

EĞİTİM
yayınevi

ÇAĞDAŞ TİYATRODA DİJİTAL GÖSTERİM VE MEDYA TEKNOLOJİSİ

— INTERMEDIALITY



DOÇ. DR. MEHMET ÖZBEK

ÇAĞDAŞ TİYATRODA DİJİTAL GÖSTERİM VE MEDYA TEKNOLOJİSİ

–

INTERMEDIALITY

DOÇ. DR. MEHMET ÖZBEK

EĞİTİM
yayınevi

ÇAĞDAŞ TİYATRODA DİJİTAL GÖSTERİM VE MEDYA TEKNOLOJİSİ INTERMEDIALITY

Doç. Dr. Mehmet Özbek

Genel Yayın Yönetmeni: Yusuf Ziya Aydoğan (yza@egitimyayinevi.com)

Genel Yayın Koordinatörü: Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

Sayfa Tasarımı: Kübra Konca Nam

Kapak Tasarımı: Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

Yayıncı Sertifika No: 76780

E-ISBN: 978-625-5997-35-7

1. Baskı, Kasım 2024

Kütüphane Kimlik Kartı

ÇAĞDAŞ TİYATRODA DİJİTAL GÖSTERİM VE MEDYA TEKNOLOJİSİ INTERMEDIALITY

Doç. Dr. Mehmet Özbek

X+194 s., 160x240 mm

Kaynakça var, dizin yok.

E-ISBN: 978-625-5997-35-7

Bu eser İstanbul Üniversitesi'nde 30.06.2015 tarihinde sunulan ve oy birliği ile kabul edilen, Prof. Dr. Nilüfer Timisi Nalçaoğlu danışmanlığında gerçekleştirilen *Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi - Intermediality* başlıklı Doktora tezi esas alınarak, içeriği geliştirilerek ve yer yer değiştirilerek hazırlanmıştır.

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mekanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

EĞİTİM

yayınevi

Yayınevi Türkiye Ofis: İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah. Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

Konya: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42, 0 332 502 50 42
bilgi@egitimyayinevi.com

Yayınevi Amerika Ofis: New York: Egitim Publishing Group, Inc.
P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America
americaoffice@egitimyayinevi.com

Lojistik ve Sevkiyat Merkezi: Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
sevkiyat@egitimyayinevi.com

Kitabevi Şubesi: Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye
+90 332 499 90 00
bilgi@egitimkitabevi.com

İnternet Satış: www.kitapmatik.com.tr
+90 537 512 43 00
bilgi@kitapmatik.com.tr

 **kitapmatik**
ilk okuyanı siz olunuz
İnternetteki kitapçınız

Genco ERKAL'in anısına saygıyla...

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	VII
KISALTMALAR LİSTESİ.....	VIII
ÖZ.....	IX
ABSTRACT	X
GİRİŞ	1
1. TEKNOLOJİ PARADİGMASI İÇİNDEN İLETİŞİM, TOPLUM VE TİYATRO	10
1.1. Bir Sanat Terimi Olarak Araç – Ortam (Medium):.....	11
1.2. Neil Postman'ın Araç, Yazı ve Söze Dair Düşünceleri Üzerinden Tiyatro Sanatının Değerlendirilmesi.....	13
1.3. Araç Anlam mı Yaratmaktadır? Anlam Yaratma Oyunu Mu Oynamaktadır? – Baudrillard	15
1.4. Yöndeşme Kavramı ve Tiyatro İlişkisi Üzerine – Henry Jenkins	16
1.4.1. Jenkins'e Göre Etkileşim (Interactivity) ve Katılım.....	18
1.5. Yeni Medya Dili, Sayısallaşma ve Tiyatro İlişkisi Üzerine – Lev Manovich.....	19
1.6. Walter Benjamin ve Yeniden Üretilebilirlik Özelinde Tiyatro	21
2. INTERMEDIALITY (ETKİLEŞİMLİ MEDYA) VE INTERMEDIUM (ARA ORTAM).....	26
2.1.1. Jay David Bolter ve Richard Grusin'in Ortamlararası Temsil (Remediation) Kavramı	29
2.1.1.1. Ortamlararası Temsilin Anahtar Kavramları – Doğrudanlık, Üstün Araç Vasfı ve Şeffaflık.....	30
2.1.2. Etkileşimli Medyaya Dair Tanımsal ve Göstergibilimsel Yaklaşımlar	32
2.1.2.1. Christopher Balme'in Etkileşimli Medya Yaklaşımı	32
2.1.2.2. Jens Schröter'in Etkileşimli Medya Yaklaşımı	33
2.1.2.2.1. Sentetik Olarak Etkileşimli Medya	34
2.1.2.2.2. Biçimsel (Karşı – Medya Biçimli) Olarak Etkileşimli Medya.....	35
2.1.2.2.3. Dönüşümlü Olarak Etkileşimli Medya	35
2.1.2.2.4. Ontolojik Olarak Etkileşimli Medya	36
2.1.2.3. Freda Chapple ve Chiel Kattenbelt'in Etkileşimli Medya Yaklaşımı.....	36
2.1.2.4. Claus Cluver, Leo Hoek ve Eric Vos'un Etkileşimli Medya Yaklaşımı (Şematik) ..41	
3. YIRMİNCİ YÜZYILDA ÇAĞDAŞ TİYATRO VE MEDYA TEKNOLOJİSİ BİRLİKTELİĞİ... 43	
3.1. Erwin Piscator – Epik Tiyatronun Keşfi ve Didaktik Bir Unsur Olarak Medya.....	45
3.2. Laterna Magika – Çoklu Medya Tiyatro Pratiklerinin Gelişimi	48
3.3. The Wooster Group – Otobiyografik Anlatı ve Medya Bütünleşmesi.....	49
3.4. The Builders Association ve Teknoloji Birlikteliği	53
3.5. Robert Lepage ve 'Medyaforik Beden'	57
3.6. The Gob Squad – Avantgarde ve Post-Dramatik Tiyatronun Eşiğinde Çoklu Medya Kullanımı.....	59
4. GÖRÜŞMELER VE ANALİZLER ÜZERİNDEN ETKİLEŞİMLİ MEDYA (ORTAMLARARASILIK) VE TİYATRO BİRLİKTELİĞİ	63
4.1. Yönetmen ve Oyuncu Görüşlerine Dair Bulgular.....	63
4.1.1. Yöntem	63
A. BULGULAR-1.....	64
4.1.2. Yönetmenlere Göre Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Birlikteliği . 64	
4.1.2.1. Tiyatro ve Medya Birlikteliği.....	65

4.1.2.2. Medya ve Tiyatro İlişkisinin Önemszenmesi	65
4.1.2.3. Medya Kullanımının Kendi Öz Varlığı İçinden Değerlendirilmesi	65
4.1.2.4. Estetik Olarak Medya ve Tiyatro Birlikteliği	66
4.1.2.5. Yönetmenlerin Medya Teknolojisi ve Oyuncuya Dair Yorumları	66
4.1.2.6. Tiyatro ve Medya Birlikteliğinde Hiyerarşi.....	66
4.1.2.7. Medya ve Tiyatro Birlikteliğinin Gelecekteki Konumu.....	67
4.1.2.8. Medya Teknolojisinin Tiyatral Anlatıma Katkısı.....	67
4.1.2.9. Medya Kullanımını Gerekçeli Bir Temele Dayandırmak	67
4.1.2.10. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Seyirci Üzerindeki Etkisi	68
4.1.3. Oyunculara Göre Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Birlikteliği	68
4.1.3.1. Tiyatro ve Medya Birlikteliği.....	69
4.1.3.2. Medya ve Tiyatro İlişkisinin Önemszenmesi	69
4.1.3.3. Medya Kullanımının Kendi Öz Varlığı İçinden Değerlendirilmesi	69
4.1.3.4. Estetik Olarak Medya ve Tiyatro Birlikteliği	69
4.1.3.5. Oyuncuların Medya Teknolojisi ve Oyuncuya Dair Yorumları	70
4.1.3.6. Tiyatro ve Medya Birlikteliğinde Hiyerarşi.....	70
4.1.3.7. Medya ve Tiyatro Birlikteliğinin Gelecekteki Konumu.....	70
4.1.3.8. Medya Teknolojisinin Tiyatral Anlatıma Katkısı.....	70
4.1.3.9. Medya Kullanımını Gerekçeli Bir Temele Dayandırmak	71
4.1.3.10. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Seyirci Üzerindeki Etkisi	71
4.1.4. Yönetmenler İçin Etkileşimli Medya - Zorluklar.....	73
4.1.4.1. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Herhangi Bir Zorluk Yaratmadığı Üzerine Yönetmen Görüşleri	73
4.1.4.2. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Birtakım Zorluklar İçerdiğine Dair Yönetmen Görüşleri	73
4.1.4.3. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Senkronizasyon ve Eşzamanlılık Açısından Yarattığı Zorluklara Dair Yönetmen Görüşleri.....	74
4.1.4.4. Oyuncu Eyleminin Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliği Karşısındaki Durumuna Dair Yönetmen Görüşleri	75
4.1.4.5. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Ekonomik Anlamda Yarattığı Kolaylıklara Dair Yönetmen Görüşleri	75
4.1.5. Oyuncular İçin Etkileşimli Medya - Zorluklar.....	75
4.1.5.1. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Herhangi Bir Zorluk Yaratmadığı Üzerine Oyuncu Görüşleri.....	75
4.1.5.2. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Birtakım Zorluklar İçerdiğine Dair Oyuncu Görüşleri	76
4.1.5.3. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Senkronizasyon ve Eşzamanlılık Açısından Yarattığı Zorluklara Dair Oyuncu Görüşleri	76
4.1.5.4. Oyuncu Eyleminin Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliği Karşısındaki Durumuna Dair Oyuncu Görüşleri	77
4.1.5.5. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Ekonomik Anlamda Yarattığı Kolaylıklara Dair Oyuncu Görüşleri	77
4.1.6. Yönetmenler için Etkileşimli Medya ve Seyirci Algısı.....	78
4.1.6.1. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinde Seyircinin Performansı Algılamasına Dair Yönetmen Görüşleri	78
4.1.6.2. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Seyirci Üzerinde Bıraktığı Etkiye Dair Yönetmen Görüşleri	78

4.1.6.3. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Yarattığı İllüzyonun Seyirci Üzerindeki Etkisine Dair Yönetmen Görüşleri	79
4.1.7. Oyuncular İçin Etkileşimli Medya ve Seyirci Algısı	79
4.1.7.1. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinde Seyircinin Performansı Algılamasına Dair Oyuncu Görüşleri	80
4.1.7.2. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Seyirci Üzerinde Bıraktığı Etkiye Dair Oyuncu Görüşleri	80
4.1.7.3. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Yarattığı İllüzyonun Seyirci Üzerindeki Etkisine Dair Oyuncu Görüşleri	80
B. BULGULAR-2.....	80
4.2. Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Etkileşimli Medya Kavramının Yöntem ve Ayrımlarına Yönelik Analizler	80
SONUÇ VE ÖNERİLER	85
EKLER-1	90
1. Studium Teatralne – Polonya.....	90
1.1. ‘Szepty Ziemi’ (Yeryüzünün Fısıltıları) Üzerine.....	90
1.1.1. Studium Teatralne ile Szepty Ziemi, Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme	91
2. Haley McGee - Kanada	98
2.1. Helen Lawrence Üzerine	98
2.2. Haley McGee ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme.....	98
3. Jan Struckmeier - Almanya.....	101
3.1. Jan Struckmeier ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme.....	101
4. Kemal Kocatürk ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme.....	108
5. Yolcu Tiyatro ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme.....	110
6. Genco Erkal ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme.....	115
7. Ba- Tiyatro Ekibinden Yusuf Demirkol ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme	118
EKLER-2	121
ETKİLEŞİMLİ MEDYA VE TİYATRO ÜZERİNE COVID-19 SONRASI YAPILMIŞ OLAN YARI-YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞMELER.....	121
8. Yazar-Yönetmen-Oyuncu-Eğitmen Yeşim Özsoy ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme – 13.07.2021	121
9. Akademisyen/Yazar Ferdi Çetin ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme	139
10. Yönetmen/Oyuncu Ersin Umut Güler ve Ses-Efekt Tasarımcısı Tufan Dağtekin ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme.....	154
11. Yönetmen/Akademisyen Mark Levitas ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme - 30.08.2021.....	172
KAYNAKÇA	188
BİYOĞRAFI.....	194

ÖNSÖZ

Medya teknolojisi ve tiyatro birlikteliğini ele almak; var olduğu örnekleri göstermek; sınırlarını, sebeplerini, dijital teknoloji ile kurulan bağ arasındaki sanatçı hissiyatını irdelemek; sanatçının sahne üzerinde bu birlikteliğe yer vermesinin nedenlerini araştırmak ve etkileşimli medya / ortamlararasılık kavramı dahilinde açıklamak bu çalışmanın ortaya çıkmasının temel itici güçleridir.

Bu yolculukta her daim manevi desteğini ve ilgisini hissettiğim danışmanım sayın Prof. Dr. Nilüfer Timisi Nalçaoğlu'na; araştırmamın Almanya etabında bana sağladıkları manevi destek ve imkanlardan dolayı Ludwig Maximilians Universität München, Theaterwissenschaft bölüm başkanı sayın Prof. Dr. Christopher Balme ve öğretim üyesi sayın PD Dr. Nic Leonhardt'a; araştırma boyunca tez izleme komitesinde ve jüri sürecindeki değerli görüş ve desteklerinden dolayı sayın Prof. Dr. Funda Savaş Gün'e, sayın Prof. Dr. Ceyhan Kandemir'e, sayın Prof. Dr. Yelda Özkoçak'a, sayın Doç. Dr. Gülin Terek Ünal'a;

Bu araştırmanın gerçekleşmesinde **Tübitak - Bideb** / Yurt Dışı Doktora Sırası Araştırma Bursu desteklerinden dolayı **Tübitak - Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu**'na;

Araştırmanın görüşmeler etabında verdikleri yanıtlardan dolayı Justus-Liebig Universität Giessen Institut für Angewandte Theaterwissenschaft direktörü sayın Prof. Heiner Goebbels'e, Kanadalı yönetmen/oyuncu sayın Haley McGee'ye, Ludwig Maximilians Universität München Theaterwissenschaft öğrencisi sayın Jan Struckmeier'e, Studium Teatralne - Polonya tiyatro ekibi yönetmeni sayın Piotr Borowski ve ekibine, değerli eserleri ile Türk tiyatrosuna her daim katkı sağlamaya devam eden sanatçı Genco Erkal'a, Tiyatro Kumpanyası genel sanat yönetmeni sayın Kemal Kocatürk'e, Yolcu Tiyatro ekibinden yönetmen sayın Ersin Umut Güler'e, Ses-Efekt Tasarımcısı sayın Tufan Dağtekin'e ve ekip oyuncularını sayın Cenk Dost Verdi ve sayın Yasemin Ertoran'a; -Ba tiyatro kolektifinden sayın Yusuf Demirkol'a; Covid-19 sonrası Türk tiyatrosundaki dijitalleşme hareketleri kapsamındaki yanıtlarından dolayı Galata Perform kurucusu/yönetmen sayın Yeşim Özsoy'a; Akademisyen/Yazar sayın Doç. Dr. Ferdi Çetin'e, Yönetmen/Akademisyen sayın Mark Levitas'a; çalışmaya hem tez hem de yayın öncesi desteklerinden dolayı Doç. Dr. Nazlı Gizem Parlayandemir'e, akademik yaşamımın sürekli destekçisi sayın Prof. Dr. Suat Gezgin'e;

Her daim eşsiz sevgi ve desteklerini hissettiğim anneme ve babama; gülümsemesi ve omzumdaki eli için eşim İçten Duygu'ya; manevi desteklerinden dolayı Hamur'a, Miu'ya ve Gece'ye sonsuz şükranlarımı sunarım.

Haziran, 2015...İstanbul / Ekim, 2024...Kuşadası

KISALTMALAR LİSTESİ

L/M	:	Laterna Magika
TWG	:	The Wooster Group
TBA	:	The Builders Association
TGS	:	The Gob Squad
S/T	:	Studium Teatralne

ÖZ

Çalışma, bütüncül ve üstün ortam olarak addedilen çağdaş tiyatro sanatının medya öğeleri ile sahne üzerinde kurduğu ilişkiyi, kendi asal parçaları olan yönetmen ve oyuncu görüşlerine yer vererek *etkileşimli medya (intermediality / ortamlararasılık)* kavramı dahilinde açıklama amacı taşımaktadır. Bu amaç doğrultusunda etkileşimli medya kavramının içeriği ve ayrımları literatürdeki bilgiler vasıtası ile irdelenmekte; yirminci yüzyıl tiyatro / performans sahnesinde dijital / analog medya ve tiyatro birlikteliğini gösterimlerinde kullanmış olan, özellikle türkçe literatürde fazla yer bulamamış yabancı grup ve yönetmen örneklerine yer verilmektedir.

Bu örnekleri takiben çalışma; Polonya, Almanya, Kanada ve Türkiye özelinde, 2000’li yıllardan itibaren gösterimlerinde medya öğelerine yer açmış birtakım yönetmen ve oyuncular ile yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmeler çerçevesinde, bu birlikteliğin tercih edilme sebepleri, karşılaşılan zorluklar, seyirci ve sanatçı arasında oluşan bağ noktalarında sanatçı görüşlerini aktarmaktadır. Çalışma ayrıca 2020-2022 yılları arasında dünya genelinde yaşanmış olan Covid-19 salgını neticesinde Türk tiyatrosunda yaşanan dijital dönüşüm üzerine bazı yönetmen, oyuncu ve akademisyen görüşleri eklenerek genişletilmiştir. 2015 yılında gerçekleştirilmiş olan görüşmeler ve görüşmelerin gerçekleştirildiği sanatçıların yapımları göz önüne alınarak, söz konusu yapımların etkileşimli medya yöntem ve ayrımlarını ne şekilde barındırdıkları, bu kavram ile olan bağları, kavramın literatürdeki tanımlarına dayanılarak açıklanmaktadır. Çalışma aynı zamanda etkileşimli medya kavramının tiyatro / performans sanatı ile bütünleşme sürecine dair kavramsal tablo ve diyagramlara yer ayırmakta; bu bağlamda ilerleyen dönemde yapılacak olan medya ve tiyatro araştırmalarına dayanak oluşturmak ve çağdaş Türk tiyatrosunun medya öğeleri ile olan ilişkisine dair tartışma zemini yaratarak Türkçe literatüre katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Çalışmanın son bölümünde elde edilen bulgular ve yapılan kavramsal tabanlı önermeler, çağdaş Türk tiyatro / performans sanatının gelişmesi yolunda medya ve tiyatro bileşkesinin varlık nedenleri ve sonuçlarının ilerleyen araştırmalara kaynaklık etmesi bakımından önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Intermediality, Etkileşimli Medya, Tiyatro, Performans

ABSTRACT

The research aims to explain the relationship between contemporary theater art, considered a holistic and superior medium, and media elements on the stage within the concept of intermediality by including the views of the director and the actor, who are essential parts. For this purpose, the content and distinctions of the concept of interactive media are examined through the information in the literature; examples of foreign theater groups and directors who have used the combination of digital/analog media and theater in the twentieth-century theater/performance scene in their performances, especially in the Turkish literature, are given.

Following these examples, the research presents the views of artists on the reasons for preferring this combination, the difficulties encountered, and the bond between the audience and the artist within the framework of semi-structured interviews with several directors and actors who have included media elements in their performances since the 2000s in Poland, Germany, Canada and Turkey. The study has also been expanded by adding some director, actor and academician opinions on the digital transformation in Turkish theater as a result of the Covid-19 pandemic experienced worldwide between 2020-2022. The comprehensive nature of this research, which is based on interviews conducted in 2015 and the productions of the artists with whom the interviews were conducted, provides a thorough understanding of how these productions contain intermediality methods and distinctions, and their ties with this concept are explained based on the definitions of the concept in the literature. The research also includes conceptual tables and diagrams on the integration process of the concept of intermediality with theater/performance art; in this context, it aims to provide a basis for future media and theater research and to contribute to Turkish literature by creating a basis for discussion on the relationship between contemporary Turkish theater and media elements. The findings obtained in the last part of the research and the conceptual-based propositions made in the last part are essential in terms of the reasons for the existence and results of the media and theater combination in developing contemporary Turkish theater/performance art.

Keywords: Intermediality, Interactive Media, Theater, Performance

‘ÇAĞDAŞ TIYATRODA DİJİTAL GÖSTERİM VE MEDYA TEKNOLOJİSİ - INTERMEDIALITY

“Tiyatro kendine, sinema ve televizyon gibi, var olduğu sahneyi elinden alan teknolojik sonradan görmelere karşı, interaktif bir sanat yapıtı olarak değer biçmektedir.”

Bill Blake, theatre & digital, 2014, s.ix¹

GİRİŞ

Tiyatro sanatının çağdaş ölçekte yeni medya ve teknoloji ile kurduğu bağ son on yılda artan bir ivme kazanmıştır. Farklı temsil arayışları sonucu ortaya çıkan bu birliktelik seyirci nezdinde ve toplumsal anlam açısından tiyatro sanatının önceki dönemlerine göre oldukça önemli bir ayrım ortaya koymaktadır. Klasik anlamda mekânın, eyleyen oyuncunun ve izler kitlenin teknoloji ile dönüştüğü ve yer yer katılımcı olarak ortaya çıktığı performanslara artık daha fazla aşinalık söz konusudur. Tiyatro sanatı diğer sanat biçimlerinde olduğu gibi bir iletişim metodudur ve böylesi bir birlikteliği iletişim çalışmaları içinde de incelemek gerekmektedir.

Tiyatro sanatı tarihsel arka planda ve günümüzde salt kendi iç dinamikleri ile değil diğer sanat dalları ile kurduğu ilişkiler vasıtasıyla da varlığını devam ettirmekte ve bu etkileşimin kendi içinde çoklu disiplinlere yönelik olduğu görülmektedir. Basa (2015)’nin deyiimiyle tiyatro, tüm medya (araç)’ları birleştirme ve bütün sanat dallarını içinde barındırma kapasitesine sahip bir ‘üstün ortam’ *hyper medium* olarak adlandırılmaktadır (Basa, s.3). Diğer sanat dallarıyla gerçekleşen bu etkileşim çağdaş zeminde teknolojik unsurları da içinde barındırmaktadır. Burada teknoloji paradigması üzerinden kurulan bağlam içerik olarak dijital medya unsurlarına da ev sahipliği yapmaktadır. Tiyatro sanatının kendi merkezinde diğer ortamlar ile kurduğu ilişki zaman mefhumu göz önünde bulundurulduğunda oldukça geniş bir dilimdeki değişikliklerin sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Dixon (2007) bu bağlamda çoklu disiplin ve medya biçimiyle karşılaşılan tiyatro sanatının, kuttörenselle kök yapısından yola çıkarak yirminci yüzyılın deneysel arayışlarına değin, beden ve mekan arasındaki ilişkinin gelişmesi adına kostüm, müzik, ışık gibi öğeler ile işbirliği içinde olduğunu ve sanatın bu durumu insan sesi ve konuşma ile bütünleştirdiğini vurgulamaktadır. Ona göre tiyatral anlatı, teknolojinin dramatik ve estetik bağlamda taşıdığı

¹ Bill Blake, *theatre & the digital*, Londra, The Palgrave Macmillan, 2014, s.ix

gücün ayırında olmuş ve bu noktada teknolojik gelişime karşı pragmatist olarak adlandırabileceğimiz bir üslup geliştirmiştir.² (Dixon, 2007, s.39).

Dixon'un vurguladığı teknoloji ve tiyatral anlatının bütünleşmesi gerçeği, Chapple ve Kattenbelt'e (2006) göre ise biçimsel anlamda yeni temsil arayışlarına yol açmış ve onlara göre tiyatral anlatı; kelime dizgeleri, dramaturjik yönelimler ve bedenın mekan içindeki yerinin tekrar sorgulanmaya başlandığı ve medyanın katılımcı bir unsur olarak var olduğu bütüncül bir yapıya dönüşmüştür (Chapple&Kattenbelt, 2006, s.11).

Bu arayış ve gerçekleşen yönelimler ışığında Bill Blake'in (2014) dijital tiyatro dahilinde söyledikleri önem arz etmektedir. Blake, sanatsal yapı dâhilinde, tiyatral anlatının içinde var olmaya başlayan dijital figürünü tam anlamıyla değerlendirebilmek için odak noktasının hem belirgin hem de karmaşık olana kaydırılması gerektiğini belirtmekte ve bu biçimde daha somut bir sonuca gidilebileceğinin altını çizmektedir. Bununla birlikte Blake, 'dijital devrim' olarak adlandırılan sürecin katılıma açık bir yapıda olduğunu; bu yapının tiyatro sanatı için henüz yeni yeni anlam üretmeye başladığını ve bunun birtakım zorlukları da beraberinde getirdiğini belirtmektedir. Bir diğer taraftan bu yapının yeni seyirciler ve yeni topluluklar önerdiğini; performans eylemi olarak yeni biçimler ve gösterimin yerleşeceği yeni alanlar talep ettiğini de vurgulamaktadır (Blake, 2014, s.ix).

Marvin Carlson (2013), Blake'in bu biçimsel arayış vurgusunu olumlar nitelikte, 'Canlı Sanat' *Live Art* ve medyayı tanımlarken, 1990'lı yıllardan itibaren performans sanatı dahilinde, beden ve teknoloji birlikteliğinin gittikçe arttığını vurgulamaktadır. Gelişmekte olan dijital ve çoklu medya teknikleri bağlamında sürecin, avant-garde yapımlar göz önüne alındığında Robert Lepage ve Robert Wilson'a dayandığını ve bu tekniklerin Philip Auslander'a atfen vurguladığı biçimiyle de canlı olan sanatın 'medyalaşması' özelinde çoklu video projeksiyon yapımlarına kaynak teknikler olduğunu ifade etmektedir (Carlson, 2013, s.185). Bir diğer taraftan Carlson, performans sanatının, farklı yöntemler yoluyla türetilen fakat kendine eklemlenen ikincil nitelikler tarafından deformasyona uğratılmayan bir belirme anını bulup çıkarma arayışı içinde olduğunu şu biçimde aktarmaktadır:

"Derrida, tekrardan (demek ki tiyatrodan) kaçmanın imkânsız olduğunu, söyler. Bilincin kendisi zaten çokça tekrara bulaşmıştır." (Carlson, 2013, s.205).

Carlson (2013), Derrida'nın görüşü özelinde, Herbert Blau'nun '*Universals of Performance: or Amortizing Play*'³ makalesine atfen Blau'nun Derrida'ya yakın bir biçimde, tiyatroyu performanstan ayırmayı reddettiğini belirtmektedir.

2 "Tiyatro her zaman yapım içindeki temsili geliştirmek uğruna zamanının en son teknolojik imkanlarını kullandı. Teknoloji; erken dönem *deus-ex-machina*'dan, esnaf loncalarının üretimi olan orta çağ tören arabalarına; resim sanatına perspektifin yerleşiminden, on altıncı yüzyıl İtalyan sahnesinde kullanılan mekanik araçlara; benzinin, takiben de elektriğin takdiminden, ışık efektlerine; bilgisayarın modern kullanım biçimleri ile ışık, ses ve sahne değişimlerini kontrol etmesine kadar geçen süre zarfında olağanüstü görsel ve işitsel efektlerin yaratılmasında etkili oldu." (Dixon, s.39).

3 Bkz. ilgili yayın, Herbert Blau, *Universals of Performance: or Amortizing Play*, Sub-Stance, University of Wisconsin Press, Vol: 11/12, Sayı 37-8, 1983, s.143-148 (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/3684187>

Carlson'un aktardığı üzere Blau, tekrar ve dolaylı olanı içeren tiyatronun, her performansta yeniden açığa çıktığını, ikisinin de doğası itibarıyla tekrarı ve yeniden üretimi desteklediğini belirtmektedir (Carlson, 2013, s.205).

Böylesine bütüncül bir sanat alanının teknolojik unsurlara kayıtsız bir oluşumu devam ettirmesi yukarıda da belirtildiği üzere tarihsel süreç dâhilinde mümkün olmamış, aksine tiyatro ve oyuncunun performans alanı, her daim, gelişmekte olan teknoloji ile seyirci algısı üzerinde değişiklik yaratma amacı taşımıştır. Genel anlamda yirminci yüzyıl tiyatro sanatının varlığının sürdürülmesine de bu değişim ile öncülük etmiştir.

Bu çalışmanın araştırma problemini genel hatlarıyla, süregelen teknolojik gelişimin tiyatro tarihi sürecindeki birtakım örneklerine de yer verilerek, Dick Higgins'in 1965 yılında kullandığı '*etkileşimli medya*'⁴ (*intermediality*) söylemi oluşturmaktadır. Çalışmanın temel araştırma soruları aşağıda belirtilmiştir:

1. Etkileşimli Medya/Ortamlararasılık (*Intermediality*) olgusunun oyuncu ve yönetmene göre günümüz tiyatrosu için yarattığı olanaklar ve zorluklar nelerdir?
2. Tiyatroda medya kullanımı tiyatronun yapısal olarak dönüşmesi anlamına mı gelmektedir?
3. Tiyatroda medya kullanımı, yönetmene göre seyircinin tiyatro oyununu deneyimlemesine nasıl olanaklar sunmaktadır ve bu kullanımın yönetmenin bakış açısına göre seyircide yarattığı değişim nedir?

Çalışmanın birinci bölümü teknoloji paradigması üzerinden iletişim, toplum ve tiyatro sanatı başlığı altında yer almakta ve bu başlık altında çağdaş medya kuramcılarının araç/ortam terimini nasıl değerlendirdiklerine yer verilmekte; Marshall McLuhan, Henry Jenkins, Lev Manovich, Jean Baudrillard ve Walter Benjamin'in düşünceleri üzerinden teknoloji, medya ve tiyatro olguları irdelenmektedir.

Yukarıda ifade edilen araştırma sorularına yanıt vermek üzere çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama, yönetmen ve oyuncu bakışı-yaklaşımlarının analizi ve yönetmenler açısından seyirci alımlaması üzerine görüşlerin yer aldığı *Yönetmen ve Oyuncu Görüşlerine Dair Bulgular* kısmından; ikinci aşama ise çalışmanın ikinci bölümünde aktarılan etkileşimli medya ayırım ve yöntemleri çerçevesinde, görüşmelere kaynak oluşturan tiyatro/performans gösterimlerinin analizleri ile *Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Etkileşimli Medya Kavramının Yöntem ve Ayrımlarına Yönelik Analizler* kısmından oluşmaktadır.

Yönetmen ve Oyuncu Görüşlerine Dair Bulgular kısmında; yarı-yapılandırılmış görüşmeler ile etkileşimli medya olgusunun tiyatro sanatının yeniden üretiminde, yönetmen ve oyuncuların görüşleri temel alınarak nasıl değerlendirildiği araştırılmıştır.

⁴ Burada ve araştırma süresince, *intermediality* terimine karşılık olarak 'Ortamlararasılık' ve/veya Prof. Dr. Ayşın Candan'ın 'Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim' adlı eserinde kullandığı 'Etkileşimli Medya' çevirisi tercih edilmiştir.

Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Etkileşimli Medya Kavramının Yöntem ve Ayrımına Yönelik Analizler kısmında; tiyatro/performans analizi birinci bölümde Lars Elleström'den aktarılan *Medya Biçimleri ve Yöntemleri* skalasındaki *Maddesel, Duyusal, Zamanmekansal* ve *Göstergebilimsel* yöntemlerini ne oranda karşıladıkları üzerinden gerçekleştirilmiştir. Etkileşimli Medya olgusunun tiyatro/performans sanatında nasıl yer bulduğu ve hangi modeller içerisinde karşımıza çıktığı; farklı öğelerini oyun ve performansları içinde kullanmış olan birtakım yerli/yabancı tiyatro örnekleri, bu kullanımın nedenselliği ve tercih edilme sebepleri bağlamında incelenmiştir.

Çalışmada *Yönetmen ve Oyuncu Görüşlerine Dair Bulgular* kısmında yer alan *Yönetmenler için Etkileşimli Medya ve Seyirci Algısı* ile *Oyuncular için Etkileşimli Medya ve Seyirci Algısı* başlıkları altında, medya ve tiyatro birlikteliğini gösterimlerinde kullanmış olan yönetmenlerin ve oyuncuların seyirci alımlaması üzerine görüşlerine de yer verilmektedir.

Son bölümde yer alan 'Ekler' kısmına ise 2015 yılında tamamlanmış olan bu tez çalışmasına görüşleriyle katkı sağlayan yönetmen ve oyuncularla gerçekleştirilmiş yarı-yapılandırılmış görüşmeler eklenmiştir. Ayrıca bu bölümden sonra, çalışmanın güncelliğinin önemini altını çizmek adına 2020-2022 yılları arasında tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını ve oluşan pandemi neticesinde Türk tiyatrosunun etkileşimli medya öğeleri ile kurduğu zorunlu bağın bazı yönetmen, oyuncu ve akademisyenlerce günümüzde nasıl karşılık bulduğuna dair yapılan görüşmeler dahil edilmiştir.

Çalışmanın kavramsal çerçevesi 'etkileşimli medya' söylemine dayanmaktadır. Söylemi, 20.yy sanat ve medya kavramlarını kapsayan egemen bir akım olarak tanımlayan Chapple & Kattenbelt (2006), bu tanımlı yaparken tiyatral pratiklerin teknoloji ile birleşme olanağını ve bu pratiklerin diğer medyayı kendi aralarında var etme durumunu çıkış noktası olarak ele aldıklarını belirtmekle birlikte filmin; televizyonun ve dijital medyanın, tiyatro ile çeşitli biçimlerde ilişki halinde olduğunu ifade etmektedirler. Bundan dolayı kendi deyimleriyle varsayımlarını, performans dahilindeki araçları oluşturan genel sınırların belirsizliği, değişim ve melezleşme, metinlerarasılık, medya etkileşimi, üst-medya olma gibi durumların etkileşimli medya kavramı ile ilintili olduğu üzerine temellendirmektedirler. Temsil biçimleri, Chapple & Kattenbelt'e göre, tiyatro ve performans dahilinde yeni kültürel, sosyal ve psikolojik anlamlar üretmekle beraber farklı bakış açılarının oluşması için zemin hazırlamaktadır. Onlara göre etkileşimli medya kavramının modern biçiminin ardındaki tarihsel avant-garde etkinin bu etkileşimin oluşmasındaki belirleyiciliğini göz ardı etmemek gerekmektedir. Chapple & Kattenbelt aynı zamanda, tarihsel avant-garde'nin etkileşimli medyayı, **performativity**⁵ görünümünün yanında sanat ile medyanın özleştiriri

5 *Performativity (Performatiflik) / Performance (Performans)*: Terimler, 'to perform' (icra etmek) fiilinden türer. Her iki terim de bir eylemi uygulama, bir şeyi fiilen ve ayrıntılı olarak hayata geçirme ve bunu öngörülen ritüele göre yapma yetisini ifade eder. İcra etmek aynı zamanda 'sanatsal bir işi icra etmek' anlamında da kullanılır. Örneğin; Bir

mekanizmasının belirginleşmesi vasıtası ile gerçekleştirdiğini belirtmektedirler (Chapple&Kattenbelt, 2006, s.11-12).

Bryan Reynolds (2017) ise ara tiyatro (intermedial theater) tanımını yaparken bazı temaların, anlatıların veya performans stillerinin sahnede bulunan oyuncunun etkinliğiyle - eylemleriyle birleşen bir takım teknoloji tasarımları vasıtasıyla harmanlandığını belirtmektedir. Ona göre bu durum diyaloglar, sahnedeki performanslar ya da uzam öğelerinden hiçbirinin bir diğerinden baskın olmadığı, her bir öğenin kendi performansını taşıdığı ve diğer öğelerle uyumlu bir biçimde hareket ettiği bir alan yaratır. Bu durum sahnede tüm öğelerin birbiriyle ilişki içinde olduğu bir senfoniye dönüşür (Reynolds, 2017, 281).

Medyaya dair diğer bir odakta ise Altunay (2012), Chapple & Kattenbelt'in vurguladığı yeni sosyal anlamların üretilmesi durumunu ve yeni anlatım olanaklarının varlığını, dijital olanın perspektifinden tartışmaktadır. Altunay (2012), Sturken (1990), Popper (1997) ve Meigh-Andrews'e (2006) atfen, ekranın bir sanat alanı haline gelmesinde salt video teknolojisinin diğer resmetme teknikleri ile olan farklılığının değil, aynı zamanda kavramsal, minimal sanat ya da performans sanatları gibi dönem dahilinde yaşanan sanatsal dönüşümün de önemli rolü olduğunu belirtmektedir. Altunay yaşanan dönüşümün sadece teknolojik değil aynı zamanda sosyolojik ve sanatsal tabanlı olduğunu vurgulamaktadır. (Altunay, 2012, s.24).

Bir diğer noktada Christopher Balme'in etkileşimli medya ve tiyatro araştırmaları üzerine belirttiği görüşü yinelemekte yarar bulunmaktadır:

"...Gündeme gelen bu konunun tiyatro araştırmalarının akademik disiplini içinde daha ciddi bir biçimde tartışmaya açılması zaruridir. Tiyatro 'ortam'ını, çoklu medya uzantılarının içine yerleştirdiğimizde metodolojik ve teorik olarak meydana gelen sonuçlar nelerdir? Burada bu genel sorudan ziyade daha dar bir alana odaklanmak istiyorum. Bu durum kısaca şu şekilde formüle edilebilir: Çoklu medya tarafından ortaya konan zorluğun üstesinden gelmek adına, tiyatro çalışmalarının temel paradigmalardan birinin (medyanın özgül olma durumunu merkeze alan bir bakış açısı yerine, tiyatro çalışmalarının etkileşimli medya kavramına dayanan teorileri dikkate alarak) revizyona uğraması gerekmektedir..." (Balme, 2004, s.2)

Altunay'ın medya ile sanat arasındaki etkileşime dair sunduğu sosyolojik ve sanatsal dönüşüm perspektifi ile Balme'in tiyatronun çoklu medya bağlamında yeniden ele alınması gerekliliği, günümüzün sanat alanında ortak bir dönüşüm ihtiyacına işaret etmektedir. Bu bağlamda, medyanın sanatsal ifadenin sınırlarını genişlettiği ve tiyatro gibi köklü disiplinlerin de bu değişime ayak uydurmak zorunda olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla etkileşimli medya kavramının medya içinde biçimlenişi ile tiyatral alan içindeki biçimi arasında paralellik bulunduğu yinelenbilir.

oyunda oynamak, herhangi bir enstrüman çalmak, şarkı söylemek ya da dans etmek vb. Anlatıbilimde (*Narratology*) ise performatiflik, temsil biçimlerini ya da eylemin çağırıştırılması durumunu ifade eder. Örneğin; belirli bir yerde ve zamanda seyirci huzurunda somutlaşan canlı bir performans daha dar bir ifadeyle performatiftir. Bems, U., Online Handbook of Narratology, Performativity, (Çevrimiçi) <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Performativity> , 04.02.2015

Klaus Bruhn Jensen'e göre (2008)⁶ modern medya, hem kendi içinde hem de belli başlı diğer sosyal kurum ve kuruluşlar ile ilişki halindedir. Ona göre haber medyasının diğer güç sahibi kuruluşlara ilişkin ortak tartışma platformunun oluştuğu dördüncü bir güç olması nasıl tartışmaya yer vermeyecek kadar kesinlik barındırıyorsa; eğlence medyasının da tek bir mesajdan ziyade, televizyon dizileri haline de dönüşen filmler, kitaplar ve bilgisayar oyunları gibi, paketler halinde içerik barındırdığı var olan bir gerçekliktir (Jensen, 2008).

Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964)⁷ adlı yapıtında, herhangi bir ortamın daima başka bir ortamın içeriği olduğunu vurgulamaktadır. McLuhan, yazının bileşeninin konuşma; baskının bileşeninin yazılı sözcük, telgrafın bileşeninin ise baskı olduğunu örneklemektedir. Jay David Bolter (2008)⁸ ise McLuhan'ın önerdiği gibi, var olan kültürün medyasının, işbirliği gerektiren ilişkiler düzenine dahil olmasının yanısıra, diğer çok sayıda medya ile rekabet halinde olduğunu belirtmektedir. Bolter, yirminci yüzyılın başlarında filmin, ortalarında televizyonun ve son dönemde bilgisayarın yeni bir ortam olarak lanse edilmesiyle tüm yapının yön değiştirdiğini ve yeni medya üzerinde çalışan prodüktör veya tasarımcıların, yerleşik medyanın rolünü devralma yollarını arayabileceğini söylemektedir. O bu girişimin medya üzerindeki karşılığının ise ya kolaylıkla teslimiyet veya yerleşik medyanın kendi devamında ısrar etmesi şeklinde olduğunu ifade etmektedir (Bolter, 2008).

McLuhan'ın ve Bolter'ın medya üzerine yaptıkları analizler, Jensen'in etkileşimli medya anlayışını destekler niteliktedir. Medyanın kendisi, yalnızca tek bir içeriğin taşıyıcısı olmaktan ziyade, farklı medya türleriyle etkileşim ve rekabet halinde, geniş bir anlam ve iletişim ağı sunar. Bu perspektifte, medya türleri arasında sürekli bir dönüşüm ve birbirine dahil olma durumu söz konusudur; her bir yeni medya, var olan medya türlerinin rolünü üstlenmeye veya onları yeni bir içerik biçimiyle beslemeye çalışır.

McLuhan'ın önermesi doğrultusunda, bir ortam olarak addedebileceğimiz tiyatro/performans alanının, dijital veya analog tabanlı teknolojik ortamları yapısı dahilinde bulundurabildiğini vurgulamak gerekmektedir.

Bu noktada tarihsel ölçekte bir analize yer veren Kara Reilly (2013) dijital performansın, *deus ex machina*⁹a kadar uzanan zengin bir tarihsel arka planı olmasına rağmen, analog teknolojilerin tiyatro tarihini şekillendirmede edindikleri

6 Klaus Bruhn Jensen, "Intermediality" *The International Encyclopedia of Communication*, Donsbach, Wolfgang Ed. Blackwell Publishing, 2008. Blackwell Reference Online., (Çevrimiçi) http://www.communicationencyclopedia.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405131995_yr2013_chunk_g978140513199514_ss60-1, 24.08.2014

7 Marshall McLuhan, "Medium is the Message", *Understanding Media: The Extensions of Man*, Bölüm 1, s.1, (Çevrimiçi), <http://web.mit.edu/allanmc/www/mcluhan.mediummessage.pdf> 09.06.2015

8 Jay David Bolter, "Remediation" *The International Encyclopedia of Communication*, Donsbach, Wolfgang Ed. Blackwell Publishing, 2008. Blackwell Reference Online., (Çevrimiçi) http://www.communicationencyclopedia.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405131995_yr2013_chunk_g978140513199523_ss32-1, 24.08.2014

9 Bkz. *Deus ex machina*: "Bir kurgu veya drama beklenmedik, yapay veya imkânsız bir karakter, alet veya olayın senaryo akışı içinde beklenmedik bir yerde aniden ortaya çıkması, örneğin anlatıcının bir anda uyanıp her şeyin rüya olduğunu anlaması veya aniden ortaya çıkan bir meclisin sorunları çözmesi için kullanılan Latince kalıp. Birebir çevirisi "makineden tanrı" olup, antik Yunan tiyatrosunda bir tanrıyı canlandıran karakterin bir vinç (machina) yardımıyla yukarıdan indirilmesi anlamında kullanılmaktaydı." (Çevrimiçi) http://tr.wikipedia.org/wiki/Deus_ex_machina 09.06.2015

anahtar rol üzerine çok geniş çaplı araştırmalara rastlanmadığını belirtmektedir. Reilly, bu biçimiyle teknoloji ve sanatın anlamdaş olduğunu ve teknolojinin yaratılmasının sanatın var olmasını olanaklı kıldığını vurgulamaktadır. Reilly'ye göre araçlar birer teknoloji ürünüdür. O medyanın insanoğlunun ontolojik gerçekliğini şekillendirdiğini ve bedeninin boşluktaki uzantısı olduğunu belirterek aynı zamanda insan bedeninin işlerliği ile ilgili görüşlerin teknolojik ilerlemeler ile değiştiğini ve örnek olarak dans eden bir bedeninin alımlanışının endüstriyelleşme ile birlikte radikal biçimde yön değiştirdiğini ifade etmektedir. Marshall McLuhan'ın teknolojinin bedeninin bir uzantısı olduğu üzerine görüşünün daha fazla anlam kazandığını yineleyerek McLuhan'ın şu satırlarını aktarmaktadır:

“Mekanik çağ boyunca bedenlerimizi boşluğa yadık. Bugün, elektrik teknolojisinden yüzyıllarca sonra, merkezi sinir sistemimizi, gezegenimizin ilgilendiği ölçüde olabildiğince mekanı ve zamanı ortadan kaldırarak, global olanı kapsar biçimde genişlettik.”

Reilly, bu global kucaklamanın, Bolter ve Grusin'in ispatladığı 'ortamlararası temsil' **remediation**¹⁰ olarak adlandırılan bir geçmişi olduğunu ifade etmektedir (Reilly, 2013, s.1-5).

