

# tebooyun

2021 KIŞ / SAYI 42

Tiyatroyla  
ilgili  
her şey...

**DOSYA**  
Pandemi ve  
Dijitalleşen Tiyatro



TIYATRO  
ELEŞTİRMENLERİ  
BİRLİĞİ

# TEB OYUN SAYI 42, KIŞ 2021

İMTİYAZ SAHİBİ  
**Tiyatro Eleştirmenleri Birliği  
(TEB)**

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ  
**Tijen Savaşkan**

YAYIN KURULU  
**Tijen Savaşkan  
Zehra İpşirođlu  
Ragıp Ertuđrul  
Nihal Kuyumcu  
Handan Salta  
Ozan Ömer Akgül  
Hasibe Kalkan  
Özlem Hemiş  
Nalân Özübek  
Ayşe Draz  
Yaşam Özlem Gülseven  
Özden İşıltan**

TASARIM  
**Yaşam Özlem Gülseven**

WEB TASARIM  
**Erkan Uzdur**

SOSYAL MEDYA YÖNETİMİ  
**Aysen Mede  
Yaşam Özlem Gülseven**

## İLETİŞİM

Web: [www.teboyun.com](http://www.teboyun.com)  
E-mail: [teboyundergi@gmail.com](mailto:teboyundergi@gmail.com)  
Instagram: [@teboyundergisi](https://www.instagram.com/@teboyundergisi)  
Twitter: [@TebOyun](https://twitter.com/@TebOyun)  
Facebook: [@teboyundergisi](https://www.facebook.com/@teboyundergisi)  
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/teb-oyun>

TEB Oyun Dergisi'nin yeni sayılarına ve arşivine web sitesi üzerinden ulaşabilirsiniz.

Görüş, öneri ve yazılarınızı [teboyundergisi@gmail.com](mailto:teboyundergisi@gmail.com) adresine iletebilirsiniz.

Sürelî yayın / Üç ayda bir yayımlanır.

Yazıların sorumluluđu yazarlarına aittir. Dergide yayımlanan yazılar ve fotođraflar izin almadan ve kaynak belirtilmeden kullanılamaz.

# İçindekiler

## Editör

TİJEN SAVAŞKAN — 4

## geri dönüş(üm) kelimeleri, ekolojik düşünüş olarak tiyatro

EYLEM EJDER — 7

## Ölüer Şehrinin Haritasını Çıkarmak: *Necropolis*

YAŞAM ÖZLEM GÜLSEVEN — 14

## Rimini Protokoll'den *Tekinsiz Vadi*

ÖZDEN İŞILTAN — 22

## DOSYA: Pandemi ve Dijital Tiyatro

### Sahne ve Performansta Dijital Deneyimler

MESRURE MELİS BİLGİN — 27

### Medyalaşan Dramaturjide Oyun Metni

SEDA İLTER — 34

### Sahne Sanatlarında Dijitalleşmeye Posthümanist Bir Yaklaşım

MİRAN BULUT — 43

### Dijital Tiyatro Yapan Gruplara Sorduk —51

### *Dijitalab Performans*

ŞULE ATEŞ - İREM UYUM — 69

### Yeni Dramaturjiler, Eleştirel Yöntemler

MELİKE SABA AKIM — 81

## Hoş Geldin Gomidas

HANDAN SALTA — 85

## Bir Oyun Üç Bakış: Terk Edilmiş Kıyılar Negatif Fotoğraflar

### Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar

DİKMEN GÜRÜN — 90

### Tiyatro Her Koşulda Mümkün

MELİKE SABA AKIM — 92

### İmkansız Bir Fotoğrafın Peşinde

TUĞBA SORGUN — 99

## Coislin Risalesi (Tractatus Coislinianus)

OĞUZ ARICI — 106

## Çağdaş Dramaturginin Yeni Yaklaşım Biçimi Metinlerarasılığın Önemi

HÜLYA NUTKU — 111

## Aridu: Galaktik DJ Üzerine

YAŞAM ÖZLEM GÜLSEVEN - 116

# Yeniden Merhaba

TIJEN SAVAŞKAN

**T**EB Oyun Dergisi 2009 yılından başlayarak, ülkemizin tiyatro ve gösteri sanatları alanındaki belleğini ve birikimini “Tiyatroyla İlgili Her Şey” sloganıyla gelecek kuşaklara aktarmaya çalıştı. Tiyatronun düşünsel altyapısından beslenen yarı kuramsal inceleme ve eleştiri yazıları, genç ve öncü grupların biçim ve biçem araştırmalarını önemseyen tanıklığı, geçmişten günümüze uzanan içeriklerle hazırladığı özel dosya konuları, söyleşiler ve daha birçok farklı başlıkla okuruyla buluşmaya çalıştı. Ancak, 27 Mart Dünya Tiyatro Günü’ne denk gelen bir Bahar sayısı, ekonomik krizin kâğıt ve matbaa masraflarına direnemeyerek yayın hayatına ara vermek zorunda kaldı. Hemen ardından gelen pandemi ise Mito Boyut Yayınları’nın desteğiyle 10 yılı geçen ve 41 sayıya ulaşan dergimizin, hiçbir kâr amacı gütmeyen bu gönüllü yolculuğuna fiziki olarak tümüyle son verdi.

4 Pandemi hayatımıza birdenbire ve beklenmedik bir şekilde girince yaşadığımız kırılma, tiyatro dünyasını da her anlamda derinden etkiledi; tam da çok canlı olduğu bir dönemde. İşsiz kalan oyuncular, tiyatro emekçileri, kapanmak zorunda kalan salonlar ve belirsiz bir bekleme süreci... Derken bir şekilde seyirciyle iletişimde kalabilmek için en azından eski oyunların kayıtlı arşivlerini paylaşma girişimleri, seyircisiz sahnelerde daha profesyonelce alınan kayıtlarla birlikte “dijital tiyatro” kavramı gündeme oturdu. Ancak tüm bunlarla yetinmeyip el yordamıyla sanal ortamda bir şeyler denemeye başlayanlar, konuyu araştırmaya çalışan ve teknolojiyle yakınlaşan girişimler ve ekranlarda, akıllı telefonlarda vb. arayüzlerde seyirciyle iletişime geçenler de vardı. Bu süreç bir yandan alana nefes aldırırken, dijital performans, siber tiyatro, multimedya tiyatrosu, dijital dramaturjiler gibi farklı ve karmaşık kavramlar kafa karışıklığını ve tabii ki tiyatronun ne olduğu ve özellikle de “canlılık” kavramıyla ilgili tartışmaları ve tepkileri beraberinde getirdi.

Sonuç olarak, oyunların arşivlenen kayıtlarının dijital tiyatro olmadığı, tiyatrodaki çoklu medya kullanımının aslında geçmişe dayandığı, en önemlisi de dünyada 90’lı yıllardan başlayarak dijital teknolojilerin kullanımının içeriğe ve biçime katkıları ve yepyeni iletişim ortamları ve alımlama katmanları yarattığı bizde de fark edilmeye başlandı. Zaten son sıralarda sahnelerimizde deneyimlemeye başladığımız dijitalleşme, hatta seyirciyi farklı yollarla içine alan, aktifleştiren seyirci-oyuncuya ya da katılımcıya dönüştüren örnekler çok sınırlı da olsa görülmeye başlanmıştı. “Sanal gerçeklik” ya da “artırılmış gerçeklik” teknolojileriyle sahnelenen performans örnekleri bile çok az da olsa kendini gösteriyordu. Sonuçta; “Canlı mı değil mi?”, “Bunlar tiyatro mu?” tartışmalarının çok ötesinde konunun geniş bir şemsiye altında düşünülmesi, kuramsal çerçevesinin oluşturulması ve farklı bir yerden tartışılması artık zorunluydu. Belki de dijitalleşmenin eksilerinden çok artılarını görerek bakış açımızı biraz değiştirmek gerekiyordu. Kıyaslamadan deneyimlemek, neredeyse her şeyi sanal yaşadığımız yeni yaşam sahnelerimizde tiyatronun da bize yeni yollarla anlatacağı yeni gerçekliklere açık

olmak ama binlerce yıllık sanatın da tümüyle dijitalleşemeyeceğini kavramak gerekiyordu.

Sevgili Özdemir Nutku yıllarca ve ısrarla tiyatro bölümlerinin iletişim fakülteleri içinde olması gerektiğini söylerken, her türlü iletişim ortamının, iletişim biçimlerinin ve son yüzyılda hızla gelişen iletişim teknolojilerinin katkılarıyla gelişen, değişen ve dönüşen tiyatronun hiçbir zaman sadece bir sanat olarak görülmemesi gerektiğini her zaman vurgulamıştı.

Tüm bu sürecin ortasında dergimizin de artık dijitalleşmesi ve online olarak okura ulaşması kaçınılmazdı. Geçmişte bu konudaki direncimiz, artık gelişen ve değişen koşullara ayak uydurma ve zorlu ekonomik koşullarda var olabilmeyi tek yoluydu. Doğal olarak kapanma sonrası ilk sayımızın içeriğinin de tiyatrodaki dijitalleşmeyi tartışmaya açması ve giriş niteliğinde de olsa konuyla ilgili kuramsal çerçeveyi ve örnekleri paylaşması anlamlı olacaktı.

Ancak ilk başta belki de pandeminin yarattığı sarsılma/travma sürecinde bir süre de olsa durarak, doğayla bağlantımız, ekolojik değişim, antroposen çağı, ekolojik keder gibi kavramlarla da tanışmamız gerekti. İşte bu nedenle tiyatronun insan merkezli doğasına karşın ekolojik dramaturji ya da tiyatroyu ekoloji bağlamıyla düşünmek belki de insan merkezli bir dünyanın dönüşümüne katkısını tartışmak üzere farklı bir incelemeyle başlamak istedik. Eylem Ejder, deneyimlerine dayanan bir yerden konuyu kuramsal bağlamıyla birleştirerek eko dramaturjiler konusunda farklı bir pencere açan giriş yazımızı kaleme aldı.

Dosya konumuz olan "Pandemi ve Dijitalleşen Tiyatro" bağlamında öncelikle üç değerli inceleme yazısına yer verdik. Mesrure Melis Bilgin'in dijital dünyada sahne ve performans örnekleri verdiği ve bazı yeni kavramları açıp, sahnenin yaratıcı özünü dijitalleşmenin buluşma noktalarını da vurguladığı incelemesi konuya giriş niteliğinde olup tartışmalara bir açıklık getirirken, Seda İter sürecin ve medyalaşan dramaturjilerin oyun metnine bıraktığı alan üzerine düşünüyor ve medyalaşan ortamda sahne metnini oluşturan oyun yazarının dönüşümü ve kimliği üzerine başka bir tartışma açıyor. Yine somut oyun örnekleriyle desteklenen çalışma, konuyla ilgili önemli sorulara cevap niteliğinde. Son olarak, Miran Bulut, yüzünü geleceğin tiyatrosuna çevirerek, post human (insan sonrası) kavramından yola çıkarak "insan"ı yeniden tanımlamak gerektiği ve bedeni teknolojiyle iş birliği içinde sorgulatan siborg tiyatrosunun özelliklerinden, sahnedeki teknolojik bedenlerden, robotlardan, avatarlardan ve dijital ikizlerden söz ediyor. Ayrıca, bunların oyuncuyla iletişimini merceğe alarak konuyu ilginç oyun örnekleriyle somutluyor. Belki de Miran Bulut'un örnek olarak verdiği bir oyunda, İbsen'in *Hayaletler* metnindeki Madam Alving'i hem robot hem avatar hem de gerçek oyuncu olarak üç farklı temsiliyette izlemek zengin bir yorum ve deneyim alanı oluşturarak ön yargılarımızı kırmamızı sağlayabilir.

Dosyada yer verdiğimiz diğer bir bölüm, kapanma döneminde dijital teknolojilerle yakınlık kurarak yaratıcılıklarını ortaya çıkaran ve farklı denemeler yapan bazı gruplara ve oyunculara sorduğumuz sorular ve onların yanıtlarından oluşuyor. Bu bölüme gelecek sayılarda da yer vererek, daha fazla grubun ve oyuncunun deneyimini sizlerle paylaşmaya devam edeceğiz.

Küratörlüğünü Şule Ateş'in yaptığı *Dijitalab:Performans Projesi* ise pandemi döneminde ortaya çıkan en önemli ve değerli işlerden biri. Gösteri sanatlarında dijital dramaturji ve dijital teknolojilerin kullanım ve imkanlarını araştıran bu projeyi okurlarımıza tanıtmak ve alanla ilgili disiplinlerarası bir bakışla konuyu kavramak üzere, bir giriş yazısı ve İrem Uyum'un gerçekleştirdiği söyleşiyi altı aylık proje sürecini bağlantılarıyla birlikte sizlerle paylaşıyoruz. Dosyanın son yazısı ise İKSV, GalataPerform ve birliğimiz TEB'in ortak düzenlediği ve bu yıl İKSV Tiyatro Festivali içinde panel etkinliği olarak yer alan "Digitalleşme ve Ekoloji Ekseninde Yeni Dramaturjiler ve Eleştiri Paneli"nin Melike Saba Akım tarafından değerlendirildiği ve kayda geçirildiği izlenim yazısı.

Dergimizin ilk sayfalarında dosya ile bağlantılı ve dosyadaki kuramsal çerçeveyi destekler nitelikte iki inceleme yazısı yer alıyor. İlki Yaşam Özlem Gülseven'in kaleme aldığı Arkadi Zaides'in *Necropolis* adlı oyunu. Mültecilerin ve göçmenlerin kayıtlı-kayıtsız mezarlarından derlenerek oluşturulan veri tabanı ile, ölümler şehrinin haritasını oluşturmak üzere dijital teknolojiyi hem biçim hem de içerikle bağlantılı olarak kullanan bu oyun incelemesi, aynı zamanda sanatçının toplumsal sorumluluk bağlamındaki konumunu da sorguluyor. İkinci inceleme yazımız Özden Işıltan'ın kaleme aldığı Rimini Protokoll yapımı *Uncanny Valley (Tekinsiz Vadi)* adlı oyun. Sahnede sadece bir robotun olduğu bu performans animatronik bir kopya olarak sahnede oyuncunun yerini alıyor. Uncanny Valley'de, yapay zekâ kullanılarak üretilen kusursuz bir androidin varlığıyla, ötekileştirilenlerin ve insan olmayanların temsiliyeti arasında bağ kurularak zengin bir tartışma alanı yaratılıyor. Bu oyun, aynı zamanda gelecekte göreceğimiz sahnelere dair ipuçları veriyor.

"Bir Oyun Üç Bakış", dergimizde devam ettirmeye özen gösterdiğimiz bir bölüm. Dışarıdan eleştirmenin, içeriden üretenlerin ve bir de seyircinin bakışını topluca değerlendirdiğimiz bu çalışma, bir oyunun okurun farklı bakış açılarıyla değerlendirebileceği bir imkân yaratıyor. *Terk Edilmiş Kıyılar//Negatif Fotoğraflar*, GalataPerform'un kapanma döneminde ekrandan seyrettiğimiz ve gerçek anlamda dijital tiyatroya "ne"liği ile ilgili ufkumuzu açan önemli bir yapıtı. 2020 İKSV Tiyatro Festivali'nde prömiyerini gerçekleştiren oyunu mercek altına aldık.

Genelde pandemi ve kapanma dönemini özetleyen bir sayı tasarlarken, yeni sezona da bir "merhaba" demek için Yolcu Tiyatro'nun dikkat çeken yeni oyunu *Gomidas*'ı değerlendiren bir eleştiri yazısına yer verdik. Her yerin sahne olabileceğini kanıtlarcasına Kumkapı'da Surp Vortvots Vorodman Kilisesi'nde zengin bir koro eşliğinde sahnelenen oyunu Handan Salta'nın kaleminden okuyacaksınız.

Tüm tedbirleri alarak başlayan sezon yoğun bir şekilde devam ediyor ve seyirci salonları boş bırakmıyor. Ancak tiyatroyla yeniden buluşmanın sevinci, çok değerli kayıplarımızla zaman zaman hüznü dönüştürüyor. Sevgili Ferhan Şensoy ve Hülya Nutku ne yazık ki artık aramızda değil. Ancak tiyatromuza kattıkları asla unutulmayacak. Bu sayımızda Hülya Nutku için bir anma yazısı yazmadık ama onun yerine daha önce dergimizin ilk sayılarında yer alan "Dramaturji ve Tiyatro'da Düşünsellik" başlıklı dosyamız için yazdığı bir yazıyı paylaşmayı daha anlamlı bulduk. Çünkü bu değerli yazının çevrimiçi olarak daha fazla kişiye ulaşacağına inanıyoruz. Onlar, ürettikleriyle, düşünceleriyle ve yazılarıyla her zaman yanımızda olmaya devam edecekler.

Ekolojik bakışla insan öncesini, dijital dönüşümle insan sonrasını tartışırken, bu zamansal yolculukta sanatımızın başlangıcı sayılan bir döneme giderek sayfalarımızı *Coislin Risalesi*'yle sonlandırıyoruz. Oğuz Arıcı'nın çevirisiyle, Aristoteles'in *Poetika*'sının kayıp bölümünün üç sayfalık özeti olarak düşünülen ve komediye ilişkin tekniklerin yer aldığı bu kısa metni sizlerle paylaşarak kış sayımızı sonlandırıyoruz.

Bu uzun yazıya son verirken, basılı olarak çıkan TEB Oyun Dergisi'ne yıllardır emek veren kolektif ekibe, katkıda bulunan tüm yazarlarımıza ve akademisyenlerimize, tiyatro emekçilerine ve bu süreçte derginin ilk sayısından beri yol arkadaşım sevgili Hasan Anamur olmak üzere, eski TEB başkanı Üstün Akmen ve kaybettiğimiz, alanın değerli hocalarına minnetimiz sonsuz. Sevgili Sevda Şener, Özdemir Nutku, Hülya Nutku gibi değerlerimiz sayfalarımızı hiç boş bırakmadılar. Hepsini saygı ve sevgiyle anıyorum.

TEB Oyun Online'nın genç ekibiyle ve deneyimli yazı kuruluyla yolumuza devam ederken, dergimizin kültür hayatımıza ve tiyatro ve gösteri sanatları dünyamıza daha uzun yıllar katkıda bulunacağına ve daha fazla okura ulaşacağına inanıyorum. Bahar sayımızda ve sağlıklı günlerde buluşmak dileğiyle.

# geri dönüş(üm) kelimeleri, ekolojik düşünüş olarak tiyatro\*

EYLEM EJDER

## bir-birlikte var oluş

“Ekoloji birlikte varlık göstermekle ilgilidir.”

Ekoloji düşünürü Timothy Morton’dan alıntılıdığım bu ifade, yaşadığımız dünya üzerinde her şeyin birbiriyle bağlantılı oluşunu tarif eder. İnsanın kendi başına özerk bir varlık olmadığı, insan ve insan-olmayan her şeyle birlikte varlık kazandığımızı dair bir gerçekliği anlatır. Tüm varlıkların birbiriyle ilişkili ve yaşam ağının birbirine dolaşık üyeleri olduğunu söyler. Ekolojik düşünmek, insanı parçası olduğu diğer varlıklardan ayrıcalıklı, bu yeryüzünde bir efendi olarak görmekten, yani insan merkezli düşünme pratiğinden çıkmakla, bunun ötesine geçmekle ilgili bir çaba, bir düşünme ve uygulanma biçimidir. Kendimizi

dünyanın ve dünyayı da kendimizin bir parçası olarak hissedebileceklerimizle alakalıdır. Bu bakışta insan, uzay zamanda diğerleriyle bağları belirlenmeksizin hiçbir şey olan bir ilişkiler ağında, bir kesişim noktasında duran bir nefestir.

Dolayısıyla, ekoloji ve ekolojik düşünce kültürün karşısında konumlanan ve korunması gereken bir “doğa”yla ilgili bir şey değil sadece. İnsan, insan-olmayan ve yeryüzü arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamaya yönelik bir edimdir. Bu edim, yaşamın sömürgecilik, ırk, sınıf, toplumsal cinsiyet, erişim ve çevresel adaletsizlikler gibi eşitsizlikler tarafından nasıl şekillendiğini görmeyi sağlar. Yeryüzündeki insanlığımızın yerini düşünme biçimimizi yeniden şekillendirirken yaşamı yeni kelimelerle

\*Bu yazı, ekoloji üzerine bir iş birliği ve misafirlik projesi olan Konukevi’nin Bahar 2021 konuğu olarak Mutluköy’de geçirdiğim iki aylık süreçte yürüttüğüm araştırmadan okuma notlarımı içeriyor. Yazıya Mutluköy’den fotoğraflar eşlik ediyor. Yazı, 4 Mayıs 2021 tarihinde Mutluköy Konukevi’nde yapılan “Geri Dönüşüm Dramaturgileri: Ekolojik Düşünüş Olarak Tiyatro” başlıklı konuşmadan da bir kesit içeriyor. <https://tiyatrodergisi.com.tr/geri-donusum-dramaturgileri-ekolojik-dusunus-olarak-tiyatro/>

görmemize yardımcı olur. “Ya o ya bu” biçimindeki kutuplaşmış düşüncelere sıkışıp kalmak yerine “hem o hem bu” düşüncesine (-ile oluşa) yer açar. Ekolojik düşünce sömürü ilişkilerini sonlandırmayı, demokratik bir kültür yaratmayı, yeryüzünün tüm varlıklarıyla ortak varoluşu zenginleştirmenin karşılıklı ve etik bir temelini bulmaya çalışır. Mesele; yeryüzünde varoluş koşullarımıza duyarlı olmayı teşvik eden, yaşamın sürdürülebilirliği için birbirimize olan borcumuzu ve sorumluluğumuzu hatırlatan bir biçim alabilmektir. Görmezden geldiğimiz dolaşıklık ilişkisini icra eden ve süregiden bir hâl olmalıdır bu. Yeryüzüyle birlikte canlılığımızı yeniden kazanacağımız bir hâl.

*Peki ama başka bedenlerin gelişmesinden sevinç duyan, yakınlığı ve benzerliği tanıyabilen ama aynı zamanda, başkalarının var kalma çabasından beslenerek farklılıklarla güçlenen bir kendiliği nasıl keşfederiz?*

8



## iki-tereddüt

“Tereddüt ekolojik bir eylemdir.”

Ekolojik düşünüş insanın her şeyin merkezinde olduğu düşüncesini terk etmeyi gerektiriyorsa bunu başarmanın yolları nelerdir? Morton, ekolojik düşünce ve pratiğin yalnızca ekoloji bilimi ile yapılabilecek şeylerden ibaret olmadığını söylerken ekolojinin aynı zamanda sanat, felsefe, edebiyat, müzik ve kültürle yapılabilecek bir şey, bir açığa çıkarış ve yadırgayış olduğunu vurgular. Sanatın yapması beklenen, yaşamın tuhaflığına ya da kuirliğine dikkat çekmek ve ekolojiyle derin bir felsefi ilişkilenenin temeli olarak duyguları dönüştürüp farkındalık yaratmak, yadırgatmaktır.

Ekolojiyle ilişkilendirdiği üç kavramdan söz eder Morton: Tereddüt, yas ve kara kurmaca. Tereddüt başlı başına derin bir ekolojik eylemdir. Yapmamız gereken, yeniden düşünmek ve tereddüt etmektir. Gündelik yaşamdaki en sıradan eylem ve düşünüş biçimlerimize yönelik bir sorgulamadır bu. (“Plastik sandalye mi alacağım tahta mı? Çiftlik balığı mı, yaban balığı mı yoksa hiç balık yememek mi?”) Minicik bir kuşku ya da tereddüt değişim için bir yadırgama sağlar. Çünkü ekolojik eylemler, bize her zaman biraz yanıldığımızı hissettirir. İkincisi, Morton ekolojik bilince ulaşmayı Freud’un yas ve melankoli kavramlarına benzeterek her ikisinin de özünde ekolojik bir duygu olduğunu söyler. Kaybettiği şeyin yasını tutan ya da kaybettiğinin henüz ne olduğunu idrak edemediği için sürekli bir yas durumunda olan melankoliğin kendine yönelik suçlaması dünyayla kurulan ilişkiden bağımsız değildir. Ekolojik düşünce, bizi yanılığımız kadar kayıplarımızla, en derindeki eksiklik duygusuyla yüzleştirir. Bu noktada ekolojik bilinç kayıp hissi, yas ve melankoli kadar onlarla akraba bir başka duyguyla da ilişkilidir.





Ekolojik deęişimler, iklim krizi, çevresel felaketler ve yıkımlar kişide “bu benim evim deęil, bu benim biyosferim deęil” duygusunu uyandırır. Bir zamanlar bize ait ve tanıdık olan eve yabancılaşmışızdır artık. Bir tür tekinsizlik duygusu ya da ekoloji düşünürü Glenn Albrecht’in nostalji kelimesiyle oynayarak geliştirdiđi kavramla, “solastalji” duygusunu, ekolojik kederi yaşıyoruz. “Eve geri dönüş özlemi” olan nostalji kitlesel yok oluş çağında yerini, hiç terk etmediğimiz halde geri dönülemez biçimde deęişen evin acısı ve özlemine bırakır. Üçüncüsü, Morton ekolojik düşünen kişiyi kara film dedektiflerine benzetir. Kendisiyle hiç ilgisi olmayan bir suçlu araştıran dedektif olaya karıştığını fark eder, suçtaki payını görür. Kurban kadar faildir de. Tragedyalardan örnekle; ekolojik düşünen kişi, tıpkı Oidipus gibi bir suçlu araştıran ve o suçta kendi failliğini bulur. Bu yaklaşımda ekoloji sadece derin deęil, karanlık bir meseledir de. İçinde hepimizin suçlarının, kayıplarının, keder ve özlemlerinin gizlendiđi bir karanlık.

*Suçlardan arınarak eve dönmek mümkün mü? O karanlıktan bize ulaşmaya çalışan ışığı görebilmek ya da?*

### **üç-dolaşıklık**

“Her şey ontolojik olarak dolaşık ve performatiftir.”

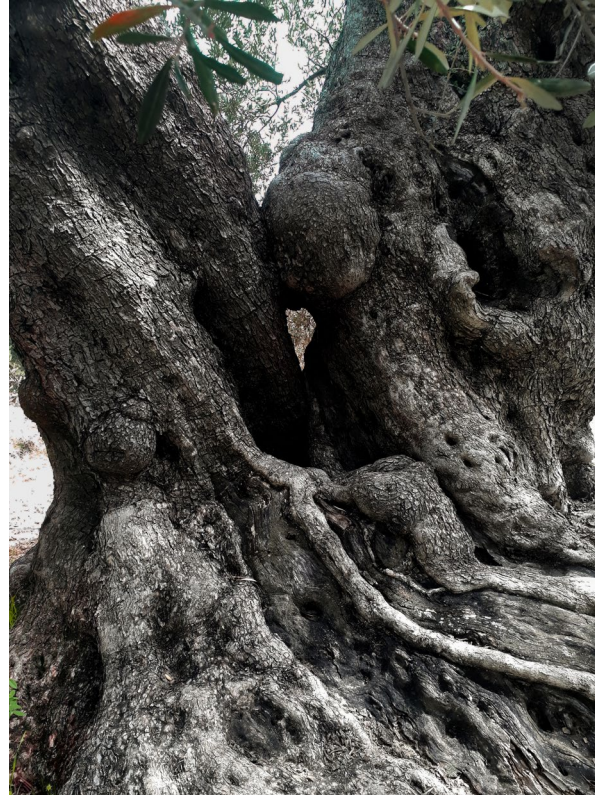
Ekolojik düşünce bunu canlandırır: Evrenden elektrona her şey dolaşık bir farklılığın parçasıdır. “Ontolojiktir” çünkü varlık göstermekle, açığa çıkmakla, varlığını sürdürmekle ilgilidir. “Dolaşıktır” çünkü taştan yıldızla kainattaki her şey birbiriyle bağlantılıdır ve bu dolaşıklık ilkesi 1900’lerin ilk çeyreğinde fizik alanındaki deneylerle gözlemlenmiştir. “Farklılıktır” çünkü dünyayı yaratan kırınımın yani ışık dalgalarının oluşturduđu sonsuz farklılaşma deseninin kendisidir.

Kırınım (diffraction) kavramı çift yarıklı deneyine borçlu varlığını. Işığın hareketini inceleyen bu deney onun kimi zaman bir dalga,

kimi zaman bir parçacık (foton) olarak hareket ettiğini gözlemler. Kırınım burada basit bir ışık yansımından çok, fotonun geçtiği yerde bıraktığı izle ve/veya dalgaların oluşturduğu saçılma deseniyle ilgilidir. Kuantum fizikçisi Karen Barad, çift yarık deneyinden feminist dersler çıkararak kırınımı fark yaratmaya nasıl dahil olduğumuz, nasıl fark olduğumuzla ilgili ekolojik ve ilişkisel bir mesele olarak açıklar. Kırınım dünyada olmak denen şeyin aslında ne olduğunu ve ne yaptığını tanımlar. Farklılıklardan oluşan bir dünyayı, farklılaşmanın içinde ve farklılaşma olarak devam eden bir dünyayı anlatır. Kırınımsal düşüncenin önerisi; dünyayı (dünya için) tahayyül etmenin yeni yollarını düşünmek, farklılıkların nasıl farklılık şeklinde yapıldığını incelemektir. Farklılaşma ötekileştirme ve ayırmayla değil, bağlantılarla, ilişkiler kurmakla ve dolaşıklıkla ilgilidir. Bu yüzden dünyaya karşı sorumlu olmak şeyleri kırınımsal, saçılmış ve dolaşık görmeyi ve düşünmeyi gerektirir.

Barad, farklı metinleri, kuramları ve düşünce tarzlarını birbirine karşı koyan hiyerarşik bir metodoloji kullanarak okumak yerine metinler ve entelektüel geleneklerle kırılğan bir şekilde etkileşime girmek, diyalojik olarak okumaya açık olmaktan söz eder. Bu, içsel farklılıklar üzerine inşa edilmiş performatif bir ilkedir. Barad'ın kırınım yaklaşımından esinle metinsel dolaşıklık ya da ekolojik dolaşıklık düşüncesini yazıda icra etmenin yolları ne olabilir? Hiyerarşik bir yöntemi, kronolojik, çizgisel ve ikili bir düşünce sistemini uygulamak yerine farklı metinlerle kırınımsal bağlantılar nasıl kurulabilir?

*Kendi kırılma modelimizi uygulayarak konu ile modelin birbirine dönüştüğü bir okuma önerisi yapmak. Dünyayla kırılğan bir iletişime girerek onunla söyleşmek. Kırılmanın bir açığa çıkma ve güçlenme biçimi olduğunu göstermek.*



### **dört- geri dönüş**

“Ortak kayıp, özlem ve arzularımızın telafi edildiği bir geri dönüş(üm) yeri.”

Ekoloji bir bakma ve yapma meselesiyse tiyatro da öyle. Tüm sanatlar arasında “bakma ve yapma”yı köklerinde en çok taşıyandır tiyatro. Eski Yunanca’da *teatron* sözcüğünden geliyor; “bakılan yer” demek. Kelime kökeni bakmaya, görmeye ve dolayısıyla nereden, nasıl ve kimler(1)e bakıldığına dair bir anlam çoğulluğu sağlıyor. Bir diğer tanım onun dram sanatıyla ilişkisinden gelir. Dram yapmak ve icra etmektir. Tiyatronun diğer bir özelliği ilişkiselliklerdir. Tiyatroya özgü olan tek başına gerçekleşmez her zaman ötekine, bir başka bakışa, birlikte bakışa ihtiyaç duyar. Tiyatro bir eyleyenler ve seyredenler topluluğunun

belli bir mekânda ve zamanda bir araya gelmesiyle oluşan ortak anlam ve duygu yaratma sürecinin, bedenler arası karşılıklı etkilemenin, etkileşmenin, karşılaşmalar çoğulluğunun adıdır.

Diğer sanatların ekolojisiyle ilişkisine kıyasla tiyatroyla ekolojiyi birbiriyle daha özel konuşturan nedir? Artaud, tiyatroyu bilinmeyenle ve tahayyül edilemeyenle karşılaşılabilen bir yer, bilmeyişin tevazusunu öğreten bir yer olarak görüyordu. Ekolojik düşünce de öyle. Hem başa gelen hem de yapılan bir serüven. Yapıp ettiklerimize geri dönüp bakarak kendimizi ve bu yeryüzündeki insanlığımızın yerini yeniden görmeye ve yeniden düşünmeye dair bir duygulanış. Ekolojik düşünce geri dönüşlüyse tiyatro da öyle. Daha önce anlatılan hikâyeleri yeniden anlatmak için geri döner tiyatro. Bir zamanlar ve orada yitirilmiş, kaçırılmış fırsatları şimdi ve burada yeniden hatırlamak, geri alabilmek için döner. Bir “ev” olarak da düşünülebilir. Kaybedilmiş, geri dönülmeye çalışılan bir ev ya da belli bir zaman, mekân ve biçimde içinde yaşanabilecek bir ev. İçinde ortak kayıp ve arzularımızın telafi edildiği bir geri kazanma ve dönüşüm yeri. Tiyatro çelişkileri canlandırabilir, indirgemeci, tektipleştirici anlatıları tersine çevirebilir. Olması muhtemel şeyleri canlandırabilir. Keşke’lerin değil, eğer’lerin peşinde koşabilir. Bize, eşitsizlikleri açığa çıkarmayı ve ekolojik krizimiz karşısında bir şey yapmayı teşvik eden yeni düşünme, hissetme ve görme yolları önerebilir. “Olduğu haliyle” (as is) bir dünya tasarımı yerine “ya şöyle olsaydı”yı (what if) düşündürtebilir.

*Yaşama dair merak, hayret, şükran, telaşsızlık, özen ve vicdan duygularını nasıl çoğaltabiliriz? Daha kapsayıcı, kucaklayıcı ve çok-kültürlü bir eko-eleştirel bakışı nasıl büyütebiliriz? Yeni hikâyeler ve poetikaları açığa çıkararak mı?*

## **beş- geri dönüş(üm)**

“Geri dönüş; kendi ilham ve dürtülerimizin peşinden gidilerek yapılmalı.”

Sanatlar içinde en “hümanist” olması sebebiyle tiyatroyu anti-ekolojik bulan çalışmalar da olmuştur. Çünkü tiyatronun malzemesi insandır. Bu yaklaşım dramın insanlar arasında ve insanlar hakkında bir çatışmaya dayandığı fikrinden kaynaklanır. Konvansiyonel tiyatro düşüncesi bu manada anti-ekolojiktir.

Tiyatro ve dram sanatını bu dar kalıplar içinde düşünmeye, bu bakışa sıkışmaya mahkum muyuz? “Doğası gereği insan disiplini” olması, tiyatronun ekolojisiyle ilişkisinde bir sınırlamadan çok bir fırsat olarak yorumlanamaz mı? Tiyatro, insan merkezli bir bakıştan sıyrılarak ekolojik kaygısının odağını insan-insan ve insan-insan olmayan arasındaki karşılıklık ve iç içe geçmiş dolaşıklık ilişkisine yöneltebilir. Bu yöneliş coğrafik ve jeolojik süreçlerden maddesel türlere, hayvan ve bitki türlerine dek uzanacak düşünsel ve duygusal bir perspektif genişlemesini içerecektir. Aynı zamanda tüm bu olguları etkileyen fiziksel, kimyasal ve biyolojik süreçlerle ilgilenmeyi de.

Ne var ki bu, tiyatronun ekolojik olması için ekolojik sorunları konu edinmesi anlamına gelmez. Önemli olan yaklaşımdır. Oyun yazımından sahnelemeye, seyirci dramaturgisinden tiyatro pedagojisine kadar birçok şeyi, sınıflandırmanın tuzağına düşmeden yeniden düşünmeyi gerektirir. Mesele, sözü edilen bağlantısallığı icra etmenin, yeni hikâyeleri (yeniden) anlatmanın ve paylaşmanın yollarının nasıl bulunacağıdır. Böylesi bir yenilenmenin temel koşulu ise *geri dönüştür*. Geri dönüş; insan merkezli olmayan bir performans politikası yaratma sürecinde, söylemlerimizin temel kavramlarını ve kuramsal derin yapılarını inceleyerek

başlamak, eski tartışmaları yeniden şekillendirmek ve onları yeni kavrayışlar sağlayacak şekilde yeniden canlandırmak için bir fırsattır.

*Yapıp ettiklerimize bu manada geri dönmek her şeyin yeniden tohumlanacağı bir dönemektir. Herkesin kendi ilham ve dürtülerinin peşinden giderek yapabileceği bir geri dönüş, hümanist bir söylemden çok türe geri dönüştür.*

### **altı-ekodramaturgi**

“Ekolojik dramaturgiler süreçsel, açık uçlu, entropik ve kaotik yapılar sunar.”

Ekodramaturgi (ekolojik dramaturgi), ekolojik dolaşıklık ilkesini tiyatral ve tematik amacının odağına alan bir tiyatro ve performans yapımıdır. Kavram, başlangıçta oyun metinlerdeki ekolojik eşitsizliklerin nasıl işlendiğini anlatmak için kullanılırken sonra metinden performansa dek genişler. Dramaturgi sadece metin yapım süreci değildir artık. Sahne, ses, görsel efekt, ışık gibi pek çok şeyle oluşabilecek bir anlam ve duygu yaratma sürecidir.

Ekolojik bir dramaturgi insandan fazlası olan bir dünyada birlikte varlık göstermenin, farklı deneyimlere iştirak etmenin, dünyayı ve yaşamı karmaşıklığı, dolaşıklığı içinde görmenin ama aynı zamanda zorlukları ve eşitsizlikleri açığa çıkarmanın yollarını arar. Dramaturgiyi ekoloji anlamında düşünmek demek, insan ve yeryüzü ilişkisinde bağlantısallığın, karmaşıklığın rolünü ve önemini ön plana çıkarmaktır. Ekolojik dramaturgiler insanlığın gezegende sahip olduğu rolün değişimini canlandırırken süreçsel, açık uçlu, entropik ve kaotik yapılar sunar. Karmaşıklığı ele alırlar ama güçlü ve kendine yeter bir ekosistem kadar çeşitli ve umutludurlar.

Ekodramaturgi, tiyatro hakkında düşünmek için yeni yaklaşımların yanında zorluklar da barındırır. Çünkü ekolojik hikâyeler insanın ötesinde bir ölçekte gerçekleşir. Bu nedenle bir oyun yazarı sahnede ekolojik sorunları ön plana çıkarmaya çalışsa bile, hikâyelerin iplerini elde tutmak zordur. Bir zeytin ağacının hikâyesi bin yıllık olabilir, ekolojik bir kıyımın hikâyesi nesiller alabilir. Buzulların, nehirlerin ve türlerin bin yıllık süregelen hikâyeleri nasıl canlandırılabilir bir muammadır. Ekodramaturgi benzer soruların peşinden giderken dramatik olanı yeryüzünün tüm süreçleriyle ilişkilendirerek yeniden tasarlar ve tiyatro kavramını insanlığın ilgisinin en uzak noktalarına kadar genişletmeye çalışır.

Çünkü sahip olduğumuz başkaları var. Birlikte yaşadığımız ve onlara karşı sorumlu olduğumuz başkaları. Derimizin altında yaşayan trilyonlarca canlı. Kemiklerimizde, kalbimizde, zihnimizde titreşen sayısız elektron. *Her biri kendi kırınımlı ezgisini mırıldanıyor.*



## yedi-eşlikçiler

Albrecht, Glenn A. (2020). *Earth Emotions. New Words for a New World*. Cornell University Press.

Arons, Wendy and May, Theresa J. (2012). *Readings in Performance and Ecology*. New York: Palgrave MacMillan.

Baker, Ulus. (2014) *Sanat ve Arzu*. Der. Tansu Açıık. İstanbul: İletişim Yayınları.

Balanuye, Çetin(2017). *Spinoza'nın Sevinci Nereden Geliyor?* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Barad, Karen (2012)“Matter feels, converses, suffers, desires, yearns and remembers” Interviewed by Dolphin and van der Tuin. in *New Materialism: Interviews and Cartographies*. Open Humanities Press. University of Michigan Library, Ann Arbor.

Bloch, Ernst (2017). *Umut İlkesi*. Çev: Tanıl Bora. İstanbul: İletişim Yayınları.

Boym, Sveytlana (2009). *Nostaljinin Geleceği*. Çev: Ferit Burak Aydar. İstanbul: Metis Yayınları.

Chaillou, Aurore; Roblin, Louise; Ferdinand, Malcolm (2020). “Why We Need a Decolonial Ecology”. *Green European Journal*. 4 June 2020. <https://www.greeneuropeanjournal.eu/why-we-need-a-decolonial-ecology/> Erişim Tarihi: 28 Nisan 2021.

Chaudhuri, Una (1995). *Staging Place: Michigan*: Michigan University Press.

Chaudhuri, Una. (1994) “There Must Be a Lot of Fish in That Lake”: Toward an Ecological Theater. *Theater*. Spring, Vol. 25, Issue: 1, Duke University Press, pp. 23-31.

Chaudhuri, Una. and Enelow, S. (2013), *Research Theatre, Climate Change, and The Ecocide Project*, New York: Palgrave Macmillan.

Chaudhuri, Uno; Allen, Jess; Preece, Bronwyn (2013). “A Turn To Species”. *Performing Ethos*. Vol:4, Number: 2, pp.103-111.

Dolan, Jill (2005). *Utopia in Performance. Finding Hope at Theater*. Michigan University Press. Ann Arbor.

Dolphin, Rick; van der Tuin, Iris (2012). *New Materialism: Interviews and Cartographies*. Open Humanities Press. University of Michigan Library, Ann Arbor.

Eisenstein, Charles. (2018). *Kalplerimizin Mümkün Bildiği Daha Güzel Dünya. Varlıklararasılık Vizyonu ve Pratiği*. Çev: İlkur Urkun Kelso.

İstanbul: Alef.

Feral, Josette (2002). “Theatricality: The Specificity of Theatrical Language”. *Substance*. Vol. 31, No. 2&3. University of Wisconsin Press.

Ferruhzad, Furuğ. *Rüzgar Bizi Götürecek*. Çev: Makbule Aras Eivazi. Yapı Kredi Yayınları, 2019.

Kambelli, Banu. (2017). *Yer Gök*. Müzik albümü.

Le Guin, Ursula K.(2018) *Tanrı Kuşlarıyla Buluşmak*. Çev: Gökçenur Ç. İstanbul: Mavi Delta Yayınları.

Le Guin, Ursula K. (2019) *Şimdilik Her Şey Yolunda*. Çev. Gökçenur Ç. İstanbul: Metis Yayınları.

Matur, Bejan. (2021) *Dünya Güzeldir Hala*. İstanbul: Everest Yayınları.

May, Theresa J. (2005). “Greening the Theatre: Taking Ecocriticism from Page to Stage”. *Interdisciplinary Theatre Studies*. Vol.7, No.1. (New Connections in Ecocriticism). pp. 84-103.

Morton, Timothy (2009). *Ecology without Nature*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Morton, Timothy (2010). *Ecological Thought*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Morton, Timothy (2016). *Dark Ecology*. Colombia University Press.

Munoz, José Esteban (2009). *Cruising Utopia. The Then and There of Queer Futurity*. New York: NYU Press.

Plumwood, Val (2004). *Feminizm ve Doğaya Hükm etmek*. Çev: Başak Ertür. İstanbul:Metis.

Sofer, Jonathan Safran (2020). *Bu Bizim Havamız*. Çev: Şahika Tokel. Siren Yayınları. İstanbul.

Woynarski, Lisa (2020). *Ecodramaturgies. Theatre, Performance and Climate Changes*. London: Palgrave MacMillan.



# Ölüler Şehrinin Haritasını Çıkarmak: *Necropolis*

YAŞAM ÖZLEM GÜLSEVEN

14

**S**anatçı aslında kimdir? Çoğu sanatçının çalışmalarına bakarken, ortaya çıkan işlerin içinde bulunduğu toplumsal gerçeklikten izler taşıdığını görürüz. O yaşadığı dönemden etkilenir böylece çağının da tanığı olur. Bu varsayım pek çok gerçekliği içinde taşısa bile Arkadi Zaidés'in mültecilerin kayıtlı-kayıtsız mezarlarından derleyerek oluşturduğu *Necropolis*, bize sanatçının yalnızca etkilenen değil, etkileme potansiyelini de içinde taşıyan, yalnızca bu dünyadan geçen değil, bu dünyayı ve kimi sistemlerin çürümüşlüğüne açığa çıkarma sorumluluğunu üstlenen tarafını da gösteriyor.

*Necropolis*, sahneye göre tasarlanan ama içinde bulunduğumuz küresel krizin etkileri sonucu, dijital (online) olarak karşılaşabildiğimiz bir çalışma. Dijital bir tabanı merkezine alan bu gösteriminde, göçmen ve mülteci statüsünde bulunan ama istedikleri yere canlı olarak ulaşamamış olanların bir arşivini görüyoruz. Bu yazıda *Necropolis*'in ele aldığı ölü beden, ötekilik,

kimliksizlik gibi kavramlar mercek altına alınacak, bunun yanı sıra sanatçının bir "umursayan" olarak bu arşivlemedeki yeri araştırılacaktır.

33. Uluslararası Berlin Festivali "Tanz im August"ta gösterilen *Necropolis*, sahne için tasarlanmış olsa da pandemi sebebiyle festivalin çevrimiçi gösterimlerinde kendine yer buluyor. Arkadi Zaidés'in dijital araçları performansın merkezine oturtan çalışması, UNITED for Intercultural Action isimli ırkçılık karşıtı kuruluşun mültecilere dair verilerinin ekrana gelmesiyle başlıyor. Gösteri, performansın hedefinin ne olduğu ve seyircilerinin nasıl katılacağı ile ilgili bilginin siyah bir ekranda karşımıza çıkmasıyla devam ediyor.

*"Sevgili insanlar, Avrupa'daki nihai hedeflerine canlı olarak ulaşamayanların işaretli işaretsiz mezarlarından oluşan ölüler kentinin haritasını çıkarıyoruz."*



Necropolis

Performansçılar: Arkadi Zaides, Emma Gioia

Performansçının ekrana gelmesinin ardından, siyah ekranı izleyen seyirci, onun sesiyle birlikte “ölüler şehri” olan *Necropolis*’e dair bilgilere ulaşıyor. Diğer iki performansçının katılımıyla birlikte gösterinin bedenini oluşturan insan datasının görselleştirilmiş bir versiyonu olarak Google Map teknolojisiyle karşılaşıyoruz. Bu teknolojik araç, kimliksiz mültecilere dair mezarların tespit edilip işaretlenmesinde önemli bir işleve sahip.

*Necropolis*, katılımcıların verdikleri bilgilerin ve çektikleri videoların derlenmesinden oluşan bir çalışma olarak karşımıza çıkıyor ve dünyanın farklı yerlerindeki kimliksiz mezarların tespiti, Google Map vasıtasıyla bu mezarların koordinatlarından ve ölen kişilerin ismi, doğum yerleri, ölüm nedenleri gibi verilerden oluşan bu dijital veri tabanıyla seyirciye aktarılıyor. Çalışmanın başında, *Necropolis*’in bir “vatandaşı” olmanın yolu mültecilerin nihai hedeflerine (hayatta kalabilecekleri bir yer bulma) ulaşmadan ölmüş olması olarak belirtiliyor. Kimliği tespit edilebilen azınlığın yanında, büyük çoğunluğun hâlâ isimsiz kaldığını da vurgulayan çalışma,

bir tür dokümantasyon yöntemi üzerinden alımlayıcısı ile ilişki kurma yoluna gidiyor. Böylece Zaides’in seyircileri kayıp mezarların arayışına katılmaya teşvik ettiğini söylememiz mümkün. Bu bağlamda *Necropolis*’in tamamlanmış, bitmiş bir çalışma olmaktan çok, eklenen verilerin ışığında dönüşmeye, genişlemeye açık olması dikkat çekmekte.

15

### Arşiv: Ölü Bedenlerin Tarihi

*Necropolis*’te çalışmanın temel yapı taşlarından birini “arşiv” kavramı oluşturmaktadır. Mülteci ve göçmenler üzerinden klasik ve belirlenmiş tarih anlayışının dışına çıkan bu arşiv, hem harita çıkarma tekniği üzerinden ilginç bir noktada durur hem de bakışını tarihin dışına atılmış olan “öteki”lere çevirir. Bu noktada arşiv kavramına ilişkin farklı yaklaşımlar bizim için belirleyici olacaktır.

