

17 371 9

**GÖLGE OYUNU VE ANİMASYON
CANLANDIRMA TEKNİKLERİNİN EŞZAMANLI
VE ORTAK BİR SAHNEDE UYGULAMASI**

Yüksek Lisans Tezi
F. NİHAN ŞEN
ESKİŞEHİR
2003

Anadolu Üniversitesi
Merkez Kütüphane

**GÖLGE OYUNU VE ANİMASYON CANLANDIRMA TEKNİKLERİNİN
EŞZAMANLI VE ORTAK BİR SAHNEDE UYGULAMASI**

F. Nihan Şen

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Animasyon Anasanat Dalı
Danışman : Yrd. Doç. Fethi KABA

ESKİŞEHİR
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Mart 2003

YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

GÖLGE OYUNU VE ANİMASYON CANLANDIRMA TEKNİKLERİNİN EŞZAMANLI VE ORTAK BİR SAHNEDE UYGULAMASI

F. Nihan Şen

Animasyon (Çizgi Film) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mart 2003

Danışman: Yrd. Doç. Fethi Kaba

Bu çalışmanın temelinde aşağıdaki ön koşullar bulunmaktadır:

- Sergileme anlayışlarında izleyici yönetmen ve tasarımcı açısından yeni bakış açılarına ihtiyaç duyulur.
- Gölge oyunu ve animasyon kökenlerini dinsel ritüellerden ve arkasından teatral etkinliklerden aldıklarından iki tekniğin birleşimi bir tiyatro sahnesinde uygulanır.

Animasyon ve gölge oyunu farklı kodlarla düzenlenen ve sunulan, temeli aynı olan iki gösterim biçimidir. Birbirinden farklı kodların bir arada sergilenmesi sahneleme anlayışlarında izleyici yönetmen ve tasarımcı açısından yeni bakış açılarına duyulan gereksinime verilebilecek yanıtlardan birisidir.

Birinci bölümde; genel olarak insanın tanrı kavramını oluşturması toplumsal sorunların kalıcılığı sağlamak için mitlere aktarması ve ritüellere dönüştürmesi antropolojinin üç ana tanımıyla birlikte açıklanır. Doğu ve Batı toplumlarının inanç paralelinde birey tanımlarını oluşturmaya başlamaları, inançların içinde ve bağımsız olarak -animasyon ve gölge oyununun başlangıcı olan şamainzme- ve şamanlığa değinilir.

İkinci bölümde; gölge kavramının temellendirilmesi, bir gösterim biçimi olarak Avrupa ve Asya'daki yeri araştırılır. Batı sergileme mantığının, birey kavramına yüklenen anlamının getirisiyle hızlanan teknik ilerleme; 1900'lerle ivme kazanan akımların paralelinde tiyatrodaki yeni arayışlar, animasyon ve gölge oyununun daha önce yapılmış çeşitli örnekleri üzerinde durulur.

ABSTRACT

SIMULTANEOUS APPLICATION OF SHADOWPLAY AND ANIMATION TECHNIQUES ON A JOINT STAGE

F. Nihan Şen

Animasyon (Çizgi Film) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mart 2003

Danışman: Yrd. Doç. Fethi Kaba

- This study is based on the following assumptions:
- Performance requires new points of view for the audience, the director and the designer.

As both shadowplay and animation have their roots in, first, religious rituals, and second, theatral activities, the application of the combination of the two techniques is displayed on a theater stage.

Animation and shadowplay are two display forms having the same foundation, but organized and performed with different codes. The joint display of different codes might be one answer to the need of a new point of view for the observer, the director and the designer to the concept of staging.

In the first section, the formation of the god concept by man, the translation of community problems into myths to ensure permanency, and their turning into rituals are explained generally, along with the three main descriptions of anthropology. In both Eastern and Western cultures, the definition of the individual in parallelism to religious beliefs reaches back to shamanism, which is also the beginning of animation and shadowplay.

In the second section, the concept of shadowplay, and its place in Europe and Asia as a display form is studied. Technical developments that speeded up with the advent of the Western display concepts and the increased meaning of the concept of individualism, the new search in theater in conjunction with the new trends of the 1900s, and various previous examples of animation and shadowplay are mentioned.

In the conclusion section, it is explained that the need and inclination of two communities that are the “others” according to each other, for the display forms of each other, arises from the fact that their viewpoints are complementary.


JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

F.Nihan ŞEN'in "Gölge Oyunu ve Animasyon Canlandırma Tekniklerinin Eşzamanlı ve Ortak Bir Sahnede Uygulaması" başlıklı tezi 14 Mart 2003 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon)** Anabilim Dalında, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Yrd.Doç.Fethi KABA
Üye : Doç.Hikmet SOFUOĞLU
Üye : Yrd.Doç.Sabahattin ÇALIŞKAN

Prof. Dr. Nurihan AYDIN
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü



ŞEKİLLER LİSTESİ

Resim 1	47
Resim 2	48
Resim 3	48
Resim 4	49
Resim 5	49

ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iv
ÖZGEÇMİŞ.....	v
RESİMLER LİSTESİ.....	vi
1.GİRİŞ.....	1
1.1. TEATRAL ANLATIMIN KÖKENİ VE OLUŞMASINDA İLK ADIM “TANRI KAVRAMI”.....	4
1.2. TANRI KAVRAMININ ŞİİRSEL ANLATIMA DÖKÜLMESİ.....	5
1.3. RİTÜELİN OLUŞUMU VE YAPISI.....	6
1.3.1. Ritüelin Görevleri.....	7
1.3.2. Ritüel Sergileme.....	8
1.3.3. Ritüel Köken Kuramları.....	10
1.3.3.1 Kültürel Darwincilik.....	10
1.3.3.2. İşlevselcilik.....	11
1.3.3.3. Yapısalcılık.....	12
1.4. DOĞU VE BATI TOPLUMLARININ İNANÇ PARALELİNDE BİREY TANIMLARINI OLUŞTURMALARI.....	13
1.4.1. Doğu İnançları.....	14
1.4.1.1. İslam ve Tasavvuf Düşüncesi.....	17
1.4.2. Avrupa Çok Tanrılı İnançları.....	19
1.4.3. Çok Tanrılı İnançların İçinde ve Bağımsız Olarak Şamanizm.....	22
1.5. FARKLILAŞAN DOĞU VE BATI GÖSTERİM ANLAYIŞLARI.....	
1.5.1. Gölgenin Düşünce Tabanının Oluşturulması.....	25
1.5.2. Bir Gösterim Biçimi Olarak Gölge.....	29
1.5.2.1. Asya’ da Gölge Tiyatrosu.....	30
1.5.2.2. Avrupa’da Gölge Tiyatrosunun Keşfi ve İlk Uygulamaları.....	33
1.6. BATI TEKNİĞİNİN OLUŞUMUNUN TEMELİNDE BATI DÜŞÜNÇESİNİN VE BİREY KAVRAMININ BİÇİMLENMESİ.....	34

1.6.1. Birey Kavramının Oluşması ve Batı Felsefesinin Temeli	35
1.6.2. Avrupa' da Birey Kavramının Gelişmesi.....	37
1.6.3. Düşüncenin Gösterime Yansıması.....	38
1.6.4. Batı Sergileme Anlayışı.....	39
1.7. CANLANDIRMA VE SAHNELEMENİN ORTAK GELİŞİMİ.....	41
1.8. Amaç.....	50
1.9. Önem.....	50
1.10. Sınırlılıklar.....	50
2. YÖNTEM.....	51
3. BULGULAR VE YORUM.....	52
3.1. Sinopsis (Synopsis).....	52
3.2. hikaye 8 Treatman).....	52
3.3. Senaryo (Score): Semurg.....	53
3.4. Storyboard.....	54
3.5. Karakter sayfası.....	55
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	56
KAYNAKÇA.....	59

GİRİŞ

Gösteri sanatları, günümüzde, farklı birden fazla tekniğin bir arada kullanımıyla seyirciye ulaşmayı, beğeni kazanmayı ve hayal gücünü daha fazla çalıştırmayı, hatta şaşırtmayı amaçlamaktadır. Her sanat dalının kendisini ifade ederken kullandığı, izleyicisine, hitabettiği kitleye ulaşmakta anlaşılabilir olduğunu düşündüğü bir dil, anlatım biçimi vardır.

Seyirci bir galeriye, sinema salonuna ya da tiyatro binasına giderken karşılaşacağı sanat üretim biçiminin bilincindedir ve o anlatım biçimiyle karşılaşmaya şartlanır. Zamanla bu şartlanma, seyircide daha farklı istekleri, alışıldık olanın dışında yeni bir şeylerle karşılaşma beklentisini doğurur. Aynı ölçüde çift taraflı olarak düşünüldüğünde, üreticinin de artık değişik eserler üretme isteği, hatta kendisinde kendisi için bir beklenti oluşturması söz konusudur.

Bugünün plastik sanatlarındaki iç içeliği, canlandırma tekniği ile sinema oyunculuğunun bir arada kullanımı, tiyatro ve sinemanın birbirlerinin anlatım kodlarını kullanmaları, resim, heykel sergilerinde görülen sunum biçimlerinde canlı insan ögesinin kullanımı, kısaca farklı aktarım kodlarının birbirlerine karıştırılıp bir çeşit kolaj yapılmasıyla seyirciye sunumu, hem üreten hem de tüketen için bir beklentidir.

Tüm gösterimlerin çıkış noktası teatral anlatımlara dayanır. Hangi teknik kullanılırsa kullanılsın, her gösterimin amacı, seyirciyle o anda/birebir veya sonradan iletişim kurmaktır. Teatral anlatımlar temel çıkış noktaları aynı olmalarına karşın, hemen bütün dünyada son derece farklı noktalara doğru gelişim ve ilerleme ya da duruma göre durağanlık gösterirler.

Dinsel ritüeller ve şaman ayinleriyle başlayan ortak temelli tiyatro sahneleme anlayışı, eğitim, ritüel, eğlence amaçlarını taşıyarak varlığını sürdürür. Aradan geçen yüzyıllar içerisinde özellikle Asya ve Avrupa toplumlarının teatral anlatımlara bakışı çok farklı gelişimler gösterir.

Doğu Batı ayrılığı gösterim biçimlerindeki sahneleme anlayışı, metin, kostüm, dekor ve aksesuar uygulamaları, oyuncu ve yönetmene yüklenen anlam ve tüm bunlarla birlikte en büyük iki farklılığı oluşturan, seyircinin gösterim sırasında sahne ve üzerindekiyle oluşturduğu etkileşim biçimi, sürekliliği, ve teknik ilerlemelere olan yaklaşım biçimidir.

Bakış açıları, inanç biçimleri yoluyla birbirlerinden farklılaşan iki kıta topluluğu zaman içinde geliştirdikleri –yine inançlara bağlı olarak– karşıt ya da paralel düşünce sistemlerinin etkisiyle, üzerinde yaşadıkları evrene, yaşama nedenlerine de farklı yanıtlar arar, ve bulurlar.

Bunların sonucu her iki toplumun yaşam biçimini oluşturur. Asya gösterim biçimleri geleneksel anlatımlardan vazgeçmezken (Batı himayesinin etkisindeki gösterim anlayışlarının dışında), Batı hemen her zaman yeni olanın arkasından gider ve bunları geliştirerek uygular.

Gölge oyunu, halk söylemlerine veya mitolojik öykülere dayanan, Platonculuk, tasavvuf, hinduizm gibi tanrıyı algılayış biçimlerinin kendi içinde oluşturduğu, felsefi anlayışlardan temellerini alır. Bu anlamlarıyla gündelik bir olay kadar sıradan ve müdahale görebilen, aynı zamanda bir parçasıyla ‘asla dokunulamaz olan’, saygı ögesini barındırmasıyla Avrupa’nın sahne üzerinde olduğu için ‘dokunulamaz’, oynanmak için yazılmış olaylar olduğu için ‘kurgusal’, ve ancak bu nedenle hayatın içinden sayılabilecek tiyatro anlayışıyla zıt düşer. Biçimsel benzerlikler göstermesinin yanında seyircinin ve aktarıcının bakış açıları söz konusu olduğunda çok büyük farklılıklar ortaya çıkar.

Avrupa’nın ise teknik ilerlemelerle geliştirerek oluşturduğu sinemasal anlatım, dil, anlayış aynı anda etkileşim düşüncesinden uzak olsa da görsellikte ve oyunculukta mükemmelliğe ulaşma konusunda çok büyük bir adımdır. Canlandırma tekniklerinin sinema dili kullanılarak işlenmesi ve sunulması da yine bu anlayış içinde varlığını gösterir.

Her iki dilin de kökeni animizme kadar uzanır. Ancak Doğu'nun düşünce anlayışındaki var olanı sürekli ve yeniden işlemek, Batı'nın ise var olanı bir adım öteye taşıma farklılıkları gereği, iki dilin gelişiminde değişik etkiler oluşmasını sağlar.

Her iki anlatım dilinin oluşumundaki farklılıkları görmek açısından, inanç biçimleriyle paralel olarak incelemek daha doğru bir yaklaşım biçimi olur. Kökeni teatral anlatıma dayanan gölge oyunu ve animasyonun ortak bir sahnede sunumu bir anlamda farklı evrelerden geçerek olgunlaşan iki tekniğin birbiriyle tekrar buluşmasını sağlar.

Tekrar farklı anlatım biçimlerine duyulan ihtiyaç konusuna dönüldüğünde, yukarıdaki saptamalara göre; **ortak noktaları bulunan bu iki anlatım biçiminin bir arada kullanılabilirliğini düşünmek, tasarlamak, iki farklı kod arasında bir uyum sağlayarak yeni bir anlatım biçimi oluşturmak mümkün olabilir gibi gözükmektedir.**

1.1. TEATRAL ANLATIMIN KÖKENİ VE OLUŞMASINDA İLK ADIM “TANRI KAVRAMI”

İlkel insan için gerçek nesnelere, kendisi gibi olan, erişilebilen, anlaşılabilen, hayal gücünü içinde barındırabilecek uzaklığa sahip olmayan nesnelere. Diğer olgu-nesnelere (ulaşılamayanlarla), varlığını ilişkilendirmek, hatta iletişim kurmak zorundadır. Gerek merkeze ait olduğunu belirtmek, gerekse o merkezde yaşamını sürdürebilmek için varlığını ona göstermekle yükümlüdür. Tam olarak; varlığının kanıtı için daha yüce ‘şey’lerin kabulünü ön koşul olarak kabul eder.

Yüce ‘şey’lerin imgelerini görülebilir, dokunulabilir veya anlaşılabilir simgelere dökme isteği, onu varlıklaştırma; yüce varlığın ve insanın bulunduğu iki düzlem arasında bir bağ kurma zorunluluğundan doğar.

İsimlendirme, bu simgelerden biridir ve ilkel insanın sözlü anlatıma yüklediği anlamın ululuğunun bir yansımasıdır. Aynı zamanda tanımlanamayan ‘şey’ kavramının artık bir tür gerçeklik, isimsiz bir imge yerine çeşitli övgülerle sınırlanan bir simge oluşturulmaya başlanması ilk aşamasıdır.

“...Tarafsız olan ve katkısız gerçeğin duygusuz bir taşıyıcısı olmaktan başka birşey istemeyen bir sözlü anlatım ilkel insanın kafasına hayli yabancı gelir. Sözcükler bir gücü, aşağı yukarı büyüdü bir gücü temsil ederler, duygusuz bir sözlü anlatım onları bu güçten yoksun eder ve yerine dış gerçekliğin ayna-simgesini koyar. Fakat gerçek nesne ile onun ayna-simgesi arasında ne fark vardır? İlkel insanın sözcüklerin içinde aradığı gerçekliğin imgesi, değişik türdendir: insanın kendi düşmanını kendisi yaratması gibi büyüdü bir kukla imgedir o, insan onun üzerinde çalışırken gerçekliğin kendisi üzerinde çalışmış olur.”¹

İsim verme; varlığa verilen önemle özdeşdir, ismin her tekrarlanması önemin yinelenmesi ve yüceltilmesi anlamını taşıdığı gibi, biraz da ilkel insanın algılayabildiği gösteren ile gösterilen kavramlarını oluşturmaya başlar.

“...simge gösteren ve gösterilenin tek başına oluşturdukları bir birleşimdir. Aralarındaki eşdeğerlilik ancak derinliğine (dikey bir biçimde) kavranılabilir;

¹ Christopher Caudwell, *Yanılsama Ve Gerçeklik* (Payel, 1988), s:35.

her biçim özgül bir içeriğin (örneğin bilinçdışı bir archetype) az çok benzeştirime dayalı bir somutlaştırmasıdır.”²

İlkel topluluğun yaptığı şey, aslında kısaca, adlandırmakta güçlük çektiği, kendisine karmaşık gelen bağıntıları somutlaştırmak, algılanabilir nesnelere halinde görselleştirmek ve algılanabilir bir anlatım yaratmaktır. Gösteren ve gösterilen bağıntılarından birinin yapılanması öbürünü anlamlandırır ve anlamın kendisi de onu oluşturan toplulukta yansımaları bulur.

1.2. TANRI KAVRAMININ ŞİİRSEL ANLATIMA DÖKÜLMESİ

İlkel insan gösteren ve gösterilen tanımını oluşturduktan sonra, tanımının içinde ‘yüce’ kavramını kullanarak simgeleştirdiği varlıkla gündelik dil ile –sanki– gerçek dünyaya aitmiş, onun bir parçasıymış gibi iletişim kurar.

“İnsan dili sayesinde nesnelere ayırmakta, tanımlamakta, farketmekte, tek kelimeyle adlandırmaktadır; başka bir ifadeyle şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak maddeyle düşünülen şey arasında sürekli gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve simge de bir kelime oyunudur. Böylece insanlık doğa evreninin yanında hayal edilmiş ikinci evren olarak varoluş ifadesini hep yürütmektedir.”³

Herşeyden önce insansı özelliklerle tanımlanan ve yüceltilen varlıkla ilişki kurmak doğa üstü bir olaydır. Bu doğa üstü olayın gerçekleşme tarihi, biçimi ve katılımcıların nitelikleri ilkel insanın kararına bağlıdır. Gösteren ve gösterilen aynı düzlemde, aynı tarih diliminde birbirleriyle ilişki içine girerler. Bu aynılığın dışında kalan tek şey, doğal, yaşayan bir varlıkla, simgeleştirilmiş tanrısal bir varlığın karşı karşıya gelmesidir.

İlkel insanın iletişim kurabilmesi için gerekli olan birinci eylem; beden dilini kullanmak, yetmediği noktalarda sözlü anlatıma yönelmektir. Tanrısal simgeyle iletişime geçilirken kullanılan dil ise, günlük dilden farklı olmalıdır.

² Claude Lévi-Strauss. *Din ve Büyü* (Yol, 1993), s:18.

³ Joan Huizinga. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Ayrıntı, 1995), s:21.

“Bütün karşıtlıklar gibi iki dil birbirini etkilerse de, günlük konuşma dili üzerine kurulmuş ritmik olmayan dil bireysel inandırmanın dili, kolektif konuşmanın dili olan ritmik dil ise toplumsal coşkunun dilidir. İkel kültür düzeyinde en önemli ayrım budur.”⁴

Şiirsel ayinler toplumsal bir gerçeğin ifadesi, içgüdülerin –bireysel yaşantının dışında– ortak yaşantıda da dışavurulmasının bir göstergesidir. Bu ayinlerde kullanılan şiirsel dil, gösterenin coşkusu ifade etmesinde çok daha etkili bir yoldur. İçinde taşıdığı ritm, ayinin türüne ve biçimine göre değiştirilebildiği gibi, katılımın devamlılığını ve coşkusu sağlaması açısından da idealdir.