Dennis Jerze (2002) ise tiyatro ve teknoloji bağını,

“Taklidin gelişmesini sağlayan türlü tekniklere dayanarak söylenebilir ki tiyatro bütünüyle teknolojiktir. Günümüzde bizler genel itibariyle ‘sanat’ ve ‘sanatsal’ terimlerini salt fiziksel olana indirgedik; oysa ki bu ayrım oldukça yapaydır çünkü farklılık sadece teknik olana aittir. Sanat ve teknolojinin yetki alanı daha henüz – ars (latince) ve techne (yunanca)- kendi klasik köklerinden ayrıştı. Kendi kökenleri itibariyle bu iki sözcük de basit anlamda ‘yetenek’ anlamında kullanıldı.” (Jerze, 2002, s.2).

biçiminde aktarmaktadır.

Reilly (2013) ve Jerze (2002)'in görüşleri temelinde tiyatro ve performans alanının, teknolojinin sanatsal ve toplumsal rolünü anlamamız açısından kritik bir çerçeve sunduğu görülebilir. McLuhan, teknolojinin insan bedeninin bir uzantısı olduğunu vurgularken, Reilly bu görüşü tiyatro ve performans alanında tarihsel bir bağlama oturtmaktadır. Reilly'ye göre, teknoloji ve sanat birbiriyle iç içedir; teknoloji, sanatı mümkün kılan bir araçtır ve insan bedeni de bu araçlarla şekillenmektedir. Dennis Jerze ise tiyatroyu baştan sona teknolojik bir olgu olarak değerlendirmekte; sanat ile teknolojiyi birbirinden ayırmanın yapay bir ayrım olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, teknolojik ortamların, sanatsal ifade ve insanın varoluş biçimi üzerinde derin bir etkisi olduğu söylenebilir.

10 **Remediation:** Bir ortamın bir diğeri içindeki temsili. Farklı boyutlarda işlevini yerine getirir. Örn. Bir film içindeki resim karesi ya da filme ait sinematografinin resim estetiğini içinde barındırması durumu. Bolter ve Richard Grusin'e göre ve Amerikan yeni medya teorisyenleri için **remediation** bütün yeni olan medya formları için tanımlayıcı bir karakteristiktir. (Çevrimiçi), <http://www.oxfordreference.com.oro-o.emedial.bsb-muenchen.de/view/10.1093/acref/9780199568758.001.0001/acref-9780199568758-e-2311?rsk=8H9X6M&result=1> 02.03.2015

Medya etkileşimi terminolojisine baktığımızda da Jensen (2008) bu terminolojiyi; tarihsel avant-garde yönelim ile uyumlu olarak, sanat eserlerinin yenilikçi ve **transgressive**¹¹ potansiyellerinin, her iki medya biçimi arasında, mesajlarını açıkça iletmeleri olarak tanımlamaktadır. Jensen bu karşılaştırmayı;

“... ‘karma medya’ **mixed media**¹² kompozitör Richard Wagner’in **Gesamtkunstwerk**¹³ sözcüğü ile vurguladığı gibi, esasen tiyatro, müzik ve Antik Yunan dram sanatının yeniden entegrasyonuna dayanan, daha doğal ve araçsal bir birleşim yolu önerir...” (Jensen, 2008).

biçiminde yapmaktadır. Bu bağlamda Aysin Candan’ın Wagner ile ilgili görüşlerine yer vermek yerinde olacaktır. Candan (2013), Wagner’in ilkel ve soyut olanı öne çıkardığını ve sanatçının kaynağını mitolojik ve simgeler dünyasında temellendirdiğini aktarmaktadır. Candan aynı zamanda, Wagner’in ‘ortak sanat yapıtı’ kavramının Bertolt Brecht’in tiyatroya dair kuramsal altyapısını oluşturmasında da öncüllük ettiğini ve bunun seyircinin yapıta olan katılımı ile gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Wagner’in görüntüyü, dramatik yapının zaman çizgisinin önemli bir parçası olarak görmek istediğini belirtmektedir (Candan, 2013, s.5-9). Bununla birlikte Candan, tarihsel avant-garde dönemin teknolojik yenilikleri ön plana çıkararak sanatta var olagelmiş kalıpları yıktığını ve Walter Benjamin’e atfen bunun yeni bir özgürleşme alanı yarattığını ifade etmektedir (Candan, 2013, s.78).

Hem Jensen hem de Candan sanatın disiplinler arası birleşme ve seyirci katılımıyla güçlenebileceği fikrini paylaşmaktadır. Jensen, sanat eserlerinin farklı medya biçimlerini bir araya getirerek güçlü mesajlar iletebileceğini savunurken; Candan, Wagner’in ‘ortak sanat yapıtı’ kavramını vurgulayarak bu birleşimin tarihsel avant-garde dönemde yeni bir özgürleşme alanı açtığını belirtmektedir. Ayrıca, Wagner’in mitolojik ve simgesel temellere dayalı sanat anlayışının, seyirciyi yapıtın bir parçası haline getirmede Brecht’e ilham verdiğini aktarmaktadır.

Claudia Georgi (2014)’e göre ise, etkileşimli medya olgusunun genel teorilerine karşıt olarak, tiyatro ve performans alanlarındaki etkileşimli medya araştırmaları, tiyatronun diğer medya ile nasıl birleştiği ile ilintilidir. Georgi bu araştırmaların benzeri etkileşimli medya ilişkilerinin olağan biçimlerini belgelendirdiğini ve seyirci alımlaması üzerindeki etkisini analiz ettiğini vurgulamaktadır. O, Greg Griesekam’ın *Ekranı Sahnelemek: Tiyatroda Film ve Videonun Kullanımı* (2007)¹⁴ eserinde teorik bir çerçeveden başlamaktan ziyade İngiliz ve Kuzey Amerikalı

11 **Transgressive**: /transˈɡresiv, tranz- Ortodox Kültürünün, ahlaki ve sanatsal engellerin; kurmaca, sinematografi ve sanat dahilinde, geleneksel olana karşıt tavır ve deneysel biçimler yolu ile sorgulanması. Çevirmici, http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/transgressive 02.03.2015

12 **Mixed Media**: Bir eğlence veya sanat eserinde kullanılan medya çeşitliliği. Diğer bir ifadeyle multimedia. Karma medya ya da çoklu medya. Çevirmici, <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/mixed-media> 02.03.2015

13 **Gesamtkunstwerk**: Burada kelimenin karşılığı olarak Prof. Dr. Aysin Candan’ın ‘ortak sanat yapıtı’ tercümesinin kullanımı uygun görülür. Detaylı bilgi için V. Aysin Candan, **Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013, s.5

14 Bkz. ilgili eser, Greg Griesekam, **Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre**, İngiltere, Palgrave Macmillan, 2007

tiyatro uygulayıcılarının çeşitli alan çalışmalarını önererek, tiyatro içindeki film ve video katılımının etkisini araştırdığını belirtmekle birlikte *Wooster Group*, *The Builders Assosication*, *Robert Lepage*, *Forkbeard Fantasy*, *Station House Opera* ve *Forced Entertainment* gibi kumpanyaların Griesekam'ın bu çalışmasında belirgin bir biçimde yer edindiğini aktarmaktadır (Georgi, 2014, s.10).

Chapple & Kattenbelt'e (2006) göre ise etkileşimli medya kavramı aynı zamanda sahneleme esnasında görünür kılınmış olan tiyatro pratikleri ve performansın algılanış biçimindeki değişiklikler ile de ilişkilidir. Onlar, etkileşimli medya kavramını oyuncular, seyirciler ve belirli zamanda belirli bir performans anına dahil olan medya arasındaki buluşma noktası olarak adlandırmakta ve kavramın; seyirci ve oyuncu arasındaki ilişkiyi yöneten; tiyatro, performans ve diğer medya arasında var olan kuvvetli ve potansiyeli itibariyle radikal bir güç olduğunu belirtmektedirler. (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.12).

Georgi ve Chapple & Kattenbelt'in görüşleri etkileşimli medyanın tiyatro ve performanstaki rolüne dair ortak bir anlayışa sahiptir. Her iki yaklaşım da medyanın tiyatro pratiğindeki dönüştürücü etkisine vurgu yaparak, seyirci-oyuncu ilişkisinin medya aracılığıyla nasıl derinleştiğini ve dönüştüğünü ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda çalışmanın üçüncü bölümünde, etkileşimli medyanın yirminci yüzyıl çağdaş tiyatral alan ile nasıl bütünleştiği, yirminci yüzyıl tiyatro tarihinde rastlanan ve bu olguyu olumlayan belli başlı bazı yabancı tiyatro yönetmenleri, scenografları ve tiyatro grupları örnek verilerek açıklanmaktadır. Bu bölümde; özellikle Türkçe literatürde çok fazla yer almamış olan grup ve kişiler üzerinde durulmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın dördüncü bölümü ise, teknoloji tabanlı medya ve tiyatro birlikteliğinin somut olarak nasıl alımlandığını ve uygulandığını aktarmak amacıyla yerli ve yabancı oyuncu / yönetmen bakış açılarına yarı-yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen bulgular çerçevesinde yer vermektedir. Dördüncü bölümde etkileşimli medya ile tiyatro birlikteliği, görüşmelere kaynaklık eden oyunlardan bazıları göz önüne alınarak, tezin ikinci bölümünde aktarılan etkileşimli medya kavramına dair tanımlamalar çerçevesinde incelenmektedir. Çalışma, daha önce etkileşimli medya ve tiyatro arasındaki bağın, bu bağın oluşmasında rol almış olan yönetmen ve oyuncu profillerinin fikirlerine başvurulması ve bu bağın nedenselliği anlamında önem arz etmektedir.

1. TEKNOLOJİ PARADİGMASI İÇİNDEN İLETİŞİM, TOPLUM VE TİYATRO

Çağımızda hızla gelişmeye devam eden teknoloji, iletişimi ve dolayısı ile kültürel normları dönüştürerek kişilerarası ilişkileri ve toplumsal yapıları derinden etkilemeye devam etmektedir. Böylesi bir dönüşüm, özellikle tiyatro sanatı gibi köklü ve geleneksel sanat formlarının üretim dinamiklerini de yeniden şekillendirmiş ve seyirci ile buluşma sürecini oldukça farklı bir biçimde etkilemiştir. Teknoloji paradigması altında, tiyatro yalnızca bir performans sanatı olmaktan çıkıp, izleyicilerle etkileşim kurmanın, toplumun mevcut yapısını yansıtmının ve eleştirmenin yeni yollarını arayan bir araca dönüşmüştür.

Teknolojinin gündelik hayatın bütünleşik bir parçası olarak modern toplumun temel bir ögesi olduğunu aktaran Nilüfer Timisi (2003), ‘eğlenme’ unsurunun da bu temel öge ile ilişkisinin artarak devam ettiğini vurgulamaktadır (Timisi, 2003, s.33). Ona göre teknoloji paradigmasını anlamak toplumu anlamak ile koşuttur. Timisi’nin bu görüşünü toplumsal bir sanat dalı olan tiyatro sanatı ile bağdaştırmak bu açıdan yanlış olmaz. Toplumsal olan bir sanat dalının bu bağlamda teknoloji ile kurduğu ilişkiyi anlamaya çalışmak da bu doğrultuda önem arz etmektedir.

Timisi; *Otonom Teknoloji Yaklaşımı* başlığı altında, teknolojinin herhangi yeni bir adımın, bir diğer yeniliği de beraberinde getirdiğini; teknolojinin insan denetiminden bağımsız olarak, bütüncül anlamda insani eylemleri de etkilediğini aktarmaktadır. *Teknolojik Belirlenimcilik* kuramı ışığında ise iki ana eksenden bahsetmektedir. Birinci eksenin teknolojinin topluma seçme özgürlüğü tanımadan, ona karşı koymasının olanaksızlığını; ikinci eksenin ise ‘siyasal’ olan ile ilgili olarak, teknolojinin toplum yapısı içinde ‘egemenlik’ ilişkileri oluşturduğunu ve diğer toplumsal ilişkileri de kapsamı içine aldığı belirttiğini ifade etmektedir (Timisi, 2003, s.34-36).

Timisi’nin aktardığı üzere var olan ‘*teknolojik olana eleştirel yaklaşım*’ kategorisi ele alındığında; toplumsal ekonomi ve teknoloji birlikteliği çerçevesinde teknoloji olgusu salt ‘araç’ sağlamaktan ziyade tasarımı olduğu şekliyle toplumsal yapıyı da yansıtmaktadır. Bu doğrultuda toplumsal bir sanat olan tiyatroyun bu ekonomik biçimlenmeye toplum ile eşdeğer olarak maruz kaldığı vurgulanmalıdır. Timisi’nin belirttiği:

“...bir toplumun teknolojisi, hiçbir zaman siyasal bakımdan tarafsız görülemez.”
(Timisi, 2003, s.39).

düşüncesini, tiyatro sanatı ile birlikteliğe giren ‘teknoloji’ olgusu ile bağdaştırmak gerekir. Bu noktada Tiyatro sanatının kullandığı teknoloji olgusu sanıldığı kadar tarafsız bir biçimde ele alınabilir mi? sorusunu sormak yerinde olur.

Teknoloji paradigmasının toplumu etkileyen kitle iletişim yapısı içindeki varlığını da burada hatırlamakta yarar bulunmaktadır. Kitle İletişimi insan topluluğunu yönetenler ve topluluktaki yönetilenler arasındaki ilişkinin düzenlenmesi olarak adlandıran Korkmaz Alemdar ve İrfan Erdoğan, bu kavramı;

- a) Teknoloji ile aracılanmamış
- b) Teknoloji ile aracılanmış

olarak iki biçimde ele almaktadır (Erdoğan & Alemdar, 2010, s.29). Onlara göre teknoloji ile aracılanmamış iletişim, ‘insan’ bedeni göz önüne alındığında mümkün olmamaktadır. Düşüncenin beyin aracılığıyla, konuşmanın ise ses, söz, işaretler vb. aracılığıyla gerçekleştiğini belirten Alemdar ve Erdoğan’a göre tarihsel süreçte sözlü iletişim ile başlayan kitle iletişimi yazı ve görüntü ile birleşerek kitle yönetiminin sağlanmasında etkili olmuştur. Teknoloji ile aracılanmış iletişim ise yapay araçlar kullanılarak gerçekleşmektedir (Erdoğan & Alemdar, 2010, s.30-34).

Nazife Güngör’e göre ise teknoloji ile aracılanmış iletişim, görüntü ve sesin aynı anda var olmasını, belirli kodlarla paylaşılmasını gerektirdiği gibi salt teknolojiye gereksinim duymadan da ‘aracılı iletişim’ olarak gerçekleşebilmektedir. Ona göre insan ilişkilerini sağlayan selam gönderme, söylenti yayma gibi eylemler teknolojiye gerek duyulmadan insanlar arasında var olan aracılı iletişime örnek olarak gösterilmektedir. Çünkü tüm bu eylemler başka bir insan üzerinden diğer bir insan ile iletişimin sağlanmasına yol açmaktadır (Güngör, 2013, s.45).

Bu bağlamda, aracılı iletişim yalnızca yapay araçlar değil, insanlar arasındaki doğal iletişim kanalları üzerinden de gerçekleşebilir. Tüm bu görüşler ışığında “araç” kavramının kitle iletişiminde önemli bir role sahip olduğu görülmektedir. İletişim sürecinde kullanılan her araç, bilginin iletilme biçimini, hızını ve genişliğini etkileyerek toplum üzerindeki iletişim ağlarının yapısını şekillendirmektedir. Bu da teknolojinin ve diğer araçların, toplumun sosyal yapısı üzerinde güçlü bir etkisi olduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda iletişimin bir araç ile gerçekleştiğini belirten yukarıdaki görüşler üzerinden ‘araç’ terimine, çalışmanın asal çerçevesi olan tiyatro ve medya birlikteliği üzerinden bakmak, iletişim ve tiyatro kuramcılarının bu terime yaklaşımlarını incelemek yerinde olacaktır.

1.1. BİR SANAT TERİMİ OLARAK ARAÇ – ORTAM (MEDIUM):

Medya ve iletişim çalışmaları günümüzde ‘araç’ kavramının yalnızca teknik bir terim olarak değil, aynı zamanda düşünce yapılarımızı, kültürel etkileşimlerimizi ve toplumsal yapılarımızı şekillendiren temel bir unsur olarak ele alınmasını sağlamıştır.

Georgi’ye (2014) göre, ‘Araç’ terimi salt medya araştırmaları alanının merkezinde olmamakla birlikte beşeri ve sosyal bilimler alanlarında da genel anlamda bir anahtar kavram olarak yer edinmekte ve iletişim çalışmalarında olduğu gibi, edebî ve kültürel çalışmalar, dilbilimleri, felsefe, görsel ve performans sanatları, sosyoloji, antropoloji gibi farklı akademik disiplinlerde de yer bulmaktadır (Georgi, 2014. s.16).

Neil Postman ise her aracın, düşünce ve ifade biçimine yeni bir yönelim kazandırdığını ve yeni bir söylem biçimine neden olduğunu vurgulamakta ve ona göre McLuhan'ın 'Araç, mesajdır.' tümcesi ile belirtilen ifade bunu doğrular nitelikte olmaktadır (Postman, 2012, s.19). Postman, McLuhan'ın, 'dikiz aynası' düşüncesi olarak da adlandırdığı şekliyle, aracı, basite indirgenecek olursa, daha eski bir aracın uzantısı veya daha gelişmiş bir biçimi olarak tanımladığını belirtmektedir (Postman, 2012, s.98). Postman'ın bu düşüncelerini tiyatro sanatı ile ilişkilendirmek mümkündür. Her bir araç tiyatrodaki belirli bir mesaj taşımaktadır ve bu mesaj, zamanla gelişen yeni teknikler, sahneleme yöntemleri veya anlatım biçimleri ile farklılaşabilmektedir. Böylece tiyatro sanatı, McLuhan'ın "Araç, mesajdır" sözünü doğrular nitelikte, yeni söylemler üretme ve toplumu farklı bakış açılarıyla düşünmeye sevk etme işlevini yerine getirmektedir.

Georgi (2014) ise etimolojik köken itibarıyla 'araç'ın terimsel anlamının Latince isim 'medium' ve ona ilişkin sıfat olan 'medius' kelimelerine bağlı olduğunu aktarmaktadır. Oxford Latince Sözlüğün 'araç'ın baskın anlamlarını 'orta kısım - merkez' ve 'iki şey arasında vuku bulan-aracı' olarak tanımladığını; Oxford İngilizce Sözlüğün ise terimin günümüz İngilizcesine ilk olarak 'iki aşama, miktar, nitelik, sınıf arasındaki orta-orta durum', ikincil olarak ise 'aracı olarak rol alan kişi veya şey' olarak girdiğini ifade ettiğini belirtmektedir. Bir bileşke olarak etkileşimli medya kavramının ise, benzer bir tartışma alanı olan 'araç' olgusunu içerdiğini ve sınırlı olan kavramlardan neredeyse evrensel olan etkileşimli medyanın tümüne değin, bütüncül bir anlamı kapsayan geniş ölçekte benzer tanımlamalardan meydana geldiğini vurgulamaktadır. Georgi özet olarak etkileşimli medya kavramına göre tüm var olan sanatların birer medya olduğunu çünkü anlamı bazen açıkça bazen de özet olarak veya belirsiz bir biçimde naklettiklerini ifade etmektedir (Georgi, 2014, 16-18).

Erl ve Rigney (2012) ise Wardrip ve Montfort'a atfen (medium) ortamın; stabil olmaktan öte sürekli geliştiğini ve anlam yaratan teknolojik araçlar ile ağ arasında süregelen bir bağ kurduğunu ve etkileşim halinde olduğunu belirtmektedir (Erl & Rigney, 2012, s.3). Bu görüş tiyatro sanatı ile ilişkilendirildiğinde performansın salt tek bir mekan üzerinde kalmayıp, dijitalleşme ile birlikte farklı ortamlara uyum sağlayabildiği gerçeğini göz ardı etmemek gerekmektedir.

Bolter ve Grusin'e göre ise kültür de televizyon, film, bilgisayar grafikleri, dijital fotoğraf ve sanal gerçeklik gibi teknolojileri birer araç olarak tanımlamakta ve kullanmaktadır. Bu kültürel doğrulama sadece her bir teknolojinin kendi içindeki işlevselliğinden değil, diğer medya ile olan ilişkisinden de kaynaklanmaktadır. Her biri teknik, sosyal ve ekonomik bağlamlarda bir ağ içinde yer almakta ve bu ağ; ortamı bir teknoloji olarak içermektedir. Onlar; araç tanımını en basit ifadeyle: 'araç tekrar medyalastırır' şeklinde özetlemektedir. Ortam, Bolter ve Grusin'e göre; teknik, biçim, diğer medya ve girişimlerin sosyal değeri ile rekabet eden

veya bu değerleri ‘gerçek’ adı altında biçimlendiren bir tanım olmakla birlikte; ortamın günümüz kültüründe asla izole bir işleyiş sürdürmemesinin sebebi diğer medya ile rekabet etmek ve ilişkiye geçmekle yükümlü olmasındandır (Bolter & Grusin, 1999, s.65). Tiyatro sanatı bu rekabet ortamı içinde aynı zamanda farklı araçlardan beslenen bir yapıya sahiptir. İçinde barındırdığı farklı ortamlar aracılığı ile başka platformlar üzerinde tekrar medyalaşabilmektedir.

Werner Wolf, *‘İngiliz Edebiyatı Çalışmalarında Medya Etkileşimi / Etkileşimli Medya’*¹⁵ adlı makalesinde tanımsal bir soruna işaret ettiğini belirtmekte ve her iki terimi, ‘araç/ortam’ı ve ‘etkileşimli medya’yı, kendi içlerinde incelenemeyen, fakat sadece belirli göstergeleri işaret eden soyut olgular olarak tanımlamaktadır. Wolf, bu gösterge çeşitliliğinin birbirinden ayrı ayrı ortaya çıktığını ve her iki kavramın da birbirinden oldukça uzak anlamlar taşıdığının altını çizmekle birlikte, Marshall McLuhan’ın *‘insanoğlunun [...] herhangi uzantısı’* olarak tanımladığı ‘araç/ortam’*‘medium’* un çok geniş bir anlam ifade ettiğini vurgulamaktadır (Wolf,2008,s.17). Tiyatro sanatını da izleyici ile etkileşime girebilen bir araç olarak tanımlamak bu görüş ışığında yanlış olmaz. Sahne üzerinde yer alan her bir öge izleyiciye iletilen mesajın bir parçası konumundadır.

Araç ve sanat arasında kurulabilecek bağlantıyı olumlar nitelikte McLuhan (2003), *The Medium is The Message*¹⁶ makalesinde insanoğlunun uzantısı düşüncesinin Shakespeare’den örneklerle oluşturulabileceğini belirtmektedir. Romeo ve Juliet’te var olan aşağıdaki dizelerin Shakespeare’in ‘televizyon’u anımsatan kelime oyunları olarak algılanabileceğini vurgulamaktadır (McLuhan, 2003, s.204).

“...Dur, şu pencereden süzülen ışık da ne?...”

...Konuşuyor, ama bir şey de demiyor;...” (Shakespeare, 2006, s.55)

Bu bağlamda McLuhan’ın örneğinden yola çıkarak tiyatral anlatı içinden medya yapısı ile ilgili çıkarımların da yapılabileceği görülebilmektedir.

1.2. NEIL POSTMAN’IN ARAÇ, YAZI VE SÖZE DAİR DÜŞÜNCELERİ ÜZERİNDEN TİYATRO SANATININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Kültürü, sembollerin çerçevelediği bir konuşmalar bütünü olarak gören Postman’a göre televizyon kendine özgü söylemi içinde salt sözcükleri değil görüntüyü de barındıran bir araç konumundadır. Ona göre konuşma görüntülerle aktarılan bir biçim almıştır. Postman, televizyon aracına uygun bir içerik oluşturulduğunu; bu içeriğin sınırlarının artık belirsizleştiğini ve herhangi bir araca (medium) sahip olmayan kültürlerin bu ‘oluşturulmuş içerik’ten habersiz yaşamlarına devam ettikleri çıkarımını yapmaktadır. Ona göre kamusal hayattaki

15 Bkz. İlgili eser, Werner Wolf, *Mediality/Intermediality in Studies of English Literature*, **Mediality/Intermediality**, Ed. Martin Heusser, Andreas Fischer, Andreas H.Jucker, Gunter Narr Verlag Tübingen, 2008, Sayı 21, s.17

16 Bkz. İlgili eser, Marshall McLuhan, “The Medium Is the Message”, *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, Londra, İngiltere, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, 2003, s.204, (Çevrimiçi) http://monoskop.org/images/0/0c/McLuhan_Marshall_1964_2003_The_Medium_Is_the_Message.pdf, 22.05.2015

değişim, televizyon ile koştur olarak bilinçli bir şekilde yaratılmaktadır. (Postman, 2012, s.15-17).

Tiyatronun, teknolojiyi bir araç olarak görmesi ile Postman'ın 'konuşma' sözcüğünü farklı teknik ve teknolojilerle insanlar arasında sağlanan bir mesaj aktarımı olarak görmesi arasında bir paralellik kurulabilir. Sözü temel alan tiyatral anlayış zaman içinde bu iletişimi sadece 'söze dayalı olan'dan çıkarmış; türlü iletişim araçlarını da sahne üzerinde var ederek seyirci ile kurulan iletişimi farkı teknolojiler ile sağlama yoluna gitmiş; yeni bir tiyatro kültürünün oluşmasına neden olmuştur.

Postman, sözü asli ve vazgeçilmez olan araç (medium) olarak tanımlamaktadır. Ona göre kültürün temel noktası sözdür. Fakat kültür söze eklenen resim, alfabe, televizyon gibi iletişim araçları yoluyla yeni biçimlere bürünmektedir. Ona göre her bir iletişim aracı farklı söylem biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Postman, 2012, s.18). Postman'ın yazı ile ilgili düşünceleri de günümüz sanatında halen devam eden klasik tiyatro anlayışının yazıyı yadsımaması ile ilişkilendirilebilir. Burada metin halen varlığını yitirmemiştir. Postman, yazı ile ilgili görüşlerini bildirirken Northrop Frye'in yazının önemini vurguladığı şu sözlerine yer vermektedir:

"Yazılı söz basit bir hatırlatıcı işaretten çok daha etkilidir. Yazılı söz geçmişte şimdide yeniden yaratır ve bize, hatırlanan aşına şeyi değil, yaratılan sanrının göz kamaştırıcı yoğunluğunu iletir." (Postman, 2012, s.21).

Çağdaş tiyatronun halen (farklı tiyatral yönelimlerde azalsa dahi) metinden kopamayışının bu görüşle bir ilişkisi kurulabilir. Tiyatro, seyirci ile olan iletişimi salt görsel olana indirgememiş ve Postman'ın ifadesiyle sözün donmuş bir hali olan yazının varlığını yadsımamıştır. Fakat kültürel varlığını, metne ve söze eklemlediği farklı iletişim araçlarıyla devam ettirme arayışında olmuştur.

Postman, aynı adlı eserinin 'Epistemoloji Olarak Medya' bölümünde Frye'in adlandırdığı 'rezonans' terimine vurgu yaparak, sözlerin kendi bağlamlarından ayrılıp farklı bağlamlara yöneldiğini ve Frye'in bu kelimenin anlamını sözleri de aşan bir biçimde genişlettiğini aktarmaktadır. Rezonans fikrini 'metafor' ile ilişkilendirerek herhangi bir karakterin - burada Hamlet örneğini vermektedir - farklı davranış ve deneyimleri toparlayarak onlara yeni anlamlar kazandırdığını vurgulamaktadır. Postman'a göre 'Hamlet' kararsız kalmanın metaforudur. Bu düşünceyi araç (medium) ile de ilişkilendiren Postman'a göre her araç (medium) bir rezonansa sahiptir. Her araç belirli bağlamları farklı bağlamlara taşıyabilir ve araç gerçeği tanımlama ve onu düzenleme biçimlerimizde söz sahibi olabilmektedir (Postman, 2012, s.28-30). Bu bağlamda tiyatro sanatında kullanılan her bir araç (medium), anlatıyı farklı bağlamlarda seyirci ile buluşturma noktasında önem arz etmektedir.

Postman'a göre kültürlerin basılı ve sözel olandan görüntüye dair olana doğru ilerlemesi bu kültürlerde gerçeğe ilgili düşüncelerde değişim yaratmaktadır (Postman, 2012, s.34). Tiyatro sanatı açısından ele alındığında farklı medya araçlarının sahne üzerinde kullanımının tercih nedeninin farklı bir gerçeklik yaratmak olduğu ve bu şekilde kültürel kodlarda değişim yaratıldığını vurgulamak yanlış olmaz. Bu görsellik tercihi gerçeğin farklı bir biçimde sahnelenerek seyirci karşısına çıkartılmasına benzetilebilir. Kullanılan araçlar gerçeği farklı bir boyutu ile seyirciye göstererek çeşitlilik yaratabilmektedir. Tiyatro, kökenine inildiğinde; söz, yazı, retorik ve taklide (mimesis) dayanan bir sanat olmakla birlikte bunu görsel olan ile bütünleştirmiş ve zenginleştirebilmiştir.

Postman'a göre medya (televizyon) ile basılı söz bir arada yaşayamaz. Ona göre bu birlikteliğin var olması ancak iki taraf da eşit olduğunda gerçekleşir ki bu mümkün değildir. Postman medyanın değişiminin bir alış-veriş olduğunu ve eskisinin üzerinde yeniden biçimlendiğini de belirtmektedir. Ona göre bu değişim tamamen olumsuz değildir. Medya ona göre bazen eskisinden daha fazla şey yaratabilir (Postman, 2012, 38-39). Tiyatral ortamdaki medya varlığının anlatıya değer kazandırması ve daha fazla olanak yaratıp yaratmadığı bu bağlamda tartışma konusudur.

1.3. ARAÇ ANLAM MI YARATMAKTADIR? ANLAM YARATMA OYUNU MU OYNAMAKTADIR? – BAUDRILLARD

Baudrillard gerçeklik kavramının kültür ile özdeşleştiğini ve yok olmaya yüz tuttuğunu belirtmektedir. Ona göre bu yok oluşun sebebi sistemdir. Sistemin kullandığı argümanlar (Disney örneğinde olduğu gibi) artık bir gösteri toplumu yaratmaktan öte gerçeğin yenisi ile değiştirilmesine katkıda bulunmakta, Baudrillard'a göre simülakr¹⁷ın da simülakrı olmaktadır. Baudrillard 'gerçek' kavramını somut ve karşımızda gördüğümüz bir var oluş ile ilişkilendirmemekte; 'gerçek'i egemen yapının düşünce, üretim ve canlandırma biçimi olarak görmektedir. Ona göre simülasyon¹⁸ 'gerçek' olanın karşısında bulunmaz. Sahte olanı imleyemez ama gerçekliğinden kuşku duyulan hakkında ipuçları verebilir. O, simülasyonun teknolojik gelişmelerden veya teknolojinin ortadan kaldırma biçimlerinden çok daha etkili olduğunu savunmaktadır (Adanır, 2010, s.195-200).

Tiyatro sanatı da doğası gereği gerçekliğin bir temsilini sunmaktadır. Fakat Baudrillard'ın ifade ettiği simülakr kavramı ile ele alındığında, bu temsilin kendi içinde bir gerçeklikten çok, yeniden inşa edilen bir "gerçek" olduğu düşünülebilir. Performans esnasında yaratılan dünya, aslında gerçeğin yansıması olmaktan ziyade; seyircinin kabullendiği bir simülakr, yani "gerçek olmayanın" kendini gerçek gibi sunduğu bir alandır. Seyirci bu simülakrın farkındadır; ancak onu

17 *Simülakr*: "Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm." Bkz. Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2011, s.7

18 *Simülasyon*: "Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin inceleme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi." Bkz. Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2011, s.7

yine de “gerçeklik” olarak kabul etmektedir. Çünkü sistemin sunduğu bu yapay gerçekliğe dâhil olmayı tercih etmektedir. Bu bağlamda, tiyatro simülasyonun etkili bir biçimde kendini gösterdiği bir sanat formu olarak değerlendirilebilir; izleyiciye bir “gerçek” sunduğu iddiasında bulunmamakta ancak izleyicinin onun gerçeğin bir yeniden inşası olduğunu bilerek kabul etmesine dayanmaktadır.

Baudrillard, McLuhan’ın ‘Araç, mesajdır.’ tümcesiyle görüntü ve seslerin görünen içeriklerinden ziyade araçların bu içerikleri çarpıtarak gerçeği yansıttığını anlatmak istediğini belirtmektedir. Ona göre aracın temel iletisi, onun aktardığı görüntülerde değil; geleneğin değişmesinde, yeni ilişkiler ve yaşam biçimleri yaratılmasında aranmalıdır (Baudrillard, 2012, s.141-142). Baudrillard’ın bakış açısıyla değerlendirilecek olursa tiyatro sahnesinde kullanılan herhangi bir iletişim aracının iletisi de aktardığı ve oyuna kazandırdığı yan anlamdan daha çok; yarattığı değişim ve geleneğin dönüşmesi bağlamlarında var olmaktadır.

Nazife Güngör (2013) ise, Baudrillard’ın iletişim araçlarının yarattığı simülakr ile gerçeklikten uzaklaşma ve bir hiper-gerçeklik durumu yaratıldığını belirttiğini aktarmaktadır. Ona göre Baudrillard, insanlığın ulaşabileceği herhangi bir hakikâtin kalmadığını ifade etmektedir. Bu hakikat yitiminin sorumlusunun Baudrillard tarafından teknoloji olarak ilan edildiğini ve teknolojinin onun deyimiyile sona yaklaştığını belirtmektedir. Güngör, Baudrillard’ın teknolojinin de ötesinde sanal bir dünya ile baş başa kaldığımızı ifade ettiğini; televizyon örneğinden yola çıkarak, televizyonun artık bir araçtan ziyade farklı bir yaşamı temsil eden aygıt konumunda olduğunu; kendine has bir dünyayı yarattığını vurguladığını aktarmaktadır (Güngör, 2013, s.190).

Güngör’ün Baudrillard’a atfen belirttiği iletişim araçlarının anlam üretmekten daha çok bir anlam oyunu yaratmasıyla; çağdaş tiyatro sahnesinde kullanılan iletişim araçlarının yeni anlamlar üretmek yerine sanal anlamlar yaratıp yaratmadığı sorusu sorulabilir. Bu çalışmadaki sanatçı görüşleri özelinde belirtilecek olursa, birçok yaratıcı kullanılan aygıtların oyuna farklı atmosfer ve anlam kazandırdığı yönünde hemfikirdir. Fakat bu ifadeler, iletişim araçları vasıtasıyla yansıtılan görüntüler ele alındığında, Baudrillard’ın görüşleri özelinde eksik bir taraf barındırmakta mıdır? Seyirciye iletilen görüntüler gerçekten anlam mı yaratmaktadırlar yoksa bir anlam oyununun etrafında mı dolanmaktadırlar?

1.4. YÖNDEŞME KAVRAMI VE TİYATRO İLİŞKİSİ ÜZERİNE – HENRY JENKINS

Henry Jenkins, Yöndeşme (Convergence) kültürünü eski ve yeni medyanın çarpışması, taşranın ve kurumsal medyanın kesişmesi, medya üreticisinin gücü ile medya tüketicisinin gücünün beklenmedik bir biçimde etkileşime girmesi biçiminde tanımlamaktadır. Ona göre *yöndeşme* sözcüğü teknolojik, endüstriyel, kültürel ve sosyal değişimleri ifade etmekte ve o bu bağlamda medyanın yöndeşen

dünyasında, her önemli hikâyenin anlatıldığını, her markanın satıldığını ve her tüketicinin çoklu medya platformları üzerine yerleştirildiğini belirtmektedir. Jenkins, “medyanın içerik dolaşımının – farklı medya sistemleri üzerinden, medya ekonomileri ve ulusal sınırlar ile rekabete girerek – ağırlıklı olarak tüketicilerin aktif katılımlarına dayandığını ifade ederek tartışmak istediği noktanın; yöndeşme düşüncesinin temel olarak aynı aygıtlar içindeki farklı medya işlevlerinin teknolojik işlemlerle bir araya getirilmesi olarak anlaşılmasını istediğini vurgulamaktadır. O, yöndeşmenin kültürel bir değişim olarak tüketicinin yeni bilgiler aramasını ve dağınık olan medya içeriği arasında bağlantılar kurmasını temsil ettiğini belirtmektedir (Jenkins, 2006, s.3).

Burada tiyatro izleyicisi de bir tüketici konumunda ele alınırsa, onun, sanatsal üretimi tüketen bir kitle olduğunu ve Jenkins’in bahsettiği biçimde yöndeşme kavramının seyircinin/tüketenin aktif katılımı ile bağdaştığı belirtilebilir. Bu katılım tiyatro-medya birlikteliği özelinde ele alınacak olursa;

- Jenkins’in yöndeşme kavramını, kültürel bir değişim ve tüketicinin yeni bilgilere ulaşması eyleminin bir sonucu olarak görmesi ile tiyatronun yeni anlatım biçimleri arayarak seyirciyle buluşması arasında bir bağlantı kurulabilir mi?

- Jenkins’in kendi yaşadığı bir anıdan deneyimlediği üzere, tüketicinin büyük oranda artık eski olana rağbet etmek istememesi, ‘seyirci’ de bir sanat tüketicisi olarak kabul edilirse, insan faktörünün fazla olduğu klasik tiyatral anlayışın, teknolojik medya karşısında şu an olmasa da gelecekteki yıkımına işaret edebilir mi? sorularını sormamızı gerektirebilir. Fakat burada bir yıkımdan ziyade tiyatro sanatının farklı medyalar aracılığı ile seyirciye ulaştığını ve bu sanatı alımlayan seyircinin yine farklı medyalar aracılığı ile üreten tüketici (proconsumer) olarak bu sanata dair bilgiyi yaydığını belirtmek yanlış olmaz.

Jenkins bir diğer taraftan tarihin bizlere eski medyanın asla ölmeyeceğini veya yok olmayacağını öğrettiğini de ifade etmektedir. Yok olanların sadece bizlerin medya içeriğine ulaşırken kullandığımız araçlar – 8 track kartuş kasetler, Beta kasetler vb. – olduğunu vurgulamaktadır. O, medya uzmanlarının bunlara ‘Dağıtım Teknolojileri’ adını verdiğini ve bu ‘Dağıtım Teknolojileri’nin artık modalarının geçmiş ve yerlerine yenilerinin gelmiş olduğunu; diğer bir ifadeyle medyanın evrim geçirdiğini belirtmektedir. Ona göre ‘kaydedilmiş ses’ bir ortamdır. Cd’ler, Mp3 dosyaları ve 8 track kartuş kasetler ise birer ‘dağıtım teknolojisi’ dir. Jenkins, Lisa Gitelman’ın birincil olarak ortamı, iletişimi sağlayan teknoloji; ikincil olarak ise bu teknoloji etrafında gelişen birleşik protokoller veya sosyal ve kültürel pratikler olarak tanımladığını aktarmaktadır. Bu bağlamda ‘Dağıtım Teknolojileri’ sadece teknoloji; medya ise kültürel sistemlerdir (Jenkins, 2006, s.13).

Jenkins’in aktardıklarından yola çıkarak tiyatro sahnesinde teknolojik medya araçları vasıtasıyla gösterilen hareketli veya durağan görüntülerin birer ‘ortam’ olduğunu belirtmek gerekmektedir. Bu görüntüleri seyirciye aktaran araçlar ise –

video, televizyon ekranı, projeksiyon vb. – sadece birer ‘Dağıtım Teknolojisi’dir. Jenkins’in atıfta bulunduğu Lisa Gitelman’ın medya tanımları göz önüne alındığında ise, sahne üzerinde bulunan medyanın seyirci ile bütünleştiğinde kültürel bir sistem oluşturduğu belirtilmelidir.

1.4.1. JENKINS’E GÖRE ETKİLEŞİM (INTERACTIVITY) VE KATILIM

Jenkins, etkileşim (interactivity) tanımını Manuel Castells’in kullanıcının kendi medya deneyimini doğrudan değiştirebilme ve etkileme yeteneği; başkalarıyla medya üzerinden iletişim kurma biçimi olarak tanımladığını aktarmaktadır. O, bu tanımları etkileşim ve katılım arasında bir ayrıma gidilmesi gerektiğini savunarak;

- Etkileşim: Teknoloji içinde medyanın doğrudan değişimi;
- Katılım: Medya etrafında gerçekleşen sosyal ve kültürel etkileşim

biçiminde yapmaktadır (Jenkins, 2006, s.133).

Jenkins’e göre etkileşim, teknolojinin kullanıcıya kendi medya deneyimini doğrudan değiştirme fırsatı sunmasıdır. Tiyatro sanatında bu “etkileşim,” sahne üzerindeki anlatıya seyircinin doğrudan müdahale edebilmesi, yani gösteri akışını veya anlatıyı değiştirebilmesi anlamına gelmektedir. Geleneksel tiyatrodaki böyle bir deneyim olanağı sınırlı iken, modern veya deneysel tiyatrodaki bu etkileşime daha sık rastlamak olağandır. Örneğin, interaktif tiyatrodaki izleyiciye belli sahnelerde seçenek sunulabilir ve bu seçimlere göre hikâyeye farklı yollar izleyebilir. Bu, izleyicinin sadece seyreden değil, aynı zamanda anlatının parçası olduğu bir tiyatro biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylelikle seyirci, anlatının akışını değiştirebilme gücüne sahip olmakta ve tiyatro, Henry Jenkins’in tanımladığı “teknoloji içinde medyanın doğrudan değişimi” kavramını sahnede somut bir biçimde göstermektedir.

Jenkins, etkileşim kavramının, tüketicinin geri bildiriminden daha fazla sorumlu olarak tasarlanan yeni teknolojik yolları işaret ettiğini belirtmektedir. Katılım ise ona göre sosyal ve kültürel protokoller çerçevesinde biçimlenmektedir. O bu duruma örnek olarak herhangi bir sinema filmindeki diyalog oranının, sinemanın öz niteliğinden ziyade farklı alt kültürlerdeki veya ulusal bağlamlardaki seyircinin toleransına bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Katılım ona göre daha açık-uçlu olmakla birlikte medya üreticileri ve tüketicilerinin daha az kontrolü altında bulunmaktadır (Jenkins, 2006, s.13). Tiyatro sanatındaki katılım olgusuna baktığımızda izleyicilerin oyun etrafında sosyal bir deneyim oluşturmasıyla performansın daha da zenginleştiğini belirtmek gerekmektedir. Oyunun ardından gerçekleştirilen tartışmalar, oyun hakkında yapılan yorumlar ve seyircinin bir araya gelerek performansa dair paylaşımlarda bulunması, katılımın açık-uçlu ve çok yönlü olduğunu göstermektedir. Bu süreçlerde seyirci, oyunu kontrol etmemekte; fakat oyuna kültürel ve sosyal katkıda bulunarak yukarıda da bahsettiğimiz gibi bir katılımcı kültür ögesi olarak oyun etrafında bir anlam dünyası inşa etmektedir.

Jenkins diğer bir taraftan bir ortamın içeriğinin yön değiştirebileceğini, seyircinin değişebileceğini, sosyal statüsünün yükselip alçalabileceğini (burada tiyatronun popüler bir formdan daha elit bir sanata dönüştüğünü örneklendirmektedir) fakat kendini bir defa dahi olsa insan memnuniyetinin merkezine yerleştirebilirse, iletişim türlerinin geniş sistemi içinde işlevini yerine getirmeye devam edebileceğini belirtmektedir. Bir diğer taraftan basılı olan sözcüklerin konuşma dilindeki sözcükleri; sinemanın tiyatroyu; televizyonun ise radyoyu öldürmediğini ifade etmektedir. Ona göre her bir eski ortam yeni olan ortamlarla bir arada var olmaya zorlanmıştır (Jenkins, 2006, s.14). Sonuç itibarıyla Jenkins'in görüşlerinden yola çıkarak yeni medya ve teknolojik gelişmelerin, tiyatronun önemini azaltmaktan ziyade, onu farklı anlatım yolları ve mecralarla zenginleştirerek izleyiciye farklı perspektifler sunma imkânı sağladığının altını çizmek gerekmektedir.

1.5. YENİ MEDYA DİLİ, SAYISALLAŞMA VE TİYATRO İLİŞKİSİ ÜZERİNE – LEV MANOVICH

Lev Manovich (2001), yeni medya dilini modern olan görselin ve medya kültürlerinin içine yerleştirerek incelediğini aktarmakta ve bu inceleme esnasında bazı sorulara yanıtlar aramaktadır:

-Yeni medyanın eski kültürel formlara ve dillere yaslanmasının veya ilişkisini kesmesinin biçimleri nelerdir?

-Yeni medya nesnelerinin gerçekliğin ilüzyonunu yaratmasında, izleyiciyi imlemesinde, zaman ve mekân temsiliinde özgün olan nedir? (Manovich, 2001, s.8).

Manovich'in sorduğu sorular göz önüne alındığında, tiyatral ortamın da yeni medya biçimlerine açık bir alan yarattığı, modern olan görsellerin çağdaş tiyatrodaki sahne üzerinde tercih edildiği, yeni medyadan zaman ve mekân temsiliinde yararlandığı, yeni medyanın klasik tiyatral anlayış üzerinde biçimlenebildiği görülebilir.