Foucault, bilginin arkeolojisine dair yaptığı çalışmalarda arşiv kavramını “tarihsel a priori” kavramı ile ilişkilendirir. Foucault’ya göre tarihsel a priori en genel anlamıyla tarihsel bir dönemdeki belirli bir kültürün altında yatan düzeni ifade eder. Diyebiliriz ki, tarihsel a



16 priori, o dönemdeki söylemi belirginleştiren, onu yaratan kuralların bütünüdür. Bununla birlikte düşündüğümüzde arşiv, ifade sistemlerinin bütünüdür.

*“Arşiv, ifadelerin oluşumunun ve dönüşümünün genel sistemidir.”* der Foucault Bilginin Arkeolojisi’nde. Ona göre, bir döneme ait tüm ifadeler, söylemler, söyleme dönüşmeyen gizli nedenlerin soruşturması sistemin kendisinde yapılmalıdır.

*“Benim arşiv olarak adlandırdığım şey, bir uygarlığın koruduğu metinler bütünlüğü ya da uygarlığın felaketinden kurtarılabilmiş izler bütünlüğü değil, bir kültür içinde sözcelerin ortaya çıkışı ve yok oluşunu, yeniden yayılma ve silinmelerini, olay ya da şey olarak paradoksal varoluşlarını belirleyen kurallar oyunudur.”<sup>1</sup>*

Foucault’nun arşiv düşüncesi, dönüşen, değişen ve yalnızca bir kayıt mekânı olmaktan çok tarihin dönemsel olarak söylemsel analizine dayanan bir düşüncedir. Bu haliyle *Necropolis*’in “gövdesini” oluşturan bu dijital arşiv tabanı, özellikle Avrupa’da varlığını gösterdiği iddia edilen postkolonyal söylemin

aslında o kadar da “post” olmadığını, aktif olarak süregelen ırkçı söylem pratiklerinin ötekileştirip dışarıda bıraktığı kişilere yaptıklarını ifade eder. Ölü bedenlerin ortaya koyulması, ölümle olan ilişkimizdeki ritüelistik yaklaşıma işaret ettiği kadar, dönemin söylemlerinin insan hayatı karşısındaki pratiklerini de ortaya koyar. Dolayısıyla *Necropolis*’teki ölümler, Zeynep Sayın’dan ödünç aldığımız bir ifadeyle siyasallaşmıştır ve söylemsel bir gerçekliği ortaya koyar.

Foucault gibi, Edward Said’in tarih anlayışı da *Necropolis* çalışmasını incelerken üzerinde durmaya değer. Edward Said, tarih yazımına eleştirel bir perspektiften bakmış, hikayelerin, anlatıların parçalanmış bir şekilde yazımından söz etmiştir. Bu anlatılar yeni bir tarih anlayışı üretecek ve yaşama dair bir tarih olacaktır.

*“Said’in bu duruşu özellikle günümüz sanatının kayıt dışı kalmış bölgelerine ilişkin yürütülen arşiv çalışmaları söz konusu olduğunda, bu bağımsız ve sıra dışı olan tasnifsiz alanların işaretlenmesine ve lokal olarak genişlemesine*



*dair önemli bir referans olabilir.”<sup>2</sup>*

Said’in düşüncesi, özellikle mikro tarih açısından oldukça işlevseldir. Nitekim bu çalışmada da ötekileştirilmiş, dışarıda bırakılmış, tarih sayfasında yer verilmemiş ölü bedenler, yeni bir harita oluşturmuştur. *Necropolis*’in haritası, tarihin içinde ötekilere var olma hakkı tanımıştır.

*Necropolis*’te Google Map üzerinden görselleştirilen mezarların yerleri, zoom in/zoom out tekniğiyle mikro olandan makro olana genişler. Haritada her isim ya da isimsiz mezar işaretlenmiştir. Harita önce çok yakından sonra gittikçe uzaklaşarak bizi bu tarihin parçaları üzerinde dolaştırır. Mezarlıktaki görüntülere geçmeden hemen önce, mezarlığın koordinatları ve eğer bulunabildiyse ölen kişinin adı, doğum yeri, ölüm nedeni gibi bilgiler ekranda karşımıza çıkar. Ölü bedeni, “ceset” olma halinden uzaklaştırıp bir zamanlar “yaşamış” bir kişi olarak konumlandırın bu duruş, seyirciyi kişinin hikayesi üzerinde düşünmeye davet eder. *Necropolis* sakinleri, göçmen statüsünde buldukları yolculuklarda, göçmenlik bürosu tarafından yakalanma korkusuyla, botlarda, sığındıkları evlerde ölmüş veya öldürülmüştür. Bu hikayelerin yarattığı tarih, mikro bir tarihtir. Fakat gittikçe genişleyen *Necropolis* haritası, aynı zamanda makro tarihin söylemsel ikiye bölünmüşlüğü de durmadan açığa çıkarmaya devam eder.

### **“Ötekiler” ve Ölü Bedenin Hakkı**

Zaides’in çalışmasının düşündürdüğü bir başka kavram ise “ölü beden”dir. *Necropolis*, ölü bedenlerden kalanların tespit edilmesini arzularken aslında “ölü beden hakkı” üzerine düşündürür. İsimleri bile bilinmeyen kişilerin nerede ve nasıl öldükleri kayıtlara alınmamış, göçmenlerle ilgili ortaya çıkan pek çok raporda yalnızca istatistiksel bir inceleme olarak ele alınmıştır. Bu açıdan *Necropolis*, kaybettikleri

isimleri ölümlere geri vermeyi amaçlar. Bu noktada ölümün kendisi ile kurulan ilişki oldukça ilginçtir. Fakat bundan önce mültecilerin/göçmenlerin içinde buldukları durumu anlamının hem çalışmanın ele aldığı içerik bakımından hem de herhangi bir ölü beden değil, “dışarıdan içeriye girmek isteyen”lerin ölü bedeninden söz ederken kavramsallaştırabilmek açısından tartışmamız önemli görünmektedir.

Sara Ahmad, Duyguların Kültürel Politikası isimli çalışmasında ırkçı bir söylemin mültecilere bakışını açıklarken şu ifadeleri kullanır:

*“... kaçak göçmenler ve sahte mülteciler ‘biz olmayanlar’dır ve biz olmayanlar sıfatıyla bizim olanı tehdit ederler. Bu ‘ötekiler’ milletin meşru öznesi ve ulusal menfaatlerin gerçek hak sahibi olan ‘senin’ sahip olduklarını elinden alma tehlikesi arz ederler.”<sup>3</sup>*

Mülteciler, sağ görüşün baskın olduğu ırksal söylemin bakışına göre “dışarıdan gelen” ve “işgal eden”dir. Dışarı atılmış olanlardır, bir bakıma yersiz yurtsuz bir ara bölgenin içinde yaşayan tehlikeli “öteki”lerdir. Ülkelerini bırakmışlardır, başka bir hayat sürmenin yollarını ararlar. Ulus devletin birlik, bütünlük bakışına dayalı “biz” anlayışı içinde tehlikeli barbarlardır.

*“Yakın zamana kadar sınırlar ulus devletleri içlerinde barındıran fiziksel hatlardı; bugün ise ulus devletlerin ‘içlerine’ nüfuz ettiler ve etkileri günlük yaşamın giderek daha çok yönüne yayılıyor.”<sup>4</sup>*

Daha önce bahsettiğimiz gibi kolonyalizmin sonrası bir dönemde olduğumuzu iddia eden postkolonyal söylem, “öteki” bakışının yarattığı pratiklerle her karşılaştığımızda geçerliliğini yeniden yitirir. *Necropolis*, odağını ötekilere çevirmiştir. Bu anlamda onu ilgi çekici kılan şey bakışıdır. Dijital bir veri deposundan oluşan bedeniyle sahneye çıkar ve bakışını atılmış olanlardan kalanlara çevirir. Nitekim, özellikle büyük ölçekte bir öteki yaratmak ve

3D Modelleme: Mark Florquin



Bu imge, içinde yaşadığımız dünyada, özellikle neoliberal ekonomilerin doğurduğu bireysellik imajı için de dikkat çekicidir. Bu nefret söylemlerinden doğan imgeler yalnızca kavramsal tartışmaların konusu değildir, *Necropolis* bu imgeleri gerçek olanla buluşturur. Bu yüzden performansın tamamlanmamış, aksine sürekli genişleyen bir çalışma olması, yalnızca estetik olarak değil, gündelik yaşantımızda da yüzümüze vuran bir gerçekliği işaret eder.

### Abject: "Dışarı" Atılan Göçmenler

*Necropolis* çalışmasının sonunda çürümüş ve parça parça atıklarla karşılaşırız. Bir yığın halinde duran parçalar, ilk başta bir "şeye" işaret ediyor gibi görünmezler. Sonra bir performansçı gelip parçaları tek tek o yığından kaldırır ve karşımızda bir insan bedeni oluşturur. Özel olarak hazırlanan bu temsili beden, insan kalıntılarından, belli belirsiz ellerden, sıvılarla kaplanmış ve kopmuş bacaklardan, insan saçından ve daha pek çok çürümüş uzuvdan oluşur. Ölü bedeninin sahnedeki temsilini anlayabilmek için Kristeva'nın abject kavramına bakabiliriz.

Abject, en geniş anlamıyla "iğrenç" olarak çevrilebiliyor olsa da, bu kavram bundan çok daha fazlasını ifade eden bir potansiyele sahiptir. Temelde abject kavramı, sınırlarla ilişkilendirilebilir. Hem bedenimizde olan hem dışarı atmak istediğimiz şey abjecttir. Dışkı, kan, ter, ses... Abject hem bana ait olan hem benim dışımda olan şeydir. Örneğin regl kanı abjecttir ve abject olanla temas ettiği için kadın bedeni de abject haline gelir. Abject olan bizi iğrendirir ama bununla birlikte benliğimizle ilgili derin sarsıntılar yaratacak kadar sınırları istikrarsızdır ve düzeni rahatsız eder.

"...atıklar yaşayabilmem için atılır, bu atılma atıla atıla bana geriye hiçbir şeyin kalmadığı ve bedenimin tamamen sınır ötesine geçtiği, ölüye, cesede dönüştüğü ana kadar devam eder."<sup>6</sup>

Abject'in "dışarı" ile kurduğu ilişki

ondan kurtulmak istemekle ilgili paradoksal ama ontolojik bir sorundan bahsetmemiz bu noktada önemli görünmektedir. Eğer gerçekten bir "biz" varsa, bizim varlığımızı mümkün kılan şey bir ötekinin olmasıdır. İçeriden söz edebilmek için dışarıya ihtiyaç vardır. Ancak bir başkası olduğunda "ben" hakkında konuşabiliriz. Bu anlamda öteki, kurtulunması gereken, dışlanmak istenen ben olmayan iken, aynı zamanda benim varlığımı mümkün kılan nedendir.

"*sen olmak*, *gayrimeşru ötekilere karşı öfke geliştirmek anlamına gelir.*"<sup>5</sup>

Ahmed'in ifadesindeki "gayrimeşru" kelimesi oldukça ilginçtir. Burada ötekinin kim olduğunun, yaşamının ya da onunla ilgili herhangi bir insani hatırlatmanın önemli olmadığı, yalnızca bir kavram olarak nefret imgesine ait olduğu görünmektedir.



mültecilerin kavramsal olarak bulunduğu durumla da ilişkilidir. Avrupa'ya ulaşmak isteyen ama ölen/öldürülen insanlar, Avrupa için zaten abjecttir. Avrupa'nın dışarıda kalmasını istediklerinin sınırları, düzeni tehdit edecek kadar bulanıktır. Göçmenlerin daha çok Orta Doğu ve Orta Asya'dan geldiklerini düşünürsek, bu aynı zamanda buralara atfedilen "pislik" kavramıyla da ilişkilidir. Mülteciler iğrenilecek bir şeydir, Avrupa'nın "medeniyet"le kurduğu ilişkide içeriye girmemesi gerekenlerdir.

*Necropolis* ölü beden temsilini finale yerleştirmiştir. Aynı zamanda çalışmanın içinde kokan, çürümüş, parçalanmış insan kalıntılarından sıkça bahsedilir. Abject'in benlikle kurduğu, benliği tehdit eden ilişkisi düşünülürse ceset, en iğrenç olan, en abject olandır.

*"...atıkların en tiksindiricisi olan ceset, her şeyi kuşatan bir sınırdır. Dışarıya atan artık ben değilim, ben dışarıya atılanım."*

*Necropolis*, mültecilerin içeriye ancak bir ceset olarak girebildiklerini dile getirir. Böylece koordinatlar bir tür vatandaşlık numarasına dönüşür ve kayıt altında olan/olmayan bütün bu isimler, mezarlar abject olanın görünürlüğüne ortaya koyar.

Çalışmada kullanılan ölü beden parçaları ve sonrasında birleştirilip bir insan bedenine dönüştürülmesi, çalışma boyunca amaçlanan yöntemin bir versiyonu olmaktadır.

Katılımcılardan gelen videolar, yapılan adli soruşturmalar, numaralar, tarihler, her türlü veri birleştirilir ve o bir "insan"a, öteki, abject olmadan yaşamış bir insana dönüştürülür.

Burada düşündürücü unsurlardan birisi ölü bedeninin bir "temsiline" kullanılmasıdır. *Necropolis*, kendi bütünlüğü içerisinde ölü bedeni alımlayıcının karşısına koyarak onu şok etmekte, tüm insani sınırları zorlayacak bir imgeyle karşılaştırmaktadır. Bu bağlamda, tamamen gerçeklerden yola çıkarak hazırlanan bu performansın, bir ölü beden "temsili" ile sonlanması alımlayıcı üzerinde kimi soru işaretlerini doğurur. Bu ölü beden, ölü bir beden değil, çok iyi yapılmış makyaj, üzerinde çalışılmış bir "sanat eseridir." Gerçeklik ve temsil ilişkisi bağlamında düşündürücü olması ile birlikte, bu imgenin uyandırdığı düşüncelerin etkili olduğunu söylemek mümkündür. Temsil dahi olsa ölü bedenle karşılaşmak, *Necropolis*'in verileri, isimleri kullanarak ortaya koymaya çalıştığı sorun ve izleyicisinin bu sorunla yüzleşmesi/ karşılaşmasıdır. Bir bakıma *Necropolis* belki



de şunu söylemektedir: Bakın, buradalar. Çürüyorlar. Ama bakmanız gereken şey bu.

### **Umursayan Sanatçı**

Tam olarak bu noktada sanatçının ahlaki olarak durduğu noktayı tartışmanın etkili olacağı kanısındayım.

*“İçinde yaşadığımız dünya, umursamazlığın hüküm sürdüğü bir dünyadır.”<sup>7</sup>*

Bakım Manifestosu adlı çalışma, günümüz dünyasındaki ekonomik büyüme / kâr odaklı politikaların kişiyi, toplulukları ve devletleri “bireyselleştirme” yönünde pratiklere maruz bıraktığını ve bu pratiklerin topluluk refahına dayalı düşüncelerden bizi uzaklaştırıp karşılıklı bağımlı olduğumuz fikrinin unutulduğunu öne sürer. Bu durum küresel çapta pek çok krizin merkezinde bulunmaktadır. “Care” kavramı korumak, bakmak, önemsemek, umursamak gibi

farklı şekillerde düşünülmektedir. Bakım Manifestosu’nun temele aldığı kavram olan care, yeniden ve aciliyetle geliştirilecek politikalarla yalnızca kendine benzeyip, yakınında olanların değil, ki bu noktada bile bakım kadın işi olarak düşünülüp değersizleştirilmektedir, topluluğun bizatihi bakımını “umursamayı” ön plana koyar. Peki sanatçı pek çok krizin eşiğinde bulunan böylesi bir dünyada nerede durmaktadır? Sanatçı hangi yolla “ahlaklı” davranabilir?

Arkadi Zaides’in çalışması, şu ana kadar bahsettiğimiz kavramlar eşliğinde düşünüldüğünde, bakışını “başkalarına” çevirmiştir. Onların varlığını kanıtlayacak dokümantasyonu derleyerek ölü bedenleri, bir zamanlar yaşamış olan insanlara dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Burada “care” kavramının doğrudan karşılığını görebilmemiz mümkündür. Bakım, öncelikle bakmak

ve farkına varmak/vardırarak kavramları arasındaki ilişki ile şekilleniyor görünür. *Necropolis*, dans festivalinde gösterilen ve belki de zaten “umursayan” alımlayıcılara ulaşan bir çalışma olarak nitelendirilme olanağına sahiptir, fakat bununla birlikte umursamak tek başına yeterli değildir. Nitekim Zaides, seyircilerini birer katılımcıya, bu ölümler şehrinin birer parçasına dönüştürecek olan çağrışı çalışmanın başında yapar. Dolayısıyla içinde yaşadığımız dönemdeki veri akışını, toplumsal krizlerin ve acımasız davranışların, olayların sürekli bir yığın halinde karşımıza çıktığını ve neredeyse “normalleştğini” düşünecek olursak, Zaides’in çalışmasının yalnızca bakışla ilişkili olmadığını görürüz. *Necropolis* aynı zamanda bir davettir. Eyleme geçme alanı yaratan ve alımlayıcılardan bu sorunun bir parçası olmalarını talep eden, buna teşvik eden bir çalışma olarak karşımıza çıkmaktadır.

## Sonuç

Sonuç olarak, *Necropolis* içerdiği kavramlarla ele alındığında, Zaides’in çalışması mülteciler ve kaçak göçmenlerin kayıt altına alınmamış, tarihin dışında bırakılmış ölü bedenlerden yola çıkarak varlığını başkalarının katılımıyla sağladığı bir datanın estetik ifadesini oluşturmaktadır. Burada sanatçının umursayan kişi olarak bakışını “öteki” olarak görülenlere çevirdiği görülmektedir. Google Map koordinatları, mezarlık videoları gibi dijital araçların kullanılması sahnenin dijital dönüşümünde yenilikçi bir noktada durur. Kimsesiz ölümlerin mezarları ekranda belirirken arkadan gelen “yaşama” dair kuş sesleri, rüzgar sesi ölüm imgesinin kendisiyle büyük bir karşıtlık oluşturur. Bu karşıtlık, *Necropolis*’in varlık nedenine de işaret eder. Ölüm ve yaşam, ceset ve nefes alan canlı yan yana getirilir. Böylece *Necropolis*, kişileri istatistiki bir sayı değerinden, bir zamanlar yaşamış bir insana dönüştürür ve ölü bedeninin hakkını iade eder.

“İnsanlık tarihi, insanlığın ötekisinin, cesedin de tarihidir.”<sup>8</sup>

## Kaynakça

- Michel Foucault, *Bilginin Arkeolojisi*, Ayrıntı Yay., çev: Veli Urhan
- Michel Foucault, *Bilimlerin Arkeolojisi Üzerine Epistemoloji Çevresine Cevap*, Felsefe Sahnesi
- Kantürk, B., *Güncel Sanatta Bellek Üretimi Yeni Arşiv ve Haritalandırma Pratikleri*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anabilim Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi
- Ahmed, S., *Duyguların Kültürel Politikası*, Queer Düşün Serisi, Sel yay., çev. Sultan Komut
- Bakım Kolektifi, *Bakım Manifestosu-Karşılıklı Bağımlılık Politikası*, dipnot yay., çev: Gülnur Acar Savran
- Kristeva, J., *Korkunun Güçleri “İğrençlik Üzerine Deneme”*, Ayrıntı Yay., çev: Nilgün Tural
- Sayın Z., *Ölüm Terbiyesi*, Metis Yay., 2021

## Referanslar

- (1) Foucault M., *Bilimlerin Arkeolojisi Üzerine Epistemoloji Çevresine Cevap, Felsefe Sahnesi*, s.153
- (2) Kantürk, B., *Güncel Sanatta Bellek Üretimi Yeni Arşiv ve Haritalandırma Pratikleri*, s.30
- (3) Ahmed, S., *Duyguların Kültürel Politikası, Queer Düşün Serisi*, s.9
- (4) Bakım Kolektifi, *Bakım Manifestosu-Karşılıklı Bağımlılık Politikası, dipnot yay.*, s.15
- (5) Ahmed, S., *Duyguların Kültürel Politikası, Queer Düşün Serisi*, s.9
- (6) Kristeva, J., *Korkunun Güçleri “İğrençlik Üzerine Deneme”*, Ayrıntı Yay. s.16
- (7) Bakım Kolektifi, *Bakım Manifestosu - Karşılıklı Bağımlılık Politikası, dipnot yay.*, s.7
- (8) Sayın Z., *Ölüm Terbiyesi, Metis Yay.*, s.10



# Rimini Protokoll'den *Tekinsiz Vadi*

ÖZDEN İŞILTAN

22

**R**imini Protokoll Berlinli bir kolektif. Dokümanter tiyatro dilini farklı alanlardan uzmanlar, form anlayışları ve medya olasılıkları ile birleştirerek; gerçek hayattan tanıklıklar üzerine kurulu oyunlar, mekâna müdahaleler, geçici sahneler, eklektik yerleştirmeler ve radyo okumaları üretiyor. Giessen Üniversitesi'nde okurken tanışan Helgard Haug, Stefan Kaegi ve Daniel Wetzel 2002 yılından sonra kişisel ya da ortak üretimlerini Rimini Protokoll adı altında gerçekleştirmiş. Yaptıkları işlerde etkileşim, bilgi aktarımı, haberleşme ve interaktif teknolojinin çeşitli katmanlarını sorguluyorlar. Kariyerleri boyunca Formula One yarışmacıları, evcil hayvanlar ve sahipleri, radyo dalgaları, ergen gençler gibi birçok farklı sosyal grupta, değişkenle ve demografik profille çalışmışlar. *Tekinsiz Vadi*'yi ise Stefan Kaegi yönetmiş.

**Kopya-Orijinal: Kopyanın orijinalin yerini alması orijinal için ne anlama gelir?**

*Tekinsiz Vadi (Uncanny Valley)*, başrolünde yazar Thomas Melle'nin animatronik kopyasının yer aldığı tek kişilik bir oyun. Bu elektro-mekanik kukla onun jestlerini, mimiklerini, ifadelerini birebir öğrenmiş. Kuklanın yüzü, elleri, hareketleri Melle'den referans alınarak kopyalanmış ve üretilmiş. Thomas Melle manik depresif tanısı konmuş bir yazar. Rimini Protokoll'den Stefan Kaegi ile birlikte otobiyografik ve deneysel bir metin üretiyor. Metni aktaran ise yazarın kopyası olan robot. İmza günleri ya da kitap lansmanları gibi yazarın sosyal olarak dahil olması gereken etkinliklere onun yerine katılıyor ve kendini pek iyi hissetmeyen yazarın hikayesini anlatıyor. Bu hikâyede yazarın ergenliğinden robotun üretimine uzanan bir süreç işleniyor. Hikâyenin diğer ucunda ise bilgisayar dilinin kurucusu sayılan Alan Turing yer alıyor. Alan Turing, İngiltere ordusunda çalışan ve İkinci Dünya Savaşı'nda

Almanların haberleşme şifrelerini kıran buluşlarıyla adına ödüller verilen bilişim biliminin öncülerinden biri. Cinsel tercihi dolayısıyla suçlanıyor. Kendisine hapis ya da hormon tedavisi şeklinde iki seçenek sunuluyor. Bu nedenle kullandığı hormonların değiştirdiği bedeni ile karşıladığı ölümü sırlarla dolu.

Thomas Melle android/actroid kopyasını, boğazını temizlemek gibi tüm doğal unsurları ile kendisi seslendiriyor. Kopya arada seyirciye, rastlantısal olanın onlar olduğunu hatırlatıyor ya da kendisi onlarla empati kurarken onların da bunu yapıp yapmadığını soruyor. Oyunun bu katmanlı yapısı seyircide birçok düşünce alanı açılmasına neden oluyor: Tekinsizlik, empati, temsil, insan ve robot olanın hakları, rastlantısal olanın güzelliği, robotun ve insanın bugün ve gelecekte nerede durdukları ve duracakları.

Oyun, adını insan ile robot arasında var olduğu öne sürülen tekinsiz ilişkiye dair bir teoriden alıyor. Uncanny Valley teorisi Japon bilim insanı Masahiro Mori <sup>1</sup> tarafından ortaya atılmış ve fiziksel görünümleri ile insana çok benzeyen ancak insan olmadığı anlaşılan robotlara karşı insanlarda iğrenme ve nefret gibi tekinsiz duygular oluştuğu iddia edilmiştir. Tekinsizlik kavramının kendisi ise, Freud <sup>2</sup> tarafından, insanın karanlığını tanımlayan bir yaşantı olarak ele alınır. Karanlık ikizimiz beklenmedik anlarda kendini gösterip bizde tuhaf bir tedirginlik duygusu yaratır. Tekinsiz, vaktiyle tanıdık olanın bize yabancılaşmasıdır. İnsanın beklenmedik bir anda aynada kendi görüntüsüyle karşılaşması gibidir.

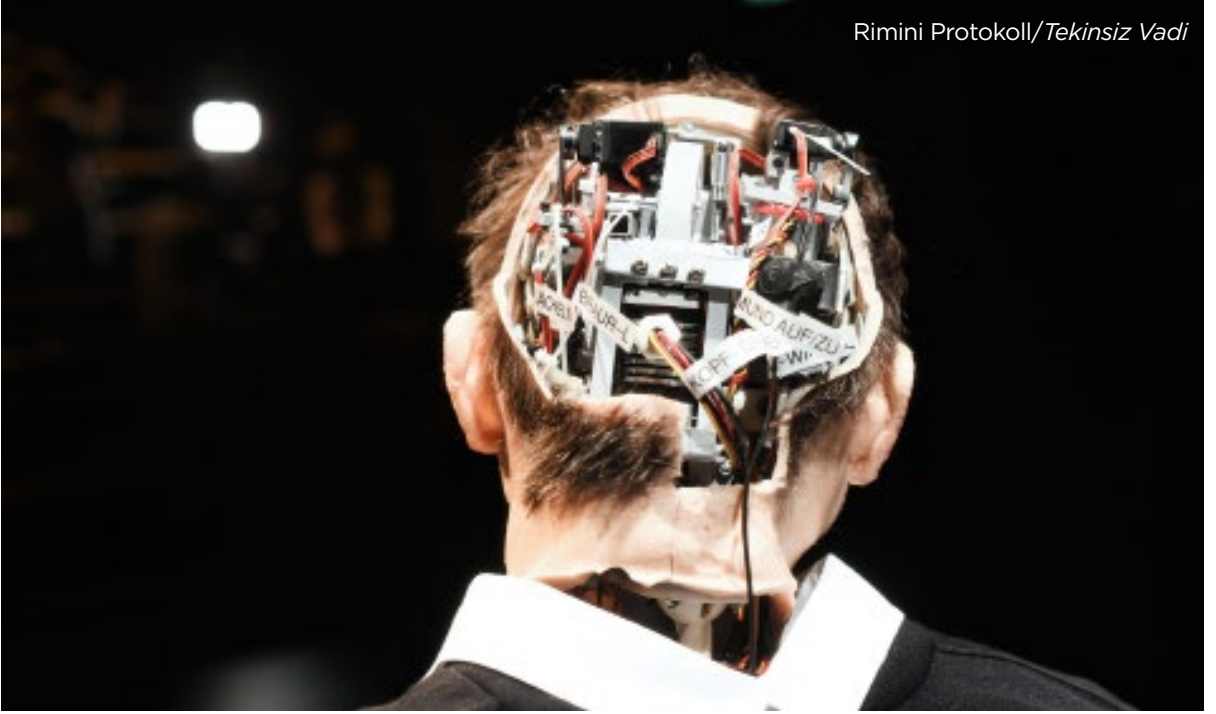
İnsanlık tarihi, insanlığın ötekisinin, cesedin de tarihidir, der Zeynep Sayın. Orijinal olan, kendini ölümden ayrı düşünemez. Ölüm, insanın sınırıdır. İmge ise ki burada android ile temsil edilendir, ölümü delerek ölümün içinde ölüm olmayan uzaklığı bugüne taşıyan yakınlıktır. Tekinsiz olmasının nedeni de



budur. <sup>3</sup> Yani tekinsizliğin temelinde yatan, ikizin ne ölçüde insana benzediği değildir. Freud'un da üzerinde durduğu gibi tekinsizlik yaşantısına yol açan karanlık ikizimizin varlığını ölümlü olduğumuz gerçeği ile bağlantılandırmamızdır. Eğer bir iğrenme söz konusu ise bu, insana benzemeyen yanlara dair kusurları aramaktan değil, kendi ölümlülüğümüzün hatırlatılmasından kaynaklanır. Ölüme dair bir ahlak sahibi olması gerektiği düşünülen insanın karşısında, ölüm denilen sınıra sahip olmayan ikizi durur. Diğer yandan belki de bu ikiz orijinal için simgesel bir yarık açabilmenin yoludur.

### **Robotun Hakları**

Kendini yapıt ve varlığın temsili yapan insan, hem kendisi hem başkaları için önder ve egemen olma iddiasındadır. Bu durumda, robot ikizi karşısındaki tutumu da baş olmak üzerinden mi gerçekleşir?



24

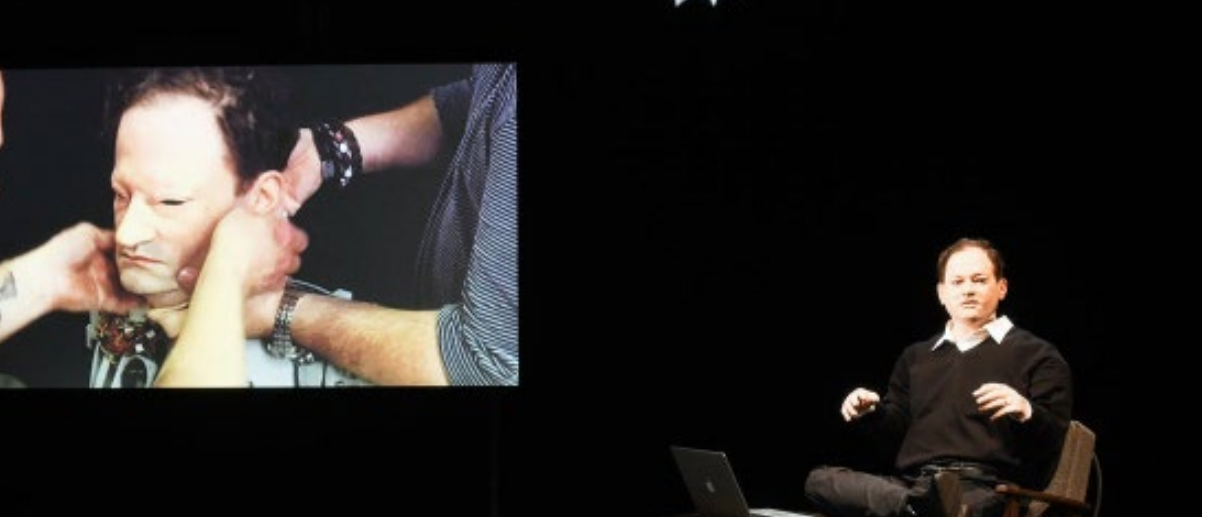
Baktığında o olan ama o olamayan çifti ile arasındaki ilişkiyi kuran dildir. Orijinal simgeselin tanımladığı değerler üzerinden anlamlandırır imgeleri. İnsan üretimi olan ikizi de temelde simgesel düzenin üretimidir. O zaman, orijinal için geçerli olan haklar, ikiz için de geçerli olmalıdır. Ancak bu noktada insan ile robot arasındaki muğlâklık devreye girer. İnsan, kontrol gücüne sahip, ne yaptığının farkında olan ve irade, bilinç, duygu ve niyet yoluyla deneyimleyen bir ahlaki çerçeveden tanımlanır. Bir android bilinç ve duygu ile değerlendirilemeyeceğine göre, yargı üzerinden hak tartışması yürütmenin daha olası olabileceğini öne süren görüşler vardır. Örneğin ahlaki okuryazarlık olmadan hak ve sorumluluklardan söz etmek zordur der, Barbara Hermann.\* Her hak o hakka saygı duyulmasını da içeren sorumlulukla gelir. Ancak hak ve sorumluluk söz konusu olduğunda, bunları veren bir iktidar da gündeme gelir. Bu noktadan düşünüldüğünde

simgesel düzendeki yarığı açabilecek olanın robotların hak ve sorumluluktan azade olması olduğu düşünülebilir. Kimliksizliği seçen Kalendariler misali...

Robotların hakları olmasının gerekli olduğu düşünüldüğünde, Gunkel'in, Levinas'a\*\* dayanarak, geliştirdiği etiği önceleyen yaklaşım radikal kabul edilse de en uygulanası geliyor: Robot ile yüz yüze gel yani karşılaş, ona karşılık vererek etkileşime gir ve sosyal bağlamın içinden karar ver. Çünkü karşılık vermek kendi hak ve sorumluluklarını da sorgulamaya yol açar.

Yapay zekânın varacağı nokta bilim dünyasında tekillik, zekâ patlaması ya da ötekilik gibi tanımlara sahip. Bu tanımların her biri olumlu ya da olumsuz kabul görebiliyor. Tekillik adı verilen gelişmenin kendisinin daha iyi bir sürümünü gerçekleştiren yapay zekâlar yani tekrar yolu ile ya da biyolojik bir beynin taranıp yeniden üretilmesi ile yaşanabileceği öne sürülüyor. Robotlara dair





koru senaryolarının temelinde insanın onlar karşısında, gorillerin üstün bir zekâ karşısında (insan) düştüğü duruma düşebileceği endişesinin yattığını belirtir Nick Bostrom\*. Bazı düşünürler teknolojiyi insanlığın sonu olarak olumsuz anlamda nitelerken, bir grup için ise bu bir son evet ama olumsuz değil. Foucault ve Nietzsche'nin birbirlerinden farklı açılardan da olsa, insanı geçici bir kategori olarak gördükleri gibi.

Tüm bu düşünce yumağı içinde, Thomas Melle'nin ikizi hiçbir insanın yapamayacağı kusursuz bir temsil ile durur seyircinin karşısında. Her gösterimde aynı tekrar edilebilen, seyircide duygusal ve düşünsel karmaşayı yaratan aynı temsil. Ve bu aynılığın içinde Allan Turing'in de ölmeden önceki çalışmalarının temelini oluşturan rastlantısallığın güzelliğine adan gösterimi.

*Tekinsiz Vadi*, Thomas Melle ve Alan Turing'in yaşamlarını bir androidin anlatısında kesiktirirken seyirciye insanı ve kopyayı aynı anda gösterir. Android kopya var oluşunu Alan Turing'e, sahnede oluşunu Melle'ye borçludur. Turing de Melle de, biri cinsel tercihi diğeri manik depresif hastalığı nedeniyle toplumsal düzenin kıyısında

kalanlardır. Android ise bu insanların buldukları çözümdür. Çözüm kusursuz varlığı ile ölümlülüğünü hatırlatır seyirciye. Aynı olanın sonsuz tekrarı güzel midir ve bu kusursuzluğun bizlerden isteyecekleri olabilir mi, soruları ile baş başa bırakır.

25

### Referanslar

- (1) 1970, *Bukimi no Tani Gensho*. Çeviri 2012 KF MacDorman
- (2) *The Uncanny*, Penguin Books, 2003
- (3) *Zeynep Sayın, Ölüm Terbiyesi, Metis Yayınları, 2018, s.15*

\*, \*\*, \*\*\* *Beykoz Kundura- FelsefeLab- Dr. Umut Eldem İnsan Bir Yapay Zekâ Mıdır? Yapay Zekâ Hakları, Geleceğin Sentetik Dünyası*



# DOSYA

## Pandemi ve Dijitalleşen Tiyatro

HAZIRLAYANLAR

TIJEN SAVAŞKAN - ÖZDEN İŞILTAN - YAŞAM ÖZLEM GÜLSEVEN

# Dijital Dünyada Sahne ve Performans Arayışları

MESRURE MELİS BİLGİN

Performans sanatları alanında üreten, düşünen kişiler olarak pek çoğumuz pandemiyle beraber dijital alanda uzun zamandır süregelen mesafeli tanıklığımızı aniden zorunlu katılımcılığa dönüştürdüğümüz bir dönem yaşıyoruz. Aynı mekanda, aynı mecrada karşımızdakinin varlığıyla hemhal olmadan bu iş olur mu derken neredeyse iki yıldır sosyal mesafe mağduru sahne pratiklerini dijital kavuşmaya dönüştürme çabamızdayız. Öte yandan bu ani “ihtiyaçtan dijitalleşme” temellendirilmediği, dramaturjisine kavuşmadığı sürece pandemi sonrası uygulamalara geçilir, salonlar yeniden seyirci ağırlamaya başlarken kısa süreli bir deney ve deneyim olarak kalma ihtimaliyle de karşı karşıya. Bu nedenle “dijitalleşme”nin ne olduğuna ve olmadığına dair bir çerçeve çıkarmak önem taşıyor.

Gündelik hayatımız son sürat dijitalleşmişken, canlılık ve mevcudiyet temelli bir alanı azat etmeye ihtiyacımız olabilir ama mimetik bir alanın hayatın dijital

yönünü taklit etmemesi mümkün mü? Tüm planlamasını, tasarımını, muhasebesini, iletişimini, tanıtımını, arşivini dijital mecralarda gerçekleştirdiğimiz sahnenin yaratıcı özünde dijitalleşme nasıl olabilir? Bu açıdan tanımlayıcı olan unsur, sahne ve performans sanatlarının yaratıcı özünün kendi yatkınlık ve kısıtlarının farkındalığı içinde dijitalleşmesiyle, sahnede dijital öge kullanımının, sahneleme öncesi ve sonrasında günün iletişim ağları ve teknolojisinde var olmak için dijital süreçlerin kullanılmasının farkını ayırt edebilmemizle ilişkili.

Her sahnelemede bilfiil seyircinin karşısında üretilen sahne yapıtı aynı zamanda süresini de kendisi belirler ve hem sonuç-yapıtı hem yapım sürecini sergiler. Dixon’un toplumsal ve sosyokültürel koşulların ötesinde gördüğü bu bağlayıcı karşılıklılıkta zaman ve mekân paylaşımının rolünün diğer sanat alanlarından farklı bir dijital süreç öngörmesi şaşırtıcı değildir. İster ontolojik, ister tarihsel olarak değerlendirilsin, sahne sanatlarının

canlılık özelliği dijitalleşmenin karşısında durması kadar dönüşüme olanak sağlayan yapısını da barındırır.

Yaygınlaşan ve güçlenen dijital ağ erişimi ve veri depolama aygıt ve yöntemleri sahne sanatlarında erişim ve arşiv açısından dijitalleşme sürecini de geliştirir. Geçici doğasının kalıcı, hareketli ve sesli kaydına yalnızca geçtiğimiz yüzyılda kavuşan performans sanatları bunlarla kendini belgeleme imkanlarına erişir ama bu belgeleme yapının gelir geçer performansın biricikliği değişirmez. Dijital kayıtlı performans sıklıkla dijital bir performans değil, dijital bir arşiv belgesidir.

28

Pandemi süresince belirginleşen “ihtiyaçtan dijitalleşme” sıklıkla sahne yapıtının değil, erişimin dijitalleşmesi halinde seyrettiği için bu erişimi performansçının performansçıya, performansçının seyirciye, seyircinin performansına erişimi olarak ele alabiliriz. Burada dijital canlı yayın teknolojileri vasıtasıyla seyircinin yapıt ve performansçılara eşzamanlı erişimi kadar seyircinin başka seyircilerle sanal uzamdaki eşzamanlı birlikteliği de sosyal mesafe koşullarında “canlılık” ilkesini yaşatmak üzere devreye girer. Özellikle pek çok canlı yayımlanan performansın ardından performansçılarının seyirciyle daha yakın bir temas sağlamak için dördüncü duvarı, kameranın gözünü, pandemi şartlarını aşarak direkt iletişime geçmeyi ya da çeşitli çevrimiçi görüntülü platformlardan karşılıklı soru-cevap seansı yapmayı seçtiğini gördük. Canlı yayımlanan bu performansların özellikle tek kişilik ya da dar kadrolu oyunlar olması ve yazar-yönetmen-performansçının sıklıkla tek kişide toplanmasının da etkisi olduğunu unutmamakta fayda var. Dijital video kayıtların, arşivlerin, aboneliklerin ve mobil uygulamaların kullanımı da seyircinin bu dönemde normal şartlar altında ekonomik, lojistik ya da coğrafi nedenlerden ötürü

erişemeyebileceği yerli ve özellikle yabancı sahne ve yapıtlara erişimini de artırdı. Öte yandan seyircinin içinde bulunduğu fiziksel gerçeklik ve performansla aynı mekânda bedenlenmemesi, seyircinin konumunu seyir ve mevcudiyet pratiği açısından da değerlendirme gereğini ortaya çıkarıyor.

Bütün bu dijital erişim çeşitliliğinin sahnenin ve sahne yapıtının dijitalleşmesi anlamına gelmeyebileceğini, yalnızca mevcut şartlarda seyirci ile buluşabilmek için dijital teknolojiden faydalanmak kapsamında düşünülmesi gereğini hatırlamakta fayda var. Dolayısıyla, erişim araçlarındaki dijital yönelim bir yandan pandemi döneminde aynı mekânda ortak bir paylaşım yaşayamama hissi karşısında bir ikame aracı olur ve yer yer yeni imkanlar sunarken, eksiklikleriyle dijital dramaturjik dönüşümün ne ve nasıl olduğunu disiplinlerarası bir bakış ihtiyacıyla düşündürmeye başladı. Sahnenin hangi olmazsa olmazlarının dijital öğelere dönüşmesi kendisini dijital bir sahne yapıtı olarak değerlendirmemizi sağlar? Bu sorunun olası farklı yanıtlarını keşfetmemiz için aslen dijital iletişimin öğelerinin sanat alanlarını nasıl yeniden yoğurup tanımladığına, sahne ötesi ve alanlararası bir gözle bakmakta fayda var.

Gündelik dilde dijital medya (digital media), yeni medya (new media) ve multimedya (çoklu ortam, multimedia) kavramları sıklıkla birbirleri yerine kullanılsa da yaşayan ve sürekli gelişen bir teknolojiyi takip eden terminoloji sorununu da düşündürür. İki binlerin başında Lev Manovich kuramsal olarak Yeni Medya (New Media) tanımını hem üretiminde hem dağıtımında hem de sergilenmesinde bilgisayar kullanımına dayanan mecra olarak ifade eder. Manovich Yeni Medya Sanatını da malzemesi teknoloji olan, hiyerarşik yapıları reddeden, sanatçı-yapıt-seyirci üçgeninde yeni etkileşim olanakları tanıyan bir alan olarak ele alır ve bireyin bireyle, bireyin nesneyle ve



Ivo Van Hove'un National Theatre'da yönettiği Network isimli oyundan bir kare.

nesnenin nesneyle iletişiminin altını çizer. Aynı tanımı dijital sahne sanatları için de ele almak mümkündür. Fiziksel uzamın ötesine taşabilen sınırlar ve birlerin sayısal dünyasında mevcudiyet, uzam, zaman, gelip geçicilik ve fiziksellik gibi sahne sanatlarını ayırıştıran bazı temel unsurlara yoğun vurgu yapılır. Sürekli yeni teknolojilerle güncellenen bir alanda “yeni” sıfatının alanı belirleyici olarak kullanımında yarattığı karışıklıklardan ötürü zaman zaman Dijital Medya Sanatı ifadesiyle de karşılaşırız. Metin, resim, fotoğraf, hareketli görüntü, grafik, ses vb gibi farklı ortamların birlikte kullanımı dijital teknolojilerle gerçekleştirildikçe Multimedya ya da Çoklu Ortam ifadesi ön plana çıkar.

Bütüncül Sanat Yapıtı (Gesamtkunstwerk) dahilinde bakıldığında yeni veya farklı teknolojilerin sahne yapıtının bütünlüğünü sağlamak için bir araya getirilerek kullanılması şaşırtıcı ya da yenilikçi değil,

olağan ve süregelen bir pratiktir. Bu anlamda sahne üzerinde hareketli görüntü de içeren Multimedya kullanımının analog izlerinin daha 1905'te George Melies'in tiyatro sahnesini film projeksiyonuyla genişletmesinde de bulunduğunu, tiyatro sahnesinde yüzyıllar boyunca çeşitli “makine” kullanımları ve görselleştirme öğelerinin yer aldığını hatırlamak gerekir. 1960'lardan itibaren performans çalışmalarında disiplinlerarası keşif alanlarının artışı, teknoloji, beden, mekân ve sanat birlikteliği açısından bugünkü süreci anlamak adına belirleyicidir. Yetmişler Amerikan avangardında sahnede video ve film tekniklerinin ve projeksiyonun kullanımı görselliğiyle en göze çarpan uygulamalardan olsa da aynı dönemde bilgisayar ağ erişimleri üzerinden henüz yalnızca metin paylaşım ve aktarımına dair bir ortam yaratılmaya da çalışılır ve performans kavramı sadece sahnenin değil, fiziksel uzamın da dışına

taşmaya başlar. Endüstriyelleşmenin İkinci Evresinde Meyerhold bir bedende makine-makinist-oyuncu birlikteliği araştırmışken, bilgisayarlarla şekillenmeye başlayan Üçüncü Evre insan bedeninin içine teknolojik aygıtların yerleşmesi, dijital uyarılar alabilmesi ve yayabilmesi üzerinden makine-beden birlikteliğiyle sayborg tiyatrosu (cyborg theatre) kavramını ve ağlar üzerinden şekillenen, yaşamakta olduğumuz Dördüncü Evre sibermekan performanslarını da (cyberperformance/ cyberspace performance) devreye sokar.

30

Sahnedeki dijitalleşme ve sahenin dijitalleşmesi tarihsel olarak da kavramsal olarak da birden fazla yol izler. Çoklu ortam mekanik, elektronik ve ardından dijital teknolojileri de dahil ederek sahne üstü kostüm, dekor, ses, ışık ve video tasarımlarında hem pratik hem kavramsal dönüşümler yaratır. Bu dönüşüm, sahne uzamının bir fon (backdrop) halinde çoklu ortam projeksiyonları için kullanıldığı örneklerden, dijital mekan ve medyanın performansçı ile fiziksel uzamda etkileşimli (interactive) olduğu veya performansçı ve seyirciyi üç boyutlu şekilde ister sanal uzam ve gerçeklikte (virtual reality, VR), ister artırılmış fiziksel gerçeklikte (augmented reality, AR) içine alma (immersion) pratiklerinin uygulandığı örneklere kadar çeşitlendirilebilir. Ridge Theatre *Jennie Richee* isimli 2001 yılı oyununda Henry Darger'in çizimlerini sahne üzerinde farklı derinliklerdeki projeksiyonlarla katmanlayarak canlandırır ve Darger'in sanrılarını, hayatını, yazı ve çizimlerini bu yarı geçirgen dünyanın içerisinden anlatır. Ivo Van Hove 2017'de yönettiği *Network*'te sahne üzerinde bilfiil televizyon haber stüdyosu yaratarak seyircilere dahil oldukları bu mekândan canlı yayın yapar; seyirci medya dünyasının korkunç arka planının içine alınmış (immersed) haldedir. Pandemi öncesinden bu örnekler tiyatronun

dördüncü duvarına, seyircinin konumlanışına, yabancılaşma ve özdeşleşim deneyimlerine olan etkileriyle nitelikli bir dijital dramaturjik dönüşüme de aracı olan örneklerden yalnızca ikisini oluşturur. Öte yandan teknolojilerin yaygınlaşmasıyla rahatlıkla erişilebilir olan bu oyuncaklar sayısız örnekte olduğu gibi sadece sahneyi varsıl kılıyor, kozmetik üretiyor ve bu dönüşümü gerçekleştiriyorsa komşu alanlardan ödünç dijital marifetler boyutunda da kalabilir.

Dijital teknolojilerin performans dahilindeki bedenlerle temas etmesi, dijital kostümlerin meta olarak satın alınabildiği çoklu oyunculu oyunlardan (multiplayer game), genişletilmiş ortamlarda sahnelenen defilelere, performansçının hareketleri ve fizyolojik tepkilerini algılayarak sahne öğeleriyle etkileşim içerisinde olmasını veya performansçı başka mekândayken sahnedeki dijital ikizini kendisiyle aynı şekilde hareket ettirerek imgesi aracılığıyla seyirciyle etkileşimde olmasını sağlayan giyilebilir teknolojilere genişleyen bir yelpazeyi kapsar.