Şiirsel anlatım, zamanla topluluk tarafından oluşturulan, içinde tanrısal güç, gizem veya tanrının kendisinin bulunduğu hikayelerde (mit) de kullanılır. Mitler (mythos) alabildiğine çeşitlilik göstermelerine karşın, birkaç temel sorunu ele alan belli başlı tiplere indirgenebilirler. Mircae Eliade’ye göre ;

“Mit kutsal bir öyküyü anlatır...Demek ki mit, her zaman bir “yaratılış”ın öyküsüdür: Bir şeyin nasıl yaratıldığı, nasıl var olmaya başladığını anlatılır. Mit ancak gerçekten olup bitmiş, tam anlamıyla ortaya çıkmış olan şeyden sözeder.”⁵

Lévi-strauss’a göre ise;

“İster toplumsal isterse bireysel olsun, her mit “bir çelişkiyi çözmek için mantıksal bir araç sağlamak”, “bir sorunsal anlam sağlayan bir biçimde denklemlenmek” amacıyla birleşir. Mit, böyle bir çelişkiyi çözülmenin pratik açıdan olanaksızlaşması durumundan doğar, bu durumun bir göstergesidir.”⁶

Şiirsel anlatım kendi içinde barındırdığı ritm dolayısıyla mitlerin ayrıntılarının unutulmasını güçleştirir; aynı zamanda da bir ritüel için kullanılma nedenini oluşturur.

⁴ C. Caudwel, **Ön.ver.**, s:35.

⁵ Eliade Mircae, **Mitlerin Özellikleri**. (Simavi, 1993), s:13.

⁶ C. Lévi-Strauss, **Ön.ver.**, s: 26.

1.3.1. RİTÜELİN OLUŞUMU VE YAPISI

Yaşam, zaman kavramı, doğa ve diğer belirleyicilerin farkına adım adım varan ve bunların nedenlerini doğaüstü güçlere, tanrılara ve tanrısal varlıklara bağlayan ilkel insan, zamanla bu varlıkların koruyuculuğunu elde etme yollarını da aramaya başlar. Kullanılan araçlarla varılmak istenilen sonuçlar arasındaki açık bağıntının farkına varır. Bu araçlar (simgeleştirme, şiirsel anlatım, isim verme) daha sonra yinelenir, arılaştırılır ve kalıplaştırılır, sonuç olarak hepsi birer ritüel haline getirilir.

“Bütün eski tören ve ritüel niteliğinde ikili bir ilişki buluruz. Bunlar söz (mithos) ve yapılan şey, eylem (dromenon)’dir...Ritüel ve eylem gerçi sözden daha önemlidir, ancak söz ve mithos eylemin işlevselliğine karşın, onun kalıcı, yüceltici, yorumsal ve anlamsal yönünü tamamlar.”⁷

Çoğunlukla da, ritüelleri açıklamak, betimlemek ve kalıcılığını sağlamak amacıyla mitler ve öyküler gelişir.

“...oysa insan hem düşünen, hem devinen bir varlıktır. Dolayısıyla, kendisini iki biçimde dışavurmasından daha doğal birşey olamayacağı söylenmektedir. Fakat bu savın doğru olabilmesi için ritüel edimlerin gerçek edimler olması, yani bir sonuca ulaşması gerekir.”⁸

Lacan’a göre; ritüel ve mit için iki ayrı gösterge sistemi, iki ayrı kod söz konusu gibi gözükse de, aslında tek bir kod esastır: mit bir üst-dil (tasarım ve aktarım), rit de bir koşut-dil (edim) olarak nitelenebilir ve her iki durumda da ana eleman dildir. Mit ve rit arasında mekanik nedensellik gibi bir bağıntı yerine diyalektik bir bağıntı aramak gerekir. Biri eylem alanında, diğeri, kavram alanında birbirlerini yeniden üretirler.⁹

1.3.1. Ritüelin Görevleri

Ritüelin birinci görevi; ilkel insanın varlığını tanımlama ve tanımlanmış bir varlık, yani insan olarak dünyayla ilişkisini belirleme çabasının görülebilir kılınmasıdır. Başka bir deyişle topluluğun evreni algılayış biçimidir.

⁷ Metin And, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu* (İş Bankası Yayınları, 1977), s: 61.

⁸ C. Lévi-Strauss, *Ön.ver.*, s: 181.

⁹ Aynı, s:177.

İkinci görevi; yazılı dil henüz kullanılmadığı için bu bilgi ve geleneklerin aktarım biçimi olarak kullanılmasıdır. Ritüelin içinde kullanılmak ve onu betimlemek için oluşturulan mitlerde kullanılan şiirsel anlatım ve onun içinde barındırdığı ritm, bu bilgi aktarımlarının daha kolay yapılmasına neden olur.

Üçüncü görevi; ulaşılmak istenen sonuca ritüel aracılığıyla varabilmesidir. Olacak olan olayları etkilemesi, denetlemesi beklenir. Bir anlamda dua ve adak kavramlarının birleşmesi gibidir. Ritüel yapıldığı takdirde kazanılan savaş, hasat zamanı iyi ürün alımı gerçekleşecektir. Adak ise ya şartlı olarak istenen sonuca ulaşıldıktan sonra ya da ulaşmayı sağlamak için önceden sunulur.

Dördüncü görevi; övgüdür. Topluluğun geçmişi, doğaüstü güç veya bir totem, kazanılan bir savaş veya bir kahramanın hikayesi bu övgünün konusunu oluşturabilir.

Beşinci görevi; eğlencedir. Yapılan en ciddi tören bile sergileniş, kapsadığı konu, törende aktif olarak rol alan katılımcıların davranışlarıyla, topluluk üyelerine haz vermeyi amaçlar. Dolayısıyla topluluk üyelerinin de bu törene katılma amaçlarından en az biri haz almaktır.¹⁰

1.3.2. Ritüel Sergileme

Toplulukların dünyayı algılamakta kullandıkları kavramlar değişime uğradıkça, tören ve mitosları refahları için çok gerekli bulmamaya başlarlar. Yine de mitoslar (ritüelin görevlerinden biri olan), bilgiyi aktarma görevi için alıkonur. Sonraları bu mitosların dinsel ya da toplumsal yararlılıklarından çok estetik yönleri ön plana çıkmaya başlar.

Başlangıçta insanın kendini tanımlaması gibi önemli görevlere sahip olan ritüelin içinde bu estetik değer; müzik, dans, söz, maskeler, kostümler, makyaj, oynayanlar, seyirci ve sahne zaten bulunmaktadır. Pantomim, sopaların ve taşların birbirine vurulmasıyla oluşturulan ritmik müziğe eşlik amacıyla bağırma ve taklit sesler kullanılır.

¹⁰ Oscar G. Brockett. *Tiyatro Tarihi*. (Dost, 2000), s:18.

“Maske ve kostüm tipik aksesuardır. Birçok topluluk, bir ruhun bu aksesuarların çekiciliğine ve benzerliğine katıldığına inanır. Bundan dolayı maske ve kostüm danışılması, denetlenmesi ya da yatıştırılması gereken ruhu büyüleme ve somutlaştırma araçları olurlar. Bunlar aynı zamanda öldürülecek ya da arzu edilen olayları doğurmada yararı olacak bir hayvanı temsil etmede kullanılmış olabilir. Makyaj (boya, kül ve özsu biçiminde) vücudun bölümlerini örterek maske ve kostümü tamamlayabilir.”¹¹

Topluluğun üretiminde belli bir rol oynamak, gerek toplumsal farklılaşmayı gerekse bireyleşmeyi beraberinde getirir. Bu niteliğin eklenmesiyle insan, ilkel bir toplulukta bile doğuştan gelen bireyliğin yanında bir de topluluğa yaptığı katkıyla tanımlanmaya başlar. Bununla beraber genetik bireyliği toplumsal farklılaşmadan mekanik olarak ayırmak yanlış bir sonuç doğurur. Çünkü biri diğerinin gerçekleşme amacını oluşturur.

Sözü edilen bireysel farklılaşma henüz bir tanım olarak, hatta bir farkındalık olarak insanın bilincinde değildir. Ancak yine de bu ilk haliyle de topluluk, ritüellerde doğaüstü güçleri ve mit karakterlerini kişileştirme, kısa bir süre için oymuş gibi davranıp seyretme aşamasına adım atar. Bu kişileştirme aynı zamanda dramatik etkinin kullanılmaya başlamasının da ilk belirtisidir.

Ritüellere gösterilen saygı ve özen sonucu, belli bir ustalık ve disiplin anlayışına sahip olan ‘oyuncu’lar oluşmaya başlar. Törenlerin sergilenmesi sabitlenince gösterim üzerinde katı bir denetime sahip olan ayrıcalıklı kesim (şaman, rahip, büyücüler), herhangi bir aksaklığın çıkmasını önlemek için ‘yönetmen’lik görevini üstlenir. Oynayan ve ona ayrılmış bir bölge olduğu gibi, seyirci ve onun seyir yeri de vardır.

“Ritüeller için uzamsal düzenlemeler genellikle çeşitlidir. Seyircinin çevrelediği çemberimsi bir alanın kullanımı yaygındır. Ama bazı durumlarda boyalı ağaç kabuklarını ya da kumaştan paravanları bir art alan gibi kullanan bazı Avustralya törenlerinde olduğu gibi, seyirci töreni yürütenlerin üç tarafında oturur ya da ayakta durur. Bazı topluluklar, katılımcılar kasabadan denize, denizden kasabaya gidip dönerken, ya sürekli olarak tek bir alanı ya da birkaç farklı temsil yerini kullanırlardı. Böylece bugün bizim tiyatromuzda kullanılan temel öğeler ritüelde izlenmiş olur.”¹²

¹¹ Oscar G. Brockett, *Ön.ver.*, s: 18.

¹² Oscar G. Brockett, *Ön.ver.*, s:19.

Topluluk yapısı karmaşıklıktıkça, deęişen kavramlar sonucu unutilan, terk edilen veya biçim deęiřtiren ritüeller oluşur. Mitlerin aktarılması farklı bir anlatıma ve ritme sahip olduęu için, gündelik konuşma diliyle saęlanan aktarımdan –özellikle akılda kalıcılık açısından bakıldığında– çok daha kolay bir yol oluşturur. Topluluęun sözlü geleneęini taşıdığı için ayrıca korunur ve unutilan törensel bağlarından sıyrılmıř estetik deęerleri gözönüne alınmıř bir dram olarak oynanır.

1.3.3. Ritüel Köken Kuramları

Teatral anlatımlarla ritüeller arasında tarihsel ve birbirini takibeden bir bağ olduęuna dair ondokuzuncu yüzyılın sonlarında antropologlarca belirlenen üç ana görüş vardır. Kültürel Darwincilik, işlevselcilik ve yapısalcılık. Bu görüşler birbirlerinden etkilenirler, birinin varlığı bir dięerinin varlığını tanımlamasına yardımcı olur ve birbirlerini izleyerek ortaya çıkarlar.

1.3.3.1. Kültürel Darwincilik

Darwincilik adıyla anılan görüş; Charles Darwin'in 1859 yılında "Türlerin Kökeni (On the Origin of Species by Means of Natural Selection, or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life)" adlı yapıtında geliřtirdięi kesintisiz evrim zinciri düşüncesidir. Bu düşünce zamanla kabul görüp paleontolojideki buluşlarla saęlamlaşır. Türlerin dönüşüme uğraması düşüncesi daha önce Lamarck tarafından da savunulur, ama Darwin canlının yaşadığı ortama uyum saęlaması konusuna yeni bir deęiřimi içeren soy, çeşitliliklerin ortaya çıkışı ile yaşam mücadelesinde türe en çok avantaj saęlayacak özellikler yararına bir ayıklanma üzerinde durur.

Doęa, büyük bir sistem olarak, hatta bileşenleri kendi aralarında sürekli ve zorunlu ilişkileri devam ettiren bir düzenleyici olarak kabul edilir. Bununla beraber bu canlı varlıklar sistemi, türlerle devam eden bir seri oluşturduğu takdirde, ortak bir kökten kaynaklanan geçici bir soy zinciri deęil, basit ve zamandaş bir dağıtım düzenidir.

Bu değerlendirme sürecinin anlayışına göre ilkel insanların basit yaşamlarının parçaları birbirlerine eklenerek gittikçe karmaşıklaşmış ve modern insanın kültür anlayışını oluşturmuştur. Modernleşme sürecinde de avantaj sağlayan özellikler (mit, teatral anlatım) tarihsel süreç içinde eklenerek ve değişimlere uğrayarak varlığını sürdürmüş işe yaramayanlar (animizm, ritüel) elenmiştir.

Tümdengelimci bir anlayışla uygulanan kuram, 'karmaşık', 'basit', 'ilkel' tanımlarını kendisi yeniden koyar. Ondokuzuncu yüzyıl insanını ve estetiğini en üst basamak olarak kabul edip geriye döner ve bütün toplumların kültürel kurumlarının birbirine benzer gelişim dizgelerini izledikleri sonucuna varır.¹³

Kültürel Darwincilik, Darwin'in biyolojik türler evrimi üzerine tasarladığı kuramın kültürel olgulara uygulanmasıdır. Geçmişe bu kuramın kullanılarak bakılması ve yeniden değerlendirilmesidir. Başka bir deyişle bilimsel alanda ilkel toplumu, o günkü Batılı topluma dek uzanan düz bir çizginin başlangıç noktası olarak görür. Yeniden değerlendirme sürecinde parçaların belli bir düzende büyümesiyle basitten karmaşığa doğru gidildiği varsayılır.

1.3.3.2. İşlevselcilik

1915 yılında Bronislaw Malinowski' nin önderliğindeki antropologların tümevarımlı bir yöntem öne sürmesiyle işlevselci çözümleme oluşur.¹⁴

İşlevsel çözümleme, toplumsal bir sistemin sürdürülmesinde ya da öz düzenlemesinde ortaya çıkan farklı toplumsal süreçlerin oynadığı örtük ya da açık rollerin incelenmesidir.¹⁵

¹³ *Théma Larousse*, (Milliyet Gazetecilik A. Ş, Cilt1), s: 430.

¹⁴ *Büyük Larousse*, (İnterpress Basın ve Yayıncılık A. Ş.,1986), Cilt12, s: 5949.

¹⁵ *Büyük Larousse*, s: 5948.

“Emile Durkheim, bir toplumun ayakta kalabilmesi için toplumsal uzlaşmanın şart olduğunu ve uzlaşmanın mutlaka inançlara dayanması gerektiğini öne sürdü. Buradan yola çıkarak iki ayrı toplumsal dayanışma biçimi tanımladı;

Mekanik dayanışma; farklılaşmamış ya da çok az farklılaşmış toplumlara özgüdür; bu toplumların üyeleri, aynı değerlere bağlı oldukları ve aynı kutsal inançları bölüştükleri için birbirlerine benzerler, aynı duyguları taşırlar. Terimin bugünkü anlamıyla bireyden sözedilemez; herbiri bir anlamda bütünü bir parçasıdır. Organik dayanışma; herbiri kendi işini yapan ve topluluğun sürekliliği için vazgeçilmez olan bireylerin farklılaşmasıyla toplumsal uzlaşma sağlanmıştır. Burada, parçalar birbirini tamamlayarak bütünü oluşturur. Demek ki çağdaş toplumların özelliği ‘benzerlikten doğan dayanışmanın’ yok olması ve işlevlerin giderek farklılaşmasıdır.”¹⁶

Her kültür bir bütündür; bu bütün insan için ve insan tarafından yaratıldığı ve düzenlendiğinden, biyolojik insani gereksinimleri karşılayan gelenekler, kurumlar ve kurallardan oluşur. Toplum yaşayan bir organizma, tüm öğelerinin birbirleriyle alışveriş içinde olduğu işlevsel bir birimdir. Her kültür (yapısalcı çözümlenmenin de etkisiyle) belli yapılardan oluşur ve bu yapıların birbirleriyle olan ilişkisi işlevselliği meydana getirir. Bu çözümlenme evrimci görüşe karşıttır ve toplumun evriminin incelenmesine gerek olmadığını yalnızca yapılarının incelenmesinin etnoloji açısından temel sorun olduğunu savunur. İşlevselci anlayışın yapı kavramı, gerçekliği insan zihninin dışında kalan somut görünüm olarak belirler bu yönüyle yapıların insana ifade ettiği değerler yerine birbirleriyle olan ilişkileriyle ilgilenir.”¹⁷

1.3.3.3. Yapısalcılık

Yapısalcılık; yapı kavramı yeni oluşmasına rağmen Jaques Derrida’nın da vurguladığı gibi, yapının bir merkez veya kökene atfedilmeden düşünülme başlamasıdır. Bu öznenin anlamının ters yüz edilmesini de beraberinde getirir; yapısalcılık, ‘özne’nin gerçekliğini yadsımasa da özneyi onu aşan bir ilişkiler bütünü aracılığıyla tanımlayıp nitelermektedir.¹⁸

Yapısalcılık için yapı, her zaman bilinçdışıdır ve etkileri dışında görünür bir varlığı yoktur. Ama bu yapı güncelleşerek, bireylerin bazı temsiller aracılığıyla bilinç düzeyine

¹⁶ Théma Larousse, s: 438.

¹⁷ Théma Larousse, s: 457.

¹⁸ C. Lévi-Strauss, Ö.n.ver., s: 18.

eriştiđi bir simgesel görünüm üretir, bu görünümün en eski biçimi mitostur. Mitoslar hiçbir zaman tek başına yorumlanamaz, bütün içindeki ilişkilerine göre değerlendirilir, mitos gruplarının çözümlenmesi için diđer mitos gruplarına başvurulur.¹⁹

Bu yaklaşım tarzının temel özelliđi, incelenen nesneye yapı kavramının uygulanmasıdır. Yapı kavramını uygulamak, yüzeydeki birtakım olayların veya fenomenlerin altında, derinde yatan bazı kuralların ya da yasaların oluşturduđu bir sistemi aramaktır. Başka deyişle mitosun görünür öykülerinden çok, öyküleri oluşturan bireysel ya da toplumsal sorun, çelişki, gelenek, ahlak, dil-ifade gibi öğelerin birbirleriyle ortak bir zaman birliğinde etkileşimlerini inceler. Bu yönüyle yapısalcılık bir sistem niteliđi ortaya koyar.

1.4. DOĐU VE BATI TOPLUMLARININ İNANÇ PARALELİNDE BİREY TANIMLARINI OLUŞTURMALARI

Varlığını tanımlayan, varlığının sınırlarını koyabilmek için kutsal olanı bulan, onu isimlendiren, yücelten insan için sıra, yaratmaya başladığı kültürünü kendisinden sonrakine aktarmaya gelir. Bu aktarım bir çeşit sözlü tarih yazımıdır ve bu özelliğinden dolayı akılda kalıcı, destansı, şiirsel ifadeyi kullanır, çeşitli simgesel nesnelere ve kompozisyonlarla ifadesini güçlendirir; gösteriye dönüşmesini sağlar.

Gösteri (ritüel), hemen her zaman, ilk toplumlarda din ve tanrısal inançlarla ilişkilidir; kuralları toplumun da yaşamını belirleyen dini kurallara dayanır. Bu yönüyle katı ve ahlakçı olabildiği gibi oluşmasını (da) sağlayan hayal gücü öğesini kullanmasıyla içinde çelişik bir anlatım barındırır.

Kutsal varlıkların aranmasında iklim, coğrafya gibi bölgesel farklılıkların etkisiyle seçilen deđişik yolların sonunda varılan sonuçlar da etkili olur. Toplum-inanç ilişkisi

¹⁹ Théma Larousse, s: 463.