Manovich'e göre modern zamanın görsel kültürü, resimden sinemaya değin merak uyandıran bir olgu – çerçeve içine alınmış ve gündelik mekânlarımıza sirayet etmiş bir diğer sanal mekân olan üç boyutlu dünya – ile tanımlanmaktadır. Çerçeve, her nasılsa bir arada bulunan tamamıyla iki farklı alanı ayırmaktadır. Bu olgu Manovich'in deyişiyle 'klasik ekran'ı tanımlamaktadır. O, klasik ekranın, düz, dikdörtgen bir yüzeye sahip olduğunu – uzaktan panoramik bir görüntünün tam karşısı olarak- ön kısımdan görüş için tasarlandığını belirtmektedir. Ekranın bedenlerimizin konuşlandığı mekânda var olduğu fakat başka bir mekâna açılan pencere görevi üstlendiğini ifade etmektedir. Ona göre bu diğer alan, yani temsil alanı, bizim normal alanımızdan farklı bir ölçüğe sahip olmakta ve bu

tanımlamanın, ekranın hem bir Rönesans tablosunu hem de modern bir bilgisayar görüntüsünü aktarabileceğini belirtmektedir (Manovich, 2001, s.95).

Manovich'in tanımladığı ekran biçimi onun deyimiyle bir temsil alanını ifade ederek, çağdaş tiyatral temsil alanının içine de nüfuz etmekte ve bu çalışmanın temel konusu olan etkileşimli medya kavramının tiyatro dahilindeki varlığını olumlamaktadır. Çağdaş tiyatro, ekranı; kendi öz araç kimliğinde veya anlatı ve oyuncuyu sahne üzerinde destekleyen bir ortam olarak kullanmaktadır.

Manovich tüm yeni medya nesnelerinin, hangi kaynaktan yaratıldığına bakılmaksızın (bilgisayar veya analog medya kaynaklarından) dijital kodlardan oluştuğunu ve numerik olarak temsil edildiğini belirtmektedir. Bu olgunun ona göre iki sonucu vardır:

1. Yeni medya nesnesi formal (matematikselsel) olarak tanımlanabilir. Örneğin bir imaj veya biçim matematikselsel fonksiyon ile ifade edilebilir.

2. Yeni medya nesnesi algoritmik manipülasyonun öznesidir. Örneğin, uygun algoritmalar uygulanarak bir fotoğrafın görüntüsündeki parazitler azaltılabilir; fotoğrafın kontrastı yükseltilebilir; fotoğrafa kenarlıklar yerleştirilebilir veya fotoğrafın oranları değiştirilebilir. Daha kısa bir ifadeyle medya programlanabilir (Manovich, 2001, s.27). Manovich'in yeni medyanın numerik olarak temsil edilmesi düşüncesi ile çalışmada Yolcu Tiyatro ekibi ile yapılmış olan görüşmeye kaynaklık eden 'Kapıların Dışında' oyununun örtüştüğü görülebilir. Oyundaki karakterlerin farklı mekanlarda bulunması green box ortamında sağlanmış çekimler ile birleştirilmiştir. Bu birleşimin temelinde video projeksiyonla sahne arkasına yansıtılan görüntü, Manovich'in numerik temsil olgusunun ikinci sonucu olan bir manipülasyonun öznesi konumundadır. Oyuncunun görüntüsü ile mekan olarak Elbe Nehri'nin görüntüsü birleştirilmiş; renk düzenlemelerine uğramış ve seyirci ile algoritmik manipülasyona uğrayarak buluşmuştur.

Chapple & Kattenbelt'e (2006) göre ise dijital teknolojiyi barındıran tiyatro yapımlarında eklenmiş bir kodun, performans tarafından çerçeveslendirilmiş bir biçimde var olduğu görülmektedir. Onlar, dijital medya öğelerinin sahne üzerinde dijital olmayan medya öğelerine nazaran farklı bir ontolojiye sahip olduğunu ve böylelikle dijital medya ve dijital olmayan öğeler arasında sahne üzerinde deneysel ve nitel bir farktan söz edilebileceğini belirtmektedirler. Bir diğer deyişle onlara göre tiyatral performans alanının değişime uğramasında ve bu durumun kavramsal bir hale dönüşmesinde sayısallaşma olgusunun önemi büyüktür. Chapple ve Kattenbelt'e göre sayısallaşma esnasında, farklı medyaların buluşması ve bu buluşma esnasında seyircideki katılım duygusunu tetikleyen etkileşimli medya olgusunun, tiyatro ve performans içinde konumlandırılması, bir kesişim noktası oluşturmaktadır. Onlar, görselin sunumu aşamasında, yeni medya görüntüsü ile, kullanıcı ve bilgisayar programı arasında bir iletişim ağı meydana

geldiğini ve yeni medyanın oluştuğu anda ise medyanın kültürel mantık düzeyi ile bilgisayarın kültürel mantık düzeyi (dünyayı tanımlama ve bizim gerçeği alımlama biçimlerimiz) arasında bir arabirim bulunduğunu söylemektedirler. Bu tanımlamaya Manovich'in şu betimlemesi ile devam etmektedirler:

"Yeni medya bilgisayarlar tarafından yaratılmış, onların üzerinden dağılmış, saklanmış ve arşivlenmiştir. Dolayısıyla bir bilgisayarın mantık dizgesinin medyanın kültürel mantık dizgesini belirgin bir biçimde etkilemesi beklenmelidir. Bu durumu bilgisayar katmanının, kültürel katmanlaşmayı etkilemesi olarak andlandırabiliriz." (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.17-18).

Manovich'in belirttiği bu durum Chapple & Kattenbelt'e (2006) göre bütünüyle tiyatro ve performans dahilindeki etkileşimli medya olgusu ile alakalıdır. Bilgisayar bir medya makinası haline gelerek, iki katman (bilgisayar ve kültür), insan ve bilgisayar içeriğinin harmanlandığı bir karma yapı oluşturmaya başlamıştır. Onların deyimiyle dünya kültür tarafından modellenmiş ve bilgisayar da insanın onu sunuş biçimi üzerinde kontrol sahibi olmuştur. Var olan dünyanın bilgisayar güdümlü sunumu ve insanoğlunun bu sunuma olan katılımı, bir üstün-ortam olan tiyatro, oyuncu, bilgisayar destekli gerçeklik ve seyircinin performans sırasında bu gerçekliği alımlaması arasında bir sahneleme alanı sunmaktadır. Bu sebeple de dijital olanın temelini oluşturan bu yapının çağdaş avant-garde tiyatroya olan yönelimini görmenin çok da zor olmadığını söylemektedirler.

Sonuç itibariyle sayısallaşma, performans alanına yalnızca görsel bir çeşitlilik katmakla kalmamakta, aynı zamanda izleyicinin katılımını teşvik eden etkileşimli medya öğeleri aracılığıyla tiyatral anlatıyı yeniden şekillendirmektedir. Manovich'in de imlediği üzere, dijital medyanın arkasındaki bilgisayar mantığı, kültürel mantık ile iç içe geçerek tiyatro sahnesinde özgün bir üst-ortam yaratmaktadır. Böylece, çağdaş avant-garde tiyatro, dijital teknolojiyi bir anlatım aracı olarak benimseyerek izleyicinin gerçeklikle ilişkisini yeniden yapılandırmakta ve tiyatro sanatını, dijital çağın dinamiklerine uygun bir şekilde yeniden yorumlamaktadır.

1.6. WALTER BENJAMIN VE YENİDEN ÜRETİLEBİLİRLİK ÖZELİNDE TİYATRO

Walter Benjamin (2011), insan tarafından yapılagelmiş olanın, yine insan tarafından tekrar yapılabilmesi durumunu sanat yapıtı özeline indirgeyerek, yapıtın her daim yeniden üretilebilirliğini sürdürdüğünü belirtmektedir. Bu noktada 'yapıtın teknik vasıtasıyla yeniden üretilebilme durumunun' tamamıyla yeni bir olgu olarak karşımıza çıktığını ve sürekli bir gelişme halinde olduğunu aktarmaktadır. Benjamin, eşzamanlılık kavramına da değinerek, film operatörünün görüntüleri oyuncunun konuşmasıyla eşzamanlı yakalayabilecek konuma geldiğini vurgulamakta ve bu doğrultuda bize medya ve oyuncu arasındaki zamanlamanın dikkate değer biçimde algılanması gerektiğini; bu ilişkinin varlığının somut

olduğunu hatırlatmaktadır. Ayrıca yeniden-üretim ve teknik bağlantısının, kendine diğer sanat yapıtları arasında bağımsız bir yöntem belirlediğini;

“...Yüzyılımızın başında teknik yoldan yeniden-üretim, geçmişin bütün sanat yapıtlarını kapsamına aldıktan ve bu yapıtların etkilerini en köklü değişimlere uğratmaya başladıktan başka, kendine sanat yöntemleri arasında bağımsız bir yer sağlayabilecek düzeye de ulaşmıştı...” (Benjamin, 2011, s.52-53).

biçiminde aktarmaktadır. Benjamin’in burada vurguladığı teknik ve yeniden-üretim arasındaki ilişki salt sinemasal ortamda değil tiyatral alanda da karşımıza çıkmaktadır. Bu karşılaşmaya çalışmanın üçüncü bölümünde Tiyatro Kumpanyası Genel Sanat yönetmeni Kemal Kocatürk ile yapılmış yarı-yapılandırılmış mülakata kaynak oluşturan ‘Can’ oyununu örnek göstermek gerekmektedir. Oyunda kullanılan Mehmet Gülerüz’e ait illüstrasyonlar artık sadece kâğıt üzerinde yer alan illüstrasyonlar olmaktan çıkmış ve tekniğin, sanat yapıtının yeniden-üretimine katkı sağladığı; illüstrasyonların tiyatro seyircisi ile bulunduğu bir alan yaratılmıştır. Bu doğrultuda Benjamin’in özgün yapıtın ‘hakiki’ olması durumuna vurgu yaptığı aşağıda yer alan;

“...Hakikilik, teknik yolla-doğal olarak aynı zamanda başkaca yollarla da gerçekleştirilen yeniden-üretim bütünüyle dışında kalır...Teknik yolla gerçekleştirilen yeniden-üretim için durum böyle değildir. Bu, iki nedene dayanmaktadır. Önce teknik yolla yeniden-üretim, elle gerçekleştirilene oranla hakiki yapıt karşısında daha bağımsız konumdadır.” (Benjamin, 2011, s.54).

düşüncesine atfen Mehmet Gülerüz’ün kâğıt üzerindeki illüstrasyonları Benjamin’in de aktardığı biçimde ‘tekniğin yardımıyla daha bağımsız bir konumda yer almaktadır. Bağımsız olan bu illüstrasyonlar tiyatral anlatı içinde de bağımsızlığını korumakla birlikte; oyunun bütünü ele alındığında anlatıya katkı sağlamaktadır.

Benjamin (2011), sanat yapıtının yeniden-üretim mekanizmasıyla özel atmosferini¹⁹ yitirdiğini ve yeniden-üretim tekniğinin yeniden-üretilmiş olanı gelenekten ayırdığını belirtmektedir. Ona göre yeniden üretilmiş olan çoğaltılarak kiteselleştirilmektedir (Benjamin, 2011, s.55). Bu doğrultuda çalışmada örnek gösterilen ve medya-tiyatro kaynaşmasını sergileyen belgeye dayalı oyunlarda (Kerem Gibi, Sivas 93 vb.) video görsel yöntemiyle belgelerin çoğaltılarak kiteselleşmesi sağlanmaktadır. Bu oyunlarda gösterilen her bir fotoğraf ve görüntü muhakkak ki sahne üzerinde sergilendiği esnada kendi öz sanatsal atmosferini yitirerek yeniden-üretilmiş olmakta, kiteselleşmekte ve Benjamin’in ifadesiyle;

“...yeniden üretilmiş olanın, alımlayıcıya bulunduğu konumda seslenmesine izin vermekle, üretilmiş olanı güncelleştirmektedir.” (Benjamin, 2011, s.55).

¹⁹ Bkz. ilgili eser, Benjamin, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” makalesinin üçüncü bölümünde özel atmosferi “...ne denli yakınımızda bulunursa bulunsun – bir uzaklığın biriciklik niteliğini taşıyan görüngüsü” olarak tanımlamaktadır. 2011, s.56

Benjamin aynı makalenin beşinci bölümünde sanat yapıtının alımlanması sürecinin ‘kült’ noktada ve ‘sergileme’ noktasında odaklandığını belirtmektedir. Ona göre taşınabilir olan herhangi bir portre büstünün sergilenmesi, bir tapınak içinde sergilenen heykelden daha kolaydır (Benjamin, 2011, s.59). Burada, bu düşünce ile paralel olarak tiyatro ve medya birlikteliğine dair bir örnekleme yoluna gidilebilir. The Gob Squad grubunun *Revolution Now* oyununda tiyatro salonu dışında ‘halk’ ile yapılan röportajlar (bu röportajlar ‘kült’ tanımı içinde ele alınacak olursa) sadece sokakta yapıldığı an’da kalıp, tiyatro sahnesine ulaşmazsa, tiyatro salonundaki alımlayıcının da o anki röportajı barındıran tiyatral eyleme ulaşması zorlaşır. Fakat röportajı barındıran tiyatral eylem, kamera ve video görsel aracılığı ile alımlayıcıya ulaştırılarak *kitlesellik* ve yeniden-üretilmiş sanat eserinin Benjamin’in de bahsettiği biçimde ‘kült’e nazaran daha fazla *sergilenabilir* olması durumu doğulanmaktadır.

Benjamin yine aynı makalenin altıncı bölümünde Eugene Atget’in içinde insan yer almayan Paris caddelerini fotoğraflamasını örnek göstererek, fotoğrafların tarihsel süreçte kanıtlara dönüştüğünü ve gizli bir politik önem içerdiğini belirtmektedir. Ona göre bu fotoğraflar artık farklı bir biçimde alımlanır olmuş ve izleyiciyi tedirgin eden bir ‘aura’ oluşturmuştur. Bu düşünceden yola çıkarak Dostlar Tiyatrosu tarafından sahnelenmiş olan Sivas 93 oyununda kullanılan video görsellerin tarihsel kanıtlar ve politik bir yönelim oluşturduğunu vurgulamak gerekir. Sivas’ta Madımak Oteli’nde meydana gelmiş olaylar, izleyici üzerinde bir tedirginlik yaratır. Benjamin’in tabiriyle izleyici; “...onlara uzanan belli bir yolu aramak zorunluluğunu duyumsar.” (Benjamin, 2011, s.61)

Benjamin sahne sanatçısının sanatsal eyleminin ona özgü olan kişilik vasıtası ile seyirciye doğrusal bir biçimde ulaştığını; sinema sanatçısının eyleminin ise bir aygıt aracılığı ile seyirci ile buluştuğunu belirtmektedir. Ona göre birincil olgu olarak aygıt aracılığı ile var olan buluşma farklı bir saygıyı hak etmemekte ve oyuncunun sanatsal eylemi montaj ve kamera aygıtı gibi birçok denetim mekanizmasından geçmektedir. Benjamin ikincil olgu olarak ise sinema oyuncusunun tiyatro oyuncusundan farklı bir biçimde sanatsal eylemi seyirciye göre ayarlayamadığını vurgulamaktadır. Burada Benjamin, sinema oyuncusunun tiyatro oyuncusu gibi seyirci ile kişisel bir ilişkiye girmediğinin altını çizmektedir. Ona göre sinemada özdeşleşme kamera aygıtı vasıtası ile gerçekleşmektedir (Benjamin, 2011, s.63).

Bu doğrultuda çalışmanın temelini oluşturan etkileşimli medya olgusu üzerinden bir tespit yapılacak olursa; tiyatro sahnesi, hem oyuncu eyleminin hem de teknoloji tabanlı görsel medya eyleminin ayrı ayrı veya birleşmiş bir biçimde alımlandığı bir yer konumundadır. Fakat burada üzerinde durulması gereken nokta seyircinin üçüncül olarak bu iki farklı ortamı (tiyatro-medya) bütüncül olarak yeniden algıladığı gerçeğidir. Burada iki farklı sanatsal öge arasında ve bütün

olarak sanatsal öge ve seyirci arasında bir etkileşim söz konusudur. Bu etkileşim sonrası Benjamin'in bahsettiği 'kült' olanın yıkımının gerçekleştiği görülmektedir. Araştırma sorularından biri olan etkileşimli medyanın tiyatroyu yapısal olarak dönüştürüp dönüştürmediği sorusuna bu bağlamda verilebilecek yanıt tiyatronun yapısal olarak gelenekten koptuğu ve değiştiği yönünde olmaktadır.

Benjamin aynı adlı çalışmasında ayrıca oyuncunun araca özel olan oynama dürtüsünden de bahsetmektedir. İnsan varlığının araç aracılığı ile kendi 'aura'sından vazgeçtiğini vurgulamaktadır. 'Şimdi ve Burada' olma durumunun bu kişisel atmosfer ile paralellik gösterdiğini belirtmektedir. Macbeth oyununu örnek göstererek oyuncuyu çevreleyen atmosfer ile seyirciyi çevreleyen atmosferin aynı düzlemde olduğunu aktarmaktadır. Araç ile olan aktarım için içine girdiğinde oyuncunun kendi öz atmosferi ile canlandırdığı atmosferin ortadan kaybolduğunu 'araç'ın seyirci konumuna geçtiğini ifade etmektedir (Benjamin, 2011, s.63).

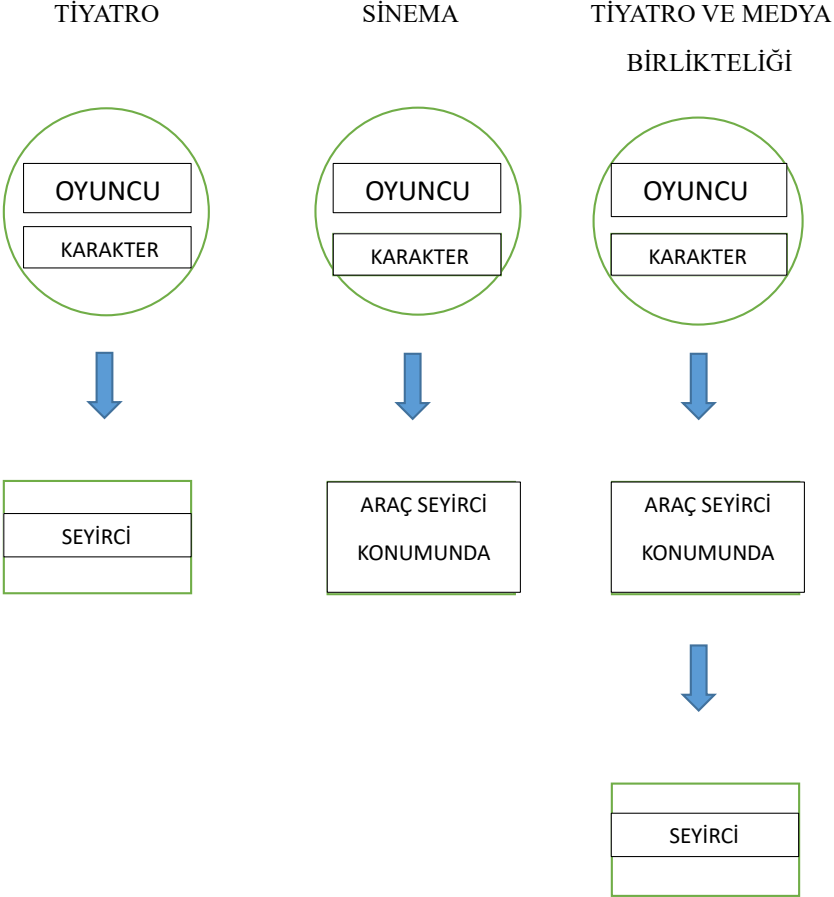
Benjamin'in bu düşüncesine istinaden oyuncu, aygıt ve seyirciyi içine alan bu üç ayrı ilişkiyi; sinema, tiyatro ve tiyatro-medya birlikteliğine dair Tablo:1 'de görülen şema ile aktarmak yerinde olur.

Benjamin bir diğer taraftan Pirandello'nun oyuncunun araç önünde yabancılaştığı, sinema sanatının atmosferin zayıflamasına neden olduğu ve kişiliğin bu sebeple yapay bir yolla kurulduğu düşüncelerini aktarmaktadır. Benjamin'e göre sinema tiyatroya nazaran daha farklı bir yanılısama ortamı yaratmaktadır. Bunu sinemanın montaj tekniğini kullanmasıyla ilişkilendirmektedir (Benjamin, 2011, s.65-68). Bu noktada tiyatro-medya birlikteliğine dönecek olursak benzer bir yanılısamaya çağdaş tiyatro sahnesi üzerinde de rastlandığını belirtmek gerekir. Araç dışında kalan oyuncu ve oyun, yanılısamayı tek başlarına yaratmakta zorlansa da; medya aracı ile desteklenen sahne eylemi sırasında bu yanılısama direkt olarak araçtan seyirciyeye doğru gerçekleşmektedir. Burada tiyatronun hareketli görüntüyü kullanarak farklı teknolojik ortamlardan (film, video vb.) yararlandığı ve bir hyper-medium (üstün ortam) olduğu gerçeğini doğrulamak gerekmektedir.

Benjamin ayrıca sanat eserinin teknik olanakla yeniden-üretilmesi durumunun kitlelerin sanatsal olanla ilişkisi arasında değişiklik yarattığını da vurgulamaktadır (Benjamin, 2011, s.69). Hiç kuşkusuz, bu düşünce ile bağdaştırılacak olursa, tiyatral ortam göz önüne alındığında da seyircinin medya ve tiyatro birlikteliğine olan ilgisi ile salt oyuncuyu barındıran klasik alışıl gelmiş tiyatroya olan ilgisi arasında farklılıkların bulunması ihtimalini de belirtmek gerekmektedir.

Benjamin'in tüm bu açıklamaları ve tiyatro-medya arasında kurulabilecek bağlantılar ışığında, Louise A. Hitchcock'un (2013) Benjamin'in teknik ve sanat birlikteliği üzerindeki görüşlerine dair şu sözlerini hatırlamakta yarar vardır:

“...Benjamin'in görüşlerine katılsak bile dijital çağda yapılan sanatın Benjamin'in bahsettiği, sanatsal çalışmaların doğruluk ve sahtelik, gerçek ve kopya diyalektiğine dayandığı devrimci mekanik yeniden üretim çağını nasıl hem sürdürüp hem de aştığını sorgulamalıyız.” (Hitchcock, 2013, s.1).



Tablo-1: Tiyatro, Sinema ve Tiyatro-Medya Birlikteliğinde Oyuncu, Araç, Seyirci İlişkisi

2. INTERMEDIALITY (ETKİLEŞİMLİ MEDYA) VE INTERMEDIUM (ARA ORTAM)

“Medya etkileşimi, Fluxus’un²⁰ kullandığı biçimiyle, çoklu ya da tekil, sınırlı sanatsal formlarla tanımlanamayacak bir sentezdir. Sınırlar ortadan kalkmıştır ve parçalar tamamıyla yeni formları biçimlendiren bileşkeleler olmuştur.”²¹

Marienne Beck

Çalışma, birinci bölümde teknoloji paradigması üzerinden iletişim, toplum ve tiyatro sanatına bir değini gerçekleştirmekte, bu bölümde ise odak noktasını tiyatro-performans sanatı ve farklı medya öğelerinin birbirleri içinde konumlanmasını temel alan *intermediality* (etkileşimli medya-ortamlararasılık) kavramına çevirmektedir.

Georgi (2014), 1812 yılında ‘intermedium’ teriminin ilk olarak Samuel Taylor Coleridge tarafından, bugün kullanılan etkileşimli medya anlamında olmasa da, atfedilecek olursa, alegorinin anlatsal fonksiyonu üzerine ‘kişi ve kişileştirme arasındaki medya etkileşimi olarak kullanıldığını belirtmektedir (Georgi, 2014, s.24). Dick Higgins (2007) ise intermedia kavramını iki veya daha fazla ortamın kavramsal olarak birleştiğinde oluşturduğu ara ortam olarak ifade etmektedir. Higgins intermedia (ara ortam) terimini mixed media (karışık ortam)’dan farklı olarak tanımlar. Higgins’e göre, ara ortam durumunda, sanat eserinin özünü oluşturan parçalar sanat eserinden ayrılmamaktadır (Higgins, 2007, s.140).

Petersen’e (2009) göre ise Higgins, 1965 yılında ara ortam terimini, medya içine kavramsal olarak düşmüş bir çalışma alanı olarak nitelendirmiş, sanatsal medya kavramlarının tarihsel ve kültürel olarak ötesine geçme ihtiyacına dem vurmuş ve ona göre bu kavramsal sınırlamalar, daha önceden tasarlanmış olanı işleyen yeni medya kavramlarını çağrıştırmada sınırlı bir yeteneğe sahip olmuştur (Petersen, 2009, s.38-39). Petersen, Higgins’in, 1981 yılında bir başlangıç olarak yöntem önerisini şu şekilde aktardığını belirtmektedir:

“...Bugün, 1965’de olduğu gibi insanın yeni bir çalışmaya başlarken kullanışlı bir yöntem olarak kendine ‘acaba bu yeni çalışmanın, neyin içinde yer aldığına dair ne bilmekteyim?’ sorusunu yöneltmesi gerekmektedir.” (Petersen, 2009, s.39).

Higgins’e göre, etkileşimli medya kavramı, sanatsal olanı kategorileştirmekten öte daha çok bir yaratım stratejisidir. Higgins, Petersen’e göre etkileşimli medyayı, sanatsal işi sınıflandırmak için kullanılan analitik bir kavram olmaktan ziyade, yaratıcı uygulamanın bir aracı konumunda tanımlamaktadır. Etkileşimli medya uygulamasının işlerlik süreci, Higgins’e göre, sanatsal gayeyi, daha önce var

20 Fluxus, “1960-1962 yılları arasında müzikle başlayan ve daha sonra birçok sanat dalını da kapsayarak ilerleyen sanat akımıdır. Bu sanat dalının öncüleri, sanatta devrimci bir sürecin oluşmasını sağlayarak yaşayan sanat ve karşı sanatın ilerletilmesini savunmaktadırlar. Bu akımı farklı, görsel, müzik ve edebiyat gibi sanatsal dalların harmanlanarak oluşturulduğu yeni bir karışım şeklinde tanımlamak olasıdır.” (Çevrimiçi), <http://blog.milliyet.com.tr/fluxus-nedir/Blog/?BlogNo=213808> , 22.05.2015

21 Petersen, K.Y. A dramaturgy of intermediality: composing with integrative design. Doctor of Philosophy Thesis, University of Plymouth, 2009, s.39, (Çevrimiçi) <https://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/2506> 10.06.2015

olmayan fakat yaratım aşamasında form alan yeni bir etkileşimli medya örneği ortaya çıkana dek, mümkün olduğunca sanatsal medya aracılığıyla devam ettirme amacı taşımaktadır (Petersen, 2009, s.39).

Kiene Brillenburg Wurth (2006) ise Higgins'e atfen medya etkileşiminin tanımını henüz var olan teknolojiler, kategoriler, konvansiyonlar ve anlamsal şemalarla sınıflandırılmayan metinler, nesnelere ve performanslar olarak yapmaktadır (Wurth, 2006, s.11).

Jens Schröter (2011) ise bu minvalde bir Fluxus sanatçısı olarak Higgins'in avant-garde sanatın 'bütüncül zihinsel deneyimleri' taşıması gerektiğini ifade ettiğini aktarmaktadır. Schröter'e göre Higgins, bu süreci 'gündelik yaşam' olarak adlandırılan konvansiyonelleşmiş algı kalıpları ve davranışlarının değiştiği ve zenginleştiği, katartik sınırdaki bir deneyim biçimi olarak görmüş ve bu birleşimlerin potansiyelinin başta 'yeni sanat' için geçerli olmak üzere, özellikle Fluxus'u işaret ettiğini,

"Birçoğunun bir diğer farklı özelliği ise medyalararası olmaları ve kavramsal olarak kurulu olanın veya geleneksel ortamın içine düşmüş olmalarıdır."

biçiminde ifade etmiştir (Schröter, 2011, s.2). Bu noktadan hareketle Schröter, Peter Frank'in 'sanatları ayrıştıran bir gelişim' olan bu durumu, 17. yy. Fransız güzel sanatlar akademilerinin kuruluşunun bir özelliği olarak belirttiğini aktarmakta ve bu doğrultuda yirminci yüzyılda *etkileşimli medyaya* olan eğilimin daha doğru bir ifadeyle tamamen yeni bir süreç değil aksine bir '*yeniden birleşim*' olduğunu belirtmektedir (Schröter, 2011, s.3).

Farklı tanımlar ile ifade edilen etkileşimli medya kavramının Werner Wolf tarafından iki bölüme ayrıldığını belirten Julian Ross (2014) bunların 'açık etkileşimli medya' ve 'kapalı etkileşimli medya' olduğunu vurgulamaktadır. Bu terminolojiyi tanımlayan Ross, açık etkileşimli medya'nın bir medya karışımını işaret ederek her bir ortamın ayrık olduğunu ve prensipte ayrı ayrı 'alıntılanabileceğini' belirtmektedir. Kapalı etkileşimli medya ise en az iki konvansiyonel ayrık medyanın, sadece birinin diğerine göre daha baskın olarak kabul edilebileceği ve görünür kılınacağı bir katılımı ifade etmektedir (Ross, 2014, s.250).

Elleström'e (2010) göre ise etkileşimli medya, doğal olarak verili hiçbir medya sınırı olmamasına rağmen, inşaa edilmiş medya sınırlarının izinsizce ihlal edilme durumudur. Ona göre eğer etkileşimli medyadan bahsedilmek isteniyorsa, sınırlara ihtiyaç vardır. Elleström, Werner Wolf'un medya sınırlarının gelenek tarafından yaratıldığını belirttiğini aktarmaktadır. Etkileşimli medya Elleström'e göre ara sıra gerçekleşen bir olgu: medyaya dair çalışmaların alışılmadık yollar vasıtası ile icrasının bir sonucu olarak açıklanmaktadır (Elleström, 2010, s.27).

Georgi (2014) ise Lars Elleström'ün bazı medyaların diğerlerine oranla daha sınır gözetmeyen ortamlar olduğunu belirttiğini; her ne kadar medya arasında

doğal bir sınırın var olmadığına inansa da birtakım sınırların etkileşimli ilişkiyi saptamakta var edilmesi gerektiği üzerinde durduğunu ifade etmektedir (Georgi, 2014, s.28). Elleström'ün ne tekrar medyalaşma sürecinin ne de aynı zamanda her yerde mevcut olan medyalaşmanın, medyalar arasındaki farklı ilişkilerin keskin bir ayrımını ve kategorizasyonunu yapmak için yeterli kavramlar olduğu düşüncesini belirtmekte ve bu görevin ancak etkileşimli medya kavramının yardımı ile gerçekleştirilebildiğini aktarmaktadır. Georgi'ye göre Elleström, medyalararası ilişkilerin 'yöntem' **modality**, 'biçim' **modes** ve 'çoklu yöntemler' **multimodality** olmadan tam anlamıyla açıklanamayacağını belirtmekte ve onun etkileşimli medyayı 'medyadaki biçim-etkileşimli ilişkiler' ya da 'çoklu yöntem etkileşimli medya' olarak açıkladığını ifade etmekte ve Elleström'e ait aşağıda yer alan 'Medya Biçimleri ve Yöntemleri' skalasını paylaşmaktadır (Georgi, 2014, s.36-37).

YÖNTEM	YÖNTEMİN NE OLDUĞU	YÖNTEMİN EN ÖNEMLİ BİÇİMİ
Maddesel Yöntem	<i>Ortamın gizil fiziksel arayüzü: duyuvarın maddesel etki ile bulunduğu yer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - İnsan bedeni - Diğer ayrık maddesellik - Ayrılmamış maddesellik
Duyusal Yöntem	<i>Ortam arayüzünün fiziksel ve zihinsel olarak duyuvar aracılığı ile alınması durumu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Görme - İşitme - Dokunma - Tatma - Koklama
Zamanmekansal Yöntem	<i>Maddesel arayüzün duyuvar alınmasının zaman ve mekan kavramları ve deneyimi içinde yapılandırılması durumu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Maddesel arayüzde mekan belirginliği - Bilişsel mekan (her zaman vardır) - Sanal mekan - Maddesel arayüzde zaman belirginliği - Algılanan zaman (her zaman vardır) - Sanal zaman
Göstergebilimsel Yöntem	<i>Zamanmekansal olarak tasarlanmış ortam içinde farklı düşünce biçimleri tarafından yaratılan anlam ve işaret yorumları</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gelenek (Sembolik işaretler) - Benzerlik (Görüntüye dair işaretler) - Yakınlık (Dizinsel işaretler)

Tablo-2: Lars Elleström'ün Medya Biçimleri ve Yöntemleri

Alper Altunay (2012) ise intermediality kavramını şu şekilde açıklamaktadır:

“...sanat tarihi içindeki farklı disiplinleri değil, farklı medyaları da bir arada kullanmaya yönlendirmesi açısından öncü bir bakış açısına dayanır. Böylelikle, ekran ya da farklı malzemeler sanat kavramı içerisinde kullanılacak sanat nesnelere olabileme potansiyelini kazanır, var olan sınırların genişletilmesinde sanatçılar için anlamlı soru işaretleri yaratır...” (Altunay, 2012, s.23)

Chapple & Kattenbelt'e (2006) göre ise etkileşimli medya, yeni değil, aksine tarihsel arka plana sahip bir kavram olmakla birlikte yirminci yüzyıl boyunca

sanat ve medya arasındaki ilişkiye dair farklı söylemlerle karşılaşılmaktadır. Onlara göre bu tartışma alanında şu açıkça görülmektedir ki filmin, tiyatro ve diğer sanat dalları ile karşılaştırılması eylemi, her bir alanın, özgün birer sanat alanı olduğunun göstergesi olmuş; 1920’li yıllardaki Fransız ve Rus film estetiği, film olgusunu kendi temsil, yapı ve biçim kuralları dahilinde, yeni bir sanat formu olarak meşrulaştırmıştır (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.13).

Jensen’e (2008)²² göre ise teori ve içeriği barındıran bir terim olan etkileşimli medya, en geniş tanımıyla, iletişim araştırmalarının estetik ve diğer insana odaklı geleneğinde incelendiği üzere, deneyim ve göreneğin çoğul olan biçimlerine atıfta bulunmaktadır (Jensen, 2008).

Yukarıda da farklı kuramsal bakış açıları ile açıklandığı üzere etkileşimli medya kavramı, sanat, teknoloji ve anlatsal araçların sınırlarının ötesi geçerek yeni yaratıcı biçimler geliştirme ihtiyacından doğmaktadır. Samuel Taylor Coleridge’in anlatı fonksiyonlarına ilişkin erken dönemdeki kullanımıyla başlayan bu kavramın, Dick Higgins tarafından iki veya daha fazla ortamın birleşiminden oluşan bir ara alan olarak tanımlandığı ve Fluxus gibi avant-garde akımlarla ilişkilendirildiği görülmektedir. Higgins’in “intermedia” kavramı ise, medyalar arası sınırların işlevselliğini sorgulayan, sanatı yaratıcı stratejiler yoluyla daha geniş bir yelpazeye taşıyan bir yaklaşımı yansıtmaktadır. Bu bağlamda, Werner Wolf’un “açık” ve “kapalı” etkileşimli medya ayrımı, Elleström’ün medya sınırlarının ihlal edilmesini vurgulayan görüşleri ve Altunay’ın farklı disiplinlerin bir arada kullanıldığını ön plana çıkarması, etkileşimli medyanın çeşitli disiplinler arasında köprüler kurarak anlam arayışına katkıda bulunan bir araç olduğunu göstermektedir.

2.1.1. JAY DAVID BOLTER VE RICHARD GRUSIN’IN ORTAMLARARASI TEMSİL (REMEDICATION) KAVRAMI

“Filmi ele alacak olursak, örneğin, beyaz perdede ne olup bittiğine baktığımızda (karartılmış bir sinema salonunda) film, bize teatral dram, fotoğraf ve resim tarafından önerilmiş ‘doğrudanlık’ immediacy tanımlarını nasıl biçimsel olarak değiştirdiğini gösterir. Film bittiğinde ve salon aydınlandığında, fuayeye adım attığımızda, ki diyelim bir kenar mahalle sinemasındayız, ortamlararası temsil sürecinin bitmediğini gözlemleriz. Etrafımız posterler, bilgisayar oyunları, video ekranları gibi türlü görsellerle çevrilidir...” (Bolter & Grusin, 1999, s.65).

Bolter ve Grusin, yeni medyanın önceki medya formuna göre biçim değiştirmesi işlemini formal mantık çerçevesinde açıklamak için (Erl & Rigney, 2012, s.3) bir aracın bir diğer ortam içinde temsil edilmesi durumunu ortamlararası temsil kavramı ile ifade ederek bu olgunun yeni dijital medyanın karakteristik yapısını oluşturduğunu belirtmektedirler (Bolter & Grusin, 1999, s.45).

22 Klaus Bruhn Jensen, “Intermediality” *The International Encyclopedia of Communication*, Donsbach, Wolfgang Ed. Blackwell Publishing, 2008. Blackwell Reference Online., (Çevrimiçi) http://www.communicationencyclopedia.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405131995_yr2013_chunk_g978140513199514_ss60-1, https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbieci059_24.08.2014

Chapple & Kattenbelt (2006), Bolter ve Grusin'in 1999 yılındaki eserine atfen, Rönesans döneminden itibaren her ne kadar ortamlararası temsil olgusunun sanatsal bir pratik olarak var olduğu belirtirse de Bolter ve Grusin'in onun 'yeni dijital medya karakteristiğini tanımlayan bir olgu olduğunu ileri sürdüğünü vurgulamaktadırlar. Chapple & Kattenbelt, daha eski medya aygıtlarının (fotoğraf, resim, basılı edebi metin) dijitalleşmesinden, bütünüyle eski medyayı içine alması durumuna kadar geniş bir yelpazede ortamlararası temsil olgusunun farklı biçimlerini ayırt etme yoluna gittiklerini ve her yeni medyanın birebir olarak bir önceki medyanın sunum biçimlerini uygulayabilir ve bunları geliştirebilir olduğunu ifade etmektedirler (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.14).

Astrid Erll ve Ann Rigney'e (2012) göre ise *Remediation: Understanding New Media (1999)*²³ eserinde Jay David Bolter ve Richard Grusin'in gözlemi, 'medyalaşmanın da medyalaşması' gerçeğidir. Erll & Rigney, salt günümüz yeni medya kültürleri içinde değil, Rönesanstan itibaren medyanın, sürekli bir biçimde 'yorum yapmakta, yeniden üretmekte, birbiri içine yerleşmekte olduğunu ve bu sürecin medyanın bütününe oluşturduğunun altını çizmekle birlikte medyanın bütünüyle medya olabilmek için birbirine gereksinim duyduğunu ifade etmektedirler (Erll & Rigney, 2012, s.3).

2.1.1.1. ORTAMLARARASI TEMSİLİN ANAHTAR KAVRAMLARI – DOĞRUDANLIK, ÜSTÜN ARAÇ VASFI VE ŞEFFAFLIK

Chapple & Kattenbelt (2006) bu medyalaşma süreci ile bağlantılı olarak Bolter ve Grusin'in, 'ortamlararası temsilin ikili mantığı' adını verdiği durumun, medyanın 'doğrudanlık' ve 'üstün araç vasfı' ile şeffaflık ve opaklık arasındaki dalgalanmadan ileri geldiğini Bolter ve Grusin'in;

"Kültürümüz kendi medyasını çoğaltmak ve bunu da 'aracılık'ın tüm izlerini silerek gerçekleştirmek ister; amacı, çoğaltma eylemini gerçekleştirme sırasında yerleşen medyayı silmektir."

ifadesini kullanarak aktarmaktadırlar. Chapple & Kattenbelt'e göre ortamlararası temsilin merkezi paradoksu budur ve ortamlararası temsil, medyayı çoğaltmak, seyirciye aracın varlığını hatırlatmak ve bir araç deneyimi yaşatmak isteyen üstün aracılık niteliği taşıyan bir eylemdir. Ortamlararası temsil içindeki anahtar kavramların 'Doğrudanlık' **Immediacy**²⁴, 'Üstün Araç Vasfı' **Hypermediacy**²⁵ ve 'Şeffaflık' **Transparency**²⁶ olduğunu aktarmakta ve bu terimleri;

23 Bkz. ilgili eser, Jay David Bolter, Richard Grusin, **Remediation: Understanding New Media**, Cambridge, Massachusetts London, England, The MIT Press, 1999

24 Detaylı bilgi için Bkz. **Immediacy**: Herhangi bir araca (şeffaflığı aracın varlığını arka plana indirgeyerek sağlar) atfedilen olgusal nitelik, ortamlararası süreci. Amerikan yeni medya teorisyenleri Bolter ve Grusin'e göre her daim birinci şahsın bakışı ile temsil edilir. (Çevrimiçi) <http://www.oxfordreference.com.oro-o.emedia1.bsb-muenchen.de/view/10.1093/acref/9780199568758.001.0001/acref-9780199568758-e-1282# 02.03.2015>

25 Detaylı bilgi için Bkz. **Hypermediacy**: Amacı izleyiciye aracı hatırlatmak olan görsel temsil biçimi. (Bolter and Grusin 272).Hypermediacy, yakınlık ve şeffaf yakınlık üzerinde isteklidir ve bizi görme eylemimiz üzerinden üst-bilinç sahibi yapar. Hypermediacy bizim araca dair olan hayranlık ifademizdir. Görselin öz-ima'sıdır ve yaygın biçimde karşımıza çıkar. (Çevrimiçi) <http://kairos.technorhetoric.net/6.1/reviews/blakesley/glossary.html 02.03.2015>

26 Detaylı bilgi için Bkz. **Transparency**: Bilinen bir ortamın, aracın ya da tekniğin, kendi amacı üzerinden odaklanmış kullanıcılar üzerinden, tekrar edilmiş kullanımının görünmez bir biçime dönüşmesi hali. (Çevrimiçi).<http://www.oxfordreference.com.oro-o.emedia1.bsb-muenchen.de/view/10.1093/acref/9780199568758.001.0001/acref-9780199568758-e-2835# 02.03.2015>

“‘Doğrudanlık’ ya da ‘Şeffaf Doğrudanlık’ izleyicinin var olan medyanın varlığını unutmaması amacını taşır. Bu şekilde izleyiciler ulaşılmaması gereken amaca daha doğrusal bir yolla erişim sağladıklarını hissetmektedirler. ‘Şeffaflık’ ise izleyicinin tabiri caizse izleri belirsizleşmiş ortamı artık farketmemeye başladığı bir durumdur. ‘Doğrudanlık’ın tam karşıtı olan ‘Üstün Araç Vasfı’ ise, ortam izleyicisinin planlanmış bir biçimde medya üzerinde odaklanmasını istemektedir. Bolter ve Grusin’e göre ‘Doğrudanlık’ ve ‘Üstün Araç Vasfı’ bir bozuk paranın iki ayrı yüzü gibidir ve doğrulanabilir bir ‘gerçek’ deneyimini yaşatmak uğruna birbirleriyle işbirliği halindedirler.”

biçiminde açıklamaktadırlar (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.14).

Bolter & Grusin (1999) ise bir diğer taraftan, ‘doğrudanlık’ tanımını epistemolojik ve psikolojik anlamda kullandıklarını ve epistemolojik anlamda ‘doğrudanlık’ın şeffaflığı temsil ettiğini belirtmektedirler. Onlara göre, temsilin veya medyalaşmanın yok olması durumu, aracın kendini silerek, izleyicinin sunulan objelerle bir arada kalmasını ve doğrudan bu objelerle iletişime geçmesini sağlamakta; psikolojik bağlamda ise ‘doğrudanlık’ teriminin izleyicide ortamın yok olduğu duygusunu yaratarak seyircinin bu deneyimi otantik bir duygu olarak alımlamasını olanaklı kılmaktadır (Bolter & Grusin, 1999, s.70).

Bolter & Grusin’e göre yeni medya bağımsız olarak eski medya üzerinde tanınır ya da tanınmaz bir biçimde varlık göstermekle birlikte eski medyayı bütünüyle bünyesinde sindirmeye çalışarak da ortamlararası temsili yaratabilir. Bu görüşü takiben biçimsel olarak değişimi;

“...örneğin bir film daha önceki bir dönem filmi ödünç alır: *Strange Days* filminin *Vertigo*’yu ödünç alması vb. ya da bir resmin bir diğer resmi kendi içinde birleştirmesi: Courbet’in *Interior of my Studio* yapıtı²⁷ vb. Bu ödünç alma işlemi sadece televizyon ve film özelinde değil tiyatro edebiyatı dahilinde görülür. Tom Stoppard’ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* oyununun *Hamlet*’i ödünç alması vb.”

sözleriyle ifade etmektedirler (Bolter & Grusin, 1999, s.48).



Resim-1: ‘Gustave Courbet, Interior of my Studio’²⁸

27 Bkz.: Resim:1

28 (Çevrimiçi), <http://pixgood.com/gustave-courbet-interior-of-my-studio.html> , 22.05.2015

Chapple & Kattenbel (2006) bu biçim değişimini olumlar nitelikte, Philip Auslander'ın *In Liveness: Performance in a Mediatized Culture* yapıtında, erken dönem televizyonun kendini tiyatroya modellediğini ve bu nedenle televizyon ve tiyatro arasında doğrusal bir ilişki olduğundan bahsedildiğini belirtmektedir. Bu, filme bir karşıtlık katmaktadır. Çünkü her iki dönem televizyon ve tiyatro araçları canlı medyalar olarak kabul edilmektedir (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.15).