Sahnedeki ses ve ışık tasarımının günümüzde ağırlıklı olarak dijital yöntemlerle üretilmesi, yönetilmesi ve dijital veriler olarak depolanması ise günün koşullarıyla ilişkilidir ve sıklıkla dramatik yapıda dijital bir dönüşüme yer vermez. Bu alanda farklı bir dijital uygulama olarak en sık başvurulan sahneleme yöntemlerinden biri seyirciyi kulaklıklar aracılığıyla yönlendirmek şeklinde karşımıza çıkıyor. Rimini-Protokoll'un seyirciyi kulaklıklarla yönlendirdiği ve 2021'de İstanbul'da da gerçekleştirdiği *Remote X* gibi yapıtlarda her bir seyirci kulaklıkla diğerleriyle aynı yönlendirmeleri alır ve kentin anlatısını bu yönlendirmelere bireysel olarak uyarak topluluk halinde keşfe çıkar. Seyircinin doğal ses ortamından kısmen veya tamamen soyutlanarak dinlediği dijital ses yazar, yönetmen ve koreografin yerine geçerken seyirciyi kamusal alanın içerisinde



Rimini Protokoll'ün  
İstanbul'daki *Remote X*  
performansından bir kare.

bir performansçıya dönüştürür. Benzer bir uygulamayı Kazan Dairesi'nin *Olağan-İçi Bir Gezi* adını verdiği "işitsel tiyatro" da pandemi döneminde karantina koşulları içerisindeki ev ortamında gerçekleştirir. Krek'in 2019'da sahnelediği *Dünyada Karşılaşmış Gibi* ise seyircilerin camın ardındaki sahneyi kulaklıklar aracılığıyla dinlemesini sağlayarak kolektif bir seyri duyulardaki bu yabancılaşma aracılığıyla bireyin gördüğü ve duyabildiğince bir tanıklık, sırt sırta duran diğer sahneyi de izleyene kadar arka planını bilmediği bir durum haline getirir ve bireysel alımlamaya vurgu yapar.

Romeo Castellucci'nin *Bahar Ayını* de dijital öğelerin performansçıları yönlendirdiği ve yerini aldığı bir başka dönüşüm sağlayan örnek olarak değerlendirilebilir. Ancak Castellucci burada dansçılar yerine tonlarca kemik tozunu müzikte farklı yer, alan, yön, süre ve miktarlarda savurmak üzere makineler için

bir koreografi inşa eder ve bunları kumanda masasından kontrol eder.

Dijital öge ve uygulamaların sahne bileşenlerinden biri veya fazlasının yerine geçerek performansçı-yapıt-seyirci etkileşimi dahilinde dramatik yapıda bir başkalaşım yarattığı bir diğer örnek sahnenin üç boyutlu uzamının ağ ortamında boyutsuzlaştığı yapıtlar olarak karşımıza çıkıyor. Dijital öge burada sahne mekan ve zamanının yerine geçiyor. Ağ üzerindeki telematik performansların izleğinde ilerleyen sahnelemeler Zoom, Twine, Whatsapp gibi çeşitli uygulama ve platformlarda mecranın özelliklerinden faydalanarak seyirci ve performansçıları sıklıkla eşzamanlı olarak bir araya getiriyor. İnternet kullanıcısının sadece içerik tüketicisi olduğu yani kendisinin ağa içerik üretmeksizin sadece takip ettiği, izlediği, okuduğu Web 1.0'ın ardından şekillenen ve günümüzde kullanıcının hem üretici hem



32

tüketici olduğu Web 2.0 ağ üzerindeki sahne seyircisinin konumunu da dönüştürüyor. Instagramda hem görsel üreten hem tüketen internet kullanıcısı da, okuduğu haberin altına başka kullanıcıların okuyacağı yorum yazan okur da üretici-tüketici (prosumer) olarak Web 2.0'ın üremesinde rol alıyor. Dolayısıyla ağ üzerinde etkileşimli bir performansta yer alan sahne seyircisi de istemli veya istemsizce üretici tüketici olarak konumlanıyor.

Elizabeth Williamson ve Jared Mezzocchi'nin 2020'de pandemi koşullarında sahnelediği Amerikalı oyun yazarı Sarah Gancher'ın *Russian Troll Farm* isimli Zoom oyunu internet trolllerinin sosyal mecralarda yaydıkları dezenformasyonla 2016'daki ABD seçimlerini nasıl etkilediklerini anlatıyor. Seyirci etkileşimi talep etmeyen bu oyunun sahneleme ve içeriğinin bütünleşik yapısı kadar 2020 sonunda gerçekleşecek seçimin farkındalığı da seyirci için bir arka plan oluşturuyor.

Platform Tiyatro ve Fringe Ensemble iş birliğindeki *Map to Utopia* ise yine ağ üzerindeki bir diğer oyun olarak seyircileri sanal bir şehrin mahallelerinde zoom'un "break out room"ları aracılığıyla birbirleriyle iletişim ve çözmeleri beklenen çatışmalar içerisine sokuyor. Mimetik katılımı oyuncuya dönüştüren seyirci bu oyunda kendisini hem Forum Tiyatro'da bir "spect-actor" hem de Web 2.0'da prosumer olarak buluyor. *Utopia* aynı zamanda seyirciye bir rol yapma oyunu içerisindeki bilgisayar oyunu deneyimini de sunarak mimetik sahne, dijitalleşme ve "gamification" açısından da yakın dönem sahnemizde bir kapı açıyor. Caroline Horton'un sahne için hazırlayıp pandemi döneminde çoktan seçmeli oyun geliştirmek için üretilmiş açık kaynak (open source) platformu Twine'a taşıdığı *All of Me* isimli performansı da ağ üzerindeki oyunlaştırma örneklerinden bir diğeri.



Dijital uzamda veya mecralar aracılığıyla katılımcı olan seyirci, salonda karanlık, sessizlik ve hareketsizlik içerisinde oturan tiyatro seyircisinden farklı bir yerde bulunuyor. Seyircinin Rancière'in önerdiği üzere ne kadar özgürleştiğini ve ne kadar verileştiğini de dijital sahnelemeleri ele alırken düşünmekte fayda var. Fiziksel uzamda mobil uygulamalar ve oyunlaştırma unsurlarına yer veren bir diğer pandemi öncesi yakın dönem yapıtı olarak 23. İstanbul Tiyatro Festivali'nde de sahnelenen Benjamin von Blomberg'in *Faust* uyarlaması *Being Faust – Enter Mephisto* da ele alınabilir. Seyirciler *Faust*'un metninin temalarına göre seçtikleri dizeleri mobil uygulama üzerinden satın alarak en yüksek puanı toplayabilmek için değer verdikleri kişileri satmak zorunda oldukları bir rekabet içine giriyor. Seyircinin bir ahlak oyununda kendisini seçimler yapmak zorunda bulunduğu bu performans taklit veya rol yapma temelli oyun yapısını rekabet (agon) temelli yapıya dönüştürüyor. Seyirci bir anlamda bir yandan metni kendisi yeniden inşa ediyor, bir yandan da metnin istatistiksel olarak temalara ayrıştırıldığı oyun içerisinde kendi performansı ile de istatistiksel veri üretiyor. *Being Faust* fiziksel uzamdaki etkileşimin yoğunluğu dolayısıyla ağ üzerinde gerçekleşir gibi görünmese de ağ temelli mobil uygulama vasıtasıyla seyirci burada da dijital üretici-tüketici olarak yer alıyor.

Dijital sahneleme yeni bir keşif değil; pandemi süresince keşfettiğimiz dijital sahne çeşitliliği uzun süredir Wooster Group'tan Richard Foreman'a, Robert Lepage'dan Katie Mitchell'a veya Theatre Complicite'ye sayısız ismin sahne üstünde multimedya ve dijital öğelerin kullanımıyla nitelikli bir dramaturjik dönüşüm sağladığı ve genişlettiği bir alanı hem tarihsel hem ontolojik açılardan izliyor. Bu alan halihazırda bir süredir Web 2.0'la şekillenen gündelik hayat pratiklerimizi ve alımlama biçimimizi de yansıtıyor. Bu

dönüşümün sıklıkla dijital unsurların dramatik yapı öğelerinin yerine geçmesiyle karşımıza çıktığını ve seyircinin konumu, alımlama ve oyunlaştırma (gamification) açısından da ele alınması gereken alanlar açtığını söyleyebiliriz. Performansın “ephemeral” (geçici) doğasının yeni medya sanatının mevcudiyet, bedensizleşme, etkileşim ve gelip geçicilik unsurlarında bulunduğu tanıdıklık ve yakınlık bu alanı yeni dramaturjilerle tekrar tekrar yoğunlaştırmayı sürdürüyor.

## KAYNAKÇA

- Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a mediatized culture*. New York: Routledge.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Phelan, P. (1993). *The Ontology Of Performance: Representation Without Reproduction*. New York: Routledge.
- Salihbegovic, F.N. (2013). *Directing Cybertheatre*. Belgrade: Academica.
- Şeyben, B.Y. (2016). *Tiyatro ve Multimedya*. İstanbul: Habitus Yayınları.
- Ranciere, J. (2013). *Özgürleşen Seyirci*. (E. B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis.



# Medyalaşan Dramaturjide Oyun Metni

SEDA İLTER

34

**M**edyalaşma nedir? Medyalaşan bir dünyada ve tiyatrodaki en eski teknolojilerden biri olan yazı ya da bu bağlamda oyun metni nasıl evrimleşmiştir? Tiyatro metni, dijital medya kültürünün şekillendirdiği ve metnin tiyatronun merkezinden çıkarıldığı postdramatik bir ekolojide nasıl bir yere sahiptir ve yaşadığımız dünyaya dair neler söyleyebilir? Bir görsel sanat olan tiyatrodaki metin, hızla akan, görsele dayalı, bilgi bombardımanına uğramış, teknolojiler aracılığıyla gözetlenen ve kontrol edilen yaşamlarımızı ve değişen benlik algımızı nasıl anlatır?

2000'lerin sonlarında İngiltere'de izlediğim tiyatro eserleri, okuduğum oyunlar, yazar ve yönetmenlerle yaptığım görüşmeler ve katıldığım akademik konferanslar beni bu soruları sormaya yöneltti. Özellikle, 2008 yılında Exeter Üniversitesi'nde katıldığım *Performing Presence* konferansında günlerce dinlediğim teknoloji ve tiyatro içerikli konuşmaların hiçbirinde tiyatro metninin irdelenmediğini fark ettim. İngiltere gibi oyun metnine önem veren bir tiyatro kültüründe,

metnin akademik ve sanatsal çevrelerce tartışılmaması bir yandan beni şaşırtırken, diğer yandan da günümüz tiyatro söylemindeki bir boşluğa, bir kör noktaya işaret ediyordu.

Bunu biraz açmak gerekirse: Teknoloji-tiyatro ilişkisini düşündüğümüzde aklımıza sahnelemenin, sahne tasarımının, seyirci-sahne ilişkisinin, çoklu-medya araçlarının kullanıldığı, hibrid formların ön plana çıktığı bir sahneleme dramaturjisi geliyor. Bu bağlamda örnekler sınırsız: Rimini Protokoll'un *Breaking News [Flaş Haber]*, Blast Theory'nin *Karen [Karen]*, Builders Association'ın *Continuous City (Kesintisiz Şehir)* gibi eserleri, oluşum ve sahneleme sürecinde dijital teknolojilere ve dijital kültüre dayalı bir dramaturji kullanır. Örneğin, *Flaş Haber*<sup>1</sup> eserinde sahnenin dört bir yanının televizyon ekranlarıyla kaplandığı bir tasarım vardır. Performans süresince farklı kültürden, coğrafyadan ve dilden dokuz oyuncu sırayla kendi ülkelerinde canlı yayımlanmakta olan haberleri seyirciye aktarır ve bu haberler üzerine yorum yapar. Oyun tematik ve sahneleme açısından günümüz dünyasında

bilginin bize nasıl verildiğine ve buna nasıl ulaştığımızı, bize sunulan bilginin, imgelerin ve haberlerin algımızı nasıl şekillendirdiğine ve hatta bize verilen bilginin nasıl filtrelendiği, sansürlendiği ve küresel diye algıladığımız dünyada aslında farklı kültürlerden aldığımız haberin nasıl kısıtlandığına dair önemli sorular sorar. Rimini Protokoll'un oyununun aslında çok yönlü bir metin dokusu ve oluşum süreci vardır. Her gün değişen, sabit olmayan, yarı kurgu ve kolektif, yarı gerçeklere dayalı bir metinden bahsederiz, ancak bu eser ve Rimini Protokoll üzerine yapılmış birçok araştırma bu unsurdan bahsetmemiştir.

Diğer bir örnek ise, Blast Theory'nin akıllı telefon uygulaması aracılığıyla seyircisine sunduğu dijital tiyatro olarak adlandırılabilir yapıtı *Karen*.<sup>2</sup> Bu dijital ya da sanal oyun telefonunuza indirdiğiniz bir uygulama ile başlar ve yaklaşık 10 gün boyunca devam eder. Karen adlı bir yaşam koçunun kendi özel hayatından bahsettiği ve seyircisine sorular sorduğu bir dizi video ve telefon ekranınızda yanıtladığınız çoktan seçmeli sorulardan oluşur. Karen telefonunuza bildirimler gönderir ve günün her saati sizinle iletişime geçmeye, size kendine dair bilgi vermeye ve en önemlisi sizden bilgi almaya çalışır. Bu süre boyunca Karen'e verdiğimiz bilgiler bize önemsiz gelebilir- *Hiç yalan söyledin mi? Başkasının kişisel alanını merak eder misin?* gibi sorular ne kadar derin olabilir diye düşünebiliriz. Ancak, oyun bitince anlarız ki, akıllı telefon uygulamasının sistemi bütün cevaplarımızı analiz etmiş ve bize özel karakter analiz raporu hazırlamıştır. Bu raporda bilgiye ve mahremiyete verdiğimiz değer, diğer seyircilerin verileri ile karşılaştırmalı olarak bize sunulur. *Karen*'i tasarlarırken Blast Theory, Britanya ordusunun karakter testlerinden, akademik çalışmalardan, konsol oyun ve dramatik oyun biçimlerinden faydalanmış ve hem oyun metnini hem soruları hem de kişilik analiz raporunu 'büyük veri' ve 'veri

madenciliği' sorunsallarını irdelemek için özenle hazırlamıştır. *Karen* ve benzeri eserler, dijital ve sanal tiyatro ya da tiyatro-teknoloji ilişkisi üzerine yapılan çalışmalarda yoğun ilgi görmüş ve incelenmiştir. Ancak metnin dramaturjisi ve türleri bu ilgiden yoksun kalmıştır.

1990'lardan beri medya teknolojilerinin tiyatro üzerindeki etkisini, sahneleme (sahne tasarımı, sahneleme dramaturjisi, rejisi, sahne-seyirci dinamiği, tiyatronun ontolojik açmazı ve göstergebilim açısından) inceleyen çok sayıda akademik yayın var. Bunlardan en önemlileri arasında Peggy Phelan, Philip Auslander, Steve Dixon, Matthew Causey gibi kuramcıların eserleri akla gelebilir. Bu tiyatro kuram araştırmalarının ortak noktası ise genelinin tiyatronun bir bileşeni olan metni göz ardı etmesidir. Günümüzdeki bir diğer ortak algı ise tiyatro, teknoloji ve medyalaşma\* ilişkisinin sadece sahne düzeni ve oyun konusunda karşımıza çıkan teknolojiler olarak düşünülmesidir. Ancak, medyalaşan bir tiyatro ve oyun metni açık ve net bir şekilde bir teknoloji kullanmadığında dahi medyalaşan dünyaya dair bir şeyler söylüyordur. Bunu en iyi Forced Entertainment'ın sanat yönetmeni Tim Etchells'in 1995 yılında ve o günün teknolojilerine atıfta bulunarak söylediği sözler özetler: "Bizim oyunlarımız televizyonu açık olan bir evde büyümüş herkes tarafından anlaşılabilir." Burada kasıt TV teknolojisini bilmekten ziyade, bu teknolojinin yarattığı kültüre aşina olmak ve bu kültürün sosyal, politik ve bilişsel olarak parçası olmaktır. Bunu kolaylıkla, günümüzde egemen olan dijital teknolojilere, her tarafımızı sarmış olan sosyal medyaya, giyilebilir teknolojilere ve bütün bunların bizi bireysel, toplumsal ve algısal olarak nasıl şekillendirdiğine bağlayabiliriz. Hans-Thies Lehmann'ın *Postdramatik Tiyatro* kitabını çeviren Karen Juers-Munby de buna kuramsal bir açıdan yaklaşır ve "medya teknolojilerinin tiyatro üzerindeki



Blast Theory / Karen

36 etkisinden, söz konusu teknolojiler sahnede kullanılmadığında, yani onların yokluğunda dahi söz etmek mümkündür çünkü bu etki aslında medyalaşan toplumla ve bu toplumda yaşamakla bağlantılıdır ve en iyi bu şekilde anlaşılır”, der.<sup>3</sup>

Peki medyalaşma nedir, tiyatrunun medyalaşması ne anlama gelir ve neden metin bu tiyatro ekolojisinde gölgede kalmıştır? Medyalaşma İngilizce ve Avrupa dillerinde ‘mediatization’ olarak geçen ancak Türkçe dilinde net bir karşılığı bulunmayan, sosyoloji ve medya çalışmaları kuramcılarının ortaya koyduğu bir kavramdır. Medyalaşma (mediatization) medya teknolojilerinin (sosyal medya, akıllı telefon, giyilebilir teknolojiler vb.) sosyal, kültürel ve ideolojik teknolojiler olarak ele alındığı ve bunların toplum ve bireyler üzerindeki etkisini inceleyen ve betimleyen bir olgu olarak tanımlanır.<sup>4</sup> Medyalaşmanın kökenindeki ‘medya’ sadece kitle iletişim araçlarını (televizyon kanalı, gazeteler vb.) kapsamaz, bunun ötesinde çağın sosyokültürel ve politik şartlarına bağlı olarak

toplumu ve toplumsal algıyı şekillendiren ve bunlara anlam veren teknolojileri ve teknolojik etkileri kapsar. Bu bağlamda, medyalaşma kavramı, içinde bulunduğumuz sosyokültürel, politik ve ekonomik düzene ve bu düzendeki güç ilişkilerinin teknoloji ile olan bağına ve bunun toplumu ve bireyi nasıl şekillendirdiğine odaklanır. Özellikle 20. yy sonu ve 21. yy dünyasına ait bir olgu olarak düşünülen medyalaşma, neoliberal kapitalist düzenden bağımsız düşünülemez; medyalaşma bu ideolojik yapının bir yan ürünü ve işleyiş mekanizmasıdır. Buna bağlı olarak, medyalaşma olgusu kapitalist düzenin bileşenleri ve yan ürünü olan küreselleşme, bireyselleşme, tüketim kültürü ve bilgi/veri madenciliği, vb. gibi gerçekliklerle derin bir etkileşim içerisindedir. Medyalaşma neoliberal kapitalizmin *içinden* ve *içine* doğmuş bir olgudur ve bu sistemin bir aracı, süreci ve yapıdır (Krotz). Bu dönemi ve bunun sonucu olan medyalaşma olgusunu, mesela Gutenberg’in matbaa makinesinin Avrupa’daki etkisinden ya da Nazi



Almanya’ında kitlesel medyanın kullanımının yarattığı değişimden ayrı tutmak gerekir. Günümüz medya teknolojileri hayatımızın her alanına nüfuz etmiştir ve tarihteki diğer teknolojilerden çok daha yaygın bir şekilde küresel çapta kullanılmış ve hatta ortak bir dil ve anlayış geliştirmiştir. Buna ilaveten, tarihteki örneklerden farklı olarak, günümüz medya teknolojileri otonom bir yapıya sahiptir, yani, din, eğitim, politika gibi diğer yapılardan bağımsız, kendi bünyesinde var olan ve işleyen bir yapıdır ki hatta diğer sosyopolitik ve kültürel yapıları şekillendirme gücüne sahiptir. Neil Postman medyalaşmayı ekolojik-evrimsel bir olgu olarak tanımlar ve bunu bir benzetme ile açıklar: “Eğer tırtılı yaşam alanından çıkarırsanız tırtılsız bir doğa yaratmazsınız, yarattığınız ortam, bünyesine yeni bir birey katılmış eski ortam değil, tamamıyla yeni bir ortam, doğa ve düzendir. Aynı şekilde, hiç tırtıl nüfusu olmayan bir

ortama tırtılı koyarsanız yeni bir doğa ve süreç yaratırsınız. Teknoloji de böyle işler – teknolojinin hayatımıza girmesiyle yeni bir çevre, yaşam ve algı oluşmuştur, örneğin sosyal medya teknolojilerinin hayatımıza girmesiyle farklı bir dünya, gerçeklik ve benlik algısı ortaya çıkmış ve hayatlarımız bununla beraber evrimleşmiştir.”<sup>5</sup>

Medyalaşan bir dünya pek tabiidir ki her sanat dalını etkilemektedir; tiyatro da bu dönüşümden payını almıştır. Bu bağlamda medyalaşan dramaturjiden kastım, tiyatronun bütün bileşenlerinin yaşadığımız, bizi bireysel ve toplumsal olarak dönüştüren ve algımızı şekillendiren, medyalaşma olgusundan nasıl etkilendiği, yaşadığımız bu gerçekliği nasıl ele aldığıdır. Burada dramaturji kavramını nasıl kullandığımı netleştirmek faydalı olur. Dramaturji çok köklü, geniş, esnek ve çok anlamlı bir kavramdır – oyun yaratma; tiyatro eleştirme; metinden sahneye aktarım;

dramatik kompozisyon; sahneleme düzeni ve mizansen gibi birçok kullanım alanı vardır. Bu tanımların temelinde, yani dramaturjik düşünüş ve pratiğin temelinde üç soru yatar: Neden bu yapıt/metin/oyun? Neden şimdi? Neden burada? Ve dramaturji, bir işin yapısal, eleştirel, entelektüel ve içeriksel unsurlarına ve sürecine odaklanır. Medyalaşan tiyatroyu bu bağlamda düşünecek olursak sahneleme dramaturjisi sadece kullanılan teknolojilere değil, aynı zamanda sahnelenen işin medyalaşan dış dünya ile düşünsel, eleştirel bağına ve yarattığı anlamlara da odaklanır. Bunlara ilaveten ve bunların ötesinde, ben dramaturji kavramını sadece tiyatro metnine bağlı olarak kullanıyorum. Diğer bir deyişle, metnin organizmasına, yani karakter, dilin kullanımı, kompozisyon, uzam-zaman yapısı gibi ögelere, bu ögelerin nasıl düzenlendiğine ve dramaturjik yapının medyalaşan dünya ile olan ilişkisine odaklanıyorum. Bunu da *medyalaşan dramaturji* olarak tanımlıyorum.

Tiyatronun yoğun bir şekilde medya teknolojilerinden ve kültüründen etkilendiği bir dönemde tiyatro metninin gölgede kalmasının iki temel nedeni vardır. Bunların ilki metnin medyalaşmasının sahnede görülen süreç kadar net olmamasıdır. Sahnelenen yapıt teknolojilerden bahsetmese ya da medyalaşan dünyayı konu almasa bile, skenografi kolaylıkla medyalaşan düzeni ve teknoloji-odaklı yaşamımızı yansıtabilir. Ancak metnin medyalaşması yeni teknolojileri konu etmediği ya da onlara anlatımda yer vermediği zaman kolaylıkla anlaşılabilir. Bu demek değildir ki- medyalaşan metin, sadece içeriğine yeni teknolojilerin eklendiği, teknoloji ile ilgili olan oyundur. Bu resmin sadece ufak ve hatta yüzeysel bir kısmını oluşturur. Yukarıda bahsettiğim gibi, medyalaşan dramaturji asıl olarak metnin yapısında oluşan bir değişime ve bu yapısal değişimin yaşadığımız gerçeklikle ve bunu nasıl algıladığımızla olan ilişkisine odaklanır. Diğer bir deyişle, medyalaşma

metnin yapısal bilinçaltında meydana gelir. Arnold Aronson bunu Tony Kushner'in *Angels in America* (1993) oyunuyla ilişkilendirerek açıklar ve der ki: "bu oyun konusu itibarıyla yaşadığımız bilgisayar dünyasıyla alakalı değildir ancak oyunun doğrusal olmayan (non-linear), parçalı anlatımı bir web-sayfasından ya da bir teknolojik aygıttan diğerine atladığımız, parça parça bilgilere maruz kaldığımız dijital yapının bizi şekillendirdiği bir düzene işaret eder." <sup>6</sup> Özetle, metnin dramaturjisi yapısal ve düşünsel olarak medya teknolojileri ve medya kültürü ile şekillenmiş bir kültürü içinde barındırır. Bu noktaya tekrar geri döneceğim. İkinci temel neden ise postdramatik tiyatro kuramının 'metinsiz' bir yapıyı öne sürdüğü anlayışıdır ki bu hatalı bir görüştür. Hans-Thies Lehmann'ın kuramı tiyatronun performans sanatı ve yeni teknolojiler ile bağlantılı olan tarihsel dönüşümünü inceler ve metni tiyatro denkleminin merkezinden çıkarıp diğer bileşenlerle eş tutar. Lehmann metinsiz bir tiyatrodan bahsetmez ya da bunu savunmaz. Metnin dramatik tiyatrodaki edindiği merkezi rolü ve mimetik temsil odaklı dramatik yapıyı reddederken, Lehmann metnin medyalaşan dünyada ve tiyatrodaki dönüştüğünü göz ardı etmemiştir ve bununla ilintili olarak kuramcı Gerda Poschmann'ın "no longer dramatic theatre text" <sup>7</sup> (artık dramatik/temsili olmayan metin) kuramına işaret etmiş ve bu biçimdeki metinlerin medyalaşan günümüzün koşullarına dair bir şeyler söyleyebileceğini öne sürmüştür. Bu noktaya da birazdan geri döneceğim ancak yazının bu bölümünde medyalaşan metnin belli özelliklerine değinmek istiyorum.

Medyalaşan dramaturjiden bahsettiğimizde unutmamalıyız ki, medya kültürünün ve teknolojilerinin metin üzerindeki etkisi ve metnin bunlarla ilintili değişimi sadece konusunda teknolojiyi işleyen oyunlarla sınırlı değildir. Medyalaşan dramaturji, önceden de bahsettiğim üzere, oyun metninin konusunun

ötesinde bir dönüşüme işaret eder. Oyun medyalaşan kültürden ve hayatlarımızdan bahsetmeden de medyalaşmıştır, bunu metnin biçiminde ve hatta genellikle bilinçaltı dokusunda (yazar farkında olmasa dahi) gözlemleriz. Burada, biçeme bakarken, karakterin oluşumu, dilin kullanımı, kompozisyon ya da dizim, zaman ve mekân yapısı gibi öğeleri göz önünde bulundururuz. Medyalaşan dramaturjiye dair diğer bir önemli nokta ise metindeki bu etkinin ve tepkinin hem belirgin hem de örtülü olabilmesidir. Mesela, emojilerin kullanıldığı bir oyun metninde dilin yapısından ve resmettiği durumdan bahsederken teknolojinin ve medya kültürünün etkisi açık bir şekilde görülür (bknz. Patrick Marber, *Closer*). Ancak parçalı, kısa ve birbirinden bağımsız vinyetlerden oluşan bir oyunda (bknz. Simon Stephens, *Pornography*) hiçbir teknolojik tema olmamasına rağmen bu yapıyı parçalı, çoklu ya da katmerli bir algı yapısı ve kısalmış dikkat eşiği ile ilintili yorumlayabiliriz.

Poschmann'ın kuramına geri dönecek olursak, medyalaşan dramaturjiyi ikiye ayırabiliriz: Temsilci, dramatik yapıyı kabul eden 'medyalaşan dramatik tiyatro metni ve buna karşı çıkan, 'medyalaşan postdramatik tiyatro metni'. Bu iki kategoriye birbirinden ayıran temel nokta – metin yapısının klasik temsile (mimesis) karşı olan tutumudur. Açmak gerekirse – 'dramatik tiyatro metni' klasik temsil anlayışını, yani üç-birlik kuralını ve zaman-mekan birliğini esas alırken ve bütünlükçü bir olay örgüsü (Fabel) ile nihai, salt, başı-sonu-belli bir dış gerçeklik olgusuna ve algısına bağlarken; 'postdramatik tiyatro metni' klasik temsil estetiğine ve bunun temelinde yatan 'statükocu' görüşe karşı çıkar, ve gerçeklikle kurmacanın – gösteren ile gösterilenin iç içe geçtiği, sabit olan metin unsurlarının birliğinin – yani karakterin, dilin, olay örgüsünün, zaman-mekân bütünlüğünün – sarsıldığı ve yaşadığımız gerçekliği temel

belirsizlikleri, kopuklukları, parçalanmaları ile ele alıp 'muhalif' bir şekilde ifade eden dramaturjik mimari ve anlam oluşum sürecini savunur.

Medyalaşma olgusunun kapitalist statüko ile olan bağına hatırlarsak, dramatik ve postdramatik dramaturjinin medyalaşan toplumu ve bireyi nasıl ele aldığını ve medyalaşan, globalleşen, neoliberal kapitalist gerçekliğimize nasıl yanıt verdiğini sorgulayabiliriz. Buradaki savım, medyalaşan dramatik metnin medya teknolojilerinin ve kültürünün yarattığı ve statüko ile ele ele türettiği bakış açısı ve söylemi tekrarlarlarken, *medyalaşan postdramatik metnin* buna direndiği ve bu sistem içerisinde görülmeyeni, temsile kapalı olanı eleştirel algımıza sunduğudur. Buna bağlı olarak Jacques Rancière'in 'duyulurun paylaşımı/dağılımı' kavramına değinmek yerinde olur. Rancière'e göre 'duyulurun paylaşımı' – bir toplumda kimin ve neyin görülebileceğini/görülemeyeceğini, duyulabileceğini/duyulamayacağını, konuşulup/konuşulamayacağını belirleyen, algı açısından ortak bir alan anlamına gelir.<sup>8</sup> Bu alan akla yatkın olarak algılanan ve makul bir alternatifi olmadığı düşünülen (düşündürülen) baskın sosyal söylem ve düzendir. 'Duyulurun paylaşımı' - egemen ideolojinin çerçevesinde-görünür olan, duyulan, kabul edilmiş yapılar, düşünceler, gruplar, estetik ve politik bir düzeni resmeder. Rancière'e göre estetik (sanat) ve politik düzen (politika) arasında derin bir ilişki ve kesişim noktası vardır ve bu nokta tam da 'duyulurun paylaşımının' temsil ettiği alanda yer alır. Bu bağlamda, Rancière, Aristoteles'in öncüsü olduğu sanatta Temsil Rejimi'ni, var olan statükoyu ve 'duyulurun paylaşımının' tekrar eden bir temsilci yapı benimsediği için eleştirir. Klasik temsile dayalı sanatın statükoyu, egemen ideolojiyi ve onun söylemlerini ve mekanizmalarını, tartışmaya açmaksızın, tekrar ettiğini savunur.

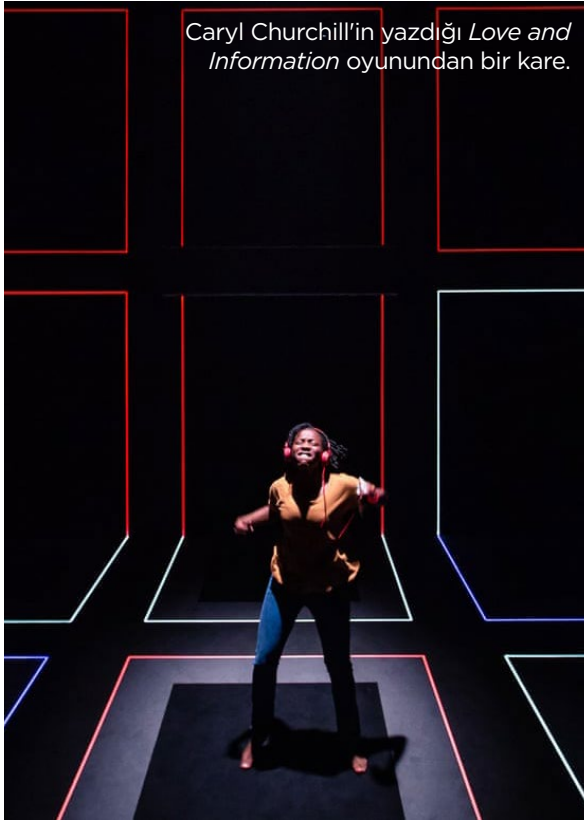
Buna karşılık, Estetik Sanat Rejimi kuramını öne süren Rancière, bununla görülenin/ görülmeyenin, duyulmanın/duyulmayanının, temsil edilebilenin/edilmeyenin sınırlarını yıkan, bunun dışında kalanları algımıza sunan ve farklılıkların kabul gördüğü bir sistemi ortaya koyan biçemlere işaret eder. Postdramatik dramaturji bu estetik bakış açısını benimser ve var olan statükocu temsili yıkıp, medyalaşan kapitalist demokrasiyi sorgulayan bir estetik sunar.

Bu iki yapıyı medyalaşan dramaturji kapsamında iki örnek ile açıklamak faydalı olur. Medyalaşan dramatik metin'e, Türkçe'ye de çevrilmiş olan Jennifer Haley'nin *The Nether (Cehennem)* oyunu örnek verilebilir. Konu olarak medyalaşmış olsa da, biçem açısından dramatik tiyatronun temsilci yaklaşımını benimsemiştir. Hikâye sanal ve gerçek olmak üzere iki düzlemde gerçekleşir;

sanal dünya 'the hideaway' (inziva/ saklanma evi, sayfiye yeri) kişinin göç ettiği, gerçek dünyada olamadığı kişiyi olma özgürlüğü verir. Bu sanal düzlemde karakterler suç olsa bile sonucu (bedeli/cezası) olmadan dilediğini yapabilirler. Bunun sonucu olarak burada çocuk istismarı vakaları ortaya çıkar ve bu suçları araştırmak üzere Morris adli dedektif *The Hideaway*'e gizli göreve gelir ve kullanıcıların ikili kimliklerini ve bunun altındaki gerçekleri ortaya çıkarmaya çalışır. Konu edilen bu çoklu gerçeklik, gerçek ve sanal karakterleri ve öykü dizileri, dilin kullanımı, zaman-mekân yapısı üç birlik kuralından uzaklaşmayan, illüzyonu temel alan, doğrusal bir neden-sonuç ilişkisine dayalı temsilci bir mimari sunar. Kısaca örneklemek gerekirse, sanal ve gerçek karakterler birbirinden net bir şekilde ayrılmıştır, bir karakterin gerçek dünyadaki ve sanal dünyadaki benlikleri ya da kimlikleri birbirine karışmaz ve çoklu bir kimlik, gerçeklik algısını – yani medyalaşan bireyin öznelliğini ve çoklu algısını- yok sayar. Üç boyutlu olan temsil Rancière'in 'duyulurun paylaşımı' diye adlandırdığı hemfikirliliği, tekdüzeliği ve bu gerçekliğin ötesini sorgulamadığımız bir yapıyı tekrar eder ve seyirciyi de bu gerçekliği temel gerçeklik olarak kabul etmeye çağırır. Bu tarz medyalaşan dramaturji seyirciyi, konu edilen sosyolojik ve politik yapıyı ve statükoyu sorgulamadan, ona alternatif bakış açılarıyla bakmaktan ziyade, onun ideolojik teknolojilerini ve teknolojik kültürünü kabullenmeye yöneltir.

Öte yandan, postdramatik medyalaşan metin, konusunun içeriğindeki medyalaşmanın ötesine geçer ve dramaturjik yapısı ile değişen zaman-mekân algımızı, insanın kendisiyle ve toplumla kurduğu ilişkiyi, çok katmanlı olan gerçeklik algımızı, çoklu benlik ve kimlik modelini, kısalan dikkat aralığımızı ve hızlanan hayatlarımızı sorgular. Bu oyunlar uzam ve zaman sınırları olmayan; kurgunun süreklilik göstermediği ve hatta kesintilerden

40







oluştığı; dilde ve anlamda kırılmaların olduğu; gerçeklikle hayalin (ya da sanalın) iç içe geçtiği; karakterin kimliğinin ve hikâyesinin salt bir netlikle sunulmayıp tanımlanabilir bir düzleme oturtulmadığı; parçacıklı mimarinin süratli akis hissi yarattığı bir dramaturji ortaya koyar.

Caryl Churchill'in 2012'de yazdığı *Love and Information (Aşk ve Bilgi)* oyunu hem konusu açısından hem de biçimsel olarak medyalaşan dünyada bilginin algımızı, ilişkilerimizi ve benlik anlayışımızı nasıl şekillendirdiği ile ilgilenir. Burada medyalaşan kültür bağlamında bilgi birçok açıdan ele alınmıştır: bilgi bombardımanı, bilgi bağımlılığı, bilgi kirliliği, veri madenciliği gibi. Oyun bu konuya farklı açılardan yaklaşır ve kolay anlaşılır olan tek taraflı bir cevap, ulaşılabilecek net bir anlam ya da ideolojik bir istikamet sunmaz. Oyun 7 bölümden ve her bölümün içinde yaklaşık 7 sahneden oluşur –sahneler istenilen sırada okunup sahnelenebilir ve doğrusal bir anlam dizemi ya da üç birlik kuralıyla sabitli neden-sonuç anlatımı sunmaz. Aksine, oyun

parçalı bir yapı sunar; sahnelerdeki eylem, zaman-mekân ve karakterler belirsiz ve birbirinden bağımsızdır ve gördüğümüz bir sahneye, mekâna, zamana ya da karaktere dönüş yapmayız. 100'den fazla karakterin isimleri, geçmişleri, hangi zamanda ve uzamda olduklarını belirten net göstergeler yoktur. Kısaca oyun temsilci bir dramatik omurga sunmaz; bu parçalı resimleri birbirine bağlayan iki genel kesişim noktası vardır 1) bilgi çağında yaşamak 2) sevgiye, insan ilişkilerine olan özlem ve ihtiyaç ya da diğer deyimiyle yalnızlık ve aidiyetsizlik hali. Oyun seyircisini bir bilgi bombardımanına tutar ve en nihayetinde somut, bilinebilir, elle tutulabilir, sınırları belirlenmiş bir anlatı sunmaz. Ancak seyirciyi tam anlamıyla epistemolojik bir boşlukta bırakır ki bu da bilgi çağı diye adlandırdığımız, bilgiye hemen ulaştığımız ve bu nedenle her şeyi bilebileceğimizi düşündüğümüz ya da daha aydınlık olarak algıladığımız günümüz dünyası ile çatışır. Bu tezatlıkta oluşan çatlaklar bizi bulunduğumuz ve algıladığımız gerçekliği sorgulamaya yönlendirir. Diğer

bir deyişle, bu dramaturjik düzenek, bireyin bir dijital platformdan ya da cihazdan diğerine ivedilikle geçtiği, her an telefonuna gelen bildirimlerle ya da bilgisayar-TV ekranına yağın haberlerle algısının kısaldığı ve yüzeyselleştiği bir gerçekliğin içinden konuşur. Oyunun yapısı, her seferinde oyunu tanımlama ve ondan bütünlüğü olan bir anlam çıkartma teşebbüslerimizi geri püskürtür ve seyircinin bilincini aralayıp gündelik hayatta sorgulamadan sürdürdüğümüz varlığımızı düşünmeye ve ‘duyulurun paylaşımının’ belirlediği sınırların dışına çıkmaya davet eder. Estetiğin önerdiği farklılık, çok seslilik, düzensizlik farklı söylemleri, farklı bakış açılarını, diyalogu kabullenen ve arzulayan bir algı yaratır. Bu, medyalaşın postdramatik dramaturjinin nasıl muhalif ve direnen bir dramaturji olduğunu açıklar.

42 Bu yazıda her ne kadar İngiliz tiyatrosuna odaklanmış olsam da, bu deęişim ve gelişim dünya tiyatrosunun tecrübe ettiği bir süreçtir ve Türkiye’deki tiyatro eserlerinin de benzer bir dönüşümden geçtiğini düşünmek yanlış olmaz. Bu ve benzer araştırmaların yakın zamanda Türkiye’deki tiyatro kuramcılarını ve eleştirmenleri tarafından yapılacağı şüphesizdir.

## Referanslar

- (1) <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/breaking-news>
- (2) <https://www.blasttheory.co.uk/projects/karen/>  
Karen Jürs-Munby, ‘Introduction’,
- (3) *Postdramatic Theatre*, by Hans-Thies Lehmann (London: Routledge, 2006), p. 10.
- (4) Sonia Livingstone, ‘Foreword: Coming to Terms with “Mediatization”’, in *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, ed. by Knut Lundby (New York: Peter Lang, 2009), pp. ix-xii, (p. ix). Knut Lundby, ‘Media Logic: Looking for Social Interaction’ in *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, ed. by Knut Lundby (New York: Peter Lang, 2009), pp. 101-122, (p. 103).
- (5) Postman, N. (1992), *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, New York: Vintage Books.
- (6) Arnold Aronson, ‘Technology and Dramaturgical Development: Five Observations’, *Theatre Research International*, 24: 2 (1999), 188-197, (pp. 196).
- (7) Gerda Poschmann, qtd. in Karen Jürs-Munby, ‘The Resistant Text in Postdramatic Theatre: Performing Elfriede Jelinek’s Sprachflächen’, *Performance Research*, 14: 1 (2009), 46 – 56, (pp. 46).
- (8) Rancière, J. (2013), *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible*, trans G. Rockhill, London: Continuum.



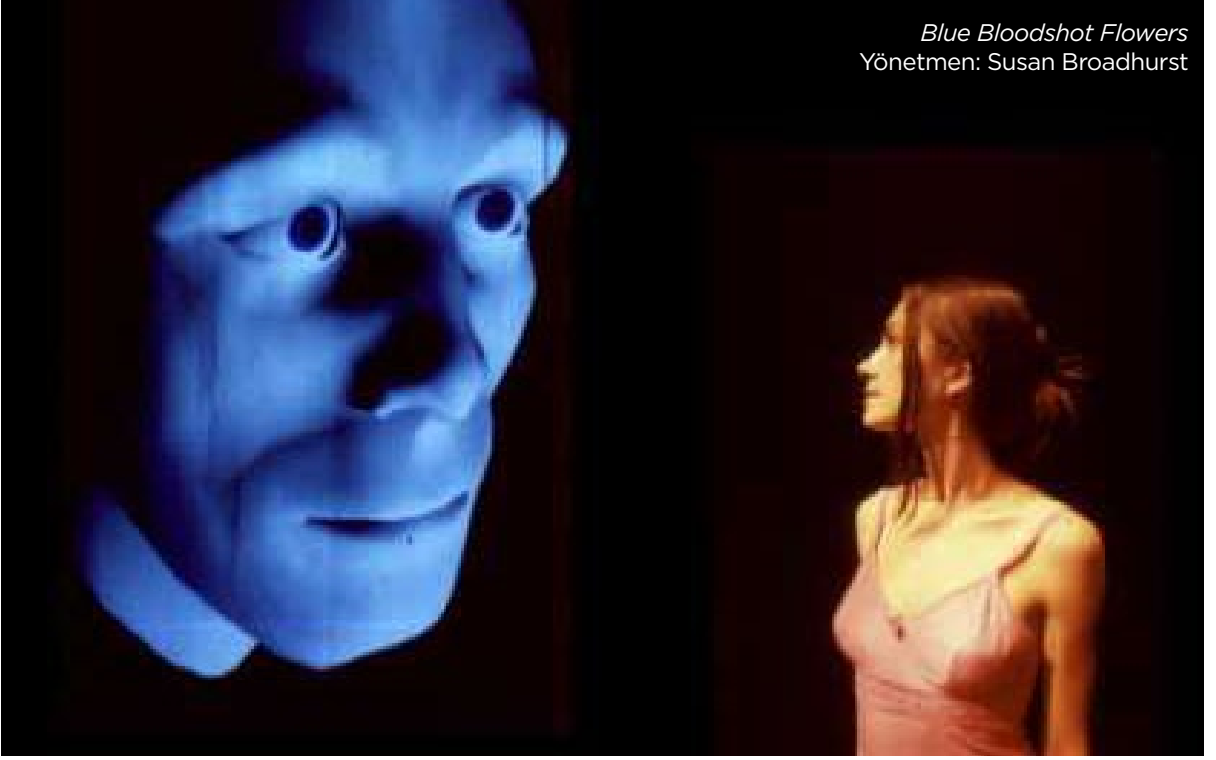
# Sahne Sanatlarında Dijitalleşmeye Post- Hümanist Bir Yaklaşım

MİRAN BULUT

Bundan yaklaşık 30 yıl evvel World Wide Web'in hayatlarımıza girişiyle birlikte adım attığımız 'Bilgi Çağı'ndan çıkıp yaşamlarımız ve teknoloji arasındaki mesafeyi azaltan, teknolojiyi her geçen gün bedenlerimize daha çok yaklaştıran 'Deneyim Çağı'na iyiden iyiye adım atıyoruz. Marshall McLuhan'ın da söylediği gibi hayatlarımıza giren her bir teknolojinin giderek tamamen yeni bir insan ortamı yarattığını ve varlığımızın bir uzantısı haline geldiğini görüyoruz. İnsan, önce mekanik çağda uzaydaki varlığını, sonrasında elektrik teknolojisiyle merkezi sinir sistemini genişletmeyi başardı. Ve bu teknoloji ortamı son olarak da çeşitli medya araçları ile insanın duyu ve sınırlarını uzatmak anlamına gelen 'bilincin teknolojik simülasyonu' fazına geldi. (Luhan, 1964) Giderek teknolojikleşen bu ortam, tüketim kültürü, iklim krizi, küreselleşme, bireyselleşme gibi birçok olguyu da beraberinde getirdi. Ve toplum belki "tanımlanmayan ama asla yadsınamayacak" olan, bir tür mutasyona uğradı. (Rutsky, 1999)

Bu yaşadığımız mutasyon her ne kadar bilim, sanat ve teknoloji arasındaki etkileşim için yeni ve iştah açıcı alanlar açıyor olsa da küresel krizler için de gerekli önkoşulları yaratıyor. Nitekim 2019 yılının Mart ayında resmi olarak başlayan Covid-19 salgını da bu olası küresel krizlerden sadece biri. Bu küresel krizin çağdaş tekno-kültür üzerine olan etkilerini, durumun vehameti görece azaldıkça ve 'yeni normale' yavaş yavaş adapte olmaya başladıkça görebiliyoruz. Yaşadığımız kriz, bir sanat türü olduğu kadar antik çağlardan beri de insanları fiziksel olarak bir araya getirmiş önemli bir iletişim aracı olan, neredeyse 3000 yıllık kadim tiyatro sanatını, bize onun doğasını sorgulatmaya götürece kadar etkiledi. Pandemi ve kapanma dönemi, yarattığı telaşla tiyatroya 'dijital çözüm'ler araştırmaktan öteye gidebildi mi? Kapanma dönemindeki tartışmalar 'tiyatronun geleceği' ile mi ilgili yoksa 'geleceğin tiyatrosu'yla mı ilgili olmalıydı?