önceleri, toplumun inancı oluşturması, onun üzerinde söz sahibi olması nedeniyle tek yönlü bir etkileşimken; inancın işlenmesi ve karmaşıklaşmasıyla iki ögenin de birbirinin gelişiminde söz sahibi olduğu çift yönlü bir etkileşim haline gelir. Zaman içinde yalnızca inancın aktif veya yalnızca toplumun aktif olduğu kalıplarla da kullanılır. Bu toplum-inanç ilişkisi yine çift yönlü bir etkinliği; algı-toplum ilişkisini doğurur. Köklü, kolay kolay değiştirilemeyen algılama, görme kuralları vardır ve bireyleri birbirine benzer kılan, beraber yaşamı, toplum olabilmeyi sağlayan etkenlerden biridir. Birinin sonucu bir diğerini etkiler; algı biçimini üreten toplum, toplumu oluşturan algı biçimi inanç sistemlerinin üzerine kurulu olduğu, birbirini taşıyıp geliştiren toplum-algı ikilisi bu sistemlerin görsel hale gelmesi demek olan sergileme anlayışlarında tam anlamıyla vücut bulur. Gösterim; bir toplumun ortak algılarıyla oluşturulan (özünde) simgesel bir sistemin, yeniden bir simgesel değişime uğratılmasıyla topluma, toplumun algısına sunulmasıdır. Gösterimlerin dili, kodları bu nedenle çok çeşitli, zengin ve farklıdır.

Çağdaş gösterimlerin kökeni inanç sistemlerinde arandığında; bu çeşitliliği kapsayan iki ana inanç sistemi, algılayış biçimi ve bunların sonucunda iki ana gösterim biçimiyle karşılaşılır: Asya toplumlarının teatral anlatımlara bakışı ve Avrupa toplumlarının teatral anlatımlara bakışı.

Doğu ve Batı'nın mitos ve ritüelinin evriminde coğrafi bölünme yeri İran yaylasıdır. Doğu'ya doğru iki ana tinsel eyalet Hindistan ve Uzak Doğu; batıya doğru Avrupa ve Levant.²⁰

Asya'da teatral anlatımları etkileyen inanç biçimleri Şamanizm (başlı başına veya bir dinin içinde kaynaşmış olarak), Uzakdoğu öğretileri ve Tasavvuf düşüncesi ana başlıkları altında toplanır.

²⁰ Joseph Campbell. **Batı Mitolojisi.** (Imge, 1992), s:8.

1.4.1. Doğu İnançları

Rudolf Otto'nun görüşüne katılarak 'dinin kökeninin esrarlı olanın yakalanması'²¹ olduğu başlangıç noktası olarak alındığında bu esrarın doğu toplumları tarafından neredeyse tam olarak kavrandığını ve işlendiğini söylemek yanlış olmaz.

Yaşamın ve doğanın sürekliliği, kendini yenileme konusundaki başarısı insan için mükemmeli bulmayı zorunlu hale getirir. 'Ego' tanımının henüz oluşturulmadığı bir zaman diliminde bile mükemmel yaratıcı için çizilen sınır, insan ve ötesi doğrultusundadır. İnsansı duygulara, düşüncelere sahip tanrılar vardır ama, zamanın akışı onlar için çok daha yavaştır; yaşadıkları bir an bir yüzyıla, bir öğle uykusu bin yıllara eşdeğerdir. Doğu yaşamını, düşünce biçimini 'sonsuz dönüş mitosu'nu temel alarak oluşturur. Bu çok tanrılı din geleneğine göre, herşey sonsuzdan bu yana mükemmel bir biçimde düzenlidir. Zaman hep vardır ve olacaktır. Sonsuz dönüş mitosu ise bu zaman boyunca yinelenerek ortaya çıkan durgun biçimlerin düzenini sergiler.

"...zamanın içinde sonsuzluğun kaleideskop oyununun olmadığı bir zaman olmayacaktır."²²

Sonsuzdan gelen ve sonsuza giden bu yaşamda yeni bir şey olamaz. Herşey zamanın sonsuzluğunda bir yerlerde olmuştur ve sadece karşılaşılmayı bekliyordur. Öğrenilecek yeni bir şey de yoktur; zaten varolan bilgiyi kullanarak, yeni ve özgün tanımlarla kendi varlığını diğer insanlardan ayırmaya çalışmanın da bir anlamı yoktur.

"Dolayısıyla ne insan ne de evren için kişisel özgünlük ve çabayla kanıtlanacak bir şey yoktur. Kendilerini ölümlü gövdeleriyle ve onun edimleriyle tanımlayanlar elbette ki her şeyi acıyla dolu bulurlar. Onlara göre her şeyin sonu gelmektedir fakat kendileri de dahil her şeyin çevresinde döndüğü sonsuzluğun hareketsiz noktasını bulanlar için her şey olduğu biçimiyle kabul edilebilir; hatta gerçekten de muhteşem ve mucizevi görünür."²³

²¹ J. Campbell, *Doğu Mitolojisi*. (Imge, 1998), s:61.

²² Aynı, s:11.

²³ Aynı, s:11-12.

Varlığın tanımı, varsayılan belirsiz son noktada düşünme, inceleme ve tanımdan aşkındır. Bu nedenle nitelenemez. Dolayısıyla da insan, doğa ve Tanrı'ya insan-biçimli yakınlaştırmalar, nitelendirmeler veya sıfatlar verilmesi Doğu' nun tüm varlık tanımından aşkın olduğunu düşündüğü 'gerçek giz'i saklamak, onu bir bilmece haline getirmekten başka bir işe yaramaz ve buradan hareketle bu giz; her varlığın, her birimin, bütün şeylerin temelini son noktasıdır.

“Doğu mitolojisinin son amacı demek ki, kutsallıklara veya ona ilişkin ritlere bir varlık kurmak değil, bunlar aracılığıyla daha öteye giden bir deneyime teslim olmaktır. Hem içkin hem aşkın, ne olan ne olmayan varlıklar varlığı ile özdeşlik.”²⁴

Sonsuz zaman kavramı içinde insan kendisini ancak mitosla zaman içinde savrulmaktan kurtarıp, belli tarihsel sınırlar oluşturabilir; geçmişe yaptığı göndermelerle kendisini gerçek ve belirli görebilir. Doğu düşünce biçimi o denli şiirsel ve metafiziktir ki; yaşamı mitoslar, alıntılama olarak ortaya konan oyunlar olarak algılar ve bu oyunlarda bireyin görevi, kendisine verilen ilk rolü olabildiğince iyi oynamaktır. Rolünün diğer varlıkların gözünde ya da diğer varlıkların arasında farklı ve ya daha önemli bireysel bir ayrıcalığı yoktur. Her birinin eşit anlamı ve görevi vardır, yerine getirilmesi gereken bu rolün sonunda belki bilincini her yere hakim olan bütünlük ilkesiyle –belli aşamaların sonunda– özdeşleştirebilir.

Sözü geçen ilkelerin, daha doğrusu gerçeklerin bilinmesi ve inanılması kadar, hissedilmesi ve bireysel olarak uygulanması da önemlidir. Bedeni ve cismi varlığı aşmak, dünya gerçeklerinden veya başka bir deyişle dünyasal yanılsamalardan kurtulup iç sesini, bir diğer adıyla evrensel özün kendi içindeki yansımasının sesini duyabilmek Doğu inancının temel uygulamalarındandır.

Doğu inançlarından Hinduizmin temel uygulamalarından biri 'yoga'dır. 'Yoga' terimi Hintçe'dir. Kökü Sanskritçe'ye dayanır ve anlamı ilişkilendirmek, birleştirmek veya bağlanmaktır. Ancak etimolojik olarak İngilizce 'yoke' (boyunduruk) sözcüğüyle aynı kökten gelse ve kavram olarak Latince 'religio' (birbirine bağlanmak, tutturmak),

²⁴ J. Campbell, *Batı Mitolojisi*, (İmge, 1992), s:8.

'religion' (din) sözcükleriyle benzerlik gösterse de bir din aracılığıyla Tanrı'ya bağlanmak olarak değil; zihnin bilgi edindiği mükemmel ve ulu bir biçimde tasarlanmış ilkeye ruhsal olarak bağlanmak anlamında kullanılır. Daha derin anlamıyla yukarıda sözü edildiği gibi bilincin bilince, özün öze bağlanması demektir; maya (hayale kapılma, insanın yalnızca psikolojik yönelimini değiştirmesi ve kendi içindekini tanıması) arasından iki olarak görünen aslında ayrı değildir, oysa din kavramında arasında bağ kurulan iki varlık vardır; tanrı ve insan.²⁵

Doğu mitoslarında 'ego', zevk ilkesiyle veya uyumla özdeşleşmiştir. Freud ve Jung' un Batılı psikoloji anlayışıyla ortaya koydukları; temel işlevi, dış gerçeklikleri bilmek ve onunla ilişki kurabilmek olan 'ego' düşüncesinden çok uzaktadır. Bireyin zekasını ortaya koymak, yeni bireysel kazanımlarla toplumda daha önce yapılmamış olanı yapmak ve öne çıkmak veya böyle bir sorumluluk almak gibi bir düşüncesi yoktur. Zaten yaratılmış olan ve mükemmel bir biçimde işleyen çarklar zincirinin küçük bir parçasıdır ve ilahi mükemmelliğin devam etmesi, onun ve diğerlerinin üzerine düşen en önemli roldür.

Bu anlamda sahnede oynanan rol ve kader rolü tanımlarının çakıştığını ve birbirinin içinde eridiğini görmek mümkündür. Hayatı bir mitos, ritüel olarak anlamlandıran ve burada da kendisinin bir rolü olduğunu düşünen Doğu insanı, kaderci yaklaşımın aksine, daha iyi ve doğru seçim yapma hakkına ve bunun sorumluluğunu da taşıma hakkına sahiptir.

1.4.1.1. İslam ve Tasavvuf Düşüncesi

İslam, Arap toplumları basit komünal sistemden sınıflı bir topluma geçtikleri ve komünal ilişkilerin feodal yapılarla yer değiştirdiği bir zamanda ve bu yer değiştirmenin bir yansıması olarak doğmuştur...Güçlü bir sınıfsal karakteri vardır, cemaat ya da toplum olarak değil, millet biçimli yayılma özelliği gösterir.²⁶

²⁵ J. Campbell, *Doğu Mitolojisi*, (Imge, 1998), s:24.

²⁶ Orhan Hançerlioğlu, *Düşünce Tarihi*. (Remzi, 1999), s: 128.

“Bu sınıfsal karakter, özellikle kader dogmasında belirlenmiştir, her şey tanrıca düzenlenmiştir ve tanrının dediği gibi olmaktadır, katlanmak ve ölümden sonraki mutlulukları beklemek gerekir.”²⁷

‘İslam’ sözcüğü Tanrı’ ya bağlanmak anlamındadır, teslim kökünden türetilmiş bir kelimedir.²⁸ İslam’ın düşünüş yöntemi epiktir, çabuk gelişmelere karşıdır. Bu özellikle en çok müzik ve bezemeci üsluptaki el sanatlarıyla karşılaşılır. Seçilen bir motifin çeşitlemeleri, tekrarlanan işlemeleri ya da müzikte aynı dizi ve tonların sürekli yinelenildiği görülür. Yeni ve ani atılımlardan uzak, gerilimsiz ve herhangi bir şekilde planlananın ötesinde davranmama amacının, hayata güçlü bir biçimde yansımalarıdır bu üretimler. Yaşam görüşü, salt Tanrı ve yazgı anlayışı bireyin yaratıcısına başkaldırmasına ya da istem ve görev arasındaki çelişkinin varolmasına izin vermez. Bu yönüyle Batı’nın kullandığı dramatik kavrama karşıdır. Gelişmemiş dramatik veya teatral anlatımın yerini şiir alır. Ancak İslam şairi (de) kahramanını yaratırken onu gereksiz yere kaderiyle çatışma içine sokmaz; sonunda kazanacak olan kader olacağı gibi, ona karşı işlenecek olan günah da böylece engellenmiş olur.

Bu katı kurallı dinin içinde biçimlenen, aynı temeli kullanarak farklı ve esnek noktalara varan belli başlı düşüncelerden biri “Tasavvuf Felsefesi”dir.

“Tasavvuf sözcüğü Yunanca bilgi anlamına gelen sophos sözcüğünden yapılmıştır. Yunanlılar bu sözcüğü akıl anlamında kullanmışlardır. İslam düşüncesi içinde gelişen ve değişen Tasavvuf, her iki anlamı da kapsıyor. Tasavvuf bilginleri akılcı ve bilimcidirler. İslam kurallarını akla, çağlarının olumlu bilimine göre yorumlamışlardır. Tasavvuf düşüncesine geniş anlamda içsellik (Batınilik) de denilebilir.”²⁹

Tasavvuf düşüncesi her şeyin, tek varlığın ürünü olduğu ifadesiyle (vahdet-i vücut; varlık birliği) özetlenebilir. Ana düşünce gelişerek; herşey tek şeydir, ne yaratan vardır ne de yaratılan ifadesine kadar gelir ki, bu düşüncenin de zorunlu sonucu her şeyin ‘Tanrı’ olduğudur. Varlık birliği aşamasına ulaşmadan önce İslam gizemciliğinde vahdet-i şuhut (önce bütün varlıkların ayrı ayrı görüldüğü) ve vahdet-i kusut (insan iradesinin tanrı iradesiyle birleştirildiği) aşamalarından geçilir.³⁰

²⁷ Orhan Hançerlioğlu, *Düşünce Tarihi*, s: 128.

²⁸ Aynı, s: 128.

²⁹ Orhan Hançerlioğlu, *Başlangıcından Bugüne Mutluluk Düşüncesi*. (Varlık, 1969), s:18.

Müslümanlıkta Tasavvuf içi ve Tasavvuf dışı İslam bilginleri ayrımı vardır. Bunun sebebi; birinci grubun Kur'an'ın açık anlamıyla yetinmenin doğru olacağını öne sürmelerine karşın, ikinci grubun Kur'an'ın gizli anlamları olduğunu –yukarıdaki ifadelerdeki gibi– savunmalarındadır.

İslam düşüncesinin içinde şekillenen bir başka okul da İbn-i Sina'dan geçerek biçimlenen Işıkcılık (İşrakîyyun-İlluminisme) düşüncesidir. Şahabettin Sühreverdi Tasavvuf ve Platoncu düşünceyi bu okulda birleştirir. Platon'un idealler dünyasıyla Sühreverdi'nin gerçek evreninin zıt düşmesinin dışında başarılı bir birleşme olur.

“Tasavvuf, insan aklının, dinsel inançlara tepkisidir. Tasavvuf felsefesine göre insan, Tanrılık düşünceye bir takım kurallara boyun eğerek değil, gönül yoluyla ulaşır. Bu kurallar bilgisizleri adam etmek için gereklidir. Bilgiliyse, bütün dinsel sözler ve kurallarla insanlığa gösterilen amacı açıkça görmektedirler.”³¹

Bu düşünceyle hareket ederek, İslam'ın içinde; ama onun kurallarından ve temel düşünce yapısından bağımsız ve farklı yerlere gelen Tasavvuf düşünürleri, Tanrı'yı açıklarken kullandıkları benzetmelerle tüm Asya'da kullanılan bir gösterim biçiminin –İslam düşüncesine zıt olmasına rağmen– kendisine yer edinmesini sağlar.

1.4.2. Avrupa Çok Tanrılı İnançları

Batı söylenlerinde ise –ister Avrupa, ister Levant'ta olsun– varlığın temeli, yarattığı insan ve yaratıcı olarak kişilenir; ikisi birbirinden farklıdır. Tanrı ve insanın birbirinden ayrılması gibi, birey bireyden, tanrı doğadan ayrıdır. İradenin özgürlüğüne ait köktenci öğretinin özünde,

“Herkes kendi deneyimi ve çabasına göre elde ettiği zekasına göre bütünle, boşlukla mutlaka terimlerin ötesinde adlandırılması nasıl uygun görülüyorsa onunla –hiçbir özdeşleşme veya içinde erime olmadan– ilişki kurmaktan sorumlu tutulmuştur. Ve bu dünyevi alanda da aynı biçimde, eğitim görmüş egonun normal olarak bebeklik döneminin zevk ve itaat kutupluluğundan çıkacağı amprik gerçeklikle kişisel zorlamaya dayanmayan, duyarlı bir ilişki

³⁰ O.Hançerlioğlu, *Düşünce Tarihi*, s: 151.

³¹ O. Hançerlioğlu, *Başlangıcından Bugüne Mutluluk Düşüncesi*. (Varlık, 1969), s:57.

kurarak tahmin edilemeyece doğru belirli maceracı yaklaşımla, kararları için belirli sorumluluk duygusu taşıması beklenmektedir. İyi bir asker olarak değil, gelişmiş tekil bir birey olarak yaşam ölküseldir.”³²

düşüncesi vardır.

Kuzey Avrupa söylenlerinde tanrıların kendi sorunlarıyla uğraştıkları ve insanları yaşamın tehlikelerinden korumak gibi bir sorumluluğa sahip olmadıkları göze çarpar. Bu öykülerde roller tanrılar ve devler arasında paylaştırıldığı ve insana yer olmadığı gibi; kahramanlık öykülerinde de tanrılara ilişkin rollere rastlanmaz. Yaşanılan mekanlar gibi öyküler de birbirinden ayrıdır. Buna rağmen tanrılar ve tanrıların karakterleri insan değer yargılarının birer yansımasıdır. Her şeyden önce durağan değil değişkendirler. Söylenlerin konularından veya söylen kahramanlarının davranışlarının değişiminden toplulukların zaman içinde geçirdikleri değişimi kolaylıkla anlamak mümkündür.

İnsan gibi konuşup davranan tanrılar, kadere (normlar) boyun eğerler, ölüm karşısında yapabilecekleri bir şey yoktur, cesaret ve kişilik sahibi olmak, yazgılarını bu sıfatlarla taşımak ve bu biçimde anılmak en önemli erdemdir. Ölüme karşı Avrupa’lı tarafından bulunmuş olan tek çare; ölümsüzlük, ancak yaşayanların anılarında olabileceği için, şan ve şeref kazanmak,³³ ölümden sonra saygı ve onurla anılarak, yaşamın devamını sağlayabilmektir; bu da tanrılar tarafından kullanılan bir özelliktir.

Tanrılara yapılan ibadetlerin farklı biçimleri, toplumsal sınıf farklılıklarının da göstergesidir –savaş ve şiirin tanrısı Odin’ e tapınan savaşçı aristokrasi örneği gibi.³⁴ Aynı zaman da bir tanrının yaşamının bir devri simgelediği, ölümüyle başka bir devrin başlangıç noktasının belirlediği de görülür. Ölen tanrının (yeniden doğuşu) geri dönüşü sadece evrenin yazgısına bağlıdır. Diğer tanrılar da bu konuda sergileyebilecekleri, beklenen veya beklenmeyen ‘insanüstü’ güçlere sahip değildir.

³² J. Campbell. *Doğu Mitolojisi*, s: 33-34.

³³ Donna Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*. (Imge, 2000), s:339.

³⁴ Aynı, s: 309.

Doğu inançlarında görülen doğa tanrıları (bereket tanrısı, deniz tanrısı vs.) Avrupa'lı Batı tanrılarında isim ya da sıfat olarak varolsa da zamanla, örneğin fazla ürün ya da yağış için herhangi bir çaba sarf etmemeye, insanlarla dialoga girmemeye, yardımcı olmamaya başladığı görülür. Tarım, hayvancılık, yerleşik düzenden, barışçıl ve huzurlu doğal yaşamdan kopmaya, savaşarak ve göç ederek yer değiştirmeye başlayan Avrupa kavimleri için erdem; barışçıl yaşam olmaktan çıkarak, savaş alanında ölüm, cesaret ve korkusuzluk haline gelmeye başlar.