Yukarıda remediation bağlamındaki değerlendirmelerden yola çıkarak yeni medyanın eski medyayı bünyesinde barındırarak bir tür “ödünç alma” işlemi uyguladığını, tiyatronun daha önceki metinler ya da estetik formlar üzerinden yeniden şekillenebileceğini ifade etmek yanlış olmaz. Tiyatronun canlı performans niteliği ile medyatik süreçler arasında gidip gelen ilişkisellik, izleyicinin hem aracın varlığını hissetmesi hem de şeffaf bir doğrudanlık içinde otantik bir deneyim yaşamasıyla, izleyicinin ortamın içinde kaybolduğu bir sahne deneyimini mümkün kılabilmektedir.

2.1.2. ETKİLEŞİMLİ MEDYAYA DAİR TANIMSAL VE GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞIMLAR

Chapple & Kattenbelt (2006), 1980'li yılların sonuna doğru, etkileşimli medya üzerine sanat ve medya araştırmacıları tarafından yayınlanmış, sanatın (edebiyat, görsel sanatlar, performans sanatları ve müzik) ve medyanın sınırlarında gezinen birtakım toplu eserlere rastlandığını ve bu medyalararası söylemin, ağırlıklı olarak, medya ve sanat arasındaki bağlantı ve karşılıklı manevraları odak noktası gören Alman merkezli bir tartışma alanı olduğunu vurgulamaktadır. Bu doğrultuda Christopher Balme ve Jens Schröter'in bu yaygın tartışmadan yola çıkarak farklı etkileşimli medya algılarının Alman söylemi dahilinde yeni yönler çizdiğini belirtmektedirler (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.13). Balme ve Schröter'in özellikle etkileşimli medyanın performans sanatları ve tiyatro üzerindeki etkilerine yönelik analizleri, medyanın sahne ile olan etkileşimdeki dönüşümünü anlamada önemli bir çerçeve sunmaktadır.

2.1.2.1. CHRISTOPHER BALME'İN ETKİLEŞİMLİ MEDYA YAKLAŞIMI

Chapple & Kattenbelt (2006), Christopher Balme'in *Einführung in die Theaterwissenschaft* (Tiyatro Çalışmalarına Giriş) eserinde farklı etkileşimli medya ayrımlarından bahsederek üçlü bir kategorizasyona gittiğini; bunlardan ilkinin bir ortamdan bir diğer ortama doğru gerçekleşen ana fikir aktarımı (*transposition of subject matter*), ikincisinin metinlerarasılığın özel bir biçimi (*specific form of intertextuality*) ve üçüncüsünün ise bir ortamın bir diğer ortam içindeki estetik konvansiyonlarının yeniden yaratılması durumu (*re-creation of aesthetic conventions*) olduğunu aktarmaktadırlar (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.13).

Balme'e göre (2004) etkileşimli medya, estetiğe karşı-model olan ve özgün medya doktrinini temel alan bir disiplin olarak bu başlık altında formüle edilmekte ve ona göre bu eleştirel yaklaşım, en iyi tabirle, tarihsel koşullu bir olgu olan medya özgüllüğü varsayımından ileri gelmektedir. Ona göre etkileşimli medya tartışması 1980'li yıllarda metin ve görüntü arasındaki ilişkinin gerçeküstücüler ve dadaistler özelinde ele alınmasından itibaren başlamakta ve bu başlangıcı bir medya dönüşümü olarak adlandırılabilir gittikçe artan sayıda gerçekleşen edebiyat uyarlamalarının izlediğini aktarmaktadır. Balme, terimi yukarıda da belirtildiği üzere üç farklı sınıflandırma dahilinde açıklamaktadır:

İlk tanım- Medya arasındaki içerik aktarımı- adaptasyonun, birçok araştırmada var olan bilindik sorularına işaret eder- Savaş ve Barış metni ve filmi, V. Henry oyunu ve filmi vb. Bu araştırma alanı ortama özgü paradigma çerçevesinde kendini temellendirme eğilimindedir. Belirli değişiklikler ve başkalaşım tanımlarına, farklı medyanın nasıl gereksinim duyduğu sorunsalı üzerinde durur.

İkincil tanım- Etkileşimli medyanın metinlerarasılık teriminin medya ürünleri ile arasındaki ilişkinin bir uzantısı olarak anlaşılması durumudur.- Karşılaştırmalı edebiyat alanında gelişir ve William Blake'in illüstrasyonları ve diğer metinler arasında gerçekleştiği gibi metnin, görüntüyle birleştiği belirli bir kategoriye uygulanması durumudur.

Üçüncül ve son tanım ise- Medya konvansiyonlarının bir diğer medya içinde gerçekleşmesi durumudur. Etkileşimli medyayı daha dar ve kullanılabilir çerçevede tanımlamaktadır. Buradaki anahtar terim 'geleneğe' olan bağlılıktır. Medya, teknik cihazlara dayandırılan veya dayandırılmayan, tarihsel koşullu konvansiyonlar dizgesi olarak kâbul edilmektedir (Balme & Moninger, 2004, s.7).

Bir Shakespeare oyununun film uyarlaması, tiyatro ile sinema arasındaki içerik aktarımı ve adaptasyon sorunsalını ortaya çıkarabilmektedir. Bu süreçte, tiyatroya özgü unsurların (canlı performans, seyirciyle doğrudan etkileşim gibi) nasıl sinema diline çevrileceği sorusu gündeme gelmektedir. Bu açıdan tiyatro, özgünlüğünü koruyarak diğer medya formlarına geçiş yapabilir ancak her medyanın kendine özgü değişiklikler ve dönüşümler gerektirdiğini de hatırlamak gerekmektedir. Balme'in yukarıda yer alan sınıflandırma modelinden de anlaşılacağı üzere tiyatro sanatı diğer medya biçimleriyle ilişkilenerken yenilenirken, kendine özgü konvansiyonlarını sürdürmeye devam etmekte ve bu da onu çağımızda hem dinamik hem de geleneksel bir sanat formu haline getirmektedir.

2.1.2.2. JENS SCHRÖTER'İN ETKİLEŞİMLİ MEDYA YAKLAŞIMI

Chapple & Kattenbelt (2006), Schröter'in *Intermedialität* (Etkileşimli Medya) adlı makalesinde, etkileşimli medya kavramını dört biçimde incelediğini belirtmektedir. Birincisi, farklı sanatların ve medyanın yeni bir sanat ve medya formuna dönüştüğü 'Sentetik olarak Etkileşimli Medya' *Synthetic Intermediality*;

ikincisi medyada kullanılageldiği varsayılan betimleme (estetik konvansiyon) yöntemlerini ve çeşitlerini açıklayan ‘Biçimsel (Karşı-Medya) olarak Etkileşimli Medya’ **Formal and Trans-Medial Intermediality**; üçüncüsü ise bir medyanın bir başka medya içindeki temsili ile ilişkilendirilen ‘Dönüşümlü olarak Etkileşimli Medya’ **Transformational Intermediality**’dir. Onlara göre burada bulunan ilişki metinlerarası düzeye karşıt olarak *intermedial* olanın içinde işlevsel hale gelmekte ve dönüşümlü betimlemeler, medyanın kendine dair olan farkındalığını yüklenerek her zaman ontolojik anlamlar taşımaktadır. Chapple ve Kattenbelt dönüşümlü olarak etkileşimli medyanın tam tersi konumunda Schröter’in dördüncü biçim olarak tanımladığı ‘Ontolojik olarak Etkileşimli Medya’nın **Ontological Intermediality** bulunduğunu aktararak Schröter’in, bu biçim ile, medyanın kendi varlık nedenini başka bir medya ile ilişkilendirerek tanımladığını ve bu süreç gerçekleşmediği takdirde, yalıtılmış bir halde bulunan tek medyanın belirgin hale gelmesinin gittikçe imkansızlaştığını belirttiğini vurgulamaktadırlar (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.13). Kjell Yngve Petersen (2009), Schröter’in etkileşimli medyanın biçimsel işleyişi için bir yer betimleme *topography* önerdiğini ve onun, açık bir biçimde nitelik çeşitliliği önermekten ziyade, kültürel bağlamın ve performans tutkusunun süregelen gelişimini kabul ederek teknolojik imkanların yeni etkileşimli medya biçimleri önermeye devam edeceğini belirttiğini söylemekle birlikte Schröter’in etkileşimli medyaya ait, biçim ve medya işlerliklerinin çalışma şekline göre bölümlenmiş dört yeni model önerisinde bulunduğunu da aktarmaktadır (Petersen, 2009, s.55).

Schröter yukarıda da belirtildiği üzere Etkileşimli Medya modellemesini dört madde ile sıralamaktadır:

- a) Sentetik olarak Etkileşimli Medya
- b) Biçimsel (Karşı-Medya Biçimli) olarak Etkileşimli Medya
- c) Dönüşümlü olarak Etkileşimli Medya
- d) Ontolojik olarak Etkileşimli Medya

2.1.2.2.1. SENTETİK OLARAK ETKİLEŞİMLİ MEDYA

Petersen (2009), Schröter’e göre birinci biçimin **Syntetische (Fusionelle) Intermedialitat** olarak adlandırılan sentetik olarak etkileşimli medya olduğunu belirtmekte ve bu biçimin farklı sanatların ve medyanın yeni bir sanat ve medya formunda birleşmesi anlamını taşıdığını ifade etmektedir. Petersen aynı zamanda bu etkileşimli medya biçiminin vurguyu, medyanın ifade etme biçimine özgü olma durumundan, medyalaşma arasındaki yapılaşmaya, yeni biçim/medya uyumuna doğru kaydırıldığını vurgulamakta ve bu biçimin bir *Fluxus* kavramı olan **Intermedia** (Higgins, 1984) ile ilişkili olduğunu belirtmektedir (Petersen, 2009, s.55).

Schröter (2011) ise kendi tabiriyle ilk söylemsel alan olan ‘*sentetik intermediality*’ modelinde, etkileşimli medya kavramının farklı bir ortamın yeni bir ortamda birleşmesi sonucu oluştuğunu ve her bir parçanın toplamından daha fazlasını içinde barındıran bir ‘geçit’ süreci olduğu gerçeğini tartışmakta ve aynı zamanda bu alanda çalışmış olan bilim adamları için sürecin, 1960’lardaki birtakım sanat hareketleri ile ilişkili olduğunu vurgulamaktadır. Schröter aynı zamanda ‘Etkileşimli Medya’nın bu modeli için üç karakteristikten bahsedilmesi gerektiğini belirtmekte ve modeli her bir farklı ortamın süper-ortam içine karışması durumu olarak özetleyerek köklerinin Wagner’in aynı zamanda politik bir çağrışım da yapan ortak sanat yapıtı kavramına dayandığını belirtmektedir.

Bunlar;

- a) Sosyal ve estetik yabancılaşma biçimi olarak ‘monomedya’nın kusurlu bulunması,
- b) Intermedya ve karma medya (*mixed media*) arasındaki keskin ayırım,
- c) ‘Varoluşun bütüncül türleri’ne (en azından ön aşamaları için) dönüş ile monomedya üzerinde devrimci ve ütopyik bir tutum olarak sosyal kurtuluşa ulaşma karakteristikleridir (Schröter, 2011, s.2).

2.1.2.2.2. BİÇİMSEL (KARŞI – MEDYA BİÇİMLİ) OLARAK ETKİLEŞİMLİ MEDYA

Petersen (2009), Schröter’in ikincil biçiminin ise *Formale (Trans-mediale) Intermedialitat* olarak adlandırdığı ‘Biçimsel (Karşı-Medya Biçimli) olarak Etkileşimli Medya’ olduğunu ve bu modeli, temsilin (estetik konvansiyonlar) yöntem ve biçiminin birbirinden farklı olan medyayı işleme varsayımı üzerine temellendirdiğini belirtmektedir. Ona göre Schröter, Bauhaus tasarımının özet biçimsel ilkelerini referans alarak, farklı medya türleri arasındaki etkileşimi olanaklı kılarak, biçimsel (karşı-medya biçimli) anlatıcılar olarak, kurgusallık ve dizisellik gibi parametreler önermektedir. Petersen ayrıca, Schröter’e göre biçimsel olarak etkileşimli medyanın ancak temsilin farklı yöntem ve biçimlerinin, ayrışık olan biçim/medya yapıları içinden etkileşime girmesi ile var olabileceği fikrini aktarmaktadır (Petersen, 2009, s.56). Schröter (2011) ise bu modeli tek bir ortama ‘özgü’ olmayan ve her bir farklı ortam içinde yer edinebilen biçimsel yapılar özelinde temellendirmektedir (Schröter, 2011, s.4).

2.1.2.2.3. DÖNÜŞÜMLÜ OLARAK ETKİLEŞİMLİ MEDYA

Petersen (2009) Schröter’in üçüncül biçim olarak, bir ortamın bir başka ortam içindeki temsili anlamına gelen *Dönüşümlü Olarak Etkileşimli Medya* tanımına değinerek bu modelin temellendiği ilişkinin, metinlerarasılığa karşıt olarak medya etkileşiminin içinde işlerlik kazanma durumunu desteklediğini aktarmaktadır (Petersen, 2009, s.55). Schröter’e göre ise Dönüşümlü Olarak Etkileşimli Medya, etkileşimli medya içinde yer almamakta fakat temsil sürecinde yer alarak modelin

diğer bir yüzünü oluşturmaktadır. Ayrıca Bolter ve Grusin'in çok tartışılan 'ortamlararası temsil' kavramının da buna bağlı olduğunu söyleyerek;

“Bir film içindeki resim ya da bir fotoğraf içindeki bina artık resim veya bina değildir ve kendilerini temsil eden medyanın birer bütünleyici parçalarıdır.”

önermesini yapmaktadır (Schröter, 2011, s.4-5).

Schröter makalesinde ayrıca dönüşümlü olarak etkileşimli medya maddesinin gerçekten intermediality özelliği taşıyıp taşımadığını da sorgulamaktadır. Örneğin bir fotoğrafın içinde yazılı bir metni barındırması gibi bir durumda, yazılı metin artık bağımsız bir nesne değil, fotoğrafın bir referans noktası haline gelmektedir. Ancak Schröter, bu temsil ilişkilerinin tamamen göz ardı edilmemesi gerektiğini, çünkü bir ortamın diğerine gönderme yaparak kendisi hakkında da ilginç çıkarımlar yapılmasına olanak tanıyabileceğini vurgulamaktadır. Bu tür temsillerin, temsil edilen ortamın “normal” halleriyle karşılaştırıldığında, farklı ve yabancılaştırıcı bir etki yaratabileceğini de belirtmektedir.

2.1.2.2.4. ONTOLOJİK OLARAK ETKİLEŞİMLİ MEDYA

Schröter'e göre Ontolojik Olarak Etkileşimli Medya ise medyanın her zaman bir diğer medya ile ilişki halinde olduğunu öneren bir modelleme olmakla birlikte, salt tek bir ortam olmadığını ve bütün medya etkileşimli ilişkinin her yerde bulunduğunu belirtmektedir. Schröter, Ferdinand de Saussure'e²⁹ atfen verilmiş bir ortam için özel olan ne varsa bunun diğer ortamların ne içermediğine bağlı bulunduğunu aktarmakta ve aynı eserinde Jacques Derrida'nın her bir medyanın varlığının 'varoluş sahnesinde kendinden farklı olan şeyle bağlantılı' olarak meydana geldiğini ifade ettiğini vurgulamaktadır (Schröter, 2011, s.4-5).

Özet olarak bir medya tanımlanırken onu diğer medyalardan ayıran özelliklere bakmak gerekmektedir. Schröter'e göre “saf” medya veya tekil medya türlerinin var olmadığını, asıl temel yapının intermediality olduğunu ifade etmek doğru olacaktır.

2.1.2.3. FREDA CHAPPLE VE CHIEL KATTENBELT'İN ETKİLEŞİMLİ MEDYA YAKLAŞIMI

Freda Chapple ve Chiel Kattenbelt *Intermediality in Theatre and Performance* (2006) eserinde tiyatro terimini, oyuncu ve seyircinin fiziksel olarak eş zamanlı bir biçimde aynı mekanı paylaştıkları alanı ve tüm canlı performans sanatlarını tanımlamak için kullandıklarını belirtmekte ve bununla birlikte tiyatronun bu bütüncül tanımı içinde, kendilerine ait özgün ontolojilere, metinlere, anlatılara, türlere ve tarihlere göre ayrılmış farklı tiyatro biçimlerinin de bulunduğunu aktarmaktadırlar (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.20). Monika Lilleike (2009) ise Chapple & Kattenbelt'in kavramsal olarak tiyatro ile etkileşime giren, performans eserinin dijital ve analog şartlarına bağlı olarak birbirleriyle ilişkilendirilen altı

29 Bkz. ilgili eser, Ferdinand de Saussure, *Course in General Linguistics*, Çev.Wade Baskin. Glasgow, Collins, 1974.s.117

adet etkinin ayırımına gittiğini ve bunların ses, kelime, görüntü, beden, zaman ve mekan olduğunu belirtmektedir (Lilleike, 2009, s.7).

Chapple & Kattenbelt (2006) yirminci yüzyıl boyunca tiyatro alanında değişikliklere rastlandığını, aksiyonun ve karakterlerin dramatik temsilindeki sınırlılıkların ötesinde seyreden performans tabanlı teatral formların oluştuğunu kaydetmekle birlikte; 1997 yılında Umberto Eco'nun, performans ya da performatif durumu, objelerin, bedenlerin, olayların ve eylemlerin; sembollerin de sembolleri durumuna geldiği, tiyatro binalarında ya da herhangi başka mekanlarda sergilenip sergilenmediğini göz önünde bulundurmaksızın, kelimenin tam anlamıyla bir 'gösteri eylemi' *ostention* olarak tanımladığını aktarmaktadırlar. Onlara göre performansla ilişkili kavramlar, geleneksel olarak atfedilen disiplinlere ve sanat formlarına karşı hareket edebilme yetilerinden dolayı, medya etkileşimli yaklaşımın önemli bir kısmını biçimlendirmektedir. Ayrıca metnin doğrulanması, göstergebilim ve aynı mekanı paylaşan performatif örneklerin, performans esnasında hangi birinin daha baskın olduğuna bakılmaksızın, etkileşimli medyanın önemli bir parçası olarak görüldüğünü aktarmaktadırlar (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.22). Umberto Eco'ya göre, performansın gerçekleşmesi için tiyatro binası gibi belirli bir mekân zorunlu değildir; performans, bedenler, objeler, olaylar ve eylemlerin, semboller yoluyla başka sembollere dönüşmesiyle meydana gelmektedir. Bu tanım, performansın esnekliğine işaret etmektedir. Eco'nun bu düşüncesi performansın sadece fiziksel bir mekânda değil, her ortamda gerçekleştirilebileceğini ortaya koymaktadır. Yukarıdaki bilgiler ışığında Chapple & Kattenbelt'in performansın medya ile olan etkileşimini, geleneksel sanat formlarının ötesine geçebilme becerisi olarak gördüğünün altını çizmek gerekmektedir. Medya etkileşimli tiyatro, performansın dijital platformlar, projeksiyonlar, ses efektleri gibi çeşitli medyalarla bir araya gelmesi ile ortaya çıkmakta ve böylelikle seyircinin daha yoğun bir katılımı amaçlanmaktadır. Böylece etkileşimli medya ve tiyatro kavramı, dijital çağda performansın yeni anlamlar kazanmasına ve disiplinler arası daha geniş bir alana hitap etmesine olanak tanımaktadır.

David Fenton (2007) ise Chapple & Kattenbelt'in tiyatro ve performans sanatları için tiyatroyu beden, mekan ve zaman dahilinde göstergebilimsel olarak kodlayan bir etkileşimli medya modeli oluşturduğunu ve onların performans ve tiyatro alanındaki farklı kuramsal görüşleri de sarmalayan bir biçimde bu modeli göstergebilimden, metne ve performatifliğe doğru genişlettiğini açıklamaktadır (Fenton, 2007, s.40).

Chapple & Kattenbelt'e göre post-dramatik tiyatrodaki³⁰ her daim olmasa da

30 *Post-Dramatik Tiyatro*: "...metnin azaltılabileceğini öngörür ve tiyatroyu metnin öteki tarafına yerleştirir. Metne yönelik bu yeni anlayışta dilin bir şeyleri anlatması yerine, seslerin, sözcüklerin, tınıların anlam oluşturmaya durumların gösterilmesi hedeflenir. Görsellik tarafından dilin baskılandığı bu tiyatro anlayışında, tiyatro metni sahnenin dışındaki bir alana işaret etmektedir." Öğr. Gör. Naciye Aksoy, 'Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı', Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, ART-E, Kasım 2012, Özel Sayı, ISSN 1308-2698, (Çevrimiçi), Art-e Sanat Dergisi » Makale » Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı, 29.10.2024

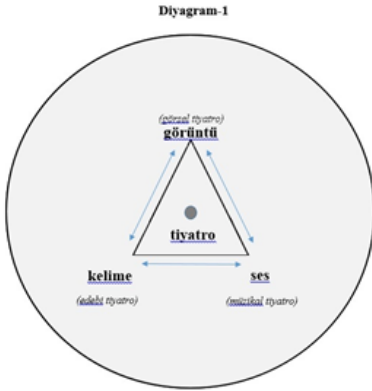
zamanın ve mekanın sıkça manipülasyona uğradığı, bunun performans mekanındaki diğer medya olarak faal durumda olan oyuncular üzerinden gerçekleştirildiği ve bunda da başarılı olunduğu görülmektedir. Onlar, “metin bazlı tiyatronun izlerinin ve daha kavramsal tabanlı post-dramatik tiyatronun, ‘üst-ortam’ *hypermedial* sahne üzerinde hissedilebilir biçimde medya etkileşimli bir güç olarak işlerlik kazandığını açıklamakta ve hiçbir ögenin bir diğeri üzerinde otorite kurmadığını belirtmektedirler (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.22). Bir diğer ifadeyle post-dramatik tiyatronun, geleneksel dramatik yapıdan ayrışarak anlatisallığı geri planda bıraktığı ve zaman-mekan gibi unsurların manipüle edilmesini ön plana çıkarttığı ifade edilebilir. Chapple & Kattenbelt, sahnenin bir “hypermedial” alan olarak ele alındığını vurgularken, post-dramatik yapının medya çeşitliliğine açık bir oyun alanı sunduğunu; bu alan içerisinde de oyuncuların, ses, ışık ve diğer dijital öğelerin bir araya gelerek, hiçbirinin bir diğerine üstünlük sağlamayan ama aynı zamanda birbirine bağımlı olan bir sistem oluşturduğunu ifade etmektedirler. Bu perspektiften bakıldığında, Fenton ve Chapple & Kattenbelt’in yaklaşımları tiyatronun sadece bir oyun ortamı olarak değil, farklı disiplinlerin bulunduğu bir performans alanı olduğunu ve burada yer alan her unsurun (oyuncu, metin, medya araçları) birbirini dönüştürdüğünü göstermektedir. Bu durum, modern tiyatronun disiplinlerarası doğasını ve etkileşimli medya ile genişleyen ifade olanaklarını gözler önüne sermektedir.

Chapple ve Kattenbelt (2006) bir diğer taraftan post-yapısalcı tartışmaların başlaması ile medya etkileşiminin metinler, işaretler ve performans arasındaki boşlukları analiz etmesi, oyuncu ve seyircinin bedeni ve zihni vasıtasıyla medya etkileşimli söylem için bir alan yaratması sağlandığını ve post-yapısalcı söylemin büyük çoğunluğunda performans teorisinin, oyuncunun bedenini bir araç olarak kabul ettiğini, tiyatronun varoluş nedenini tamamlayabilmesi için seyirciye gereksinim duyduğunu belirtmektedir (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.22). Bilindiği üzere post-yapısalcı düşünce, sabit anlamların veya merkezi bir anlatının aksine, anlamın esnek ve değişken olduğunu ileri sürmektedir. Bu anlayış, tiyatro ve performans sanatlarında da yer edinmektedir. Sahneleme sürecinde post-yapısalcı bir anlayış sahiplenilirse metin ve performans arasındaki boşluklar, katı kurallar yerine dinamik bir etkileşim sunmakta; bu durum ise performansın farklı öğeleriyle yaratılan anlamın sürekli yeniden şekillenmesini sağlamaktadır. Chapple & Kattenbelt’in kullandığı göstergebilimsel kodlamalara ait diyagramlar diğer sayfada yer almaktadır.

Birinci diyagramda Chapple & Kattenbelt tarafından medya etkileşim süreci, pivot (eksen) nokta ve oklar yardımıyla açıklanmaktadır. Chapple & Kattenbelt, burada eksen nokta döndükçe oyuncuların medya etkileşimli durumları ve performans görünümünün odak noktası haline geldiğini; buradan çıkarılabilecek ilk anlamın, etkileşimli medyanın, her biri kendi içinde medya etkileşimi olan görsel tiyatro, edebi tiyatro ve müzikal tiyatro arasında konumlanması; ikincil

olarak oyuncuların ve sanat formlarının araçsal durumları arasında konumlanması, üçüncül olarak ise oyuncu ve performansı alımlayan seyirci arasında konumlanması olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte Chapple & Kattenbelt etkileşimli medyanın burada teknolojiye bağlanmamakta fakat performans ve performans algısı arasında etkileşim sağlamakta olduğunu vurgulamaktadır (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.21).

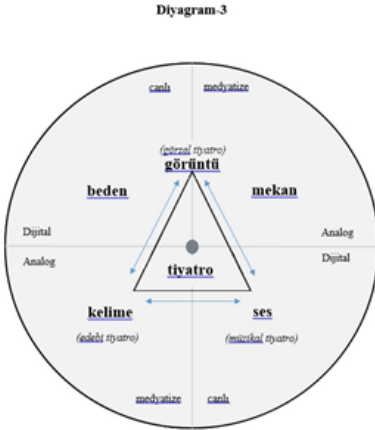
FREDA CHAPPLE VE CHIEL KATTENBELT'E AİT GÖSTERGEBİLİMSEL TİYATRO KODLARI



Diyagram-1: Kelime, Görüntü ve Ses olarak Tiyatro³¹



Diyagram-2: Tiyatro ve Performans³²



Diyagram-3: Tiyatro, Performans ve Teknoloji Canlı ve Medyatize / Analog ve Dijital³³



Diyagram-4: Tiyatro ve Performans dahilinde Etkileşimli Medya³⁴

31 Chapple, F. C, Kattenbelt, *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam-NewYork, NY, 2006, s.21

32 A.e., s.21

33 A.e., s.23

34 A.e., s.24

Chapple & Kattenbelt ikinci diyagramda ise tiyatronun göstergebilimsel kodlamasının beden, mekan ve zaman kavramı ile olan ilişkisinin belirtildiğini aktarmaktadır. Onlara göre orjinal olan, varlığını sürdürmekle birlikte, doğrusal bir çizgide seyreden zaman ve mekan içinde, metnin ve karakterin baskın olma durumunu ortadan kaldırmış olan post-dramatik tiyatrodaki pek de fazla görünür olmamaktadır. Chapple & Kattenbelt canlı performans, izleyicinin ve oyuncunun aynı mekandaki fiziksel, eşzamanlı, ‘şimdi ve burada’ olma durumu olarak açıklamaktadır. Bununla birlikte mediatized temsili de kayıt ve *playback* teknolojilerinden yararlanma (ya da en azından teknolojik iletişim aygıtına aracılık etme) hali olarak tanımlamaktadırlar. ‘Medyatize olmak’ ve ‘medyalaşmak’ aynı anlama gelen kavramlar değildir. İletişimin tüm biçimlerinin işaretler ile dolaylı yollardan ilişkisi bulunmaktadır fakat bu biçimlerin teknoloji ile birleşmiş olmaları gerekmez. Daha keskin anlamıyla, genel olarak ‘canlı’ ve medyatize olan ikili bir karşıtlık oluşturmaktadır. ‘Canlı’ olma durumu ‘kaydedilmemiş olan’ **absence of recording**, medyatize olan ise ‘canlı olmayan’ **absence of live** olarak tanımlanabilir. Bununla birlikte ‘canlı’ kavramı daha geniş bir anlamda, görsel ve işitsel medyada hiçbir zaman farkedilebilir olmadan kaydedilen ve aynı anda oynatılan anlamlarına gelir. Bu durumu açacak olursak televizyonun ‘canlı’ olarak addedilen yayını esnasında oyuncu ve seyirci birbirlerinden zamanda değil sadece mekanda ayrışmaktadırlar (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.23).

Bu duruma örnek olarak **Robert Lepage**’ın “*The Far Side of the Moon*” (Aynın Karanlık Yüzü) adlı oyunu gösterilebilir. Oyun, canlı performans unsurlarını ve sahnedeki aktörlerin fiziksel varlıklarını korurken, aynı zamanda oyunu projeksiyonlar ve video kayıtları gibi medyatize araçlarla desteklemektedir. Lepage, projeksiyonları kullanarak farklı zaman ve mekan katmanlarını aynı anda izleyiciye sunmakta; böylece “canlı” oyuncuların varlığı ve dijital teknolojiler bir arada kullanılarak sahnede yeni bir etkileşim yaratılmaktadır. Oyuncuların canlı performansları, izleyici ile aynı mekanda “şimdi ve burada” gerçekleşirken, projeksiyonlar aracılığıyla farklı bir zaman ve mekan duygusu yaratılmaktadır.

Chapple & Kattenbelt’e göre Canlı/Medyatize tartışması içinde analog ve dijital arasında da ayrıma gidilmesi gerekmektedir. Üçüncü diyagramda belirtildiği üzere canlı/mediatize olan her zaman iki karşıt kategori olarak ortaya çıkmaz ve aynı problem ile analog ve dijital bölümlenmesinde de karşılaşılır. Etkileşimli medya, katı sınırların belirsizleştiği mekanların içinde işlevsellik kazanır. Daha doğru bir ifadeyle dijital teknoloji farklı mekanı paylaşmak adına bir kodlama sistemi kullanır ve bu işaret dizgeleri arasındaki ilişkinin değiştiği görülür. Daha açık bir ifadeyle, dijitalleşme tiyatroyu hiyerarşik olmayan, interaktif ve doğrusal olmayan bir modüler haline dönüştürmektedir. Bu durum bizi, aynı zaman ve mekan dahilinde, farklı anlam katmanlarının var olduğu, göndergenin bulunduğu yerden emin olamadığımız başka işaret dizgelerine yol açan ve

tüm bunların performans tarafından sahiplenildiği bir medya dünyası içine alır (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.21). Örnek olarak **Gob Squad** topluluğunun *Super Night Shot* adlı performansı verilebilir. Bu performansta, oyuncular bir saat boyunca şehirde dolaşarak video kameralarla kaydedilmiş doğaçlama sahneler sergilemektedir. Video kayıtları, canlı olarak mekana geri dönüp projeksiyonla izleyiciye sunulmaktadır. İzleyici, performansı hem canlı olarak kaydeden oyuncuları izlemekte, hem de aynı anda ekrandan izleyicilere gösterilen kayıtları deneyimlemektedir. Bu performans, canlı/medyatize ve analog/dijital sınırlarını bulanıklaştırarak Chapple & Kattenbelt'in bahsettiği "aynı zaman ve mekan dahilinde farklı anlam katmanları"nı yaratmaktadır.

Chapple & Kattenbelt tüm bu diyagramlar aracılığı ile başat olarak belirtilmesi gereken noktanın tiyatronun herşeye evsahipliği yapabilecek bir üstün-ortam olduğu gerçeği olduğunu ifade etmektedir. Bir diğer ifadeyle etkileşimli medyanın tiyatro, opera, dans gibi sanat biçimlerinin buluştuğu, sinema, televizyon, video ve diğer teknolojiler ile etkileşime geçtiği ve bütün bu formların arasında yeni alt metinler, yeni alanlar yarattığı görülmektedir. Etkileşimli medya bu kesişim noktalarında ve kesişim noktaları arasındaki boşluklarda konumlanmaktadır. Chapple & Kattenbelt'in modeli tiyatro, performans ve yeni medya tartışmalarının tam da merkezinde yer almaktadır. Model, etkileşimli medyayı oyuncu, izleyen ve belirli bir zamanda performans içinde birleşen medya ile ortak bir konumda buluşturmaktadır. Günümüzde medya etkileşimli bir alanın içinde ikamet edip gazeteler, filmler, televizyonlar, sanat ve medya arasında bulunmaktayız. Bu noktada etkileşimli medya bize hayatı deneyimlemenin modern bir yolu olarak kendini sunmaktadır (Chapple & Kattenbelt, 2006, s.24)

2.1.2.4. CLAU S CLUVER, LEO HOEK VE ERIC VOS'UN ETKİLEŞİMLİ MEDYA YAKLAŞIMI (ŞEMATİK)

Claus Cluver (2007) "*Intermediality and Interart Studies*" başlıklı makalesinde Eric Vos'un sentezlediği ve Leo Hoek'in 1995 yılında yayımladığı sistematik hesaplamada medyalararası aktarım ilişkisini ve medyalararası bağlantıları söz-görüntü ilişkisine indirgeyerek göstergebilimsel bir kökene işaret ettiğini vurgulamakta ve Hoek'in görüşlerine eklemeler yaptığı aşağıdaki şematik dizilime yer vermektedir (Cluver, 2007, s.26).

SÖZ-GÖRÜNTÜ İLİŞKİLERİ ŞEMASI	MEDYA GEÇİŞLİ İLİŞKİ (Transmedial Relation)	ÇOKLU MEDYA SÖYLEMİ (Multimedia Discourse)	KARMA MEDYA SÖYLEMİ (Mixed-Media Discourse)	MEDYA ETKİLEŞİMİ SÖYLEMİ (Intermedial Discourse)
Ayırdedicilik	+	+	+	-
Tutarlılık	+	+	-	-
Çoklu Metinsellik	+	-	-	-
Eşzamanlı Üretim	-	-	+	+
Eşzamanlı Alımlama	-	+	+	+
Süreç	Yer Değişikliği	Yan Yana Dizilim	Birleşim	Bileşik Durum/ Kaynaşma
Şematize Edilmiş Metin-Görüntü İlişkisi	<i>metin>görüntü</i> <i>görüntü>metin</i>	<i>görüntü metin</i>	<i>görüntü+metin</i>	<i>görünMETİTİN</i>
Örnekler	Görselin edebi veya resimsel tasviri, Sanat Eleştirisi, Fotoroman	Simge, Temsili Resim, Resimli Kitap, Resim/Kitap Başlığı	Poster, Karikatür Bandı, Posta Pulu	Tipografi, Yazı Biçiminin Görsel Olarak Düzenlenmiş Şekli, Görsel Şiir

Tablo-3: Cluver, Hoek ve Vos'un Söz ve Görüntüye Dair Göstergibilimsel Şematığı³⁵

Claus Cluver, yukarıda yer alan şematığı 'yer değişikliği' kategorisinin görsel sunumda belirleyici bir kriter olması sebebiyle kullandığını belirtmekle birlikte şemanın değişmeyen bir biçimde var olduğunu ve metne bir nesne olarak yaklaştığını aktarmaktadır. Şemanın belli türdeki metinlerin konvansiyonel medya içindeki yerini ifade ettiğini ve Dick Higgins'in medya etkileşimi kavramına olan yaklaşımını paylaştığını ifade etmektedir. Cluver, tiyatro çalışmaları gibi çoklu medya disiplinlerinin etki alanlarını aşan bir çok çağdaş olgu olduğunu belirterek, Higgins'in *happening* (olay) olarak bahsettiği yeni bir türü imlemekte ve bütünüyle bir çok medyanın etkileşimi üzerine temellenen eski veya yeni – dini ve kentsel ritüeller, geçit törenleri, rally ve pop konserleri vb. – türler olduğunu, bunların ideolojik, antropolojik, sosyolojik veya göstergibilimsel açıdan medya etkileşimi perspektifinden değerlendirildiğini vurgulamaktadır (Cluver, 2007, s.26-28).

Cluver'in yukarıda belirttiği şema bu çalışmanın *Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Etkileşimli Medya Kavramının Yöntem ve Ayrımlarına Yönelik Analizler* kısmındaki çözümlenmeler için de kullanışlı olmakla birlikte tiyatro oyunu ve performanslara dair analiz sonuçları için bu şemadan yola çıkılarak kesin yargılara varılmamaktadır.

35 Cluver, C. *Intermediality and Interarts Studies*, Jens Arvidson, Mikael Askander et. al. Ed. **Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality**, Lund, Intermedia Studies Press, 2007, s.26

3. YIRMİNCİ YÜZYILDA ÇAĞDAŞ TİYATRO VE MEDYA TEKNOLOJİSİ BİRLİKTELİĞİ

“Yarının tiyatrosu; gösteri çeşitliliğinden, sesin orkestrasyonundan, ışıktan, şekillerden, renklerden ve yaşamdan faydalanan bir iç gözlemin ve soyut olanın tiyatrosu olacaktır.”³⁶

Jacques Polieri, 1955

“...Teknoloji, performans tarihinin bir bütünleyicisidir.”³⁷

Barbara Kirschenblatt-Gimbelt

Salter (2010), tiyatro sözcüğünün köken olarak, Yunanca *theatron* sözcüğünden geldiğini ve teknoloji tarafından biçimlenmiş fiziksel ve algısal boşluk: seyircinin meydana gelen dramayı oturarak izlediği bir mimari alan ve sahne dünyası ile seyirci arasındaki görsel ve işitsel olanı ortam haline getiren bir algı olarak ‘görme mekanı’ anlamını taşıdığını belirtmektedir. Salter’a göre tiyatro, dans, müzik ve artan bir oranda da görsel sanatlar, dijital medya gibi gelişmekte olan formlar; teknolojiyi ve araçsallığı yenilikçi ve yaratıcı ifade yolları olarak görmüş, materyal karakteristik ile şekillenmiş olan performans ile meşgul olmuştur (Salter, 2010, s.xxi-xxii).

Baugh (2013) ise sahne teknolojisinin, makineleşmenin ve özel efektlerin, her daim tiyatro/performans deneyiminin birer parçası olduğunu ve teknolojinin; sahne değişimi veya ışıklandırma biçiminde ya da sahne üzerinde kolaylıkla gösterilemeyecek olayların - patlamalar, afetler ya da meteorolojik olayların - simüle edilmesi sırasında kullanıldığını belirtmektedir. Baugh, bu kullanımların gösteri içinde şaşkınlık ve hayret uyandıran, soluk kesen anlarda belirgin bir etki yaratmak adına yer aldıklarını vurgulamakta ve örnek olarak “Şimdi görüyorsunuz! Şimdi ise görmüyorsunuz!” gibi özel efekt gereken anların kullanımı sırasında seyircide büyük bir memnuniyet uyanması anının, Barok tiyatrosunda bir mekanın bir diğer mekan ile değişiminin seyirci tarafından algılanmayacak bir şekilde yapılmasının, ışık oyunlarının, ses efektlerinin, *Walpurgisnacht* oyununda Mephistopheles’in sihirli bir şekilde belirmediği anın, tiyatro ve performans tarihinde her daim unutulmazlar arasında yer aldığını aktarmaktadır. Baugh’a göre kaçınılmaz bir biçimde bir diğer taraftan teknoloji, nadir olarak gerçekleştirilen veya kurumsal olan gösterilerin birçok anında dışsal olarak, insan yeteneği ve marifetinin bir kutlama şekli olarak sunulmuştur (Baugh, 2013, s.1-6).

Her iki düşünürün görüşleri de, tiyatronun teknolojiyle etkileşiminden doğan dönüşüm sürecine değinmektedir. Salter, teknolojiyi performansın içsel dinamiklerini dönüştüren bir unsur olarak görürken; Baugh, teknolojiyi sahneye

36 Aronson, A. *Theatres of the Future*, The Johns Hopkins University Press, Theatre Journal, Vol. 33, No. 4, Aralık, 1981, s. 489-503, (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/3206773> Giriş: 01-03-2015

37 Salter, C. *Entangled: Technology and Transformation of Performance*, The MIT Press, 2010, s.xxi-xxii

ve izleyici deneyimine katkıda bulunan harici bir araç olarak tanımlamaktadır. Özetle, her iki bakış açısı da teknolojinin, tiyatronun hem mekânsal algısını hem de deneysel etkisini zenginleştirdiğini ortaya koymaktadır.

Theresa Smalec (2009) ise günümüzde geleneksel tiyatro seyircisinin cep telefonları, CD'ler, sanal topluluklar ve diğer teknolojileri kapsayan yeni medya terimi ile karşılaşma eğilimini artırdığını vurgulamakta ve ona göre medya etkileşimli yapımlar oyuncu ve medya arasında geniş ölçekte bir etkileşim yaratmaktadır. (Smalec, 2009, 648).

Johannes Birringer (1999) ise batıcıl anlamda yirminci yüzyıldaki performans tarihinin, varlığını, tiyatro, bale ve orkestral müziğin kurulu olan geleneğinin dışında görsel sanatlardaki *avant-garde* hareketlere borçlu olduğunu ve aynı zamanda kültürel ortamda etki sahibi olan teknolojik medyanın evriminin, bilgisayarın tüm iletişim ve sanat formlarını yeniden kodlandığı dijital bir aşama doğrultusunda gerçekleştiğini aktarmaktadır. Performans Birringer'a göre kozmopolit bir sanat olmakla beraber, onun jسته dayalı olan görselliği; her zaman, fotoğraftaki ve filmdeki gibi kısacık bir anı yakalama eğiliminden; genel geçer olan varlığının teknolojik boyutla ilişkileneceğine kadar devam etmektedir (Birringer, 1999, s.361-362).

Birringer'in görüşleri doğrultusunda teknolojinin, özellikle dijital medyanın, performansı mekan ve zaman kavramlarından kopararak daha kalıcı, ulaşılabilir ve çok yönlü bir hale getirdiğini söylemek mümkündür.

Birringer ayrıca 1960'lı yıllardaki *happening* (olay), beden sanatı, *fluxus*, konsept sanat ve *Pop Art* hareketlerinden beri, yüksek sanat anlayışının tüm paradigmasının değiştiğini ve sınırların bulanık olması, sanat, teknoloji ve popüler medyanın birbirine karışması durumunun, aksiyon, olay, konser ve enstalasyonun her hangi medya ya da performans bileşimini içeren, genel bir 'performans sanatları' yelpazesine doğru genişlediğini ifade etmektedir. Ona göre sanat yapma teknikleri ve teknolojileri yüzyıllar boyunca var olmuş; kompozisyonun modern süreçleri, koreografi, sahne tasarımı; belirli bir çalışma sürecinin özel üretim aygıtı içinde medyayı kullanmaya ve manipüle etmeye alışkın hale gelmiştir. (Birringer, 1999, s.366-369).

David Saltz (2009), Dixon'un *Digital Performance*³⁸ eserinde, 1990'lı yıllardaki tiyatro ve performans sanatçıları tarafından kullanılmış olan teknolojilerin ve dijital performansın hala canlı ve iyi durumda olduğunu; olgunlaştığını; sosyal, estetik, ontolojik ve teorik konuları derinlemesine ele alan güçlü sanatsal çalışmalara ivme kazandırdığını belirttiğini vurgulamaktadır (Saltz, 2009, s.1-3). Örneğin Robert Lepage'a ait olan *The Andersen Project* yapımı Saltz'ın Dixon'a atfen bahsettiği 1990 sonrası ortaya çıkan performans niteliğine örnek olarak gösterilebilir. *The Andersen Project* sırasında sahne projeksiyonlarla Paris'in sokaklarından bir

38 Bkz., ilgili eser, Dixon, S. *Digital Performance*, Cambridge, MA: MIT Press, 2007

opera salonuna dönüşürken; bu dönüşüm, Saltz'ın belirttiği gibi estetik, ontolojik ve sosyal konuları derinlemesine ele almaktadır.

Dixon bir diğer örnek olarak daha önceki yıllara dönülecek olunursa, dijital medya ve bilgisayar destekli projeksiyonları birleştiren tiyatro merkezli performansların, Loie Fuller'in 1911 yılında Berlin'de, film projeksiyonu ve diafon iplerini kullandığını ve bu sayede filmin tiyatro performansı dahilinde ilk kullanımına kadar yüz yıllık bir tarihsel geçmişe sahip olduğunu aktarmaktadır. 1920'li yıllara gelindiğinde ise film projeksiyonunun birçok kabare ve müzikhol performanslarıyla iç içe geçtiğini ve oyuncuların hayali efektleri deneyimlemeye devam ettiklerinin görüldüğünü belirtmektedir. (Dixon, 2007, s.73-81).

Jensen'e göre (2007) ise yirminci yüzyıla gelindiğinde, Amerikan sahnesi Fransız doğalcı ve Rus gerçekçiliğinin izinde, birkaç istisna dışında, gerçeğin farklı türlerini sahne üzerinde açıklamaya ve üretmeye çalışmakta ve her ne kadar sahne gerçekliği yirminci yüzyıl tiyatro sanatçılarının farklı yaklaşımlarla hedeflediği bir olgu olsa da, tarihin çeşitli evrelerinde bu gerçekliğe ulaşılmaya çalışıldığına tanık olduğunu vurgulamaktadır (Jensen, 2007, s.14).

Yukarıdaki tarihsel örneklerle de pekiştiği açıkça görülen medya teknolojisi ve sahneleme ilişkisi günümüzde bile hala geçerliliğini koruyan ve sonraki bölümlerde bahsedilen bir çok önemli yapımda karşımıza çıkmaktadır.