Günümüz tiyatro dünyası henüz, sanat



türleri arasındaki sınırların esnemesiyle gündeme gelen interdisipliner, multidisipliner, transdisipliner gibi kavramlarla anlaşmaya çalışırken, bir de dijital performans, siber tiyatro, multimedya tiyatrosu, dijital tiyatro gibi kavramlarla karşılaştı ve ülkemizdeki tiyatro dünyasında bir fikir kazanı kaynamaya başladı. Ama dijitalin sahne sanatlarında kullanımını ne pandemiyle başladı ne de dijital performans sadece önceden kaydedilmiş tiyatro oyunlarının arşivlenip internette yayımlanması veya sahneden canlı yayınların yapıp bunların YouTube gibi platformlarda gösterilmesi idi. Dijital performans, teknolojinin yalnızca bir araç ya da amaç olarak kullanılmadığı, teknolojinin O'lar ve 1'lerle yazılan kendine has diliyle, performans sanatlarının kendi dilinin karışımından, yeni bir teatral dil icat etmek olabilirdi. (Şeyben, 2016)

Dijital performans, hakkında dijital kültür

çalışmalarıyla birlikte başlamış birçok akademik çalışma olan ve kökleri Antik Yunan'a kadar uzanan, fenomenolojiden, post-human felsefeye kadar çeşitli ve derin bir felsefi arka planı olan, insan-makine etkileşimi araştırmalarıyla da zenginleşen bilimsel bir araştırma alanı. Kendisi de bir iletişim aracı olan tiyatro, tarih boyunca teknolojiden doğrudan etkilenmiş bir sanat. İçine aldığı her bir teknolojinin biçimini, içeriğini ve dramaturjisini nasıl değiştirdiğini Antik Yunandaki 'Deus Ex Machina', Orta Çağ'daki 'Pageant Wagon' (gezici vagon sahneler) ya da Romalılar'ın savaş sahneleri için kullandıkları 'Naumachias' örneklerinden görebiliyoruz. (Parker-Starbuck, 2011)

Bugün ise Luhan'ın sözleriyle bilincin teknolojik simülasyonu fazına gelmiş teknoloji, sadece sahneleme biçimini değiştirmekle kalmaz. Bu yeni teknolojik ortam, artık farklı algıladığımız bu dünyadan ya da

başka bir söyleyişle bu dünya sahnesinden, bambaşka felsefi arka planları olan hikayeler dinleyebileceğimiz ve yine bu hikayeleri yeni teknolojiler sayesinde daha kapsayıcı, duyulara ve bedene doğrudan etkisi olan bir şekilde aktarabilmeyi vadediyor. Ve dolayısıyla aslında toplumsal değişim için hiç de yabana atılmayacak müthiş bir potansiyel taşıyor.

Dijital performansın tarihteki izleri Türkçe sayılı kaynaklardan, Burcu Yasemin Şeyben'in *Tiyatro ve Multimedya* adlı kitabından sürülebileceği gibi, dijital mecranın hangi sahne bileşenlerinin yerini tuttuğunun ya da desteklediğinin eser örnekleri üzerinden ayrıntılı bir şekilde incelendiği Mesrur Melis Bilgin'in *Dijitalleşen Sahne Sanatları Deneyimi* adlı makalesinden okunabilir. Tiyatroda dijitalleşme deyince kaçınılmaz olarak sorgulamaya gidilecek bir diğer konuya mevcudiyet, canlılık, etkileşimlilik, oyunsuluk gibi kavramların yeniden düşünülmesi. Bu konuyla ilgili de Türkçe bildiğim tek kaynak olan Melike Saba Akım'ın *Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma* adlı makalesi. Tüm bu makale ve kitaplar, alanda Türkçe literatürün oluşmaya başladığına dair umut verici çalışmalar.

Ben ise bu yazının devamında, dijital performans kavramını kazıdıkça altından çıkan konulardan biri olan siborg tiyatrosu ve onun posthuman düşünceyle nasıl kavramsallaştırıldığına dair kısa bir giriş yapacağım.

## **Dijital Performans ve Evlatları**

90'lardan sonra internetin günlük hayatta kullanımının başlamasıyla birlikte dünyada dijital bir devrim yaşanıyor ve ortaya dijital kültür ile ilgili çalışmalar çıkmaya başlıyor. İletişimin giderek medyalastığı bu dünyaya ve yeni teknolojileri gittikçe bünyesine katan gösteri sanatlarına bir karşılık olarak da, kuramcılar medya iletişim çalışmaları bakış

açısıyla tiyatronun ve sahne sanatlarının incelendiği geniş çaplı akademik çalışmalar yapmaya başlıyorlar. Dün Bauhaus'un öncülerinden László Moholy-Nagy'nin 'Toplam Tiyatro' veya 'Bütünlük Tiyatrosu' adını verdiği, tüm sanat formlarının ve teatral pratiğin bir araya getirildiği ve bunu izleyicinin tüm duyularına hitap edecek şekilde teknoloji kullanımıyla sağlama fikri, (Schlemmer, 1971) avantgard hareketle birlikte, sahne üzerinde daha kapsayıcı bir deneyim yaratmak adına filmin tiyatroya entegrasyonu ile ortaya çıkmış Multimedya Tiyatrosu'nu takip etti. Ve bugün Multimedya Tiyatrosu'nu kendisinden ayıran en büyük özellik olarak bilgisayar teknolojisinin bir getirisi olan dijital etkileşimin ortaya çıkmasıyla birlikte de Dijital Performans dediğimiz kavram ortaya çıktı. (Salihbegovic, 2013)

Steve Dixon'ın alana yaptığı belki de en büyük katkılardan *Dijital Performans: Tiyatro, Dans, Performans Sanatı ve Enstalasyonda Yeni Medya Tarihi* adlı, konunun tarihini, teorilerini, arka plan felsefesini ve pratiğini incelediği ayrıntılı kuramsal çalışma sonucunda da artık literatüre Dijital Performans olarak kaydolmuş şemsiye bir kavram ortaya çıktı. Bugün bir üst anlam olarak kullandığımız Dijital Performans kavramı, kuramcıların kendilerine has bakış açıları ve analizleriyle Fahrudin Nuno Salihbegovic'in 'Siber Tiyatrosu'na, Jennifer Parker-Starbuck'ın 'Siborg Tiyatrosu'na ya da Gabriella Giannachi'nin 'Sanal Tiyatro'suna ev sahipliği yapıyor.

45

## **Siborg Tiyatrosu ve Posthuman Düşünce**

-Hepimiz birer kimerayız, makine ve organizmanın teorize edilmiş ve üretilmiş melezleriyiz; kısacası biz siborguz.

-Donna Haraway, *Siborg Manifestosu*, 1985

İnsan tarih boyunca teknolojiyi üretmiş ve bu üretim sonucunda da var olmayı sürdürebilmiş bir varlık. En son geldiği noktada “Stefan Herbrechter’in ifadesiyle “insanın teknolojikleşmesi, siborglaşması ve gittikçe büyümekte olan bir teknokültüre dahil olması” (Ağın, 2020) bizleri insan kelimesini bugün geldiğimiz noktada yeniden düşünmeye çağırıyor. Çünkü 21. yüzyılda insan kelimesi bizim kim olduğumuzu daha fazla yansıtmamakta. Posthuman terimi, bizlere insan kelimesini evrim/adaptasyon, teknoloji/siborg, ekoloji/antroposen gibi kavramlar üzerinden açık bir kavram olarak düşünmeye davet ediyor. (Ferrando, 2019)

46

Posthuman altında pek çok düşünce okulu olan geniş bir üst kavram fakat yalnızca bu konuyla ilgilenmese de kabaca teknoloji ve insan ilişkilerini irdelediğini söylemek yanlış olmaz. (Ağın, 2020) Posthuman üst kavramının altındaki düşünce okullarından biri de post-hümanizm. Post-hümanizm, insan kelimesini tekil bir anlamı işaretleyecek bir şekilde değil, çoğul ve daha kapsayıcı bir şekilde ele almaktan bahsediyor. Batılı düşüncenin getirdiği ikilikler veya toplumun yarattığı cinsiyet, sınıf, ırk, milliyet, etnik kültür ve inanç gibi kategoriler tarih boyunca bazı insanların, bazı insanlardan daha fazla ‘insan’ olduğu algısını yarattı ve toplumumuz bu düşünceye göre şekillendi. Kölelik tarihi ya da ‘freak show’ olarak tarihe geçmiş engelli bireylerin sahneye çıkarılıp bir gösteri malzemesi olarak kullanılması bunların geçmişteki örnekleriyken; cinsiyetçilik, doğu/batı kutuplaşması ya da ırkçılık gibi kavramları bu durumun hâlâ devam etmekte olan ürünleri olarak görebiliriz. (Ferrando, 2014)

Merkezi biraz daha insandan kaydırdığımızda da posthuman düşüncenin türçülük, ekoloji, biyoloji gibi kavramlara da işaret edip türler arasındaki hiyerarşiyi ve insanın piramidin en üstündeki yerini sorguladığımızı görüyoruz. Bu düşüncenin

bir diğer ürünü de Donna Haraway’ın ileri teknolojiyle yaşanan, insan ve doğa arasındaki dönüşümü baz alarak yarattığı etik/politik çalışmalar olan *Yoldaş Türler Manifestosu* ve *Siborg Manifestosu* adlı makaleleri. (Çelik, 2018) Tüm bu çalışmalar kısaca teknolojiyle hemhal olmuş insanı sosyolojik, antropolojik, felsefi, etik, politik düzlemlerde inceliyor. Peki bu sürekli devinen teknolojik ortamda, post-hümanist bir bakış açısıyla tiyatroyu nasıl inceleyebiliriz?

### **“Teknolojiyle İş birliği Yapmaya Başladığında Bedene Ne Olur?”**

Dijital Performans, bize teknolojiyle işbirliği yapan bedenlerden ve bu iş birliği sonucunda da başka türlü bir insan olma halinin içerisinde ‘performe etmekten’ bahsettiği için zaten doğası gereği posthuman ile ilişkili bir kavram. Siborg tiyatrosu ise bir anlamda bu posthuman düşüncenin üzerine gidip tiyatro ve teknolojiyi posthumana ait aparatlarla inceliyor. Belki siborg tiyatrosu denilince pek çoğumuzun aklına siborgların kullanıldığı bir tiyatro oyunu veya Stelarc’ın veya Marcel-lí Antúnez Roca’nın işleri gibi gerçek anlamıyla sibernetiklerin vücuda entegrasyonu gelse de, Siborg Tiyatrosu temelde sadece sahne üzerinde kullanılan teknolojileri incelemek için değil, canlı olanla teknolojik olanın arasındaki sosyal, politik ve tiyatral sistemleri araştırmak için de bir alan açıyor. (Parker-Starbuck, 2011) Jennifer Parker-Starbuck *Cyborg Theatre: Corporeal/ Techonogical Intersections in Multimedia Performance (Siborg Tiyatrosu: Multimedya Performansta Bedensel/Teknolojik Kesişimler)* adlı çalışmasında siborgu gerçek anlamda değil, metaforik anlamda kullanıyor. Sahnede teknoloji kullanılan her performansı, sibernetik ve biyolojik parçaları olan melez bir organizmaya benzetiyor aslında.

Benim düşünceme göre posthuman, siborg tiyatrosunun kuramlaşmasını iki farklı

noktadan destekler. İlki, fizikselliğin sosyal etkileşim için birincil bir gereklilik olmadığı, teknolojinin sanal bedenler, dijital kimliklerle merkezi olmayan bir benlik duygusu getirdiği ve uzay/zaman deneyimimizin büküldüğü günümüzde, insan bedeninin teknolojiyle işbirliği yaptığına ortaya çıkan halleriyle (örneğin bedensizleşme, bedenlenme, kapsayıcılık gibi) ilgilenen bir kavram olması. İkinci destek noktası ise daha çok posthümanizm felsefesiyle ilişkilenen sahnedeki bedenlerin sosyopolitik temsillerine odaklanıyor olması.

Aşağıda Parker-Starbuck'ın siborg tiyatrosu matrisini görüyoruz. Parker-Starbuck analizini oyunlardaki bağlamlara göre ayırdığı "Abject, Object ve Subject" olarak adlandırdığı üç tür beden temsili ve üç tür teknoloji üzerinden yapıyor. Tam olarak anlamını karşılayamasa da 'Abject Body'yi Türkçe'ye 'Sefil Bedenler' olarak çevirebiliriz. Kendisi, 'Sefil Bedenleri', sahnede çoğu zaman bir hayvanla veya engelli bir bedenle temsil edilen küçümsenmiş ve sosyal olarak arafta kalmış bedenler olarak tarif ediyor. Bu bedenlerin sahnede temsil edilmesine yardımcı olan teknolojiye de 'Sefil Teknoloji' adını veriyor ve örnek olarak bugünkü siborgların kuzeni diyebileceğimiz kukla teknolojisini veriyor. 'Object (Nesne) Bedenler'i ise daha çok feminize edilmiş, ırksallaştırılmış ve toplumda ötekileştirilmiş bedenler olarak tanımlıyor. Bu tür beden temsillerine örnek olarak da sahnedeki bedenleri siborg formuna yaklaştıran, sahnede mekanikliğe ve ekonomik olmaya dayalı 'proleter oyunculuğu' kurma amacıyla ortaya çıkmış, Meyerhold'un 'Biyomekanik' oyuncusunu veriyor. Son olarak ise 'Subject (Özne) Bedenler ve Teknolojiler'i yani nesneleştirilmiş bedenlerin yanındaki 'kontrol ve otoriteyi' hatırlatan beden veya teknolojilerin sahnede kullanımını inceliyor. Bu kategoriye örnek olarak ise sahnedeki ekran veya monitörlerle bedenlerin anlamını

| BODY       |         |                      |                          |                                |
|------------|---------|----------------------|--------------------------|--------------------------------|
|            |         | ABJECT               | OBJECT                   | SUBJECT                        |
| TECHNOLOGY | ABJECT  | PUPPETRY             | CRAIG'S ÜBERMARIONETTE   | GROTOWSKI'S "POOR THEATRE"     |
|            | OBJECT  | MET OPERA LIVE IN HD | MEYERHOLD'S BIOMECHANICS | JOSEF SVOBODA'S LATERNA MAGIKA |
|            | SUBJECT | CATHY WEIS           | THE WOOSTER GROUP        | GEORGE COATES                  |

Tablo1: Siborg Tiyatrosu Matrisi

Kaynak: Jennifer Parker Starbuck, *Cyborg Theatre: Corporeal Technological Intersections in Multimedia Performance*

47

güçlendirmeye ya da bedenleri gerçek anlamda büyütme çalışan Svoboda'nın 'Laterna Magika'sını veriyor. Özne teknolojilerini, aynı zamanda teknolojinin kendisinin sahnede bir özne haline geldiği, insan olan aktörlerle iletişime geçebilen dijital aktör kullanılan tiyatro oyunları da örneklendiriyor. (Parker-Starbuck, 2011)

Parker-Starbuck, oyunlardaki bağlamları göz önüne alarak beden ve teknoloji üzerinden daha sosyopolitik temellere oturan bir sınıflandırma yapıyor. Bunu yaparken amacı bir ayırım, kutuplaşma veya bir güç oyunu haritası çıkarmak değil, kullanılan teknolojinin sahneyi hangi bağlamlarda siborga daha fazla yaklaştırdığını inceleyebilmek adına kolaylaştırıcı bir sınıflandırma çıkarmak. Önerilen bu sınıflandırma, bir sınırlayıcı olmaktansa bu kategoriler içindeki olası birleşmeleri okuyucunun kendi kendine de analiz edebilmesine yardımcı oluyor.



48

### **Teknolojik Bedenlerin Sahne Sanatlarında Kullanımına Örnek Yapıtlar**

Yukarıdaki matrisi bir lens olarak kullandığımızda özne teknolojileri kategorisinde yer aldığımız gördüğümüz, teknolojinin kendisinin sahne üzerinde bir özneye dönüştüğü iki yapıt örneği vermek istiyorum. Özellikle yapıtlardan bahsetmek istememin iki sebebi var; birincisi özne teknolojisini farklı türdeki sahne sanatları üzerinden (yapıtlardan biri deneysel bir performansken, diğeri metne dayalı dramatik tiyatro oyunu) inceleyebilmek, ikincisi ise ikisinin de birer sanat yapıtı olduğu kadar, yönetmenlerinin tüm yapım sürecini raporladıkları ve birer makale haline getirdikleri ayrıntılı bilimsel çalışmalar olması.

Yönetmen ve akademisyen Susan Broadhurst bundan tam 20 yıl evvel *Zeka, Etkileşim, Tepki ve Performans* adlı hareket yakalama, yapay zeka, 3D animasyon, fiziksel/ sanal etkileşim içeren uygulamaya dayalı bir araştırma

serisine başlıyor. Serinin ilk ürünü bir sistem mühendisi olan Richard Bowden ile iş birliğiyle hazırladıkları *Blue Bloodshot Flowers* adlı deneysel bir performans. Broadhurst, temelde bir performansçının sahne üzerine yansıtılmış bir avatarla gerçek zamanlı olarak nasıl etkileşime geçebileceğine dair bir araştırma yapıyor. Bu uygulamalı araştırmanın amacı uzun vadede öğrenebilen ve kendini geliştirebilen bir “akıllı sanal varlık” ile fiziksel performansçı arasındaki etkileşimlilik ve performatiflik potansiyelini araştırmak. Sahnedeki avatarın performansçıyla girdiği her iletişim sonucunda kendini geliştiriyor olması yapıtı sonuçtan ziyade sürece odaklıyor. Yani her gösterimde öğrenen ve kendini geliştiren yapay zeka teknolojisinin tezahürünün zaman içinde keşfedilip araştırılacak olması ve görsel/ auratik ya da fiziksel/ sanal olarak ne tür etkileşimler yaratıp, performansın dilini nasıl etkileyeceğinin uzun vadede görülecek olması bu deneysel yapıtı zamana dayalı (time-based)



bir performans haline getiriyor. (Broadhurst, 2004)

Yapıt bir anlamda performans kavramının özündeki, gerçekleşip hemen ardından kaybolma özelliğine, bünyesinde her performansta öğrenen bir avatar olması gerçeğiyle meydan okuyor. Çünkü performans anında gerçekleşen etkileşim gerçek zamanda gelişip biricik olsa da, avatar her yeni gösterimde bir önceki gösterimden öğrendiklerini kendi bünyesine katıyor. Bu da aslında canlılık kavramına dair başka bir tartışma alanı açıyor.

*Blue Bloodshot Flowers*'ın sanal aktörü Jeremiah, görsel gözetim sistemlerinden ilham alınarak yaratılmış bir karakter. Hareket takip sistemi, yapay zeka ve duygu motoru yazılımı Jeremiah'nın etrafındaki insanları görmesini, takip etmesini ve tamamen spontane ve bağımsız tepkiler verebilmesini sağlamış. Tüm araştırma süreci arka planındaki şu soruların cevabıyla ilgileniyor, çağdaş performans pratiğinde fiziksel ve sanal bedenler arasındaki arayüz, yeni bir estetik anlayışı doğurabilir mi? Yeni teknolojilerin performe eden beden üzerindeki etkileri nelerdir? Bu yeni sanat pratiği içinde sanatçılar ve izleyiciler arasındaki katılım ve etkileşim potansiyeli nedir? (Broadhurst, 2004)

*Blue Bloodshot Flowers* anlam bakımından çok katmanlı bir performans ve Jeremiah'nın rolü de çeşitli okumalara açık olduğundan bağlamsal olarak bakıldığında onu Parker-Starbuck'ın matrisindeki bedenlerden bir sınıfa oturtmak zor. Ancak Jeremiah'nın görsel gözetim sistemi gibi kontrol ve otoriteyi hatırlatan bir sisteme öykünmesi ve projeksiyonla sahneye boyut olarak insan aktörden çok daha büyük bir şekilde yansıtılması benim düşünceme göre onu özne bedenler kategorisine sokar.

Örnek vermek istediğim bir diğer yapıt ise yönetmen Görkem Acaroğlu'nun *Robots, Avatars and Ghosts* adlı oyunu. Henrik Ibsen'in

*Hayaletler* adlı oyununun son yirmi dakikası olan bu tiyatro oyunu özne teknolojisi olarak, bir endüstriyel robot, bir 3D stereoskopik projeksiyon ve bir de hareket yakalama kıyafetli bir dansçı tarafından yönlendirilen bir avatar kullanıyor. Yönetmen, Bayan Alving karakterini üç farklı beden temsiliyle sunuyor. Sahnede Bayan Alving karakteri karşımıza bir robot, bir avatar ve bir de insan aktör olarak çıkıyor. Böylelikle tek bir karakteri farklı teknolojilerle temsil edilen üç farklı seviyede görebiliyoruz.

Araştırma anlamında Acaroğlu'nun amacı teatral mevcudiyete özel bir vurgu verecek şekilde sahne üzerindeki insan ve teknolojik aktörlerin arasındaki ilişkinin pratik ve felsefi sonuçlarını analiz etmek. Ayrıca yeni bir tür olan siborg tiyatrosunun yapım aşamalarında oyuncuların ve yönetmenlerin karşılaşabileceği teknik veya dramaturjik zorluklar için yönetsel stratejiler geliştirmek. Acaroğlu, bu araştırmasında, teknolojik aktörlerin metne dayalı dramatik tiyatroya, insan olan aktörlerin auratik mevcudiyetini ve metni sarsmayacak şekilde dramaturjik çözümler bularak entegre edilmesi gerektiğinden bahsediyor. Bu uygulamaya dayalı araştırmasıyla aslında bir anlamda dramatik tiyatronun yeni teknolojilere olan direncine yanıt veriyor. (Acaroğlu, 2019)

Parker-Starbuck'ın siborg tiyatrosu matrisi üzerinden değerlendirdiğimizde Bayan Alving karakterini bedenler kategorisinin altındaki nesne bedenlere oturtabiliriz. Acaroğlu, bu matriste, bir nesne beden olan Bayan Alving karakterini, özne teknolojisiyle kesiştiği bir noktaya oturtuyor.

Verdiğim iki örnek de laboratuvar çalışmasına, sonuçta çıkacak üründen daha fazla odaklanan, sistem mühendisleriyle iş birliğiyle gerçekleştirilmiş ampirik araştırmalar. *Blue Bloodshot Flowers*'da daha çok bedene dayalı performatif bir yaklaşıma rastlarken, *Robots Avatars and Ghosts*'da

metne dayalı anlatıyı ve dramatik tiyatronun diğer unsurlarını bir araya getiren bir teknoloji kullanımına rastlıyoruz.

Siborg tiyatrosunun anlamı posthuman üst kavramının altında var olan sosyal, politik ve felsefi anlamlarla şekillendikçe derinleşiyor. Bugün, ben/öteki ve zaman/mekân algımızın her geçen gün değiştiği; elektronik kalp pillerinin vücudumuza nakledildiği; biyolojik ara formların üretildiği; yüksek teknolojik protezlerin ya da estetik ameliyatların yaygınlaştığı; elimizden akıllı telefonların düşmediği; Baudrillard'ın tüm kehanetlerinin gerçek olduğu bu bedensiz iletişim ve post-truth çağında, tiyatronun sürekli yeniden düşünülmesi ve tıpkı insan kavramı gibi onun da açık bir kavram olarak ele alınması elzem bir hal alıyor. Tiyatronun özünün mimesis olduğunu düşünmek onu bir araştırma alanı olarak her konuyla ilişkilendirir. Tiyatronun diğer araştırma alanlarıyla ilişkilmesi hem akademik yazındaki çeşitliliği hem de tiyatro pratiğinde yeni dramaturjik unsurları, yeni bağlamları, yeni sahneleme biçimlerini destekler ve yaratıcılık için alanlar açar.

William Shakespeare 1599'da "Bütün dünya bir sahnedir ve kadın erkek sadece birer oyuncu." demiş. Şayet bütün dünya bir sahne ise yeni dünyamızda karma gerçeklik, artırılmış gerçeklik, bilgisayar oyunları, Zoom ya da Whatsapp'ın da birer sahne olabileceği söylenebilir. Fakat insan kelimesinin, 21. yüzyıl insanının kim olduğuna dair bir anlam taşımakta yetersiz kaldığı göz önüne alındığında, bu çağın oyuncularının yalnızca insanlar değil, aynı zamanda, robotlar, siborglar, avatarlar, dijital ikizler de olabileceğini söyleyebiliriz.

## Kaynakça

- Acaroglu, Görkem (2019) *Robots, Avatars and Ghosts. A Case Study: Directing Technological and Human Actors Cinetic Review Vol.1 No.1* December 2019 Augmenting Performance
- Ağın, Başak (2020) *Posthumanizm Kavram, Kuram, Bilim-Kurgu* (Siyasal Kitabevi)
- Broadhurst, Susan (2004) *The Jeremiah Project Interaction, Reaction, and Performance* *The Drama Review* 48, New York University and the Massachusetts Institute of Technology
- Çelik, Ezgi Ece (2018) *Haraway'in Yoldaş Türleri ve Ağ Ören Anlatılar* (dergipark.org.tr)
- Ferrando, Francesca (2019) *Philosophical Posthumanism* (Bloomsbury)
- Ferrando, Francesca (2014) *The Body* (In book: *Post- and Transhumanism: An Introduction* (pp.213-216) (Peter Lang)
- Levine, S. and McLuhan, M. (1964) 'Understanding Media: *The Extensions of Man*', (American Quarterly)
- Parker-Starbuck, Jennifer (2011) *Cyborg Theatre: Corporeal/ Technological Intersections in Multimedia Performance* (Palgrave Macmillan)
- Rutsky R.L (1999) *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman* (University of Minnesota Press Minneapolis • London)
- Salihbegovic, Fahrudin Nuno (2013) *Directing Cyber Theatre* (Academica - Akademska grupa, Belgrade (registered charity organisation) UNESCO Chair in Cultural Policy and Management – University of Arts, Belgrade)
- Schlemmer, Oskar, Laszlo Moholy-Nagy, and Farkas Molnár (1971) *The Theater of the Bauhaus* (Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press)
- Şeyben, Burcu Yasemin (2016) *Tiyatro ve Mutimedya* (Habitus Yayınları)



# Dijital Tiyatro Yapan Gruplara Sorduk

**Soru 1: Pandemi sürecinde hayata geçirdiğiniz ya da geçirmeyi tasarladığınız üretimlerde genel olarak neyi amaçladınız? Sonrasında aldığınız geri bildirimler sizin yoldaki amaçlarınıza ne kadar eşlik etti ya da bu amaçları ne ölçüde dönüştürdü?**

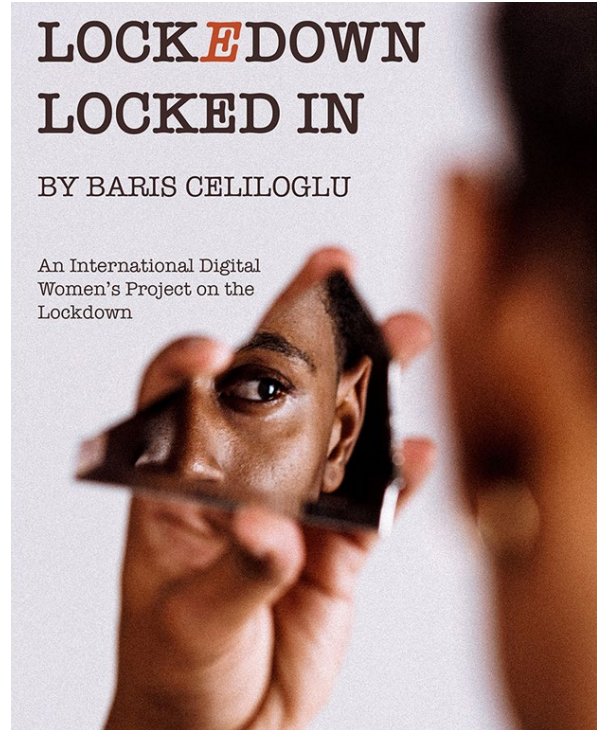
## **MARELİBER/ *Yüzleşme ve Anlatılmayan Öyküler***

**ZEHRA İPŞİROĞLU:** Ben yazar olarak bağımsız çalışıyorum. Ama pandemi süresince eve kapanınca Ankara’da Mareliber’le çalışmaya başladım. *Anlatılmayan Öyküler*, 7 Kadın ile dijital tiyatro, *Yüzleşme* ile de üç kişilik bir tiyatro oyunu çıkardık, tam bir ekip çalışmasıyla. *Anlatılmayan Öyküler*, 7 Kadın Mareliber şirketinin yöneticisi yapımcı ve belgeselci arkadaşım Deniz Şengenç ile birlikte geliştirdiğim bir projeydi. *Yüzleşme*’de ise yine aynı ekibe Aralık Tiyatrosu’nun yöneticisi tiyatrocusu Onur Gazdağ da katıldı. Böylece üçlü bir ekip oluşturduk tam bir iş bölümüyle. Her iki projede de zoomla iletişim önemliydi. Okuma provalarını ben geliştirenken, Deniz

film çekimlerine ve işitsel efektlere yöneldi, Onur ise doğrudan sahne çalışmalarına. Ama bu iş bölümü karşılıklı bir düşünce ve duygu alışverişi ve bütünlüğü içinde gelişti. Konumuz toplumsal cinsiyet, kadın ve şiddet izleğini çeşitli açılardan irdeliyoruz. Aynı dünya görüşünü paylaşıyorsanız insanlar arasında çok çabuk bir duygu ve düşünce alışverişi oluşabiliyor, araya fiziksel mesafenin girdiği dijital platformda bile bu böyle. Bunu sadece yönetmen grubu için değil oyuncular için de rahatlıkla söyleyebilirim. Her iki projemiz de aynı konuya farklı yaklaşımlar olarak şu günlerde Ankara Cermodern’de sergileniyor, Ekim ayında Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali’nde de gösterilecek. Sergi boyunca izleyicinin aktif katılımını öngören interaktif aksiyonlar da var, bu da işin sürprizi.

**DENİZ ŞENGENÇ:** Pandemi sürecinde yaptığımız sanatsal üretimin sekteye uğramaması için çok çalıştık. Ana odağımız olan toplumsal cinsiyet eşitsizliğine dair projelerimizi de pandemiye rağmen sürdürdük. Amacımız böyle belirsiz bir süreçte kadınların üstündeki baskı katlanarak artarken onlara yalnız olmadıklarını, her zaman dayanışma için birilerinin burada var olduğunu ve sanatın bizi yan yana getirebileceğini göstermekti. Bu amaçla provalarımızı, çalışmalarımızı online olarak sürdürdük. Bunun tabii ki getirdiği zorluklar oldu ancak fiziksel olarak uzakta olan çalışma arkadaşlarımızla da bizi buluşturdu. Ardından tiyatro oyunumuzu ve sergimizi seyirciyle buluşturduğumuzda aldığımız geri dönüşler bizleri büyük oranda duygulandırdı ve amacımıza uygun hareket ettiğimizi, seyirciye bu konuda değebildiğimizi gördük. Umuyorum ki bu yolda daha çok seyirciye temas ederiz.

52



### **THEATRE EAST N BULL/ *Lockedown Locked In***

**BARIŞ CELİLOĞLU:** Pandemi süreci beni dijital işi denemeye zorladı diyebilirim. Böyle bir süreç olmasaydı buna kalkışmazdım sanıyorum. Bir süre diğer kumpanyaların kaydedilmiş gösterilerini ya da çevrimiçi yayımlanan oyunlarını izledikten sonra dijital bir iş yapmaya karar verdim. Bu karar aynı dönemde karantina sırasında yaşanan aile içi şiddet olaylarının artması haberlerini fark etmemle amacımı da netleştirmiş oldu. Zaten Mart 2020'de karantina başladığında aklıma ilk gelen mağdur kadınların cellâtlarıyla dört duvar arasında sıkışmış olduğu gerçeği oldu. Bunu düşünürken kadın cinayetleri sayılarını bulunca bu konuda dijital bir tiyatro projesi yaparak bu acil çözüm bekleyen sorunu daha görünür kılmak oldu asıl amacım. Bu amacı gerçekleştirmenin en iyi yolunun kadın monologları yazarak ve çeşitli video işleri ve

görsellerle bunları bir araya getirerek dijital platformlarda sergilemek olduğunu düşündüm. Önce Londra'da çalıştığım ve işimi bilen yazar ve oyuncularla konuştum bunu ve geri bildirimler pozitif olunca onlarla çalışmaya başladım. Zoom üzerinden provalar yaptık ve monologlar hazır olunca oyunculara teknik bilgiler vererek kendilerini cep telefonlarıyla çekmelerini sağladık. Bu süreçte herkes çok keyifle ve kendini adayarak çalıştığı için ilk sonuçlar çok iyi ve başarılı oldu ve bu da hepimizi ekip olarak yüreklendirdi ve hayatın neredeyse durduğu bir süreçte bize muhteşem bir hedef ve yaşama zevci verdi. Yani bütün sanatçılardan ve işin vizyonunu paylaştığımız seyircilerden gelen geri bildirimler pozitif. Bunun üzerine yönetmen olarak ekibe İngiltere ve Türkiye'nin yanı sıra diğer ülkelerin (İspanya, Yunanistan, İtalya, Rusya, Polonya, Kıbrıs, Avustralya) yazar, görsel sanatçı ve oyuncularını da katmaya karar verdim. Yani daha yerel bir çalışmadan yola çıkarak sonunda uluslararası bir projeye ulaşmış olduk.

### **NÜX TİYATRO/ *Korona ve Juliet***

**FUAT METE:** Pandemi sürecinde bir süredir hayal ettiğimiz, ancak 2022'de hayata geçirmeyi planladığımız tiyatroyu kurduk, ismi Nüx Tiyatro. Pandemi, bu planı erken gerçekleştirmemize vesile oldu diyebiliriz. Bu süreçte yazdığım bir oyunla birlikte ilk projemizi gerçekleştirmiş olduk. Yazdığım oyun, 2018'den beri üzerine konuştuğumuz ve projelendirmeye başladığımız WhatsApp Tiyatrosu fikrinin ilk çıktısı oldu. Pandemi başlayıp evlere kapandıktan sonra telefon ve bilgisayar ile kurduğumuz ilişki çok değişti. Neredeyse tüm sosyal ihtiyaçlarımızın da eksenini telefonlar haline geldi. Dolayısıyla gündelik hikâyelerimizi, karşılaşmalarımızı, görüşmelerimizi, işimizi vs. bir telefonun

içinde yaşamaya başladık. Bu durum, telefonda yaşanan bir hikâyenin fikrinin ilk tohumlarını atmış oldu. Bu mecraya özgü bir metnin ortaya çıkıp tamamlanmasıyla harekete geçtik. Çıkış noktamız, insanlara WhatsApp üzerinden bir hikâyeyi izleme olanağı sunabilir miyiz, bu fikir uygulanabilir mi, uygulanırsa ilgi çekici olur mu, böylesine dijital bir mecrada herhangi bir duygu veya duygudaşlık yaratabilir miyiz gibi sorular oldu. Günün sonunda, seyircinin 3 gün boyunca gerçek zamanlı akan bir diyalogu takip ettiği, neredeyse seyirciye bir arkadaş grubunu "röntgenliyormuş" gibi hissettirmeyi amaçlayan bir iş ortaya çıktı. Aldığımız geri dönüşler de bunu büyük ölçüde başardığımızı hissettirdi.

İlk oyunumuzu bir deneme niteliğinde tanıdığımız ve davet ettiğimiz kişilerle gerçekleştirdik. Arkadaşlarımız, hocalarımız, ailelerimiz, tiyatro ve sinema dünyasından birçok profesyonel oyunu deneyimledi. Türkiye'den Almanya'dan, Hollanda'dan, Avustralya'dan, İngiltere'den, kısaca birçok farklı coğrafyadan aynı anda bir grup dolusu insanla birlikte bir ilki tecrübe ettik. Özellikle bu kitleden aldığımız geri bildirimler bizim için kıymetliydi, oyun deneyimini iyileştirmek adına birtakım revizyonlar yaptık. Ardından oyunu biletli olarak oynamaya devam ettik. Seyircinin de projeyi merakla kucaklaması bizi mutlu etti. Eleştiriye her daim açık olduğumuz, bizim için de bir ilki tecrübe ettiğimiz bir deneyim oldu.

### **CİHANGİR AKADEMİ/ *Karantina2020 ve Dijitallab-Performans***

**ŞULE ATEŞ:** Pandemi sırasında, Dijital Performansı odağına alan iki çevrimiçi proje yaptım: *Karantina2020* Video - Performans Serisi ve *Dijitallab: Performans*: Dijital Dramaturji ve Teknolojiler İçin Eğitim, Araştırma ve Tasarım Projesi. Her ikisinde



54

de temel mesele, dijital dramaturji ve dijital teknolojiye dair, kişisel ve toplumsal bir bilgi birikimi oluşturmak, deneyim kazanmak ve böylece Pandemi gibi yıkıcı bir süreçte (ve benzer süreçlerde), ayakta kalmayı, sürdürülebilirliği sağlamaktır. Öte yandan, ben her zaman yeni ifade biçimleri ve yeni yöntemleri araştırmaya çalıştım. Hâlâ aynı şeyi yapmaya devam ediyorum aslında. Sadece, 2010'dan sonra ekonomik kriz nedeniyle, bu tür araştırmaları sürdürmek neredeyse imkânsızlaşmıştı. Pandemi sonrası, dijital araştırmalara verilen destekteki artış nedeniyle biraz daha mümkün olabildi.

### **FİTİKO/ Arkadaş Aramıyorum**

**MİNE ÇERÇİ:** Bütçe, zaman ve mekân sorunu yaratmamasını ve bu zor dönemde komedinin seyirciye sağlayacağı imkânlardan yararlanmayı amaçladık. *Arkadaş Aramıyorum*'un ilk gösterilerini online /

zoom ortamına da adapte edebilmeyi hatta mümkünse daha sonraki gösterilerde hibrit şekilde devam etmeyi amaçladık. Geldiğimiz noktada fiziksel olarak devam etme kararı aldık. Pandeminin ilk günlerinde herkesin evde kapalı kaldığı bir ortamda zoom konsepti seyirci için ilgi çekici iken artık eski cazibesini yitirdiğini de söyleyebiliriz. Seyirciyle ilk karşılaşma online başladı ve şimdi süreç fiziksel ortamda devam ediyoruz. Online seyirciyle karşılaşılan ortamda alınan geri bildirimler oyuncunun personasını geliştirmemize ve metni geliştirmemize imkân tanıdı. Online ortamda karşılaştığımız zorluklar (tepki görememe ya da amaçladığımız tepkiyi alamama ya da yeterince canlılığı ekran önünde yakalayamama gibi) bizim için daha sonrasında metni ironik şekilde daha etkili, oyunculuğu ise fiziksel ortamda daha canlı kılmamıza yol açan bir sıçrama tahtası oldu.



GalataPerform / *Terk Edilmiş Kıyılar* //Negatif Fotoğraflar

### **GALATA PERFORM/ *Terk Edilmiş Kıyılar* //Negatif Fotoğraflar**

**YEŞİM ÖZSOY:** Pandemi sürecinde aktif olarak erken ve tedbirli davranmaya öncelik verdik. Takvimde yer alan programlanan oyunlar iptal oldu doğal olarak. Ama bunun yanı sıra 50 öğrenciye yakın öğrencimizin bulunduğu 4 farklı atölye sınıfımız vardı. Buna bağlı olarak her sene düzenlediğimiz Yeni Metin Festivali Atölyeleri hemen zoom'a aldık ve bir süre sonra da festivali tamamen dijital alanda gerçekleştirmeye karar verdik. Yaz 2020 döneminde Goethe Enstitüsü'nün kültür sanat alanında Uluslararası Covid Yardım Fonu'na başvurduk ve hem festivali hem de 2020 prodüksiyonumuzu kapsayacak

ayakta kalmamızı sağlayacak bir fikri geliştirip hemen proje olarak sunduk. YeniPerform.com böyle doğdu. Tam o sırada Galata'da yer alan fiziksel mekânımızdan çıktık ve sanal alanda olmasını hayal ettiğimiz bir dijital sahne hayal ettik ve sonrasında da şehir dışında yer alacak ve doğayla ve sanatla ilişkimizi yeniden tasarlayabileceğimiz başka bir sahne ve yaratım alanı hayal ettik. Ama öncelikle bu dijital sahneye odaklandık. Fonu kazanmamız da sanırım bu projeyi detaylarıyla düşünmemizden ve gerçekten ihtiyacımız olduğundan gerçekleşti. Türkiye'den seçilen tiyatro projesi olarak hemen işe koyulduk ve festivalimiz bu dijital sahnemiz üzerinden gerçekleşti. Tamamen dijital için tasarladığımız oyunumuz *Terk Edilmiş Kıyılar* / *Negatif Fotoğraflar* da.

**Soru 2: Dijitalleşme, seyirci yönünden bakıldığında, tiyatro alanında bir araç olarak kullanımının dışına çıkarak kendini yeni bir tür olarak da amaçsallaştırmakta. Böyle bir durumda alımlayan konumundaki seyirci, online ya da interaktif gösterimlerde "deneyimleyen, tanık, yaratıcı, katılımcı vb." gibi aktif konumlarda yer alabilmektedir. Sizin çalışmanızda seyirci ile kurmaya çalıştığımız ilişki nasıl ve onu konumlandırmaya çalıştığımız yer neresidir?**

### **MARELİBER/ Yüzleşme ve Anlatılamayan Öyküler**

**ZEHRA İPŞİROĞLU:** Anlatılamayan Öyküler, 7 Kadın, yani dijital tiyatro projemizde farklı toplumsal katmanlardan gelen ve şiddeti yaşamış olan 7 kadının öyküsü anlatılıyor. Her kadının öyküsü 20/25 dakika sürdüğüne göre bu sergiyi gezmek iki buçuk saat alacaktır. Bu açıdan sorunların derinine inmekten kaçınmayan etkin izleyici önemli. Sergide küçük odacıklar var. Böylece izleyiciler küçük gruplar halinde odaları gezip öyküleri dinliyorlar. Şiddeti farklı biçimlerde yaşamış olan kadınların öyküsünü anlatan oyuncuların hepsi doğallığı ve sahiciliği yakaladılar, bunun için çok çalıştık. Ekrandaki kadın izleyiciye kendi öyküsünü onun neredeyse gözlerinin içine bakarak anlatıyor. Biliyorsunuz gerçek yaşamda travmatik olaylar yaşamış insanlar zaman zaman ekrana çıkıp kendi yaşamlarını anlatırlar. Bunların içinde en kaliteli olanları psikolog Gökhan Çınar'ın bir süredir izlediğim Katarsis ya da Paylaş Benimle gibi programları. Ama bence bu tür programlarda teatral bir şeyler var, yani insanlar kendilerini sergilerken, gerçek kolaylıkla bir kurguya dönüşebiliyor. Biz tersi bir yol izleyerek kurgusal öyküleri usta tiyatrocular aracılığıyla çok gerçekçi bir biçimde sunuyoruz, böylelikle bir farkındalık oluşturmayı amaçlıyoruz. Her iki projede de

şiddetin kökenlerine iniliyor. Sorunu öyküler aracılığıyla ayrıntılarıyla irdelemeye, kilit noktaları çıkarmaya çalıştığımız için umut da var, şiddet döngüsünden kurtulma umudu. Çünkü kadın düşmanlığı da şiddet de bir yazgı değil, öğrenilmiş ve öğretilmiş bir duruş.

**DENİZ ŞENGENÇ:** Yüzleşme oluşum aşamasının büyük kısmında online gerçekleştirilmiş olsa da sahne önünde seyirciyle buluşan bir tiyatro oyunu, haliyle seyirciyle kurmak istediğimiz ilişkide dijitalleşmeyle ilişkili bir durum olmadı. Sahnedeki oyuncuların olabilecek en gerçekçi







Deniz Şengenc

şekilde öykülerini anlattıkları oyunda amacımız onların kendileriyle yüzleşmeleri ve bir ortaklık kurmalarıydı. Anlatılmayan Öyküler: 7 Kadın sergisinde ise her karakterin kendine ait bir odası var ve seyirci bu odalara girerek karakterin öyküsünü dinliyor. Her odada karakterin dünyasına girmiş oluyoruz. Bu da seyircinin birebir ilişki kurması konusunda önem arz ediyor ve seyirci sergide daha aktif bir rol oynuyor. Kadınların öyküleri interaktif eserler ve hikâyelerle bağlantılı diğer içeriklerle destekleniyor. Sergi boyunca katılımcılarla gerçekleştirilecek etkinlikler de seyircinin aktifliğini desteklemek için önemli bir noktada duruyor.

### **THEATRE EAST N BULL/ *Lockdown Locked in***

**BARIŞ CELİLOĞLU:** Evet, birçoğumuz sahnede dijitali araç olarak kullandık bugüne kadar ve bu gidişle yeni bir tür gelişecek

buradan dediğiniz gibi ama bu canlı tiyatroyu asla bitiremez bence. Bazı meslektaşlarımda böyle bir önsezi ve korku var ama ben böyle bir tehlike olduğunu düşünmüyorum. Dijital form sadece yeni bir tür olarak katılır performans dünyamıza ve canlı tiyatroyla karıştırılınca ikisi de daha zenginleşir. Seyirci dünyanın her yerinde yine canlı olarak izlemeyi tercih edecek tiyatroyu ama bu çok daha pahalı olacak muhtemelen ve bu anlamda tiyatro yine üst sınıfların erişebileceği bir hale gelebilir. Böyle bir tehlike var ama açık havada meydanlarda yapılan tiyatro da çok yaygınlaşabilir ki bu çok iyi bir çözüm olur. Her ülkede sokaklara taşan halk tiyatrosu kumpanyaları ve açık hava tiyatroları daha da artacak gibi geliyor bana bundan sonra. Mesela bu son dönemde İngiltere’de parklarda da tiyatro yapılmaya başlandı. Bazı tiyatrolar da bahçelerini açık hava tiyatrosuna çevirdi. Şu an tam olarak negatif ve pozitiflerini göremiyoruz bu sürecin aslında. Yani spekülasyonda bulunabiliyoruz ancak. Bir de tabii bu farklı gösteri formlarının ve sanal gerçeklik teknolojilerinin bir arada kullanılması söz konusu ki bu çok daha zengin olan bir performans türünü yaratıyor. Oldukça katmanlı ve zengin, çoklu platform işlerden oluşan bir tiyatroya kavuşuyoruz böylece. Bir de dijital tiyatro belki daha büyük kitlelere ulaşma noktasında çok işe yarayabilir. Her sınıftan insanın cep telefonundan bile performansları izleyip dâhil olduğu ve daha aktif olduğu bir form oluştuğunda bu çok güçlü bir deneyim olacaktır. Yine de dediğim gibi sonuçlarını tümüyle ön görmek pek mümkün değil. Her yenilikte olduğu gibi bu gelişim de pozitif ve negatif faktörleri içinde barındıracak. Benim şu haliyle dijital projemde seyirci öncelikle tanık olan bir konumda olacak. Proje sekiz epizottan oluşuyor. Karantina sürecinde dünyanın bu sekiz ülkesinde çeşitli mağdur kadınların yaşadıklarına tanıklık edecek seyirci ve bu konuda sarsılarak farkındalık edinecek ister istemez. Ancak aynı zamanda



çevrimiçi gösterilirken her epizodun sonunda seyircinin çevrimiçi canlı yorum yapmasını ve tartışmaların, konuşmaların açılmasını hedefliyorum. Bu yanıtlar da kaydedilecek ve belge oluşturacak. Bu bağlamda dijital projemizin seyircisi aktif olacak zira her epizodun sonunda seyirciyi aktif kılan bir aktivite olacak. Ya yorum yapacaklar ve çözüm üzerine konuşacaklar ya da ekibe soru soracaklar. Bu gösterimlere kadın organizasyonları ve feminist hareketin belli başlı üyeleri ve liderleri de davet edilecek. Yani bu noktada seyirci katılımcı da olacak.

### **NÜX TİYATRO/ Korona ve Juliet**

**FUAT METE:** Bizim çalışmamız, seyircinin kesintisiz olarak izlediği canlı ya da kayıttan videolardan birçok açıdan ayrışıyor. Seyircimiz, yaşayan bir WhatsApp grubuna 3 günlüğüne misafir oluyor. Seyircilerin yazma

izni olmadığı için “seyreden” konumundalar. Bu durum bize bir “dördüncü duvar” gibi bir şey sağlıyor, üstelik birinci duvar bile olmadan. Aynı zamanda oyun, insanların, kişisel cihazlarında ve kişisel alanlarında, bir yandan kendi anlık gerçeklikleri akarken deneyimledikleri bir oyun. İçeriğinde metnin yanı sıra, mecranın el verdiği video/foto/ses kaydı gibi multimedya içeriklere de yer verebildik.

Her seyircinin deneyiminin eşsiz olacağını öngörüydük. Üç gün süren ve telefonda geçen bir oyunu takip etmeye çalışan insanlardan bahsediyoruz. Tiyatro salonunda olduğu gibi, seyircinin belli bir süre için tüm vaktini sadece oyuna ayırdığı bir ortam olmayacaktı. Seyircimizi belli bir süre ve belli bir mekân içinde izole ederek bir etki yaratma olanağının olmadığı, aksine tüm konsantrasyonu seyircinin hayatının akışına teslim ettiğimiz bir oyun olacaktı. Düşündüğümüz gibi de oldu. Oyunu anlık olan takip edenlerin yanı sıra,

iletleri biriktirip daha sonra okuyan/izleyen/dinleyenler de oldu. Karantinada olduğu için çok vakti olanlar, çalışmak zorunda olduğu için iş aralarında bakabilenler oldu. İçerikle çok kişisel, yakın ilişki kuranlar oldu. Hiç ilişki kuramayıp hoşlanmayanlar da oldu. Tiyatro salonlarında olduğu gibi, dışarı çıkmak isteyen seyircinin gruptan ayrıldığı da oldu.