Hikayelerde kılıçla kazanılan onur ve zenginlik, ölümün kesinliğinin vurgulu anlatımı, paralelinde 'iyi' tanrıların da benzer şekilde, kendi aralarındaki savaşlarda ölümü, toplumun ahlaki çöküntüsünün yansımasıdır.

"Freud ve Jung' un psikolojilerinde (ben) onun temel işlevi dış gerçekliği bilmek ve onunla ilişki kurabilmektir (Freud' un gerçeklik ilkesi); metafizik gerçeklik değil fizik gerçeklik zaman ve mekanın deneysel çerçevesi. Yani ruhsal olgunluk, çağdaş Batı dünyasında anlaşıldığı biçimiyle egoyla id arasındaki farklılık olmasını gerektirir."³⁵

Beşinci yüzyılla birlikte barışçı yaşamdan uzaklaşarak savaşmayı, savaşarak göçlerle yer edinmeyi tercih eden Batı kavimleri, bu göçleri sırasında karışan, birbirinden etkilenen bilgi, kültür ve inançlarını beraberlerinde taşırlar. Freud ve Jung'un belirttiği gibi Avrupa ve Levant her zaman söylenilecek soruları bireysel ve gerçekçi olarak düşünmüşlerdir:

"Ben kimim? Yaşadığım evrenin doğası nedir? Bu evrenle nasıl bir ilişki içindeyim? Kendi yaşamım üzerinde ne kadar söz hakkım var?"³⁶

Özne her zaman açıkça insandır, kendisini Doğu insanı gibi gizli özne olarak görmez. Başka deyişle kendisini etken, tanrıyı edilgen konumda tutar. Batı' lı tanrılar neredeyse insan tarafından yaratıldığının bilincinde olarak, onların arasına karışmaz ya da bir çeşit 'ata' olarak kabul görür.

³⁵ J. Campbell. *Batı Mitolojisi*, s: 25.

³⁶ D. Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*, s:383.

“Başlangıçta İrlanda vardı ve dünya orasıydı, önce tanrılar İrlanda’ ya yerleştiler diğer dinlerdeki gibi gökyüzünde değil yerde yaşadılar.”³⁷

Toplum adına, toplum için evrendeki görevinin ne olduğunu anlamak ve ilahi işleyişin devamını sağlamak Batı insanına çok uzaktır. O –tek tanrılı dinlerin geleceği zamana dek– kendi yaratıcılığının farkında olarak, bireysel özgünlüğünü ortaya koyacak kadar tanrılarını alçak gönüllü yaratır.

Beşinci yüzyıl, Yunan uygarlığında da soruların sorulduğu, ancak oluşmuş ve katılaşmış çok tanrılı inancın bir gereği olarak sorunlara ilişkin mitler oluşturmanın ötesinde, kendi yanıtlarını kendisi vermeye başlamıştır. Yunan uygarlığı için bu dönem, sistemli ve metotlu bir biçimde soru, cevap ve düşünce üretilen, felsefenin temellerinin atılmaya başlandığı bir yüzyıldır.

1.4.3. Çok Tanrılı İnançların İçinde ve Bağımsız Olarak Şamanizm

Şamanlık/Şamanizm, çok geniş bir coğrafya üzerinde, başlı başına bir inanç olarak ya da bir kültür karmaşasının, başka inanç ve dinlerin içinde erimiş olarak ortaya çıkar. Kökeni Sibiryaya ve Orta Asya olmasına karşın Yakın ve Uzakdoğu, Kuzey Amerika, Okyanusya ve Avrupa’ da etkilerini görmek mümkündür.³⁸

Şaman/kam; ruhlarla ilişkiye geçen, ateşe hakim olabilen ruhlarla ilişkiye geçmek için yeraltına inen yer üstüne çıkan, ve tüm bunları sahip olduğu vecd hali ile yapan bir kişidir.³⁹ Şaman ayinlerinin oluşmasının sebepleri öncelikle, bir hastanın iyileştirilmesi, tanrılara ulaştırılacak, teşekkür, dilek veya kurbanlar olarak belirtilebilir.

Kabile içinde şaman, bilim adamı, rahip, doktor kimi zaman da terapist görevini görür. Lévi-Strauss’a göre ilk terapinin temelleri bu ayinlere dayanır. Bir tedavi seansı ya da ayini sırasında hastanın ister gözle görülen fiziksel, ister ruhsal sorunu olsun mutlaka

³⁷ D. Rosenberg *Ön.ver*, s: 404.

³⁸ Erhan Tuna. *Şamanlık ve Oyunculuk*. (Okyanus, 2000), s11.

³⁹ Aynı, s: 13

onun kaybolmuş ruhuyla ya da onu etkileyen kötü ruhlarla ve/veya tedavi etmesi için ilahi varlıklarla ilişkiye geçilir. Tedavinin gerçekleşmesi her zaman için ruhsal çözümlere bağlıdır. Bu trans hali, bir hastayı kötü ruhların etkisinden kurtarmak için yapılan törensel davranışlar bir çeşit büyü olarak da adlandırılabilir. Freud' a göre bu tür ayinler şöyle bir topluluk bilincinin yansımasıdır:

“Egoya temel (birinci) haz verebilecek olan yapısal içgüdülerin düzenli olarak bastırılması insan uygarlığının gelişim temellerinden birisini oluşturuyor gibidir. Bu içgüdüsel bastırma kısmen dinler tarafından uygulanır ve bireyden içgüdüsel hazlarını tanrıya feda etmesi istenir: “İntikamı ben alırım, dedi Tanrı”. Eski dinlerin gelişiminde insanlığın günah diye vazgeçtiği bir çok şeyin tanrıya bırakıldığını ve onun adına izin verildiğini, böylece insanın kötü ve toplumsal açıdan zararlı içgüdülerini tanrıya devrederek kendini bunların egemenliğinden kurtardığını görmek mümkündür. Bu eski tanrılara her türlü insan özelliğinin ve bunlardan kaynaklanan kötülüklerin sınırsız atfedilmesi kesinlikle rastlantı değildir.”⁴⁰

Hastanın başına gelen herhangi bir şey, herhangi bir tanrı yüzünden veya onun rakibi bir kötü ruh yüzünden meydana gelmiştir. Tedavi tanrıdan geldiği gibi, hastalık da dolaylı veya dolaysız ondan gelir.

İşte şamanlığa ilişkin bu inanç, Asya'da şeytan oyunlarının (demon play) kökenini oluşturur. Exorsizm (şeytan çıkarma) pratikleri ile bu pratiklerin dansa jeste ve dialoga olan yansımaları özellikle Hindistan dansları ve oyunları üzerinde etkili olmuştur.⁴¹

Şaman gerçekleştirdiği eylemde, inanan ve oynayan ilişkisini kurar; bu bir gösterimin temel olgusudur. Seyirci kadar, oynayan da rolüne inanır. İnandırıcılığın artması ritüelin başarısıyla doğru orantılıdır. Şamanist ritüel aslında bir tören değildir. Bir şeyin, bir eylemin parçası da değildir. Başlı başına bir olgudur.

“O, anlık duygusal ilişkisini çok doğal bir biçimde kurar seyircisiyle, sembolik anlatımdan daha çok (diğerlerinden farklı olarak) bunu yeğler. Bütün ritüeller ve törenler teatral olabilirler; fakat şaman töreninin teatrallığı onun fonksiyonel özelliklerine bağlıdır.”⁴²

⁴⁰ Sigmund Freud. **Dinin Kökenleri**. (Öteki, 1998), s:40.

⁴¹ E.Tuna. **Ön.ver.**, s: 141.

⁴² E.Tuna. **Ön.ver.**, s: 94.

Dans, kostüm, müzik, dekor şamanın fonksiyonelliğidir. İnanırcılık, oyunculuk gücüyle sağlandığı gibi, elemanlarla da pekiştirilir.

Dans ve müzik transa geçmenin önemli şartlarından. İzleyici grubun da zaman zaman, yan roller denilebilecek danslarla gösteriye dahil olmasına izin verilir. İzin verme yetkisi şamana aittir. Katılımın fazla olması alınan hazzı arttırmak, bir tür ibadeti yerine getirmek ve de neredeyse (bir tedavi söz konusu olduğunda) katılanlarda toplumsal 'imece' hissinin uyanmasını sağlayan bir sonuca doğru götürür. Freud'un yukarıda sözü geçen alıntısında (Freud, Sigmund. Dinin Kökenleri, s:40.) belirttiği gibi; toplum tarafından kötü kabul edilen, bastırılmış (içgüdüsel) isteklerin oluşturduğu olumsuz enerji birikiminin de bir çeşit dışa vurumudur.

Bu kalabalık gösterimin yönetmeni, ne zaman ne yapılması gerektiğine topluluğun anlık değişimleriyle etkileşimli olarak da karar verir.

Şamanın töreninden sonra seyirciler törene ilişkin çeşitli anları hatırlarlar, yaşadıkları psiko-fizyolojik duygular, gördükleri hallüsinasyonlar ve duydukları onlar için deneyim olarak kalır. Seyirciler Avrupa kompleksindeki edebi ve artistik olgularla yüklü teatral ve müzikal gösterilerden çok daha fazla tatmin olmuşlardır. Çünkü seyirciler de eyleme katılmışlardır.⁴³

Özellikle Hindistan ve Malezya' da görülen, halkın katılımıyla gerçekleşen gösterilerin kökeni, Hinduizm ve Budizm içinde erimiş olarak bulunan bu tür şaman ayinleridir. Belirlenen süre –bu belirleme de topluluğun da büyük ölçüde payı bulunduğu için– hiçbir zaman için kısa ya da uzun, yetersiz ya da sıkıcı sıfatlarına sahip olamaz; her gösteri şamanın topluluğun nabzını tutmasıyla, tam ve ayarında olarak sonlanır.

“Dans şamanın kullandığı bir başka teatral öğedir. Şaman trans halinde iken yavaştan hızlanan, sonra yine yavaşlayan ve genellikle yere yığılıp kalmayla sonuçlanan bir dans yapar. Bu transa dayalı dans durumu, Asya' nun pek çok yerinde dini pratiklerin olduğu gibi, dinden doğan dramın da önemli olgularından biridir.”⁴⁴

⁴³ E.Tuna, *Şamanlık ve Oyunculuk*, (Okyanus, 2000), s: 231.dan I.M, Lewis, *Ecstatic religion: An Anthropological Study of Sprit Possession and Shamanism*, (Middlesex, 1971), s: 53.

⁴⁴ E.Tuna, *Ön.ver.*, s: 96.

Şamanın dekor olarak kullandığı en belirgin elemanlar, Avrupa ve Asya mitolojilerinde, ilkel mitolojilerde farklı isim ve biçimlerde görülen, yaşadığı bölgeyi evrenin merkezine koyan tüm ilkel kabilelerde karşılaşılan ve bunu belirtisi de olan ‘hayat ağacı’dır. Hayat ağacı, şamanın –bazı bölgelerde ağaç yerine direk kullanılır– merdivenle çıkarak adakları ilettiği, tanrıyla konuştuğu, gökyüzünün katlarına tırmandığı yerdir.

Şamanın kullandığı önemli fonksiyonel özelliklerin bir diğeri illüzyondur. İllüzyonun kullanımıyla bir anlamda seyirci ve oyuncunun ayrımı belirgin biçimde yapılmaya başlanmış olur. Amacına ulaşabilmesi için ister gece, ister gündüz olsun, loş bir ışıkla aydınlanmış, belli belirsiz seçilen objeler ve mekana gereksinim vardır.

1.5. FARKLILAŞAN DOĞU VE BATI GÖSTERİM ANLAYIŞLARI

1.5.1. ‘Gölge’nin Düşünce Tabanının Oluşturulması

Ayinsel bir eylemde ortaya çıkan gölge oyununun, tıpkı şaman ritüel-gösterimlerinde olduğu gibi, hangi sorunları çözdüğüne veya hangi gereksinimleri karşıladığına bakıldığında –bir kez daha– insanın evren ve yaratılış kaygılarının gölge oyununa kaynaklık ettiği görülür.

“Gölge oyunundaki tasvirlerin Ata tapınımı ile olan ilişkisi dışında gölge oyunundaki iyiler ve kötüler ayrımı da şaman düalist mitolojisinin temel özelliğidir. Gölge oyunu bu tür özelliklerinden dolayı kendini belli bir kutsallıkla kuşatır. Asya’da çeşitli ülkelerde gölge oyunu kutsal günlerde belli bir sebeple oynanır ya da içinde kutsal bir inancı barındırır.”⁴⁵

Şamanın ayin sırasında yaptığı yolculuklarda, (mitlerin konusunu oluşturan ve bir gerçeklik olarak ortaya çıkan) mitolojik zamanının sonsuzluğu, kendini tanımlamaya çaba gösteren insanın, tanrısal sonsuzluk ve –bir başka gerçeklik olan– ölümlü yaşam arasındaki zamansal farklılık yüzünden çelişkiye düşmesine yol açar. Özellikle Doğu mitolojilerinde rastlanan, sonsuzlukta bir yerlerde olmuş olan ve sonsuzda sürekliliği

⁴⁵ E.Tuna, *Ön.ver.*, s:142-143.

olan mitolojik söylenlerin şimdiki zamanda görülebilir olmasını sağlar. Zaman içinde bir gerçekliğe, izleyenler için varolan, görülebilen, tanımlanabilir bir gerçekliğe çevirir. Bu yolla insan, varlığını orada ve o anda ortaya koyarak; gerçek olduğunu algılayabildiği bir zaman süresinde yaşadığını ve diğer insanlarla bunu paylaşarak, tanrısal zamanla insana ait zamanın arasındaki farkı ortaya koymuş olur.

“Tek tanrılı dinlerin zamana ilişkin tarihsel bir anlayışı vardır. Yani tarihin belirli bir zamanında peygamberler aracılığıyla kutsallık zuhur etmiş ve zaman, bu tarihten sonra yeniden başlamıştır.

Oysa bu ilkel inançlarda ve çok tanrılı dinlerde böyle bir algıya rastlanmaz, kutsal zaman mitolojik zamandır. Bu zaman tarihsel bir ana vurgu yapmaz. Dünyanın yaratıldığı andan itibaren vardır. Bu yaratılış anından önceki durum ise zaten kaostur, zamansızlıktır. Yaratılış anından itibaren ise bu zaman kutsallaştırılarak, geri dönülebilen bir zamandır. İşte şaman ayin zamanını böylece kutsallaştırmakta, fakat mitolojik zamanın tersine çevrilebilirliği ile onu ebedi şimdiki zaman haline getirmektedir.”⁴⁶

Bu zaman kısıtlaması ya da taşınması belli bir süre içinde, belli bir mekanda ve belli insanlarla yapılır. Bir süreç ortaya konur, oynanır ve seyredilir. İşte bu oyun sırasında kişileştirilen tanrı veya ataların belli-belirsiz, sınırlı-sınırsız, tanımlı-tanımsız imgelerinden şamanın anlatılarını canlandırmaya en elverişli olanı gölgedir.

“Gölge oyununun özdeksel olmadığı fakat, görünürlükleriyle özdeksel olmayan güçlerin yorumuna çok elverişlidir. Wayang Purwa’ da Purwa “geçmiş”, “en başlangıçta” anlamındadır. Bir başka deyişle “dünyanın yaratılışından ötelere uzanan, belleğimizin sınırlarını aşan” diye yorumlanabilir.”⁴⁷

Yaratılış sürekli ve dinamik bir evrimdir. Bunu açıklayan içrekçi* (ésotérique) ve gizemci (mystique) olarak adlandırılan iki yol vardır. İçrekçi bilginin açıklaması, sözlü simgeler kullanılarak yapılabilir. Ancak gizemci bilginin açıklaması ve aktarımında sözler yetersiz kalır ve çeşitli simgeler gereklidir.⁴⁸ Görsel ve melodik (ritmik) simgeler, sözle ifadelendirilemeyen anlatımı için etkili yollardandır.

“Gizemcilerin amacı tanrı ile birleşebilmektir. Ancak tanrı her yanıyla tüm evren olduğundan, birleşme yolunda denetime alınmazsa zarar verecek

⁴⁶ E.Tuna, *Ön.ver.*, s:244-245.

⁴⁷ M. And, *Ön.ver.*, s: 18-19.

* **İçrekçilik:** Kimi felsefelerin, uygulaması; yalnız vakıf olanlara öğretilen, yabancılara açıklanmayan bölümü

⁴⁸ M. And, *Ön.ver.*, s: 19.

olumsuz güçlerle de karşılaşılır. Bu bakımdan gizemci uygulamalarda öteki dünya üzerine bilgi sahibi bir ruhani öğretmen “guru”, “şeyh”, “mürşit” olmalıdır. Gölge oyununda bunun büyük bir yeri vardır.”⁴⁹

Tahta yontularla başlayan atalara tapınım, yontu imgelerin yerini –gizemli dünyaya daha yakın bir görsel etkiye sahip olan– gölgeye bırakmasıyla devam eder. Gün batımından doğumuna dek süren gösterilerin günün bu zamanında yapılmasının sebebi; ruhların özgürce dolaşabilmeleridir. Adaklar, sunular sunulur, tasvirler tütsülerle kutsanır.

‘Gölge’yi, yalnızca gölge oyunu olarak düşünmek yerine Şamanlık’la başlayan art anlamlarını ele almak, özellikle Antik Yunan Uygarlığı ve Tasavvuf felsefesinde edindiği yeri, genel olarak açıklamak daha yerinde olur.

İ.Ö. V. ve VI. yüzyılları kapsayan Antik Yunan Uygarlığı’nda Klasik Çağ, kültür ve sanat açısından son derece parlak bir çağdır. Arkaik Dönem ve bu dönemin doğacı düşünürlerinin arkasından, Klasik Dönem filozofları, fizik ötesini, insanı ve toplumu yöneten yasaları sistemli bir biçimde ele alırlar.

‘Gölge’nin bir kavram olarak kullanımı ile ilk olarak, Platon’un “idealar evreni”ni açıklarken anlattığı ünlü “mağara söylencesi”nde karşılaşılır.

“İstiareye göre felsefeden yoksun olanlar mağaradaki tutuklulara benzerler. Tutuklular ancak bir yöne bakacak biçimde bağlanmışlardır. Arkalarında ateş yanar. Önlerinde duvar vardır. Kendileriyle duvar arasında hiçbir nesne yoktur. Gördükleri arkalarındaki nesnelerin ateş aracılığıyla duvara yansıyan gölgelerinden ibarettir. Kaçınılmaz olarak bu gölgeleri gerçek sayarlar. Onların asıl bağlı bulunduğu nesnelere ilgili hiçbir kavrama sahip değillerdir. Sonunda tutuklulardan biri mağaradan kaçarak gün ışığına çıkar, ilk kez gerçek nesnelere görünür, o zamana değin gölgelerle aldatılmış olduğunu anlar. Eğer kurtulan, koruyucu olmaya değer, filozof yapılı bir kişiye, eski tutuklu arkadaşlarına durumu anlatmayı bir görev sayar. Fakat onları, doğruya inandırmakta güçlüğü uğrayacaktır. Çünkü gün ışığından mağaraya girince, gölgeleri, öbür tutuklulara bakıldığında daha az belirgin bulacak ve arkadaşları kendisini kaçmazdan önceki zamana bakıldığında daha aptal sayacaklardır.”⁵⁰

⁴⁹ M. And, **Ön.ver.**, s: 19.