3.1. ERWIN PISCATOR – EPİK TİYATRONUN KEŞFİ VE DİDAKTİK BİR UNSUR OLARAK MEDYA

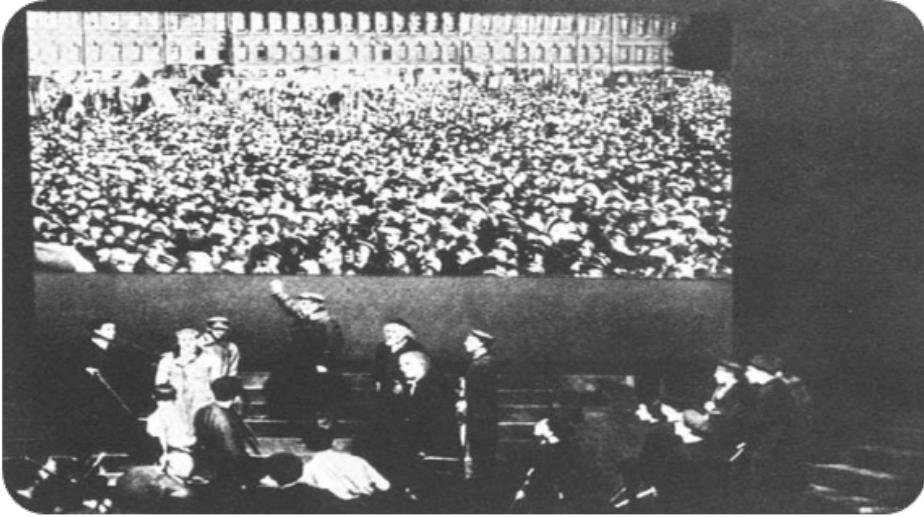
“Deneyimlerimizden biri şöyleydi: Film ekrana projeksiyon ile yansıtılır. Daha sonra iki adet perde sahneye doğru sarkarken ekran yukarı doğru çekilir ve bu şekilde film iki perdenin üzerine transfer edilmiş olur. Bunu takiben tüller de yukarıya doğru çekilir ve tüm sahne bir projeksiyon görüntüsünü yansıtır hale gelir. Bu şekilde film, sahnedeki aksiyonun ve oyuncuların hareketleri içine dönüştürülmüş olur”

Erwin Piscator (Braun, 2013, s.111).

James Roose-Evans (1989), 1920'lerde *Epik Tiyatro* tabirini keşfeden Erwin Piscator'un Berlin'de, ustalıkla ve özenle hazırlanmış pahalı araçlar ile birçok dışavurumcu yapıma imza attığını belirtmektedir. Evans'a göre Piscator'un buluşları, yeni yapım teknikleri, her bir sahne için başlık kullanımı, foto montaj, fotoğraf projeksiyonları, döner sahne ayarları, çember sahne, şeffaf sahne zemini ve film kullanımı tiyatro tekniklerini geniş ölçekte geliştirmiştir. Evans aynı zamanda, Piscator için tiyatronun, bilgi yayma amacı taşıyan medya ile tümleşik bir bütün olduğunu aktarmakta ve Piscator tiyatrosunun başlangıç noktasının, dünyayı estetik anlamda yeniden değerlendirmek değil, onu değiştirmeye olan inanç olduğunu vurgulamaktadır (Evans, 1989, s.65).

C.D. Innes'e göre (1972) ise Piscator'un yapımları iki anlamda deneysellik taşımaktadır. İlk, her bir yapım, artık zamanı geçmiş dramatik yapıları modern biçimlere uyarlamak için keşfedilen birer teknik kaynak olmakla beraber ikincil olarak da tiyatronun sosyal yükümlülüğünü yeniden değerlendirme yoludur. Innes, Piscator'un geliştirdiği sözsüz belgesel tekniklerle birlikte makineleşmenin, bir ifade biçimi olarak diyalogun yerini almaya başladığını ve ilk olarak metni takviye etmek amacıyla film ve projeksiyon kullanımına rastlandığını aktarmaktadır. Innes, '*die Fahnen*' 'Bayraklar' oyununda tarihsel karakterlerin görüntülerinin öndeyiş kısmında projeksiyon ile yansıtıldığını ve sahneler arasında arka planda bilgiler verilmeye devam edilerek, aksiyonun önemli anlarında tıpkı sessiz sinemada olduğu gibi altyazı ile anlamın altının bir kere daha çizildiğini belirtmektedir (Innes, 1972.s.69). Edward Braun (2013) ise, '*die Fahnen*' oyununda Piscator'un film kullanımını tercih etme sebebinin tamamen ekonomik nedenlerden kaynaklandığını açıklamaktadır (Braun, 2013, s.170).

Innes ve Evans Piscator'un tiyatrodaki tekniğin kullanılması noktasında yenilikçi davrandığı; tiyatronun mesaj verme işlevini unutmadığı ve dünyayı değiştirme misyonu bulunduğunu hep hatırlatmak istediği üzerinde hemfikirlerdir. Özellikle projeksiyon sistemlerinin sahne üzerinde kullanımı her iki düşünür için de sahnedeki dinamizmi arttırdığı yönündedir.



Fotoğraf-1: Erwin Piscator. *Die Fahnen*. Berlin. 1926³⁹

Innes (1972), '*Despite All!*' oyununda da sinema filminin içerik oluşturduğunun görüldüğünü belirtmekte ve devlet arşivlerinden elde edilen belgesel görüntülerin, olayların gerçekte olan arka planını açıklamak ve aksiyonun inandırıcı olması adına oyun içine yerleştirilmekte olduğunu ifade etmektedir. O, '*...Hoppla, wir*

39 (Çevrimiçi) <http://ziernie-performa.net/blog/2013/06/11/scena-marginalnosti-lichnoe-kak-politicheskoe-verbatim-i-golosa-drugix/>, 22.05.2015

Leben!'de radyo, *Schweyk*'da döner sahne, *Berlin Taciri*'nde hidrolik asansör ve motorize köprü kullanımların diğer mekanik olan örnekleri oluşturduğunu ve Piscator'un bu karmaşık sahne tekniğinin, modern toplumun teknolojik doğasını temsil ederek sahneye uyarlanan araçların kitle kültürünün ve endüstri çağının birer parçası olduğunu vurgulamaktadır. Innes, Piscator'un kullandığı keşiflerin iletişim alanında da kullanılan yenilikler olduğunu açık biçimde görüldüğünü; Piscator'a göre politik dünyanın resminin ancak bir bütünlük çerçevesinde görünür kılınabilir olduğunu ve farklı araçsal durumları yansıtmak adına geliştirilen modern gerçekliklerin ise geleneksel teknikler ile temsil edilemeyeceği düşüncesini aktarmaktadır (Innes, 1972, 81-82).

Braun'a göre (2013) ise, Piscator'un *Sturmflut* oyununda filmi oyuna eklemesinin ardında somut bir gerçeklik arayışı yatmakta ve şeffaf perde ile desteklenen tasarım, bu perdeye dört projektörün yansıttığı film ile tamamlanmaktadır. (Braun, 2013, s.170).

Dixon (2007) tekniğin sahnede kullanımını imleyen bu noktada Piscator'un, yüksek sesli radyo yayınları ve tiyatrodaki ilk defa kullanılan ultraviyole ışık sistemi gibi geniş ölçekte teknik efekt kullandığını belirterek filmin *Hoppla, wir Leben!* oyununun neredeyse yarısında var olduğunu ve bu kullanımın oyunun açılış kısmı ve bölümleri açısından önem taşıdığını vurgulamaktadır (Dixon, 2007, s.77).

Diğer bir taraftan Innes (1972), Piscator'un makineleşmeye olan ilgisinin arkasında, teknolojinin, insanoğlunun kendini değerlendirme biçimini belirleme bilinci yatmakta olduğunu ve bilginin açığa çıktığı sezgisel davranışın, alımlayanın algısını, iletişim esnasında kullanılan her hangi bir tekil mesajdan daha fazla etkilediğini belirtmekle birlikte Erwin Piscator'un pratiğinin Marshal McLuhan'ın teorileriyle örtüştüğünü de vurgulamaktadır. O, Piscator'un 1920'li yıllardaki çalışmalarındaki mekanik olan doğayı, McLuhan'ın modern sosyolojik teorileri ile karşılaştırmanın oldukça ilginç olduğunu belirtmektedir. Innes, Piscator'un yapımlarındaki görsel önemin, McLuhan'ın insanoğlunun elektroniğe olan bağlılığı olarak adlandırdığı optik ve bilinçaltı iletişim teorileri ile mükemmel bir teatral bağdaşlık yarattığını vurgulamaktadır (Innes, 2013, s.94-95). Bilindiği üzere McLuhan, özellikle '*Araç mesajdır*' (The medium is the message) yaklaşımıyla, teknolojik araçların sadece içeriği iletmekle kalmayıp aynı zamanda iletişim sürecinde toplumsal bilinçte de bir dönüşüm yarattığını savunmaktadır. Piscator da tiyatrodaki projeksiyon ve film gibi yeni teknikleri kullanarak sadece sahnelemenin estetik yapısını değiştirmekle kalmamakta, aynı zamanda seyircinin bilgiye ve gerçekliğe bakış açısını yeniden şekillendirmektedir. Bu noktada, McLuhan'ın medya aracılığıyla oluşan "optik ve bilinçaltı iletişim" teorisi, Piscator'un görselliğe dayalı tiyatro anlayışı ile benzer bir işlev görmektedir.

3.2. LATERNA MAGIKA – ÇOKLU MEDYA TİYATRO PRATİKLERİNİN GELİŞİMİ

Dixon (2007), 1958 yılından itibaren, Joseph Svoboda ve Alfred Roduk tarafından Çekoslovakya’da kurulan *Laterna Magika* ile beraber çoklu medya ve tiyatro pratiklerinin tekrardan gelişmeye başladığının altını çizmektedir. Ona göre Çekoslovak Emil Burian’ın slayt ve film projeksiyonlarını kullandığı ve ‘tiyatrograf’ olarak adlandırılan yapımlarından etkilenen L/M, filmi, çoklu ekranlar ve hileli efektlerin illüzyona dayalı fantezi gösterilerle birleştirildiği bir araç olarak kullanılmaktadır (Dixon, 2007, s.83). Semih Çelenk (2007) ise, L/M için Emil Burian’dan ayrı bir diğer öncülün ise Miroslav Kouril olduğunu aktarmaktadır (Çelenk, 2007, s.8-13).

Dixon ayrıca L/M kurucusu Josef Svoboda için film ve tiyatro birleşiminin dramatik olanakları genişleten benzersiz bir disiplinler arası sanat formu önerdiğini, yeni anlamlar ve sanatsal boyutlar yarattığını vurgulamaktadır. Ona göre her iki biçimin estetik ve dramatik fonksiyonları arasında var olan eşitlik ve denge, Svoboda’nın yarattığı konsept için temel oluşturmaktadır:

Oyuncunun oyunu film olmadan var olamaz. Bunun tam tersi de geçerlidir.- Onlar bir tek şey meydana getirirler. Herhangi biri bir diğeri için arka planda kalmaz, aksine sizler eşzamanlılık, sentez, oyuncular ve projeksiyonun birleşimine tanıklık edersiniz. Filmin dramatik bir fonksiyonu vardır. (Dixon, 2007, s.83).



Fotoğraf 2: Laterna Magika - Fotoğraf: Sarca Hejnova⁴⁰

Chris Salter (2010) ise yirminci yüzyılın erken dönemlerinde, sahnenin bir makine olarak görülmesi durumunun, savaş sonrası dönemde, bilimsel olanı tiyatro ile birleştiren Meyerhold, Piscator, ve Brecht gibi öncüllerin izinden giden Joseph Svoboda tarafından da sahiplenildiğini aktarmaktadır. Ona göre Piscator gibi Svoboda da salt sahne tasarımının teknik olanaklarını kullanmamış; aynı zamanda

⁴⁰ Svoboda- Laterna Magika, (Çevrimiçi) <http://projectn.com/laterna-magika> 28.02.2015

kurumsal bir teknik üretimin nasıl yapılacağı ve 1950'lerin sonunda Prag Ulusal Tiyatrosu'nu 'Senografi Laboratuvarı' olarak adlandırdığı yapıya dönüştürme yolunda önemli adımlar atmıştır. Salter bu disiplinlerarası ve deneysel çerçeveyi, sahne üzerinde kullanılabilecek teknolojiler ile yaratma adına Svoboda'nın, kimya, mühendislik, optik, fizik ve mimari alanından profesyonellerle birlikte çalıştığını belirtmektedir (Salter, 2010, s.49).

Svoboda ise kendi çalışmaları merkezinde yaptığı değerlendirmede filmin sadece kopyalayabileceğini; tiyatronun ise sürekli olarak çeşitli yollarla genişletilebilecek bir mekan algısı yarattığını belirterek L/M'da yansıtılan görüntülerin, senkronize oyunculuk sahnelemenin teatral bir sentezi olduğunu vurgulamaktadır. Svoboda'ya göre çoklu ekran görüntüsü tıpkı oyuncu gibi dinamiktir ve zaman tarafından silinebilir, mekanı ortaya çıkarabilir, yaratabilir, insan davranışları ile iletişime geçebilir ve ona ihtiyaç kalmadığında ortadan kaybolabilir. (Svoboda & Morris & Munk, 1966, s.141-149).

3.3. THE WOOSTER GROUP – OTOBİYOGRAFİK ANLATI VE MEDYA BÜTÜNLEŞMESİ

The Wooster Group'un (TWG) kökeni 1975 yılında Spalding Gray ve Elizabeth LeCompte'un oluşturduğu ve yönettiği, Gray'in otobiyografisinin biçimlendirdiği *'The three places in Rhode Island trilogy'* eserine dayanmaktadır. Grup, Jim Clayburgh, Libby Howes ve Ron Vawter'in katılımıyla *'Rumstick Road'*; Willem Dafoe ve Kate Valk'ın katılımıyla da *'Point Judith'* çalışmalarını sergilemiştir. Bu başlangıçtan itibaren grup, çalışmalarına aralıksız olarak devam etmekte ve sürekli olarak gelişme göstermektedir. Elizabeth LeCompte, yirmi bir tiyatro performansı, on iki film/video çalışması ve beş dans gösterisinin tümünün yaratım ve yönetim süreçlerinde bulunmuştur. Yakın zamanda Ari Fliakos ve Scott Shepherd da LeCompte ve Valk'ın yanında çekirdek ekibe dahil olmuştur. Grup öznel ve otobiyografik anlatımı temel alarak var olan metinleri, çalışmalarına kaynak olarak kullanmaktadır. Bazen otobiyografi ön planda olmuş (*Poor Theatre*), bazen gizli olarak sunulmuş (Ron'un hastalığının St.Antony için kaynak oluşturması vb.), bazen oyun metinleri sıçrama noktalar oluşturmuş (Arthur Miller'ın 'Cadı Kazanı' oyununun *L.S.D. 'Just the High Points'* veya Checkhov'un 'Üç Kız Kardeş' oyununun son sekiz sayfasının *'Fish Story'* için kullanılması vb.), bazen de oyunun bütünü grubun gelişen estetik algısı ile şekillenmiş ve tekrar kurulmuştur (*Vieux Carre, To You, The Birdie! (Phedre), Brace Up!* ve O'Neill'in oyunlarında olduğu gibi).⁴¹ The Wooster grupla ilgili yukarıdaki bilgiler ışığında grubun sahnelediği performanslar üzerinden yapılan teknik değerlendirmelere aşağıdaki kısımda yer verilmiştir.

Johan Callens (2009), Matthew Reason⁴²'a atfen, TWG'nin kültürel travmayı

41 The Wooster Group – History (Çevrimiçi) <http://thewoostergroup.org/twg/twg.php?history> 27.02.2015

42 Bkz., İlgili Eser, Matthew Reason, Documentation, Dissappearance and the Representation of Live Performance, Londra, Palgrave, 2006, s.94

keşfetme çalışmalarının, tiyatronun travmatikleştiren paradoksu ile yüzleştiğini; Bill Collerans'ın *teatrofilm*'inin yeniden yapılandırılması ile kumpanyanın çalışmayı tekrar anımsattığını ve somutlaştırdığını belirtmektedir (Callens, 2009, s.539-561). Callens ayrıca; Sean Cubitt⁴³'in dijital teknolojinin, zamanı yönetmede acımasız bir yöntem içerdiği; omuzlarımıza 'silmek ve tekrar başlamak' gibi mecburi bir olanak yüklediği vurgusunu aktarmaktadır. Ona göre Benjamin bu zorlamayı 'teknik olanakları ile yeniden üretilbildiği çağda sanat yapıtı' ile geçtiğimiz çağda vurgulamaktadır. Callens aynı zamanda TWG'nin, Hamlet içinde Collerans'ın filmi sadece tekrar göstermek yerine, Shakespeare'in metnine 'doğrudanlık' özelinde yaklaştığını belirtmektedir. Teknik olanak anlamında, Hamlet'te olduğu gibi kulaklıkların TWG tarafından rutin olarak kullanıldığını da aktarmaktadır (Callens, 2009, s.94).



Fotoğraf-3: 'Hamlet' The Wooster Group Fotoğraftakiler: Judson Williams, Scott Shepherd
Fotoğraf: © Mihaela Marin⁴⁴

Amy Cook (2009) *The Wooster Group's "Hamlet" as a Challenge to Periodicity*' adlı makalesinde Josh Abrams ve Jennifer Parker-Starbuck'ın 'Hamlet' eleştirisindeki satırları şu şekilde altarmaktadır:

"Onlar için tek soru 'Hamlet bugün ne yapar?' yerine 'Tiyatro ne için önem arz eder?' olmuştur. Tiyatro var olmaya nasıl devam eder ve niçin? Aralarındaki bu etkileşim doğrultusunda Burton/Gielgud'un filmi ile tiyatroyu salt kralın vicdanı özelinde yakalamaya çalışmamış aksine tarihi, gösterimi ve yaşamı da göstermek istemişlerdir."

Cook, Hamlet'in aynı zamanda film ile oyun, medya ile canlı performans, özne ile 'diğer' olan arasındaki boşluğa odaklandığını belirtmektedir (Cook, 2009, s.111).

⁴³ Bkz., İlgili Makale, Sean Cubitt, "Cybertime: Ontologies of Digital Perception", Chicago, Mart 2000, Melbourne Üniversitesi Dijital Kütüphanesi, <http://repository.unimelb.edu.au/10187/1862>

⁴⁴ (Çevrimiçi) <http://thewoostergroup.org/twg/twg.php?hamlet>, 29.05.2015

David Savran (1985) ise grubun 1982 Kasım'ında Arthur Miller'ın 'Cadı Kazanı' oyunu üzerinde çalışmaya başladığını, 'L.S.D. Just the High Points' oyunu için Miller'ın metninin her bir dört sahnesinin final bölümlerini kullandığını vurgulamaktadır. Grup, oyunu uzun bir masa etrafında, 17. y.y. dönem kostümleri ve prova kostümleri ile sahnelemiş, oyuncuların bazılarının mikrofon kullanmalarına olanak sağlamıştır. Savran ayrıca TWG'nin 'Cadı Kazanı' ile aksiyonun tüm parçalarını, dramayı, filmi ve videoyu birleştiren, var olan metinsel tiyatrodan oldukça farklı bir performans ürettiğini açıklamaktadır (Savran, 1985, s.99-109).



Fotoğraf-4: L.S.D. (...JUST THE HIGH POINTS...) The Wooster Group Fotoğraftakiler: Jeff Webster, Michael Kirby (monitörde), Peyton Smith, Willem Dafoe Fotoğraf: © Bob Van Dantzig⁴⁵

Dixon (2007) TWG'nin bir diğer oyunu *Route 1 & 9* (1981)'da, Thornton Wilder'ın 'Kasabamız' oyununun yapı sökümü uğratılarak oyunun birinci bölümünün, seyirci henüz ana sahneye girmeden önce, oyuncular olmadan, Ron Vawter'ın dört adet televizyon monitörü aracılığı ile oyun hakkında ön bilgi verdiği bir video konferanstan oluştuğunu aktarmaktadır. Oyun esnasında monitörlerin alçalması ile birlikte video anlatımın birincil aksiyon halini aldığını ve oyuncuların daha sessiz ve mümkün olduğunca 'oynamadan' video ekranlarına odaklandığını görüldüğünü belirtmektedir. Final bölümünde ise oyuncuların sessizce sahnede oturarak odağın tekrar monitörlere kaymakta olduğunu vurgulamaktadır. Dixon, Weems'in çoklu medya özelliklerinin pragmatikliğini aktardığı şu sözlere yer vermektedir:

"Performans sırasında var olan medya oldukça düşük bir teknolojiye olmakla birlikte, estetik unsur, çok yönlü elektronik hassasiyet üzerine inşaa edilmekte, örneğin metnin uzun kısımlarında 'geri sarma' ya da 'ileri sarma' tekniği

45 (Çevrimiçi) <http://thewoostergroup.org/twg/twg.php?lsd-just-the-high-points>, 29.05.2015

kullanılmakta ya da bazı oyuncular canlı olarak bazıları ise monitörler aracılığı ile sahne almaktadır. Bu çalışmayı performans sanatlarının zorunlu sahne üzeri televizyon estetiğinden ayıran şey, teknolojinin pragmatik ve içerik güdümlü olarak dahil edilmesidir.” (Dixon, 2007, s.105-106).

Bonnie Maranca (2003) ise grubun metinlerarası ve kültürlerarası olan ile medya etkileşimini bir araya getirdiğini, dramaturjik anlamda grubun farklı teknolojileri – yazı, çizim, ses kaseti, video, film, kayıt cihazı, bilgisayar – tiyatral form içinde birleştirdiğini belirtmektedir. Ona göre konuşma biçimlerinin farklılığı ve performansın dili, canlı ve medyalaşmış olarak dramaturjik sürecin kalbinde yer almaktadır. Diyalog ise oyuncular arasındaki ilişkiden, teatral öğeler arasındaki ilişkiye kaymaktadır. *‘Dr. Faustus Lights the Lights’* da, sahnede Stein’in oyundaki karakterinin konuşmalarının bilgisayarla üretilmiş sesler ile noktalandığını aktarmaktadır. Maranca aynı zamanda TWG’nin eserlerinin farklı performans alanları içinde oluştuğunu da vurgulamaktadır. Bunları;

İç mekân olarak: Ev, çadır, otel odası (genellikle Miami)

Dış mekân olarak: Deniz, arka bahçe, otoyol

Medya mekânı olarak: Film, Video, Fonograf, Kaset Çalar, Fotoğraf, Bilgisayar

olarak açıklamaktadır. Maranca’ya göre oyuncular bazen canlı olayın dışına çıkma ihtiyacı hissetmekte ve film alanı içinde özgür olmaktadır. O, Joan Jonas’ın ‘Celia Caplestone’ rolü ile ‘Nayat Schad’ içinde ve Masha rolü ile de ‘Brace Up!’ta karşımıza çıktığını ve onun erken dönem performanslarının, TWG’nin de medya stratejisini oluşturacak birçok teknik içerdiğini belirtmektedir. Bu duruma örnek olarak *Organic Honey’s Visual Telephaty / Organic Honey’s Vertical Roll (1972)* yapıtını göstermektedir. Seyirci performansın farklı versiyonlarını Maranca’nın görüşüne göre eş zamanlı olarak videodan monitörler aracılığı ile izlemektedir. O, bu tarz çalışma biçimine bir diğer çağdaş öncül olarak ise Carolee Schneemann’ın *‘Upto and Including Her Limits’ (1975)* performans / enstalasyonunu örnek göstermektedir. Performans esnasında Schneemann’a ait filmlerden birinin çift ekranlı projeksiyon vasıtası ile gösterildiğini; ses kayıtlarının oynanmakta olan gerçek zamana ait durumları belgelediğini; 3-6 monitör yardımı ile de performansın bazı anlarının canlı olarak eş zamanlı ya da kayıttan gösterildiğini aktarmaktadır. Devamlı bir slayt gösteriminin, projeksiyon yardımı ile Schneemann’ın erken dönem resim ve kolajlarını yansıtmakta ve Schneemann’ın canlı olarak, video kayıttan, filminden ve ses kayıtlarından duyulmakta ya da görünmekte olduğunu belirtmektedir (Maranca, 2003, s.1-18).

Yukarıda Maranca’nın görüşlerinden yola çıkarak TWG’nin öncül olduğu yapımlarda teknolojinin, canlı ve kaydedilmiş performans unsurlarını bir araya getirerek çok katmanlı bir deneyim sunduğunun altını çizmek gerekmektedir. Seyircinin aynı performansın farklı versiyonlarına eş zamanlı olarak erişim sağladığı bir dramaturjik yapıdan bahsetmek mümkündür. Maranca’nın belirttiği

Carolee Schneemann ve Joan Jonas gibi çağdaş sanatçılar da tiyatrodaki teknolojiyi hem bir ifade aracı hem de mekânın sınırlarını genişletmek için kullanarak bu çoklu medya yaklaşımını öncü hale getirmişlerdir.

3.4. THE BUILDERS ASSOCIATION VE TEKNOLOJİ BİRLİKTELİĞİ

“Teknoloji bana hikâye anlatmanın bir parçası gibi geliyor: İnsan yaşamı teknoloji tarafından karmaşık bir hal aldı ve biz de tam da bu yüzden bu araçları kullanıyoruz. Bu, çağdaşımız olan zamanın bazı parçalarını aktarabilmek adına kendi toplumumuza tuttuğumuz bir ayna... Teknoloji bizi her ne kadar birbirimizden uzaklaştırırsa da yine de bir araya getirmek adına bir illüzyon sağlamaktadır...”

Marianne Weems (Patel, 2009, s.50)

1994 yılında Marianne Weems tarafından kurulan ve Weems’in yönetmenliğini üstlendiği The Builders Association (TBA), çağdaş yaşamdan esinlenilerek yaratılan ve orijinal yapımlara yer veren New York merkezli bir performans ve medya kumpanyasıdır. Kumpanya, tiyatronun sınırlarının da ötesine geçmek adına yeni veya eski tüm araçlardan yararlanma amacı taşımaktadır. Grup; sahne performansı, metin, video, ses ve mimariyi yirmi birinci yüzyıldaki insanlık deneyimini yansıtmak adına harmanlamaktadır. TBA şu ana dek on iki çoklu medya içeren tiyatro projesi gerçekleştirmiş ve Amerika’nın en aktif uluslararası üne sahip deneysel tiyatrolarından biri haline gelmiştir.⁴⁶ Aşağıda TBA’nın farklı oyunları üzerinden teknik değerlendirmelere yer verilmektedir.

Mark J. Sussman (2004), TBA’nın ‘Alladeen’ oyunu ile ilgili tanıtım yazısında oyunun Amerikan tele-pazarlama ve yazılım işlerinin dış kaynak olarak Hindistan Silikon Vadisi tarafından üstlenildiğini belirtmektedir. Bu durumun Amerikan toplumunda bir iş kaybına sebebiyet verdiğini; Banglore’un elektronik ticaret merkezi haline gelerek, İngilizce konuşabilen Hintlilerin fiber optik telefon ağları aracılığı ile çalıştırıldığını ve Amerikan ekonomik kurtarma paketinin Amerikalıları kurtaramadığının anlatıldığını vurgulamaktadır. ‘Alladeen’ Sussman’a göre insani bilginin sonuçlarını ve bu bilgi geçişli atmosferde ulusal sınırlar arasındaki işçi sınıfının varlığını sorgulamaktadır. Sussman, TBA’nın meydana getirdiği performansta arka planda sokak sahnesinin yer aldığı projeksiyon görüntüsüne yer verildiğini, oyundaki her bir görsel öğenin uygun bir ses efekti ile biçimlendiğini vurgulamaktadır. O, sahnenin ritmik olarak tele-pazarlamanın yapıldığı; arama tonları, modem gürültüleri ve çoklu konuşmaların yer aldığı kolaj bir projeksiyon görüntüsü sunduğunu; projeksiyon ekranının ise, kiminin sahnedeki aksiyonu canlı olarak gösterdiği çok sayıda pencereden oluşan bir masaüstü bilgisayar görünümünde olduğunu betimlemektedir (Sussman, 2004, 695-697).

46 The Builders Association, (Çevrimiçi), http://www.thebuildersassociation.org/about_mission.html 27.02.2015



Fotoğraf-5: The Builders Association, 'Alladeen', 2002-2005 ⁴⁷

Heidi R. Miller (2007) ise TBA'nın '*Super Vision*' oyununda teknik ekip üyelerinin ve oyuncuların sahneye sırtları dönük bir biçimde, sahne boyunca uzanan bir masanın arkasında konuşlandığını, bu masada klavyelerin, monitörlerin ve kameraların bulunduğunu, oyuncuların ve teknik ekip üyelerinin ara ara birbirleriyle sohbet ettiklerini aktarmaktadır. Miller'a göre '*Super Vision*' bütünüyle, seyircinin de gözlemlediği arka planda olan olayları ve 'diğer'lerini gizleme üzerine kurulmakta ve ona göre oyun genel hatlarıyla, çerçeveslendiğimiz, parçası haline geldiğimiz, her daim içinde yer aldığımız gözetleme biçimlerinin teknolojinin birer uzantısı olduğunu aktarmaktadır (Miller, 2007, 658-660).



Fotoğraf-6: 'Super Vision', The Builders Association, 2005-2006 ⁴⁸

47 (Çevrimiçi) http://www.thebuildersassociation.org/prod_alladeen_images.html , 02.03.2015

48 (Çevrimiçi) SUPER VISION (2005-2006) - The Builders Association (Çevrimiçi) 31.10.2024

Miller ayrıca 'Super Vision' oyununun anlatı yapısını şu biçimde özetlemektedir:

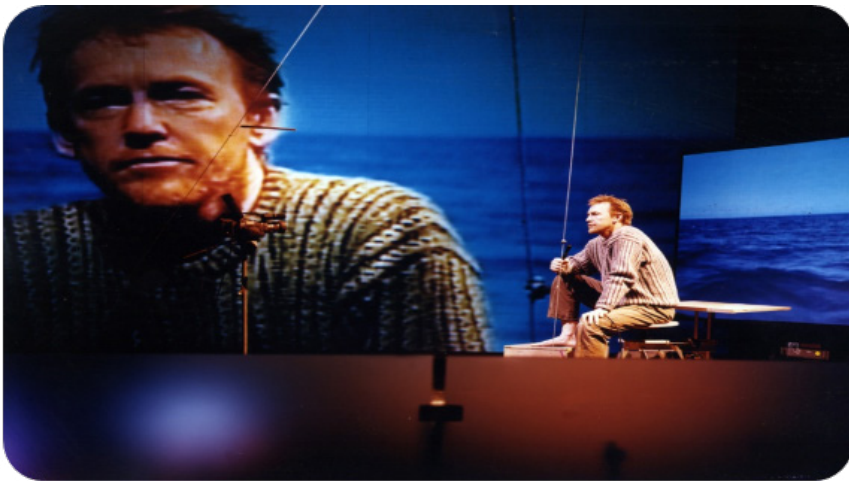
“Bir oyuncu sahneye gelir ve seyircilere, ödemelerini kredi kartları ile gerçekleştirdikleri için, onlara ait çok önemli bilgilerin, kartları aracılığıyla alındığını ve her bir seyircinin verilerine ulaşıldığını belirtir. Ardından seyircilerin demografik olarak en çok hangi üç posta koduna bağlı olduklarını listeler. Bu seyircilerin kimliğini nasıl etkiler? Seyirciden elde edilen bilgiler artık onlar için değerini yitirmiş midir? 'Super Vision'ın anlatı yapılarından biri, uluslararası iş seyahatleri yapan ve Amerika'ya her gelişinde gümrük memurları ile mücadele etmek zorunda kalan Hindistan ve Nijerya pasaportuna sahip bir iş adamının, ülkeye her girişinde yaşadığı problemleri anlatmaktadır. Tek bir oyuncu bütün gümrük memuru karakterlerini, sahne önündeki masada, kurulu ekrana yansıtılmış projeksiyon görüntüsü içinde, kamera düzeneğine bakarak canlandırmaktadır. Memur, oyuncuyu sorgulamaya başladığı anda veri tabanında iş adamına ait bilgiler belirir ve bunlar oyuncunun bedeni üzerine yansıtılır. Seyirci, oyuncunun bedeni görünmez bir hal alırken, verileri okumaya devam eder. Bir diğer anlatı ise Amerikalı bir ailenin şaşırtıcı hikâyesine odaklanır. Oyuncular canlı olarak anne ve baba rollerini oynarken, genç erkek çocuk video ekranında var olmaktadır. Ev bir video projeksiyon sistemi ile yansıtılır. Performansın bir yerinde babanın, oğlunun sosyal güvenlik numarasını çalarak, oğlu adına kredi kartları çıkartması, video tekniği yardımıyla, sahnedeki duygusal etkinin yükselmesine neden olur. Üçüncü ve son anlatı ise Sri Lanka'da bulunan bir büyük annenin, video-görüşme yolu ile New York City'de oturan büyük torunu ile arasındaki konuşmayı aktarmaktadır. Her iki oyuncu da fiilen sahnededir. Yaptıkları konuşmalar önlerinde bulunan kameralardan alınan görüntüler ile arka ekrana, her birinin görüntüsü tek bir ekran içinde olacak şekilde projeksiyon yardımıyla yansıtılır. Hikâyede ana tema iki insan arasındaki mesafe ve hafızanın zayıflığı üzerine kurulmuştur. Konuşma, torunun, büyük annesine aşt Sri Lanka'daki evin tapusunun bir örneğini alma isteği ile devam eder. Sri Lanka hükümetinin veritabanının, her ne kadar evin sahibi büyük anne olsa da, ondan evle ilgili daha fazla bilgiye sahip olduğunu gösterir.” (Miller, 207, 658-660).

Philippa Wehle (2002) ekibin bir diğer oyunu olan 'Jet Lag'ı, TBA ve Dillert Scofidio mimarları tarafından yaratılmış, canlı aksiyon, canlı ve kaydedilmiş video, bilgisayar animasyonu, müzik ve metni içeren medya etkileşimli bir performans olarak adlandırmaktadır.



Fotoğraf-7: 'Jet Lag', The Builders Association, 1998-2000 ⁴⁹

Wehle performansın birinci bölümünde, biyografik bir figür olarak alınan Donal Crowhurst adında bir elektrikçinin, 1969 senesinde, henüz buna hiç hazırlıklı değilken, dünyanın etrafında gerçekleşecek bir yelkenli yarışına katılmasının konu edildiğini belirtmektedir. Crowhurst'un salt kendisi deneyimli olmadığı gibi yelkenlisinin de yarış için oldukça donanımsız olduğunu, her ne kadar yolculuk esnasında yıldığı anlar olsa da, konumunu belirten sinyaller göndererek Güney Amerika sahil şeridini geçmeyi başardığını aktarmaktadır. İngiliz basınının ise Crowhurst'un bu seyahat raporlarını an be an yayınlarken onun işçi sınıfının bir kahramanı olmasına sebep olduğunu vurgulamaktadır. Hikayenin sonunda ise bu yarış galip götürerek Crowhurst'un kendini yelkenliden denize attığını ve boğularak hayatını kaybettiğini söylemektedir.



Fotoğraf-8: 'Jet Lag', The Builders Association, 1998-2000 ⁵⁰

49 (Çevrimiçi) http://www.thebuildersassociation.org/prod_jetlag_images.html Giriş: 02.03.2015

50 (Çevrimiçi) http://www.thebuildersassociation.org/prod_jetlag_images.html Giriş: 02.03.2015

Wehle son olarak performansın ikinci bölümünün ise Sarah Ackerman'a ait gerçek bir hikâyeden yola çıktığını belirtmektedir:

"1970 yılında Amerikalı yaşlı bir kadın, on dört yaşındaki torunun kaçırır ve torununun babası ile psikiyatristine yakalanmamak için Atlantik okyanusu üzerinde altı ay boyunca 167 defa uçak yolculuğu gerçekleştirir. Büyük anne ve torun sadece havaalanı noktalarında konaklar ve her defasında dönüş için yeni bir uçağa biner. Hikayenin sonunda büyükanne uzun süre uçmaktan ve 'Jet Lag' yaşamının verdiği rahatsızlıkla hayatını kaybeder. Bu bölümde arka ekranda, uçağın içi, havaalanı yolcu bekleme noktaları, yürüyen merdivenler video ve bilgisayar destekli görseller olarak yer bulur." (Wehle, 2002, 133-139).

3.5. ROBERT LEPAGE VE 'MEDYAFORİK BEDEN'

Quebec Dramatik Sanatlar Akademisi'nde öğrenim görmüş olan Lepage, Paris'te bir süre çalıştıktan sonra 1978 yılında Quebec'e dönerek oyuncu, yazar ve yönetmen olarak birçok farklı projede yer alır. 1980 yılında Theatre Repere'e katılır. 1984 yılında 'Circulations' adlı oyunu ile 'En iyi Kanada Yapımı' ödülünü alan Lepage, 1985 yılında ise 'Ejderha Üçlemesi' projesi ile uluslararası bir ün kazanır. 1988 yılında kendi profesyonel şirketini kuran Lepage, 1989-1993 yılları arasında Ottawa Ulusal Sanatlar Merkezi'nde Theatre Français'in sanat yönetmenliğini üstlenir. 1994 yılında 'Ex Machina' adında multidisipliner bir yapım şirketi kuran Lepage, bu kurumla kariyerinde bir dönüm noktası yaşar. 1997 yılında kendi öncülüğünde açılan *La Caserne* adlı yapım merkezi ile de *Geometry of Miracles* (1998), *Zulu Time* (1999), *The Far Side of The Moon* (2000), *La Casa Azul* (2001), *Busker's Opera* (2004), *The Andersen Project* (2005), *Lipsynch* (2007), *The Blue Dragon* (2008) ve *Eonnagata* (2009) gibi farklı projelere imza atar.⁵¹

Dixon'a göre (2007) Lepage, George Coates'in zengin ilüzyon estetiği ile TBA'nın keskin ve yapısökümcü medya-tiyatro anlayışı arasında yer almaktadır. Dixon, sahne mekanının Lepage için sonsuz derecede büyüleyici olduğunu; gösterimlerinde, bilgisayar destekli efektleri ateşleyici bir unsur olarak görece daha az kullanarak daha çok kinetik ekranlar, aynalar ve ustaca kullanılan mekanik aksamlarla birleşen konvansiyonel video projeksiyon sistemini tercih ettiğini belirtmektedir. Ona göre Lepage'ın gösterimlerinde mekân sürekli nefes kesen bir hızla, tiyatral bir etkiyle değişmekte ve dönüşmektedir. Dixon, Lepage'ın sahne mekanının fiziksel görünümünde olduğu gibi, video ve çoklu medya projeksiyon sistemini oldukça ustaca ve büyüleyici bir biçimde kullandığını aktarmaktadır (Dixon, 2007, s.351).

Izabella Pluta (2010) ise Lepage'ın farklı türde teknolojiler kullanan canlı performansın temsilinde bir öncü olduğunu belirtmektedir. Pluta'ya göre dijital medyanın tiyatro ile olan entegrasyonu, oyuncunun ve ekibin bakış açısı göz önüne alındığında karmaşık bir biçim değişikliğine yol açmaktadır. O, Lepage'ın

51 (Çevrimiçi) Robert Lepage, <http://lacaserne.net/index2.php/robertlepage/>, 02.03.2015

performanslarında teknolojik nesnelere ve araçların oyuncunun performansı ile bütünleştiğini; farklı türde olan medyanın, oyuncunun repertuarının geleneksel olan içeriği, varlığını ifade etme ve duyguları okuma biçimi ve rolüyle olan bağı ile etkileşime girdiğini aktarmaktadır. Pluta'ya göre Lepage'ın oyuncusu, sahne üzerinde tiyatral ve diğer analog/dijital teknolojik medya arasındaki estetik değişimi kontrol altında tutan bir operatör görevi üstlenmektedir. Ona göre beden dönüşmekte ve gösterimin çoklu öğelerinin oluşturduğu düzen üzerinden, karakter harici bir role ev sahipliği yapmaktadır. Bu rol farklı türdeki medyanın bir arada var olması ile hayata gelmektedir. O, bu durumun oyuncunun etkileşimli medya ile olan ilişkisini açıklamak adına '*Medyaforik Beden*' kavramı ile ifade edilebileceğini ve bu kavramın, etimolojik bir bakış açısı ile üç farklı öğe barındırdığını ifade etmektedir: (Pluta, 2010, s.191-197).

- *Yaşayan*: Bu öğe sahne üzerinde kanlı canlı görünen oyuncu temsil etmektedir.
- *Medya İlişkili*: Bu ilişki sahne üzerinde tanıtılarak onu oluşturan bileşenler, yansıtılmış olan görüntüden araca kadar farklı biçimlerde seyirci ile bütünleşmektedir.
- *Mecazi*: Gösterge bilimsel bir figürü temsil etmekte ve gösterge bilimsel bir sürece (Metaforizasyon) bağlanmaktadır.

O aynı zamanda Lepage'ın *The Andersen Project* oyununu örnek göstererek oyunun, kompozitör olan Frederic Lapointe'in seyirciye sırtı dönük bir şekilde aktardığı prolog ile başladığını belirtmektedir. Lapointe'in sahneleyeceği performansın niçin iptal edildiğini açıklarken, yüzüne yakın plan odaklanmış bir kamera görüntüsünün ekranda belirdiğini aktarmaktadır. Ekranın aynı zamanda Garnier Opera Salonu'nun görüntüsünü Lapointe'in yüzü ile iç içe yansıttığını belirtmektedir. Oyuncunun, oditoryumun ve kendi yüzünün yansımaları ile yüz yüze olduğunu, bununla beraber seyirciye arkası dönük durduğunu ve onu görmediğinden bahsetmektedir. Pluta'ya göre Lepage burada birbiri içine geçmiş, 'sanal ve gerçek', 'tiyatral ve sinemasal', 'gerçek ve hayal' gibi ayrımların oluşturduğu çoklu bir evrenin tanımını yapmaktadır (Pluta, 2010, s.191-197).

Özetle Lepage, sahne üzerinde teknolojiyi oyuncunun performansıyla bütünleşecek şekilde kullanarak tiyatral mekânı sürekli dönüşen ve çoklu medya unsurlarıyla iç içe geçen bir yapıya dönüştürmüştür. Bu bağlamda, dijital medyanın ve mekanik bileşenlerin estetik bir harmanını yaratıp, izleyiciyi gerçek ve sanal dünyalar arasında sürükleyen etkileyici yapımlara imza atmıştır.



Fotoğraf-9: Robert Lepage, 'The Andersen Project', Fotoğraf: Érick Labbé 2005 ⁵²

3.6. THE GOB SQUAD – AVANTGARDE VE POST-DRAMATİK TİYATRONUN EŞİĞİNDE ÇOKLU MEDYA KULLANIMI

“Tiyatro sanal değil, gerçektir (...) medya estetiğini taklit etmektense, hakiki bir yakınlık kurar (...) ve bu çağdaş tiyatro için bir fırsattır.” ⁵³

Nina Tecklenburg, The Gob Squad

Gob Squad (TGS), Nottingham Trent Üniversitesi Yaratıcı Sanatlar Bölümü ile Almanya Giessen'deki Justus-Liebig Üniversitesi Pratiğe Dayalı Tiyatro Çalışmaları Bölümü'nde öğrenim görmüş olan birkaç öğrencinin, 1994 senesinde İngiltere'nin Nottingham şehrinde kurmuş olduğu bir performans topluluğudur.

İngiliz öğrenciler, öğrenimleri döneminde salt İngiliz 'Canlı Sanat' hareketi ve Forced Entertainment, The Wooster Group gibi deneysel kumpanyalardan etkilenmekle kalmamış, aynı zamanda güzel sanatlar, erken dönem performans sanatları, müzikal içerik, postmodern dans, video sanatları ve sahne tasarımı gibi dersler almışlardır. Bu öğrenime paralel olarak –ki ilerleyen dönemlerde TGS'nin de çalışma estetiğini oluşturan - pop kültürü, müzik videoları ve Hollywood kapalı gişe gösterimleri üzerinde de uzmanlaşmışlardır. Alman üyeler ise Hans-Thies Lehmann'ın post dramatik tiyatro kavramıyla da ilişkilendirilebilecek olan Avant-Garde Tiyatro olgusuna daha yakın durmaktadırlar. Tecklenburg, TGS grubunun hiçbir yönetmen ya da denetleyiciye ihtiyaç duymaksızın, halen kolektif olarak çalışmakta olan yedi kurucu üyeden oluştuğunu belirtmekle birlikte her bir yeni proje için gruba konuk oyuncuların, video grafikerlerin ve ses mühendislerinin

⁵² (Çevrimiçi) <http://arts.mit.edu/artists/robert-lepage/>, 02.03.2015

⁵³ Nina Tecklenburg, "Reality Enchanted, Contact Mediated: A Story of Gob Squad", **TDR: The Drama Review** 56: 2 (T214), New York University and the Massachusetts Institute of Technology, Yaz, 2012, s.10, (Çevrimiçi) <http://web.a.ebscohost.com.emedien.ub.uni-muenchen.de/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=66b99b28-bf75-45e6-a76b-5a6b01872bc8%40sessionmgr4003&hid=4212>, 02.03.2015

dahil olduğunu aktarmaktadır. O, öğrenimleri sırasında sahip oldukları yaratıcı ortamın, gözlemedikleri sanatsal etkilerin ve edindikleri entelektüel derinliğin, TGS'nin gelişiminde önemli izler bıraktığını vurgulayarak grubun kumpanyanın çalışmaları dahilinde iki önemli sorunun altını çizdiğini belirtmektedir: (Tecklenburg, 2012, s.10).