## **CİHANGİR AKADEMİ/ Karantina2020 ve Dijitalab-Performans**

**ŞULE ATEŞ:** *Karantina2020* bir video performans olduğu için, seyirci 'izleyen' konumundaydı. Fakat *Dijitalab: Performans'ta* seyirciyi, 'izleyen' olarak değil, 'katılımcı', 'kullanıcı' ve 'oynayan' olarak konumlandırdık

hep. Oynanan bir oyunun (play), oyuncusu olarak, gösteri içinde yer alan bir figür...

## **FİTİKO/ Arkadaş Aramıyorum**

**MİNE ÇERÇİ:** Online gösterimlerde Zoom'un chat penceresini kullanarak oyunla spontane şekilde tepki vermesini, seyircilerin hem oyuncu ile hem de seyirci ile oyun sırasında chat üzerinden etkileşime girmesini metnin de doğaçlama olarak yer yer kanava dışına çıkabilmesini istedik. Ancak metinle işimiz henüz bitmemişti ve hem metnin hem de bizim bu etkileşime hazır olmadığımızı hatta bu etkileşimi metni değiştirir kaygısıyla gerçekten isteyip istemediğimizden de emin olmadığımızı fark ettik. Fiziksel ortamın canlı enerji etkileşimini tercih edip yolumuza canlı devam etme kararı aldık.

59

## **GALATA PERFORM/ Terk Edilmiş Kıyılar //Negatif Fotoğraflar**

**YEŞİM ÖZSOY:** Dijital için teatral bir iş üretmek dahiliyet kavramını getiriyor. Yani imkânı olmayan da size bir sebepten ulaşamayan insanlara ulaşabiliyorsunuz. Seyirci ilişkimizde en fazla fark ettiğimiz konu bu oldu. Daha çok tanık olan seyirci üzerinden ilerledik ama zoom üzerinden gerçekleştirdiğimiz söyleşiler yoluyla belirli bir etkileşim de sağladık. Süreç içinde yaptığımız zoom oyun okumaları, dijital sahnemizde yer açtığımız farklı mecralarda gerçekleşen oyunlar oldu ve bu noktalarda seyircinin yakınlığı yani var olan işe yakınlığı konusu da ilgimizi çekti. Yani bazen dijital bir işte bir oyuncunun normalde sahnedekeyken deneyimleyemeyeceğiniz kadar özeline girebiliyorsunuz. Mesafe konusu genel standart olarak düşünüldüğü gibi işlemiyor. Dahiliyet ve yakınlık temel konular sanırım.



**Soru 3: Genel anlamda tiyatronun ve gösteri sanatlarının ( dans, performans vb.) özel olarak da oyuncunun mekân ile oluşturduğu ilişki ya da 'bağlam' bu süreç içinde farklı bir hal aldı. Tiyatro üreticisi ve seyirci açısından bu hali nasıl değerlendiriyorsunuz? Sizce bu durum hem seyircinin hem de sizlerin somut mekânla kurduğu ilişkide nasıl değişikliklere yol açtı ya da açacak?**

### **MARELİBER/ Yüzleşme ve Anlatılmayan Öyküler**

**ZEHRA İPŞİROĞLU:** Yüzleşme doğrudan canlandırmaya dayandığı için tabii ki sahne tasarımıyla dansla, kullandığımız metaforlarla biraz farklı. Ortak olan iki projenin de dijital ortamda gelişmiş olması. Yüzleşme'de dijital olanla gerçek olan iç içe girdi. Yani ben hep uzaktan katılsam da oyuncular doğrudan sahnede de uzun bir süre çalıştılar. Bu gerçekleşmeseydi oyun da sahnelenemezdi. Anlatılmayan Öyküler bir film çalışması olduğu için farklı tabii.

**DENİZ ŞENGENÇ:** Mekânla temas isteği oyuncular için tabii ki çok önemli bir noktadaydı. Ancak online çalışmak karakterlerini oluşturmada onlarda büyük bir zorluk yaratmadı. Özellikle yönetmenler ve oyuncular arasındaki samimi bağ projelerimizin bu "mekânsız"lığa rağmen çok güzel bir şekilde ilerlemesini ve seyirciyle buluşmasını sağladı.

### **THEATRE EAST N BULL/ Lockdown Locked In**

**BARIŞ CELİLOĞLU:** Evet, oyuncunun ve yönetmenin mekânla ilişkisi tamamen değişti dediğiniz gibi. Tiyatronun ve performansın en önemli ve güzel yanı canlı ve spontane bir

şekilde aynı mekânda hep beraber dokunarak, hissederek ve o anı ve mekânı beraber organik bir şekilde deneyimleyerek yaratmaktır. Aynı mekânın içinde aynı havayı soluyarak, o mekânı fiziksel olarak hissederek ve birbirine dokunarak yaratılan dans ya da oyun bu koşullarda tam zıttı bir bağlam yarattı. Herkes evinden ve bir ekrandan birbirine bakarak çalışmaya başladı ve bu mesafe başta yabancılaştıran bir etki yaptı ve birçok oyuncu ve dansçı bunu yadırgadı bir süre. Ancak bu birçok sanatçı tarafından çabuk aşıldı diye düşünüyorum. En azından benim bir yönetmen olarak oyuncularımı deneyimim bu oldu. Yani birkaç ay içinde mekânın ekran başı olduğu bir düzeneğe alıştık ve orada da sıcak ilişkiler kurup birlikte hissederek bir yaratım sürecine girdik. Seyircinin de bu süreçte canlı ya da kayıttan yayımlanan oyunları izlemekten keyif aldığını düşünüyorum. Yalnız bütün bunlar seyirci bu sürecin geçici olduğunu düşündüğü için ve biz sanatçıların da bulunduğumuz kısıtlayıcı koşullar içinde üretmenin tek yolu olduğu için kabul gördü biraz da. Başta ekrandan prova yapmak ya da performans izlemek biraz yabancılaştırdıysa da kısa zamanda adapte olduk buna ve sanatın sıcaklığını orada da yakaladık bence. Mesela ben oyuncularla Zoom üzerinden prova yaparken o yaratım anının o kadar içinde kayboluyorduk ki sanki aynı mekândaymışız gibi hissedebiliyorduk. Bunun nedeni de Zoom, Skype vs gibi kullanılan iletişim

uygulamalarının günlük hayatta çoğumuzun bildiği uygulamalar olması bence. Yani çok günlük hayattan kopuk, yeni uygulamalar belki işimizi daha da zorlaştırırdı ama bunlar bir süre sonra o prova mekânının yakınlığını ve kolektif duygusunu hissetmemizi sağladı. Ayrıca benim bir yönetmen olarak dünyanın sekiz ülkesinden toplam 70 sanatçıyla çalışmam normalde somut mekânda imkânsız bir şeyken bu şekilde yani çevrimiçi mekânda mümkün oldu. Bu bağlamda bu bir mucize gibiydi. Avustralya ve Rusya, İspanya ve Yunanistan gibi ülkelerin sanatçılarıyla Zoom üzerinden prova mekânı açıldı. Eskiden bunu hayal bile edemezdik. Seyirci için de geçerli bu çünkü seyirci de birden dünyanın her yerinden canlı ya da kayıtlı çevrimiçi tiyatroyu, dansı izleme fırsatı buldu. Yine de somut mekânı herkes özledi tabii ki ama çevrimiçi ve sanal mekân da kendi içinde sağlam bir gerçeklik oluşturdu diye düşünüyorum ben.

Bir de şunu eklemek isterim ki dijital işleri göstermek, bütçesi kısıtlı tiyatro ve tiyatro festivallerine ekipleri fiziksel olarak davet etmeden gösterim yapabilmeye olanağı sağladı. Örneğin bizim projemiz hem İngiltere’de hem de İspanya ve Avustralya’daki birtakım tiyatro festivallerinde çevrimiçi olarak gösterilecek seneye. Fiziksel olarak oralara gitmeden o festivallere katılmış olacağız. Bu kadar büyük bir ekibi somut mekânlara davet etmeleri çok zor olduğu için dijital bir iş olması bu açıdan da faydalı oldu. Tabii festivallere fiziksel olarak katılmanın yerini hiçbir şey dolduramaz ama bütçesi kısıtlı festivallerin bu şekilde yani hem fiziksel hem de dijital işleri programlarına dâhil edebilmesi bence olumlu bir şey oldu. Tıpkı bu uluslararası festivaller gibi Türkiye’de de organizasyonların bu tarz dijital projelere ilgi göstereceğini tahmin ediyoruz. Aslında bu seneki İKSV Tiyatro Festivali’nin de ilgi göstereceğini düşünmüştük ve başvurduk ama bir yanıt alamadık maalesef. Projemiz ödüllü bir dijital tiyatro projesi olduğu halde

ve bu sene festivalin hem dijital hem de kadın bölümü olduğu halde programa alınmadı ama neyse ki başka dijital platformlar ve film festivalleri ilgilendi. Eminim projemiz kendi ülkemizde de yerini bulacaktır bir şekilde. Dediğim gibi bu süreç bir çeşitlilik getirebilir en fazla diye düşünüyorum ben. Hem somut mekânda canlı tiyatro hem de dijital teknolojilerle yapılan tiyatroyla ve dijitalin somut mekânda kullanıldığı gösterilerle ilişki kuracaktır seyirci ve bizler için de somut mekânda da dijital teknolojileri kullanarak oyun/dans/performans yaratmak çok heyecan verici olacaktır. Mesela bir yönetmen olarak üç boyutlu set tasarımı kullanabilme olasılığı çok heyecan verici benim için.



*Lockedown Locked In/  
Karantinada Mahsur*

## **NÜX TİYATRO/ *Korona ve Juliet***

**FUAT METE:** Açıkçası bizim için karantina daha önce de “acaba nasıl olur” dediğimiz bir fikri hayata geçirmek için bir katalizör oldu diyebiliriz. Yeni teknolojiler ve mecra yaratımlarıyla ilgili bir süredir zaten kafa yoruyorduk. Bizim üretimimiz bağlamında mekân olarak telefonu veya WhatsApp’i baz alırsak, burayı bir tiyatro sahnesi olarak kullanmak bizler için olduğu kadar, seyirci için de yeni bir deneyim oldu.

Kişisel olarak kalabalık ve kapalı mekânlarda bulunmayı hâlâ tercih etmiyorum, bir seyirci olarak tiyatro salonuna dönmemin de zaman alacağını düşünüyorum. Açık havada oynanan oyunları tercih ediyorum.

Tiyatronun temelli dijitale evrileceğini düşünmüyorum. Hayat normalleştikçe, tiyatroya da geleneksel sahnelerine dönecektir.

62

## **ÇİHANGİR AKADEMİ/ *Karantina2020 ve Dijitallab-Performans***

**ŞULE ATEŞ:** Mekân’dan tümüyle ya da hemen vazgeçeceğimizi sanmıyorum fakat bu süreç, tiyatro mekânının sahne ve seyir yeri olarak bölünmüş dört duvardan ibaret olmadığı bilgisini yaygınlaştırıyor bence. Tiyatro mekânı bir ‘uzam’dır aslında, zaman - mekân’dır. Bu çoğu zaman unutuluyor. Dijital uygulamalar, zaman boyutunu çok daha yoğun bir şekilde hatırlatıyor bize. Farklı mekânları, zamansal bir boyutta birbirine bağlayan, yeni bir mekân algısı oluşuyor, oluşacak giderek. Şu anda tam olarak algılayamıyoruz. Yakında, sanal mekânlardaki etkinlikleri, avatarlarımız aracılığıyla somut olarak deneyimliyoruz olacağız. Görme ve işitmenin yanı sıra, dokunma duyumuz da devreye girecek çok yakında. O zaman o sanal mekân ve deneyimimiz, bizim için ‘gerçek’ mi olacak? İki ayrı avatarımızla, aynı anda iki farklı

etkinliğe katılabilecek miyiz? Kaydedilmiş etkinlikleri farklı zamanlarda, ziyaret edip deneyimleyebilecek miyiz? O zaman, “şu zamanda, şu etkinlikteydim” mi diyeceğiz? Hibrid bir performansta, katılımcı/seyirci fiziksel bir mekânda ilerlerken, elindeki telefondan, sanal mekânlara bağlandığında, gösterinin mekânı olarak hangisini kabul edeceğiz? Anlaması ve anlatması biraz zor şu anda fakat dijital performans için, mekândan çok zaman konusunun önemli olacağını düşünüyorum.

## **FİTİKO/ *Arkadaş Aramıyorum***

**MİNE ÇERÇİ:** Somut mekânın yerinin doldurulamayacağını düşünüyorum. Online gösterimler yerini artık yavaş yavaş fiziksel gösterilere bırakıyor. Ancak arşivin, oyunların dijital ortamda saklanması ne kadar önemli olduğunu gördük. İzleyemediğim oyunları arşivden dijital ortamdan izlemek isterim. Seyirciler gidemedikleri mesafelerdeki ya da kaçırdıkları oyunları dijital platformdan da takip etmek isteyecekler. Bu sürecin böylesine yeni talepler / beklentiler yarattığını söyleyebiliriz. Ancak seyirci somut mekândaki deneyimden zorunda olmadıkça hiç vazgeçmeyecektir diye düşünüyorum.

## **GALATA PERFORM/ *Terkedilmiş Kıyılar //Negatif Fotoğraflar***

**YEŞİM ÖZSOY:** Mekân da evet bir diğer konu. Ortak paylaşılan alanımız dijital bir alan olunca iş tamamen değişiyor ki atölyelerde de hep tiyatro tanımını yaptığımızda klasik anlamda konuştuğumuz bir konudur. Belirli bir mekânda belirli bir zamanda paylaştığımız aksiyonlar bütünü tiyatronun sadeleşmiş tanımıdır. Seyirci oyun alanı ilişkisi tabii her seferinde farklı tanımlanabilir ya da



içerik. Dijital konusuna gelince ise bu kesin olarak belirlediğimiz öğeler sorgulanıyor ama performans sanatından ve yeni medyaların tiyatro alanında kullanılmasından beri çağdaş tiyatrodaki zaten mekânı hep sorguluyorduk. Bu süreçte sesin, bedeninin, performansın varlık ve yokluk noktasında sürekli sorgulandığı ve yeniden yaratıldığı bir alandaydık. Dijital ise bu konuyu pekiştirdi.

**Soru 4: Kendi ürettiğiniz işleri ve diğerleriyle farkını açıklamak için ekleyeceğiniz süreçsel ya da sonuca ilişkin cümleler var mı (örneğin, dijital dramaturji, online yönetmenlik ve prova sürecinde deneyimledikleriniz vb.)**

### **MARELİBER/ *Yüzleşme ve Anlatılamayan Öyküler***

**ZEHRA İPŞİROĞLU:** Ben bu süreçte karşılıklı enerji alışverişinin pekâlâ dijital ortamda da yaşanabileceğini deneyimledim. Dahası fiziksel mesafe belki de daha yoğun bir dikkati koşulluyor. Oyuncu ile dramaturg ve yönetmenin aynı anda buluşabilmesini kastediyorum. Oyuncular zaman zaman zorlansalar da bunu başarabildiler.

**DENİZ ŞENGENÇ:** Biz bu süreçte online da olsa nasıl yakın bağlar kurabileceğimiz ve nasıl üretken olabileceğimizi öğrendik. Hikâyelerimizin içerikleri birbirimizle samimi ilişkiler kurmamızda bize çok yardımcı oldu. Online da olsa yoğun bir prova takvimine sahip olmamız ve kolektif bir şekilde birbirimize eleştiriler sunmamız bu süreçteki en büyük artılarımızdan biriydi.

## **THEATRE EAST N BULL/ *Lockedown Locked In***

64

**BARIŞ CELİLOĞLU:** Sizin de bildiğiniz gibi dijital alan sanal gerçeklik ve geliştirilmiş gerçeklik teknolojilerini kullanıyor ve bunun tiyatrodaki örneklerini görüyoruz. Sanatçılar hem sinema filmlerinde hem belgesellerde hem de tiyatrodaki kullanmaya başladılar bu teknolojileri. Örneğin ben monologları üç boyutlu kamerayla (360 derece kamera) çekebilmeyi çok isterdim çünkü bu seyircinin taciz gören ya da öldürülen kadınların hikayelerinin tam ortasındaymiş, içindeymiş gibi hissetmesini sağlardı ancak bu pahalı olurdu tabii. Bizim dijital projemiz çok düşük bir bütçeyle yapıldı ve pandemi koşullarında aktörlerin kendi kendini filme alması sayesinde gerçekleşebildi. Yani maalesef sanal gerçeklik teknolojisini kullanamadık ama yine de dijital bir iş yaratmayı başardık. Benim için en ilginç yanı dijital dramaturji süreciydi. Araştırmalar sonucunda İngiltere'deki kadın örgütlerinden bu kadın cinayetlerine dair yıllara dayanan tecrübeleri sonucunda bir cinayet zaman çizelgesi çıkardıklarını öğrendim. Mağdur kadınlar erkekler tarafından arttırılan bir şiddetle sekiz aşamada öldürülüyorlar kadın örgütlerinin deneyimlerine göre. Ben de dramaturjik yapıyı bu sekiz aşamayı yansıtacak şekilde planladım ve oluşturdum. Bu noktada tekstlerin bu sekiz aşamayı dramatik gerilimin safha safha artmasıyla yansıtması gerekiyordu ama dijital bir projede tekstlerin yanı sıra bunun görsellerle de müzikle de yansıtılabilmesi gerekiyordu. Yani dijital dramaturji sinemadaki gibi işliyor kaçınılmaz olarak. Bütün görselleri, video sanatı işlerini ve müziği de bu artan şiddete göre seçtim ve organize ettim. Bu yüzden benim en büyük uğraşım bu işleri seçim ve sonra da montaj aşamasında oldu aslında. Kurgucu arkadaşımınla bayağı uzun bir süre çalışmamız gerekti kafamda yarattığım

dünyayı ve bütünlüğü elde edebilmem için.

Online yönetmenlik ve provalara gelince, bu aşama benim için çok daha kolay ve keyifliydi. Bir önceki soruyu cevaplarken dediğim gibi o çevrimiçi mekânda çok rahatladım birkaç denemeden sonra. Oyuncular da projenin genel fikrini çok sevdiikleri için tutku ve keyifle çalıştılar. Onlar da rahatladılar ilk buluşmadan sonra ve sanki aynı mekândaymışız gibi çalıştık karakterleri ve monologları geliştirirken. Sonuçta bir karakterin gerçeğini yansıtmak için aynı dramatik prensiplerle çalışıyoruz. Bunu çevrimiçi yapmak da aynı somut mekândaki karakter geliştirme çalışmalarına dayalı. Yani tıpkı somut mekânda yaptığımız gibi öncelikle oyuncularla oynayacakları karakterin kişisel ve duygusal yolculuğuna dair konuşuyor ve aynı noktalarda anlaşıldıktan sonra provalara başlıyorsunuz ve beraber geliştiriyorsunuz parçayı. Burada filme çekilecek bir monolog üzerinde çalışırken asıl üstünde durduğum noktalar teknik oldu daha çok. Yani kameranın veya cep telefonunun nereye konumlanacağı, kullanılacak açılar ve özellikle de ışık. Bu anlamda somut mekân çalışmasından çok daha



*Lockedown Locked In/  
Karantinada Mahsur*



zordu tabii çünkü oyuncuların büyük kısmı kendilerini bir telefonla çekmeye alışık değildi. Işık konusunda çok ciddi sıkıntılar yaşandı bazılarında çünkü oda ışığı ya da doğal gün ışığı genelde yetmiyor tabii ve bu durumda çok grenli geliyordu videolar. Bu nedenle ben de ışık ve kamera açılarına dair çok şey öğrendim bir tiyatro yönetmeni olarak. Kurgucu arkadaşım aynı zamanda video sanatçısı da olduğu için o da çok yardımcı oldu. Oyuncular provalardan sonra kendilerini çekip videoları yolladılar ama bu çekimler bazı durumlarda en az beş kez yapılmak zorunda kaldı. Zor bir süreçti bu anlamda ama aynı zamanda keyifliydi. Zoom üzerinden mekânlara bakıp oyunculara aynı zamanda ışık ve kamera açısı üzerine tavsiyelerde bulunduğumuz bir prova süreci oldu. Bazı parçalar birden fazla mekânda geçiyordu ve birkaç kısa film de çekmiş oldum sonuçta. Çok zenginleştiren ve geliştiren bir süreçti benim için. Oyuncular da bunu ifade ettiler hep.

### **NÜX TİYATRO/ *Korona ve Juliet***

**FUAT METE:** Oyuncunun yüzünün, bedeninin odakta olmadığı ve çok görünmediği bir oyun yaptık. Karakterler inşası sürecinde, hangi karakter emoji kullanır, hangisi sticker kullanır, kimin yazışma dili daha demode, kim emoji yerine iki nokta üst üste ve parantez ile gülücük gönderir, kim İngilizce klavye kullanır gibi sorularla çalıştık. Bunları konuşurken aramızda şakalaştığımız terimlerden birisi “emoji dramaturjisi” olmuştu. “WhatsApp konservatuvarı” ya da “ileri WhatsApp oyunculuğu” gibi terimler de kendi şaka dünyamıza dâhildi. Oyun WhatsApp’ta gerçekleşirken, yönetmen koltuğunu bir Zoom penceresine sığdırmış oldum. Kulis olarak da Zoom’u kullandık. Dolayısıyla oyun bir yandan telefonlarda akarken tüm ekip eş zamanlı uzun bir Zoom oturumundaydık.



### **CİHANGİR AKADEMİ/ *Karantina2020 ve Dijitallab-Performans***

**ŞULE ATEŞ:** Dijital olsun olmasın, 2016’dan bu yana, oyuncu ya da katılımcılarla birlikte, süreç içinde ortaklaşa geliştirdiğim performanslar üretiyorum. Çalışmaya sadece bir fikirle başlıyorum ve gerisi tamamen, oyuncuların malzemesi ve önerileriyle süreç içinde gelişiyor. Devised Theatre diyebiliriz ya da belki Katılımcı Performans... Bu nedenle de bir araştırma süreci içeren çalışmalar yapmayı tercih ediyorum artık. ‘Sahneleme’den çok araştırma süreci ile ‘süreç’le ilgileniyorum.

### **FİTİKO/ *Arkadaş Aramıyorum***

**MİNE ÇERÇİ:** Aslında elimizden geldiğince teatrallikten kaçınan sadece anlatıya dayanan bir performans yaratmak istediğimiz için, online çalışmak bize avantaj sağladı, kalitesi kötü bile olsa kamera en ufak teatrallığı kaldırmayan bir mecra. Her ne kadar ekran önünde odaklanmak daha zor ve çok daha

yorucu olsa da online çalışmanın bizi ne olursa olsun ekran önünde çalışmanın / oynamanın her daim canlı kalma, metni canlı ve etkili hale getirme gibi gerçeklerle yüzleştirdiğini ve daha önce de belirttiğim gibi fiziksel hazırlık olarak bir tür sıçrama tahtası işlevi gördüğünü söyleyebilirim. Chat penceresinde yapılan interaktif denemelerle bir tür dijital dramaturjiden bahsedilebilirdik ama daha önce dediğim gibi amaçladığımızın bu olmadığına karar verdik.

### **GALATA PERFORM/ *Terkedilmiş Kıyılar //Negatif Fotoğraflar***

**YEŞİM ÖZSOY:** Yeni dramaturjilere ihtiyaç var bu önemli ve böyle bir tanım yapmamız gerekir diye düşünüyorum. Ben bir oyunu dijitalde yayımlamak ile oyunun dijital için üretilmesi arasında bir fark olduğunu ve terimlerin de buna göre düzenlenmesi gerektiğini düşünüyorum.

66

**Soru 5: Tiyatronun/ gösteri sanatlarının “dijitalleşmesi” açısından düşündüğümüzde, teknolojik alt yapının kullanılmasında ülkemizde finansal zorluklarla karşılaştığımızı görmekteyiz. Sizin üretimlerinizde ekonomik boyutun işlerinize nasıl bir etkisi oldu? Hedeflediğiniz ve gerçekleştirdiğiniz projeler için böyle bir ekonomik kısıttan söz etmemiz mümkün mü? Aşmak için neler yaptınız?**

### **MARELİBER/ *Yüzleşme ve Anlatılmayan Öyküler***

**ZEHRA İPŞİROĞLU:** Yapımcımız Deniz Şengenç bu konuda gerçekten çok uğraştı, bizi destekleyecek sponsorları bulmak kolay olmadı tahmin edeceğimiz gibi. Her iki proje de kendini şimdilik kurtarıyor gibi ama bizler tabii ki daha fazlasını bekliyoruz. Sonuçta hepimiz inanılmaz bir emek, çaba ve zaman harcadık bu projelere. Bu açıdan geniş kitlelere ulaşmayı, duyulur olmayı istiyoruz. Ben her iki projenin de uzun bir geleceği olduğunu düşünüyorum.

**DENİZ ŞENGENÇ:** Herkes gibi bizim de zorlandığımız noktalar oldu elbette. Oyuncularımıza, yönetmenlerimize ve seyircimize karşı duyduğumuz sorumlulukla elimizden geleni her zaman yapmaya çalıştık. Her projede olduğu gibi birtakım destekçilerimiz oldu. Bu şekilde projelerimizi seyirciyle kavuşturduk.

### **THEATRE EAST N BULL/ *Lockedown Locked In***

**BARIŞ CELİLOĞLU:** Evet, VR (Virtual reality/sanal gerçeklik) ve AR (Augmented reality/arttırılmış gerçeklik) teknolojilerini kullanmak şu an epey pahalı maalesef. Ben bu teknolojileri kullanamadım projemde önceden de dediğim gibi ama yine de çok kısıtlı imkânlarla da olsa dijital bir tiyatro projesi yaratmayı başardım. Ben 2020'nin başındaki ilk karantina esnasında herkesin evinde hapis olduğu ve dijital ortamda çalışmak için proje aradığı bir dönemde bir sosyal sorumluluk projesi başlattığım için bu çok ilgi topladı. Tabii uzun süredir Londra'da tiyatro yaptığım için çok ciddi bir ilişkiler ağım var oradaki ve diğer ülkelerdeki tiyatro çevreleri içinde. Ayrıca sanatçılar tema kadın cinayetleri olduğu için gönüllü çalıştı ve herkes kendini telefonlarıyla

çektığı için de bayağı düşük bir bütçeyle çıktı *Lockedown Locked In/Karantinada Mahsur* adlı projemiz. O dönemde fon bulmak da çok zorlaştı maalesef çünkü İngiltere'nin Kültür Bakanlığı doğal olarak önceliği bir yıl boyunca işsiz kalan sanatçılara yardım etmeye ayırdı.

2021'de tiyatro kumpanyalarına yine fonlar açıldı. Ben de bu dijital projeyi sahnede multi- platform performansı haline getirerek sahnelemek istiyorum 2022'de ve bu performansı seyirciyi daha çok içine alan ve onları "deneyimleyen" aktif konumuna daha da çok getirmek için projeksiyon haritalama tekniğiyle üç boyutlu set ve üç boyutlu ses tasarımı kullanarak sahneleyebilmek için İngiltere'nin kültürel fon kurumu olan Arts Council'dan fon almaya çalışacağım. Yani bu maddi sorunu böyle aşmaya çalışacağım önümüzdeki sene. Sponsor da bulmak gerekiyor tabii ve ben bu projeyi geçen sene yaparken sponsor bulma şansım da oldu. Türkiye'den Maydenim Tekstil şirketi renk düzenlemesi ve Kadraj Yapım ses düzenlemesi için, Londra'dan da Media Centre bütün montaj süreci için sponsor oldular. Hepsine müteşekkirim. Projemiz Berlin Indie, Uluslararası Barcelona ve Atina Film Festivalleri'nden ve California IndieFest'den ödüller aldığı için, Los Angeles Independent Women Film Awards tarafından da festival programına seçildiği için önümüzdeki yıl fon bulmak daha kolay olacaktır diye umuyorum. Ayrıca dijital alandaki yaratımlar ve projeler için Avrupa Birliği'nde daha çok fon olduğunu da duydum. Yani AB kurumları İngiltere gibi ülkelerdeki fonlardan çok daha fazla fon ayırıyor dijital işe diye duydum. O yüzden ülkemizdeki sanatçılara tavsiyem, diğer Avrupa ülkeleriyle ortak dijital projeler oluşturarak AB fonlarına başvurmaları. Eminim bazı kumpanyalar hâlihazırda bu tür girişimleri başlatmıştır bile.

## **NÜX TİYATRO/ *Korona ve Juliet***

**FUAT METE:** Bizim yaptığımız proje özelinde hiçbir teknolojik altyapıya ihtiyaç duymadık. Var olan bir yapıyı kullandık. Dolayısıyla bu şu aşamada majör bir bütçe kalemi olmadı. Daha sonraki projelerimizde, hangi mecralarda nasıl içerikler tasarlayacağımız henüz devam eden bir süreç ancak maliyetli altyapılar gerektirmeyecek, hem seyirci hem de tiyatro açısından erişilebilir olması gayesiyle hareket etmeyi önemsiyorum.

## **CİHANGİR AKADEMİ/ *Karantina2020 ve Dijitallab-Performans***

**ŞULE ATEŞ:** Ben 2010 yılında, dijital üretilere yönelik projeler tasarlamaya başlamıştım fakat ekonomik kısıtlamalar nedeniyle hiç adım atamadım. Şimdi bu iki projeyi yapabilmemin tek nedeni Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı'ndan küçük de olsa destek alabilmiş olmam.

Teknoloji çok pahalı. Bu alandaki insan kaynağı da pahalı ve kendi başınıza hiçbir şekilde kullanamayacağınız bir teknoloji bu. Yani afişi artık Instagram'da bile kendi kendine yapılabiliyorsun ama bir XR tasarımı yapman mümkün değil. Sensörlü giysiler, 360 derece kameralar, VR gözlükler... Sanal bir gerçeklik kurgulamanın faturası çok ağır.

Her zamanki gibi, yaratıcılığımızı kullanarak, mümkün olana, eldeki malzemeyle yapılabilir olana odaklanıyoruz. Seyirci/kullanıcının elindeki telefonu ya da tableti bir tür gösterim mekânı haline getiriyoruz mesela. Fakat aslında teknolojinin imkânlarını son derece sınırlı kullanmış oluyoruz ve her zaman çok da anlamlı işler çıkmayabiliyor ortaya. Ya da tekrara düşüyoruz. Yapılabilir olanın, hayal edebildiğimiz yüzde birini yapılabiliyoruz. Güçlü kurumlarla iş birlikleri geliştirmek gerekiyor fakat bu kurumlar, dijital performans gibi bir vizyona ne zaman sahip olacak ya da ihtiyaç duyacak bilemiyorum.

Arzum Gökçe, Başak Vural, Aylin Saraç  
/ *Yüzleşme*



68

### **FİTİKO/ *Arkadaş Aramıyorum***

**MİNE ÇERÇİ:** Zoom'un profesyonel hesabı hâlihazırda bizde vardı. Dolayısıyla online gösterimlerde interneti iyi bir yer bulmak haricinde ekonomik kısıtımız olmadı. Tek kişilik ve mümkünse teatral olmayan sadece anlatıya dayalı dolayısıyla bar/pub gibi yerlere girebilecek bütçe, zaman ve mekân sorunu yaratmayacak bir gösteri tasarladığımız için, fizikselde sıfır maliyetle bir iş çıkarmanın rahatlığını yaşıyoruz.

indirgenmiş oyunlar da gördüm. Binlerce metre kabloya ya da çok yüksek bilgisayar programlarına, kameralara ihtiyaç duyan oyunlar da mevcut. Biz dediğim gibi bu iş için uluslararası fonlar üzerinden ilerlemeyi tercih ediyoruz. Ama bir yandan da çok büyük haması dekorlarla yapılan oyunlar var, onların yerine video ve dijital üzerinden ilerleyen işler olması dengeleyebilir durumu diye düşünüyorum. Yine de bütçe konusu her işte önemli ve özellikle Türkiye'de tiyatro yapan bir kurum ya da kişi için temel problemdir.



### **GALATA PERFORM/ *Terk Edilmiş Kıyılar //Negatif Fotoğraflar***

**YEŞİM ÖZSOY:** Alan çok büyük. Zoom üzerinden ya da Whatsapp üzerinden geliştirilen ve finans konusu çok aza

# Dijitallab: Performans

ŞULE ATEŞ

## Gösteri Sanatlarında Anlatı Kurmanın Dijital İmkanları Üzerine Bir Araştırma

Dijitallab: Performans projesi, Nisan 2021’de, kamuya açık bir dizi seminer programıyla başladı. Bu süreci, araştırma için ön hazırlık olarak da düşünebiliriz... Haziran ortasında da 8 danışman ve yaptığımız açık çağrıya gelen 96 başvuru arasından seçtiğimiz 22 katılımcıyla beraber, 30 kişilik bir ekip olarak Laboratuvar sürecine geçtik.

Süreç başladığında, fiziksel mekânla dijital ortamı birleştiren hibrit bir performans tasarlayacağımız dışında hiçbir şey bilmiyordum. Geri kalan her şeye laboratuvar sürecinde, ekiple birlikte adım adım ilerleyerek karar verdim. Bu çalışma, hibrit ya da dijital bir performans araştırması olmanın yanı sıra, bir “Devised Theatre” çalışması oldu aynı zamanda... Ortak yaratıma alan açmak için ciddi bir çaba harcadım.

Süreç içinde, Posthümanizm ile

**Dijitallab: Performans Projesi**, dijital dramaturji ve dijital teknolojilerin gösteri sanatlarındaki kullanım biçimi ve imkânlarını araştırmak üzere, altı aylık bir proje olarak tasarlandı ve Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı tarafından desteklendi. Proje kısa vadede, gösteri sanatları alanının dijital ve melez performansla dair bilgi birikimini arttırmayı ve yeni medya alanı ile gösteri sanatları alanı arasında sürekli bir iş birliği geliştirmeyi amaçlıyordu. Uzun vadede ise, **Dijitallab Performans - Dijital Sanat Platformu** başlığı altında kurumsallaşarak, üreteceği projeler aracılığıyla, dijital ve hibrit performans konusunda sürdürülebilir araştırma ve üretimi teşvik etmeyi hedefliyor.

**Küratör: Şule Ateş**

**Proje Asistanları:**

İrem Uyum & Emre Aymelek

**Danışmanlar:** Asım Evren Yantaç, Ekmel Ertan, Melis Bilgin, Miran Bulut, Oğuz Turan Buruk, Oytun Kal, Seda İlter, Şima Uyar

***\*Başak Ağın’a, Gülşah Çobanoğlu’na, Barbaros Günay’a ve Şafak Topçu’ya katkıları için teşekkür ederiz.***

**Katılımcılar:**

Bora Aksu, Burcu Nimet Dumlu, Büşra Serdar, Ece Zeynep Taşkın, Elif Ceren Bodur, Ege Yelken, Emre Aymelek, Gizem Yılmaz, Gülşah Dim, İpek Kuran Yıldırım, İrem Uyum, İrem Yağmur Cebeci, Mine Söyler, Yusuf Onur Aydın, Zeynep Burcu Kaya

Biyosemiyotik kuramlarından ilham alan hibrit bir performans tasarımı üzerine çalışmaya karar verdik. Seyircinin fiziksel bir coğrafyada, bir rota üzerinde hareket ettiği ve bu rota üzerindeki çeşitli mekânlarda, artırılmış gerçeklik (AR) ya da sanal gerçeklik (VR) uygulamalarıyla karşılaşacağı bir performans deneyimi tasarlamak üzere çalıştık. Süreç içinde, Beyoğlu ve Sultanahmet olarak iki ayrı rota ortaya çıktı ve bu iki ayrı rota üzerine yerleştirilecek tasarımlarla ilerleyecek bir anlatı yapısı oluşturduk.

Özellikle Beyoğlu için, 'Dijital Hafıza Müzesi' fikri ağırlık kazandı. Son yirmi yılda, bilinçli bir şekilde silinen Beyoğlu hafızasını, teknoloji aracılığıyla geri çağırmayı hayal ettik. Kapanan mekânları, kaybolan insanları, sesleri, kokuları, geçici bir süre için de olsa geri çağırabilir ve hatırlayabilir miyiz? Çünkü Ekofeminist yazar Donna Haraway'ın dediği gibi, 'Hatırlamak direnmektir.'

70

Yaklaşımımızı, Matrix içinde görünmez olanın, duyulur olmayanın ve ötekileştirilenlerin hikâyelerinin, teknolojinin imkânlarını kullanarak, görülmesini ve duyulmasını sağlamak şeklinde özetleyebilirim. Mekânlara, insanlara ve insan olmayanlara dair hikâyeler kurguladık, kısa metinler yazdık, tasarımlar geliştirdik ve bir anlatı yarattık.

Seyirci ya da daha doğru bir deyimle performansa 'katılan', performansı 'deneyimleyen' kişi, rota üzerinde ilerlerken, bu anlatıyla telefonuna indirdiği bir aplikasyon üzerinden ilişkilenebilir. Yani bu performans, katılan kişinin fiziksel ortamda oynadığı bir oyun aynı zamanda... Katılımcı/kullanıcı, oyunu fiziksel olarak günümüz Beyoğlu'nda oynuyor fakat oyun ve hikâyeler kullanıcıyı farklı yılların, 20'lerin, 50'lerin, 90'ların Beyoğlu'na taşıyor.

Birkaç farklı avatarımız (karakterimiz) ve her avatar için farklı zaman ve rota seçeneklerimiz var. Böylece örneğin, tekerlekli

sandalyedeki birinin Avatarını seçtiğinizde, o kişinin gözünden ya da bir anlamda 'bedeninden' deneyimliyor olacaksınız kurguyu. Aplikasyon, buna uygun görevler ve engeller verecek kullanıcıya.

Aplikasyonu, dört aya uzayan laboratuvar sürecimiz sırasında, Evren Yantaç'ın başında olduğu bir ekiple tasarladık. Şu anda, Koç Üniversitesi - KARMA Gerçeklik Laboratuvarı bünyesinde, Evren Yantaç tarafından oluşturulan bir yazılım ekibi, bu aplikasyonun yazılımı üzerine çalışıyor. Yani, Dijitalab: Performans'ın laboratuvar sürecinde tasarladığımız hibrit performansın prodüksiyonu üzerine çalışmaya devam ediyoruz fakat prodüksiyonu bütçesiz yapmak pek mümkün görünmüyor. Çünkü AR ve VR tasarımlar için profesyonel bir çalışma süreci gerekiyor. Bu nedenle uygulamaya geçmek için prodüksiyon bütçesi arayışındayız.

Fakat diğer yandan, Dijitalab: Performans projesinin araştırma sürecini de bir sunumla tamamlamak istiyoruz. Bu nedenle elimizdeki fikirleri, zoom üzerinden sunabileceğimiz bir performansa uyarladık. Projenin çıktısı olan zoom Performans için avatarlarımızdan biri olan Latif'i seçtik ve Latif'in rotasını, onunla birlikte yürüdüğümüzü düşündük.

Laboratuvar sürecinin çıktısı olan bu sunumun yanı sıra, projenin seminer ve laboratuvar süreci videolarının tamamına Cihangir Akademi'nin Youtube kanalından ulaşabilirsiniz.

### Oynatma Listeleri:

**Seminerler:** [t.ly/E7wY](https://t.ly/E7wY)

**Laboratuvar:** [t.ly/n7wt](https://t.ly/n7wt)

# Geniş Bir Çerçeveden *Dijitallab: Performans*

İREM UYUM

20 Nisan 2021'den bu yana tiyatro ve gösteri sanatlarının dijital teknolojiler ve çoklu medya ortamlarıyla ilişkisini araştıran, aynı zamanda benim de bir parçası olduğum Dijitallab:Performans projesi; Nisan'da bir seri halinde gerçekleşen altı çevrimiçi seminerle çalışmalarına başladı. Yüksek katılımlı bir şekilde gerçekleşen bu seminer dizisinin hemen ardından dijital teknolojiler, yeni medya, tiyatro ve gösteri sanatları disiplinlerinde çalışmalar yapan 20 katılımcı ve projenin danışmanlarıyla birlikte, Haziran ayında laboratuvar çalışmalarımıza başladık. Laboratuvar süreci halen devam etmekte olan projenin içeriğine dair, küçük bir çerçeve çizebilecek bir sunum hazırlama aşamasındayız. Bu söyleşi dizisinde sizi, Nisan ayından bu yana hem organizasyonel hem de yaratıcı sürecinin bir parçası olduğum Dijitallab: Performans projesine hem geniş bir çerçeveden bakmayı, hem de geriye dönük bir değerlendirme yapmayı hedeflediğim bir yolculuğa çıkarmak istiyorum.

Değerlendirmem için projemizin küratörü, aynı zamanda da Cihangir Akademi'nin sanat yönetmeni Şule Ateş, danışmanlarımızdan Birkbeck Collage'da tiyatro ve performans

bölümünde akademisyen Seda İltter ve Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar bölümünde akademisyen, KARMA Gerçeklik Laboratuvarı eş direktörü Asım Evren Yantaç'la görüşüm.

## Şule Ateş (Küratör)

### *Dijitallab: Performans Projesi'ne başlamaya nasıl karar verdiniz?*

Karantina başlamıştı ve hepimiz zorunlu olarak evde oturuyorduk. Artık dijital performanslar üreterek ya da dijital gösterimler yaparak, işimizi devam ettirmek zorunda kalabileceğimizi fark ettik ama dijital performans/tiyatro nasıl yapılır, dijital dramaturgi nedir, bilmiyoruz. Bir yerden de başlamak gerekiyor diye düşündüm ve bir 'video performans' üzerine çalışmaya karar verdim. Elimizin altındaki en kolay ulaşılabilir teknolojilerden biri, video teknolojisi şimdilik...

Pınar Göktaş'la *Öyle Şeyler Yalnızca Filmlerde Olur*'u yeni oynamaya başlamıştık. Bir çalışma alışkanlığımız vardı. Pınar'ın kamera ile de arası çok iyi. Hem oyuncu hem de

yönetmen olarak kamerayı tanıyor. Online bir prova ve çekim sürecini onunla deneyebilirim diye düşündüm. Benim için, öncelikle ‘dijital dramaturgi’ üzerine bir araştırma ve keşif süreciydi bu proje. Çeşitli dijital montaj programlarını kullanarak, oyuncuların karantina dönemlerini anlatan, 6 kısa hikâyeyi, yine oyuncularla ve görsel tasarımı yapan İn Situ’yla birlikte tasarladım ve çektim. Cihangir Akademi Youtube kanalından izlenebilir. Prova, çekim ve montaj sürecini çevrimiçi olarak yürüttüm. Çekimleri oyuncular kendi cep telefonlarıyla yaptılar. Hepimiz için, son derece eğitici bir süreç oldu.

Zaten yıllardır ‘anlatı’nın farklı formları üzerine çalışıyor, araştırıyorum. Bazen sadece beden kullanarak anlatı kurma imkânlarını araştırdım; bazen geleneksel anlatı formlarını teknoloji kullanarak güncellemeyi denedim; bazen bir anlatıcı - oyuncu yaratmaya odaklandım. Şimdi de dijital teknolojileri kullanarak bir ‘anlatı’ kurma yollarını araştırıyorum.

***Karantina2020 videolarına bu linkten ulaşılabilir:***

[t.ly/7AjT](https://t.ly/7AjT)

*Karantina2020* ile aynı sıralarda, fiziksel mekânla, dijital ortamın birlikte kullanılacağı hibrit bir performans üzerine de düşünmeye başladım. İç mekânlarda buluşamıyorduk ama dış mekânlarda bir araya gelebilirdik.

Aynı zamanda, dijital dramaturji üzerine bir eğitim programının gerekliliği üzerine de düşünmeye başladım. Dijital tiyatro, dijital performans, dijital dramaturji kavramları havada uçuşmaya başlamıştı ama bütün bunlar ne anlama geliyordu? Daha önce kim ne yapmıştı? Ortada, Burcu Yasemin Şeyben’in kitabı dışında, Türkçe bir kaynak bile yoktu. Hâlâ da yok gerçi. Bir bilgi havuzu oluşturmak istedim. Hem kendim bilgiye ulaşayım hem de

bu bilgiyi paylaşayım istedim. Kamuya açık, geniş katılımlı seminerlerle genel bir çerçeve çizdik. Bu seminerler için çok fazla olumlu geri dönüş aldım. Çok kişi çok yararlandığını söyledi. Laboratuvar sürecinin tamamını da kaydederek videolar hazırladık. Böylece, araştırmaya katılan 22 kişi dışında kalanlar da bir fikir elde edebilsinler istedim.

Bu proje ile hem dijital performans teorisine dair bilgi ediniyoruz hem de bir pratik geliştiriyoruz. Ayrıca birbiriyle pek de teması olmayan iki ayrı disiplinin sanatçıları, yani tiyatro ve yeni medya alanının sanatçıları birbirini tanıyor ve birlikte çalışıyorlar. Bu etkileşim, yeni kapılar açacak ve yeni iş birlikleri yaratacağı diye düşünüyor ve umuyorum.

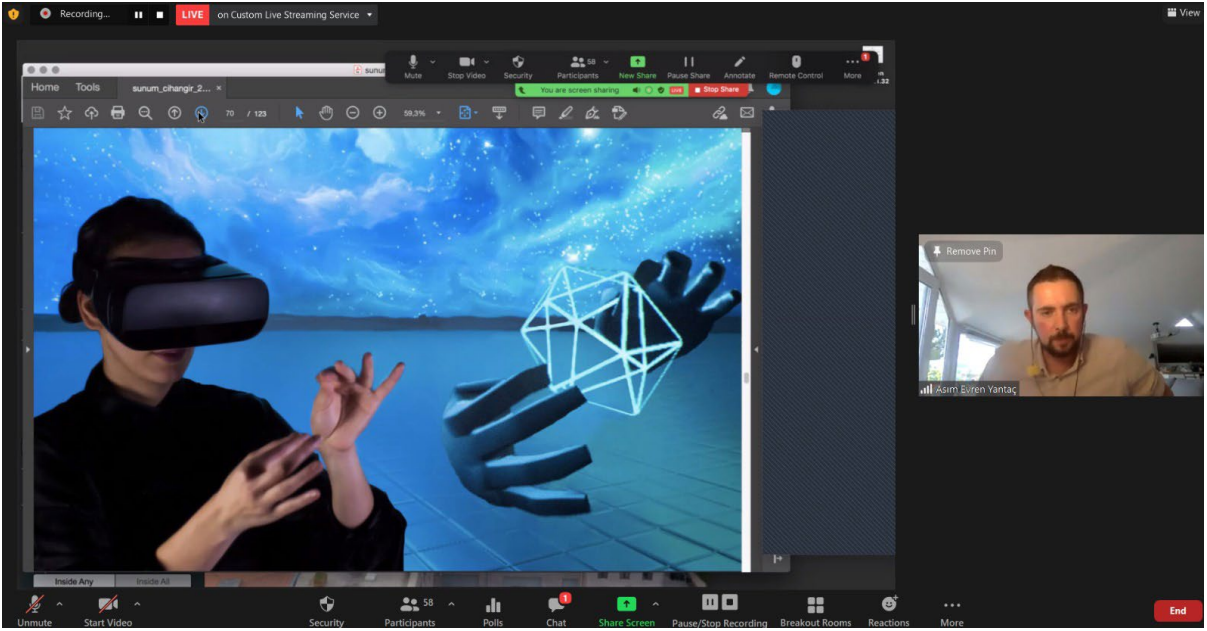
***Bu proje ve bu projeye benzer çalışmalarınızın zamansal, mekânsal ve ekonomik geleceği ve sürdürülebilirliği hakkında ne düşünüyorsunuz?***

Dijitalab: Performans, bağımsız dijital bir sanat platformuna dönüşsün ve bu tür projelere danışmanlık ve prodüksiyon desteği versin istiyorum fakat bunun için öncelikle ekipman edinmem gerekiyor. Kurumsal bir yapıya sahip olmak ve sürdürülebilirliği sağlamak çok zor. O kurumun masraflarını karşılayabilmek için düzenli bir gelirin olması gerekiyor fakat iki yıldır doğru dürüst çalışmıyoruz bile. Pandemi zaten mahvetti durumu ama ondan önce de kolay değildi. Bundan sonra da olmayacak bence.