⁵⁰ Bertrand Russel, **Batı Felsefesi Tarihi**, (Kıtas, 1969), s: 207.

Burada sözü edilen mağaranın içindeki gölge kavramı, bilgisiz insanın dünyayı algılayış biçimidir. Evren hakkında sorular soran, gördüğüyle yetinmeyen ve bilgi edinen insanın gerçeği algılayışı ise çok daha net olacaktır.

Platon'un "idealar evreni"ne göre, evrenin temelindeki gerçek idealardır. Yeryüzünde algılanan her görüntünün evrende bir ideası vardır. İdea; aynı ismi taşıyan 'şey'lerin içinde olduğu bileşik genel bir kavrama verilen isimdir.

"İnsan duyumları ideaları algılayamaz, fenomenler gerçeğinin ötesine geçse de asıl gerçeği göremez. Ancak ideaların bu dünyadaki görüntülerini algılayabilir. Dünyadaki gördüğümüz nesnelere tanrısal olan ve tek ideaya benzetilerek yapılmış kopyalardır."⁵¹

Yani bir zanaatkarın ortaya çıkardığı ürün, eşya vs. aynı ideanın kopyası, yansımasıdır. Bu anlamda bir sanatçının yaratışı, eseri de kopyanın kopyası, gölgenin gölgesidir. Platon, kukla oynatıcılarına dair,

"Yasalar (Namoı) [1.644d – 645e]" adlı kitabında da "Evren bir tiyatro insanoğlu da ipleri elinde tutan kuklalar gibidir. Sanatçı da yaratıcı tanrının rakibidir."⁵², diyerek idealar düşüncesini sahneleme biçimlerine–özellikle kukla ve gölge oyunu– de uyarlamış olur.

Platon'un sanatçı ve eseri konusunda ve mağara söylencesinde belirttiği görüşleri Asya gölge oyununun simgesel anlamıyla da bağdaşır. Sanatçının yaratma gücüne sahip olması, bunu hissetmesi veya ortaya koyduğu yaratışı onu tanrının bulunduğu kata yükseltir; hatta rakibi olmasını sağlar.

"Evren büyük bir tiyatro, insanlar tanrının iplerini çektiği kuklalar, bir de dirimsel güç, ki bu Malezya'nın Mana' sına benzetilebilir. Böylece dört temel öge bulunuyor: Evrensel bir ilke, ateş ya da ışık söylene varlıkları, tasvirler ya da kuklalar ve bunların gölgeleri..."⁵³

İslam ve Arap düşüncesinde de bu tip benzetmeleri görmek mümkündür. Tasavvuf felsefesinin içinde de her şeyin tanrının bir yansıması olduğu düşüncesi son varılan ve

⁵¹ Sevdâ Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, (Adam, 1982), s: 7.

⁵² A. Metin, *Ön.ver.*, s: 20.

⁵³ A. Metin, *Ön.ver.*, s: 27.

temeli oluşturan noktadır. Bu da Platon'un yeryüzündeki her 'şey'in tek bir evrensel ideadan yansıdığı/oluştugu, onun bir kopyası olduğu görüşüne benzeştir. Çoğu Tasavvuf düşünürü bu konuyu gölge oyunuyla ve kukla tiyatrosuyla örnekleyerek aktarır.

Ferid al-Din (ya da Feridüddin-i Attar (Oniki–onüçüncü yüzyıl); tanınan bir şair ve hikayeci olan Ferid al-Din Attar yazdığı eserlerden anlaşıldığı üzere yaşamında üç ana evre geçirir ve üçüncü evrede –ihtiyarlık– yazdığı eserlerde açıkça sufi olduğunu belli eder.

“Ancak onun tasavvufu, sistem halinde bir tasavvuf olmayıp tamamıyla işrakıdır.”⁵⁴

“Uştur-name” adlı eserinde bu biçimde bir benzetmeye yer verir. Kitabın ana karakteri Tasavvufi anlam yüklenmiş olan bir Türk ‘hayal baz’ıdır.

“Burada Allah’ın mahluklarına önceden hayat verip sonradan öldürmesi, hayal bazın resimlerini bir müddet sahnede oynatıp sonradan sandığa atmasına benzetilir. Hadisat alemi arkasında Allah’ı boşuna arayan mürit, sıra ile yedi perdenin önünden geçer ve orada kendisine birçok garip ve remzi bir tarzda anlaşılması icabedilen şeyler gösterilir. Nihayet bir mezardan bir kitap çıkartmak için, kendisine emir verilir ve orada Allah’a varmak yolunu gösteren bir talimat bulunur. Bu yol, Hallac’ın fana’ yani cismi mevcudiyetin ortadan kalkması yoludur.”⁵⁵

Onüçüncü yüzyıl düşünürlerinden İbn-ül Arabi’ nin eserlerinde de bu tip bir benzetmeye rastlamak mümkündür:

“Perde arkasında oynayanlar yapıntı belirtilerdir, bu onların gerçek biçimleri değildir. Seyirci gerçek olmayan bu görüntülerin ardında tanrısal gerçeği seyre dalar, aynı zamanda tıpkı görüntüleri oynatan bir hayalci gibi tanrının da insanları böyle yönettiğini kavramış olur.”⁵⁶

İbn-ül Arabi’ nin ve Ferid al-Din’ in çağdaşı olan Ömer İbn-ül Farız, “Ta’iyet el Kübra” adlı eserinde; “...insan ruhunu, görüntüleri perde arkasında oynatan hayalciye, perdedeki görüntüleri ise bedene benzetmiştir. Perde kalkınca, gerçek olarak yalnız oynatan kalacaktır, böylece ruh ile tanrının bir olduğu meydana çıkacaktır.”, der.⁵⁷

⁵⁴ Feridüddin-i Attar, *Mantık Al-Tayr*, (MEB, 2001), s.III.

⁵⁵ *İslam Ansiklopedisi*, (MEB, 1940, Cilt II), s. 10.

⁵⁶ A. Metin, *Ön.ver.*, s: 29.

⁵⁷ A. Metin, *Ön.ver.*, s: 30.

1.5.2. Bir Gösterim Biçimi Olarak Gölge

Gölgeye yüklenen anlamlar sadece gizemci inançlarla sınırlı kalmaz. Bir gösterinin taşıdığı toplumsal işlevlerin hemen hepsi gölge oyununun içeriğinde vardır. İnsanların inanç sistemlerini nasıl şekillendirdiklerinin –yukarıdaki– özetinin ardından, bunların tiyatro anlayışına, ama öncelikle Asya tiyatrosuna nasıl yansıdığı ve bir insan grubunun kendi yarattığı simgeler dizisiyle oluşturduğu yaşam biçimine de bakmak yerinde olur.

1.5.2.1. Asya’ da Gölge Tiyatrosu

Asya tiyatrosunun geleneksel Türk tiyatrosunda da görülen üç ana özelliği vardır; tiyatronun tümelciliği, seyircinin katılımcı oluşu ve stilize anlayış;

–‘Tiyatronun tümel olması’nın iki önemli sebebi vardır; birincisi, tek bir seyircideki farklı izlenim düzlemlerine seslenebildiği gibi, farklı sınıflardan seyircilere de aynı biçimde ulaşabilir. İkincisi, bir gösterimde bulunan şiir, dans, müzik, mim, dekor, kostüm elemanlarını birbirinin içinde erimiş, kaynaşmış ve eşit değere sahip olarak sunar.

–‘Katılımcı seyirci’nin anlamı; öncelikle seyircinin tiyatroyu yaşamdan ayrı bir olay olarak algılamayışıdır. Bugünün gösterim anlayışından ve kurallarından son derece uzaktır. Çok uzun bir zamana yayılan gösteri sırasında seyirci, zaten iyi bildiği konuyu ısrarla takip etmeye kendini zorlamaz. Genel gereksinimlerini (yemek, uyumak, sohbet etmek gibi) hiç rahatsızlık duymadan karşılar. Oyunlarda hemen her zaman düşündürmek yerine duygusal haz ön planda tutulur. Edilgen olmayan, kesinlikle her bireyin katıldığı bir süreçtir.

–‘Stilize anlayış’ Asya tiyatrosunda; gerçekten tam olarak kopmayıp, ona seçici, belirli özelliklerini ön plana çıkaracak bir yaklaşımla bakmaktır. Zaten dramatik olanın gerçekten kopması söz konusu değildir. Ancak dramatik olan gerçek ve sanatı birbirine bağlar.

Asya tiyatrosunun bu üç özelliği gölge oyununda da varlığını sürdürür. Gölge oyunu bir sürecin içindeki adımlardan biri olduğu için (mit, şaman ritüelleri, atalara tapınma, animizm, gösterim) ortaya çıkış yeri ve tarihi hakkında kesin olarak bir şey söylemek mümkün değildir. Ancak –olasılıklı olarak– çıkış noktaları farklı kaynaklarda İ.Ö. 400 civarında Çin Hindistan ve Cava olarak gösterilir. Oradan diğer bölgelere yayılır. İslam ülkelerinde daha geç tarihlerde gölge oyununa rastlanır. Dokuzuncu yüzyılda Bağdat'ta seyredildiği/sergilendiği bazı kaynaklarca söylene de varlığı şüphelidir. Ancak üç yüzyıl sonra Mısır'da bir İslam ülkesinde ilk olarak ortaya çıktığına dair kanıtlar vardır. Osmanlı İmparatorluğu'na ise nasıl geldiği tam olarak bilinmemekle birlikte, Sultan Orhan dönemindeki bilinen “Karagöz ve Hacivat” söylencesiyle anılmaya başlar.

“Türkiye’deki karagöz oynatanların (hayali) rivayetine göre, hayal oyunu XIV. asırda, Şuştar şehrinden Bursa’ya muhaceret eden Şeyh Muhammed Kuştari tarafından icat edilmiştir. Bursa camiinin inşasında çalışan iki işçi – meşhur Hacivad ile Karagöz– nükte sohbetleri ile, diğer işçileri işten alıkoymaları için, Sultan Orhan’ın gazabına uğramış ve sultanın emri ile öldürülmüşler. Şeyh Kuştari, az bir müddet sonra, pişman olan sultanı, ikisini de tasvir halinde perdede diriltmek suretiyle, teselliye çalışmış imiş.”⁵⁸

Uzakdoğu gölge oyunu gösterimleri şaman ritüellerinden izler taşıyarak biçimlenir. Öndeki keten bezinden yapılmış paravanaya arkadan elektirik veya hindistan cevizi yağından yapılan bir ışık kaynağının yansıması ve aradaki iki boyutlu dantelsi işlenmiş kuklaların gölgesinin bu perdenin üzerine düşürülmesiyle oluşturulur. Dalang, kuklaları hazırlayan, karakterleri yorumlayan, hikayeyi anlatan, ses efektlerinin zamanını ayarlayan, müziği seçen kişidir. Tıpkı bir şaman gibi herşeyi üstlenir.

Ayrıca yine gerek gölge oyununun gerekse Asya tarzı gösterim biçiminin ana özelliklerinden olan seyirci-anlatıcı, seyirci-oyuncu iletişiminden kaynaklı etkileşimi de içinde barındırır. Dinsel, mitolojik kaynaklı hikayeler hemen hiçbir zaman farklılığa uğramazlar. Ançak oynatıcı sürekli yeni yorumlar, yeni ifade biçimleri geliştirir.

⁵⁸ İslam Ansiklopedisi (MEB, 1940, Cilt V), s:246.

Karakterlerin görselleştirilmesinde toplumsal-ahlaki yargılar ön plana çıkar;

“Bunların kimi erdemli, ince, sabırlı, özdenetimli, ödevine bağlı davranışlar gösterir. Görüntülerde de bu özellikler belirtilir; dar, uzun gözler, uzun burunlar, eğik başlar. Öte yandan çıkık gözler, yassı burunlar, kaba beden yapısı, yukarı dönük yüzler, kaba, saldırgan, atılgan kişilikleri gösterir.”⁵⁹

Gösterimin bir başka ahlaksal anlamı; perdenin sağ tarafında bulunan ve iyiliği simgeleyen kişilerle, sol bölgede bulunan ve kötülüğü simgeleyen kişilerin sürekli savaşıdır; her koşulda iyilik galip gelir.

Oyunun bölümleri de başlı başına bir anlam içerir; birinci bölüm, gençlik ve şiddeti; ikinci bölüm, büyüme ve düşünmeyi; üçüncü bölüm ise, yaşlılık, iç dünya ve bilgeliği simgeler. Bir başka işlevi ve en çarpıcı olanlarından birisi de gizemciliğin ritüellerden bu güne dek taşınmış olmasıdır;

“Gizemcilik wayang purwa temsilinde evrenin simgesini bulur. Perdelerin dibinde tasvirlerin, destek ve sopalarının saplandığı muz ağacı, kütüğü yeryüzünü simgeler. Bunun üstünde bütün varlıklar dalang'ın gücüyle saptadığı işlevleri yerine getirirler. Tasvirler dalangın etkisiyle canlanır ve onunla bağımlıdırlar. Öte yandan gücünü onlardan almadan gerçekleştiremeyeceği için dalang da onlara bağımlıdır. Bunun gibi insanoğlu tanrıya tanrı da insanoğluna gereksinim duyar. İki parçalı bir birim gibi birbirlerini tamamlarlar, biri olmadan öteki varolamaz.”⁶⁰

Gölge oyunu asıl olarak; geleneksel toplumun dünya görüşünü toparlar ve aktarır. Gençlik ve çocukluk dönemlerinden itibaren sürekli izlenen oyunlar, kişilerin bu ritüel özelliği taşıyan gösterimlerle birlikte, hem dinsel konuları öğrenmelerini, hem de toplumun kendi içinde oluşturduğu kuralları ve istenen birey modellerini tanımalarını, tinsel eğitim almalarını sağlar. Oyunun ritüel niteliği o denli ön plandadır ki, bugün bile seyir sırasında kötü ruhlardan korunulduğuna inanılır.

Asya sahneleme anlayışı bölümün sonunda şu biçimde özetlenebilir: Yaşam biçimini tiyatrolaştıran ve aynı zamanda tiyatroyu yaşam biçimi haline getiren Asya toplumu yazılı edebiyat üretimi dışında, günlük yaşamda ve sanatsal düşüncede teatral anlayıştan mutlaka yararlanır. Tekrar tekrar sunulan konuları sitilize ifade ediş biçimi, tıpkı

⁵⁹ A. Metin, *Ön.ver.*, s: 34.

⁶⁰ Aynı, s: 81.

yaratılan dinsel örgünün bölümlerinin düşünsel sistemlerin temelini atması gibi, dantelsi bir incelikle işlenir. Batı sergileme biçimlerinin 1900'lerin başlarından itibaren, sömürgecilik anlayışıyla beraber kıtaya girmesine ve kendisini hissettirmesine kadar tüm işlevlerini bozulmadan sürdürür. Yine de, tümüyle, içerik (dinsel, mitolojik öyküler), kahramanların tasvirleri, dekor ve müzik anlayışında hiç değişiklik yapılmadan sergilenen gösterimler (çok azalmalarına karşın) bugün de varlıklarını sürdürmektedir.

1.5.2.2. Avrupa'da Gölge Tiyatrosunun Keşfi ve İlk Uygulamaları

Gölge tiyatrosu zengin ticaret yoluyla, 1650'de Avrupa'ya gelir. Fakat Avrupalı –mantıklı, fikir adamı olarak biçimlendirdiği düşüncesi– anlaşılmaz gölgenin arkasını getiremez ve anlayamaz. Arupalı elde tutabildiği, üç boyutlu, marionette veya el kuklasına daha fazla yakınlık duyar. Gölge figürü fazla doğal, düşünceye dalan, sessiz ve ruhsal oyunun dünyasının önemli bir parçası içinde bir kültürdür. Oysa Uzakdoğu'da hayal ve gerçek bugüne oranla birbirinden çok uzak değildir.⁶¹

Aslında Avrupa'da belli merkezlerde gölge oyununa sıkça rastlanır. Ancak Doğu'dan yalnızca biçim olarak alınır, içerik ve gösterime yüklenen anlamı ise Batı kendi anlayışıyla yorumlar.

1600'lü yılların ardından gölge tiyatrosu Romantizm döneminde yeniden gündeme gelir. Goethe, Brentano, Mörrike, Uhland, Kerner ve diğerleri gölge tiyatrosu için oyunlar yazarlar ve özgün üretimler sahneye koyarlar. Bu dönem oyunları el veya tüm vücut kuklaları ve silüetlerden oluşur.⁶²

⁶¹ <http://www.Schattentheater.de/files/english/overview/foverview/more/lsuk.html> -->

⁶² <http://www.Schattentheater.de/files/english/overview/foverview/more/lsuk.html> -->

Metin And, Goethe'nin 28 Ağustos 1871'de "Minerva'nın Yaşamı" ve aynı yıl 24 Kasım'da "Midas'ın Yargısı" adlı oyunları Çin Gölge oyunu tekniği ile oynattığından sözeder.⁶³

"Gölge oyunu Fransa, İngiltere ve Almanya da uzun süre renksiz siyah görüntülerle oynatılmıştır. Türk karagözü gibi deriyi saydamlaştırma ve boyama yöntemleri bilinmiyordu. Yalnız XVII. yüzyılın ikinci yarısında Fransa ve Almanya'da izdüşüm feneri [lanterne magique] bulunuşu ile, XVIII. Yüzyılda da cam üstüne renkli resimlerin, diaların izdüşüm feneri ile perdeye yansıtılması sonucu, gölge oyunu yeni boyutlar kazandı."⁶⁴

İzdüşüm fenerinin (magic lantern) keşfiyle başlayan bir başka teknik olan canlandırma (animasyon), daha ilerleyen zamanlarda (1914) gölge oyunu ile karıştırılarak yeni bir anlatım tarzının oluşmasını sağlar. Bu her iki teknik için de kendi sınırlarının dışına çıkması açısından ilginçtir. Ancak bu evreye gelene kadar gölge tiyatrosuna ait örneklere rastlamak mümkündür.

Paris'te ünlü gölge tiyatrosu 'Le Chat Noir', pek çok karikatürist sanatçı ve yazarın ortak çalışarak, uzun konulu gösterimler düzenledikleri bir mekandır. 1889 Nisan'ında Adolphe Talasso ve Frédéric Gariulo Türk gölge oyunu olan "Karagöz"ü bu tiyatrodaki sergilerler.⁶⁵

1.6. BATI TEKNİĞİNİN OLUŞUMUNUN TEMELİNDE BATI DÜŞÜNCESİNİN VE BİREY KAVRAMININ BİÇİMLENMESİ

Doğu'nun kendisini sonsuzlukta tanımlayabilmek adına mitlerden yararlanması, ritüelleri geliştirerek, sahnelemeye dönüştürmesi; ama yine de tüm bunları yaparken 'bilgi'yi, 'tanrı' kavramıyla özdeşleştirerek –ve rahatsızlık duymadan–, kendisini sonsuzluğun bir parçası olarak ortaya koyma çabası ne denli doğalsa, Batı/Avrupa'da kendisini tanımlamaya başlayan birey için o kadar yabancı ve yanlıştır.

⁶³ A. Metin, *Ön.ver.*, 384.

⁶⁴ Aynı, 384.

⁶⁵ Aynı, 386.

Sonsuzluk kavramı ve onun içinde varlığını tanımlama, Antik Yunan Uygarlığı'nın temellerini sağlamlaştırarak, teolojiden bağımsız bir biçimde 'insan'ı düşünmeye başlamasıyla birleşerek, Avrupa'da tarihsel süreç oluşturma mantığının ortaya atılmasını ve zaman kavramını uçsuz bucaksızlık yerine, 'insan zamanı'na bölerek tarih olarak adlandırmasına kadar varır.