- 'Gerçek' olana ihtiyaç
- Gerçeküstü 'sihir'e olan ilgi



Fotoğraf-10: The Gob Squad, 'Revolution Now!' Fotoğraf: Thomas Aurin, 2010 ⁵⁴

Brandon Woolf (2011) ise 'Revolution Now!' için kaleme aldığı yazıda, TGS'nin, sahneyi birçok çoklu medya aygıtı ile yüklediğini ve bunun grubun imzası olarak adlandırılabilceğini belirtmektedir. Uzun beyaz bir masa üzerinde, birkaç kostüm, mikrofonlar ve iki adet HD video kameranın bulunduğunu aktarmaktadır. Woolf, sahnenin tamamıyla hoparlör ve projeksiyon sistemi arasında bulunan kablolar ile kaplı olduğunu ve bunlara geniş, beyaz bir projeksiyon ekranı eşlik ettiğini belirtmektedir. Performansın tümünde açık bir biçimde, TGS'nin devrim mesajını tüm dünyaya yayınlama isteğinin yattığını ifade etmektedir (Woolf, 2011, s.141-151).

Grubun çekirdek üyelerinden olan Sean Patten ise, TGS'nin resmi internet sitesinde, grubun video ve teknolojiyi kullanma sebebini şu şekilde özetlemektedir:

"Televizyon ve film, günümüzde kültürel birer dil olarak karşımıza çıkmaktadır. Çok azınlık bir kesim tiyatroya gitmektedir. Bizler sadece televizyon ve filmi tüketen değil aynı zamanda üreten olmak istedik. Video ile ilgili söyleyebileceğim en önemli şey, seyirciyi mahrem bir alana çekebilecek bir kapasitesinin olmasıdır. Bir video kamera ile her yere gidilebilir, özel bir atmosfer yaratılabilir ve bu durum video kaydı oynatılarak seyirciye aktarılabilir. Fakat bunu canlı olarak yapmaya

kalkışsak aynı etkiyi yaratamayız. Belki de en basit tanımıyla video ile uğraşmamız bu yüzden. Genel anlamda niçin teknoloji ile uğraşyoruz sorusuna gelirsek; teknoloji, oyuncunun kendinden ve seyirciden; ev,otel odası ve ekran gibi fiziksel bariyerler sebebiyle uzaklaşma olanağı sunmakta; bir yandan da bizi insanlarla daha da yakınlaştırmaktadır. Bu süreç, yabancılaşma, uzaklaşma ile yakınlaşma arasında paradoksal bir durum yaratmakta, doğrudanlık ve yakınlık için yaratıcı bir arzu uyanmasına sebep olmaktadır. ⁵⁵



Fotoğraf-11: The Gob Squad, 'Room Service', 2003 ⁵⁶

Tecklenburg (2012) bir diğer taraftan topluluğun çalışmalarının; teknolojik medyalaşmanın arkasındaki gerçeklikle kucaklaştığını ve avant-garde ile post-dramatik tiyatronun eşiğinde yer aldığını vurgulamaktadır. O, TGS'in video ve dijital medya öğelerini kullanma pratiğini bir gece performansı olan 'Room Service' de (2003) her biri geceyi bir otel odasında geçirmekte olan dört oyuncunun aksiyonunun, izleyiciye, dört televizyon ekranı aracılığı ile o anki zaman diliminde aktarıldığını belirterek vermektedir. Aynı zamanda bir saatlik bir çoklu ekran performansı olan 'Super Night Shot' (2003)'un ise her gece filme alınarak, izleyiciye, üzerinde hiçbir düzenleme yapılmaksızın, canlı müzik ve ses efektleri eşliğinde doğrudan doğruya sunulduğunu aktarmaktadır. Ona göre film estetiğinin kullanımı TGS'nin illüzyon, kurmaca ve anlatı gibi öğeleri, kara kutu içinde, illüzyonist tiyatronun hiçbir konvansiyonunu kullanmadan gerçekleştirmesine izin vermektedir. Canlı olarak aktarılan filmin aynı zamanda kumpanyanın gündelik yaşam ve onun gerçek üstü büyüselliğinin dengelendiği oyun formuna yeni bir boyut kazandırdığını ifade etmektedir (Tecklenburg, 2012, s.22).

55 (Çevrimiçi) Themes and Concerns – Gob Squad 31.10.2024

56 (Çevrimiçi) Room Service – Gob Squad 31.10.2024



Fotoğraf-12: The Gob Squad, 'Super Night Shot', Fotoğraf: Piotr Redinski, 2003 ⁵⁷

57 (Çevrimiçi) <http://www.gobsquad.com/projects/super-night-shot> Giriş:02.03.2015

4. GÖRÜŞMELER VE ANALİZLER ÜZERİNDEN ETKİLEŞİMLİ MEDYA (ORTAMLARARASILIK) VE TİYATRO BİRLİKTELİĞİ

4.1. Yönetmen ve Oyuncu Görüşlerine Dair Bulgular

4.1.1. Yöntem:

Araştırmada H.F. Wolcott'un nitel veri analizi sınıflandırmasını kapsayan betimsel analiz yöntemi⁵⁸ kullanılmaktadır. *Bulgular-1* kısmındaki veri analizi, yapılan görüşmeler ve kaynaklık eden araştırma ölçütlerinin oluşturacağı bir çerçevede gerçekleştirilmiştir. Görüşme türü olarak 'yarı-yapılandırılmış görüşme' seçilmiş ve bu tür ile görüşmeye katılan yönetmen, oyuncu perspektifleri arasındaki paralellikler ve farklılıkların okuyucuya sunulması amaçlanmıştır. *Bulgular-2* kısmında ise görüşmelerin gerçekleştirildiği oyuncu ve yönetmenlerin medya-tiyatro birlikteliğini sağlayan performanslarının hangi etkileşimli medya ayırım ve yöntemlerini barındırdıkları üzerinden analizlere ve önermelere yer verilmektedir. Görüşmelere sırasıyla, 10.06.2014 tarihinde Tiyatro Kumpanyası Genel Sanat Yönetmeni Kemal Kocatürk; 10.06.2014 tarihinde Yolcu Tiyatro Ekibi'nden yönetmen Ersin Umut Güler, Cenk Dost Verdi ve Yasemin Ertoran; 21.06.2014 tarihinde Arts Club Theatre Company, Kanada tarafından Münih'te sergilenen *Helen Lawrence* oyuncularından Haley McGee; 09.07.2014 tarihinde Ludwig Maximilian University – Münih Tiyatro Bölümü öğrencisi Jan Struckmeier, 25.10.2014 tarihinde Studium Teatralne – Varşova/Polonya ekibinden yönetmen Piotr Borowski, Oyuncular; Waldemar Chacholski, Danny Kearns, Magda Czarny ve Mihal Lorent, grup üyesi ve oyunun teknik sorumlusu olarak Gianna Benvenuto; 10.12.2014 tarihinde Alman Kompozitör ve Justus Liebig University – Giessen Institute of Applied Theatre'dan Prof. Heiner Goebbels; 26.03.2015 tarihinde Dostlar Tiyatrosu Genel Sanat Yönetmeni Genco Erkal; 29.04.2015 tarihinde -Ba Sanat Kolektif'inden Yusuf Demirkol katılmıştır.

Araştırmanın ölçütleri, görüşme sırasında yöneltilen sorular çerçevesinde aşağıda sıralanan alt başlıklardan oluşmaktadır:

- 1- Yönetmen için Dijital/Teknolojik Medya Kullanımı ve Tiyatro İlişkisi (Yönetmen için Etkileşimli Medya)
- 2- Oyuncu için Dijital/Teknolojik Medya Kullanımı ve Tiyatro İlişkisi (Oyuncu için Etkileşimli Medya)
- 3- Yönetmen için Dijital/Teknolojik Medya Kullanımı ve Tiyatro Birleşiminin Meydana Getirdiği Zorluklar (Yönetmen ve Etkileşimli Medya – Zorluklar)

58 "Bu yaklaşıma göre elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre düzenlenebileceği gibi, görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir. Betimsel analizde görülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler önce sistematik ve açık bir biçimde betimlenir. Daha sonra yapılan bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan temaların ilişkilendirilmesi, anlamlandırılması ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulması da, araştırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında yer alabilir." Ali Yıldırım, Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ekim 2016, Seçkin Yayıncılık, Ankara, s.239-240

- 4- Oyuncu için Dijital/Teknolojik Medya Kullanımı ve Tiyatro Birleşiminin Meydana Getirdiği Zorluklar (Oyuncu ve Etkileşimli Medya – Zorluklar)
- 5- Dijital/Teknolojik Medya Kullanımı ve Tiyatro Birleşiminin Sanatçı ve Seyirci Arasında Yarattığı Bağ (Etkileşimli Medya – Sanatçı ve Seyirci)

A. BULGULAR-1:

KATEGORİ	KOD	FREKANS (YÖNETMEN)	YÜZDE (YÖNETMEN)	FREKANS (OYUNCU)	YÜZDE (OYUNCU)
Oyuncu ve Yönetmen için Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliği	Teknolojik ortamlar tiyatro için kaçınılmazdır/olmalıdır.	2	28.5	2	20
	Bu kullanımı önemsiyorum.	3	57.1	4	40
	Medyayı sadece kendi öz varlığı içinde kullanmak gerekmektedir.	2	28.5	0	0
	Estetik bir biçimde var olması gerekmektedir.	2	28.5	1	10
	Medya Teknolojisinin oyuncunun oyununu gölgelememesi ve gösterimlerde insan odağının daha fazla olması gerekmektedir.	2	28.5	3	30
	Bu kullanım neticesinde sahne üzerinde herhangi bir hiyerarşiden bahsedilmemesi gerekmektedir.	3	42.8	1	10
	Kullanım gelecekte varlığını sürdürecektir.	2	28.5	1	10
	Sahne üzerindeki atmosfere katkı sağlamakla birlikte oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni anlam olanakları yaratmaktadır.	2	28.5	4	40
	Salt kullanmış olmak adına tercih edilmemesi gerekmektedir.	2	28.5	4	40
	Seyirci üzerinde bıraktığı etki önemlidir.	3	42.8	4	40

Tablo-4: Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Birlikteliğinin Yönetmen ve Oyuncuya göre yarattığı olanakların ve kullanımın tercih edilme sebeplerinin ‘Yönetmen İçin Etkileşimli Medya’ ve ‘Oyuncu İçin Etkileşimli Medya’ kategorilerine ait Kod ve Frekansları

4.1.2. Yönetmenlere Göre Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Birlikteliği

Tablo-4 incelendiğinde Yönetmenlerin, Çağdaş Tiyatroda Medya Teknolojisi ile olan birliktelik göz önüne alındığında **%57.1** oranında bu kullanımı önemsedikleri; bu birlikteliğin sahne üzerindeki atmosfere katkı sağlamakla birlikte oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni anlam olanakları yaratması; teknolojik ortamların tiyatro için kaçınılmaz olduğu ve varlığını sürdürmesi; estetik bir biçimde var olması; salt kullanmış olmak adına tercih edilmemesi gerektiği; kullanımın gelecekte varlığını sürdüreceği; medya teknolojisinin oyuncunun oyununu gölgelememesi ve insan etmeninin daha baskın olması; medyayı sadece kendi öz varlığı içinde kullanmak gerekliliği kodlarında **%28.5** oranında; seyirci üzerinde bıraktığı etkinin önemli olması ve bu kullanım neticesinde sahne üzerinde herhangi bir hiyerarşiden bahsedilmemesi kodlarında **%42.8** oranında bir görüş birliği sergilemektedirler.

4.1.2.1. Tiyatro ve Medya Birlikteliği

Tablo-4'de yer alan kodlamalar göz önüne alındığında; görüşme yapılan yönetmenlerin önemli bir kısmı Tiyatro ve Medya Teknolojisi birlikteliğinin günümüzde kaçınılmaz bir strateji olduğunu belirtmektedirler. Önceki bölümlerde de belirtildiği üzere tiyatro, teknolojik aygıtların kullanımına giderek artan oranda maruz kalmaktadır. Bu durumu yönetmen Piotr Borowski: “...her oyunda elektrik gücü, müzik, kompozisyon gibi insanlığın büyük icatlarından çok fazla şey bulursunuz. Şu an tiyatro için neredeyse kaçınılmaz olan şeyler...” sözleriyle ifade etmektedir. Diğer bir yönetmen Kemal Kocatürk ise medyanın tiyatro için var olmaya devam etmesi durumunu, tiyatronun teknolojik nimetlerden faydalanması gerektiği üzerinden aktarmakta; tiyatro ve teknolojik imkanları ortak bir potada kaynaştırma hedefi güderek bunu: “...Tiyatroyu, teknolojik olanaklardan yararlandırarak, seyircinin çağrışım yöntemiyle belleğine daha büyük izler atıyorsunuz. Tiyatro tüm sanatlardan yararlandığı gibi, teknolojinin nimetlerinden de faydalanmalıdır...” sözleriyle ifade etmektedir. Her iki yönetmen de teknolojinin tiyatro için ortaya koyacağı olanaklar üzerinden değerlendirme yapmaktadır.

4.1.2.2. Medya ve Tiyatro İlişkisinin Önemseneşmesi

Bir diğer taraftan tiyatro sahnesinde medya kullanımını önemseyen ve bu kullanıma karşıt bir tavır sergilemediğini belirten yönetmen Piotr Borowski bunu: “...eğer ortada bir performans varsa ve bu performansın hikayesi kendine ve oyunculara yardımcı olmak adına bu kullanımın mümkün olup olmayacağını size soruyorsa, bu çağdaş araçları kullanma konusunda takıntılarımız olmadığını söylemek isterim...” sözleriyle ifade ederken diğer bir yönetmen Jan Struckmeier ise bunu: “Sanırım ben tarz olarak dijital medya kullanımını önemsiyorum.” sözleriyle açıklamaktadır. Yönetmen Kemal Kocatürk'ün ise bu kullanımı önemsedğini, yönetmenin yeni anlatım biçimleri yaratmak için her anlatım biçimini deneme yükümlülüğünü aktardığı şu sözlerinden çıkarmak mümkündür: “Yeni anlatım biçimlerini aramak zaten bir yönetmenin ödevi olmalı. Ya da sözünü daha kıymetli kılacak, her anlatımı denemek zorundadır yönetmen...”. Yönetmen Ersin Umut Güler ise “Kişisel olarak izlemekten zevk aldığım, tiyatrodaki medya kullanımının artmasını istiyorum...” ifadesiyle kullanımı önemsedğini belirtmektedir.

4.1.2.3. Medya Kullanımının Kendi Öz Varlığı İçinden Değerlendirilmesi

Medyayı sadece kendi öz varlığı içinde kullanmak gerektiği üzerinde duran yönetmen Heiner Goebbels ise bunu: “...çünkü bence tiyatro hala, Alman tiyatrosunda da halen geçerli olan, anlatının da ağırlığından dolayı, diğer medyaya salt belli bir başlığı illüstre etmek için yavaş yavaş zarar verme eğilimi göstermekte...Bu benim ilgilenmediğim ve araştırmalarım da kullanmadığım

bir yöntem. Örneğin biz enstitümüzde bu araçları, anlatıya yardımcı olmaya çalışan birer araç olarak hizmet etmekten ziyade, kendi opsiyonları ve kendi ifade biçimleri içinde geliştirerek kullanmak istiyoruz...” biçiminde aktarmakta; bir diğer yönetmen Yusuf Demirkol ise –Ba Kollektif’in sergilediği oyunlar özelinde Goebbels ile paralel bir biçimde medya kullanım tercihini: “...Ek olarak video projeksiyon aracılığıyla yaratılan görüntüler oyuna hizmet etmekten ziyade kendi başına da var olabilen tasarımlardı. Yani destekleyici bir unsur olarak yer almıyordu.” şeklinde ifade etmektedir.

4.1.2.4. Estetik Olarak Medya ve Tiyatro Birlikteliği

Medya ve Tiyatro birlikteliğinin estetik bir biçimde var olması gerekliliği üzerine yönetmen Jan Struckmeier ‘diePest 2014’ oyunu özelinde bunu: “... Amacım kendi tiyatro uygulamalarımda insanlara yeni bir estetik sunmak ve akabinde bu estetiği onların kullanabilecekleri ölçüde serbest bırakmaktı...” biçiminde ifade etmektedir. Yönetmen Ersin Umut Güler ise bu gerekliliği: “... Medya-tiyatro birlikteliğinin yer aldığı oyunları izlediğimde, bu ilişki doğru ve estetik bir biçimde kurulduğunda, medya kullanımının tiyatro sanatını beslediğini düşünüyorum.” şeklinde aktarmaktadır.

4.1.2.5. Yönetmenlerin Medya Teknolojisi ve Oyuncuya Dair Yorumları

Medya teknolojisinin oyuncunun oyununu gölgelememesi gerektiği ve daha baskın olarak oyuncunun oyununun ve aksiyonunun temel olduğu gerçeği üzerinde duran yönetmen Piotr Borowski bunu: “...önemli olan tek şey oyuncunun oyunu ve bunlar sadece oyuncunun aksiyonunu yükseltmek adına kullandığımız kaçınılmaz olan şeyler. İlk sırada daha önce söylediğim gibi gerçek sanatsal disiplini hissetme amacı gelmekte, ikincil olarak da unutmamamız gereken şey çağdaş zamanın büyüseliği olmaktadır...” biçiminde aktarmaktadır. Yönetmen Genco Erkal ise teknoloji ve insan birleşiminin sahne üzerindeki dağılımında en fazla payı insan etmeninin alması gerekliliğini. “...Benim için en büyük tehlike işte oyunu ezmesi. Yani zaman zaman o görseller, görüntüler o kadar çalışılmış ve ön plana çıkıyor ki bir sürü kamera, bir sürü ekran gidiyor, geliyor, iniyor, çıkıyor...Evet acayip, başka bir dünya oluşuyor...Ama tiyatrodaki insan faktörü çok önemli, o biraz ezilebiliyor. Bazı prodüksiyonlarda daha çok televizyon ve sinemanın alanına giriyoruz...Bunların işi ayrı ama tiyatrodaki asal faktör insan olmalı...Ön planda olmalı...” sözleriyle ifade etmektedir.

4.1.2.6. Tiyatro ve Medya Birlikteliğinde Hiyerarşi

Bu birliktelik esnasında herhangi bir biçimde hiyerarşik bir yapının ortaya çıkmaması gerektiğini –Ba Kollektif oyunları vasıtasıyla savunan ve her ögenin birbirinden bağımsız bir biçimde var olabilme potansiyeline de değinen yönetmen Yusuf Demirkol bu durumu oyunları özelinde “... Elemanlar arasında hiyerarşik bir yapı bulunmuyor...” şeklinde ifade etmekte; Yönetmen Heiner Goebbels ise

kendi yapımları özelinde bu durumu: “...Birbirleriyle ilişki halindeyken de her birinin kendine özgün bir önemi var. Ama burada hiyerarşik bir düzen yok. Bu da muhtemelen bizim çalışma içinde yaratmaya çalıştığımız bir meydan okumaya dönüşmekte çünkü herşey sadece hizmet eden olarak değil, bir protagonist (hikaye kahramanı) olarak da kullanılabilir...” biçiminde aktarmaktadır. Hiyerarşi faktörünün ağırlığını, bir diğer yönetmen Genco Erkal’ın belirttiği: “Benim için en büyük tehlike işte oyunu ezmesi...Ama tiyatrodaki insan faktörü çok önemli, o biraz ezilebilir.” sözlerinden çıkarmak mümkündür.

4.1.2.7. Medya ve Tiyatro Birlikteliğinin Gelecekteki Konumu

Tiyatro dahilinde medya kullanımının gelecekte de varlığını sürdüreceğini vurgulayan yönetmen Jan Struckmeier bunu: “...Ben geleceği çok net olarak tiyatronun bu tür medyalarla her geçen gün daha güçlü bir şekilde bağlanacağı şekilde görüyorum. Bence yeni dahil olan her bir medyum tiyatrodaki bir şekilde kullanım alanı bulacaktır. Çünkü tiyatro bir üst ortam türündedir, bir hipermedyumdur, şu sebepten ki, çünkü herşey tiyatrodaki gösterilebilir özelliğine sahiptir...” şeklinde ifade etmektedir. Bir diğer yönetmen Ersin Umut Güler ise bu kullanıma kendi projeleri özelinde ilerleyen yıllarda devam edeceklerinin sinyallerini vererek bunu: “...Yolcu Tiyatro’nun sonraki oyunlarında da dijital medya kullanımına devam edeceğiz...” biçiminde aktarmaktadır.

4.1.2.8. Medya Teknolojisinin Tiyatral Anlatıma Katkısı

Medya teknolojisi ve tiyatro birlikteliğinin sahne üzerindeki atmosfere katkı sağlamakla birlikte oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni anlam olanakları yarattığı düşüncesini yönetmen Kemal Kocatürk: “...Yoksul tiyatronun olanaksızlığına yaslanıp yeni bir anlatım biçiminin peşine düşüyorsunuz... Ki çoğu kere daha verimli de olabiliyor...Size sunduğu uçsuzluk ve mekânsızlık duygusu muhteşem. Bir anda tiyatro çerçevesinin dışından, bambaşka bir dünyanın içinden seyircinize sesleniyorsunuz ve arkanızda çağrışımın müthiş dünyasıyla deviniyorsunuz...” şeklinde ifade etmektedir. Bir diğer yönetmen Ersin Umut Güler ise bu kullanımın yarattığı olanakları ‘Kapıların Dışında’ oyunu özelinde: “...dijital medya kullanımı, mekan yaratma ve sahne geçişleri için bize faydalı oldu. Oyunda kullandığımız 3 sandalye dışında hiçbir dekor kullanmadan, bütün mekanları ve gerçek dışı rolleri görüntüde yansıtmamıza olanak sağladı.” biçiminde aktarmaktadır.

4.1.2.9. Medya Kullanımını Gerekçeli Bir Temele Dayandırmak

Bu birlikteliğin salt kullanmış olmak adına tercih edilmemesi gerektiğini belirten yönetmen Genco Erkal bunu: “...İlla ki kullanılсын diye olmaz bu iş...Yani o proje ne gerektiriyorsa yani o oyun o proje ne yapacaksa o zaman, gerektiği zaman kullanılmalı. İlla ki bu medya kullanılсын diye bir şey düşünmüyorum. O zaman zorlama oluyor. Zaten yerine oturmuyor. Havada kalıyor. Ama bir

proje gerçekten gerektiriyorsa o görüntüleri o zaman çok faydalı çok etkileyici olabiliyor...” şeklinde ifade etmektedir. Performansın bu birlikteliğe ihtiyaç duyup duymayacağı noktasında paralel bir anlam, yukarıda da belirtildiği üzere yönetmen Piotr Borowski'nin: “...eğer ortada bir performans varsa ve bu performansın hikayesi kendine ve oyunculara yardımcı olmak adına bu kullanımın mümkün olup olamayacağını size soruyorsa...” sözlerinden çıkarılmaktadır.

4.1.2.10. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Seyirci Üzerindeki Etkisi

Medya teknolojisi ve tiyatro birlikteliğinin seyirci üzerinde bıraktığı etkiyi ise yönetmen Genco Erkal: “...Bence çok olumlu. Özellikle benim bu konuda en ileri aşamadaki çalışmalarım en son Sivas 93 ve Kerem Gibi'ydi. Yani o görüntüler olmasa, yapılsa o oyun. Bir ise On'a çıkarttı o görüntüler...” biçiminde ifade etmektedir. Bir diğer yönetmen Kemal Kocatürk ise bu durumu: “...Mekan oluşumunu çok kolay kuruyorsunuz ama bunun yanı sıra hareketli video görüntülerle de oyuncuyu hareketli bir alanın içine alabiliyor. Bunun seyircideki gerçeklik duygusunu yükselttiğini gözlemliyorsunuz. Zaman zaman da tarihselleştirme bağlamında, geçmişin izlerini sahne üzerine sererek bugün ile seyircinin kucaklaşmasını ya da tersine itişmesini yaşatabiliyorsunuz. Geçmişin olaylarının seyircinin belleğinden çağırıp, söylediğiniz söz ile örtüşmesinde seyircinin yaşadığı özdeşleşme ya da kırılmaları rahatça ortaya koyabiliyorsunuz...” şeklinde aktarmaktadır. Yönetmen Ersin Umut Güler ise bu etkinin, seyircinin yeni gösterim biçimleri ile karşılaşmasını sağlayarak yaratılabileceği fikrini ‘Kapıların Dışında’ oyunu özelinde: “...Sahneleme aşamasına gelindiğinde metnin bize verdiği ipuçların kullanarak klasik gösterim olanaklarından uzak durmak ve Türkiyeli seyirciler için yeni bir izleme biçimi oluşturmak istedik...” biçiminde ifade etmektedir.

4.1.3. Oyunculara Göre Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Birlikteliği

Tablo-4 incelendiğinde oyuncuların, çağdaş tiyatrodaki medya teknolojisi ile olan birliktelikleri göz önüne alındığında %40 oranında bu kullanımı önemsedikleri; bu birlikteliğin sahne üzerindeki atmosfere katkı sağlamakla birlikte oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni anlam olanakları yaratması; salt kullanmış olmak adına tercih edilmemesi gerektiği, seyirci üzerinde bıraktığı etkinin önemli olması kodlarında %40 oranında; teknolojik ortamların tiyatro için kaçınılmaz olduğu ve varlığını sürdürmesi kodunda %20 oranında; estetik bir biçimde var olması kodunda %10 oranında; bu kullanım neticesinde sahne üzerinde herhangi bir hiyerarşiden bahsedilmemesi ve kullanımın gelecekte varlığını sürdüreceği kodlarında da %10 oranında; medya teknolojisinin oyuncunun oyununu gölgelememesi ve insan etmeninin daha baskın olması kodunda %30 oranında görüş birliği sergiledikleri

görülmektedir. Medyayı sadece kendi öz varlığı içinde kullanmak gerekliliği kodlamasında ise herhangi bir oyuncu görüşü bulunmamaktadır.

4.1.3.1. Tiyatro ve Medya Birlikteliği

Tablo-4’de yer alan kodlamalar göz önüne alındığında, görüşme yaptığımız oyuncuların bazıları tiyatro ve medya teknolojisi birlikteliğinin günümüzde var olması gerektiğini veya bu kullanımın oluşturduğu kazanımları dile getirmektedirler. Bu doğrultuda oyuncu Kemal Kocatürk bunu: “...*Tiyatro tüm sanatlardan yararlandığı gibi, teknolojinin nimetlerinden de faydalanmalıdır...*” biçiminde; bir diğer oyuncu Cenk Dost Verdi ise bu durumu: “...*bu birliktelik çağımızda teknolojinin kullanım kolaylığı neticesi ile hayatın her alanında oluşu yüzünden bence gerekli...*” biçiminde ifade etmektedir.

4.1.3.2. Medya ve Tiyatro İlişkinin Önemseneşmesi

Oyuncu Haley McGee teknoloji olgusuna tiyatro bağlamında çok yakın durmadığını belirtse de teknoloji olgusunun var oluşu daha iyi anlama ve deneyimleme noktasında daha fazla kullanılması gerektiğini: “...*Teknoloji şu an çok etkileyici ve klas bir biçimde kullanılmakta. Bence insanlığın durumu ve dünyayı nasıl deneyimlediğimiz ile ilgili kullanılabilir. Ekranlarla çevriliyiz. Hepimizin telefonlarımızla, bilgisayarlarımızla, televizyonlarımızla ilişki halinde olduğu bir gerçek...*” sözleriyle ifade etmektedir. Bir diğer oyuncu Cenk Dost Verdi’nin “...*Fakat bu birliktelik çağımızda teknolojinin kullanım kolaylığı neticesi ile hayatın her alanında oluşu yüzünden bence gerekli.*” sözlerinden ise bu ilişkinin önemli olduğu çıkarımını yapmak mümkündür. Bir diğer oyuncu Ersin Umut Güler ise tiyatro ve medya birlikteliğinin sanatsal anlatıya katkı sağladığını belirtmekte ve bu kullanımı önemsendiği izlenimini uyandırmaktadır: “*Medya tiyatro birlikteliğinin yer aldığı oyunları izlediğimde, bu ilişki doğru ve estetik bir biçimde kurulduğunda, medya kullanımının tiyatro sanatını beslediğini düşünüyorum.*” Oyuncu Kemal Kocatürk’e göre ise tiyatro sahnesinde medya kullanımı anlatıda olası bir verime yol açmakta ve bağlamda yönetmen tarafından önemsenmektedir: “...*Yoksul tiyatronun olanaksızlığına yaslanıp yeni bir anlatım biçiminin peşine düşüyorsunuz... Ki çoğu kere daha verimli de olabiliyor...*”

4.1.3.3. Medya Kullanımının Kendi Öz Varlığı İçinden Değerlendirilmesi

Görüşme yaptığımız oyuncuların bu kod altında belirtilebilecek bir görüşü bulunmamaktadır.

4.1.3.4. Estetik Olarak Medya ve Tiyatro Birlikteliği

Medya ve Tiyatro birlikteliğinin estetik bir biçimde var olması gerekliliği üzerine oyuncu Ersin Umut Güler’in bu kullanımın önemsendiği kodlamasında belirttiği görüşü estetik varlık noktasında da açıklayıcı olmaktadır: “...*Medya tiyatro birlikteliğinin yer aldığı oyunları izlediğimde, bu ilişki doğru ve estetik*

bir biçimde kurulduğunda, medya kullanımının tiyatro sanatını beslediğini düşünüyorum.” şeklinde aktarmaktadır.

4.1.3.5. Oyuncuların Medya Teknolojisi ve Oyuncuya Dair Yorumları

Medya teknolojisinin oyuncunun oyununu gölgelememesi gerektiği üzerinde duran oyuncu Genco Erkal'ın ise yönetmen olarak belirttiği görüşüne bu kod altında da yer vermek gerekir: “...Benim için en büyük tehlike işte oyunu ezmesi. Yani zaman zaman o görsel görüntüler o kadar çalışılmış ve ön plana çıkıyor ki bir sürü kamera, bir sürü ekran gidiyor, geliyor, iniyor, çıkıyor...Evet acayip, başka bir dünya oluşuyor...Ama tiyatrodaki insan faktörü çok önemli, o biraz ezilebiliyor. Bazı prodüksiyonlarda daha çok televizyon ve sinemanın alanına giriyoruz...Bunların işi ayrı ama tiyatrodaki asal faktör insan olmalı...Ön planda olmalı...”. Bir diğer oyuncu Cenk Dost Verdi ise bu durumun hassasiyetle ele alınması gerektiğini vurgulayarak bunu: “...Fakat burada son derece hassas olma taraftarıyım. Zira oyuncu olarak benden daha fazla devinen bir nesne, bir faktör beni sahnede rahatsız eder hala.” sözleriyle ifade etmektedir. Diğer bir oyuncu Yasemin Ertorun ise bu durumu: “...Tiyatro denildiği zaman sahnede veya sokakta veya herhangi bir alternatif mekanda asıl olan oyuncudur ve oyuncunun marifetleridir...Tiyatroda öncelik oyuncu, oyuncunun canlılığı, nefesi ve seyirciyle etkileşimidir. Ben oyuncu olarak oyuncu ve seyirci için de hata yapma olasılığının heyecanı ve o canlılık duygusu esastır diye düşünüyorum.” biçiminde aktarmaktadır.

4.1.3.6. Tiyatro ve Medya Birlikteliğinde Hiyerarşi

Oyuncu Genco Erkal'ın medyanın oyunun üzerinde üstünlük sağlamaması gerektiğini belirten: “...Benim için en büyük tehlike işte oyunu ezmesi. Yani zaman zaman o görsel görüntüler o kadar çalışılmış ve ön plana çıkıyor ki bir sürü kamera, bir sürü ekran gidiyor, geliyor, iniyor, çıkıyor. Evet acayip, başka bir dünya oluşuyor...Ama tiyatrodaki insan faktörü çok önemli, o biraz ezilebiliyor.” sözleri hiyerarşinin reddine dair önemli bir ipucu vermektedir.

4.1.3.7. Medya ve Tiyatro Birlikteliğinin Gelecekteki Konumu

Oyuncu Ersin Umut Güler bu birlikteliğin kendi yapımlarında süregelen bir hal alacağını belirterek bunu: “...Yolcu Tiyatro'nun sonraki oyunlarında da dijital medya kullanımına devam edeceğiz...” sözleriyle ifade etmektedir.

4.1.3.8. Medya Teknolojisinin Tiyatral Anlatıma Katkısı

Oyuncu Kemal Kocatürk ve Oyuncu Ersin Umut Güler'in yönetmen bakış açılarında yer verilen görüşlerini bu kod altında yinelemek gerekmektedir. Kemal Kocatürk teknolojinin tiyatral anlatıma katkısını: “...Yoksul tiyatronun olanaksızlığına yaslanıp yeni bir anlatım biçiminin peşine düşüyorsunuz... Ki çoğu kere daha verimli de olabiliyor.... Size sunduğu uçsuzluk ve mekânsızlık

duygusu muhteşem. Bir anda tiyatro çerçevesinin dışından, bambaşka bir dünyanın içinden seyircinize sesleniyorsunuz ve arkanızda çağrışımın müthiş dünyasıyla deviniyorsunuz...” şeklinde aktarmakta; oyuncu Ersin Umut Güler ise bu birlikteliğin yarattığı olanakları ‘Kapıların Dışında’ oyunu özelinde: “...*dijital medya kullanımı, mekan yaratma ve sahne geçişleri için bize faydalı oldu. Oyunda kullandığımız 3 sandalye dışında hiç bir dekor kullanmadan, bütün mekanları ve gerçek dışı rolleri görüntüde yansıtmamıza olanak sağladı.*” biçiminde ifade etmektedir. Oyuncu Danny Kearns ise bu durumu oyundaki atmosfere olan katkı ile özdeşleştirerek bu düşüncesini: “*Bana göre oyun için seçilen bu görüntüler sahnedeki atmosferi geliştiren şeyler.*” biçiminde ifade etmektedir. Bir diğer oyuncu Cenk Dost Verdi ise bu birlikteliğin oyuna ve oyuncuya çeşitli olanaklar yarattığını: “...*bire bir olmasa da, yine medyadan ve internet ortamından takip ettiğimiz bazı etkili kullanımlar, dijital ortamların tasarımlarıyla, kullanım biçimleriyle oyunun ve oyuncunun hizmetinde olabileceği gerçeğini de bana kabullendirdi.*” sözleriyle aktarmaktadır.

4.1.3.9. Medya Kullanımını Gerekçeli Bir Temele Dayandırmak

Oyuncu Genco Erkal’ın yönetmen bakış açılarında belirttiği görüşlerini bu kod altında belirtmek gerekmektedir. Erkal bu durumu: “...*İlla ki kullanılsın diye olmaz bu iş...Yani o proje ne gerektiriyorsa yani o oyun o proje ne yapacaksa o zaman, gerektiği zaman kullanılmalı. İlla ki bu medya kullanılsın diye bir şey düşünmüyorum. O zaman zorlama oluyor. Zaten yerine oturmuyor. Havada kalıyor. Ama bir proje gerçekten gerektiriyorsa o görüntüleri o zaman çok faydalı çok etkileyici olabiliyor...*” biçiminde ifade etmektedir. Bir diğer oyuncu Danny Kearns ise sadece kullanılmış olmak adına tercih edilen medya teknolojisinin sahne üzerinde yarattığı olumsuzluğu: “...*Gördüğüm kadarıyla, eğer aksiyonla ilgili ne yapılacağı bilinmediğinde her daim projeksiyonla ilgili bir şeyler yapılmak isteniyor ve bu durum beni rahatsız ediyor. Bundan hoşlanmıyorum...*” sözleriyle belirtmektedir. Diğer bir oyuncu Magda Czarny’nin ise sadece popüler olduğu için bu kullanımın anlamsız olduğunu belirten: “...*Bu kullanım neredeyse her yerde çok popüler bir hal aldı...Ama bence oldukça fazla...Hiç gereği yok...*” sözlerinden ve oyuncu Mihal Lorent’in: “*Eğer ihtiyaç varsa ve gerçekten yardımcı olacaksa tabii ki...*” sözlerinden de bu kullanımın gerekçeli bir temele dayanması gerektiği çıkarımını yapmak mümkündür.

4.1.3.10. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Seyirci Üzerindeki Etkisi

Yönetmen bakış açılarına yer verilen bölümde görüşlerine başvurulmuş oyuncu Genco Erkal, oyuncu Kemal Kocatürk ve diğer bir oyuncu Ersin Umut Güler ise ‘Sivas 93’, ‘Kerem Gibi’, ‘Can’ ve ‘Kapıların Dışında’ oyunları özelinde bu birlikteliğin tiyatro sahnesinde türlü olanaklar yaratarak seyirci üzerinde etkin bir rol oynadığı üzerinde durmaktadırlar. Oyuncuların görüşlerini bu kodlama

altında da yinelenmek gerekmektedir. Genco Erkal bu birlikteliği: “...*Bence çok olumlu. Özellikle benim bu konuda en ileri aşamadaki çalışmalarım en son Sivas 93 ve Kerem Gibi’ydi. Yani o görüntüler olmasa, yapılsa o oyun. Bir ise On’a çıkarttı o görüntüler...*” biçiminde ifade ederken, diğer oyuncu Kemal Kocatürk bu durumu: “...*Mekan oluşumunu çok kolay kuruyorsunuz ama bunun yanı sıra hareketli video görüntülerle de oyuncuyu hareketli bir alanın içine alabiliyor. Bunun seyircideki gerçeklik duygusunu yükselttiğini gözlemliyorsunuz. Zaman zaman da tarihselleştirme bağlamında, geçmişin izlerini sahne üzerine sererek bugün ile seyircinin kucaklaşmasını ya da tersine itişmesini yaşatabiliyorsunuz. Geçmişin olaylarının seyircinin belleğinden çağırıp, söylediğiniz söz ile örtüşmesinde seyircinin yaşadığı özdeşleşme ya da kırılmaları rahatça ortaya koyabiliyorsunuz...*” biçiminde; oyuncu Ersin Umut Güler ise: “...*Sahneleme aşamasına gelindiğinde metnin bize verdiği ipuçların kullanarak klasik gösterim olanaklarından uzak durmak ve Türkiyeli seyirciler için yeni bir izleme biçimi oluşturmak istedik...*” biçiminde aktarmaktadır. Bu etkiyi seyircinin açısından önemseyen oyuncu Cenk Dost Verdi ise bunu: “*Klasik gösterim olanaklarının dışına çıkılmasının bence başlıca gerekçesi; çeşitlenen biçimler arasında seyircinin, tiyatro ve dijital teknolojinin birleşimini merak ediyor ve tercih ediyor oluşudur.*” biçiminde ifade etmektedir.

KATEGORİ	KOD	FREKANS (YÖNETMEN)	YÜZDE (YÖNETMEN)	FREKANS (OYUNCU)	YÜZDE (OYUNCU)
Oyuncu ve Yönetmen için Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliği Esnasında Karşılaşılan Zorluklar	Birlikteliğin zorluk yarattığını düşünmüyorum.	2	28.5	2	20
	Birlikteliğin birtakım zorlukları beraberinde getirdiğini düşünüyorum.	4	57.1	3	30
	Senkronizasyon ve Eşzamanlılık anlamında zorluklar barındırdığını düşünüyorum.	3	42.8	3	30
	Oyuncunun eyleminin teknolojik unsurlara nazaran daha zor olduğunu düşünüyorum.	1	14.2	1	10
	Birlikteliğin tercih edilmesinin ekonomik anlamda karşılaşılan birtakım zorlukları bertaraf edeceğini düşünüyorum.	1	14.2	0	0

Tablo-5: Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Birlikteliği Esnasında Karşılaşılan Zorlukların Yönetmen ve Oyuncuya göre ‘Yönetmen İçin Etkileşimli Medya-Zorluklar’ ve ‘Oyuncu İçin Etkileşimli Medya-Zorluklar’ kategorilerine ait Kod ve Frekansları

4.1.4. Yönetmenler İçin Etkileşimli Medya - Zorluklar

Tablo-5 incelendiğinde yönetmenlerin etkileşimli medya özelinde tiyatro ve medya birlikteliği esnasında karşılaşılan zorluklar kategorisine dahil olarak birlikteliğin herhangi bir zorluk yaratmadığı kodunda % 28.5 oranında; birlikteliğin birtakım zorlukları beraberinde taşıdığı kodunda % 57.1 oranında; senkronizasyon ve eşzamanlılık bağlamında zorluklar içermesi kodunda % 42.8 oranında; oyuncu eyleminin teknolojik unsurlara nazaran daha zor olduğu kodunda % 14.2 oranında; tiyatro ve medya teknolojisi birlikteliğinin tercih edilmesinin ekonomik anlamda karşılaşılan zorlukları bertaraf etmesi kodunda ise % 14.2 oranında görüş birliği sergiledikleri görülmektedir.

4.1.4.1. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Herhangi Bir Zorluk Yaratmadığı Üzerine Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Piotr Borowski'ye göre tiyatro sahnesinde medya teknolojisinin yarattığı zorluk oyuncunun aksiyonu bulma sürecinden daha zor değildir. O bu durumu: “...aksiyonu bulmaya çalışmak, aksiyonun ne anlama geldiği, niçin bu karakterler, her bir karakterin kendine has güçlerinin ne olduğu, kişilik, sözlerin artikülasyonu... Bunlar daha zor...” biçiminde aktarmaktadır. Bir diğer yönetmen Heiner Goebbels'e göre ise bu etkileşimli kullanım sanatsal süreç için kolaylık sağlamanın yanı sıra aynı zamanda sahne üzerindeki eseri daha görünür hale getirmektedir. Goebbels bu durumu: “...Öncelikle birçok şeyi kolaylaştırmakta ve hızlandırmakta... Ya da hızlandırmak değil de, özür dilerim, daha belirgin hale getiriyor diyebilirim...” sözleriyle ifade etmektedir.

4.1.4.2. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Birtakım Zorluklar İçerdiğine Dair Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Ersin Umut Güler mekan ve sahne değişimi için etkileşimli medya kullanımının eseri oluşturmada kolaylık sağladığını aktarmaktadır. O, tekniğin, eğer daha önce uygulanmamış ise video görselleri ve sahne arasında bir uyum içinde ilerlemesinin prova aşamasında zorluk yarattığı gerçeğini de göz ardı etmemektedir. Güler bu durumu: “...dijital medya kullanımı, mekan yaratma ve sahne geçişleri için bize faydalı oldu...Tekniğin zorluklarından ilki, daha önce tiyatro sahnesinde böyle bir tekniği izlememiş olmamızdı...Çekim aşamasına geçmeden önce, sahnedeki oyuncularla perdedeki oyuncuların karşılıklı oynayacağı sahnelerin provasını yaptık. Bu aşamada teknik olarak en çok dikkat ettiğimiz faktörlerden biri de bu sahnelerde ki açuları tutturma çabasıydı. Oyunumuzu sabit bir mekanda oynamayacaktık. Her gittiğimiz sahnede başka sahne büyüklüğü, derinliği ve teknik imkanlar olacaktı. Çekimleri yaparken bu durumu göz önünde bulundurduk ve bu durum bizi epey zorladı...” biçiminde ifade etmektedir. Bir diğer yönetmen Yusuf Demirkol ise etkileşimli medya varlığının sahne üzerinde her zaman bir risk barındırdığı gerçeğini de unutmamak gerektiğini

belirtmektedir. Demirkol bu durumu: “...Herhangi bir zorluk yaşama riski var. Bir donanım üzerine kuruyorsunuz oyunu ve orada en ufak bir elemanın aksama riski var...” sözleriyle aktarmaktadır. Diğer bir yönetmen Piotr Borowski ise bu birlikteliğin birtakım zorlukları beraberinde getirdiğini yadsımamaktadır. O, bu durumu: “Çünkü ‘gerçeği aramak’; herhangi bir teknolojik araca sahip olsanız da hiçbir zaman kolay değildir...bu kullanılan aygıtların ruhunu anlamaya çalışmak zor. Oyuncuların bu araçlar vasıtası ile işlerinin daha kolay bir hale geldiğini söyleyemem. Muhtemelen benim yaşadığım sıkıntıları onlar da yaşadılar...Bu ruhu araçlara dokunarak veya dokunmadan da yakalayabilirsiniz. Bunun bizim için kolay olduğunu söyleyemem.” sözleriyle ifade etmektedir. Yönetmen Heiner Goebbels ise tiyatro sahnesinde medya kullanımının sanatçıya sağladığı olanağı: “Öncelikle birçok şeyi kolaylaştırmakta ve hızlandırmakta...Ya da hızlandırmak değil de, özür dilerim, daha belirgin hale getiriyor diyebilirim...” biçiminde değerlendirmektedir.