***Bildiğiniz gibi proje seminerlerle başladı, sonrasında laboratuvar süreci için bir başvuru açtık ve yaklaşık 22 kadar katılımcı seçtik. Bu katılımcıları seçme süreciniz nasıldı? Nasıl seçtiniz? Nerelerden, kimlerden başvuru aldınız?***

Çok geniş bir yelpazeden, 90’ın üzerinde





başvuru aldık. Tiyatro çevresinden, teknoloji ve medyayla uğraşanlardan, oyuncuların, yönetmenlerden, medya sanatları üzerine okuyan ve mezun öğrencilerden, VR ve AR tasarımcılarından... Tüm bunların arasından seçim yaparken de bir denge tutturmaya çalıştık. Öncelikle disiplinlerarası çalışanları, hem tiyatro ve performans hem de medya sanatları alanında tecrübesi olanları seçtik. Oyunculardan çok teori ve tasarım üzerine çalışanları tercih ettik mesela. Oyuncuların performans aşamasında devreye gireceğini düşündüğümüz için daha çok tasarım alanında çalışanları ve bilgiyi yaygınlaştırabilecek olanlara, mesela akademisyenlere öncelik verdik. Sonuçta 22 katılımcı kabul ettik projeye. Proje ekibimiz ve danışmalarımızla birlikte 33 kişilik bir ekip olduk. Çevrimiçi toplantılar için epey kalabalık bir sayı aslında ve ortak bir tasarım yapmak için de aşırı kalabalık. Tabii süreçte elenenler oldu. Şu anda 15 katılımcıyla devam ediyoruz.

***Peki nasıl bir çalışma yöntemi izlediniz?***

***Şu anda neredeyse sonuna geliyoruz? Laboratuvar süreci nasıl ilerledi? Baş ve sonu nasıldı, değiştirdiğiniz ve geliştirdiğiniz şeyler oldu mu? Laboratuvarın çalışma sürecini sizden duymak isterim.***

Haftada bir düzenli olarak zoom üzerinden buluşarak başladık. İlk toplantılarda ne üzerine çalışacağımıza karar verdik. Ben bu sürecin danışmanlar ve katılımcıların birlikte ürettiği ortak bir yaratım süreci olması gerektiğini düşünüyordum. Aslında zaten uzun zamandır bu yöntemle çalışıyorum. Performansı oyuncularla birlikte, onlardan gelen malzemeyle, prova sürecinde geliştiriyorum. Oyuncunun yaratıcılığını sürece dahil etmeyi önemsiyorum. *Öyle Şeyler Yalnızca Filmlerde Olur*'dan bu yana ya metni oyuncuyla birlikte yazmaya çalışıyorum ya da oyuncuya yazdırıyorum. *Karantina2020*'de de aynı şeyi yaptım. Burada da bu yöntemi uygulamaya çalıştım. Yani Laboratuvar sürecine başladığımızda, ne üzerine çalışacağımız

hakkında hiçbir fikrimiz yoktu. Konu ne? Tema ne? Hikâye ne? İlk sorular bunlar oldu tabii. Benim önerilerim oldu. Yeni öneriler geldi. Sürekli fikirleri çarpıştırdık ve açılan patikalardan ilerledik. Bir oyuncuyla böyle bir yöntemle çalıştığında ortalama iki üç ay kadar bir sürede bir yere varabiliyorsun, fakat burada çok zordu. Neredeyse hiç tanımadığın, çok farklı disiplinlerden ve eğitimden gelen, farklı kuşaklardan 30 kişiyle, hem de zoom'da birbirini anlamaya çalışarak bir tasarım yaratmak... Bir nevi çılgınlık aslında. Mesela ben Beyoğlu'na dair 90'lara ait bir hafızadan söz ediyorum ama karşımda 1999'da doğmuş 22 yaşında bir insan var. Bu zorlukları aşmanın birtakım yollarını bularak, arada tökezleyerek, bazen sinirimiz bozularak yine de süreci devam ettirdik ama uyum sağlayamayanlar da oldu. Türkiye'de çok alışık olduğumuz bir süreç değil bu, özellikle tiyatro çevresi için. Tasarım alanında çalışanlar daha kolay uyum sağladılar, çünkü tasarımcı da sadece bir fikirden yola çıkarak bir dünya kuruyor. Onlar zaten böyle çalışıyorlar. Fakat tiyatro eğitimimizde bu tür bir 'sürece teslimiyet' ve doğaçlamaya açıklık pek yok. O yüzden bence daha çok zorlandılar.

İlk önerilerden sonra neler üzerine çalışacağımızı gördük. Öne çıkan fikirlerin üzerine çalışacak dört ayrı grup oluştu. Haftalık toplantılar dışında, bu dört grupla ayrı toplantılar yaparak çalışmaya devam ettim. İhtiyaç olduğunda telefonda bire bir konuştum. İletişimi artırmak için elimden geleni yaptım. Sadece zoom toplantısıyla olacak gibi değildi. Kim neye nasıl bakıyor, anlamak gerekiyordu. Bunu sağlamak için sürekli doğaçlama yaptım diyebilirim. Her şeyi Miro'ya yükledik ve Miro üzerinden tasarımları görselleştirmeye çalıştık. Tüm bunların sonunda ağırlıklı olarak artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisini kullanan ve bir uygulama (application) üzerinden ulaşılan bir tasarım çıktı ortaya. Tüm seminerleri ve laboratuvar sürecinin videolarını Youtube'a yüklediğimiz videolardan

izleyebilirsiniz.

***Bu kadar farklı disiplinlerden insanlarla bir arada çalışmanın, ben de bu projenin bir parçası olarak deneyimlerimden yola çıkarak zor, aynı zamanda emek gerektiren bir şey olduğunu düşünüyorum. Bu uzun süreci uzaktan "online" bir biçimde yürütmenin artıları ve eksilerinden bahseder misiniz?***

Artıları var tabii. Öncelikle zamansal olarak işi çok kolaylaştırıyor. Farklı şehirler ya da ülkelerden birçok insanı bir araya getirmemiz de bir avantaj. Örneğin Finlandiya'dan ve İngiltere'den birer danışmanımız var. Ayrıca yaz boyu herkes çok fazla yer değiştirdi ama toplantılara katılmaya devam edebildiler. Toplantıya yetişemediği için, bindiği taksi ya da belediye otobüsünde, telefonundan bağlanan da çok oldu. Belki zorlasak fiziksel olarak bir araya gelmenin yolunu bulurduk fakat o da içimden gelmedi çünkü bunu öğrenmemiz gerekiyordu bir yandan. Dijital bir performansı dijital bir yolla çalışmak daha doğru geldi. Ya da en azından ben bu süreci anlamak istiyorum.

***Evet, belki de hepsinin bir zamanı var çünkü proje de farklı süreçlerden geçiyor ve buluşabilmek için belki de bir şeylerin tamamlanması gerekiyor. Projenin fiziksel bir boyutu, seyirci- katılımcıyla buluşma hali de var çünkü.***

***Peki, bu projenin Türkiye'deki tiyatro ve performans kültürü içindeki yerini nasıl değerlendiriyorsunuz? İleriye dönük neler söyleyebilirsiniz?***

Sen ne düşünüyorsun bu projenin tiyatro kültürü içindeki yeri hakkında?

***Sizin de ilk soruda bahsettiğiniz gibi aslında bu projenin eğitim programı birçok farklı disiplini bir araya getirdiği için master derecesinde bir program. Ben de bir medya ve görsel sanatlar öğrencisiyim. Üzerine çalıştığımız ve gruplandığımız birkaç konu ders programında mevcut; kullanıcı deneyimi, video kurgu, görsel tasarım, kısaca çeşitli anlatı formlarını içeren birçok konuda derslerim var. Bir yandan da tiyatro ve performans tüm bunlardan uzakta bir yerde duruyor gibi gözüküyor ama projemizde hayal ettiğimiz gibi hibrit bir performans tasarlamak istediğimizde her birine biraz da olsa hakim ve ilgili olmamız gerekiyor sanki. Ve bunun yöntemi de bence; ilgili üniversitelerin bu alanlarda çalışma yapan laboratuvarlarıyla, sahada tiyatro ve performans alanında çalışan sanatçıların bir araya gelmesi. Her bir araya gelindiğinde de birbirimizi anladığımız ve üzerine çalıştığımız bir dil geliştiriyor olmamız gerekiyor bence. Böyle düzenli bir eğitim çemberi yaratmamız gerektiğini düşünüyorum. Okulların laboratuvarlarıyla ortak çalışma yürütüyor olmak bana bu yüzden anlamlı geliyor. Lisans ve yüksek lisan düzeyinde dersler olmalı. Ayrıca, bağımsız sanatçıların da üniversitelerle ortak çalışabileceği bir sistem oluşturulmalı.***

Aslında, *Dijitalab: Performans* gibi programları, üniversitelerin açması gerekiyor. Avrupa’da böyle farklı disiplinleri birleştirerek hibrit ya da dijital çalışmalar yapan özel kurumlar var. Tabii kaynakları da var çünkü sanata ciddi bir destek var Avrupa’da. Burada da böyle olabilseydi bizler de bağımsız bir şekilde çalışmaya devam edebilirdik ama olmadığı için üniversitelerin ilgilenmesi

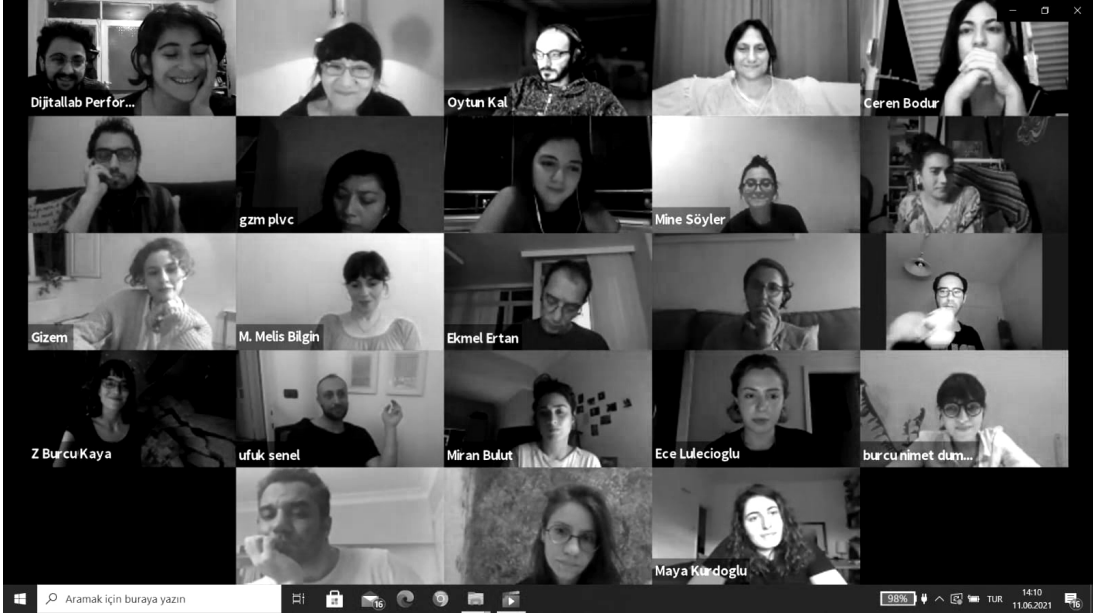
gerekiyor. Üniversitelerin, bu eğitimlerin yakın gelecekteki gerekliliğine ikna olması lazım. Henüz sektörde bir karşılığı yok fakat olacak. Tabii bu öngörü kaç üniversitede var onu da bilmiyorum açıkçası.

***Peki projenin Ekim’den sonraki yolculuğu nasıl olacak? Tanıtımda “melez” bir performansla sonlanacağı yazıyor. Bu performansla ilgili ne öngörüyorsunuz?***

Oldukça kapsamlı bir tasarım çıktı ortaya. Kullanıcı-katılımcı bu performansla bir uygulama üzerinden ulaşacak. İki ayrı coğrafyamız var: Beyoğlu ve Sultanahmet. Bu iki rota üzerinde dolaşan seyirci-katılımcı, uygulama üzerinden deneyimleyecek performansı. Ayrıca VR deneyimi de tasarladık. Tüm bunların hepsini uygulamaya geçirmek için bir prodüksiyon bütçesi bulmaya ihtiyacımız var ve bir yandan da sponsor arayışındayız. Performansın uygulamasına geçmeden önce, tüm bu tasarımların demo bir sunumunu yapacağız.

***“Seyirci- katılımcı” kavramını kullandınız. Bunu biraz açabilir misiniz?***

Tasarladığımız deneyimde performansı farklı kılan en önemli öğelerden biri seyircinin konumu. Artık sadece bir seyredenden söz etmiyoruz. Performansa doğrudan katılan, ‘performansı oynayan’ bir oyuncudan söz ediyoruz. Aslında seyircinin sokaklarda oynayacağı bir oyun kurguluyoruz. Seyirci doğrudan oyuncu oluyor. Hatta, “oynayan” katılımcının aynı zamanda oyunu yönlendirmesini de hedefliyoruz. Farklı seçimler üzerinden hikâyenin farklı yollara gitmesi, katılımcının bedeninden alacağımız birtakım uyaranların oyunun gidişatını etkilemesi üzerine konuştuk fakat ne kadarını uygulayabileceğimizden emin değilim. Dolayısıyla, burada doğrudan oyunu etkileyen



76

ve katılımcı olan bir seyirciden söz ediyoruz. Tasarım tamamen bunun üzerine, kenarda durup seyreden bir seyirci yok.

***Bu performans tasarlama süreci ve klasik bir tiyatro oyunu çalışması arasında nasıl bir ilişki var sizce?***

Ben burada oyuncu yerine tasarımcı ile çalışıyorum. Seyirci - kullanıcının karşılaşacağı artırılmış (AR) ya da sanal (VR) gerçeklik tasarımları yapıyoruz öncelikle. Bu tasarımların içinde oyuncu yer alıyorsa oyuncuyla da çalışıyorum. Benim için en ayırıcı kısmı bu oldu. Tasarımcılarla, oyuncuyla çalıştığım gibi çalışmak istediğimi fark ettim. Artık oyuncu yok, onun yerine tasarımcı var. İlginç bir farkındalık anı oldu.

**Asım Evren Yantaç (Danışman)**

***Sizin için laboratuvar süreci nasıl ilerledi? Genel anlamda süreçten kısaca bahsedebilir misiniz?***

Laboratuvar sürecinin iyi kurgulandığını düşünüyorum. Proje kapsamında birbirini hiç tanımayan, farklı alanlardan ve deneyim düzeylerinden gelen birçok katılımcı, kısa sürede birbirileri ile tanışıp, kaynaşıp deneyimli olmadıkları teknolojilerin kullanımı hakkında fikir üretir, çözüm geliştirir hale geldiler ve sonuçta ortaya çok zengin bir proje fikri çıktı. Diğer bir yandan tüm bunlar pandemi döneminde fiziksel olarak bir araya gelemeyen ve çoğu katılımcı bir işte çalıştığı için, sınırlı zamanları varken gerçekleşti. Tüm bu koşullar altında sürecin ve gelinen noktanın başarılı olduğunu düşünüyorum. Bunda da laboratuvar kurgusunun etkisi var. Sürecin seminerler ile başlayışı, ardından başvuruların kabulü ve haftalık düzenli toplantılar ile ilk

fikirlerin alınıp adım adım toplu tartışmalar ile fikirlerin zenginleştirilmesi; ardından bu fikirlerin grup çalışmalarında daha zengin ve rafine hale getirilmesi ve sunuma dönüştürülmesi kısa zamanda zengin bir deneyim fikri ortaya çıkardı. Diğer yandan çalışma grupları ve mentörler fiziksel olarak da bir araya gelebilse, teknoloji ve örnekler katılımcılar tarafından denenebilse, daha etkili bir süreç geçirilebilirdi. Tüm dünya gibi hep birlikte bu hibrit çalışma yöntemlerini öğreniyor, deneyimliyoruz. Bu 4-5 aylık süreçte, özellikle ortaya somut bir proje çıkarma çabası ve bu çaba etrafında oluşan tartışma ortamının, tüm katılımcılar için oldukça öğretici geçtiğini düşünüyorum. Sonuçta projenin temel amacı, bir öğrenme ve deney alanı ortaya çıkartmaktır.

***Bu kadar farklı disiplinlerden birçok sanatçıyla böyle bir performans tasarımını nasıl değerlendiriyorsunuz?***

Deneyim tasarımının hem süreçler açısından hem de ortaya çıkan sonuç ürün açısından zenginleşmesini sağlayan en temel yöntemlerden biri, katılımcı tasarımdır. Aslında deneyimlediğimiz laboratuvar süreci birçok alandan, farklı uzmanlık seviyelerinden ve alanlardan gelen sanatçı ve tasarımcılar ile ortaya çıkmış, çok zengin bir katılımcı tasarım süreciydi. Bunu gerek program boyunca deneyimlediğimiz tartışmalardan, gerekse ortaya çıkan fikirlerin zenginliğinden görebiliyoruz. Programa gelirken herkesin performans sanatları veya teknolojilerden bahsedildiğinde kafasında canlanan farklı bir şey vardı. İşte tam da bu, süreci zenginleştiren temel kaynaklardan biriydi.

***Bu projenin, dijital teknolojiler ve medya alanında yapılan sanatsal çalışmalar içindeki yerini nasıl buluyorsunuz?***

Dijital teknolojiler ve medya her geçen gün sanat ve gündelik hayat içinde daha fazla yer edinmeye başladı. Artık tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye’de de şehrin dört bir köşesinde, günün her anında karşımıza teknoloji yardımı ile gerçekleştirilmiş bir sanatsal anlatı çıkabiliyor. Görsel, duyuşsal, deneyimsel olarak anlatıyı daha kuvvetli hale getiren, insanların ilgisini uyandıran deneyimlerin gücüne olan güven artıyor. Fakat bununla birlikte yapılan işlerde geçici bir popülaritenin de olduğunu düşünüyorum. Teknolojinin hayata adaptasyonunda her zaman bu tip ara dönemler yaşanır. Belli bir noktadan sonra genişletilmiş gerçeklik, projection mapping, ses enstalasyonu, drone çalışmaları, uzamsal anlatımlar, deneyimler daha estetik, daha kuvvetli, daha kalıcı anlatım yollarını bulacak, akıllardan uçup giden, geçici gösterilerin ötesinde akılda kalıcı, iz bırakan bir anlatım dili, estetik ve buna bağlı işler ortaya çıkmaya başlayacak. Şu ara, geçiş döneminde deneysel bir süreçten geçiyoruz. Bu dönemin tadını çıkarmalı.

***XR teknolojilerin Türkiye’deki sanatsal çalışmalardaki kullanımını ve bunun kullanıcı deneyimine etkisini nasıl değerlendiriyorsunuz? Bize alandan birkaç örnek vererek açıklayabilir misiniz? Bu konuda verilen herhangi bir lisans/lisans üstü eğitim var mı?***

Yukarıda da bahsettiğim gibi uzamsal bilgisayarlar ve uzamsal deneyime dayalı yeni medya teknolojileri gündelik hayattaki yerini tıp, endüstri, eğitim gibi alanlarda yaygınlaştırmaya çalışırken, diğer bir yayılmayı kamusal alandaki sanatsal işler ile yaşıyoruz. Refik Anadol, Decol, Awesome Brothers, Memo Akten, Marshmellow Laser Feast gibi sanatçılar yeni medya teknolojilerinin ne tip deneyimler, anlatılar ortaya çıkarabileceği ile ilgili bizlere çok zengin deneyimler sağlarken,



78

diğer yandan uzama yayılmış, kapsayıcı kullanıcı deneyimlerinin gündelik hayatın içinde ne tip yansımalarının, kullanımlarının olabileceğini merak ediyoruz. Örneğin, Koç Üniversitesi KARMA Lab tıp, psikiyatri, kültürel miras, öğrenme, performans sanatları gibi farklı alanlarda XR teknolojileri ile nasıl yeni kullanıcı deneyimleri ortaya çıkabileceği üzerine, teknoloji ve kullanıcı deneyimini bir araya getiren araştırma çalışmaları yürütüyor, projeler yapıyor, literatüre katkı sağlıyor. Koç Üniversitesi Medya ve Görsel Sanatlar Lisans Bölümü ve Tasarım, Teknoloji ve Toplum Lisansüstü programları bu konularda çalışmak, araştırma yapmak isteyenler için önemli bir kaynak. Ayrıca 90'ların sonunda kurulan Yıldız Teknik Üniversitesi, Sabancı Üniversitesi ve Bilgi Üniversitesi ardından, son dönemde kurulmuş Bahçeşehir, Özyeğin gibi üniversitelerin iletişim tasarımı etrafında çevrelenen bölümleri uzun zamandır yeni medya araçları, etkileşim tasarımı, kullanıcı deneyimi gibi konularda faaliyet gösteren diğer öncü kurumlar. 2019 yılında İstanbul Kalkınma Ajansı desteği ile kurulan Koç Üniversitesi KARMA Lab'ın yanında, alanın öncüsü BAU Bug Lab ve VR Lab ve son dönemde kurulan YTÜ ve ÖZÜ VR Lab'ler XR alanına

odaklı çalışmak, araştırma yapmak isteyen meraklılar için güzel imkanlar sağlıyor. Bu lablardan gelecekte çok başarılı oyun, deneyim, performans tasarımı ve görsel sanatlar uzmanlarının çıkacağına eminim.

### **Seda İlder (Danışman)**

#### ***Sizin için laboratuvar süreci nasıl ilerledi? Kısaca deneyimlerinizden bahsedebilir misiniz?***

Böyle bir kolektif çalışma ve yaratıcılara verilen üretme çapı çok değerliydi çünkü çok rastladığımız da bir şey değil. Teorik ve dramaturjik açıdan bu yaratım sürecinde bu tarz diyaloglara girmek, bunları sorgulamak, teknolojik, politik, sosyolojik konuları odağa getirmeye çalışmak ve 'bunları uyguluyoruz ama neden uyguluyoruz', diye düşünmek çok kıymetliydi.

***Bu kadar farklı disiplinden tiyatro, performans ve medya sanatçısıyla bir arada çalışmanın bu projeye ve deneyimin tasarlanmasına olan etkisini nasıl değerlendiriyorsunuz?***



Bence muazzam bir şey... Hep de böyle olması gerekiyor aslında, çok da aykırı bir durum değil. Hem projenin konusu açısından hem de zaten değişen sanat ve medya anlayışı sebebiyle multidisipliner bir safhadayız. O yüzden bence bu da onun bir sonucu. Bu da zaten çok fazla diyalogu zenginleştiren bir şey. Bizim teorik olarak yaklaştığımız bir şeye teknik bilgisi olan birinin yol göstermesi ama tekniğin konuyu bazen şekillendirmesi tüm bunların hepsi zenginleştirici kararlar. Bence çok faydalıydı ve gerekliydi. Öyle olması gerekiyordu ve öyle oldu. Başından beri vizyonu çok geniş bir işti o yüzden çok kıymetli buluyorum.

***Türkiye'deki dijital teknolojilerin ve medyanın kullanıldığı sanatsal çalışmalarını takip ediyor musunuz? Eğer takip ediyorsanız nasıl değerlendiriyorsunuz?***

Çok takip ettiğimi söyleyemem açıkçası ama bu tamamen vakitle alakalı bir durum. O çevrede olup olmamakla alakalı bir durum. Tabii ki sosyal medyadan takip ediyorum

fakat çok da dikkat ediyorum diyemem ama gördüğüm kadarıyla çok güzel bir gelişme var. Yavaş yavaş "broadcasting" dediğimiz canlı yayın yapılan, videoya çekilen tiyatro işinden çıkıyoruz gibi hissediyorum. O zaten hep var olan bir şey, dijital tiyatroyla pek bir alakası yok bence. O yüzden bundan yavaş yavaş, bu tarz projelerle de geçeceğimiz ve anlayışı değiştireceğimizi ümit ediyorum. Tabii gönül ister ki, sadece teknoloji açısından değil de, "Türkiye'de tiyatro ne demektir?" sorusunu biraz daha net tanımlanabilir ve kendi kimliği olan bir şekilde görmek çok keyif verirdi açıkçası. Bunun tam anlamıyla oturduğunu söyleyemeyiz ama çok güzel çalışmalar yapılıyor. Bu yüzden gelecekte ümitliyim.

***Bu projenin, dijital teknolojiler ve medya alanında yapılan sanatsal çalışmalar içindeki yerini nasıl buluyorsunuz?***

Projenin tam sonucunu performans olarak görmedik aslında o yüzden proje biraz daha idea ya da taslak olarak önümüzde. Tabii benim kıyaslamam hep burada gördüğüm

## Medusanın Gözünden



80

işlerle alakalı. Bu projeye baktığımızda bir site-specific, bir promonat hatta installation art'a da giden bu tarz türleri çoklu bir platforma taşıyan, aynı zamanda da interaktif ve dijital tabii ki, bir virtual tiyatro ya da performans eseri görüyoruz. Bu aslında, çok büyük ve bütçe isteyen bir iş. Bunu gerçekleştirebilirsek, üç boyutlu hale getirebilirsek muazzam olur. Buradaki yapılarla kıyasladığımda da çok büyük bir proje... Burada, A kısmı bir performans, B kısmı ayrı bir performans olurdu. Bence bunlar süreç sonrasında ortaya çıkacak şeyler. Belki de birbirine bağlamaktan ziyade farklı farklı performanslar olarak değerlendirilmeli tüm çalışmalar. Teknoloji açısından çok bir şey söyleyemem çünkü zaten teknolojik yapı olarak bence ileri seviyelerde ve çok güzel. Dramaturjik açıdan da çok zengin çünkü Türkiye'ye dair bir şeyler söylemesi, site-specific performansta olduğu gibi işi çok öznel kılıyor. Bence bu çok değerli... Türkiye dokusuna dair bir şeyler söylemesi çok farklı kılıyor bu işi. Onun dışında bence zaten dünya üzerindeki dramaturjik yapılar birbirini etkilemeye başladı. Bu anlamda çok biricik bir noktası yok ama içerik anlamında çok farklı ve öznel şeylerden bahsetmesi anlamında çok güçlü bir iş.

***Deneyimlerini ve fikirlerini benimle paylaşan Şule Ateş, Evren Yantaç ve Seda İlter'e çok teşekkür ediyorum. Farklı disiplinlerden birçok yaratıcıyla birlikte tüm fikirlerin harmanlanıp bir araya geldiği bu projede olmaktan mutluluk duyuyorum. Neredeyse her bir aşamasını kolektif bir içimde bir ağ gibi ördüğümüz; teknolojinin tiyatro ve performans sanatları alanında nasıl teorize edildiği ve uygulandığını keşfetmeye çalıştığımız bu projenin alandaki birçok insan için ilham verici ve öğretici olduğunu düşünüyorum. Eğer Dijitalab:Performans projesinin seminer ve laboratuvar sürecini takip edip gözlemlemek istiyorsanız proje sürecinin neredeyse her aşamasının kaydını tuttuğumuz seminer ve laboratuvar süreci videolarımıza Cihangir Akademi'nin YouTube kanalından ulaşabilirsiniz.***





# Yeni Dramaturjiler, Eleştirel Yöntemler

## *Dijitalleşme ve Ekoloji Ekseninde Yeni Dramaturjiler ve Eleştiri Paneli*

MELİKE SABA AKIM

Pek çok kavramın *post-*, *trans-*, *new* ya da *neo-* gibi çeşitli ön eklerle/sıfatlarla güncellendiği zamanlardayız; çağın ruhu alabildiğine hızlı ve terimler de bu hızdan nasibini alıyor. Dramaturji de bunlardan biri. 1990'lı yıllardan bu yana artık “yeni dramaturji” kavramına aşinayız sanıyorum; bu kullanım dramaturji kavramının metinden bağımsızlaşarak genişlemesine tekabül ediyor her şeyden önce. Dinamik bir sistem olarak performansın iç akışına tekabül ediyor. “Yeni dramaturji”, teatral gösterimin oluşumu sürecinde konvansiyonel dramatik metnin yerini alabilecek her türden malzemeye/içeriğe/pratiğe/kavrama vb. vurgu yapmayı amaçladığından, özellikle son yıllarda “eko-dramaturji”, “queer dramaturji”, “dijital dramaturji”, “interaktif dramaturji” vb. gibi farklı dramaturjik yaklaşımlara sıklıkla rastlar olduk. Dramaturji modellerinin çeşitlenmesinin bir sonucu olarak, yakın zamanda “yeni dramaturji” terimi akademik dünyadan minik bir güncelleme daha aldı ve terim, *-ler* çoğul ekiyle beraber “yeni dramaturjiler” olarak kullanılmaya başlandı.<sup>1</sup>

İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSÜV), GalataPerform ve Tiyatro Eleştirmenleri Birliği (TEB) ortaklığıyla 20 Kasım 2021 tarihinde Arter’de düzenlenen panel, ismini ve içeriğini bu güncel çoğulcu yaklaşımdan alıyor: *Dijitalleşme ve Ekoloji Ekseninde Yeni Dramaturjiler ve Eleştiri*. Panelin ilk oturumunun konuşmacılarından biri olarak, konunun belirlenmesi aşamasında nasıl bir yol izlediğimizi, sonrasındaysa panelin akışını ve geri bildirimleri kısaca özetlemek isterim.

Dijitalleşme ve ekoloji, günümüz dünyasının zorunlu olarak üzerine düşünmesi gereken konuları arasında. Pandemiyle beraber tüm dünyanın askıya almak durumunda kaldığı gündelik hayat, “şimdi ve buradalığa” dayalı bir sanat olarak tiyatronun da kendi olanaklarını yeniden düşünmesine, alışlageldik imkanlarının dışında yeni formüller türetmesine olanak tanıdı. Tiyatronun dijitalleşen dünyanın imkanlarını kullanmak durumunda kaldığı bu atmosferde, tiyatroda dijitalleşme ve dijital tiyatro üzerine, kimi zaman eleştirel bir mesafeyle kimi zamansa olumlayıcı bir sempatiyle kaçınılmaz olarak



82

düşündük, konuştuk, sorguladık. Bir diğer zorunluluk, insan eliyle zarar gören gezegenin gidişatı üzerine düşünme ve harekete geçme ihtiyacı hissettiğimiz böylesi bir çağda, tüm dünyanın tartıştığı iklim krizi, çevresel felaketler gibi meselelerin artık pek de ötelenemeyeceği gerçeği. Antroposen çağ, artık insan-sonrası (post-human) fikriyle beraber eleştirel bir bakışla yeniden değerlendiriliyor. Hal böyleyken, ekoeleştiri kuramını tiyatroyla beraber ele almak ve eko-dramaturjiler başlığını bu anlamda panele dahil etmek gerekliliği doğuyordu. Panelin “yeni dramaturjiler” çerçevesi bu iki temel zorunluktan yola çıkılarak GalataPerform tarafından, “eleştiri” çerçevesi ise söz konusu yeni dramaturjilerin alımlanması, çağdaş sahneyi nasıl okumak gerektiği ve bu anlamda yeni eleştiri yöntemlerinin nasıl çeşitlenebileceği fikrinden hareketle TEB tarafından belirlendi. Panel, hem İKSV Uluslararası 25. İstanbul Tiyatro Festivali kapsamındaki Öğrenme ve Gelişme Programı altında hem de GalataPerform’un düzenlediği Yeni Metin Festivali 10 programı altında yer aldı. GalataPerform tarafından düzenlenen ilk

oturum, *Dijitalleşme ve Ekoloji Ekseninde Yeni Dramaturjiler* üzerineydi; oturumun açılış konuşmasını yazar ve dramaturg Dr. Ferdi Çetin (İstanbul Medeniyet Üniversitesi) yaptı. Çetin, *Ağaçlar Her Şeyi Paylaşıyorlar* başlıklı konuşmasının ilk kısmında, pandemi sırasında tiyatrodaki dijitalleşmenin bir zorunluluk olarak belirmesiyle beraber yaşadığımız süreci, bu süreçte dolayımaya giren kavramlar, sınıflandırmalar ve gelişmeler açısından değerlendirdi. Konuşmasının ikinci kısmını ekodramaturji alanının duayenleri Una Chaudhuri ve Lisa Woynarski’den alıntılarla sürdüren Çetin, ekodramaturji örnekleri bağlamında Theatre Complicite’nin *Can I Live?* oyunundan ve Hollandalı Anoeek Nuyens’in yazdığı, Rebeka de Wit’in yönettiği *Shell Trial* (Shell Davası) oyunundan söz etti. Konuşmasını *Shell Trial* oyunundan bir alıntıyla sonlandırdı Çetin:

*Ağaçlar birbiriyle iletişim kurabilen kök sistemlerine sahipler. Hayatta kalabilmeleri için birbirlerine su takviyesi yapabilen kök sistemleri bunlar. Ağaçlar her şeyi paylaşıyorlar*

*ve insan topluluklarını geride bırakacak düzeyde topluluklar oluşturabiliyorlar. Bunu bilmek insanı rahatlatıyor.*

Açılış konuşmasının ardından tiyatrodaki dijitalleşme, dijital tiyatro ve dijital dramaturjilerin kökleri üzerine önce Melis Bilgin, sonra ben konuştum. *Dijital Sahnenin Anatomisi* başlıklı konuşmasında Dr. Melis Bilgin (İstanbul Bilgi Üniversitesi), dijital sahnenin pandemiyle başlamadığını, “ihtiyaçtan dijitalleşme” süreci (pandemi) sonlandığında dijital sahnenin sonlanmayacağını çünkü tiyatro gibi mimetik bir alanın hayatın dijital yönünü taklit etmemesinin mümkün olmadığını öne sürdü. Yeni medya sanatının mevcudiyet, bedensizleşme, etkileşim ve gelip geçicilik unsurları ile performansın uçucu (ephemeral) doğasının ontolojik bir yakınlık içinde olduğunu vurguladıktan sonra, dijital medyanın sahne sanatlarıyla kavuşmasının Bütüncül Sanat Yapıtı (Gesamtkunstwerk) açısından şaşırtıcı olmadığına ve esasen süregelen bir pratik olduğuna dikkat çekti. Konuşmasının genelinde Ridge Theatre - *Jennie Richee*, Ivo Van Hove - *Network*, Kazan Dairesi - *Olağan-İç Bir Gezi*, Romeo Castellucci - *The Rite of Spring* gibi pek çok gösterime değinen Bilgin, telematik performansların yanı sıra VR ve AR teknolojileriyle desteklenen oyunlu (gamified) tiyatro örneklerinden söz ederek seyircinin konumu, canlılık, deneyim gibi kavramlara değindi. Bense *Dijital Tiyatro ve Namevcudiyet Sorunsalı* başlıklı konuşmamda tiyatrodaki dijitalleşmeye ve dijital tiyatroya dair özellikle pandemi sürecinde yükselen tüm itirazların temelde bir varlık-yokluk problemine dayandığı savıyla ilerledim. Tiyatronun ontik koşulları içinde en tepede duran “şimdi ve buradalık” fazının dijitalleşmeyle sekteye uğradığını; tiyatrodaki kimi zaman oyuncunun, kimi zaman mekânın, kimi zaman sesin/sözün ve metnin yerini dijital olana, dolayısıyla neredeyse bir hayalet statüsündeki sanal olana bırakıyor oluşunun bir tekinsizlik hissi

yarattığını vurguladım. Tiyatrodaki varlık/yokluk dikotomisinin esasen Tarihsel Avangard’tan beridir tiyatrodaki deneysel arayışlara yön verdiğini, “yokluk” halinin oyuncu üzerinden denendiği örneklerden hareketle kısaca serimledikten sonra Rimini Protokoll’ün 2018 tarihli *Uncanny Valley* (Tekinsiz Vadi) oyunundan hareketle kukla, cyborg, robot ve yanı sıra tiyatrodaki hayalet metaforu ekseninde tekinsizlik duygusuna odaklandığım bir izlek sunarak konuşmamı noktaladım.

Oturumun son iki konuşmasındaysa çerçeve eko-dramaturjiydi. Dr. Özlem Karadağ (İstanbul Üniversitesi), *Eko-eleştiri ve Tiyatro: Tiyatro Metinlerini Eko-merkezci Bakış Açısıyla Okumak* başlıklı konuşmasında tiyatro metinlerine eko-eleştirel kuram bağlamında nasıl yaklaşılabilir sorusu üzerinde durdu. Doğa-insan karşıtlığının Kitâb-ı Mukaddes’ten klasik metinlere ve İngiliz tiyatrosuna değin izini süren Karadağ, çağdaş tiyatronun iklim krizi, insan kaynaklı çevresel felaketler gibi konulara odaklanarak insan-merkezci bakış açısından sıyrılma çabasındaki metinlerinden örnekler verdi. Dr. Ozan Ömer Akgül (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi) ise *Direnmenin estetiği. Eko-estetik ve Eko-dramaturji* başlıklı konuşmasında, eko-dramaturjik yaklaşımın sıklıkla metin düzeyinde ve tematik olarak yürütüldüğüne dikkat çekti ve “bir praxis olarak eko-dramaturji” fikri üzerinde durdu. Sahneleme bağlamında eko-eleştirel bir dramaturji örneği olarak Rimini Protokoll’ün *World Climate Change Conference* prodüksiyonundan söz eden Akgül, eko-dramaturjinin sahnede “bir direnme estetiği” üretebiliyor olması gerektiğini vurguladı.

TEB tarafından düzenlenen ikinci oturum, *Dijitalleşme ve Ekoloji Ekseninde Yeni Dramaturjilerin Eleştirisi* üzerineydi ve oturumun açılış konuşmasını İsvetç’ten panel için kaydettiği videoyla bizlere seslenen tiyatro eleştirmeni Cecilia Djurberg yaptı. Yeni medya ve dijitalleşme ekseninde tiyatronun değişen doğası üzerine aktif olarak düşünen ve dijitalleşen

sahnenin eleştirel pratiğinin nasıl kurulması gerektiğine dair deneyimlerini paylaşan Djurberg, Türkiyeli tiyatro eleştirmenlerine bu noktada yardımcı olabilecek pratik önerilerde bulundu:

*Dijital dramaturjiyle kurulmuş bir oyun hakkında yazma niyetindeyseniz, söz konusu gösterimin alışlageldik tiyatro oyunlarına göre eksik olan yanlarına değil, size sunduğu yeni deneyime odaklanın. Gösterimin ne yapmadığını değil, ne sunduğunu deneyimlemeye çalışın. [...] Bu türden gösterimlerin eleştirisi disiplinlerarası düzlemde çeşitli formülleri ödünç alarak kurulmalı: Film eleştirisinden, kamera açıları ve film tasarımına dair teknik bilgilerden, bilgisayar oyunlarına özgü vokabülerden, video sanatı ya da ses sanatı (sound art) üzerine yazılmış eleştirilerden neden faydalanmayalım? Dijital sahnenin eleştirisinde farklı disiplinlerin eleştirel yaklaşımlarını ödünç almak işe yarayabilir.*

84

Pandemi süresince kimi tiyatro eleştirmenlerinin dijital olanaklardan faydalanılarak tasarılan deneysel teatral biçimler ve online gösterimler üzerine düşünmekten ısrarla kaçındığına dikkat çeken eleştirmen, bu girişimlerin tiyatro-dışı olarak değerlendirilmesi eğilimini yanlış bulduğunu belirtti. Dijital çağın içine doğan genç jenerasyonun dijital dünyayla fiziksel dünya arasında keskin bir ayrım gözetmediğini ifade eden Djurberg, genç tiyatro uygulayıcılarının teatral perspektifini takip edebilmek için tüm bu girişimleri direnç göstermeksizin anlamaya çalışmak gerektiğini vurguladı.

Doç. Dr. Hasibe Kalkan (İstanbul Üniversitesi) moderatörlüğünde yürütülen eleştiri odaklı bu oturumda Dr. Öğr. Üyesi Özlem Hemiş (Kadir Has Üniversitesi), *art unlimited*'in performans sanatları editörlüğünü yürüten oyuncu/dramaturg Ayşe Draz ve 2008'den bu yana *danzon* isimli kişisel blogunda çağdaş sahneye dair eleştiri yazılarını düzenli olarak paylaşan Doç. Dr. Mehmet Kerem Özel (Mimar Sinan Üniversitesi),

çağdaş sahneyi alımlama deneyimlerini paylaştılar. Dijital gösterimlerin deneyime dayalı doğası üzerine sohbet havasında ilerleyen oturumda eleştirinin yeni olanakları, panel seyircisinin de katkılarıyla, tartışmaya açıldı.

“Yeni dramaturjiler” her bakımdan heyecan verici, gün geçtikçe de üzerine düşünecek, çalışacak, konuşacak bağlarıyla çoğalmaya devam ediyor. Bu çerçeveye ekseninde devam panellerinin gelmesini ve belki de kapsamlı, bütünlüklü bir nihai çalışmayla bu sürecin taçlanması umalım.

---

(1) *Springer* 2015 yılında Cathy Turner ve Synne Behrnt editörlüğünde *New Dramaturgies* (Yeni Dramaturjiler) başlıklı bir kitap dizisine başladı ve bu dizi altında *Dramaturgy and Architecture* (Dramaturji ve Mimari), *New Media Dramaturgy* (Yeni Medya Dramaturjisi) ve son olarak 2020 yılında *Ecodramaturgies* (Ekodramaturjiler) başlıklı üç kitap yayımlandı. Aynı yıl *Routledge*'tan *New Dramaturgies: Strategies and Exercises for 21st Century Playwriting* (Yeni Dramaturjiler: 21. Yüzyıl Oyun Yazarlığı İçin Stratejiler ve Alıştırmalar) isimli bir kitap daha yayımlandı.



# Hoşgeldin Gomidas

HANDAN SALTA

Ani bir karar verip gittiğim Kosova'da izlediğim oyunların hemen hepsinde savaşın, yıkımın, şiddetli bir toplumsal değişimin farklı yüzlerini izleyip durdum sahnede. Bunca yıkımın doğal sonucu olan göçmenlik meselesine de Kosova'yı merkezine alıp, giderek genişleyen bir daireden bakan oyunlar izledim. Bütün göçmenleri dışlanmışlıkta birleştiren, doğu batı ayrımını ironik, grotesk, post kolonyal perspektiflerden ele alan bu oyunları izlerken hesaplaşmanın tedavi edici etkisini düşünmeye başladım. Üzerinden çok da zaman geçmeden, yaralar taze, tanıklar hayattayken yapılan sorgulamanın çok isabetli olduğunu düşünüyordum, üstelik oyunların karanlık havası, ufuneti üzerime üzerime gelmişken bile.

*\* Take a little walk to the edge of town / And go across the tracks*

*(Kasabadan çıkıp yürü biraz / Yol boyunca öylesine)*

Kosova'daki son günümde dönüş yolculuğuna

kendimi hazırlarken, İstanbul'da göreceğim bir oyunun metnini okumaya başladım. Metin daha ilk sayfasından itibaren kendini okutan, hem sürükleyici hem de tartımı ve diliyle edebiyat zevki veren bir metindi. Ancak içeriğin aynı zevke yoldaşlık ettiğini söylemek zordu. Kütahya'da<sup>1</sup> başlayıp Paris'te son bulan bir yaşamın içinden geçen onca şarkıya, buluşa, arayışa, çalışmaya yaslanan bu ömrü, sırtına yüklenmiş bir ağırlık gibi taşıyan Gomidas adlı bir aydının hikayesiydi okuduğum. Sogomon Gevorki Sogomonyan ismiyle doğup Gomidas Vartabed olarak ölen bu rahip günümüzde Ermeni müziğinin en önemli isimlerinden biri ve etnomüzikolog olarak biliniyor. Dünya ölçeğinde tanınmasına vesile olacak çalışmalar yapan Ermeni araştırmacıların çalışmalarına bir katkı da Ahmet Sami Özbudak tarafından yazılıp yönetilen bu oyun.

*Where the viaduct looms / Like a bird of doom / As it shifts and cracks /*

*Where secrets lie in the border fires / In the humming wires*



86

*Orda kıvrımlı bir viyadük vardır/ Duruşu  
kıyamet kuşuna benzer/ Kıvıldarken kırılır da/  
Sırlarını açık eder yerde/ Uğuldayan kablolardaki  
sınır ateşlerinde*

Otobiyografik bir anlatının sahnede nasıl ete kemiğe bürüneceğini merak ettiğim kadar Gomidas'ın peşinden gittiği hayali koyunu, ağaçlara isim verme anını ve Gomidas'ın müziğini de merak ederek gittim Surp Vortvots Vorodman Kilisesine. Şimdilerde dini işlevinin yanı sıra kültür merkezi olarak da kullanılan kiliseden başka bir yerde oynansaydı oyunun bu güçlü etkiyi yaratamayacağına emin oldum. Gomidas Vartabed'in hayatı boyunca hem evi olan hem kovulduğu kiliselerden bir kiliseydi.

*Comes a tall handsome man/ In a dusty black  
coat with/ A red right hand*

*Uzun boylu yakışıklı bir adam/ tozlu siyah  
paltosuyla/ Ve kırmızıya kesmiş sağ eliyle gelir*

Yüksek tavanlı, geniş bir salonun orta yerine kurulmuş bir platformun üzerine dökülmüş toprak ve hepsinin ortasında içinden minik bir ağacın yeşerdiği cam tabutun üstünde ve etrafında Gomidas'ın hikayesini anlatan Fehmi Karaarslan söyleyince, ağaç olduğumuzu bildik, sesimizi çıkarmadan, duyulmayacak nefesler alarak izledik bu acı dolu hayatın hikayesini. Şansın yüzüne pek az güldüğü bu yetim çocuğun doğduğu topraklardan gönderilmesini; yeni gittiği yere tam alışmadan tekrar yollara düşürülmesini; her kurduğu korodan hüznüyle ayrılmasını; derlediği türkülerini kaybettiği andaki çarpınışını izlerken onları tekrar toplama iradesi göstermesine sevindik, sık sık koronun sesini duyduk. Gomidas'ın zihnine girdik, dışarıda ne olursa olsun içerideki ev duygusunda ısındık, bu iniş çıkışta onu ayakta tutan şeyi bilmem kaçınıcı elden de olsa işittik.