Avrupa'yı belirleyen temel, tarih bilincinin olmasıdır.

“Avrupa, tarihsiz tarihin marjında yer almanın/kalmanın bedeli/ödülü olarak tarihi inşa edecek, yani değişme sürecinin içine insan iradesini katacak, böylece değişmeyi kader olmaktan çıkaracaktır. Tarih işte bu noktada doğmuştur. Avrupa'yı belirleyen temel öge tarihli olması, daha doğrusu değişim sürecini tarihselleştirmesidir.”⁶⁶

Bir anlamda, seyirci olarak zamanın akışını izlemek yerine, aktör olarak etken rol almak Batı için daha uygun bir bakış açısidir ve bu düşüncenin temeli Antik Yunan Uygarlığı'nda biçimlenir

1.6.1. Birey Kavramının Oluşması ve Batı Felsefesinin Temeli

Yunan Uygarlığı'nda din, bu yaşamın sorunlarına insanın mutluluğuna dönük, öte dünya umuduna bağlanmayan, insanın güç ve yeteneklerini temel alan bir anlayış üzerine kuruludur. Doğa gözlemiyle elde edilen; insanın en mükemmel ve yetkin canlı olduğu görüşü gerek dinin gerekse felsefenin temelini oluşturur. Tanrılar da –özellikle Hellenistik dönemde sanatta en uç dışavurumun yaşandığı– mükemmel anlayıştan yola çıkarak tasarlanır.

“Karmaşık ve anlaşılması güç olan doğayla insan arasında –düşünceleriyle, duygularıyla, içgüdüleriyle, sezgileriyle, tutkularıyla, öfkeleriyle, nefretleriyle, özlemleriyle ve dahasıyla doğadan daha az karmaşık görmedikleri insan arasında– bir bağlantı kurmaları da, bu güce ancak kendilerinden daha güçlü olan insan-tanrıların sahip olabileceği sonucuna varmalarında etken olmuş olmalarıdır. İnsana olan bu hayranlıkları içersinde yarattıkları insan-tanrılara, insanda olan tüm yetenekleri ve düşünme duygu sezgi özlem hırs öfke vicdan gibi karmaşık özellikleri verdiler. Beden olarak ise düşleyebildikleri en güzeli ve en becerikliyi yakıştırdılar.”⁶⁷

⁶⁶ Mehmet Ali Kılıçbay, *Doğu Batı*, (ISSN:1301-4153. Sayı: 14., Şubat-Nisan 2001), s:91.

⁶⁷ Sabri Şatır, *Başlangıçta Bilgisizlik ve Korku Vardı*, (Pan, 2001), s:54.

Bu insan-biçimci tanrı düzeni düşünceyi sistemleştirerek, dinden bağımsız bir felsefe yaratmaya başlayan filozofların eleştirilerine hedef olur. Ksenophanes (M.Ö. 570-503),

“...Tanrılar ve insanlar arasında en yücesi olan ve şekil bakımından da ölümlülere benzemeyen tek bir tanrı vardır...”⁶⁸

Bu iki filozof, Antik Yunan din anlayışının dışında bilimsel düşünme yöntemleri üretmeye başlamış olur.

Özellikle Hellenistik dönemde henüz arkaik düşünce biçimini sürdüren Doğu bilgeleri kozmik uyum, eril ve dişil güçlerin değişken etkisi üzerinde durmaya devam ederken, Yunanlılar bilimsel tabana dayanan farklı atılımlarla mit düzeyinde düşünmeyi noktalandırırlar.

“Sisamlı Aristorchus (İ.Ö. 310-230), dünyanın ve gezegenlerin güneşin çevresinde döndüğünü, güneş ve yıldızların sabit olduğunu ileri sürmüştür. Fakat Nicealı (İzmit) Hipparchus (İ.Ö.146-126), dünya merkezli görüşü gezegenlerin yörüngelerini açıklamak için içiçe daireler ve merkezsel bir daire çevresi üzerinde devreden küçük daireler kullanarak, daha iyi açıklamış görünür; bu sistem Kopernik (İ.S.1473-1543) doğrusunu kanıtlayana kadar sürmüştür... Yunan ve Roma stoik düzeninde insanın uyması gereken doğa, Sümer’ in doğayı büyük bir organizma ve dünyanın sonsuz dönen dairelerinden çıkışı, çözülüşü olarak algılayışları etkisinde sürdürse de, bu nedenle eski mitsel dünya değildir.”⁶⁹

Bilim ve düşünce sistemlerini bir tabana oturtmaya başlayan insan, tarihsel olarak da kendini tanımlamaya başlar. Giderek mitlere duyulan kuşku, kavramları soru sorarak araştırma tarzı hakim olsa da ve beşinci yüzyıl bitmeden önce Protagoras,

“İnsan bütün nesnelere ölçüsüdür. Var olan varlıklarının, var olmayanların var olmayışlarının da ölçüsüdür”,⁷⁰ diyerek dönemin en belirleyici sözünü söylemiş olsa da, bir yanda tanrıların varlığı ve yazgı kavramı –gerek tanrılar gerekse insan için– hala gücünü hissettirir.

⁶⁸ Aynı, s:56.

⁶⁹ J. Campbell, **Batı Mitolojisi**, s:209.

⁷⁰ B. Russel, **Ön.ver.**, s:151.

Kendini tanrı konumuna yükseltmeyi başaran, ancak hala bir yazgı anlayışından sözeden insan böyle bir çelişkiyi içinde barındırsa bile, Batı felsefesinin ve birey olmanın temellerini atar.

1.6.2. Avrupa' da Birey Kavramının Gelişmesi

Avrupa'nın bireyselleşme sürecinde, Yunan Uygarlığı'yla gelen temellerin üzerine inşa edilen feodal düzen, onun içinde yeni tanımların oluşumu da önemli rol oynar. Feodalite öncesi toplum siyasetlidir ve egemenlik/hakimiyet göklerden gelmektedir:

“Avrupa-merkezci ve doğrusal tarih yanlılarının tüm iddialarının tersine, feodalite tamamen Batı Avrupa'ya özgü bir ekonomik formasyondur. Hatta hiç abartma sayılmaması gereken bir ifadeyle, Avrupa'nın kendine özgü ilk kurumudur, Avrupa'yı dünyadan farklılaştıran ve onu tarihi inşa süreci içine sokan ilk oluşumdur. Avrupa feodaliteden itibaren oluşmakta, tarihsizliği bu noktadan itibaren kırmaktadır.”⁷¹

Bime/bilgi, önemli bir sorundur; bu sorunun çözülmesi için farklı özne tasarımları gündeme gelir. Özne-nesne kavramlarının tanımı ve ayrımı artık bilinçli olarak yapılmaya başlanır. Bu tanımları yapabilmek için önce kendisi olmayana –Doğu– yönelmesi, incelemesi, ondan hareketle kendisini tanımlaması gerekir. Bir anlamda tez olarak kabul ettiği Doğu düşüncesine karşı kendi düşünce gelişimini anti-tez olarak geliştirmeye yönelir. Bu ayrılık özellikle tek tanrılı inancın yaygınlaşması ve otorite haline gelmesiyle gündeme yerleşir; fakat –düşünce sistemlerinin de duraksamaadan gelişimiyle– bireysel kimliğini dinden bağımsız olarak da oluşturmayı başarır.

“Aslı doğulu olan Hıristiyanlık, merkezi, monist ve ekümeniktir. Yani doğuya çok uygun bir yapılanma ve tavır alış içindedir. Feodal atomizasyon zamanında birlik/tek merkezin egemen olduğu bir Hıristiyan İmparatorluğu taşıyıcısı ve tüm batı antik bilgisinin taşıyıcısı olmuştur. Doğu' da antikitenin diğer dili olan Yunanca'nın taşıyıcılığını yaptığı gibi, Batı' da da Latince'nin taşıyıcısı olmuştur. Ancak Batı'nın ulus-devleti inşa etmeye başlamasıyla, merkez ve merkezi olma iddiasını terk etmek ve sandık odasına göç etmek zorunda kalmıştır.”⁷²

⁷¹ M. A. Kılıçbay, *Ön.ver.*, s:91.

⁷² Aynı, 94.

Böylece artık Avrupa'da ilahi değişmez kurallarla kavramları açıklayan, tümel bir alan ortadan kalkar.

“Bireyin kıstası, dünyanın başka hiçbir yerinde bulunmayan bir toplumsal kategori olan soyludur. Batı Avrupa'ya özgü olan bu toplumsal kategori, servetini ve toplumsal-ekonomik-siyasal konumunu devletin içinde yer almasına borçlu olmayan kişidir ve özgür bireyin ilk taslağıdır.”⁷³

1.6.3. Düşüncenin Gösterime Yansıması

Bireyin sonu belli olan yazgısı karşısındaki çaresizliği, erdemlerini koruma savaşımı sırasında bazı tanrılar tarafından korunması, bazılarının saldırısına uğraması, günahları tarafından cezalandırılması, ama bu durum yüzünden vicdan azabı çekmemesi tragedyanın içeriğindeki temalardır. Dönemin sanatsal dışavurumu, çelişkiye düşen toplumun yansımasını drama olarak tiyatro yazımına ve gösterimine düşürmesidir. Sistemli düşünme tekniği, tiyatro ve sergileme alanında da kuramlar oluşturulmasını sağlar.

“Antik Yunan Uygarlığı'nın İ.Ö. V. ve IV. yüzyıllarını kapsayan Klasik çağı sanat ve kültür açısından en parlak dönemi olmuştur. Tragedya ve komedyaya türünde en parlak yapıtların yazılması bu döneme rastlar.

Tragedyanın Antik Yunan Uygarlığı'nın Arkaik çağı sayılan İ.Ö. VII. ve VI. yüzyıllarda tanrı Dionisos onuruna yapılan törenlerde söylenen ditrambos şarkılarından doğduğu varsayılmaktadır.”⁷⁴

Demokrasinin temellerinin atıldığı bir devlet olmasına rağmen, Atina Devleti, sınıflı bir toplumdur. Kölelik yaygın ve kabul gören bir olgudur. Sık değişen yöneticiler/tiranlar, yönetim biçimlerinin sonucunda, beşinci yüzyılda, halk daha bilinçli bir duruma gelir. Bu durumun yansıması sahnelemede; önceleri –teatral özelliğe sahip olsa da– coşkun ritüeller olarak kutlanan Dionisos şenliklerinin, bilinçlenen halkın yeni bakış açısıyla birlikte, doğaüstü olaylar, kurbanlar ve kahramanların yerini daha gerçekçi olayların sergilendiği tiyatro anlayışının almasıyla kendini gösterir.

Antik Yunan tragedyasının tanımını ilk kez Aristoteles tarafından yapılır;

⁷³ Aynı, 95.

⁷⁴ S. Şener, *Ön.ver.*, s:1

“O halde *tragedya*, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu belli olan, belli bir uzunluğu bulunan bir cylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; cylemde bulunan kişilerce temsil edilir. Bu bakımdan *tragedya*, salt bir öykü [mythos] değildir. “*Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir*” (katharsis).”⁷⁵

Tragedyaların konuları yine mitler ve efsanelerdir ancak; artık oyuncu, yazar/yönetmen, dekor, müzik, kostüm gibi sahne alemanları belirgin olarak kullanılmaya başlanır. Dinsel ritüeller yerini teknik ve görsel anlamda bir sergilemeye bırakır. Bu teknik anlayışın oluşmaya başlamasıyla birlikte, Doğu sergileme biçiminin temelini oluşturan tekrara ve bezemeci, stilize üsluba dayanan gösterim biçiminin Antik Yunan’da yer edinmediği görülür.

1.6.4. Batı Sergileme Anlayışı

Batı sergileme anlayışı yukarıda açıklanan Asya/Doğu gösterim anlayışının zıttı olarak biçimlenir. Dönemlere göre farklılıklar gösterse de, ticari yollarla etkileşimler olsa da bireysel Batı düşüncesinin –olduğu gibi– sergileme biçimlerine yansıdığı görülür.

Ritüelle başlayan teatral anlatım, seyirciyle oyuncu arasında ancak dinsel bir ayın ilişkisiyle sınırlı kalarak gelişir. Doğu’nun etkileşimli, oyunu şekillendiren izleyici bilincini Batı’nın temellerinde görmek mümkün olmaz. Seyircinin Antik Yunan, Roma tiyatrosunda hatta daha sonra Ortaçağ tiyatrosunda oyuna sözlü etkilerde bulunarak, görüşünü o anda bildirmesine rağmen, oyunu etkileme ya da yönlendirme niteliğine sahip değildiler. Bunlar genel olarak yergi, coşku ifadelendirimi niteliğindedir.

Ortaçağ tiyatrosunda gizemci eğilimler görülürse de bunlar kilise içindir ve onun izin verdiği ölçülerin dışına çıkamaz. Teatral anlatımlar, seyirciyi kendisine bağlamak için aşırı duyguları harekete geçirmeyi hedefleyen ve bu yolla ilgiyi sabit tutmaya çalışan gösterimlerdir. Yine özellikle bu dönemde sahne tasarımı ve kostüm tekniklerinin

⁷⁵ Aristoteles, *Poetika*, (Remzi, 1994), s:22

gelişmesi artık izleyici başka dünyalara çekmeyi ve kendine bağlamayı hedeflemenin sonuçlarıdır.

Ortaçağ'ın tüm dinsel karmaşısına, çatışmalarına ve bunların ortaya koyduğu düşünce engellerine rağmen, Aydınlanma ve Rönesans'ın önünün kesilmesi mümkün olmaz ve tüm yasaklara karşın ilerleyen düşünce gelişimi kendini teknik ilerlemede de gösterir.

Batı'nın "özgün birey" ve "ego" tanımları bu gelişmenin başlıca sebeplerindendir. Kendini tanımlama süreci hiçbir zaman bitmez ve çok tanrılı inançlardaki bireysel görüşlerini geliştirerek yüzyıllar sonraya taşır.

Özgün birey; yeni şeyler düşünen, yeni bakış açıları yaratan, yeni sunumlar ortaya koyan; egosunu ortaya koyan bireydir. Topluluk içindeki varlığını ancak yeni bir şey yaparak ortaya koyar ve bu da Aydınlanma Dönemi'nde aklın üstünlüğü olarak tanımını bulur.

"Bu çağın ileri gelen düşünürlerinden, İmmanuel Kant, "Aydınlanma nedir?" sorusuna şu yanıtı veriyordu; "Aydınlanma, insanın kendi kurallarıyla düştüğü ergin-olmayış durumundan kendini kurtarıp aklını kurtarmaya başlaması" nı kapsayan çağdı. Ona göre insanoğlu, aklını kendi başına kullanamamış hep otoritelerin önderliğini aramıştı "Aydınlanma," Ortaçağ' ın kapanmasıyla ortaya çıkan gelişimin doruk noktasıydı."⁷⁶

Bu düşünce biçimindeki Batı insanı teatral anlatımların yanısıra başka anlatımlar da geliştirir.

1.7. CANLANDIRMA VE SAHNELEMENİN ORTAK GELİŞİMİ

Ortaçağ'daki birbirini izleyen elyazmaları bir çeşit animasyon örneği olarak kabul edilir. Ancak canlandırmacı anlayışla film oluşturmak, insan gözünün bilinen karakteristik görüntü kararlılığına göre mümkündür. Buna göre retina, algıladığı nesneyi bir süre için alıkoyar ve böylece arkasından gelen diğer nesne imgesiyle

⁷⁶ Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatro Tarihi*, (Mitos, 2000), s: 221

ilişkilendirebilecek gerekli sabitlik süresini kazanmış olur. Hareket simgelerinin ilişkilendirilmesiyle sürekli bir akıntı halinde algılanacaktır.

Görüntü kararlılığı Mısırlı bilim adamı, Ptolemy'nin buluşudur. Görevleri, ateş çömlüklerini dairesel hareketlerle sallamak olan gözcü-nöbetçileri seyrederken, çömlüklerin yavaş sallanmasıyla görüntünün parçalar halinde algılandığını, hızlandığında alevlerin dönüş esnasında bir çember oluşturduğunu ve bir çeşit yanılısama yarattığını farkeder. Bu, yüzyıllar sonra canlandırmacı tekniğin temelini oluşturur.⁷⁷

Canlandırma (animasyon) tekniğiyle bir film yapma konusundaki ilk adım, onyedinci yüzyılda bir cizvit papazı (Althanasius Kircher) tarafından ortaya atılır. Bir izdüşüm fenerinden –magic lantern– kaba bir yansıtıcı inşa eder. Bunu bir ayna ve lens, mum ya da gün ışığı yansıtarak, yaptığı ışık kaynağını yarattığı belirsiz kamera (kamera obscura) düzenine ekler. Resim dizisini aletin üzerinde yatay olarak kaydırıp, karanlık bir odanın duvarına yansıtır.⁷⁸ Konu; şeytanın idamıdır, seyirci ise diğer papazlar. Gösterim sırasında ve sonunda coşku, heyecan ve karmaşa hakimdir. Şeytanın sunumu ve seyircilere doğru fırlar gibi görünmesi kilisenin tepkisini çeker.⁷⁹

Bu ilk uygulama, içerik ve sergileme biçimi olarak ele alındığında döneminin teatral sunumlarından daha mistik ya da ritüelsi olarak tanımlanabilir. Doğu'nun tanımlanamayan varlıkları ya da atalarının ruhlarını anmak için kullandıkları ayinsel gölge oyununun içerik olarak benzeş, uygulama olarak farklı bir çeşididir. Belki de kilisenin yasaklama sebeplerinden en önemlisi; bir kilise mensubunun kendi egosunu tanımlayacak bir buluş yapmış olması ve bunu tanrıya ait bir mekanda sunmasıdır. Yoksa kavram olarak varolan varlıkların insan biçiminde görselleştirilmelerini özellikle –dinsel– tiyatrodan görmek mümkündür. Onikinci yüzyılda yazılmış olan 'Adem Oyunu' buna iyi bir örnektir.

"Bu oyun Fransa' da kilisenin önündeki büyük alanlı *mansion* adı verilen, yan yana dizilmiş, ayrı yerleri gösteren, çok sayıda sahne üzerinde oynanıyordu. Bu

⁷⁷ Roy Madsen, *Animated Film: Concepts, Methods, Uses*, s: 4.

⁷⁸ Aynı, s:4-5.

⁷⁹ Aynı, s:5.

yan yana dizilmiş sahnelerin bir başında Cennet, öbür başında Cehennem vardı. Cennet çoğu zaman orta sahnede duran haçın sol tarafındaydı. Oyunda Tanrı bile bir oyuncu tarafından canlandırılıyordu.”⁸⁰

Animasyon (canlandırma), bu ilk sergilemelerin ardından, daha akışkan ve devamlı görüntü elde etmek için teknik ilerlemelere gereksinim duyar ve bu ilerlemelerle gelişir. Bu noktada artık teknik ilerlemenin getirdiği farklı bakış açıları ve farklı bakış açılarının gerek duyduğu yeni teknik ilerlemeler birbirilerinin itici gücü olmaya başlarlar.