4.1.4.3. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Senkronizasyon ve Eşzamanlılık Açısından Yarattığı Zorluklara Dair Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Piotr Borowski bir sanatçı olarak sahne üzerinde dijital medya ile sürekli bir senkronizasyon sağlanması gerektiğini ve bunun kendisi için performansın yaratım sürecinde hiç de kolay bir süreç olmadığını: “...bir insan olarak bu araçlarla senkronize olmak durumundasınız. Çünkü bu kullanılan aygıtların ruhunu anlamaya çalışmak zor. Oyuncuların bu araçlar vasıtası ile işlerinin daha kolay bir hale geldiğini söyleyemem...” sözleriyle ifade etmektedir. Yönetmen Genco Erkal için de zorluk senkronizasyon ve eşzamanlılık noktasındadır. Ona göre aynı zamanda görüntünün oyunu ikinci plana atmaması gerekmekte ve dengenin sahne üzerinde sağlanması zaruri olmaktadır. Erkal bu durumu: “...esas zorluk tabii Sivas 93’te vardı. Çünkü her sözcüğün her kelimenin hareketinin bizimle senkronize olması gerekiyordu. O oldukça zorlayıcı bir işlemdi. Ben aynı zamanda filmin kurgusunu ve oyunun yönetimini yaptığım için provada kullanıyoruz, bakıyoruz ne oluyor ne olmuyor diye. Ondan sonra akşam provadan sonra gidip montajcıyla “şurayı kısaltalım, burayı uzatalım, buraya başka bir görüntü lazım, bunu ileri alalım...” süreci başlıyor... Yani o işin bire bir senkronize olması hakikaten çok büyük bir zorluktu... Bir de korkumuz vardı tabii...Bu görüntülerin oyunu ezebilme ihtimali... Yani bir yerde karşılıklı etkileşim, bir rekabet havası oluşabiliyor. O, onu ezmesin; belki zaman zaman ön plana çıksın... Bir etkileşim içinde bunları ayarlamak zordu... Senkronizasyon ve etkileşimdeki dengeyi bulmak...” biçiminde ifade etmektedir. Bir diğer yönetmen Kemal Kocatürk ise senkronizasyon ve uyumu: “Bunun yanında oyuncu olarak her görüntünün sizin sözünüzle birlikte yol aldığınıza bilmeniz, sahne üzerinde yanlış yapma hakkınızı elinizden alıyor. Müzik, akan görüntüler ve siz tam bir uyum içinde olmak zorundasınız. Elbette bu yüksek bir konsantrasyon gerektiriyor.” biçiminde ele almaktadır.

4.1.4.4. Oyuncu Eyleminin Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliği Karşısındaki Durumuna Dair Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Piotr Borowski'ye göre tiyatro ve medya teknolojisi birlikteliği oyuncunun aksiyonu bulma sürecinden daha zor değildir. O bunu: “...aksiyonu bulmaya çalışmak, aksiyonun ne anlama geldiği, niçin bu karakterler, her bir karakterin kendine has güçlerinin ne olduğu, kişilik, sözlerin artikülasyonu... Bunlar daha zor...” biçiminde ifade etmektedir.

4.1.4.5. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Ekonomik Anlamda Yaratığı Kolaylıklara Dair Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Kemal Kocatürk'e göre bu kullanım maddi anlamda bir takım zorlukları beraberinde getirmekle birlikte sanatsal eserin oluşmasında verimli bir katkıda da bulunmaktadır. Kocatürk bunu: “...Bazen hayal ettiğiniz dünyayı kurmakta maddi bağlamda güçlükler çekiyorsunuz. Bu güçlüklerin üstesinden başka bir materyali devreye sokarak gelmeye çalıştığınızda düşlediğiniz gibi olmasa da farklı bir açı sağladığı da oluyor veya tümünden vazgeçiyorsunuz. Yoksul tiyatronun olanaksızlığına yaslanıp yeni bir anlatım biçiminin peşine düşüyorsunuz... Ki çoğu kere daha verimli de olabiliyor...” şeklinde ifade etmektedir.

4.1.5. Oyuncular İçin Etkileşimli Medya - Zorluklar

Tablo-5 incelendiğinde oyuncuların etkileşimli medya özelinde tiyatro ve medya birlikteliği esnasında karşılaşılan zorluklar kategorisine dahil olarak birlikteliğin herhangi bir zorluk yaratmadığı kodunda % 20 oranında; birlikteliğin birtakım zorlukları beraberinde taşıdığı kodunda % 30 oranında; senkronizasyon ve eşzamanlılık bağlamında zorluklar içermesi kodunda % 30 oranında; oyuncu eyleminin teknolojik unsurlara nazaran daha zor olduğu kodunda % 10 oranında görüş birliği sergiledikleri görülmektedir. Oyuncular, tiyatro ve medya teknolojisi birlikteliğinin tercih edilmesinin ekonomik anlamda karşılaşılan zorlukları bertaraf etmesi kodunda ise görüş bildirmemiştir.

4.1.5.1. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Herhangi Bir Zorluk Yaratmadığı Üzerine Oyuncu Görüşleri

Oyuncu Waldemar Chachólski için dijital teknoloji/medya ile sahnede var olmak zor değildir. O bu durumu: “...Hayır zor değildi...Sadece bunları kullanıyorduk o kadar...Zor değildi...” sözleriyle ifade etmektedir. Bir diğer oyuncu Danny Kearns için ise bu durum herhangi bir sorun oluşturmaz. Oyuncunun karşılaştığı başka tür zorluklar vardır. Kearns ise bunu: “...çok problem oluşturduğunu ve zor olduğunu düşünmüyorum....Zor olan bu değildi...Diğer şeyler daha zordu...” şeklinde aktarmaktadır.

4.1.5.2. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Birtakım Zorluklar İçerdiğine Dair Oyuncu Görüşleri

Oyuncu Haley McGee prova sürecinde dijital medya ve tiyatro birlikteliği esnasında zorlandığını ve bu zorluğun her performansta aşıldığını vurgulamaktadır. McGee bunu: “...*Bunu prova etmek oldukça zordu. Bu daha önce yapılmamış bir şeydi. Ya da söylemeliyim ki ben daha önce böyle bir şeyle karşılaşmamıştım. Tiyatronun filmi içerdiği bir durum. Fakat temsil canlı gerçekleşiyordu ve zorlayıcıydı... Özellikle provalarda alışkın olduğum çalışma biçimi oyuncu merkezliydi fakat bu durum fazlasıyla teknoloji merkezliydi ve hatalarla uğraşıyorduk. Müthiş bir sabır testiydi....Şimdi herşey yolunda ve eğlenceli. Bizler de konumlanacağımız yerleri biliyoruz. İşaretlerimiz var. Ama bu noktaya ulaşmak oldukça yavaş ve gayret isteyen bir süreçti...*” şeklinde ifade etmektedir. Bir diğer oyuncu Yasemin Ertorun teknik olanakların oluşması sırasında sahnede salt oyuncu olarak prova almanın zorluk yarattığını ve teknik inşaa tamamlansa bile sahne üzerinde dijital aygıtlar tarafından kendini sınırlandırılmış hissettiğini: “...*green box ortamında çekim yapıldı....Bu aşama benim için oldukça zordu. Görüntüleri önceden çekmemiz gerekiyordu...Bu da bizim için durumu biraz zorlaştırdı. Sahne üzerinde daha oluşmamış bir oyuna oyun vermek ve olabileceklerinden değerlendirme yaparak oynamak güçtü. Sahne üzerinde oyuncu özgürce elini kolunu kullanabiliyor ama green box çekimlerinde sınırlandırma var. Bir yandan mikrofon var bir yandan kameranın görüş alanının dışına çıkmamak oldukça sınırlayıcı ama bir yandan da farklı hareketler üzerinde yoğunlaşmak için de bir fırsat olarak değerlendiriyorum bu durumu....*” biçiminde aktarmaktadır. Yönetmen görüşlerinde düşüncelerine başvurduğumuz Ersin Umut Güler’in oyuncu olarak: “*Tekniğin zorluklarından ilki, daha önce tiyatro sahnesinde böyle bir tekniği izlememiş olmamızdı.*” görüşü de karşılaşılan zorluklardan temel olanın daha önce karşılaşılmamış bir teknikten kaynaklandığını açıklar niteliktedir.

4.1.5.3. Medya Teknolojisi ve Tiyatro Birlikteliğinin Senkronizasyon ve Eşzamanlılık Açısından Yarattığı Zorluklara Dair Oyuncu Görüşleri

Oyuncu Cenk Dost Verdi bu birlikteliğin senkronizasyona ihtiyaç duyduğunu ve bu zor sürecin ona eğitsel anlamda katkı sağladığını: “...*bizim tercihen kullandığımız video ile oyuncunun senkronizasyon faktörü yoğun, disiplinli ve hata götürmez bir çalışma biçimi gerektirdiğinden, en fazla bu noktada bana bir şeyler kattığını söyleyebilirim...*” sözleriyle ifade etmektedir. Bir önceki bölümde yönetmen görüşlerinde senkronizasyon ve eşzamanlılık doğrultusunda düşüncelerini belirtmiş olan Kemal Kocatürk ve Genco Erkal’ın bu düşüncelerini oyuncu kodlaması altında da değerlendirmek gerekmektedir.

4.1.5.4. Oyuncu Eyleminin Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliği Karşısındaki Durumuna Dair Oyuncu Görüşleri

Oyuncu Yasemin Ertoran, sahne üzerindeki en önemli aracın oyuncu etmeni olduğunu: *“Tiyatro denildiği zaman sahnede veya sokakta veya herhangi bir alternatif mekanda asıl olan oyuncudur ve oyuncunun marifetleridir. Sadece teknoloji bazlı çalışmaların başka isimleri var. Tiyatroda öncelik oyuncu, oyuncunun canlılığı, nefesi ve seyirciyle etkileşimidir. Ben oyuncu olarak oyuncu ve seyirci için de hata yapma olasılığının heyecanı ve o canlılık duygusu esastır diye düşünüyorum.”* biçiminde vurgulayarak oyuncunun teknoloji karşısında daha etkin bir taraf olduğu düşüncesini aktarmaktadır.

4.1.5.5. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Ekonomik Anlamda Yarattığı Kolaylıklara Dair Oyuncu Görüşleri

Bir önceki bölümde yönetmen görüşlerine dair düşüncelerini belirtmiş olan Kemal Kocatürk’ün yönetmen açısından değerlendirilen sözlerine bu kod altında da yer vermek yerinde olur. Kocatürk bu durumu: *“...Bazen hayal ettiğiniz dünyayı kurmakta maddi bağlamda güçlükler çekiyorsunuz. Bu güçlüklerin üstesinden başka bir materyali devreye sokarak gelmeye çalıştığınızda düşlediğiniz gibi olmasa da farklı bir açı sağladığı da oluyor veya tümünden vazgeçiyorsunuz. Yoksul tiyatronun olanaksızlığına yaslanıp yeni bir anlatım biçiminin peşine düşüyorsunuz... Ki çoğu kere daha verimli de olabiliyor...”* biçiminde ifade etmektedir.

KATEGORİ	KOD	FREKANS (YÖNETMEN)	YÜZDE (YÖNETMEN)	FREKANS (OYUNCU)	YÜZDE (OYUNCU)
Oyuncu ve Yönetmen için Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Seyirci Üzerinde Bıraktığı Etki	Birliktelik seyircinin performansı daha açık biçimde anlamasına ve performansı daha dikkatli takip etmesine neden sağlamaktadır.	2	28.5	1	10
	Teknolojik medya ve tiyatral birliktelik seyirci üzerinde etkilidir.	3	42.8	2	20
	Birlikteliğin yaratmış olduğu ilüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkilidir/gereklidir.	2	28.5	0	0

Tablo-6: Etkileşimli Medya Özelinde Tiyatro ve Medya Birlikteliğinin Yönetmen ve Oyuncuya göre Seyirci Üzerinde Bıraktığı Etkinin ‘Etkileşimli Medya-Sanatçı ve Seyirci’ kategorisine ait Kod ve Frekansları

4.1.6. Yönetmenler için Etkileşimli Medya ve Seyirci Algısı

Tablo-6 incelendiğinde görüşme yaptığımız yönetmenlerin etkileşimli medya özelinde tiyatro ve medya birlikteliğinin seyirci üzerinde bıraktığı etki kategorisine dahil olarak birlikteliğin seyircinin performansı daha açık biçimde anlamasına ve performansı daha dikkatli takip etmesine neden olması kodunda % 28.5 oranında; birlikteliğin seyirci üzerinde etkili olması kodunda % 42.8 oranında; birlikteliğin yaratmış olduğu ilüzyonun seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili ve gerekli olduğu kodunda % 28.5 oranında görüş birliği sergiledikleri görülmektedir.

4.1.6.1. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinde Seyircinin Performansı Algılamasına Dair Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Piotr Borowski'ye göre bu birliktelik seyircinin performansı daha açık bir biçimde anlaması için gerekli bir süreçtir. Borowski bunu: “...*Daha açık bir biçimde anlaşılacak için...*” biçiminde ifade etmektedir. Bir diğer yönetmen Genco Erkal ise bu kullanımın seyircinin performansı daha dikkatli bir biçimde takip etmesi gerektiği noktasında bir zorunluluk doğurduğunu dile getirmektedir. Erkal bunu: “...*aslında sadece seyirciden daha çok dikkat istiyor çünkü bir sürü şeyi birden takip etmeli...*” biçiminde aktarmaktadır.

4.1.6.2. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Seyirci Üzerinde Bıraktığı Etkiye Dair Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Kemal Kocaturk'e göre performans sırasında kullanılan medya görselleri tarihsellik ve gerçeklik bağlamlarında seyirci üzerinde etkili olmaktadır. Kocaturk bunu: “...*Mekan oluşumunu çok kolay kuruyorsunuz ama bunun yanı sıra hareketli video görüntülerle de oyuncuyu hareketli bir alanın içine alabiliyor. Bunun seyircideki gerçeklik duygusunu yükselttiğini gözlemliyorsunuz. Zaman zaman da tarihselleştirme bağlamında, geçmişin izlerini sahne üzerine sererek bugün ile seyircinin kucaklaşmasını ya da tersine itişmesini yaşatabiliyorsunuz. Geçmişin olaylarının seyircinin belleğinden çağırıp, söylediğiniz söz ile örtüşmesinde seyircinin yaşadığı özdeşleşme ya da kırılmaları rahatça ortaya koyabiliyorsunuz...*” biçiminde ifade etmektedir. Bir diğer yönetmen Genco Erkal ise tiyatro sahnesinde etkileşimli medya birlikteliğinin seyirci üzerinde sağladığı etkinin, klasik drama yapısının sağladığı etkiden daha fazla olduğunu savunmaktadır. Erkal'ın bunu: “...*Bence çok olumlu...görüntüler olmasa, yapılırsa o oyun. Bir ise On'a çıkarttı o görüntüler. Bir kere tiyatro kurmaca da olabiliyor. Yazar kafasında istediği gibi kurguluyor...Burada belgesel tiyatrodan ne kadar gerçeğe yaklaşırsanız o kadar etkili oluyor. Seyirci o gördüğü, yani o anlatılanların bir masal, bir hikaye olmadığını, kurmaca olmadığını, gerçek olduğunu, o gerçeğin de çırılçıplak gözlerinin önünde kameralardan, ekranlardan görülmesi müthiş katlıyor etkiyi...*” biçiminde aktardığı görülmektedir.

Bir diğer yönetmen Ersin Umut Güler ise bu birlikteliğin yarattığı yeni anlatım olanaklarına vurgu yaparak ve bu durumu seyirci üzerinde yaratılmak istenen

etkiye indirgeyerek: *“Yeni anlatım biçimleri aramak, hem tiyatro sanatçılarının kendileri için çıktığı bir yolculuk, hem de seyircileri klasik yöntemlerin dışında yeni bir izleme biçimi ile buluşturma arzusu... Sahneleme aşamasına gelindiğinde metnin bize verdiği ipuçların kullanarak klasik gösterim olanaklarından uzak durmak ve Türkiyeli seyirciler için yeni bir izleme biçimi oluşturmak istedik.”* sözleriyle ifade etmektedir.

4.1.6.3. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Yarattığı İllüzyonun Seyirci Üzerindeki Etkisine Dair Yönetmen Görüşleri

Yönetmen Jan Struckmeier, illüzyonu, iletişimin asal parçası olarak tanımlamaktadır. Fakat sanatçı olarak seyirci üzerinde bırakılan etkiden ziyade yaratılan illüzyonun mutlak olduğunu belirtmektedir. Struckmeier görüşlerini: *“...herşey bir illuzyondur, iletişim, tiyatro, internet, dijital medya. Eğer ben bir video projeksiyon kullanırsam, bu, birşeyi nasıl iletebileceğim yönünde yalnızca bir ifade biçimi, iletişimin bir türüdür. Alıcı bunu doğru algılar mı veya alıcının bunu uyarladığım şekilde benim düşündüğüm gibi mi algılayıp algılamadığı beni ilgilendirmez. Ben net işaretler verebilirim... ancak asla başarıdan emin olamazsınız...İllüzyon demek, kesin olarak şunu söyleyebilmek demektir; bana şu anda birşeyler anlatan kişi bununla ne mesaj vermek istiyor ve elimde olan bu ortam, bu dijital ortam veya ortam olan tiyatro neyi ortaya çıkarabilir ki iletişim sağlanabilsin. Burda asıl konu illuzyonsuz bir iletişim türünün olmamasıdır...”* biçiminde ifade etmektedir. Yönetmen Piotr Borowski ise bu durumu: *“...İllüzyon çok güzel şeyler barındırır. Bizim için mükemmel bir şey... Bu bizim işimiz... Evet kesinlikle bu bizim işimiz...Bilmiyorum başkaları da böyle düşünüyor mu ama insanların zihinlerini bir kenara bırakmalarını sağlamalısınız...Seyirciyi resetlemelisiniz...Gerçekten sizin ne demek istediğinizi izlemeli ve anlamalılar... Biz ve seyirci arasında kurulmuş bir micro cosmos gibi...Bunlar çok güzel... Sanki hep birlikteyiz ve senkronizeyiz...Bu inanılmaz derecede pozitif bir şey...”* biçiminde ifade etmektedir. Her iki yönetmenin bildirdiği görüşler üzerinden tiyatro sanatı dahilinde illüzyonun önemsendiği çıkarımı yapılabilir.

4.1.7. Oyuncular İçin Etkileşimli Medya ve Seyirci Algısı

Tablo-6 incelendiğinde görüşme yaptığımız oyuncuların aynı tablo göz önüne alındığında; birlikteliğin seyircinin performansı daha açık biçimde anlamasına ve performansı daha dikkatli takip etmesine olanak sağlaması kodunda %10 oranında; birlikteliğin seyirci üzerinde etkili olması kodunda %20 oranında görüş birliği sergiledikleri; birlikteliğin yaratmış olduğu illüzyonun seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili ve gerekli olduğu kodunda ise görüş bildirmedikleri görülmektedir.

4.1.7.1. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinde Seyircinin Performansı Algılamasına Dair Oyuncu Görüşleri

Sanatçı Genco Erkal'ın yönetmen görüşlerinde belirttiği düşüncelerini bu kod altında yinelemek gerekmektedir. (Bkz. *Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinde Seyircinin Performansı Algılamasına Dair Yönetmen Görüşleri*)

4.1.7.2. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Seyirci Üzerinde Bıraktığı Etkiye Dair Oyuncu Görüşleri

Bu etkiyi seyircinin istekleri çerçevesinde açıklayan oyuncu Cenk Dost Verdi bunu: “Klasik gösterim olanaklarının dışına çıkılmasının bence başlıca gerekçesi; çeşitlenen biçimler arasında seyircinin, tiyatro ve dijital teknolojinin birleşimini merak ediyor ve tercih ediyor oluşudur.” biçiminde ifade etmektedir. Oyuncu Ersin Umut Güler'in yönetmen görüşlerinde belirttiği görüşlerine de bu kod altında yer verilmelidir. (Bkz. *Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Seyirci Üzerinde Bıraktığı Etkiye Dair Yönetmen Görüşleri*)

4.1.7.3. Tiyatro ve Medya Teknolojisi Birlikteliğinin Yarattığı Illüzyonun Seyirci Üzerindeki Etkisine Dair Oyuncu Görüşleri

Düşüncelerine başvuru olan oyuncuların bu kod altında belirttikleri bir görüş bulunmamaktadır.

B. BULGULAR-2:

4.2. Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Etkileşimli Medya Kavramının Yöntem ve Ayrımlarına Yönelik Analizler

Higgins'in etkileşimli medyayı yaratım stratejisi olarak görmesi ile Borowski'nin bu öğeler ile tiyatronun birleşiminin günümüzde kaçınılmaz olduğunu belirtmesi ve kendi deyimiyile “...Çağdaş zamanın büyüselliğinin unutulmaması...” gerekliliği arasında yaratıcı sürecinin oluşması açısından paralellik bulunmaktadır. Borowski'nin *Szepty Ziemi* oyunu, Werner Wolf'un 'Açık Etkileşimli Medya' ayrımına örnek teşkil edebilir. Wolf'a göre, daha önce de belirtildiği üzere, açık etkileşimli medya bir medya karışımını işaret etmekte ve her bir medya ayırık ve bağımsız olarak alıntılanabilir olmaktadır. *Szepty Ziemi* oyununda Kattenbelt'in Diyagram - 4'te⁵⁹ de şemalaştırdığı şekliyle beden, mekanın, görüntünün, kelimenin ve sesin birbiri ile etkileşime girerek eser içinde ayırık olarak dağıldığı ve fakat eserin alımlanmasında bütüne hizmet ettiği görülmektedir. Eleström'ün Yöntem skalasında belirttiği üzere; insan bedeni ve video projeksiyon / ses / resim gibi diğer ayırık maddeselliği (*Maddesel Yöntem*); görme, işitme, dokunma duyularını (*Duyusal Yöntem*); o anki zaman dahilindeki mekan, sahneyi – Bilişsel Mekan, video projeksiyonda gösterilen hareketli hayvan görselini – Maddesel Arayüzdeki Mekan Belirginliği (Bkz. Ekler-1, *Studium Teatralne Görüşme*), çadır ve voyager mekanlarının ayrımının netliğini –

59 Bkz. Freda Chapple ve Chiel Kattenbelt'e ait Göstergebilimsel Tiyatro Kodları- Diyagram:4

algılanması istenen mekan sunumu – Sanal Mekan, performans sırasında algılanan zamanı – Algılanan Zaman, performans sırasında algılanması istenen zaman dilimini – Sanal Zaman biçimlerinde (*Zamanmekansal Yöntem*)’i uygulayarak; dramayı oluşturan kelime ve beden araçları ile geleneksel; görüntü ve ses araçları ile benzerlik biçimlerini içeren (Göstergebilimsel Yöntem)’i kullanarak seyirci ile iletişime geçtiği gözlenmektedir.

Szepty Ziemi oyunu aynı zamanda Christopher Balme’in etkileşimli medya ayrımlarından biri olan ‘bir ortamın bir diğer ortam içindeki estetik konvansiyonlarının yeniden yaratılması’ durumuna örnek teşkil etmektedir. Oyunda, video projeksiyonda gösterilen hareketli görüntüler ile Magda Czarny ve Mihal Lorent tarafından canlandırılan karakterlerin beyaz fonda çizdiği resimler, kendi estetik konvansiyonları ile tiyatral ortam içinde yeniden yaratılmakta ve bütüncül anlamın oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Burada ‘drama’ etmeni geleneği; diğer medya unsurları ise teknik cihazları içermektedir.

Schröter’in etkileşimli medya ayrımları göz önüne alınacak olursa, Szepty Ziemi ‘Sentetik olarak Etkileşimli Medya’ formunda ifade edilebilir. Burada Schröter’in ön gördüğü gibi farklı sanat ve medya formları (resim, video projeksiyon, ses aygıtları, mobil telefon vb.) yeni bir medya formu olan performans içinde biçimlenmektedir. Szepty Ziemi oyunundaki bu bütüncül anlatı, Schröter’in daha önce tartıştığı, her bir medya parçasının toplamından daha fazlasını içinde barındıran bir süreci göstermektedir. Schröter’in model önermesindeki farklı ortamların süper-ortam dahilinde bütünleşmesi tanımı, Szepty Ziemi oyunundaki farklı medyaların, drama içinde bütünleşmesi ile paralellik göstermektedir. Yine Schröter’in bir diğer etkileşimli medya ayrımı olan ‘Dönüşümlü olarak Etkileşimli Medya’ tanımının da Szepty Ziemi oyunu ile ilintisi tartışmaya açıktır. Daha önce belirtildiği üzere, Schröter bu tanımlamayı yaparken ‘bir ortamın bir diğer ortam içindeki temsili’ ifadesini kullanır. Szepty Ziemi oyununda da dijital görsel ve resim; tiyatral performansın bütünü içinde yer almakta ve bu bütünün tamamlayıcı parçaları olmaktadır önermesi yapılabilir.

Chapple ve Kattenbelt’in etkileşimli medyayı göstergebilimsel olarak kodladığı altı etki (ses, kelime, görüntü, beden, zaman ve mekan) ile Szepty Ziemi oyununda da karşılaşılmaktadır. Claus Cluver, Leo Hoek ve Eric Vos’un söz ve görüntüye dair göstergebilimsel şematiğine göre Szepty Ziemi oyunu bütün olarak ele alındığında, her ne kadar farklı medya öğeleri tek tek oyun içinde fark edilebilir olsalar da bütüncül resim içinde birbirlerinden ayırt edilmeden oyunun tümü içinde değerlendirilebilir ve bu şekilde bütüncül anlamın oluştuğu gözlemlenebilir. Bu önerme tartışmaya açıktır. Ayrıca oyuncuların eş zamanlı olarak (telefonda kaydedilen sesler vb.) üretime ve seyirci tarafından gerçekleştirilen eş zamanlı alımlamaya katkı sağladıkları görülmektedir. Aynı zamanda oyunun bütünü göz önüne alındığında, oyuncunun oyunu ve görüntü akışının eş zamanlı üretimi ve seyirci perspektifinden alımlandığı da görülmektedir. Kaynaşmayı barındıran

bir süreçte ilerleyen oyun, dramatik metin (kelime) ve görüntü ilişkisi içinde Cluver, Hoek ve Vos'un şematize edilmiş metin-görüntü ilişkisiyle benzerlik göstermektedir. Cluver, Hoek ve Vos'un şematğine dayanarak tüm bu unsurlar (ayırddedicilik, tutarlılık, çoklu metinsellik, eş zamanlı üretim ve alımlama, süreç, şematize edilmiş metin görünüşü ilişkisi) ile birlikte Szepty Ziemi oyunu için medya etkileşimi söyleminin isterlerini taşıdığı önermesi yapılabilir. Bu önerme tartışmaya açıktır.

Bir diğer eser Helen Lawrence oyununda ise medya görseli ile oyuncu arasında kaynaşmış bir bütünlük göze çarpmaktadır. Oyunda her iki ortam birbiri içine geçmekte; video projeksiyon (CGI) teknolojisi ve oyuncu arasında Balme'in görüşü dayanak alınarak yeni bir estetik konvansiyon yaratıldığı görülmektedir.

Oyunun yönetmeni Stan Douglas, bu kaynaşmayı yaratırken, video projeksiyonda görülmeyen oyuncuların, sahne üzerindeki kameralar aracılığı ile eşzamanlı çekimlerin gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Bu doğrultuda yönetmenin Cluver, Hoek ve Vos'un medya etkileşim modelindeki eşzamanlı üretim ve alımlama sürecini doğruladığı önermesi yapılabilir. Helen Lawrence'da göze çarpan bir diğer durum ise her bir ortamın beyaz perde üzerinde birbirinden ayrı olarak alımlanmadığı ve Cluver, Hoek ve Vos'un şematize edilmiş metin görüntü ilişkisi ile paralel olabileceğinin görüldüğüdür. Buradaki paralel durum 'oyuncu-kelime-görsel' olanın iç içe geçmesi ile sağlanmaktadır önermesi yapılabilir. Bu önerme de tartışmaya açıktır. Chapple ve Kattenbelt'in göstergebilimsel kodlamada kullandıkları zaman ve mekan etkileri Helen Lawrence oyununda Eleström'ün de ayırmasına gittiği biçimde seyirci ve oyuncunun içinde buldukları 'burada' algısı ile *Bilişsel Mekan*; video projeksiyonda gösterilen kasaba, otel, tren mekanları ile *Maddesel Arayüzdeki Mekan Belirginliği*; kasaba, sokak, tren ve otel mekanlarının ayırmlarının netliğini algılanması istenen mekan sunumu ile *Sanal Mekan*, performans sırasında algılanan zamanı 'şimdi' algısı ile *Algılanan Zaman*, performans sırasında algılanması istenen zaman dilimini 1940'lı yılların sonlarındaki Vancouver'ı temsil ederek Sanal Zaman biçimlerinde (Zamanmekansal Yöntem) uygulayarak; dramayı oluşturan kelime ve beden araçları ile geleneksel, görüntü ve ses araçları ile benzerlik biçimlerini içeren (Göstergebilimsel Yöntem)'i kullanarak seyirci ile iletişime geçtiği gözlenmektedir.

Genco Erkal'ın yönetiminde sahneye koyulan Kerem Gibi ve Sivas 93 oyunları özelinde bir çözümlemeye gidilecek olursa, her iki oyunda Wolf'un ayırmasına gittiği 'Açık Etkileşimli Medya' tanımına uyan araçların kullanımı göze çarpmaktadır. Kerem Gibi oyununda, Nazım Hikmeti'nin Bursa Cezaevinde yapmış olduğu 'Bursa Cezaevinde' ve 'Piraye' tabloları ile annesi Celile Hanım'ın yapmış olduğu 'Nazım' tablosu; Balaban'a ait olan Bursa Cezaevinde Koğuş ve Mapushane Kapısı adlı tabloları; Gündüz Gölünü'ye ait olan Davet adlı

gravürü ile İbrahim Niyazioğlu'na ait olan Düşman adlı şiir için yapılmış kolaj çalışması yer almaktadır.⁶⁰ Tüm bu görseller video projeksiyon yolu ile sahne arkasındaki perdede yansıtılmakta ve Wolf'un önermesi doğrultusunda her bir medya birbirinden ayırık ve bağımsız biçimde ayırt edilebilmektedir. Sivas 93 oyununda ise video projeksiyon yardımı ile yansıtılan belge görüntüleri oyundan bağımsız olarak ayırt edilebilmekte ve her iki oyun için de bütüncül olan anlama hizmet etmektedirler. Bu noktada oyuncuların ve video görselin sahne üzerindeki senkronizasyonu Cluver, Hoek ve Vos'un söz ve göstergebilimsel şematikteki ayırt edicilik ayrımının, oyunun bütünü ele alındığında fark edilmesini ve her bir medyanın ayrı ayrı ele alınmasını zorlaştırdığı önermesi yapılabilir. Bir diğer taraftan her iki oyunda kullanılan video görsellerin ve oyuncu performanslarının senkronizasyonunun Cluver, Hoek ve Vos'un eşzamanlı üretim ve eşzamanlı alımlama ayrımlarını barındırdıkları ileri sürülebilir. Bahsedilen bu iki önerme tartışmaya açıktır.

Kerem gibi oyununda beden ve video projeksiyon / tablo / gravür gibi diğer ayırık maddeselliğin (*Maddesel Yöntem*); görme, işitme duyularının (*Duyusal Yöntem*); 'burada' algısının seyirci ile bütünleşen zamana bağlı sahne yoluyla yaratılmasının (*Bilişsel Mekan*); performans sırasında algılanan zamanın (*Algılanan Zaman*); mapushane gibi mekan ayrımı netliğinin, algılanması istenen mekan sunumunun video projeksiyon yolu ile yansıtılmasının (*Sanal Mekan*); performans sırasında algılanması istenen zaman diliminin Bursa Cezaevi tablosu ile (*Sanal Zaman*); biçimlerinde (*Zamanmekansal Yöntem*); dramatik yapıyı oluşturan kelime ve beden araçları ile geleneksel, video projeksiyondan yansıtılan tablo ve gravür gibi görsel araçların da (*Göstergebilimsel Yöntem*) gibi Eleström'ün 'Medya Biçimleri ve Yöntemleri' şematikte kullandığı ayrımlar ile uyum sağladığı gözlemlenmektedir. Szepty Ziemi oyunu için yukarıda öngörülen Schröter'in etkileşimli medya ayrımlarından 'Sentetik olarak Etkileşimli Medya' formunun, Kerem Gibi ve Sivas 93 oyunlarını da içine aldığı görülmektedir. Daha önce belirtildiği üzere Schröter'in ön gördüğü farklı sanat ve medya formları (tablo, gravür, video projeksiyon, belge görselleri vb.) yeni bir medya formu olan performans içinde biçimlenmektedir. Her iki performansın bütüncül anlatısının, Schröter'e atfen çalışmanın önceki bölümlerinde aktarıldığı üzere, her bir medya parçasının toplamından daha fazlasını içinde barındırdıkları çıkarımını yapmak gerekir.

Christopher Balme'in daha önce de bahsedilen 'bir ortamın bir diğer ortam içindeki estetik konvansiyonlarının yeniden yaratılması' durumu Kerem Gibi ve Sivas 93 oyunlarında da karşılaşılan bir ayrımdır. Her iki oyunda kullanılan video projeksiyon aracılığı ile gösterilen tablo, gravür ve hareketli belge görselleri kendi estetik konvansiyonlarından ayrışmadan bütüncül performans ortamları içinde yeniden yaratılmakta ve anamlanmaktadır. Burada gelenek oyuncu ve drama

60 Bkz. 'Kerem Gibi' oyun broşürü, (Çevrimiçi), http://www.dostlartiyatrosu.com/tiyatro_oyunlar_kerem.html 25.05.2015

etmeni ile sağlanmakta; diğer medya unsurları ise teknik aksamı oluşturmaktadır.

Yolcu Tiyatro'nun Kapıların Dışında oyunu Eleström'ün Medya Biçimleri ve Yöntemleri skalasında bahsettiği insan bedeni ve diğer ayrık maddeselliği içermekle *Maddesel Yöntem*'i; görme ve işitme biçimleri ile *Duyusal Yöntem*'i; *Maddesel Arayüzde Mekan Belirginliği* biçimi ve *Sanal Mekan* olarak (Elbe Nehri); *Bilişsel Mekan* olarak seyirci ile bütünleşen mekanı; *Algılanan Zaman* olarak seyirci ile bütünleşen zamanı; *Sanal Zaman* biçimi olarak da ikinci dünya savaşı sonrası zamanı *Zamanmekansal Yöntem* dahilinde barındırmaktadır. Oyunda, Balme'in etkileşimli medya ayrımı göz önüne alındığında, 3D Haritalama yöntemi ile medya konvansiyonları bir diğer ortam olan performans dahilinde gerçekleşmektedir.

Kapıların Dışında oyunu için Cluver, Hoek ve Vos'un medya etkileşimi söylemi ayrımındaki ayırt edicilik unsuruna her ne kadar her bir medya ayrık olarak var olsa da, oyunun bütünü ele alındığında video görsel ve performans arasında karşılaşılmadığı önermesi yapılabilir. Oyunun bütünü ele alındığında video görsel ve oyuncu performansı eş zamanlı olarak alınabilir ve süreç olarak ise her iki medyanın birbiri ile kaynaşmış olduğu gözlemlenebilir. Şematize Edilmiş Metin Görüntü Ayrımı'nda ise video görsel ve oyun metninin Cluver, Hoek ve Vos'un ayrımına göre iç içe geçtiği, video görsel ve oyuncu arasında karşılıklı diyalogun oluştuğu görülebilir.

Kapıların Dışında oyunu için Schröter'in 'bir ortamın bir başka ortam içindeki temsili' olarak adlandırdığı 'Dönüşümlü olarak Etkileşimli Medya' ayrımını barındırdığı görülmektedir. Oyun içinde, daha önce kaydedilmiş olan görsellerin, video projeksiyon ile sahne arkasında yansıtıldığı ve bu görsellerin 'medyatize' olarak 'canlı' olan oyuncu ile karşılıklı diyaloga ve etkileşime girdiği görülmektedir.

Tiyatro Kumpanyası'nın sahnelediği 'Can' ve 'Ben Orhan Veli' oyunları için bir çözümleme yapılacak olursa her iki oyun için Wolf'un 'Açık Etkileşimli Medya' ayrımına örnek teşkil ettiği görülmektedir. Can oyununda Mehmet Güteryüz tarafından oluşturulan desenler; 'Ben Orhan Veli' oyununda ise İstanbul'a ait görseller video projeksiyon yardımı ile sahne arkasında yansıtılmaktadır. Oyunlarda yer alan her bir medya Wolf'un tanımlaması göz önüne alındığında ayrık ve bağımsız bir biçimde birbirlerinden ayırt edilebilmektedir. Fakat her iki oyun bütün olarak ele alındığında, Cluver, Hoek ve Vos'un ayırt edicilik ayrımının zaman zaman fark edilmediği ve her bir ortamın bütün içinde ayrı ayrı ele alınmasının oluşan tiyatral anlam noktasında zor olduğu görülebilir. Bu durum tartışmaya açıktır. 'Can' ve 'Ben Orhan Veli' oyunlarında kullanılan desenler ve dia fotoğraf görüntüleri ile *Maddesel Yöntem*; görme ve işitme duyuları ile *Duyusal Yöntem*; 'burada' algısının seyirci ile birlikte yaratıldığı sahne mekanı olarak *Bilişsel Mekan*; dramatik yapının oluşumunu sağlayan kelime ve beden

araçları ile geleneksel, video projeksiyondan yansıtılan dia fotoğraflar ve desen gibi görsel araçlarla da *Göstergebilimsel Yöntem* gibi Eleström'ün daha önce de bahsedilen şematığı içindeki ayrımlar ile uyum sağladığı gözlemlenmektedir.

'Can' oyununda Christopher Balme'in etkileşimli medyayı ayrımlarken tarif ettiği 'bir ortamın bir diğer ortam içindeki estetik konvansiyonlarının yeniden yaratılması' durumunun yer bulduğu görülmektedir. Oyunda Mehmet Güleriyüz'e ait olan desenlerin video projeksiyon ile yansıtılması ve oyuncunun bu görseller ile tiyatral ortam dahilinde yeni bir estetik konvansiyon yarattığı gözlemlenmektedir.

'Can' oyunu için yine Schröter'in etkileşimli medya ayrımları dahilindeki 'Sentetik olarak Etkileşimli Medya' ve 'Dönüşümlü olarak Etkileşimli Medya' formları ile paralellik gösterdiği ileri sürülebilir. Bu önerme tartışmaya açıktır. Oyunun bütünü, Schröter'in daha önce de vurgulandığı üzere, farklı sanat ve medya formları (desen, video projeksiyon) yeni bir medya formu olan performans içinde biçimlenmektedir. Schröter'in, var olan medyanın, her bir parçasının toplamından daha fazlasını içinde barındırdığı fikri 'Can' ve 'Ben Orhan Veli' oyunları için de geçerlidir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yirminci yüzyıl çağdaş tiyatro algısı ve yönetimi, tarihsel avant-garde'in öncülüğünde kendine yeni sahneleme biçimleri ve farklı performans alanları yaratma arayışında olmuş ve bu ontolojik sürece medya olgusunu da eklemiştir. Yapısı itibariyle tiyatro, bir başka ortamın sanatsal araç olarak işlevsel hale gelmesinde diğer sanatlara nazaran daha elverişli bir konumda yer almaktadır. Yirminci yüzyılın tiyatrosunu bu bağlamda, kelime ve fiili anlamı itibariyle, bir üst ortam olarak medya araçlarına kendi öznel varlık yapısı içinde yer açan ve kendi medyalaşma sürecine katkıda bulunan bir sanat olarak değerlendirmek yanlış olmaz. Çağdaş tiyatral alanın medya teknolojisi vasıtası ile özgürleşmesi ve farklı anlatım olanaklarına ulaşması tarihsel süreçte bu konumu somutlaştıran sonuçlardan sadece bir kısmıdır. Tiyatral ortam, filmin ve onu takiben videonun tarih sahnesinde yer almaya başlaması neticesinde bu iki ortam ile süregelen bir biçimde ilişkiye geçme istencinde olan sanatçılara ev sahipliği yapmış, fakat birçok tiyatro sanatçısı ve grubun farklı estetik algıları ve tercihleri sonucu öznel ortamı uygun olmasına rağmen medya olgusunu kendi anlatım biçimine dahil etmekten de kaçınmıştır.

Bu çalışmanın bir diğer çıkış noktası, giriş bölümünde de vurgulandığı üzere, tiyatronun, McLuhan'ın 'insanoğlunun herhangi bir uzantısı' olarak tanımladığı araç/ortam ifadesini olumlayan bir sanat olduğu gerçeğidir. Bir ileten ve taşıyıcı olan tiyatro sanatı çağdaş teknolojik ilerlemelere kayıtsız kalmamış ve görsel medya öğelerine sanatsal gayesi doğrultusunda yeni kullanım alanları yaratmıştır. Bu sayede, bir ortam bir diğer ortam içinde kullanılarak, sanatsal anlatı ve algı pekiştirilmek ve seyirci ile yeni iletişim yolları oluşturulmak istenmiştir.

Bu çalışma başat olarak çağdaş yerli/yabancı oyuncu/yönetmen görüşleri ve bu görüşlere kaynaklık eden tiyatro/performans anlatı biçimlerinin, etkileşimli medya/ortamlararasılık (*intermediality*) ayrımlarından hangileri ile bağdaştığı, örnek alınan her bir performansın etkileşimli medya kavramının hangi yöntemleri içine dahil edilebileceği özelinde önermelerde bulunmaktadır. Tiyatro/Performans sanatının, tarihsel süreçte izlendiği biçimde, medyanın geçmiş ve güncel varlık alanını devam ettirdiği bir üst platform halini alması ve bu varlığın sahne üzerinde dijital/analog öğelerle tiyatro/performans sanatı dahilinde yeni anlatım ve alımlama olanaklarına yer açması bu çalışmanın çıkış noktalarını oluşturmaktadır.

Birinci bölümde teknoloji paradigması içinden iletişim, toplum ve tiyatro başlığı altında, kitle iletişimin teknoloji ile aracılanmış ve aracılanmamış ayrımlarının neler olduğu; ‘araç’ terimine Neil Postman ve Marshall McLuhan gibi iletişim kuramcılarının bakış açıları; Jean Baudrillard’ın simülasyon ve anlam üzerine görüşleri; Henry Jenkins’in yöndeşme ve katılım kavramları üzerindeki tartışmaları; Lev Manovich’in yeni medya dili ve sayısallaşma ile ilgili açıklamaları ve Walter Benjamin’in ‘yeniden üretilebilirlik kavramı’, tiyatro ile ilişkilendirilerek açıklanmaktadır.

İkinci bölümde etkileşimli medya ve araç kavramlarının tanımları, literatür arka planı, ortamlararası temsil ve bu temsilin anahtar kavramları Claudia Georgi, Lars Elleström, Freda Chapple ve Chiel Kattenbelt gibi etkileşimli medya kuramcılarının görüşleri ile desteklenerek aktarılmaktadır. İkinci bölüm aynı zamanda Christopher Balme, Jens Schröter, Eric Vos ve Leo Hoek gibi medya ve tiyatro alanındaki akademisyen ve kuramcılarının etkileşimli medyaya dair yöntem ve ayrımlarını içermektedir.

Üçüncü bölümde ise medya olgusuna tiyatro/performans dahilinde yer veren, Türkçe literatürde daha az yer edinmiş çağdaş yabancı grupların ve yönetmenlerin bu iki ortamı ortak paydada ne şekilde bütünleştirdikleri; medya öğelerini tiyatro/performans ile nasıl örtüşürdükleri grup ve yönetmenlerin oyunlarından örnekler verilerek aktarılmaktadır.

Dördüncü bölümde ise Polonya, Almanya, Kanada ve Türkiye’de tiyatro/performans eserlerinde medya öğelerine yer veren bazı yönetmen ve oyuncuların etkileşimli medya kavramı çerçevesinde ve ikinci bölümde ifade edilen kavramsal tanımlamalar ışığında bu kavramın hangi ayrımlarını ve yöntemlerini olumladıkları üzerine önermeler içermektedir. Bu önermelerin yanı sıra dördüncü bölüm, yarı-yapılandırılmış mülakatlar yolu ile yönetmen ve oyuncuların medya ve tiyatronun kaynaşma sürecinde karşılaştıkları zorlukları, kullanımın nedenselliğini ve seyircinin bu etkileşimli yapıyı alımlaması üzerine görüşlerini barındırmaktadır.

Çalışmada, bulgulara öncülük eden görüşmeler göz önüne alındığında, coğrafi bir sınırlılık yaratmaktan öte bu kullanıma örnek oluşturabileceği düşünülen ve medya-tiyatro ilişkisini radikal bir biçimde kullanan ülkelerden sanatçı

görüşlerine yer verilmiştir. Fakat mutlak bir sınırlılık gözetilecekse, araştırma, Avrupa özelinde Almanya ve Polonya, Kuzey Amerika özelinde Kanada, Avrasya özelinde ise Türkiye’den bu kullanımı tercih etmiş yönetmen ve sanatçı görüşlerini barındırmaktadır. Bu kullanıma ikinci bölümde incelenen tiyatro/performans sanatçı ve grupları dahil edildiğinde araştırmanın, Amerika, Fransa, İngiltere ve Çek Cumhuriyeti’nden örneklere de yer verdiği görülmektedir.

Yapılan görüşmelerden aktarılan ve *Yönetmen ve Oyuncu Görüşlerine Dair Bulgular* kısmında yer alan veriler; ‘yönetmen’, ‘oyuncu’ ve ‘sanatçı algısı üzerinden seyirci’ araştırma ölçütlerini işaret ederek betimsel analiz yöntemiyle aktarılmaktadır. Bu veriler göz önüne alındığında yönetmen ve oyuncu, teknolojik medya öğeleri ve tiyatro birleşiminin günümüz sanatının oluşmasında kaçınılmaz olduğunu, anlatıyı oyuncu ve olay örgüsü bağlamında güçlendirdiğini ifade etmektedir. Bir diğer taraftan yönetmen, paradoks olarak adlandırılabilir bir şekilde, her bir medyayı kendi öznel alanları içinde sahnede var etme taraftarıdır. Bu noktada tüm görüşmelere kaynaklık eden yapımların etkileşimli medya ayrımlarının tümünü barındırmadığının altını çizmek; daha ziyade bu yapımlarda Cluver, Hoek ve Vos’un önerdiği çoklu medya söyleminin varlığından bahsetmenin yerinde olabileceği önermesi yapılabilir.