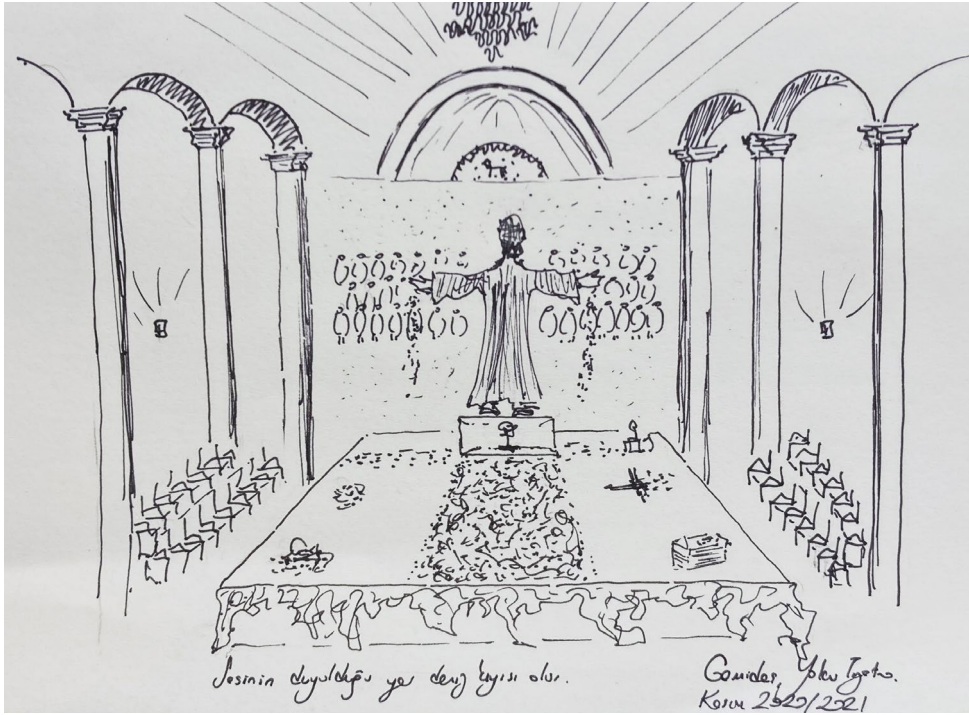
*He'll reach deep into the hole/ Heal your  
shrinking soul*



*O derin çukura doğru ilerleyip / Kurumuş ruhuna ilaç olacak*

Ölümü hep ensesinde hissetmiş Gomidas'ın toprakla ve toprak olmakla kurduğu ilişki de gözümüzün önündeydi. Tabuttan kalesinden neredeyse hiç ayrılmadı, sürekli toprağa dokundu, sevdiği her insanın ölümünde onları elinde hissetti. Ortadan ikiye bölünmüş akordeonun hayal kırıklığında, sadece sapları kalmış çantanın sözünü yerine getirememesinde cisimleşti zaman zaman hayal kırıklığı. Kaybettiklerine teselli olsun diye söylenen sözleri hatırlattı bize. Kütüphanecinin “Acıların anlatıldığı yere acı bir daha uğramaz” sözünü okurken Kosova’yla ilgili bir aydınlanma yaşamıştım. Oyunu izlerken acılarımızı anlatmadığımız, anlatanlara kulak vermediğimiz için aynı acıları tekrar tekrar yaşadığımızı düşündüm. Ayrıca, ölüm kalanları büyütmeliydi ki dünya

yaşanası bir yer olsundu; biz kalanlarla ne yapıyorduk sahi? 1915'te Çankırı'ya gönderildiği sürgünden kendisini çekip alacakların içinde yer almış olan Halide Edip'in “Sesinin duyulduğu yer deniz kıyısı olur” cümlesiyle tanıştık daha sonra. Benzer bir sözü Eçmiyadzin'i evi gibi benimsemesine sebep olan Gatoğigos IV. Kevork da Gomidas'ın sesini duyduğunda söylemişti; “Yaşlı adamın duyduğu, salonun duvarlarında çınlayan ses çok berrak ve zarifti. Sanki küçük şarkıcı tek kelimesini anlamadığı Ermenice kelimeleri içinden nurlandırıyor... ses IV. Kevork'u duygulandırıp gözyaşlarına boğdu; gözyaşları yüzünden beyaz sakalına aktı.. ve cübbesinin kıvrımlarında kayboldu.”<sup>2</sup> Dostlarının birer birer gitmesi onların seslerini duymasına engel değildi Gomidas'ın, tıpkı o kilisede oturduğumuz andan itibaren hissettiğimiz nefesler gibiydi. Hepimizi davet ettiği hastane odasında yıllarca susmasının acısını çıkarır



gibi konuştu Gomidas. O konuşmaya ara verdiğinde de bestelerine ses veren genç koro konuştu; gür, tok ve çok duygulu bir koroydu bu. Karanlık bir perdenin ardında, tıpkı Piyer'in koyunu gibiydi, görünmüyordu ama vardı. Yönetmen sayesinde biz seyirciler de o koyunu gördük, gördüğümüzü bildik, bu konuda da konuşmadık. Tek kelimeyle özetlemem gerekse spiritüel bir performans derdim ben Gomidas için. Altı aylıkken kaybettiği annesinin ardından kendisine bakan babaannesini sürekli "beni soran oldu mu" cümlesiyle rahatsız ettiği aktarılan <sup>3</sup> Gomidas'ı soran ve arayan Yolcu Tiyatro sadece onun hayatını hatırlatmakla kalmayıp bize bugünümüzü de sordurmayı başarıyor. Bendeki macerası Priştine'de başlayan oyunu okuduğum kafede, iki kez üst üste çalan şarkının önce müziği metnin tartımıyla bütünleşti, sonra da sözleri kelime kelime kulağıma dökülmeye başladı. Okurken belki siz de dinlemek istersiniz. <sup>4</sup>

### Referanslar

- (1) Yıllar sonra Gomidas'ın doğduğu kente giden iki kadının tanıklıkları için bkz <http://www.agos.com.tr/tr/yazi/23090/kutahyada-adim-adim-gomidas-vartabedin-izinde> alıntılama tarihi 20 Kasım 2021
- (2) *Deliliğin Arkeolojisi Gomidas; Bir Ermeni İkonunun Portresi*, Rita Souhlian Kuyumjiyan, Bir Zamanlar Yayıncılık, s.35
- (3) A.g.e, s.27
- (4) \* <https://www.youtube.com/watch?v=RrxPKps87k>





**Bir Oyun Üç Bakış**

***Terk Edilmiş Kıyılar  
Negatif Fotoğraflar***



# ***Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar\****

DİKMEN GÜRÜN

90

**T**üm dünyayı etkisi altına alan pandemiyle birlikte tiyatro alanında seyirciyle iletişim kurmanın yolları üzerine araştırmalar devam ediyor. Teknolojinin, oyunların seyirciyle buluşmasında hiç olmadığı kadar önemli rol oynadığını bu sürecin başından itibaren karşılaştığımız uygulamalarda görüyoruz. Şu aralarda, sürecin ilerlemesiyle, teknolojinin olduğundan daha da “aktif” bir konuma geçtiğini takip ediyoruz. Sanatçının ve seyircinin konumlarına, alımlama süreçlerine yönelik tartışmalar hızla ilerliyor. Ufuk açıcı süreçler... Ama ben yine de bekliyorum salonlarda yan yana oyun izleyeceğimiz günleri.

“*Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar*” dijital mecraya için hazırlanmış bir oyun. Metin ve tasarım Ferdi Çetin’e ait. Çetin, son yıllarda çalışmalarıyla dikkat çeken bir yazar. Oyunun yönetmeni Yeşim Özsoy. GalataPerform çatısı altında sürdürdüğü yenilikçi işlerine eklenen bir çalışma bu.

## **RİTİM VE İMGESEL YAPI**

“*Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar*”, çevrimiçi ilk gösterimini 24. İstanbul Tiyatro Festivali’nde gerçekleştirmişti. Oyunun birçok açıdan enteresan bir iş olduğunu söylemek gerek. Oyunda neler olduğuna bakacak olursak: Ferdi Çetin’in yarattığı mekânda karşımıza bir ailenin yemek odası çıkıyor. Metin ve tasarımdaki ipuçları sanki bizleri 1990’lı yıllara taşıyor. Anne, baba, çocuklar ve ailenin yaşlı hanımefendisi bir yemek masası etrafındalar. Bir aile yemeği bu. Masada gelişen bir anlatıyı takip ediyoruz. Anlatıyı, evin kızının tek kişilik anlatısı aracılığı ile dinliyoruz. Zaman geçtikçe anlıyoruz ki aslında hiç yenmemiş bir aile yemeği bu. Aile bireylerinin yaşanmış olan bir felaketten dolayı bir arada olmadığını fark ediyoruz. Bir araya gelememiş bir baba ve kızın hayaline ortak oluyoruz. Metin birçok açıdan Amerikalı yazar Gertrude Stein’in metinlerine göz kırpmıyor sanki. Ferdi Çetin zaten bir Gertrude Stein hayranı, üzerine akademik çalışmalar da yapıyor. Gertrude Stein’in bir dramatik öykü anlatmadan bir tiyatro deneyimi

Geçmişte yaşanmış bir felaket merkezinde tekrarlarla ilerliyor oyun. Metnin tekrarlarla ilerleyen ritminde belirgin imgeler yakalıyoruz ve bu imgeler aracılığıyla da bir bellek oyununa dönüşüyor seyir deneyimi. Metin katman katman ilerlerken birçok farklı düzeyde çağrışım alanları açılıyor önümüzde. Her bir imgenin etrafında şekillenmiş derinlikli çağrışım alanları bunlar. Yengeçler, araba ve kökleri gökyüzüne uzanan ağaç... Metnin güçlü yanı da buradan geliyor olmalı. Çetin'in öykücü kimliğini de hatırlatmakta fayda var.

### İMGELERE HAYAT VERMEK

*“Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar”*1 izlerken Performing Arts Journal'ın (PAJ) editörü eleştirmen Bonnie Marranca'nın *İmgeler Tiyatrosu (Theatre of Images)* isimli kitap için yazdığı önsözdeki cümlelerin Ferdi Çetin'in bu oyununu tarif etmek için de kullanılabileceğini düşündüm: “İmgeler Tiyatrosu'nda performansın resimsi ve heykelsi özellikleri vurgulanır.” Yeşim Özsoy'un dijital tiyatro tartışmalarının ortasında yönettiği bu oyun için de böyle bir yorum yapabiliriz sanki. Şu anda yılını tam olarak hatırlamıyorum ama tiyatro ve performans dünyasının üç önemli yazar ve eleştirmeni Prof. Elinor Fuchs (Kolombiya Üniversitesi) ve Prof. Una Chaudhuri'den (New York Üniversitesi) sonra Bonnie Marranca da İstanbul Tiyatro Festivali'nin konuğu olmuşlardı 2000'lerin başlarında. Kayda değer, yararlı buluşmalardı bunlar.

Yeşim Özsoy'un yönetmenlik yorumuna dönecek olursak, Çetin'in metninin çıkış noktası fotoğraf çekmek, bu fikir reji için de bir çıkış noktası oluşturuyor ve oyunda fotoğraf ve video çekimi farklı katmanlarda karşımıza çıkıyor. O yüzden izlediğimiz işin bir “oyun” olduğunun ve o oyunun sahnede çekiminin yapıldığının ara ara altı çiziliyor. Fotoğraf ya da video çekmenin “oyunu” da bir katmanda işe dahil edilmiş oluyor böylece. *“Terk Edilmiş*



*Kıyılar // Negatif Fotoğraflar”* çevrimiçi izlenen bir iş olarak örneklerini görmeye başladığımız dijital tiyatro için bir estetik önermesi getiriyor.

*“Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar”*ın festival sırasında seyircilerin ziyaretine açılan bir yerleşmesi de vardı. Bu ziyaret oyunu tamamlıyordu. Yerleştirmede seyirciler, oyunun çekimlerinin yapıldığı “oyun alanını” oyuncularla karşılaşmadan deneyimliyordu. Nesnelere “oyunculuğu” idi orada merkezde olan. Çevrimiçi izlenen oyunun ve fiziksel olarak ziyaret edilen yerleştirmenin birleşiminden bambaşka bir teatrallik önerisi çıkıyor.

Son olarak, *“Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar”*da dikkat çeken resimsi plastik içerisinde oyunculara değinelim, Kübra Balcan, Yaman Ceri, Banu Fotocan, Ahmet Ayaz Yılmaz ve Meral Çetinkaya'dan oluşan oyuncu kadrosu imgelere hayat veren heykelsi duruşlarıyla oyuna canlılık katıyorlar. Bir kez daha Bonnie Marranca'ya dönecek olursak; “[...] bu da tiyatroyu mekân odaklı bir” forma dönüştürüyor. Metnin imge yüklü ve ritmik yapısının yardımıyla görselliği yüksek, zamansız bir oyun çıkıyor karşımıza.



# Tiyatro Her Koşulda Mümkün

MELİKE SABA AKIM

92

**P**andemi sürecinde tiyatro yapmak, ekiplerin pek çoğunu tiyatronun sınırlarını zorlamaya, deneysel formüller türetmeye itti. Prömiyerini 24. İstanbul Tiyatro Festivali'nde yapan GalataPerform oyunu *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar*, bu süreçte öne çıkan deneysel arayışların bir sonucu. Yeşim Özsoy yönetimindeki oyunun kavramsal konsepti ve metni Ferdi Çetin'e ait. Fikir şu: Madem seyirciyle oyuncu fiziksel olarak aynı mekânda bir araya gelemiyor, o halde tam da bu "bir araya gelemeyiş" durumunu merkeze alarak bir form türetmeli. Oyunda, tiyatronun olmazsa olmazlarından varsaydığımız mevcudiyet (presence) koşulu bir namevcudiyet (absence) haliyle ihlal ediliyor. Oyun ilk etapta öyküsünü, oyuncuyla seyirciyi bir araya getirmeden, seyircinin evinden izleyebileceği sinematografik bir formatta seyre açıyor. İkinci etapta ise seyirci, oyundaki nesnelere, eşyaların fiziksel olarak sergilendiği, multimedya destekli oyun mekanına davet ediliyor, tıpkı müzede gezer gibi, oyuncuların yer almadığı bu mekân içinde

nostaljik bir deneyim yaşıyor.

Ferdi Çetin'in bu proje için yazdığı metin de "bir araya gelemeyiş" fikriyle biçimlenmekte: Türkiye'nin yakın tarihine ait faili meçhul cinayetlerin belleklere kazınmış imgeleriyle, kayıp sonrası parçalanan bir ailenin izi sürülüyor; ailenin geçmişi şekillendikçe toplumsal travmalarımızla yüzleşiyor ve olanları hatırlamak zorunda kalıyoruz ya da unutmamak. Şiirsel bir dille bezeli oyun metni dramatik yapı konvansiyonlarının oldukça dışında, imgelere dayalı yapısıyla seyirciye farklı bir teatral deneyim vadediyor.

İlk gösteriminden bu yana, yine GalataPerform'a ait bir dijital sahne olarak tasarlanan YeniPerform üzerinden seyircisiyle buluşan *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar*, 2021 Edinburgh Fringe Festivali'nde çevrimiçi olarak gösterildi, yanı sıra, 2021 Kasım ayında gerçekleşecek İngiltere menşeli VIOLA! Avrupa Tiyatro Festivali'nin çevrimiçi programında yer alıyor. Oyunun yaratıcı ekibiyle, söz konusu bu teatral denemeye dair fikirleri/deneyimleri üzerine

söyleştik.

### Yeşim Özsoy (Yönetmen)

**M.S.A:** *“Bir araya gelememiş” fikri üzerine kurulu bir oyun Terk Edilmiş Kuyular // Negatif Fotoğraflar. Salt oyun yeri/seyrir yeri ilişkisini değil, bir ikinci katman olarak tiyatronun fiziksel mekanını ironik bir biçimde tersinleyerek bir müzeye dönüştürüyorsunuz. İşin göbeğinde çok güçlü bir “teatral olan nedir?” tartışması var. Süreçteki deneyimimizden söz edelim isterim, bir tiyatroyönetmeni olarak, yine bu tartışma ekseninde, bu deneyimden geriye sizde ne kaldı?*

**Y.Ö.:** Teatral olan nedir sorusu hep gündemde olan bir soru. Özellikle bizim gibi tiyatrolar için. Yaptığımız her oyunda tiyatronun sınır ve imkanlarını farklı şekillerde deneyimleyip sorguladığımız için soru çok aktif her zaman. Lakin pandemi sürecinde daha fazla yüz yüze kaldığımız bir soru oldu tabii. Çünkü dijital için üretmek durumunda kaldık. Bu da bizi, elimizde ne var, paletimizde hangi elementler var ve bunlardan hangileri bizim “hala tiyatroyapma” pozisyonumuzu korumamızı sağlar gibi soruları sormaya yöneltti. Bir tiyatroyönetmeni olarak daha ilk oyunlardan beri disiplinlerarasılık, yeni metinler ve yeni teknolojiler üzerine düşünmeyi kendi kurduğum tiyatroya kural edindiğim için aslında bu süreçte sizin “müze” olarak tanımladığımız benim de belki görsel sanatlar ve enstalasyon disipliniyle örtüştüğümüzü düşündüğüm alanla yoğrulma fikri en başından beri çok sıcak ve yakın geldi. Richard Schechner’in çevresel tiyatrosundan tutun enstalasyon mantığına, “immersive” deneyimlere kadar yer yer çağdaş sanatla örtüşen, iş birliğine giren *Son Dünya* dahil, *Ev-Kakofonik bir Oyun*, *İz*, *Noter* ve hatta sahne düzleminde bile olsa *Yaşlı Çocuk* gibi oyunlarda mekânsallığı hep düşündüğüm ve uyguladığım için bana çok oyuncaklı ve aşına olduğum bir estetik üzerine gitmek doğal geldi. Bu nedenle Ferdi böyle bir konsept önerisiyle geldiğinde özellikle de böyle bir zamanda çok doğru

bir proje ve oyun olabileceğini hissettim. Daha sonra metin ve şekillendirme süreci başladı ve bu noktada da temel olarak sorguladığımız konular film, video art ve tiyatroydisiplinlerinin kesişme ve kesişmeme noktalarıydı. Sinema estetiğinin mükemmelliği ile tiyatroyun hataya izin veren zamansallığı temel tartışma noktalarımız oldu. Ben metni ve rejiyi de bu şekilde bu sorular üzerinden yorumladım. Metinle karşılaşma süreci ve onu oyunculara ve görsel dile aktarma süreci de edebiyat ile tiyatroyun karşılaşması gibi oldu. Sonuçta çok disiplinli bir karşılaşmalar bütünü yaşadık özetle.

**M.S.A:** *Metin ve işaret ettiği dünya itibarıyla imgesel bir anlatımla karşılaşıyoruz, bu imgesel dünyayı sahnede teatral bir zemine oturtma noktasında nasıl tercihlerde buldunuz?*

**Y.Ö.:** Öncelikle bir hikâye tercihi yaptım. Metinde direkt anlatılsa da anlatılmasa da bu tercihi yaparak ilerledim. Oyuncularla da bu yol üzerinden geliştirdiğimiz bir oyunculuk deneyimi / çalışması yapmaya odaklandık. Bu hikâye de Ahmet Taner Kışlalı’nın ölümü sırasında daha çok küçük olan kızının dilinden anlatılan hikayeydi. Yani aile bize göre bu gerçek kişi ve ailesinin hayali ve gerçek kişileri oldu. Buradan çıkışla metindeki karakter dağılımını yaptım. Var olan ve olmayan karakterler üzerine. Tabii yazarın metninde tüm bunlar net değil ve imgeler dünyası çok daha önemli ama sahneleme noktasında bu tercihi yapmak gerekti. Bu yolla göstergeleri, arabayı, sesleri, oyunculukların dünyasını ve duyguları bulabildik. Ve hikâye öznelleşmekten çıktı ve 90’larda yaşadığımız tüm acıların bütünü oldu. Bu anlamda bana göre çok ilginç bir tartışma alanı yarattık. Hem yazarla aramızda hem de seyirciyle hafıza arasında. Bundan sonra ise teatral olan ile sinematografik olanın dengesi ve tartışması üzerine katmanlaştı oyun. Yani elime gelen Ferdi Çetin imzalı düz metne ayrıca bir sinema yönetmeni gibi tretman ve ayrı bir olay örgüsü kurgulayıp paralel bir metin oluşturdum. O noktada Noyan çekimin yönetmeni olarak devreye girdi; onun dünyasıyla



94

da önce bahsettiğim sinema ve teatral olanın tartışmasını yürüttüğümüz bir çalışma geliştirdik. Belki de rejisi olarak yaptığım en temel seçimlerden biri metnin dış ses olması ve fiziksel bedenden ayrı kurgulanmasıydı. Bu tercih de metnin var olan imgesel ve edebi dünyasını genişletti ve ses seyircinin özdeşleştiği ve şahit olduğu bir alan yarattı. Tüm element ve yaratıcıların yan yana durabildiği ve birbirini besleyebildiği bir denklem yaratmayı seviyorum otoriter tek duruş ve tek bir perspektiften ziyade. Bu bazen yanlış anlaşılabilir bazen de bu projede olduğu gibi müthiş bir denge ve keyifli bir üretim alanı yaratıyor. Sanırım biraz da kadın olmakla alakalı. Paralel yönetim ve ortaklaşan yaratım alanı bana aynı zamanda çok “feminen” bir sanat perspektifi olarak doğru geliyor.

**M.S.A:** *YeniPerform'daki tüm dijital gösterimler sonrasında katılımcılarla Zoom'da bir araya geldiniz. Katılımcıların geri dönüşleri nasıldı? Çünkü bir yandan GalataPerform olarak bu noktada katılımcıların deneyimini, bir tartışma alanı açmayı, fikirlerin paylaşımını gözettiğinizi söyleyebiliriz sanırım.*

**Y.Ö.:** Tiyatro için zor bir dönemdeyiz. Hepimizin paylaşmaya ve içinde bulunduğumuz durumu anlamaya ihtiyacı var. Söyleşi geleneği GalataPerform için uzun süredir var aslında ama bu süreçte daha önemli oldu tabii. Biz Yeni Metin festivallerimizde ve yurt dışından her çağırdığımız oyun yazarının okumasından sonra ve özellikle uluslararası projelerimizde oyun sonrası bir sohbet, söyleşi ortamı yaratmayı gelenek haline getirmiş bir tiyatroyuz. Bu nedenle özellikle böyle bir dönemde bu geleneği Zoom'dan da olsa devam ettirmek hem bize hem de seyircimize iyi geldi.

### **Ferdi Çetin (Yazar)**

**M.S.A:** *Hem oyun metni hem de sanal mecrada oyunu izleyip sonrasında fiziksel mekânı oyuncularla karşılaşmadan ziyaret etme konsepti size ait. Metni bildiğim kadarıyla bu konseptle eş zamanlı olarak geliştirdiniz. Tiyatro metnini ve oluşum sürecini bu anlamda çok bütünsel bir süreç olarak ele aldığınızı söylemek mümkün. Siz kendi yaklaşımınızı nasıl tanımlıyorsunuz?*

**F.Ç.:** Tasarımın ve metnin birlikte şekillendiğini söyleyebilirim ilk olarak. Aslında başlangıçta

çoğunlukla bir imge ya da bir an beliriyor zihnimde, bir fotoğraf ya da bir isim başlangıç için yeterli olabiliyor. O imge ya da isim bir öyküye davet ediyor beni. *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar*'da da öyle oldu. Bir fotoğraf karesiydi başlangıç noktam; sonra o fotoğrafa bakarak büyüyen bir anlatıcının peşine düştüm diyebilirim. Bu noktada belirtmekte yarar olduğunu düşünüyorum, ben sahne için yazdığım metinlerimi oyun olarak tanımlamaktan ziyade "sahneleneceğini bilen öyküler" olarak tanımlamayı tercih ediyorum. İmge ve tekrarlar bir ritim duygusu yaratıyor ve aslında "sahneleneceğini bilen öyküler" başlangıçta belirgin bir form önermesi getirmiyor gibi görünseler de zaman içerisinde tasarım ile birlikte değişip dönüşüyorlar. Bir önceki oyunumdan örnek vermem gerekirse; *Hafızasını Kaybeden Müzeden Bir Traktöre Mektuplar*'da da benzer bir süreçten bahsedebiliriz. Bir ailenin üç kuşaktan üyeleri birbirlerine mektuplar gönderiyorlar fakat burada temel bir eksiklik vardı, mektupları gönderen kişiler ve alan kişiler arasındaki bir kopukluktu bu. Gönderen kişi mektubunun karşı tarafın eline geçip geçmediği bilmiyordu, kayıplar, kaybolanlar, yitip gidenler, gitmeyi tercih edenler ve yas oyununun duygusunu oluşturuyordu. Oyuna hâkim olan ulaşamama hali oyunun biçimini de belirledi; ya da tam tersini söylemek de pek mümkün. *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar* da öyle, bir araya gelememe hali forma da etki ediyor. "Sahneleneceğini bilen öyküler" biraz daha büyüseler iyi kurulu birer İbsen metni olarak karşımıza çıkabilirler pekâlâ ama benim öykülerim orta ikiden ayrılmayı tercih ediyorlar sanırım. Eksik bırakıyorum diyelim şiiri, istiyorum ki seyirci tamamlasın.

**M.S.A.:** *Oyun metni yakın zamanda e-kitap olarak basıldı; öyküleriniz de kitaplaşmıştı. Tüm bu metinlerde yoğun bir imgeler dünyası var; Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar oyunu da yine güçlü imgeler ekseninde görsel/şiişsel bir dünya sunuyor. Dikmen Gürün de oyunla ilgili yazısında Bonnie Marranca'nın "İmgeler Tiyatrosu"*

*(The Theatre of Images) kitabına atıf yapmıştı; oyunlarınızı yazarken sunulacak dünyayı estetik olarak, tüm plastiğiyle hayal ettiğinizi düşünebilir miyiz bu durumda?*

**F.Ç.:** Bu oyun özelinde kesinlikle öyle olduğunu söyleyebilirim. Yeşim Özsoy ile fikrin ortaya çıkışından sahneye taşınma sürecine kadar iç içe geçen bir çalışma pratiğimiz oldu. "Sahneleneceğini bilen bir öykü" olarak bu oyunun metni ilk başta düz ve tek bir ses için yazılmış bir anlatı olarak karşımıza çıkıyor, fakat yönetmen yorumuyla birlikte bütünleşik bir hal aldıkça tasarım da şekillenmeye devam etti. Metnin işaret ettiği bir dünya var, Yeşim Özsoy'un bu dünyayı yorumlama biçimi sahne düzleminde imgelerin serbestçe dolaşmasına olanak tanıyan bir yorumdu. O sebepten oyun, rengi, plastiği ve dokusuyla bir tabloyu andırır nitelikte bir yorum olarak karşımıza çıkıyor. Yazar ve yönetmen tarafından çizilen bir resim bu

### **Ozan Ömer Akgül (Dramaturg)**

**M.S.A.:** *Bir meta-tiyatro söz konusu, kurgu ve gerçek iç içe oyun boyunca. Kameralar ve ışıklar, çekim ekibi, yani tiyatro sahnelerinin esasen bir film seti olduğu bize özellikle gösteriliyor. Bu durumun oyunun melez formuna dramaturjik olarak hizmet ettiğini düşünüyorum, tiyatro mu film mi diye sormak sanki hayal miydi gerçek mi demek gibi, bunlar oldu mu olmadı mı, yaşandı mı unutuldu mu demek gibi... Oyunun dramaturgu olarak izlediğimiz şeyin ne'liği hakkında neler söylemek istersiniz?*

**O.Ö.A.:** Öncelikle şunu söyleyerek başlamak isterim: çağımızda tiyatroyu kesin bir tanım içinde açıklamanın güç olduğunu düşünüyorum. Tabii bu durum, tiyatronun belirsiz ya da tanımdan yoksun olduğu anlamına da gelmiyor. Bugün yeni dramaturjik yaklaşımların sıkça anıldığı bir dönemde, tiyatronun ne'liğini tartışmak için, tiyatroya sızan ya da tiyatronun sızdığı biçimleri/estetik yaklaşımları bu oluş içine katmamız



gerekir. Bugün çağdaş dramaturjide *post-mimesis* (temsil sonrası) yaklaşımdan da söz ediyoruz. Bu tanım mimetik yaklaşımla mesafeli bir kavramdır: Alışıl gelmiş yaklaşımlardan ve temsilden uzak, anlamın mutlaklaştırılmadığı ve deneyimin ön plana çıktığı bir estetik. Dolayısıyla artık tiyatronun mecrası ve ontolojisi kaçınılmaz olarak alımlama stratejilerini de değiştirmiştir. Eğer geleneksel dramaturjik kipler ile çağdaş dramaturjik yaklaşımları tanımlarsak, çağdaş dramaturji “anlaşılmazlık” eşiğinde anılmayı sürdürecektir.

Bizim bu çalışmada temel olarak odaklandığımız mefhum/durum, bir arada olmama haliydi. Pandemi koşullarında seyirci ve oyuncu karşı karşıya gelemiyor, hâlâ tiyatro yapmak mümkün mü? Çünkü tiyatro, en yaygın tanımıyla, oyuncu ve seyirci birlikteliği üzerine inşa edilir. Biz, tam olarak bu durumu sorunsallaştırmak istedik. Performansı iki aşama olarak tasarladık. İlki, kaydedilmiş bir performans kurgulayarak dijital bir mecra üzerinden seyirciye sunduk. İkinci aşamayı

ise bir enstalasyon olarak inşa ettik. İkinci kısımda ise seyirci mekânı ziyaret ederek karşısına çıkan nesne ve video üzerinden performansı deneyimledi. Her iki bölümde de seyirci ve oyuncu “aynı mekânı”, “aynı zamansallıkta” deneyimlemiyor. İş böyle olunca akla gelen temel soru: Bu bir film mi yoksa tiyatro mu? Eğer bir biçim ya da sanat yapısı bu ontolojik soruyu sorduruyorsa, temel alımlama alışkanlıklarını bir kenara bırakıp karşılaştığı yapıt ile kaçınılmaz olarak bir iletişime girmesi gerekir. Bu sorunun tabii ki “mutlak” bir cevabı yok. En azından beni dramaturg olarak heyecanlandıran kısım tam olarak bu sorunun mevcudiyeti oldu. Tiyatro özellikle 20. yüzyılın başından itibaren çerçevesi genişlediği yeri durmadan ihlal ederek kendini genişletti. Biz meta bir temsil üzerinden, dekoru, oyuncularını ve tüm ekibi gizlemeden, yapılan bu çalışmanın bir tiyatro mekânında çekilip imajlara odaklanarak bir alımlama süreci üretmeye çalıştık. Nihayetinde bu bizim niyetimizdi. Ama alımlama sürecinde seyirci kendini farklı





dünyalar içinde görmek ve farklı tanımlarla ifade etmekte her zaman özgürdür. Kanımca biz, İtalyan yönetmen Romeo Castellucci'nin deyimıyla "skandal" yaratmaya çalıştık (skandal kelimesi Eski Yunanca'daki skándalon'dan türemiştir: Tuzak, kapan gibi anlamlara sahiptir). Seyirci bağlamında bu tuzaklar ya da yoldan çıkış alımlama sürecinde bir kaybolma durumu değil, alımlayıcının tökezleyerek, durmadan yönünü değiştirerek yeni yollar keşfetme sürecidir ve deneyimdir.

### **Noyan Ayturan (Görüntü yönetmeni, kurgu, renk düzenleme)**

**M.S.A.:** *Oyunun görüntü yönetmenliği, kurgusu, renk düzenlemesi size ait. Bu da demek oluyor ki en az yönetmen kadar aktif rolünüz var bu süreçte; nihayetinde seyircinin ekranda izlediği dünyaya dair estetik ve hatta anlamsal düzeydeki son düzenlemeler, çünkü kurgu var işin içinde, size ait. Nasıl bir süreçti, nasıl bir yol izlediniz Yeşim Özsoy'la çalışırken?*

**N.A.:** Süreç oldukça keyifli ve zihin açıcıydı diyebilirim. Yeşim ve Ferdi'yle yazım sürecinden itibaren fikir paylaşımı içinde ilerledik. İzlediğiniz son versiyondan yaklaşık bir ay kadar önce Yeşim'in metni tek başına okuduğu/oynadığı bir film bile çektik. Bu projenin hem heyecanlı hem de hüzünlü bir tarafı da *GalataPerform*'un bu işle yıllardır üretim yaptığı mekâna veda ederken dijital sahnesine merhaba demesiydi.

Sonra, festival işi için kolları sıvadığımızda metnin dünyasını ekranda teatral özelliğini kaybetmeden nasıl kurabileceğimizi düşündük. Anlatıcı bir dış sesin şiirsel izleği içinde imgelerle dolu bir görsel anlatı tasarladık. Benim sorumluluğum masadaki fikirlerin görselleştirilmesiydi ama bu fikirlerin yazar ve yönetmene ait olduğu da hep aklımdaydı. Dolayısıyla iş yükünün çoğunu üstlenmekle birlikte her zaman onların hayallerine bağlı kalarak hareket etmeye çalıştım. Yaratıcı ekip olarak güzel bir uyum yakaladığımızı düşünüyorum; arada fikir ayrılıklarımız da oldu elbette. Deneyelliğin getirdiği belirsizlik hissi de oldukça stresliydi fakat



bunu yapıcı bir enerjiye dönüştürebildiğimizi düşünüyorum.

98 Ortaya çıkan sonuç biçimsel olarak orta metraj deneysel bir sinema filmi gibi görünse de yapım sürecinin epey teatral olduğunu söyleyebilirim. Süreci tiyatroya benzetmemin teknik ve duygusal olarak farklı nedenleri var. Yönetmen, dramaturg, tasarımcılar ve oyuncuların yönelimleri hem estetik hem de çalışma tarzı olarak büyük oranda tiyatroya yakındı. Sinematografi tarafında Serdar Çam'ın kamera ve drone çekimlerindeki büyük desteği sayesinde normalde kalabalık bir ekibin yükleneceği bir işi iki kişi halledebildik. Dolayısıyla kameraları çıkarttığımızda çalışma ortamı bir tiyatro provası şeklinde ilerliyordu. Çekimler bitip yalnız başıma kurgu masasına oturduğumda ise işin zorluk seviyesi arttı. Kısıtlı bir zamanda bu kadar şiirsel bir anlatının görsel dramaturjisini kurgulamak imkânsız görünmeye başladı. Dosyaları düzenlemeye başladığım ilk gün kafamda yurt dışına kaçış planlarının döndüğünü hatırlıyorum. Metnin anlatısını kurmanın zorluğu farklı fikirlerin doğmasına yol açtı, birçok sahneyi çekim öncesi planladığımızdan farklı şekilde kurguladık. Yeşim'in de bu

noktada deneyselliğe açık bakış açısı cesaret verici oldu.

Duygusal yönden tiyatroya benzetmem ise ortaya konan biçimden tamamen bağımsız, kişisel bir his. Tüm ekibin bir film çekmek için bir araya gelmiş, birbirinin sorumluluk alanına girmeyen profesyonellerden ziyade yıllardır birlikte çalışan bir tiyatro kumpanyası ruhuyla hareket etmesi sanırım aşına olduğumuz tiyatro ruhunu bize hissettirdi. Yazarın dekorun duvar kağıdını kaplaması, oyuncunun ustalarla pazarlık yapması, benim balık pazarından yengeç seçmem, herkesin evden kendi kişisel eşyalarını aksesuar olarak getirmesi gibi tiyatrodan başka profesyonel alanlarda pek görülmeyen bir özveriyle çalıştık. Kimsenin işin ticari boyutuyla ilgilenmediği, emeğini ve iş gücünü normal şartların üzerinde projeye akıttığı bir set süreciydi. Aslında "tiyatro ruhu" gibi somut işi mistifiye eden tanımlardan imtina ederim ama sanırım işin üzerinden bir yıl geçtikten sonra nostaljik bir romantizm devreye giriyor ve proje hafızalarımızda pandeminin zor şartları altında topluca büyük emek verilmiş bir çalışma süreci olarak yer alıyor.



# İmkansız Bir Fotoğrafın Peşinde

TUĞBA SORGUN

*“nedir bir kutlama bir kutlama yemeği nedir ki, ortada kutlanacak bu kadar az şey varken.”*

**T**erk Edilmiş Kıyılar//Negatif Fotoğraflar 24. İstanbul Tiyatro Festivali'nde online gösterimde yer alırken, çalışmanın bir devamı olarak tasarlanan enstalasyon da Bomonti Alt'ta ziyaretçi ile buluştu. Ferdi Çetin'in kaleminden çıkan oyun, Yeşim Özsoy yönetimi ile sahneye konuldu/kameraya alındı. Pandemi ile birlikte hakkında çok fazla konuşulmaya başlanan dijital tiyatro kavramının sınırlarının sorgulandığı/arandığı oyun, seyirciyi çekilemeyen fotoğrafların peşinden imge yüklü bir yolculuğa çıkarıyor.

Oyun, “buradayım” kelimesi ile açılıyor ve genç bir kadın, sahneden seyircilere sesleniyor. Seyircilerin bakışlarını fark ettiğini, kendisinin ışıkların altında olduğunu söylüyor ve Çehov'un meşhur “bir martıyım ben” tiradının giriş cümlelerini sıralıyor. Oyun daha birinci dakikadan itibaren izlenen şeyin

bir tiyatro olduğunu vurguluyor. Ardından bir masanın etrafında toplanan bir aile görüyoruz: Anne, baba, ağabey, genç kız ve büyükanne. Masa sahnesine geçildiği anda müzik başlıyor ve genç kadının sesi dış ses olarak verilmeye başlanıyor. Kimsenin konuşmadığı, konuşulsa da duyulmadığı bir akşam yemeği. Sene 1999. Bir kutlama; bol bol fotoğraf çekilen kalabalık bir yemek. Genç kadının anlatımına bakılırsa masada sekiz kişi hatta daha fazlası var. Oysa masada sadece aileyi görüyoruz. Akşam yemeğinden her “an” sanki kendi uzayında genişliyor, genç kadın o uzaylara dalıyor ve genişleyen anların içerisinden bize sesleniyor. Sanki bir şey arıyor; sanki geçmişte kaybettiği bir parçayı o akşam yemeğinde bulacak. Zaman ileri sığıyor; bu kez genç kadının dairesindeyiz. Yine bir yemek masası ama bu kez kimse yok. Eşyalar bugünün eşyaları; takvim ileri sarmış ve masa boşalmış diye düşünüyoruz ilkin. Telefon çalıyor, arayan annesi. Kızının aramamasından yakınıyor, oğlu bu yaz gelecek diye seviniyor, kızının çok

da siyasete karışmasını istemiyor; her anne gibi bir anne. Bir yandan bütün bu başlarına gelenin kimsenin başına gelmediğini söylüyor, konu kocasına geldiğinde eline içkisini alıyor; bir gariplik var. Anne ile konuşma esnasında en baştaki yemek masasına dönüyoruz. Annesinin karşısında büyümek zorunda kalan genç kadın, babası ile baş başa kaldığında ise aksine iyice küçülüyor, çocuklaşıyor. Babası ile gittikleri/ gitmedikleri sahilden bahsediyor, topladıkları/ toplamadıkları yengeçlerden... Genç kadını sahilde görüyoruz bu kez. Babasızlığını anlatıyor, denizin öte tarafındaki abisinin yardıma gelmeyişi aktarıyor, annesine ağabeyinden ümidi kesmesini salık veriyor. Sahil sahneleri, masa sahneleri iç içe geçiyor. Toplamadıkları yengeçler masayı işgal ederken genç kadın yenmeyen yemeğin masasında oturuyor. Oyunun sonuna geldiğimizde çekilmeyen son bir fotoğraf için artık çoktan dağılmış ailesini bir araya topluyor ve son bir imkansız fotoğraf çekiliyor.

*Terk Edilmiş Kıyılar// Negatif Fotoğraflar için bir tanım yapmak gerekirse; imkansız bir fotoğrafın peşinde dijital tiyatrunun*

imkanlarının araştırılması denebilir. Bir tiyatro sahnesinde oynanan oyun, kameranın olanaklarını kullanarak bazen bir eve, bazen bir sahile taşınıyor. Sinemanın anlatım biçimini kurmadan, tiyatrunun içine kamerayı nasıl dahil ederiz sorusunu soruyor ve cevabı her doğru sorulmuş soru gibi yeni sorular doğuruyor. Tiyatro nerede başlıyor, hangi anda sinemaya yaklaşıyor, kamera kullanıldığında nasıl hâlâ tiyatro olmayı koruyor. Dijital tiyatrunun sormaya devam ettiği, güncel bir araştırma konusu olan bu soruların cevabını oyun vermiyor, sadece kendi yorumlarını getiriyor ve yeni tartışma olanakları doğuruyor. Oyunun yönetmeni Yeşim Özsoy, pandemi mecburiyeti nedeniyle dijital tiyatroya mecburen yönelen çoğunluktan değil. Tiyatrosu GalataPerform'da her zaman yeni arayışlara yer veren Özsoy, yönettiği "İz" oyununda dijital olanaklardan yararlanırken takvimler 2013 yılını gösteriyordu. Özsoy, *Terk Edilmiş Kıyılar// Negatif Fotoğraflar*'da bu kez tamamen dijital olanaklar kullanarak tiyatrunun başat unsuru olan 'canlılık'ı nasıl sağlarını sorusunu sormuşa benziyor ki oyun "o





an” ve “orada” olanı sanki “şu an” ve “burada” gibi hissettiğimiz bir noktadan başlıyor. Ancak oyunda bu zamansal ve mekânsal sapmadan kaynaklanan oyunculuk hali sürdürülmemiş; akşam yemeğinin kurgusallığının altını çizmek adına bu kısımdan vazgeçilmiş gibi görünüyor. ‘Şimdi size bir şey anlatacağım’ dedikten sonra sanki genç kadının zihninin içine giriyoruz. Zihninden çıktığımız belki de tek mekan kadının evi. Oyun bu açıdan üç mekan ve üç aşama olarak okunabilir. Genç kadının gerçekten yaşadığı dairesi, bir sinema filmi hissi uyandıran kısım. Hayalinde yarattığı akşam yemeği; tiyatro sahnesinde geçen teatralliği yüksek kısım. Son olarak tamamen imgesel bir alan olarak deniz kenarı...

*Terk Edilmiş//Kıyılar Negatif Fotoğraflar*’daki diğer teatral tercih oyunun anlatı yönünün korunmuş olması.

Zihninde yankılanıyormuşçasına sahneye dolan kelimeler oyunun tüm atmosferini belirliyor. Genç kadın rolünü başarı ile canlandıran Kübra Balcan, seslendirmede aynı performansı ne yazık ki sergileyemiyor ve kelimelerin uyandıracığı dramatik etkiyi sesi ile uyandırmaya çalışarak Çetin’in metninin gücünü yer yer azaltıyor. Oyunculuklar ile ilgili olarak kısaca bir değerlendirme yapacak olursam baba rolü için Yaman Çeri’den daha iyisini düşünemezdim. Kelimelere gerek kalmadan rolün hakkını sonuna kadar veriyor. Bu konuda Meral Çetinkaya’dan bahsetmeden geçmek olmaz. Sanki bir konuşsa dünya yerinden oynayacakmış ama ağzını mühürlemiş gibi görünen, oğlunu kaybetmiş anne, babaanne rolünde muhteşem bir performans sergiliyor. Banu Fotocan anne rolünde eşini kaybetmenin hüznünü, yer yer



102

öfkesini yansıtmayı başarmış. Oyuncuların en temel zorluğu tek kelime konuşmadan oynamaları; ancak üstesinden başarı ile gelmişler gibi görünüyor.

*Terk Edilmiş Kıyılar// Negatif Fotoğraflar* bir hikaye aktarmaktansa, genç bir kadının imgelerinde gezinen bir oyun. Seyirci olarak, o imgelemden çıkıp gelenleri birleştirerek kadının ve ailesinin hikayesine dair fikir yürütüyoruz. Kadının hikayesine dair bize sunduğu imgeleri şöyle bir gözden geçirirsek; 90'lı yıllar, aile yemeği, konuşulan/konuşulamayan anne, annenin acısı, giden ağabey, bir araya gelinemeyen baba; babanın arabası, işten gelişi/gelemeyişi, arabanın patlayışı, yanışı... Baba ile çıkılamayan seyahatler, gidilemeyen sahil, toplanamayan yengeçler, birlikte çekilemeyen fotoğraflar... Belki de oyun boyunca sorulan “bir fotoğraf nedir” sorusunun esas muhatabı: Karşısında ömür geçirdiği babasının fotoğrafı. İçine nasıl sızacağını bilemediği bir fotoğraf. Bütün bu öyküyü başlatan, içine kendisini yerleştirebileceği bir fotoğraf düşlemesi değil mi zaten? “Bunların hepsini annem

uydurmuş olabilir” derken prodüksiyonu, ekibi görmemiz bu açıdan çift anlamlı bir an olarak okunabilir. Aslında bunların hepsini genç kadın uyduruyor ve hepsi onun kurgusu. İçerikteki bu kurgu, gerçekteki kurgu ile çakışıyor; gerçek ile kurgunun sınırı bulanıklaşıyor. Bir yandan tam da kurgusal olanı; babasının arabasının patlamasını, doksanlarda yaşananlar üzerinden düşündüğümüzde gerçek ile kurgunun sınırının bir kez daha bulanıklaştığını görüyoruz... Nitekim oyunun uzantısı olan enstalasyonda babanın arabası başrolde. Artık kelime yok, insan yok. Araba doksanların sessizliğinden çıkıp gelmiş, çocukluğumuzdan kopup gelen bir anı gibi. “Kimseye etmem şikayet” şarkısı ile baba koltuğu/şoför koltuğu aydınlatılıyor. Tek kelimeye gerek kalmadan tüm oyun tek bir ana, şimdiye dönüşüyor ve ince bir sızı bırakıyor. Çekilemeyen fotoğrafların, çıkılamayan seyahatlerin, kavuşulamayan babaların, dönülemeyen çocukluğun, doksanların, karanlığın ve aydınlatılmamış tüm cinayetlerin SIZISISI.



# Seyirci İzlenimleri

## Özden Işıltan

Ferdi Çetin'in yazdığı, Yeşim Özsoy'un yönettiği bu oyunda, hiç yenememiş bir aile yemeği ekseninde, bir arada olamamış aile bireylerini görüyor ve ailenin kız çocuğunun geçmiş ve bugün üzerine kurulan anlatısını dinliyoruz. Anlatının gizli yanında ise doksanlarda ölmüş/öldürülmüş bir gazeteci baba ve onu hiç görememiş kızının yaşayamadıkları duruyor. Açık edilsinler diye bakışlara gizlice sunulan bu bilgi oyunun gizemi. Kronolojik / lineer kurgulanmış metinlere ilgi duymadıklarını belirten yazar ve yönetmen, açık uçlu tercihlerini ortaya koyacak şekilde, babanın kim olduğunu seyircinin düşünmesini istiyor.

*Terk Edilmiş Kuyular/Negatif Fotoğraflar*'da göz kapaklarımızı her açıp kapayışımızın arasına sıkışan görüntüler oyundaki yansımaları Noyan Ayturan'ın görüntüleri ile buluyor. İç ve dış mekân çekimleri, kullanılan renk tonları sinema tadını veriyor. İşte tam da bu noktada bir araya gelemeişimize bir alternatif arayışı ile yola çıkan bu projenin araştırması çok değerli olmakla birlikte sinema tadında takılı kalıyor. Gösterimin ardından izlenebilecek enstalasyon ve 360 derecelik enstalasyon çekimleri de hayaletlerin yerine bakışı koyamıyor.

“Sahi ikiyi kim icat etmiş olabilir, ikinin yalnızlığına alışmadan kim bulmuş olabilir üçü” sorusu sorulurken, cevabı hem kendi aile olamayışlarımızda hem de oyuncu-seyirci olamayışlarımızda mı? Yanıt belki de kişisel açmazlarımızda bir fotoğraf karesi üzerinden,

tiyatro açmazındaysa çevrimiçi-enstalasyon bağlantısı üzerinden mi aranıyor *Terk Edilmiş Kuyular//Negatif Fotoğraflar*'da?

Belki de diyorum, bu yaşadıklarımız, bu başımıza gelenler, sadece bizim başımıza gelmemiştir. Artık pandeminin herkesin başına geldiğini bildiğimize göre, bu bilgiyi alıp bununla ne yapabileceğimize dair yer kürede süregiden araştırmalara, içine bireye dair araştırmayı da katarak bizden bir deneme ortaya çıkarmış GalataPerform.

## Yaşam Özlem Gülseven

Galataperform, yaşadığımız pandemi sürecinde kendi deyişiyle “oyuncularla seyircileri bir araya getirmeden video, ses, performans ve yerleştirmenin birleşiminden bir estetik ortaya çıkaran” oyunu *Terk Edilmiş Kuyular//Negatif Fotoğraflar* ile, içerik itibarıyla seyircinin nostaljik bir ihtiyacını karşılarken, seçtiği biçimle yeni, olası bir tiyatronun olanaklarını araştırıyor.

Seyir alanı ve oyun alanı arasındaki ikiliğin çağdaş araçlarla sorgulandığı performansta, merkez karakter olan Kadın'ın dış sesiyle dinlediğimiz anlatı, diğer oyuncuların neredeyse plastik bir gerçeklikle anlatıya eşlik ettiği ve kameranın çıplak bir biçimde gerçekliği seyirciyle buluşturduğu bir şekilde inşa edilmiş. Aile yemeği esnasında görüntüye giren asistanlar, kamera, ışık gibi tiyatronun sahne dışına ait teknik araçları, açık edilmiş ve kurulu bir gerçekliğin parçası haline gelmiş. GalataPerform,



104

yenilikçi bakış açısını sürdürüyor ve sahnenin gerçekliğini ortaya koyarak seyirciyle yeni bir dil kurguluyor.

Mekânsal olarak aile evi, kadının yetişkinlikte yaşadığı ve çoğunlukla tek başına olduğunu gördüğümüz ev dışında, deniz kenarı gibi dış mekanlar kullanılmış ve videoda görüntüler iç içe geçirilerek karakterlerin birbirleriyle ilişkisi, çatışmaları, özlemleri yansıtılmaya çalışılmış. Genel olarak Ferdi Çetin'in metninin tercih edilen anlatım biçimleriyle bütünlük oluşturduğunu söyleyebiliriz. Oyunculuklarda tercih edilen plastik biçim, sözel olanla eylemsel olanın eş zamanlı olarak ilerlemesi, metnin kendinde barındırdığı öyküleme dilinin korunmuş olması, bu tek kişi tarafından bize aktarılan anlatıyı hem aile sorgulaması bakımından tutarlı hale getiriyor hem de

biçimsel olarak kameranın soğuk fakat gerçekçi bakışını teatral olarak yeniden üretiyor.