1912’de Lotte Reiniger’in yaptığı “silüet animasyon” tekniği olarak adlandırılan canlandırma tekniği gölge oyunu ve animasyon tekniklerinin başarılı bir birleşimidir. Lotte Reiniger, dönemin ünlü tiyatro yönetmeni Max Reinhardt’ın stüdyosunda ve Paul Wegener’in “Golem”, “Prag’lı Öğrenci”,(The Golem, Student of Prague) filmlerinde çeşitli animasyon tekniklerinin kullanılmasında yardımcı olarak çalışır.⁸¹

Bu dönemde yeni bir ivme kazanan sanat akımları ve akımların sahneleme anlayışlarına yansımaları, özellikle, pekçok tekniğin, teknik elemanın bir arada kullanılması ve Batı tiyatrosunun kendisine –yeniden keşfedilen Doğu tiyatrosunun sahip olduğu temellere benzer– temeller araması yeni atılımların yapılmasına yol açar. Bu noktada artık, film, canlandırma ve tiyatro ortak alanlarda içiçe geçmiş olarak kullanılmaya başlanır.

1910 yılında çıkarttıkları manifestolarıyla varlıklarını ilan eden fütürist sanatçılar eşzamanlılık ve montaj gibi iki düşünceyi sahne tasarımının iki ana yapı taşı haline getirirler. Her çeşit makinenin sahnede kullanımı, geleneksel Avrupa tiyatrosunun güncel konularından uzaklaşarak, yeni ve soyut bir alan yaratma isteklerini; tinsel dinamizme dinsel bir tapını ve gelecek dinine giden tinsel soyutlamanın merkezi olarak panoramik bir eylem birleşimi biçiminde yaptıkları tiyatro tanımını temel kabulederek, üzerine inşa ederler.⁸²

1920 yılında Weimar Bauhaus’u kuran Walter Gropius’a göre;

⁸⁰ Ö. Nutku, *Ön.ver.*, s: 89.

⁸¹ Robert Russett, Cecile Starr, *Experimental Animation An Illustrated Anthology*, (Litton Educational, 1976), s:75-77.

⁸² Aziz Çalışlar, *20. Yüzyılda Öncü Tiyatro*, (Mitos Boyut, 1973), s: 79-82

“Materyalist makine çağında insanların duygu dünyasıyla ilişkisini yitirmiş olan tiyatrodaki bir arınma ve yenilenme, geçmişteki yüksek kültürlerden farklı olarak sanırım tiyatroya ilişkin bütün kapsamlı sorunların ancak kuramsal ve pratik etkileriyle birlikte ele alınarak temelden açıklığa kavuşturulmasıyla ve toplumların düşünce dünyalarıyla birlik içinde olduğu ölçüde gerçekleştirilebilir. Çünkü gerçek bir yaşamın yansımasıdır tiyatro.”⁸³

Gerçeklik tanımlarının yeniden gözden geçirildiği bir dönemde, sahneleme de, ister istemez gerek kuramsal alanda gerekse uygulama alanında bu sorgulamalardan etkilenir. Yapay konuların yerine insanın temel sorunlarının ve toplumsal etkilenmelerin simgesel olarak anlatıldığı, soyut yeni bir dünya yaratılmaya başlanır.

“Sahne özünde metafizik bir özlemden kaynaklanır, duyular üstü bir idea'nın duyulara yönelik bir biçime dönüşmesine hizmet eder. Seyircinin ve dinleyicinin ruhu üzerindeki etkisinin gücü, idea'nın görsel ve işitsel duygusal algılanabilir uzama dönüştürülebilmesine bağlıdır.”⁸⁴

Gropius'un bu açıklamasındaki 'metafizik özlem' kavramı Nietzsche ve Wagner'in yaydıkları etkiden kaynaklanarak tiyatroya ritüel niteliğini yeniden kazandırmayı çağrıştıran bir nitelik taşır.⁸⁵

Dönemin yönetmenlerinden Oscar Schlemmer'in 'Triadic Ballet' adlı yapıtı çağın varyete tiyatrosuna, Uzakdoğu kukla ve sirk gösterilerine olan ilgisinin bir yansıması olarak biçimlenir.⁸⁶

1920'li yıllarda Max Reinhardt, yönetmenliğini üstlendiği sergilemelerde festival ve ritüelsi havayı sürdürür. Ve yine bu yıllarda Lotte Reiniger birlikte çalışırlar. Lotte Reiniger, Doğu gölge oyununu film animasyona dönüştürür. Peri masalları ve macera hikayelerini tekrar ele alır ve bu hikayeleri yeniden yorumlarken özellikle siyah-beyaz zıtlığını kullanır. Yorumladığı eserler arasında “Prens Ahmet'in Maceraları (The Adventure of Prince Achmed)”, “Sindirella (Cinderella)”, “Papageno”, “Beyaz Kar Kırmızı Gül (White Snow And Red Rose)”, “Uyuyan Güzel (Sleeping Beauty)”,

⁸³ Aynı, s: 141.

⁸⁴ Aysin Candan, *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, (YKY, 1994), s: 111.

⁸⁵ Aynı, s: 111.

⁸⁶ Aynı, s: 113.

“Arabian Night Adventures (Alaaddin)” gibi tanınmış hikaye ve masallar vardır.⁸⁷
(Resim I)

Her ne kadar silüet animasyon tekniği 1910’da Mr. C. Armstrong adlı bir İngiliz tarafından “The Clown and The Donkey (Palyaço ve Eşek)” adlı filminde uygulanmış olsa da, Lotte Reiniger, Berthold Bartosch ve Alexander Alexeief eşzamanlı olarak yeni yükselen ticari animasyonun dışında –belki de Reiniger’in Doğu tiyatrosu ve Batı tiyatrosuyla ilgili çalışmalarının da etkisiyle– resimsel animasyon anlayışına doğru yönelirler.⁸⁸

Son yıllarda ise düzenlenen çeşitli festivallerde geleneksel gölge oyunundan yararlanarak, yeni düzenlemeler ve sahneleme biçimleri oluşturulur. Perde arkasında iki boyutlu kuklalardan yararlanmak, bunu üç boyutlu mekanla birleştirmek ya da kukla yerine insan bedenini kukla hareketlerine uygun hareket ettirerek kullanmak, bu yeni sergileme anlayışlarında kullanılan yöntemlerdendir.

Alışılmış perde ve iki boyutlu kukla tasvirleri sabit tutarak, ışıkla yeni bir atmosfer yaratarak geleneksel gölge oyununu canlı tutma girişimleri de görülür. (Resim II)

Yine geleneksel anlamda kullanılan gölge oyunu düzeniyle çağdaş batı masalları da sergilenir. Alice harikalar diyarında bu örneklerden biridir. (Resim III)

Başarılı denemelerden biri olarak gösterilebilen “The Island-Shadow Ballet” modern gölge ve ışık yorumlarından sayılabilir. (resimVI)

Canlandırma olarak değerlendirilebilecek tekniklerin de eşzamanlı olarak gölgeyle aynı perde üzerinde kullanıldığı oyunlar vardır. 1998 yılında Ferhan Şensoy Dostlar Tiyatrosunda oynanan “Çok Tuhaf Soruşturma” adlı oyunda sahneye gerilen beyaz perdeye tepegözden yansıtılan ışık ve renk oyunları yapılan değişik uygulamalardandır.

⁸⁷ Robert Russett, Cecile Starr, **Ön.ver.**, s:72.

⁸⁸ Aynı, s:72.

Zeliha Berksoyun danışmanlığında hazırlanan, 2002 yılında “İstanbul Uluslararası Kukla Festivali”nde sergilenen, “İstanbul Gölge Oyuncuları” tarafından uygulanan “Sevdalı Bulut”; gölge perdesi üzerine yansıtılan ebru ve boyama sanatlarının diğer örneklerinin o anda yapılarak sahneye yansıtılması üzerine kurulu bir oyundur.

Farklı olanı bulma, yeni olanı eskileri birkez daha ele alarak yakalamaya çalışma, sergilemelerin son yıllarda sıkça başvurdukları yollardandır. Sinema diline yaklaşan teatral gösterimlerin yanı sıra sokak tiyatrosu, şenlik ve ritüelsi taddları yeniden gündeme getirmek isteyen amatör ve profesyonel kumpanyalar ve gruplar artık sıkça rastlanır hale gelir.

Gerek kostüm ve dekor çeşitliliği. izleyicinin dikkatini daha fazla sabit tutabilme gerekse klasik oyunculuk teknikleri ve tiyatro binasının alışlagelen havasını değiştirmek için yeni yollar aranır.

Farklı gösterim kodlarının birleştirilmesiyle yeni bir dil yaratma kültürlerarası iletişim kurmayı da beraberinde taşır. Bunun nedenlerinden en önemlisi içinde bulunulan dönem için “artan bireysel yönelim sonucu, reel düşüncenin aşırı gelişimi ve tüm gizlere olan inancı yitirme” olarak nitelenebilir.

Tiyatro ve sergileme biçimleri antropolojinin bir dalı olan işlevselcilik görüşüne göre değerlendirildiğinde organik ve mekanik tanımları doğu ve batı düşünüş ve onun yansımaları olan tiyatro için son derece belirleyicidir. Emile Durkheim’ın görüşünü burada yinelemekte fayda vardır.

Mekanik dayanışma; farklılaşmamış ya da çok az farklılaşmış toplumlara özgüdür; bu toplumların üyeleri, aynı değerlere bağlı oldukları ve aynı kutsal inançları bölüştükleri için birbirlerine benzerler, aynı duyguları taşırlar. Terimin bugünkü anlamıyla bireyden sözedilemez; herbiri bir anlamda bütünün bir parçasıdır. Doğu’nun bu yaklaşımı Batı’nın kurduğu etkiyle bireyselleşmeye dönüşürken ve gelenekle ilgili kavramlarda ciddi farklılaşmalar yaşanırken Batı’da da;

Organik dayanışma; herbiri kendi işini yapan ve topluluğun sürekliliği için vazgeçilmez olan bireylerin farklılaşmasıyla toplumsal uzlaşma sağlanmıştır. Burada, parçalar birbirini tamamlayarak bütünü oluşturur. Demek ki çağdaş toplumların özelliği ‘benzerlikten doğan dayanışmanın’ yok olması ve işlevlerin giderek farklılaşmasıdır.” Yaklaşımdan dolayı tekrar bütünleşme ve ortak değerler oluşturmaya yönelik eğilimler görülmektedir. İşte bu noktada kültürlerarası kodlardan sözedilir.

Birbirine sürekli zarar veren bu iki farklı yaşama ve düşünce biçimi artık ortak bir dil oluşturma süreci içine girmeye çalışır.

“Kültürlerarası/postmodern tiyatrodaki (Brook, Barba, Mnouchkine ve Wilson’ın çalışmalarını dikkate aldığımızda) yeni ifade biçimleri olarak, çok farklı kültürlerin oyunculuk üsluplarına yer verme, geleneksel dramatik biçimlerle deneysel formları beraber kullanma, “ussal” kontrolün giderek çekildiği kopuk, nasıl biraraya geldiği ilk bakışta anlaşılmayan olaylar belirsiz ve karmaşayı içeren dil kullanımı, enstelasyon ya da söz diline alternatif, ışıkla, sesle, hareketle tasarlanmış teatral alanlar ya da boş uzam ve zaman kodları oluşturma gibi tekniklerle karşılaşırız.”⁸⁹

”Sahneleme ancak büyük çelişkilerden ya da tarihi çatışmalardan uzak bir ortak estetik ya da toplumsal uzamın arayışı, göreceğimiz gibi gelenekle ve mirasla sıkı bir bağ gerektirir...”⁹⁰

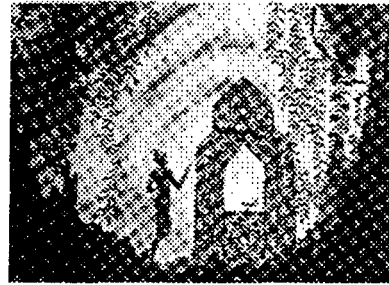
⁸⁹ Patrice Pavice, *Sahneleme: Kültürler Kavşağında Tiyatro*, (Dost,1999), s:32.

⁹⁰ Aynı, s:94.

RESİMLER



Papageno

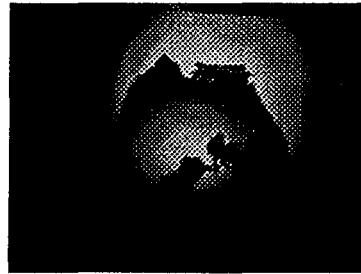
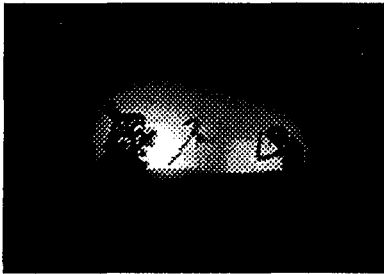
Beyaz Kar Kırmızı Gül
(White Snow Red Rose)

(The Adventures Of Prince Achmet)

Prens Ahmet'in Maceraları

Resim I

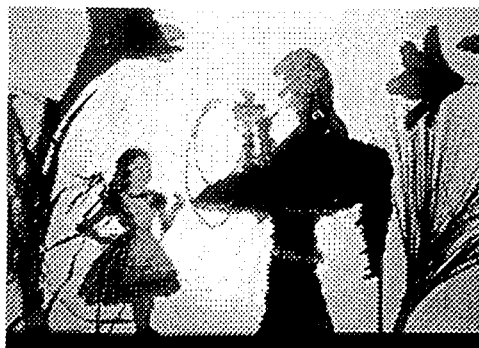
(Animation Catalogue 1993/94, British Film Institute s:19-21;Experimental Animation
An Illustrated Anthology, s: 81.)





Resim II

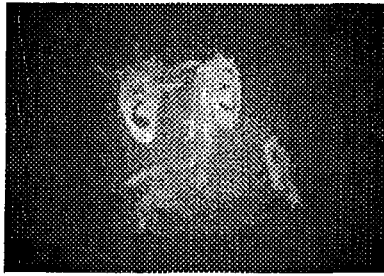
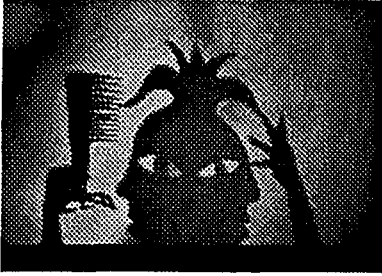
(<http://www.anaphoria.com/shadow.html> -->)



Resim III

(<http://www.aliceinshadow.com/shadow.html> -->)

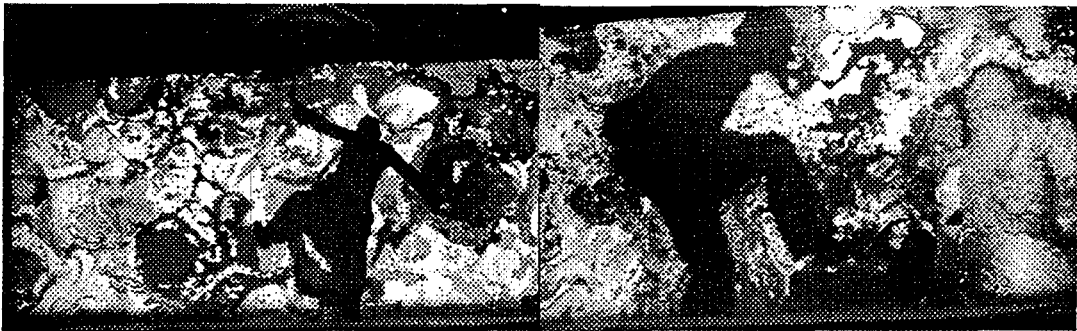
Alice In Shadow



Resim IV

The Island Shadow Ballet

(<http://www.bln.de/E1c/gallery.htm> -->)



Resim V

Sevdalı Bulut

1.8. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı; gölge oyunu ve animasyon tekniklerinin bir arada kullanılabilir olduğunu teknik ve düşünsel yönüyle ortaya koymaktır. Bu genel amaç doğrultusunda;

- Gölge oyunu ve animasyonun ortaya çıkış nedenleri hangi gereksinimlerin sonucunda oluşturuldukları,
- Bu gereksinimlerin hangi düşünce yapılarından kaynaklandığı ve bölgesel olarak neden farklılıklar gösterdiği,
- İki sergileme biçiminin yalnızca görsel olarak değil aynı zamanda iki farklı toplum bilincinin de ortak noktası olan tiyatro sahnesinde buluşmasının önemi taban alınarak araştırılmıştır.

1.9. Önem

Bu araştırmanın içinde bulunulan ve sürekli yeni çıkışlar farklı düşünsel tabanlar oluşturmaya ve alışlagelmiş sınırların dışında farklı anlatım kodları kullanmaya doğru yönelen teatral gösterimlerin ve bu gösterimleri oluşturan yaratıcı ekibin içinde yer alan yönetmen, sahne, kostüm, ışık tasarımcıları ve metin yazarlarına bu paralelde gölge oyunu ve animasyon sanatçılarına yararlı olacağı düşünülmüştür.

1.10. Sınırlılıklar

Çalışmanın amacı; her iki tekniğin bir arada eşzamanlı olarak kullanılmasının mümkün olabirliğini bir tiyatro sahnesinde kanıtlamak iken, bunu daha küçük ölçekli bir makette gerçekleştirmek, teknik açıdan bir takım sorunlarla karşılaşılmasını sağlamıştır:

“Öteki” adlı filmin çekimi, animasyon (canlandırma) ve gölge oyunu tekniklerinin bir arada kullanılmasıyla gerçekleştirilmiştir.

Birbirinden farklı iki teknikle yapılan iki karakterin aynı perde üzerinde ilişkilendirilebilmesinin esas alındığı film için;

Öncelikle filmin yansıtılacağı gölge oyununda kullanılan perde için 1,5 * 1m ebatında bir çerçeve üzerine amerikan bezi gerildi. Amerikan bezi hem ışığı geçirmesi, hem de yansıtılan görüntüyü üzerinde tutabilmesi özelliklerinden dolayı tercih edildi.

Filmin karakterlerinden bir tanesi bilgisayar ortamında çizildi ve anime edildi. Bu karakter için iki boyutlu bilgisayar canlandırma programlarından biri olan Macromedia Flash 5 kullanıldı.

Filmin diğer karakteri gölge oyunu kuklası olarak yapıldı. Ancak geleneksel gölge oyununda kukla malzemesi olarak kullanılan deri ve boyalar yerine işlenmesi daha kolay olan asetat ve cam boyası kullanıldı.

İki karakterin perde üzerinde birarada görünebilmesinde kukla için perdenin arkasından filtrelerle desteklenen iki ışık kaynağı, animasyonun yansıtılabilmesi için projeksiyon makinası kullanıldı. Işık kaynaklarının birbirini desteklemeleri ve yok etmemeleri için yeterli uzaklıklar ayarlanarak sunum hazırlandı.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Sinopsis (Synopsis)

Herhangi bir özelliği olmayan karanlık bir bölgede, bir tepenin iki ucunda bulunan iki karakter birbirlerinin farkına varmadan tepeye doğru tırmanır ve orada karşılaşırlar.

- Tepegözün ışığının kuvveti ve yansıtma alanı arasındaki ters orantı, tepegözle yapılacak olan animasyonları etkisiz hale getirmesi nedeniyle animasyonlar yalnızca projeksiyon makinesinin yardımıyla perde üzerine yansıtılmıştır.
- Çalışma mekanının alanının, bir tiyatro salonunun büyüklüğünün ancak dörtte biri kadar olması nedeniyle, gölge oyunu perdesi; eni bir metre elli santim, boyu bir metre olarak tasarlanmıştır.
- Yine bunun bir ekip çalışması olarak yapılması gerektiği, kukla oynatıcısı, ışık, projeksiyon sorumlusu gibi birden fazla kişiden oluşan bir ekibin çalışmasının gerekliliği gözönüne alındığında, ortaya çıkan üründe kalite kaybının yaşanmasını da beraberinde getirmiştir.
- Bu aksaklıkların sonucunda gölge oyunu ve animasyon tekniklerinin birarada kullanılabilirliği ancak daha profesyonel bir ekip çalışmasıyla çok daha iyi bir sonuca varılabileceği ve bu çalışmanın ancak olabilirliği kanıtlama konusunda bir maket olarak kabul edilme sınırlarında kalması,
- İzleyiciyle iletişim içerisinde olan bir sergileme anlayışında bu iki teniğin kullanılması çalışmanın ana amaçlarından biri olmasına rağmen; sunumda çıkabilecek zorluklar nedeniyle kamerayla filme çekilmesinden kaynaklanan canlı gösterim özelliğine sahip olmaması ve bu nedenle özellikle gölge oyununun içerdiği ve yansıtması gereken ritüelsi havayı yansıtması olarak ortaya çıkmıştır. .