*Terk Edilmiş Kıyıları // Negatif Fotoğraflar*, tiyatro ve sahne enstalasyonunu buluşturması açısından önemli bir yerde duruyor. Seyircilerin gidip katılabilecekleri, performanstaki mekânların olduğu yerleştirme, seyir alanını sahneye taşıyarak dijital olanakları kullanan tiyatronun yalnızca imkansızlıklar sebebiyle değil, bir sorgulama aracı olarak da kullanılabileceğini gösteriyor.

“Belki son kez bir araya gelmiştik, belki de hiç bir araya gelmemiştik” diyen anlatıcı, bir aile yemeğini imlerken, seyirci ve tiyatronun buluşamamasını hatırlatıyor bir yandan. Son gidilen oyunu düşündürüyor. Kim bilir, belki son kez bir araya gelmiş, belki de hiç bir arada olamamıştık.



**ElifH.**

Fotoğraf çektiirmek, fotoğrafları çerçevelemek, albümlerin içinde sıralamak ve bazen de arka yüzlerine notlar/tarihler yazma isteğimizin sebebi nedir? Mutlu olma arzumuz mu, mutluluğumuzu kanıtlamak mı yoksa mutluluğumuzun önündeki engelleri bir bir kaldırmaya çalışmak mı? *Terk Edilmiş Kıyılar// Negatif Fotoğraflar* bir arada olmaya çalışan ama olamayan insanların tek bir karedeki sıkışmışlıklarının izdüşümü, beyaz dantel bir örtünün üzerinde gerektiği yerde durmaya çalışan herhangi bir nesne misali...

Oyunun başından sonuna kadar bir kameranın varlığını hissediyor, buna bağlı olarak aslında bir kamera oyunculuğu görüyoruz. Her şey buna göre hazırlanmış; tek bir kişinin hafızasından, bakışından ve sözcüklerinden takip ediyoruz tüm 'aile tarihi'ni. Zaman zaman Balcan'ın bir el kamerası ile yaptığı çekimler ile iç içe geçen anlar, oyun ekibinin ana çekim dairesinin içinde yer alışı, provalardan belli anların ve en önemlisi de dış çekimlerin içinde buluyoruz kendimizi. Özellikle dış çekimler, neredeyse 'oyun'un yarısını kaplıyor.

Özellikle anılarla kurulan bağ, fotoğraflara sığınma hâlimiz/isteğimiz ve belki de en önemlisi görünenden farklı bir manzara, bir aile tarihi yaratma arzumuz, çizilen iki ev arasındaki farklarda kendini belli ediyor. Aile üyelerinin yerleştirildiği masadaki her şey özenli gibi gözükse de aslında 'yapma' bir hava mevcut. Meyveler gerçek değil, tabaklarda yemek yok. Sahte bir ikram, sahte bir gülümseme çabası... Bu sahtelik, aile üyelerinin fotoğraf çekirtmeye çalıştıkları anlarda yüzlerinin yavaş yavaş değişmesinden, huzursuz hâllerinden de anlaşılıyor. Anneanne rolünde gördüğümüz Meral Çetinkaya'nın donuk bakışları, verilen fotoğrafın en dikkat çekici ve etkileyici yanı. Aslında hem yaşı hem de duruşuyla yaşayan bir tarih olduğu anlaşılrsa da, sadece soluk bir fotoğraf karesinde donakalıyor. Beş kişilik ailenin dört üyesi, bir fotoğrafın içinde adeta susmuş

ya da susturulmuş. Kutlanacak bir şey yok, belli ki kayıplar var ve bir ara bu kaybın tarihinin 1990'lara uzandığını öğreniyoruz. Babanın elindeki gazetenin varlığı, yanmış bir arabanın görüntüleri kayıp ile ilgili ipuçlarını içinde saklıyor. 'Susmuş' hâli, çok nadir anlarda anne bozuyor. Anlatıcı dışında niye sadece annenin konuştuğuna başlarda anlam veremesem de sonradan aklıma şu soru geliyor: Anneyle bir türlü kurulamayan iletişimin bir sonucu olarak kız, zihninde bir tek anneyi konuşturuyor olabilir mi?

Oyunu izledikten sonra afiş fotoğrafının çok daha anlamlı bir hâle geldiğini, bir deniz kıyısında kumların arasında kök salmayı bekleyen ağaç fotoğrafı ile "aile ağacı" motifine yapılan göndermenin görünürleştiğini belirtmek istiyorum. Genel anlamda 'fotoğraf' zemini üzerine kurulan oyunda insanın kök salma ihtiyacının ifadesi şu cümleler ile özetleniyor:

*"Ölümsüzleştiriyoruz zamanı, mekânı  
Bir ölümlü için bir ölümsüz an"*



# Coislin Risalesi (Tractatus Coislinianus)

ÇEVİREN: OĞUZ ARICI

106

## Coislin Risalesi (Tractatus Coislinianus) Hakkında

Aristoteles'in *Poetika* eserinin ikinci bir rulosunun / cildinin olup olmadığı bir muammadır. Kimilerine göre ikinci rulo hiçbir zaman yazılmamış, Aristoteles *Poetika*'daki incelemesini tragedya ve destan üzerine yoğunlaşarak tamamlamıştır. Kimilerine göre ise metin eksiktir çünkü Aristoteles komedyaya ve satir üzerine bir inceleme yapacağını vaat etmiştir. Ayrıca ikinci kitaba hem Aristoteles'in hem de başka yazarların atıfları bulunmakta fakat elimizdeki *Poetika*'da bu atıfların izine rastlanmamaktadır. Diğer taraftan ikinci kitap yazıldıysa akıbetinin ne olduğu da bir başka tartışma konusudur. Kimilerine göre kaybolmuş, kimilerine göre içeriği değersiz bulunduğu için önemsenmemiş, kimilerine göre ise tam tersine, içeriği çok tehlikeli bulunduğu için kopyalanmasına izin verilmemiş ve özellikle yok edilmiştir. Zaman zaman Atlantis efsanesi



Fig. 1: Parisinus Coislinianus 120, folyo 248v (1. - 5. Bölüm) ve 249r. (5. - 13. Bölümler), Paris Ulusal Kütüphanesi

gibi bahsedilen kayıp rulo, Umberto Eco'nun *Gülün Adı* adlı romanına da bu tehlikeli yanıyla konu olmuştur.

1839 yılında John Anthony Cramer adında bir klasik edebiyat uzmanı, Paris Ulusal Kütüphanesinde keşfettiği ve Tractatus Coislinianus (Coislin Risalesi) adı verilen 3 sayfalık bir el yazmasının Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinin kayıp kısmının bir özeti olabileceğini iddia etmiştir. Söz konusu el yazmaları *Poetika*'nın yapısına oldukça benzer bir akışa sahiptir. Tıpkı *Poetika*'da olduğu gibi burada da metin, önce poiesis ve

mimesis gibi genel kategorilerden başlayıp alt türlere odaklanır. *Poetika*'nın tragedya ve epos çözümlemesine koşut olarak, el yazması metnin odağında da "gülünç olan" ve gülüncün teknikleri yer almaktadır.

Aristoteles'in ikinci kitabının bir özeti olduğu düşünülen bu el yazmalarını kimin, hangi kaynaktan yazdığı belli değildir. *Risale*'nin de dâhil olduğu el yazmaları koleksiyonunun 10. yüzyılda Yunanistan'daki Athos Dağı'nda bulunan Büyük Lavra Manastırı'nda uzun süre saklandığı bilinmektedir. El yazmaları, 1643 yılında hitabet hocası (Rhetor) Athanasius (1571-1663) tarafından Kıbrıs'tan Paris'teki Seguier de Coislin'e gönderilmiştir. Parşömen el yazmaları yaklaşık 30cmx20cm ebadında 263 folyodan oluşmakta ve kapsam olarak da iki farklı alanda yazılar içermektedir. 229. Folyoya kadarki birinci bölüm İstanbul'daki patriklerin bir listesini içermektedir. 230. ve 261. arasındaki folyolarda ise Aristoteles'ten yapılan alıntı, özet ve yorumlar bulunmaktadır. 248v.-249v. numaralı folyolar *Coislin Risalesi* (*Tractatus Coislinianus*) adı verilen metni içermektedir. (Detaylı bilgi için Janko, 1984, p. 5-6)

107

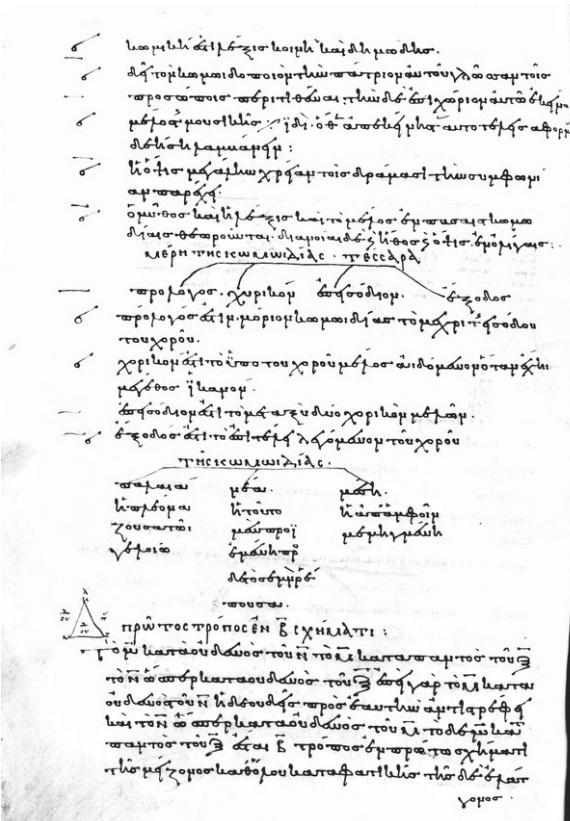


Fig. 2: Parisinus Coislinianus 120, folyo 249v. (14. - 18. Bölümler), Paris Ulusal Kütüphanesi

El yazmalarının dijital kopyalarına <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b11000196p/f278.item> adresinden erişilebilir. Metnin çevirisinde şu eserlerdeki transkripsiyon ve şerhli çevirilerden yararlandım. Kaibel, Georg. *Comicum Graecorum Fragmenta*. ed. Georgius Kaibel. Vol. 1. fasc. 1. (Berlin: Weidman, 1899) pp 50-53. Janko, Richard. *Aristotle on Comedy: Towards a Reconstruction of Poetics II* (London: Duckworth, 1984). Watson, Walter. *The Lost Second Book of Aristotle's Poetics* (Chicago; London: The University of Chicago Press, 2012) Janko, Richard. *Aristotle, Poetics I with the Tractatus Coislinianus, a Hypothetical Reconstruction of Poetics II, the Fragments of the on Poets*, trans. Richard Janko (Indianapolis u.a.: Hackett, 1987). Metin numaralandırmada G.

Kaibel'in tercihini kullandım fakat içeriği göz önünde bulundurarak roma rakamlarıyla alt bölümlendirmeleri vurguladım. Resimlerinden de anlaşılacağı üzere, el yazmalarının birçok kısmı düzyazıdan ziyade şematik bir metin biçimindedir. Bu sebeple çevirideki köşeli parantezler metnin anlaşılması için yapılmış eklemelerdir. Metnin Türkçeye çevirisi daha önce ilk kez Mustafa Bal tarafından yapılmıştır.<sup>2</sup>

## Coislin Risalesi (Tractatus Coislinianus)

**1.a.** Yazın sanatı (*poiēsis*)— taklide dayanan (*mimēsis*)— ve taklide dayanmayan (*amimētos*) [olmak üzere ikiye ayrılır]—

[Taklide dayanmayan yazın sanatı ikiye ayrılır:] tarihi (*historikē*) ve eğitici (*paideutikē*)

[Eğitici yazın da ikiye ayrılır:] Didaktik (*huphēgētikē*) ve teorik (*theōrētikē*).

**1.b.** Taklide dayanan yazın [da] (*mimēsis*) [bir taraftan] anlatı (*apaggeltikos*) [bir taraftan da] doğrudan eylem temsili (*dramatikos*) [olarak ikiye ayrılır]. [Bu son söylenen de] komedyā (*kōmōdia*) ve tragedya (*tragōdia*) [olarak ikiye ayrılır]. [Bunlara] mimus (*mimos*) ve satir (*saturos*) oyunlarını [da ekleyebiliriz].

**2.** Tragedya, merhamet (*oiktos*)<sup>2</sup> ve tedhiş (*deos*)<sup>3</sup> yoluyla ruhtaki korku duygularını ortadan kaldırır. Tragedya, doğru ölçüde / oranda korkuya (*phobos*) (korkunun simetrisine) sahip olmayı amaçlar. Tragedyanın anası acı veren duygulardır. (*lupeō*)

**3.** Komedyā, uzunluktan pay almamış (*amoiros*), tamamlanmış <haz veren bir dile sahip<sup>4</sup>> ki bu haz veren özelliğin, (oyunun) çeşitli bölümlerinde münferit olarak kullanıldığı, anlatı yoluyla <değil<sup>5</sup>> kişilerin eylemi yoluyla, doğrudan temsil edildiği ve haz (*hēdonē*) ve gülme (*gelios*) yoluyla bu gibi

2 Oiktos, “acıma ve merhamet”. Eleos sözcüğünün eş anlamlısı.

3 Deos, “deinon” sözcüğünün bir çeşidi. Dehşet, korku ve huşu ile olağanüstülüğü aynı anda duymak.

4 Vahlen tarafından Poetika’dan eklenmiştir. Johannes Vahlen, Beitrage Zu Aristoteles’ Poetik (Hildesheim: Olms, 1965). Aktaran Richard Janko, Aristotle on Comedy: Towards a Reconstruction of Poetics II, 25.

5 Kaibel tarafından Poetika’dan eklenmiştir.

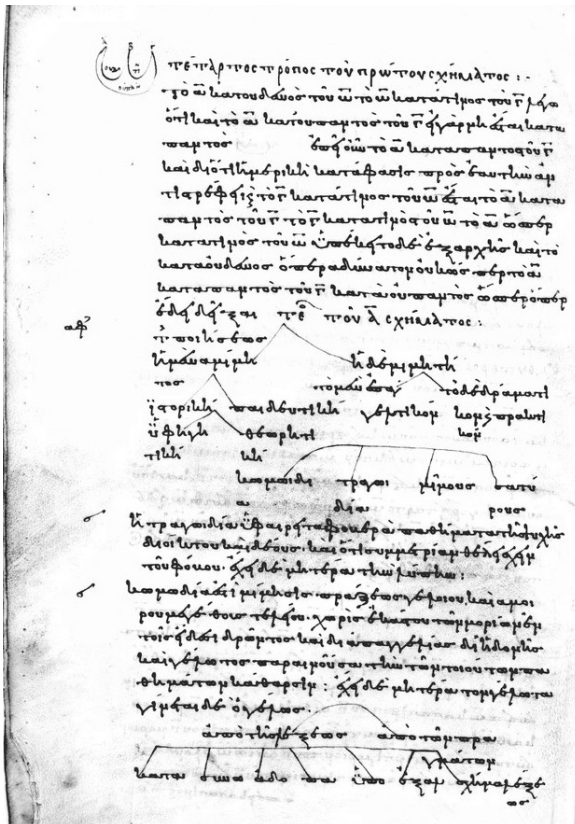


Fig. 2: Parisinus Coislinianus 120, folyo 249v. (14. - 18. Bölümler), Paris Ulusal Kütüphanesi

1 Bknz. Aristoteles. “Coislin Kitapçığı”. Granada Dergisi, no. Haziran-Temmuz (2013): 52-55.

duyguların katharsisini hedefleyen, gülünç bir eylemin taklididir. Gülünç olan, [komedyanın] anasıdır. Gülünç olan [şunlardan] ortaya çıkar:

**3.a.** Sözlerden (leksis) ve

**3.b.** Eylemden (pragma)

**3.a.** [Söz yoluyla 7 farklı şekilde ortaya çıkar]

- (i) Eş sesli sözcüklerden (homōnumia).
- (ii) Eş anlamlılardan (sunōnumia)
- (iii) Boş konuşmadan (adoleskhia)
- (iv) Eş köklü sözcüklerden (parōnumia)

a. Uzatma (prosthesis) ve kısaltmalardan (aphairesis)

- b. Küçültmelerden (hupokorisma)
- c. Değiştirmelerden (exallagēn)

- (v) Parodi'den (parōdia)
- (vi) Aktarmadan / Transferden

(metaphora).

- a. Ya ses yoluyla (phōneō)
- b. Ya da benzerlikler yoluyla.

(homogenes)

- (vii) Konuşma tarzından (skhēma).

**3.b.** Eylemden (pragma) kaynaklanan gülünç—

- (i) Aldatmacadan (apatēs)
- (ii) Benzetmeden (homoiōs). Kullanımı

[iki türdür]:

- a. Daha iyiye (beltion) benzetme
- b. Daha kötüye (kheiron) benzetme

- (iii) İmkânsız olandan (adunatos).

- (iv) Mümkün (dunatos) ve mantıksız

(anakolouthia) olandan

- (v) Beklenenin (prosdokia) tersi olan

şeylerden

- (vi) Karakterin seviyesini alçaltmaktan

(mokhthēros)

- (vii) Kaba / bayağı (phortikē) danslar

yapmaktan

- (viii) Seçme iradesine sahip birinin, yanlışlıkla en önemlisi (megas) yerine en değersizini (phaulos) seçmesinden

(ix) Akli yürütmede kopukluk (asunartētos) ve atlamalar (anakolouthia) olduğunda

**4.** Komedyā, “taciz ve hakaret etme”den (*loidoria*) ayrılır. Çünkü taciz ve hakaret, kişilerin kötü eylem ve niteliklerini açığa çıkarmaksızın yalnızca dile getirir.<sup>6</sup> [Komedyā ise] dokundurma / kinaye<sup>7</sup> (*emphasis*) denen şeye ihtiyaç duyar.

**5.** Komedyen, ruh (*psykhē*) ve beden (*sōmata*) hatalarını (*hamartēma*) ortaya koymayı amaçlar.

**6.** Tragedyalarda nasıl korku amaçlanıyorsa, uygun oranda komedyalarda da gülünç olan bulunmalıdır.

**7.** Komedyanın öğeleri (*kōmōdias hulē*): Olay örgüsü (*mythos*), Karakter (*ēthos*), Düşünce (*dianoia*), Dil (*leksis*), Melodi (*melos*) ve Görsellik (*opsis*).

(i) Komedyanın olay örgüsü, gülünç eylemlerin kompozisyonundan oluşur.

(ii) Komedyā karakterleri: Şaklaban (*bomolokhos*), müstehzi (*eiron*) ve şarlatan (*alazon*=palavracı).

(iii) Düşüncenin (*dianoia*) iki parçası vardır: Kanaat (*gnōmē*) ve inandırma (*pistis*). Beş inandırma [çeşidi vardır]: Yemin (*horkos*), antlaşma (*sunthēkas*), şahitlik/kanıt (*martures*), sorgulama / sinama (*basanos*), kanun (*nomos*).

<sup>6</sup> Yunancasında kısmen şöyle diyor: “hakaret [*loidorias*], gizlenmemiş olanı [*aparakaluptos*] söyler.”

<sup>7</sup> Yunanca metinde komedyanın farkı olarak verilen nitelik “emphasis”tir. Emphasis, “anlamı vurgulama, açığa çıkarma” ve “yansıtmaya, sunma” anlamlarında kullanılmaktadır. Bkz. Liddell, H. G., R. Scott, H. S. Jones, and R. McKenzie. A Greek-English Lexicon (Oxford: Oxford University Press, 1996), p. 550

**8.** Komedyanın dili gündelik ve halk dilidir. Komedyacı yazarı, karakterlerinin her birine onlara özgü yerel söyleyiş biçimlerini vermeli ve kendisi de kendi yerel ağzını kullanmalıdır.

(i) Şarkılar (melos), müziğin alanına girer. Bu yüzden ilkelerini tamamıyla oradan alması gerekir.

(ii) Görsellik (opsis), dramanın büyük bir ihtiyacını karşılar.

(iii) Olay örgüsü, dil kullanımı ve melodi bütün komedilerde gözlenir. Düşünce, karakter ve görsellik ise bazılarında bulunur.

**9.** Komedyanın dört kısmı vardır: Öndeyiş, koro şarkıları, epizot ve çıkış.

(i) Öndeyiş, koronun sahneye girişine kadarki bölümdür.

(ii) Koro şarkıları, koronun yeterli sayıya ulaştığında söylediği şarkılardır.

(iii) Epizot iki koro şarkısı arasında yer alır.

(iv) Çıkış, koronun oyunun sonunda yaptığı konuşmadır.

**10.** Komedyanın [türleri şunlardır]:

(i) Gülünç olan konusunda aşırıya kaçan eski komedyacı,

(ii) Bunu [eski komedyanın özelliklerini] terk eden ve ciddiyeti arttıran yeni komedyacı,

(iii) Her ikisinin karışımı orta komedyacı.

## **Kaynaklar**

Aristoteles. "Coislin Kitapçığı". *Granada Dergisi*, no. Haziran-Temmuz (2013): 52-55.

Janko, Richard. *Aristotle on Comedy: Towards a Reconstruction of Poetics II* (London: Duckworth, 1984).

Janko, Richard. *Aristotle, Poetics I with the Tractatus Coislinianus, a Hypothetical Reconstruction of Poetics II, the Fragments of the on Poets*, trans. Richard Janko (Indianapolis u.a.: Hackett, 1987).

Kaibel, Georg. *Comicorum Graecorum Fragmenta*. ed. Georgius Kaibel. Vol. 1. fasc. 1. (Berlin: Weidman, 1899)

Liddell, H. G., R. Scott, H. S. Jones, and R. McKenzie. *A Greek-English Lexicon* (Oxford: Oxford University Press, 1996)

Watson, Walter. *The Lost Second Book of Aristotle's Poetics* (Chicago; London: The University of Chicago Press, 2012)

# Çağdaş Dramaturginin Yeni Yaklaşım Biçimi Metinlerarasılığın Önemi\*

HÜLYA NUTKU

111

**G**eçmişte tarihe, yazara, yazarın ruh haline, ulaşmak istediği amaca yönelik olarak ele alınan metin incelemelerinin yerini bugün söylemlerin iç içe geçtiği, yapıtların üst üste gelerek birbirleriyle karıştıkları, kesiştikleri çok sesli, çok anlamlı ve çok katmanlı bir inceleme almıştır. Bu durumda salt yazarlardan yola çıkarak metinleri incelemek yeterli olmayacaktır. Çünkü kimi kez metin yalnızca onu yazan yazarın değil, metin içinde yer alan diğer yazarların söylemlerine de yer verir ya da birçok farklı görüşü, kişiyi ya da toplumsal olayı içerir. Tüm bu ve buna benzer nedenlerle günümüz metinleri çok katmanlı bir yapı içerir. Çağdaş dramaturgun görevi yakınsak veriler kadar iraksak olanı da dikkate alma zorunluluğunu kapsar.

Bugünün metinlerinde yazar bilerek, isteyerek, kendisini silerek, oluşturulan metinlerin yazarları değil, okurları tarafından metinlerin yaratılmasını istemektedir. “Açık

yapıt”, “ yazılabilir metin”, “hiper metin” (hyperbook, hypertext, hyperfiction vb. bilgisayar yazılımları yardımıyla oluşan karışık metinler) gibi adlarla ele alınarak yaratılmak için okurunu bekleyen ardışık olmayan metinler üretilmektedir. Böylece yazar –okur-metin kavramları, kavramın dönüşümünün bir sonucu olarak göstergelerin öne çıkmasına neden olur. Bu da iki temel sav içerir: birincisi insanı çevreleyen dünyadaki her şey bir gösterge, ikincisi de her göstergenin bir “izler oyunu” olduğu savı. İzler oyunu yapısöküm kavramını getirir. Görüntü, belirti, simge kavramlarını içerir. Aslında metinlere birçok kapıdan girilebilse de sonuçta tek bir kapıya ulaşıyor, o da metnin kendisine, Dramaturgun kısa yoldan ulaşmaya çalıştığı şey de bu noktadır. Yani merkezden kaçanı merkeze oturtma çabası...

Metin çok boyutlu bir yapı, metin başka metinlerin kurumların, yapıp-etmelerin oluşturduğu geniş bir iskeletin bir parçasıdır.



112

Dolayısıyla bir metnin karşısında yapılması gereken, ondaki birbirlerine eklenmiş değer ve anlam hiyerarşisini aramak, onun başka metinlerle ve metnin ötesindeki şeylerle akrabalıklarının izini sürmek, onun öteki metinlerle maddi ve tinsel bağlam arasındaki bağlantılarını görünür kılmaktır. Aynı zamanda metin ötekini anlamının da yolu olmaktadır. Okur olarak sanat kuramı, eleştiri kuramı, göstergebilim, yorumbilgisi şart oluyor.

Belki de geçmişte tek bir dünya vardı ve onu anlamak yeterliydi, aslında Montaigne'in denemelerinde farklı olanları anlamak için diğer yazılanlardan, denemelerinde alıntılar yapması metinler arasındaki ilişkinin öneminin bir örneğiydi. Ama bugün ötekini anlama çabasının içinde performansların önemi bir "operasyon tiyatrosu" gibi yeniden kurgulama ya da anlama ve anlamlandırma çabasını içeriyor. Yeniden kurma çabası

bugün insanların günlük yaşamlarında da estetik operasyonları önemsemesi gibi bir yeniden elde etme çabasına mı dayanıyor acaba? Dramaturg da var olanı yeniden kurmak üzere oyunla "oyun oynama eylemi"ni gerçekleştirendir.

İçinde bulunduğumuz çağ belirsizlikler çağıdır ve belirsizliğin ardında bir bunalım yaşanır. Bir başka deyişle çağımızda ya da toplumda uygulanan ilkelerin yaşamda ortaya çıkan olgular karşısında yetersiz kalması, artık işe yaramaması gerçeğidir. Bu kaos da beraberinde getirir. Böylesi bir durumda insan kendini tekrar kurma, oluşturma zorunluluğuyla karşı karşıya kalır. Bundan dolayı postmodernite bir hesaplama biçimidir, diyebiliriz.

Postmodernler anlaşılması zor üsluplarıyla entelektüel olma kavramına da farklı bir boyut kazandırmaktadırlar. Entelektüellerin tarih içinde moderniteden kopuşları 1968'lerde oluştu ve bunun en temel sebebi de belirsizlik ve gelişmeye duyulan inançtı. Sonuç olarak postmodernite gelenekle yakın geçmişin eklektik karışımıdır. Hem modernizmi içerir hem de onu aşma çabasıdır. Eskiği sorgulamayı getiren faktör, toplumsal yapının ve beklentilerin değişmesinden kaynaklanır. Tiyatro, örneğin dil ve iletisinin ölümcül bir aynılığa doğru sürüklendiğinin farkına varmış, yeni söylemlerin önünü tıkayan dar görüşler ve kurallara karşı durmuştur. Bu karşı duruşun içeriği anlambilim açısından tartışmalıdır ve belki de bugünün dramaturgunun temel yönelişi de bu olmalıdır.

Grotowski'ye göre çağdaş bir tema üzerine kurulmuş her gösteri bugünün yüzeysel karakteristikleri ile bu temanın derin kökleri ve gizil güdüleri arasında bir karşılaşmadır. "Eğlenceye karşı ritüel, İsa'ya karşı Don Kişot", der. Postmodernite merkezsiz ya da çok merkezli bir düşünce sistemi üzerine kuruludur.

Amerikalı eleştirmen Stanley Fish,



“Okumayla metnin anlamı değil, onun bana ‘ne yaptığım’ deneyimlerim”, der. Bu tümce donanımın (back ground) önemini vurgular ve böylece çağdaş eleştirinin de bir edebiyat çalışması ya da başka deyişle atölye çalışması olduğunu vurgulamış olur. Çağımızda eleştiri de kendi üzerinde düşünmeye başlamıştır. Aynı şekilde dramaturg da yaptığı işin çerçevesini belirleme konusunda sorgulayıcı tavrını sürdürmelidir.

Günümüz metinlerini irdelerken onların temel özelliklerini saptamakta yarar var. Bugünün oyunlarında başta egemen olan tema, belirsizlik temasıdır. Hemen her şeyin olabileceği ya da sürprizi bozan yaklaşımı ya da daha net bir söyleyişle kimin haklı, kimin farklı olduğunun altının çizilmediği metinler. Bu da yeni metinlerde bilinmeyen olgusunu karşımıza çıkarır. Bu oyunların kişileri de adeta bir kimliksizlik sorunuyla karşı karşıyadırlar. Oyunlarda sürprizler, sürprizlerin bozulması ve hatta sürprizli bir diyalog düzeni hâkimdir. Günümüz oyunlarında absürd eğilimler de yer alır. Bu bildiğimiz anlamda absürdü de aşan postabsürd bir görünüm arz eder. Daha birçok özellikten söz edilebileceği gibi genelde değişim içinde “oyun oynama” kavramı ya da oyun istemi’nin yanı sıra tiyatronun bir beceri-hünere dayanan gösteri sanatı olmasından kaynaklanan bu işin keyfini çıkarmaya yönelik çabalar da yer alır. Çağımızın dramaturgu bu becerinin, hünerin, teknolojik devrimin, insan ve insan ilişkilerine yansımaları, sunum biçiminin görsel, sessel ve sözel izdüşümlerini görmezden gelemez.

Metin yazımında çoğul yazı kavramı, farklı ton, farklı biçem iç içe geçmiş ve çoğul sorgulamayı zorunlu hale getiren bir yaklaşım öne çıkmıştır. Aynı şekilde konu ya da öykülerde de sarmal bir gelişime rastlarız. Zamanda da çoğulluk kullanılır. Geçmiş, şimdi ve gelecek karışımı zamanın çoğul kullanımınıdır. Uzam-kısa ilişkisi özellikle anlatıcı kişiliği yoluyla çoğullaştırılır.

Bugün metinler başka metinlerle söyleşi içindedir. Yazar serbest çağrışım methoduyla göndermeler, alıntılar yapar, kolaj tekniğini kullanır. Sonuç: “Yapıtlara birçok kapıdan girilebilir” yani okumada da çoğul okuma bilinci merkeze alınır.

Yapıtın dağınkılığı, oyun kâğıtları imgesiyle ele alınır. Oyun kâğıtları karıldıkça kopukluk etkisi artar. Çok anlamlı, çok yapıklı, çok katmanlı yaratılan eğreti durum ile izleyicinin yapılanması arasındaki ilişki sürekli uyarılma yoluna gidilir. Bu yüzden o yapıtın dramaturgu eser sahnelendikten sonra adeta bir toplumbilimci mantığıyla izleyenle-oynanan ilişkisinin peşine düşer. İzleyici tepkilerinin takipçisi olur.

Günümüz oyunlarına isim koyarken kullanılan ikircikli adlandırmalar, baştan itibaren dolaylı bilgi verilme yolunun seçilmesi izlenir. (*Kraliçe Lear, Gece Mevsimi, Kürklü Merkür, Cam Yapraklar, vb...*) (Civan Canova *Neon*; neon ışıkları değil, N sırası 10 numarada oturan seyirci kastedilir) Şiir, anlatı, oyun iç içedir. Bugün anlatımda kullanılan kesme işareti (/) şu ya da bu, bu ya da şu, olumlama ya da olumsuzlama sıkça kullanılır. Örneğin yaşayan ya da yaşamayan veyahut da yaşatılmayan gibi.

Dilde kalan boşluklar, sessiz yanlar sözcüklerle eşit anlam taşır. Bu da düşünce edimini harekete geçirir. Yabancılaştırmanın da böyle bir etkisi vardır.

Heiner Müller “Başı ve sonu olan bir öykünün (klasik anlamıyla masalın) gerçeği yansıtılabileceğine inanmıyorum” der.

Ryngaert, “Woyzeck’le başlayan parçalı anlatım, dünyayı bir eksiklik ilkesine göre düzenler ve izleyenin imgelemiyile tamamlama ve kurma işinin peşine düşmesi gerekir” diye düşünür. Çünkü her zaman her şeyi söylemek gerekmez. Dramaturg söylenmeyenin ardındaki peşine düşer.

Sahnelerin ve perdelerin zincirleme bağlanmadığı, açık uç taşıyan, eylem ve

kişilerde atlamaya başvuru, süreksizlik ilkesinin öne geçtiği Elizabeth dönemi, 17.yy Fransız tiyatro yazarlarında görülebilir. Çünkü gösterilmek istenen dünya uyumlu ve dengeli bir yapıya uymaz.

Çağımızda türleri aşma çabası, dönüşüm işlemi, o türün kurallarını çiğneyerek oluşur. Ben ve ikizi, konudan konuya atlama, çatışma ve uzlaşmaları irdeleme, sözü saptırma, olası konu parçacıklarını işin içine katma, anlatıyı parçalama, düz anlatıyı kırmayı ve süreksizliği dile getirir.

“Her şey kendinizi açmak için fırsattır ve bu insanlara yararlı olacaktır”, diye düşünen yazarlar zamanı hızlandırarak tümceleri serüvene sokar. Tıpkı Peter Brook’un “Boş Alan”da “Tiyatro sürekli devrimdir” ya da “Bu kitap bittiğinde okuduğunuz düşünceler de eskimiş olacaktır” dediği gibi...

114 21.yy’ın değişen sosyo-ekonomik koşulları ve teknolojinin akıl almaz gelişimi ortaya çıkan yeni insan modelini anlamamıza yardımcı olacaktır. Aslında bugünün sanatçısının kendinden önceki sanatçıların birikiminden ve eserlerinden yararlanmasını yadsımamak gerekir. Çünkü sanat eserleri arasındaki alış-veriş ya da kısaca bir metnin diğer bir metinle ilişki kurmaya başladığı anda ortaya yeni bir yorum, yeni bir anlam ve yepyeni bir boyut kazanması söz konusu olacaktır. Sanatçı metnin izleğinden, onun yarattığı çağrışımdan veya biçem anlayışından yola çıkarak (öykünme-alıntı-gizlialıntı-anıştırma-gönderge vb...) metnini yeniden üretirken, okuruna da geçmiş birikimleriyle metin arasında kurabildiği köprüde estetik hazzın yakalanmasını sağlar. Dramaturg estetik hazzın yakalanması konusunda metnin getirilerini açıklamak üzere metnin sahneyle olan köprüsünü oluşturmayı hedefler (seyirci dramaturgisi).

Postmodern metinleri, geleneksel metinlerden ayıran en temel özellik onun farklı metinlerden yararlanmasıdır. Metnin

eritilmesi ve dönüşmesidir, tanımlaması yapar, Metinlerarasında iki önemli düzlem olduğunu görürüz. Biri kendinden faydalanılan düzlemi, diğeri ise faydalanan düzlemidir. İlkinin anametin, diğeri eklenti metin oluşturur. Metinlerarasılık anametin ile eklenti metin ilişkisini anlama ve yorumlama yöntemidir. Ara bağlantıların anlamını kurgulamak, dramaturgun yaptığı analizin doruluğuyla eşdeğerdir.

Yaşanmış olan ile düşsel olanın ele alınışındaysa düşsel olan yaşanmış olanı, yaşanmış olansa düşsel olanı aydınlatır. Her yazı girişimi adeta bir başkasına doğru arayışın serüvenidir. Ben ve öteki... İnsanın kendinde olan ve olmayan öteki olma duygusunun varolduğu da unutulmamalıdır. Ötekine tam olarak ulaşmak mümkün değildir. Ama çağımızın empati ustası olma çabası dramaturgun bir başka yüzüdür.

Metinlerde alıntı ya da özet (metinlerarası ilişki), anlatıcının kimi yorumları, eğitici, didaktik bölümler, olaya ilişkin bilgi veren bölümler akışı kesintiye uğratabilir. (Örneğin *Mr. Peters’in Bağlantıları*’nda oyun kişinin “Konu neydi?” tümcesi yeniden konuya dönme isteminin de bir göstergesidir. Duşan Kovaçeviç’in *Bir İntiharın Genel Provası* oyunundaysa “Konu nedir?” sorusunun yanıtını bulmak “Sorun nedir?”in yanıtını bulmakla eşdeğerdir. Dramaturg çok parçalılık ve belleksizliğin peşinden gider, kesintilerin metne kattıklarını anlamlandırır.

Oyuncu için tiyatronun gerçeklik değeri yazarın yazdığı repliklerin ardında yatan, altmetnin açığa çıkarılma çabasıdır. Oyuncu-yönetmen ilişkisiyle metin yeni bir anlam kazanır. Altmetin oyuncunun dile getirdiği rolü değil, altmetin yoluyla ötekinin algılanmasının metnidir. Oyunun oynandığı salon, oynanış tarihi, izleyici potansiyeli ve tepkiler metni aşar ve oyunun gösteriye dönüşmesine neden olan frekansı belirler. Metin gider, göstergeler yerini bulur. Dramaturg bu kodlamaların

peşine düşendir.

Sonuçta, geleneksel özen ya da izlenimci eleştiriyi aşan bir eleştiri kurumundan, bütün tarihsel, psikodinamik, sosyal ve siyasal dolayımı yoklayan postyapısal eleştiri'ye yönelir dramaturg ve tüm bu alanı sorgular.

Metinlerarasılık da okur/seyirci odaklı... Merkeze okur ya da seyirci hatta izleyici desek daha doğru olur. (Çünkü seyreden değil, izleği takip eden anlamında kullanıyorum) İzleyenin birikimi, kültürü, alt yapısı bu anlamda önem kazanıyor. Böylece bugünün izleyicisinin bilinçli ve birikimli olmasını bekliyor günümüz tiyatrosu...

Modernin akıl bilimi ön plana geçiren anlayışına karşı çıkan postmodernitenin nostaljik ve geçmişe bakan romantik yapısı alt kültürün, arka planının (back ground) önemini ortaya çıkarıyor. Kimi zaman akıl karışıklığına yol açan postmodern yaklaşımın geçmişi yok saymayan ve ustalara saygı duyan yapısı önemsenmelidir.

Yazarların çoğu tarihin sonu ve yazarın ölümünü ilan eden yaklaşımın sonucu yeni anlatılar için metinlerarasılığa başvurduğunda sonuçta yaptığı okumalar adına teşekkür ederek geçmişin yazarlarını anmadan geçemiyor.

Memet Baydur'un, Raşit Çelikezer'in metinlerinde, Civan Canova ve Turgay Nar'ın kimi metinlerinde ve Yalçın Baykul'un Şinasi'sinde özellikle bunu görebiliriz.

Bence çağımızın dramaturgisi, tiyatronun insan için insanla, insanlara yapılan bir sanat olması nedeniyle kahramanın yolculuğuyla oluşan serüveni kapsamaktadır. Bu maceralı yolculuk soylulardan sokaktaki adama, oradan da groteskin, kara mizahın soytarılmış bireyine giden sürecin sonucunda karşımıza kimliksizlik sorunu olarak çıkar. İnsanın varoluşun peşine düşmesi, bugün yeniden kimlik arayışıyla karşılaşma çabasına evrilmiştir. Öte yandan dram sanatında, oyun yapısını oluşturan tüm öğeler, kısacası

dramatik malzeme, oyun içinde yarış halindedir ya da sarmal bir yapı içinde iç içe geçer veyahut da Jameson'un deyişiyle yerini "rotasyona" bırakır. Bu yüzden günümüzün "parçalı anlatım"ı hem "Ben"i göstermek bakımından hem de özne ile nesnenin yüzleşmesi bakımından ilginç bir arena oluşturur. Dramaturg bu arenanın yazar-yönetmen arası uyumunun organizatörüdür ve bu arenada izleği takip eden izleyicinin de kılavuzudur.

Dramaturgide tür ve akım anlayışı yerine eğilimler, çoğul gerçek, değişen gerçeklik algısı karşısında sanal olanın işlevi, merkezden uzaklaşan ve varoluş sorunlarının peşinden giden bireyin, görselliğin yanı sıra içinde olduğu dramın farkındalığını yansıtabilme çabası olmalıdır. Kısacası böylesine parçalı bir anlatımın egemen olduğu çağımızda "Ben"i gösterirken, bu yolla özne ve nesnenin yüzleşmesinin yollarını açmanın anahtarlarından biri de dramaturgun elinde olması zorunludur.

---

*\*Bu yazı yakın zamanda kaybettiğimiz Hülya Nutku'yu anmak üzere TEB Oyun Dergisi 4. sayıdaki "Dramaturji ve Düşünsellik" dosyasından alınmıştır.*

---



# Aridu: Galaktik DJ Üzerine Bir İnceleme

YAŞAM ÖZLEM GÜLSEVEN

116

**B**irçok sanat dalında olduğu gibi tiyatrodaki disiplinlerarası yaklaşım farklı bakış açılarının üretilmesine ve eleştirel bakışın geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Müzik, resim, beden perküsyonu gibi tiyatronun özünde var olan bu farklı disiplinlerin oyunda etkin bir şekilde kullanılması çocuk tiyatrosunun seyircisiyle kurduğu etkileşimi güçlendirerek farklı sanat dallarına dair yaratıcılıklarını keşfedebilecekleri, onlarda merak uyandırabilecek alanlar açar. Ayrıca, çocuk tiyatrosunun seyircisiyle kurduğu iletişimi de güçlendirme potansiyeline sahiptir.

Yapımını Atta Festival, Cafeturc Music&Art ve Biz Platform'un üstlendiği oyun, Nilüfer Kent Tiyatrosu'nda prömiyerini gerçekleştirdi. Beden perküsyonu, illüzyon, çağdaş dans, sirk, soundpainting gibi performansları bir araya getiren oyun; Ayvalık, İstanbul ve Bursa'da üretim süreci sonunda ortaya çıktı. Bu süreçte çocukların aktif katılımlarını

oldukça önemseyen ekip, çocuklardan gelen tepkiye göre oyuna son şeklini verdi. Oyunun kullandığı teatral araçlar ve seyircisiyle kurduğu etkileşimi daha iyi anlayabilmek için hikayesine bir göz atalım.

Farklı bir gezegende yaşayan Aridu isimli bir DJ, içinde dünyaya ait seslerin olduğu bir plağa sahiptir. Plağı yanlışlıkla kırar ve tamir ettirmek için uzay aracıyla dünyaya gelir. Bu sırada gemiye gizlenmiş olan Terramix ve dünyadaki müziğin ruhunu temsil eden Melizma ile tanışır. Bu üç farklı tipin dostluğu üzerinden şekillenen hikâyenin sonunda Melizma onlar yüzünden kaybettiği sesini yeniden kazanır, Aridu ve Terramix plağı tamir ettirerek dünyadan ayrılırlar. Bir dostluk hikayesi olarak kurgulanan oyun, aynı zamanda her tipin temsil ettiği farklı performatif araçlarla birlikte farklı disiplinlerin yan yana gelmesini de sağlar.

Bedeni bir enstrüman olarak kullanan ve müzikle hareketin iç içe geçtiği bir sanat dalı



olan beden perküsyonu, oyun içinde Aridu'da ifadesini bulur. Sahneye girdiği andan itibaren çocuklarla iletişim kurarken cıbrca ve beden perküsyonunu aktif bir şekilde kullanarak özel bir dil yaratan Aridu, hem çocukların oyunda birer katılımcı olmalarının önünü açmakta hem de ses ve bedenin birlikte kullanılmasıyla seyircisiyle arasında ortak bir koreografi oluşturmaktadır. Dikkatleri çabuk dağılan seyirciler, kullanılan bu araçla birlikte oyunun içine çekilerek hikâyeye merak duymaya başlarlar

Aridu'dan sonra uzay aracına gizlice binmiş olan Terramix, sihirli bir kutu içinde sahneye gelir. Uzaydan gelen Terramix'in bir robotu andıran mekanik hareketleri ile birlikte sahnede bedensellik bir performans dönüşür. Çocukların içinde yaşadıkları dönemin teknolojik farkındalığını düşünecek olursak, Terramix onlar için oldukça tanıdık bir tiptir. Karakterlerin seçimindeki bu tavrı, oyunun yazarı Gökçe Gürçay'ın ve yaratıcı ekibin

gösterdiği bir özen olarak değerlendirebiliriz. Nitekim oyunun tamamında yenilikçi bir bakış benimsenmiş ve çocukların teknoloji sayesinde daha da tanıdık oldukları temalar ve tipler hikâyeye yerleştirilmiş.

Oyunun içeriğindeki önemli denebilecek noktalardan birisi bir uzaylının sorununa çözüm için dünyaya gelmesi ve dünyalılardan yardım istemesi. Çocuk oyunlarında genellikle sorun çözümü için hep dışardan bir güç beklenir ve sonunda biri gelir sorunu çözer. Hatta uzaylının gelip sorunlara çözüm bulduğu çocuk oyunları sahnelerimizde yer aldı daha önce. Belki de artık çözümü kendimiz bulmamız gerektiğini, başkalarının sorunlarını çözecek güce sahip olduğumuzu bilmenin zamanı geldi.

Melizma ile birlikte büyülü bir ortam oluşur ve bu büyülü etki hem sahnenin kendisinde hem de izleyicilerin arasında dolaşmaya başlar. Prömiyer açık havada gerçekleştirilmesine rağmen izleyiciler, Melizma'nın



illüzyonlarından, hareketlerindeki yumuşaklıktan, sesini kazandıktan sonra söylediği şarkıdan etkilenir ve illüzyonun etkisini hisseder. Seçilen kostümler ve ses efektleri tiplerin özgün tavırlarına göre belirlenmiş. Örneğin Melizma'nın beyaz ve parlantılı kostümü bahsettiğim bu büyü alanı yaratmada oldukça etkili. Bununla birlikte Terramix'in vücudunu saran ve hareketlerinin mekanikliğin altını çizen kıyafeti, robot olduğunu vurgulayan başlığı, Aridu'nun canlı renklerle tasarlanmış kostümüyle birlikte çocuklar için ilgi çekici bir görsel alan yaratılmış.

Konsept ve tasarımı Bedirhan Dehmen ve Gökçe Gürçay tarafından yapılan oyunun dramaturjisini Zerrin Yanıkkaya üstlenmiş. *Aridu: Galaktik DJ*, disiplinlerarası yaklaşımı benimsemesinin yanında interaktif özelliğiyle de dikkat çeken bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Gökçe Gürçay, Özlem Kurtuluş

ve İlayda Evgin tarafından canlandırılan tipler, oyunun bu interaktif tarafına ağırlık vermiş, çocukların katılımını ön planda tutmuş görünmektedir. Örneğin çocuklar Aridu'nun kullandığı cıvırcayı çözmek için bir çabaya girişirler. Aridu'nun bedeni, sesi, vurguları birleştirilerek çocuklarla birlikte kurguladığı bu dil bu çabayı bir sürece dönüştürür. Fakat Aridu'nun çocuklarda yakaladığı ilgiyi uzun süre kullanmayı sürdürmesi bazen oyunun sarkmasına neden olur. Bununla birlikte interaktifliğin yanında hikâyenin kendisi zaman zaman ikinci plana düşmekte, Aridu'nun yolculuk amacı olan kırık plağın tamir edilmesi, oyun kişilerinin arasındaki ilişki, aralarındaki dostluk gibi hikâyeyi oluşturan temel meseleler gözden kaçmaktadır. Oyunun başından sonuna bir çizgiyi takip etmesini zorlaştıran bu durum, kısa gösterilerin, illüzyonların, performatif araçların öne çıkmasına neden oluyor. Oyunun açık havada sergilenmiş olması ve dikkati çabuk dağılan çocukların oyunun içine çekilmesi amacıyla interaktif vurgunun arttırılması, hikayeye ilgili bahsettiğimiz bu durumu yaratmış olabilir. Karakterlerin kurgusunda var olan farklılıklar ve birbirleriyle ilişkileri vurgulandığında oyunun, interaktif biçimini ve disiplinlerarası yaklaşımını koruması ve hikâyenin de aynı oranda sahnelemede yer bulması potansiyelinin mümkün olduğunu söyleyebiliriz.

Çocuk tiyatrosunda bu tarz yenilikçi yaklaşımlar, çocukların farklı sanat dalları ile kurdukları ilişkinin tiyatrodaki farklı pencereler açarak şekillenebilme ihtimalini ortaya çıkarır. Bu anlamda *Aridu: Galaktik DJ*, dansın, müziğin, bedeninin, sihrin -illüzyonun- olduğu bir ihtimaller dünyasını çocuklara sunmaktadır.. Bu yaklaşımın çocuk tiyatrosunda sürmesi ve oyunun yolunun açık olması dileğiyle...