2. YÖNTEM

Bu araştırmanın oluşmasında tarama modelinden yararlanılmıştır. Anadolu, Bilkent, Mimar Sinan Üniversiteleri ve Alman Goethe Enstitüsü kütüphanelerindeki süreli yayın, kitap, görsel dökümanlardan yararlanılmıştır. Heykeltraş Saim Bugay ve gölge oyunu sanatçısı Mehpare Yiğit Aksoy ile görüşülmüş araştırmanın içeriği, uygulama projesinin içinde yer alan gölge oyunu ve yapımı konusunda bilgi alınmıştır.

Birbirlerini tanımak için fiziksel ve sözsel tepkiler verirler ancak anlayamayıp ikisi de aynı anda tepeden aşağıya doğru yuvarlanarak düşerler.

3.2. Öykü

Mekansız ve zamansız bir “yer”de, bir tepenin eteğinde birbirlerinden farklı dünyalardan gelmiş olan iki yaratık dolaşırlar. İkisi de aynı tepeye tırmanırlar ve birbirleriyle karşılaşır, ancak her ne kadar biçimsel olarak benzeseler, tanımaya ve tanınmaya çalışırken yaptıkları hareketler birbirlerine ne kadar itici gelse de aslında dışardan bakıldığında aynadaki yansımayı çağırıştırır. Tepenin en üstündeki, yalnızca iki kişinin sığabileceği yerde duramazlar. Çünkü biri diğerini anlayamaz, anlayamadığı için tanıyamaz, tanıyamadığı için güvenemez ve güvenemediği için de orada olmasını istemez, ama en sonunda her ikisi de buldukları yerde duramaz ve düşerler.

3.3. Senaryo (Score): Öteki

1. DIŞ. MEKANSIZ VE ZAMANSIZ BİR YER. BİR TEPENİN UCU.

İki yaratık birbirlerini göremeyecekleri bir şekilde bir tepenin iki ucunda dolaşırlar.

2. DIŞ. MEKANSIZ VE ZAMANSIZ BİR YER. BİR TEPENİN UCU.

Yukarıya, tepenin ucuna doğru tırmanmaya karar verirler.

3. DIŞ. MEKANSIZ VE ZAMANSIZ BİR YER. BİR TEPENİN UCU.

Tepenin ucunda karşılaşırlar. Birbirleriyle iletişim kurmaya çalışırlar, ancak birbirlerini anlayamazlar.

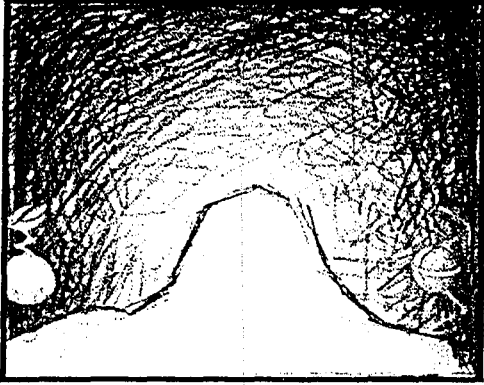
4. DIŞ. MEKANSIZ VE ZAMANSIZ BİR YER. BİR TEPENİN UCU.

Tepenin en üst noktası ikisinin ancak sığabileceği kadardır. İletişim kuramadıklarını görünce birbirlerini aşağıya itmeye çalışırlar.

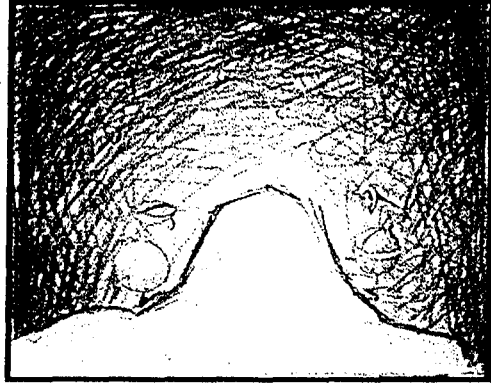
5. DIŞ. MEKANSIZ VE ZAMANSIZ BİR YER. BİR TEPENİN UCU.

İkisi de bir diğerini istememektedir. Ama bu itişmenin sonucunda her ikisi de aşağı yuvarlanır.

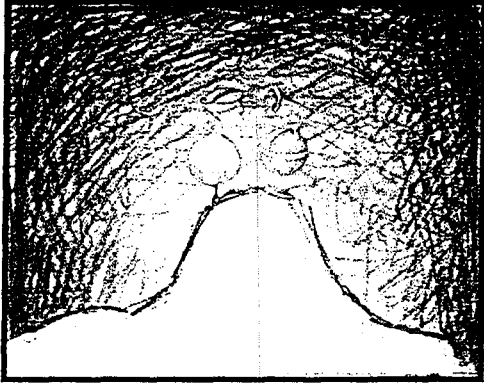
3.4. Storyboard



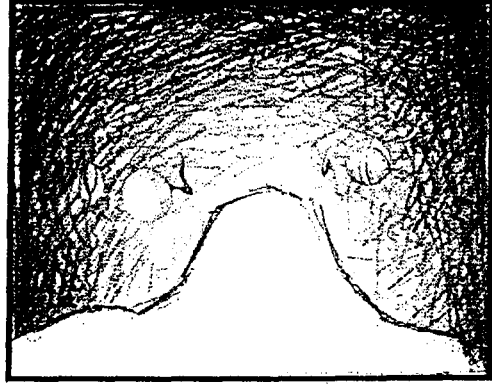
İki yaratık bir tepnin çevresinde dolaşırlar.



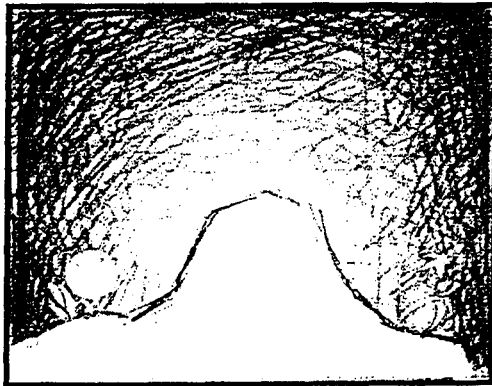
Yukarıya doğru turmanırlar.



Karşılaşırlar ve iletişim kurmaya çabalarlar.

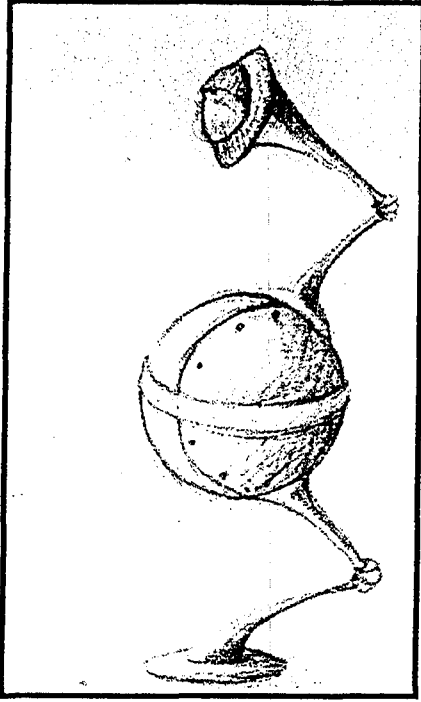


Anlaşmazlar ve birbirlerini aşağı iterler.



Geldikleri yere dönerler.

3.4. Karakter



I. karakter



II. karakter

SONUÇ VE ÖNERİLER

Öteki, adını günümüzün postmodern yaklaşımıyla oluşturulmuş tanımdan alır. Özetle “ben” olmayandır; benzer olmayan. Tıpkı postmodernizmin ve kapsamındaki kavram değişimlerinin tam tanımlarının olmayışı gibi “öteki”nin de tam bir tanımı yoktur. İçinde yer aldığı postmodernizm gibi, kendi içinde değişim geçirir ve neredeyse kendi karşısını da içinde üreterek kapsar.

“Öteki”, “ben” olmayan, benim dışımda olan, kabul görmeyen ya da görülmek istemeyen, dışlananken; bugün anlaşılacak istenen ama anlaşıldığı ölçüde de değiştirilerek uyumlu hale getirilmek ve benzetilmek istenendir. Kültürler (ve her ne kadar teoride kabul görmese de pratikte var olan), sınıflar arası farklılıklarda

kullanılabileceği gibi, kavramsal olarak tek bir bireyin kendi iç çelişkileri için de kullanılabilir. Bu ön “tanımsı”lığın altında tezin ana iki başlığı olan Doğu ve Batı kültürlerinin de birbirine bakış açısı açıklanabilir. Doğu, 1930’larla başlayan Batı tarafından keşfinin hemen sonrasında geleneklerine kesin bağlılığı ve hayata bakış açısının farklılığıyla batı için öteki olma hakkını kazanır. Batı için de ilerici ve teknolojiye bağlılığı ile doğu bu hakkı ona verir.

Doğu, keşfedilmek ve anlaşılacak istenen olduğu kadar, reddedilen, görülmek istenmeyen “arka bahçe” de olur; Batı da ulaşılmak istenen üst yaşam biçimi modeli. Kültür alışverişinde doğallığı, geçmişteki teatral anlatımı yakalamaya ihtiyaç duyan Batı, aynı zamanda çelişik bir biçimde bunu var olduğu bölgede yok etmeye ve kendisinin olanı yerleştirmeye çalışır. Karşı tepki olarak Doğu’da da çelişik, geleneklerine sıkı sıkıya bağlılık ve sürdürme hatta yaygınlaştırma eğilimi görülürken diğer yandan öteki gibi görünme isteği yaşam şekillerini oluşturur. Öteki artık aynı olmak isteyen aynada aynı şeyi görmek isteyen ama aynanın karşısından çekilip kendisini gördüğünde mutsuz olandır.

“Öteki” adlı filmde metalden yapılmış robotumsu yaratık ve asetattan yapılmış iki boyutlu iki karakter vardır. Birbirlerine çok benzeseler de, kurmaya çalıştıkları iletişim biçimi yüzünden anlaşamazlar. Üstünde durmaya çalıştıkları tepe, ancak iki kişinin durabileceği büyüklüktedir. Ama birbirini anlayamayan, buna zaman ve olanak tanımayan iki karakter için yeterli büyüklükte değildir. Sonuçta ikisi de bir diğerinin (ötekinin) orada olmasını istemez; o kendisine benzeyen kadar, kendisi gibi olmak istemeyen ve kendisine benzetmek isteyendir. Yani tehlikeli ve önlem alınması gerektirir. Her ikisi de aşağı geldikleri yere düşerler.

Bugünden geriye doğru bakıldığında, canlandırmacı anlayış ve gölge oyununun temelde aynı mantık üzerine kurulu olduğu görülür. ‘Perde-ekran’da hareket eden cisimlerle hikaye anlatımı. Teknik ilerlemeleri kabul edip, uygulama, sürekli yeni gelişmeleri teşvik ve talep eden toplumsal bilincin gelişmesiyle, dünyayı algılama konusunda din ve onun yaptırımlarından bağımsız bakış açısının oluşması, Batı ve Doğu toplumlarını birbirlerinden farklı anlatım biçimleri oluşturmaya iter.

Bu incelemede Batı ve Doğu toplumlarının birbirlerinden farklı olarak incelenmesinin sebebi temelde dini ayrılıklara sahip olmaları değil, dünyaya bakış açılarına sağlam temeller bulmak için oluşturdukları inanç biçimlerinin, bireysel ve toplumsal gelişmeleri nasıl etkilediği ve dolayısıyla bunun gösterim şekillerine ne denli farklı yansıdığıdır.

Hemen her zaman gelişmenin beşiği olarak görülen Batı dünyası ve bu gelişmelerin karşısında, geleneklerinden kopup kopmamak arasında bocalayan Doğu dünyası, birbirlerinin düşüncelerinin tamamlayıcılığına ihtiyaç duyar. Teknik anlamda artık kendini önleyemez biçimde gelişen Batı, kaybettiği gizemi aramaya doğuya yönelirken, geleneklerini gözardı edemeyen ancak onları artık Batı'dan aldığı 'bireysel düşünce' ve 'ego' tanımı ile daha özgün tasarımlar halinde sunmak isteyen Doğu, birbirlerinden her zaman bir şeyler alır ve uygular. Kùltürler arası bu kaynaşma beraberinde, bazı değerlerin elenerek ya da göz ardı edilerek yok olmasına yol açsa da, her zaman birbirleri için 'öteki' olan insan grupları için aslında 'öteki'nin ta kendisi olduğunu görmesine olanak sağlar.

Bu bulguların altında Doğu gösterim biçimi olarak şekillenen 'gölge oyunu' ve Batı gösterim biçimi olarak şekillenen 'animasyon'un ortak nokta olan tiyatro sahnesinde birleştirilmesi, gerek yeni bir gösterim dili oluşturmada gerekse farklı düşünce biçimlerinin aslında ortak kökene ve birlikteliğe sahip olabileceğini göstermek açısından yararlıdır.

KAYNAKÇA

And, Metin. **Dünyada Ve Bizde Gölge Oyunu**. Birinci basım. Ankara: İş Bankası Yayınları, 1977. 446 s.

Animation Catalogue 1993/94, British Film Institute s:19-21; **Experimental Animation An Illustrated Anthology**, s: 81.)

Aristoteles. **Poetika**. Çeviren: İsmail Tunah. Altıncı basım. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1995. 104 s.

Attar, Feridüddin-i, **Mantık Al-Tayr**. Birinci basım Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1998. İki Cilt. 482 s.

Boudrillard, Jean. **Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme**. Fransızcadan çeviren: Işık Ergüden. İkinci basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1998. 179 s.

Brockett, Oscar G. **Tiyatro Tarihi**. Çevirenler: S. Sokullu, T Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk. Birinci basım. Ankara: Dost Kitabevi. 2000, 732 s.

Büyük Larousse : Sözlük Ve Ansiklopedisi. İstanbul: Gelisim Yayınları, 1986. 20 c.

Campbell, Joseph. **Bati Mitolojisi: Taurinin Maskeleri**. Çeviren: Kudret Emiroglu. Birinci basım. Ankara : Imge Kitabevi, 1992. 468 s.

_____. **Doğu Mitolojisi : Taurinin Maskeleri**. Çeviren: Kudret Emiroglu. İkinci basım. Ankara : Imge Kitabevi, 1998. 589 s.

Candan Aysin. **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**. Birinci basım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994. 308 s.

Caudwell, Christopher. **Yanilsama Ve Gerçeklik : Siirin Kaynaklari Üzerine Bir Inceleme.** İngilizceden çeviren Mehmet H. Dogan. İkinci basım. İstanbul : Payel Yayınevi, 1988. 318 s.

Çalışlar, Aziz. **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro.** Birinci basım. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1973. 394 s.

Eliade, Mircea. **Mitlerin Özellikleri.** İngilizceden çeviren: Sema Rifat. İstanbul: Simavi Yayınları, 1993. 321s.

Freud, Sigmund. **Dinin Kökenleri : Totem Ve Tabu, Musa Ve Tektanricilik Ve Diğer Çalışmalar.** Türkçesi: Selçuk Budak. Üçüncü basım. Ankara : Öteki Yayınevi, 1998. 406 s.

Hançerloğlu, Orhan **Başlangıcından Bugüne Mutluluk Düşüncesi.** İkinci basım. İstanbul: Varlık Yayınları, 1969. 230 s.

_____ **Düşünce Tarihi.** Sekizinci basım. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1999. 429 s.

Huizinga, Joan. **Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme.** Çeviren:Mehmet Ali Kılıçbay. Birinci basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995. 253 s.

İslam Ansiklopedisi: İslam Alemi Tarih, Cografya, Etnografya Lugati. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1940.

Kılıçbay, Mehmet Ali. "Tarihsizliğin Marjından Marjinalleşen Tarih Alanına: Avrupa'nın Kendini ve Dünyayı İnşa Etmesi". **Doğu Batı Üç Aylık Düşünce Dergisi** 2, 14: 1301-4153, Şubat-Nisan 2001.

Levi-Strauss, Claude. **Din ve Büyü.** Çeviri ve derleme: Ahmet Güngören. İkinci basım. İstanbul: Yol Yayınları, 1993.

Madsen, Roy. **Animated film : concepts, methods, uses.** New York : Interland Pub., c1969. XIV, 234 s.

Nutku, Özdemir. **Dünya Tiyatro Tarihi.** Üçüncü basım. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2000-. 2 c. 206 s.

Pavis, Patrice. **Sahneleme: Kültürler Kavşagında Tiyatro.** Fransızca'dan çeviren: Sibel Kamber. Birinci basım. Ankara: Dost Kitabevi, 1999. 247 s.

_____. **Gösterimlerin Çözümlemesi Tiyatro-Dans-Mim-Sinema.** Fransızcadan Çeviren: Şehsuvar Aktaş. Birinci basım. Ankara: Dost Yayınları, 2000. 396 s.

Rosenberg, Donna. **Dünya Mitolojisi: Büyük Destan Ve Söylenceler Antolojisi.** Çevirenler: Koray Akten ... [vb.]. İkinci basım. Ankara: Imge Kitabevi, 2000. 906 s.

Russell, Bertrand. **Batı Felsefesi Tarihi "Antik Çağ".** Çeviren: Muammer Sencer. Birinci basım. İstanbul: Kıtış Yayınları, 1969. 384s.

Russett, Robert and Starr, Cecile. **Experimental Animation: An Illustrated Anthology.** New York, N.Y. : Van Nostrand Reinhold Co., 1976. 224 s.

Şatır, Sabri. **Baslangıçta Bilgisizlik Ve Korku Vardı : Düşünmenin Öyküsü.** İstanbul: Pan Yayınları, 2001. 580 s.

Şener, Sevda. **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.** Birinci basım. İstanbul: Adam Yayınları, 1982. 276 s.

Thema Larousse: Tematik Ansiklopedi. İstanbul: Milliyet Yayınları A.Ş., 1993-94.

Tuna, Erhan. **Şamanlık ve Oyunculuk.** Birinci basım. İstanbul: Okyanus Yayıncılık ve Yapımcılık Ltd. 2000.

İnternet Kaynakları

- <http://www.aliceinshadow.com/shadow.html> (Mayıs, 2002)
- <http://www.anaphoria.com/shadow.html> (Mayıs,2002)
- <http://www.bin.de/E1c/gallery.htm> (Kasım, 2001)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/earlyphot.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/maglantern.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/movingtoys.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/panorama.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/phantas.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/phenak.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/pepghost.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/shadowplay.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/zoet.htm> (Mayıs, 2002)
- <http://www.indonesianshadowplay.com/artist.html> (Haziran, 2002)
- <http://www.photius.com/thus/karagiozis.html> --> (Haziran, 2002)
- <http://www.Schattentheater.de/files/english/overview/foverview/more/lsuk.html>
(Nisan, 2002)