Araştırmadan çıkarılacak bir diğer sonuca göre; yönetmen, medya öğelerini her ne kadar yapımları içinde tercih etse de insan faktörünün daha baskın olarak kullanılması gerektiğini de belirtmektedir. Burada, hiyerarşik oluşumu reddeden yönetmen algısı ile medya öğelerinin ve temsil araçlarının yapım içinde eşit dağılımının gerekliliğini vurgulayan yönetmen algısı arasında var olan bir paradokstan bahsetmek gerekmektedir. Bu paradoksal görüşlerin her bir sanatçının estetik algısının farklılığından doğduğu belirtilmelidir. Çünkü her bir sanatçının yapıtı ayrı ayrı ele alındığında, medya öğelerinin tiyatro/performans sanatı ile birleşimini reddetmedikleri görülmektedir. Yönetmen aynı zamanda bu kullanımın gelecekte de devam edeceği, tiyatro/performans sanatının medya teknolojisinin olanaklarından yararlanmayı sürdüreceği önermesi ile bu kullanımın devamlılığını olumlamaktadır.

Oyuncu ise yönetmenin görüşleri ile paralel bir biçimde bu birlikteliğin yeni anlamlar yarattığını fakat performans içinde sadece anlamın pekiştirilmesi adına ve yapımın gerektirdiği oranda, insan faktörünü göz ardı etmeden yer alması gerektiğini belirtmektedir.

Araştırmanın bir diğer çıkarımı ise yönetmenin dijital medya ve performans senkronizasyonunun gerekliliği ile bu senkronizasyon sağlandığı takdirde var olan anlatının seyirci tarafından daha güçlü bir algı ortamı yaratacağı hususunda fikirlerinin önemli olduğudur. Yönetmen aynı zamanda repertuar sisteminin bu kullanıma uygun olup olmadığı konusunda tartışmaya açık bir yargıda bulunmaktadır. Bu yargı, özel ve repertuar tiyatrolarının medya işleyişine yer

verdikleri yapımların sergilenme aşamasında zaman ve mekan yönünden yeni bakış açıları geliştirmeleri için önem arz etmektedir. Maddi bağlamda karşılaşılan zorlukların teknolojik medya kullanımının performans sahnesindeki varlığı üzerinde hissedilebilir bir etki yarattığı gerçeği de yönetmen için önemlidir. Bu noktada ekonomi ve medya-tiyatro birlikteliği arasında dolaylı bir ilişki bulunduğunu belirtmek gerekmektedir. Bu düşünce, ekonomi ve tiyatro-medya ilişkisi üzerine gelecekte yapılabilecek araştırmalar için bir çıkış noktası oluşturabilir.

Oyuncuya göre ise, etkileşimli medya ve tiyatro birlikteliği paradoks olarak hem zorluklar içermekte hem de oyuncunun performansı üzerine yük bindirmemektedir. Bu paradoksal durumu, araştırmada yapılmış olan görüşmeler göz önüne alındığında, sanatçının medya kullanımına dair öznel bakış açılarının oluşturduğunu belirtmek gerekmektedir. Oyuncu bu kullanımın zorluğundan yakınmamakta, aksine bu sürecin ona katkı sağladığını düşünmektedir. Sanatçı için öznel olan bu tespit, oyuncunun sahne üzerindeki öğrenme ediminin hiç bitmeyen ve her bir farklı ortamla yeniden zenginleşen bir süreç olarak tanımlanmasını sağlamaktadır. Burada, her bir sanatçının belirttiği görüşü kendi estetik konvansiyonları dahilinde değerlendirdikleri görülmektedir. Bu bakımdan araştırma sonucu olarak genel bir yargıdan kaçınıldığını belirtmek gerekmektedir.

Yönetmen performansın seyirci ile buluştuğu andan sonra, bu süreci teknik değişikliklerle sonraki gösterimlere aktardığını ve bunun seyircinin oyunun anlatı yapısını daha iyi kavraması adına yapıldığını belirtmektedir. Seyirci üzerinde yaratılmak istenen etki, eğer anlatı belgelere dayalı bir iletişime ortam sağlamaktaysa, daha gerçekçi olmalıdır. Yönetmene göre bu birleşim seyirci üzerinde klasik dramadan daha güçlü bir iz bırakmaktadır.

Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Etkileşimli Medya Kavramının Yöntem ve Ayrımına Yönelik Analizler bölümünde yer alan analizler, görüşmelere kaynak oluşturan oyunların etkileşimli medya ayrımları ve yöntemleri ile ne derecede örtüştüğü üzerine çıkarımlara yer vermektedir. Bu bölümde incelenen bazı performansların medya etkileşimi söylemi içine bütünüyle dahil edilemeyeceğini, Cluver, Hoek ve Vos'un göstergebilimsel şematığıne dayanarak da bazı performanslarda çoklu medya söylemine rastlandığını ifade etmek gerekmektedir. Bir diğer taraftan incelenen performansların Schröter'in etkileşimli medya sınıflandırması dahilinde farklı ayrımlara uyum sağladıkları görülmektedir. Bu noktada *Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Etkileşimli Medya Kavramının Yöntem ve Ayrımına Yönelik Analizler* bölümünde de belirtildiği üzere, etkileşimli medya kavramının incelenen bazı performanslar ile tam anlamıyla örtüşmediği fakat bu kavramın bazı öğelerini barındırdıklarını belirtmek gerekmektedir. Bu sonuçtan yola çıkılarak, tiyatro/performans sanatının dijital medya öğeleri ile bütünleştiğinin fakat farklı

sınıflandırmalar içinde değerlendirilmesi gerektiğinin altını çizmek gerekmektedir. Bu yorum tartışmaya açık olmakla birlikte, medya teknolojisinin çağdaş tiyatro/performans sahnesindeki varlığını doğrulamaktadır.

Çalışma ayrıca, 2020-2022 yılları arasında bütün dünyayı etkisi altına almış olan Covid-19 pandemi sürecinde Türk Tiyatrosu'ndaki dijitalleşme adımlarını ve tiyatro-teknoloji birlikteliğini bu dönem yapılmış yeni görüşmelerle genişletilmiş bir biçimde ele almaktadır. Söz konusu yarı-yapılandırılmış görüşmeler Ek-2 kısmında yer almaktadır.

Sonuç itibariyle çalışma, Türkiye'deki tiyatro seyircisinin, etkileşimli medya algısı üzerine görüşlerinin alındığı ankete dayalı bir veri analiz yöntemi ile yapılacak daha kapsamlı araştırmalara zemin hazırlaması ve türkçe literatürde medya-tiyatro birlikteliği üzerine tartışma ortamı yaratması açısından önem arz etmektedir. Medya-tiyatro birlikteliği ve gündem itibariyle gelecekteki yapay zeka çalışmaları merkezinde yapılacak olan diğer araştırmalar için kuramsal ölçekte bir yol gösterici konumundadır.

EKLER-1

ETKİLEŞİMLİ MEDYA VE TİYATRO ÜZERİNE COVID-19 ÖNCESİ YAPILMIŞ OLAN YARI-YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞMELER

1. Studium Teatralne – Polonya

Studium Teatralne (S/T), 1995 yılında Piotr Borowski tarafından 1986-1993 yılları arasında İtalya'nın Pontedera şehrinde Jerzy Grotowski ile çalışmalarını tamamladıktan sonra kuruldu. Borowski aynı zamanda 'Gardzienice' tiyatrosunun da kurucularındandır. 1970'li yıllarda Borowski, Grotowski'nin 'Tiyatro Laboratuvar'ında çalışmalarını sürdürdü. Grotowski'nin 'Special Project' ve Wrocław'daki 'Uniwersytet Pozszukwian Teatru Narodow' projelerinde yer aldı.

S/T erken dönemlerinden itibaren, performansları ile buluşmuş tiyatro otoriteleri, eleştirmenleri ve farklı sosyal gruplardan bir çok kişinin dikkatini çekmeyi başardı. Her daim 'gizli' olanı ve daha önemli bir anlam arayışı içinde olan insanın çağdaş problemleri merkezinde ve grubun takım ruhu, düzenlilik, mutlak bağlılık ve çaba üzerine kurulu çalışma ahlakı çerçevesinde, izleyicinin özenli bir biçimde performansları değerlendirmesine olanak verdi. Günümüzde tiyatro kumpanyaları sahnelerini hızla değiştirmekteyken, çalışmalarını genellikle daha kısa ve daha kısa sürede unutulabilen faaliyetlerle sınırlandırırken, grup, farklı ifade biçimleri arama, gelişim ve sanatsal başarı yollarında türlü imkanlar veren ekip ruhuna, sürekli eğitime dayalı olan kendine özgü yolda ilerlemeyi seçti.

S/T'nin şu ana kadar gerçekleştirmiş olduğu yapımlara örnek olarak; *'Miasto' (Şehir)* (1996), *'Polnoc' (Geceyarısı)* (1998), *'Czlowiek' (İnsan)* (2001), *'Parsifal'* (2004), *'Nizynski'* (2005), *'Henryk Hamlet Hastanesi'* (2006), *'Cennetin Kapıları, Çocukların Savaşı' Yön. Pawel Passini* (2007), *'İyi Kalpli Olmak Tekrar Devre Dışı'* (2008), *'Dönüş Yolu'* (2010), *'Szepty Ziemi' (Yeryüzü Fısıltıları)* (2014) ve belgesel film olarak *'Şarkı Bitti'* (2007) gösterilebilir.⁶¹

1.1. 'Szepty Ziemi' (Yeryüzünün Fısıltıları) Üzerine

Oyunun ismi 1977 yılında American Voyager Programme'in bir parçası olarak uzaya fırlatılan kayıtlara dayanmaktadır. Kayıt edilmiş olan ses ve görsel materyaller, dünya dışı zekayı, gezegenimizdeki yaşam ve kültür hakkında bilgilendirmek amacı taşımaktaydı. Her ne kadar bu sesler ve görüntüler, dünyayı temsil etmek adına tamamen öznel olarak seçilmişlerse de, projenin başarısı adına bir çok şüpheyi de beraberinde getirdi. Voyager Golden Records diskini taşıyan iki uydu çoktan güneş sistemimizi terk etti fakat bu kayıtlı içerikler gerçekten dünya dışı medeniyetlere ulaşabilecek ve onlar tarafından deşifre edilebilecek miydi?

Performansın metni aynı zamanda kendi de bir S/T üyesi olan dramatist Marcin Cecko tarafından S/T için kaleme alındı. Metinde iki çift karaktere rastlanmakta ve

61 Studium Teatralne'nin asal üyelerinden Gianna Benvenuto'nun paylaştığı Studium Teatralne adlı yazı esas alınarak çevrilmiştir. 06.03.2015

onların ilişkileri temel alınarak insanoğlunun iletişim kapasitesi sorgulanmaktaydı. ‘Hümanist’ (Waldemar Chacholski) ve ‘Teknisyen’ (Danny Kearns) gelişmiş bir medeniyetin temsilcileriydiler ve uzayı keşfetmek adına bir yolculuğa çıkmışlardı. Bu yolculukta, yaşamlarının ilk adımlarını atıyor gibi görünmekte olan iki kişi ile karşılaştılar. Bu iki insan ilkel ya da yerli; belki de sürgün yahut birer kaşifti. Bir yandan medeniyet dışında yaşıyor gibi görünürken, bir diğer taraftan medeniyete ait ürünleri kullanmaktaydılar: Nesnelere ve Dil. Tüm bu dört kişi karşılaştıklarında acaba senkronize bir hale gelebilecekler miydi? Bilimkurgunun da desteğiyle oyuncular manevi nitelikteki sorunlara temas etmekteydi. İnsanlığın özü neydi? Dünya dışı canlılar bizi anlayabilecekler miydi? Daha da önemlisi biz kendimizi anlayabiliyor muyduk? Uzay bize dünyadaki medeniyetten daha yabancı değildi. Fakat her ne kadar farklı dillerde bile olsa birbirimizle iletişim sağlayabiliyorken, bizden uzakta olan medeniyetlerle ve elektronik cihazlarla temas kurmaya çalıştığımızda sorunlarla karşılaşabilirdik.

Bizler ölü hayvan türlerinin olduğu ve yapay zekanın ortaya çıkmaya başladığı bir gezegen olan dünyanın değişimine ayak uydurmakta zorlanıyoruz. Bu yüzden performansta yer alan karakterler kendi yaşamlarının verimsiz olmasından rahatsızlar ve geride bir şeyler bırakma ihtiyacı hissediyorlar. Ancak yine de gerçeklik hakkında yeterli bilgiye sahip değiller ve bu bakımdan seyahat etmekte ve aramaya devam etmekte...⁶²

1.1.1. Studium Teatralne ile Szepty Ziemi, Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Mehmet Özbek: Studium Teatralne’nin yolculuğu nasıl başladı? Grubun felsefesini bir kaç kelime ile açıklamak istesek...

Piotr Borowski - Neredeyse yirmi yıl önce başladı. Grotowski ile Pontedera’da çalıştıktan ve oradan döndükten sonra Varşova Modern Sanatlar Merkezi (Çağdaş Sanatlar Müzesi)’nde bir workshop yapmam istendi ve tam olarak sayıyı hatırlayamasam da, aşağı yukarı otuz kişinin katıldığı bir workshop gerçekleşti. Bu workshop’un devamında bazı katılımcılar benimle birlikte çalışmaya devam etmek istediler ve düzenli olarak katılım sağlamayı ve çalışmayı kabul eden yaklaşık yedi kişilik bir ekip ile yolculuk başladı. Çağdaş Sanatlar Müzesi yöneticisi çalışmalarımızı beğenerek, ilginç olan ve gelişme eğilimi gösteren bir grubu desteklemek adına, hiç bir para talebi olmaksızın bir yıllık çalışma süreci için bizlere bir mekan sağladı. Bu bir yılın sonunda bir performans gerçekleştirdik. Tabii ki çalışmaya devam etmemiz gerekiyordu ve yeni bir mekana ihtiyacımız vardı. Ve şu an içinde bulunduğumuz mekanı bulduk. Bu mekanda çalışmamızın tek şartı bir kuruluş adı altında var olmamızdı ve İç İşleri Bakanlığı bizden bir isim talebinde bulundu. Bunca zamandır isimsiz çalışmıştık. Çünkü isim önemli değildi. İlgilendiğim tek şey bir çalışma felsefesi yaratmaktı. Bu yüzden

⁶² ‘Szepty Ziemi’ oyun broşüründe yer alan bilgiler, Gianna Benvenuto tarafından paylaşılan İngilizce metinden çevrilmiştir.

grup adını ,belki de benim için anlamı, düzenli çalışmak, kendimizi, sanatsal varlığımızı ve sahnelemeyi geliştirmek olan ve bir isim olmaktan daha da ötesini barındıran ‘Studium Teatralne’olarak aldı. Yirmi yıl önce başladığımız yerden, bu ismi koyduktan sonra ve bu ana dek amacımız gerçek sanatsal çalışma disiplini edinmek oldu.

Mehmet Özbek: Yönetmen olarak ‘Szepty Ziemi’ oyununda video projeksiyon, mikrofon, cep telefonu, ses kayıtları vb. öğeleri kullanma tercihinizin nedeni ne oldu? Bu araçları oyun içinde kullanmanızın ana sebebi neydi?

Piotr Borowski – Örneğin her oyunda elektrik gücü, müzik, kompozisyon gibi insanlığın büyük icatlarından çok fazla şey bulursunuz. Şu an tiyatro için neredeyse kaçınılmaz olan şeyler...Bizim için bu performans video, mikrofon vb. araçları kullandığımız bir ilk oldu. Eğer ortada bir performans varsa ve bu performansın hikayesi kendine ve oyunculara yardımcı olmak adına bu kullanımın mümkün olup olamayacağını size soruyorsa, bu çağdaş araçları kullanma konusunda takıntılarımız olmadığını söylemek isterim. Biliyorsun, daha önce Grotowski ile ilgili konuştuğumuzda belirtmiştim, örneğin o tamamen bu biçim bir tiyatroya karşıydı. Kendi tiyatrosunu 1960’lı ve 1970’li yıllar arasında ‘yoksul tiyatro’ olarak adlandırdı. Bütünüyle oyuncunun oyununa odaklanan bir tiyatro...Yoksul Tiyatro’nun ortaya çıkmasından sonra da sanırım sadece bir veya iki performans daha gerçekleştirdi. Ben de onun bu felsefe ile daha fazlasını gerçekleştirebileceğini düşünemezdim doğrusu. Ve ayrıca unutmamak gerekir ki bu gerçekten önemli değil. Önemli olan tek şey oyuncunun oyunu ve bunlar sadece oyuncunun aksiyonunu yükseltmek adına kullandığımız kaçınılmaz olan şeyler. İlk sırada daha önce söylediğim gibi gerçek sanatsal disiplini hissetme amacı gelmekte, ikincil olarak da unutmamamız gereken şey çağdaş zamanın büyüselliği olmaktadır. Grup olarak bizler kendi zihinsel hissiyatlarımızı, fiziksel gücümüzü, bu çağdaş büyüselliğe bir cevap olarak geliştirmek istiyoruz. Çünkü içinde bulunduğumuz çağdaş zaman uzun yıllardır olduğu gibi hiç de iyi bir durumda değil. Tiyatro bizim için her bir performans ile ‘Niçin tiyatro ile birlikteyiz?’in cevaplarını aramaya devam ettiğimiz bir yer.



Fotoğraf-13: ‘Szepty Ziemi- Yeryüzü Fısıltıları’, Yön: Piotr Borowski, 2014, Fotoğraf: Pawel Wilewski⁶³

Mehmet Özbek: Provalar esnasında bu teknolojik araçların kullanımından dolayı her hangi bir güçlkle karşılaştınız mı?

Piotr Borowski – Tabii ki...Tabii ki...Performans sanatları ile uğraşan ve daha geleneksel bir bakış açısına sahip olan bir çok arkadaşımınla konuştuğumda bana bir kısmı şöyle söyledi: ‘Tiyatro kolaydır!’. Örneğin biri: ‘Bu teknolojik araçları kullanmak da çok kolaydır’ demişti. Fakat düşünüyorum da bence onlar bu işin altından kalkamazlardı. Çünkü ‘gerçeği aramak’; herhangi bir teknolojik araca sahip olsanız da hiçbir zaman kolay değildir. Bir insan olarak bu araçlarla senkronize olmak durumundasınız. Çünkü bu kullanılan aygıtların ruhunu anlamaya çalışmak zor. Oyuncuların bu araçlar vasıtası ile işlerinin daha kolay bir hale geldiğini söyleyemem. Muhtemelen benim yaşadığım sıkıntıları onlar da yaşadılar. Ama ana sorunlar, örneğin aksiyonu bulmaya çalışmak, aksiyonun ne anlama geldiği, niçin bu karakterler, her bir karakterin kendine has güçlerinin ne olduğu, kişilik, sözlerin artikülasyonu...Bunlar daha zor...Etrafınız bunun gibi bir çok etmen ile çevriliyken, bunlarla kavga etmek ve performansla bu şekilde yaklaşmak zorundasınız. Bu ruhu araçlara dokunarak veya dokunmadan da yakalayabilirsiniz. Bunun bizim için kolay olduğunu söyleyemem.

63 (Çevrimiçi) <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szepty-ziemi> 08.03.2015



Fotoğraf-14: ‘Szepty Ziemi- Yeryüzü Fısıltıları’, Yön: Piotr Borowski, 2014, Fotoğraf: Pawel Wilewski⁶⁴

Mehmet Özбек: Dijital teknoloji ile birlikte oyuncu olarak sahnede var olmak...Kolay mıydı yoksa zor muydu?

Waldemar Chacholski – Hayır zor değildi...Sadece bunları kullanıyorduk o kadar...Zor değildi...

Danny Kearns – Bana göre oyun için seçilen bu görüntüler sahnedeki atmosferi geliştiren şeyler. Çok problem oluşturduğunu ve zor olduğunu düşünmüyorum. Örneğin Waldemar ve ben sahnenin merkezinde otururken, ayın görüntüsünün projeksiyondan arkamızda belirmeye başlaması, zemine ışığın yansımaları ve gölgemin ayın üzerine düşmesi bize bu atmosferi yaratmamızda yardımcı oluyordu. Zor olan bu değildi...Diğer şeyler daha zordu...



Fotoğraf-15: ‘Szepty Ziemi- Yeryüzü Fısıltıları’ Yön: Piotr Borowski, 2014, Fotoğraf: Pawel Wilewski⁶⁵

64 (Çevrimiçi) <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szepty-ziemi> 08.03.2015

65 (Çevrimiçi) <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szepty-ziemi> 08.03.2015

Mehmet Özbek: Oyundaki karakterlerin dünya dışı zeka ile olan ilişkisi neydi?

Waldemar Chacholski – Bu dünya dışı zeka aslında bilinmeyen, sadece benim hayalimde, benim sınırlarımda, belki de benden daha büyük olan, benim arzuladığım bir şey. ‘İnsancıl’ bir karakter olarak beni sınırlandıran bu ketlerin ve duyguların ötesine geçme isteği...Ve bu zeka belki aslında daha derinde olan bir şey...

Magda Czarny – Sanırım bizim karakterlerimiz (Mihal ile birlikte) bu duruma daha fazla odaklanmıştı. Çünkü yabancı olan bizlerdik ve biz kendi ‘diğer’ olma durumunu yaratmaya, sürdürmeye devam ediyorduk. Başka gezegenlerden gelen insanlar olarak değil de sadece ‘öteki’ olarak...

Mehmet Özbek: Peki kültürü oluşturmak...?

Mihal Lorent – Ben ve Magda için kültür, oyun esnasında sadece bir araç... Kendine has değeri bizim için geçerli değil...Bu insanların yarattığı bir şeydi ve biz bunu kendi kimliklerimizi sorgulamak için kullanıyorduk...

Magda Czarny – Bence biz, bildiğimiz kültürü yok edip, aslında yeni olmayan, sanki daha yeni bir şeyi yaratmaya çalışıyorduk. Çünkü primitif insanlara benziyorduk. Sadece kendi başımıza sıfır noktadan ilerlemeye çalışıyorduk...

Mehmet Özbek: ‘Szepty Ziemi’ aynı zamanda insan yaşamı ile ilgili bilgilerin depolandığı ve uzaya gönderilen Voyager Golden Records kayıtları ile ilgili de ipucu vermekte...Bu projeye dair ne söyleyebilirsiniz ?

Piotr Borowski – Çok ilginç olduğunu düşünüyorum...Çok ilginç... Bununla ilgili çok şey söyleyebilirim. Bu yolculuk, her ne kadar farklı bir sona ulaştık da, performansa ve metne yaklaşımımızda bizi dürttüleyen bir durumdu. Waldemar’ın, Magda ve Mihal sahneye girmeden önceki bir çok aksiyonu bu itkiyle gerçekleşmekteydi. Voyager güneş sistemimizi dolaşmakta... Bizim küçük bahçemizi...Çok ilginç bir deney...NASA, Carl Sagan’dan insanlığı temsil edebilecek materyaller seçmesini istedi. Başka hiç kimseye danışılmadı ve çok sınırlı bilgiler girildi. Kurbağa sesleri, inek sesleri vb. gibi...Belki de milyonlarca yıl sonra kimsenin tanıyamayacağı sesler...Ama hiç bir şekilde bizim de sırlarımız, düşmanlarımız, dinlerimiz olduğunun bilgileri girilmedi ve bu bir tezattı...Sanki politikalar, dinler, savaşlar, salgın hastalıklar olmadan var olmuşuz gibi...Ve bu deney oluşturuldu...Bu nedenle, tabii ki tamamen öznel bir yaklaşımla çağdaş ve teknolojik olanla, niçin dünyada şu an var olmayan bir şeyi, bu ruhsal durumu aramayalım diye sorduk...Hayata en başından başlamak isteyen ve bunun adımını atan erkek ve kadın ilişkisine odaklandık...Ne olabileceğini görmek istedik... Hiçbir gruba ve politikaya bağlı olmayan bu iki insan (Magda ve Mihal) sadece arzuları ile ilgili değil, hissettikleri ile de ilgili sorular soruyorlardı...Ve daha sonra bu iki adamla karşılaştılar (Waldemar ve Danny)...Voyager konusuna

gelecek olursak, o tekrar dünyaya geri gelebilir...Belki 60.000 yıl sonra...Burada belki farklı bir yaşam olacak...İnsanlık olmayacak...Ama bu materyaller burada olanlara, daha önce yaşamış olanlara dair bir şeyler söyleyecek...



Fotoğraf-16: ‘Szepty Ziemi- Yeryüzü Fısıltıları’ Yön: Piotr Borowski, 2014, Fotoğraf: Pawel Wilewski⁶⁶

Mehmet Özbek: Çağdaş tiyatro sahnesinde dijital teknoloji ve medya kullanımına dair genel olarak ne söyleyebilirsiniz?

Danny Kearns – Gördüğüm kadarıyla, eğer aksiyonla ilgili ne yapılacağı bilinmediğinde her daim projeksiyonla ilgili bir şeyler yapılmak isteniyor ve bu durum beni rahatsız ediyor. Bundan hoşlanmıyorum. Çünkü sanırım bu durum bir biçimde kendi yaratıcılığınızla mücadele etmekten kaçmak...Fakat tabii ki kendi çalışmanızı zenginleştirmek adına bu kullanıma da neden gerek duyulmasın... Ama bu başlangıç noktanız olmamalı...Bu öğeler, zamanı geldiğinde o ana kadar ne yapılmışsa onunla birleşmeli...

Magda Czarny – Danny ile aynı fikirdeyim. Bu kullanım neredeyse her yerde çok popüler bir hal aldı...Ama bence oldukça fazla...Hiç gereği yok...

Mihal Lorent – Eğer ihtiyaç varsa ve gerçekten yardımcı olacaksa tabii ki...

Mehmet Özbek: Hikaye Waldemar ve Danny için nasıl sonlanıyor?

Waldemar Chacholski – Son sahne için şunu söyleyebilirim ki o an, oynadığım karakter benim belki hiçbir zaman hayal dahi edemeyeceğim bir an yaşıyor. Ve finaldeki vurulma anı benim için, kişisel olarak ulaşılmaması imkansız bir metafor. Tümüyle gerçekten ne istiyorsa ona ulaşıyor...Ama bununla ilgili hiç bir şey söyleyemeyiz...Sadece bu ölüm metaforunu kullanabiliriz...

Danny Kearns – Tabii ki bu oldukça öznel bir yorum. Benim son sahnede gördüğüm kadarıyla Waldemar daha yükseğe ve gittikçe daha da yükseğe

⁶⁶ (Çevrimiçi) <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szepty-ziemi> 08.03.2015

ulaşmaya çalışmakta... Ve bir şeyler yanlış gidiyor ve yıkım anına geliyor... Daha çok acı çekmeye başlıyor... Benim karakterim ise bu durumu garip bir biçimde kabulleniyor... Karakterim bu planları onun doğru yolda ilerlemesi için yapıyor fakat durum başarısızlıkla sonuçlanıyor... Ama tamamlanıyor da... Bir şeyler ters gitti ve öldü diye düşünüyor... Bu kabulleniş güzel bir şey olabilir...

Mehmet Özbek: Yönetmen olarak her performansta sahneleri değiştirdiğiniz ya da kısalttığınız oluyor mu?

Piotr Borowski – Bu oyunda, oyun stratejisi olarak çok fazla değişiklik yaptığımı düşünmüyorum. Değişen şeyler sadece teknik şeyler. Sadece oyunun daha iyi olması adına ve seyircinin ne olup bittiğini anlamasına yardımcı olmak adına bazen kelimeleri veya cümleleri değiştiriyoruz. Daha açık bir biçimde anlaşılacak için... Bence bu metin performans için hiç bir şey ifade etmiyor. Hiç bir şey... Tamamen bir çöplük... Metinle çok kavga ettiğimi biliyorum ve gerçekten gerekli değil... Bazen oyunculuğun daha iyi gerçekleşmesi adına bakış açılarımızı değiştirdiğimiz oluyor. Bu değişiklikler provalar esnasında değil de daha çok seyirci ile buluştuktan sonra gerçekleşiyor. Çünkü seyircinin dikkatini kaybedip kaybetmediğini kolaylıkla algılayabiliyorsunuz. Değişim bu yüzden önemli... Performansın ölmemesi adına... Örneğin bu performansın sonunu hiç bir zaman bilmeyeceğim ve hep memnuniyetsiz olacağım... Her akşam, her oyunda en büyük fiziksel eforu sarfetme çabası gösteriliyor... Anlamak için... Bazen bazı yazarlar vardır... Özellikle dördü benim için çok önemli. Elliot, Mroczek, Gombrowicz ve Beckett... Onlar oyunu yazarlar ve yönetmene verirler... Ve yönetmene şöyle derler: ‘Bunu sahneleyin... Belki ben de anlayabilirim’. Bu gerçekten önemli... Sahnedeki hayatla metnin bir araya gelmesi birbirinden çok farklı... Metin artık ölüyor... Açıp okuyabilirsiniz ya da sayfaların üzerine viski dökebilirsiniz... Bazı kelimeleri okumakla duymak arasında çok büyük bir fark var...

Mehmet Özbek: Peki sahnede illüzyon yaratmak... Ne düşünüyorsunuz illüzyonla ilgili?

Piotr Borowski – İllüzyon çok güzel şeyler barındırır. Bizim için mükemmel bir şey... Neden? Çünkü eğer kuvvetli bir sözünüz varsa, söyleyeceğiniz önemli bir şeyiniz, bence performans süresince uzunluğu maksimum beş dakikadır. Örneğin bir ringte iki boksör olduğunu ve dövüştüklerini düşünün... Ama yirmi saniyede müsabaka biter... Bu bizim işimiz... Evet kesinlikle bu bizim işimiz... Bilmiyorum başkaları da böyle düşünüyor mu ama insanların zihinlerini bir kenara bırakmalarını sağlamalısınız... Seyirciyi resetlemelisiniz... Gerçekten sizin ne demek istediğinizi izlemeli ve anlamalılar... Biz ve seyirci arasında kurulmuş bir mikrokosmos gibi... Bunlar çok güzel... Sanki hep birlikteyiz ve senkronizeyiz... Bu inanılmaz derecede pozitif bir şey...

2. Haley McGee - Kanada

2.1. Helen Lawrence Üzerine

Wayne Leung, Mooney On Theatre internet sitesinde ‘Helen Lawrence (Canadian Stage/Arts Club Theatre Company/The Banff Centre)’ başlığı altında kaleme aldığı görüş yazısında Helen Lawrence oyununun görsel olarak, tiyatro, film ve görsel sanatların çarpıcı bir karışımı olduğunu belirtmektedir. Wayne; Vancouver merkezli sanatçı Stan Douglas ve Kanada’lı yazar Chris Haddock’un buluşu olarak sahne üzerinde, chromakey mavi ekran önünde oyuncuların canlı bir biçimde filme alındığını ve CGI ile bütünleşerek bir tür gerçek zamanlı – canlı aksiyon filmi yaratıldığını ve bunun sahne üzerindeki beyaz tül perdeye yansıtılarak oluştuğunu aktarır. Wayne oyunun 1940’ların sonunda, savaş sonrası Vancouver’da geçtiğini; cesurca tüm film noir metaforlarını kullanan; femme fatale, çizgili takım elbiseli gangesterlere, yozlaşmış polis dedektiflerine ve ahlaki belirsizliklere sahip olduğunu belirtmektedir. Wayne’e göre Douglas; loş sokakların, süslü otel lobilerinin, trenlerin, dönem dahilindeki şehir görüntüsünün üç boyutlu bir biçimde işlenmesine liderlik eder. Oyuncular sahnede birbirlerini canlı olarak kameraya almakta ve çekimler CGI sahneleme ile sorunsuz bir biçimde birleştirilip yansıtılmaktadır. Wayne; yakın çekim ya da geniş açı olsun bunun muhteşem bir görüntü oluşturduğunu vurgular.⁶⁷

2.2. Haley McGee ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Mehmet Özbek: Haley McGee kimdir? Biraz bahsedebilir misiniz?

Haley McGee – Toronto’nun dışında bulunan küçük bir şehirde büyüdüm. Oyunculığa orada başladım. İlk gösterimi on dört yaşında iken gerçekleştirdim. Bu gösteriden az da olsa para kazandım Ve bu çok hoşuma gitti. Daha sonra oyunculuk ve performans sanatları lisesine gittim ve ardından da lisans eğitimimi tamamladığım üniversiteye başladım. 2007 yılında bu üniversiteden mezun oldum. Mezun olduktan sonra, ki Kanada’da bir ajansa bağlı oluyorsunuz ve işler böyle yürüyor. Benim de bir ajansım var. Sinema ve tiyatro için seçmelere giriyorsunuz. Ben daha çok oyuncu olarak tiyatro merkezli çalışmalar yaptım. Oyunculuk okulunda iken yazmayı çok sevdiğimi fark ettim. Oyun yazarlığı...2008 veya 2009 yılında ilk monoloğumu yazdım. Bu aynı zamanda kendi oynadığım bir solo performanstı. 2011 yılından beri hem Kanada’da ulusal, hem de Almanya, Hollanda, İngiltere, New York ve hatta Mongolia’daki uluslararası turnelerde bu performansı sergiledim.

Mehmet Özbek: Ödülleriniz de var...

Haley McGee – Evet Kiel’deki bir tiyatro festivalinden, New York City ve Amsterdam’daki festivallerden de aldığım birer ödülüm var.

⁶⁷ Leung, W., Çevrimiçi, <http://www.mooneyontheatre.com/2014/10/16/review-helen-lawrence-canadian-stagearts-club-theatre-companythe-banff-centre/> 28.04.2015



Fotoğraf-17: 'Helen Lawrence' Yön: Stan Douglas Fotoğraf: David Cooper⁶⁸

Mehmet Özbek: Helen Lawrence'a dönecek olursak, kimdir Julie Winters? Sahne üzerinde diğer oyuncularla ilişkisini nasıl tanımlarsınız?

Haley McGee – Julie eski bir veteran otelinde çalışmakta. Bir resepsiyonist olarak. Aynı zamanda o otelde yaşıyor çünkü otelin sahibi, Hollanda'da ikinci dünya savaşında öldürülen babasının eski bir arkadaşı...Temel anlamda yetim olarak büyümüş bir kız. Çok ilginç bir genç kız...Neredeyse onaltı yaşında... Bir erkek gibi giyiniyor. Kesinlikle lezbiyen ve bir erkek gibi görünmek istiyor. Muhtemelen cinsel kimlikle ilgili bir durum ama aynı zamanda korunmasız ve savunmasız olduğu için masküleniteyi benimsemesi adına onun için daha güvenli bir pozisyon. Çünkü Helen Lawrence'ın dünyasında kadınlara pek iyi davranılmıyor. Bence bu da bir sebep. Tamamen bir kazazede aslında...Bir sokak köpeği gibi...Çok sevilen bir sokak köpeği...Aynı zamanda hırsızlık yapmayı da seviyor...Oliver Twist'i biliyorsanız oradaki Artful Dodger arketipine benziyor. Evet...Çok eğlenceli fakat kesinlikle bütünüyle masum değil...

68 (Çevrimiçi), <http://www.muenchner-kammerspiele.de/spielplan/reactions-helen-lawrence/fotogalerie/> 29.05.2015



Fotoğraf-18: 'Helen Lawrence' Yön: Stan Douglas Fotoğraf: David Cooper⁶⁹

Mehmet Özbeğ: Oyun esnasında bir çok kamera ve video projeksiyon ile karşılaşyoruz. Haley McGee'nin bu teknolojik araçlar ile provalar esnasındaki ilişkisi nasıldı?

Haley McGee – Bunu prova etmek oldukça zordu. Bu daha önce yapılmamış bir şeydi. Ya da söylemeliyim ki ben daha önce böyle bir şeyle karşılaşmamıştım. Tiyatronun filmi içerdiği bir durum. Fakat temsil canlı gerçekleşiyordu ve zorlayıcıydı. Tüm sahne mavi ekran içindeydi ve SGI sistemi içinde bulunuyordu. Bizler birer metre aralıklı kare kare ızgaralar içinde konumlanıyorduk. Ve bu ızgaralar üzerinde herhangi bir işaret bulunmuyordu. Provaları Kanada'nın Banff bölgesinde yapıyorduk. Rockies dağlarının üzerindeki bir yerde. Kışın hava oldukça kuruydu ve çok fazla static elektrik vardı. Ve sonunda kameralar static elektrik yüzünden şoka girdi. SGI erimeye başladı. Ne zaman sahneye dönsek sanal dünya değişiyordu ve bizler kendimizi yeniden sahne üzerinde konumlandırmak zorunda kalıyorduk. SGI erimeye devam ediyordu. Bu durum oldukça moral bozucuydu. Özellikle provalarda alışkın olduğum çalışma biçimi oyuncu merkezliydi fakat bu durum fazlasıyla teknoloji merkezliydi ve hatalarla uğraşıyorduk. Müthiş bir sabır testiydi. Bu aynı zamanda oldukça zordu çünkü uzunca bir zaman ekranda ne olup bittiğini göremiyorduk. Mavi kutunun içinde endişe içindeydik. Farklı boyutta bir sabır gerekiyordu. Ve bu an oldukça kontrollüydü. Tamamen görsel olarak dikkat çekici bir şeyin içinde yer alıyordunuz. Şimdi herşey yolunda ve eğlenceli. Bizler de konumlanacağımız yerleri biliyoruz. İşaretlerimiz var. Ama bu noktaya ulaşmak oldukça yavaş ve gayret isteyen bir süreçti.

69 (Çevrimiçi), <http://www.muenchner-kammerspiele.de/spielplan/relation-helen-lawrence/fotogalerie/> 29.05.2015

Mehmet Özbek: Dijital teknoloji ve farklı medya öğelerinin çağdaş dünya tiyatrosunda kullanımının yeterli olduğunu düşünüyor musunuz?

Haley McGee – Video ve dijital aygıtları ilginç ve insanı heyecanlandıran biçimde kullanan o kadar çok çalışma izledim ki... Ama ben bir çok şeyin analog ve lo-fi olması konusunda takıntılıyım sanırım. Teknolojiye yetişmeyi beklerkenki sabrımı sınımam lazım. Bu tabii ki benim estetik algım. Teknoloji şu an çok etkileyici ve klas bir biçimde kullanılmakta. Bence insanlığın durumu ve dünyayı nasıl deneyimlediğimiz ile ilgili kullanılabilir. Ekranlarla çevriliyiz. Hepimizin telefonlarımızla, bilgisayarlarımızla, televizyonlarımızla ilişki halinde olduğu bir gerçek. Sanırım sözümü geri almalıyım.



Fotoğraf-19: ‘Helen Lawrence’ Yön: Stan Douglas Fotoğraf: David Cooper⁷⁰

3. Jan Struckmeier - Almanya

3.1. Jan Struckmeier ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Mehmet Özbek: Jan Struckmeier kimdir ? Biraz bahsedebilmisiniz kendinizden...

Jan Struckmeier - Üç yıldır Ludwig Maximilians Üniversitesi’nde tiyatro bilimleri öğrenimi gören bir üniversite öğrencisiyim. LMU’nun stüdyo sahnesine paralel olarak birçok eserin sahnelenmesinde katkıda buldum ve bir çok oyunda yer aldım. Çok farklı eserlere katkıda bulunduğumu söyleyebilirim. Örneğin bunların arasında bir dans eseri vardı ve bu eserde oldukça yoğun biçimde etkileşimli medya etmeninden yararlandığımızı belirtmeliyim. Burada bizler daha çok internet motifini kullandık. Bu örnekte abartılı bir komedi unsuru

70 (Çevrimiçi), <http://www.muenchner-kammerspiele.de/spielplan/relation-helen-lawrence/fotogalerie/> 29.05.2015

bulunuyordu. Bu şu anlama geliyordu diyebilirim: Çok güçlü oynayan, bedeniyle oynayan, aykırı oynayan bir oyuncu varlığı...

Her seferinde rejide harika insanlarla çalışma fırsatım oldu ve onlardan çok güzel şeyler öğrendim. Sonra kendi eserimi yapmaya niyetlendim ve bu eser de Veba2014 oldu. Bunu uygularken de herşey öyle bir biçimde gelişti ki, öğrendiğim birçok şeyi burda biraraya getirdim. Örneğin burda çok fazla video projeksiyon kullanımı var, ama aynı zamanda çok güçlü bir fiziksellik de var eserde. Ve ben bu fiziksel kullanımı tiyatro bilimleri öğrenimimde aldım. Örneğin Meyerhold çok önemli bir esin kaynağıydı ki sonrasında oyun için de fiziksellik üzerinde çok ciddi etkileri oldu.

Meyerhold aynı zamanda, örneğin sonrasında çıkış noktası olarak kullandığım Grotowski'yi de tarihsel bağlamda etkiledi. Burda, şurda, orda ve sonra, yani adına dalgalar dansı da dediğim adeta bir dans parçasında yer alan fiziksellikten bahsediyorum.

Burada, sahnede genel anlamıyla bu motifi kullanan oyuncunun performansından ve onun bu motiften yararlanarak öznel olarak yarattığı işten bahsediyorum. Benim de önem verdiğim şey buydu. Amacım kendi tiyatro uygulamalarımda insanlara yeni bir estetik sunmak ve akabinde bu estetiği onların kullanabilecekleri ölçüde serbest bırakmaktı.

Mehmet Özbek: Veba2014'ün hikayesi nedir? Oyun esnasında karakterler arasındaki ilişkiyi nasıl açıklayabilirsiniz?

Jan Struckmeier - Bu tiyatro eserinde tek bir hikaye veya tek bir konu yok. Bu eser daha çok bir kolaj çalışmasıdır. Çıkış noktası ise Albert Camus'nün Veba'sıydı. Önümüzdeki metin için sanki şöyle bir görevimiz vardı diyebilirim; bunu sahneye nasıl uyarlayabiliriz?

İlaveten, Meyerhold'un 1914 Gozzi uyarlaması olan 'The Love for Three Oranges' tiyatro eserinden üç kısa komedi örneği vardı. Bu eser hiç bir zaman sahnelenmemiştir ve bu üç figür de kendilerini lirizm, trajedi ve de yüksek oranda komediden kurtarmak istemişlerdir. Daha çok düşük komedi unsuruna, yani diğer bir deyişle oyuncunun sahnede bağımsız, komedyen niteliğinde, daha düşük düzeyde komik olarak serbestçe işini yapabildiği bir şekilde var olması durumuna işaret etmekteydi.

Veba2014'ün birinci ve ikinci bölümünde çıkış noktamız bu eser oldu. Üç oyuncu tarafından sanat, özgürlük ve halk temaları ele alınarak bunlar hakkında fikir beyanı yapılmaktaydı. Bir halk nasıl var olmaktadır? Ve bu var oluş esnasında herşey nasıl adım adım kontrolden çıkar? Burada çok güçlü bir şekilde şu konuya odaklandığımızı belirtebilirim; dili nasıl daha fazla yıkabiliriz? Sanat temasının sonunda o üç düşük komedi unsuru barındıran oyuncu yeniden sahneye çıkar. 'Ok, burda duracağız.' 'Artık yeter!' denilmektedir. Sonra yeni bölüme geçilir ve burda Adolf Hitler ve Georg Elsa örneğinden yola çıkılarak Nazi konusu işlenir. Georg

Elsa, üçüncü imparatorluğun özgürlük savaşçısı, direnişçi olarak, 1939'da Adolf Hitler'i bir bombayla havaya uçurmaya teşebbüs etmiş, ancak başarısız olmuştur. Ve insanlar günümüzde onu artık hiç hatırlamıyorlar. Bu iletilmek istenen mesaj açısından iyi bir örneği denilebilir.

Ancak genel anlamda amaç bir mesaj vermek değil, bilakis sahneye bir tiyatro eseri, önemli bir devinim getirebilmektir. Ve daha sonra yine üç oyuncu gelir ve sahneyi bitirir. Akabinde bugün artık neredeyiz, varlığımızla nasıl hareket ediyoruz, bununla nasıl başa çıkıyoruz, konusunun işlendiği 2014 bölümüne gelinir. Çünkü bizim artık şöyle bir sorunumuz var. Bizler şimdi adeta Hipster nesliyiz ve Hipster nesli ne yapacağını bilmemekte. Bu biraz da sanki birinci dünya savaşı öncesindeki kayıp nesle benzemekte...

Bir önceki, hatta iki önceki nesilde insanlar Almanya'yı yeniden kurmayı başarmışlar, sonraki nesil ise Almanya'yı kurtarmıştır. Eğitimden cinselliğe kadar herşey kurtarılmış ve daha sonrasında ise aniden olaylar öyle gelişmiştir ki içinde birşeylerin başarılmasını engelleyen, motiflerin kaybolduğu, aksine tamamen nihilizm denilebilecek çok yıkıcı bir dönemle içiçe geçen bir Punk hareketi başlamıştır. Duvarın yıkılmasından sonra ise insanların hayatlarında politikalarının olmadığı, bilakis kendilerini her geçen gün daha fazla kaybettikleri bir zaman dilimi var olur. Partiler düzenlemek ve eğlenmek, bir ideolojinin peşinden koşmaktan daha önemli hale gelmiştir. Demek istiyorum ki ideoloji günümüzde inanılmaz negatif bir yük altında kalmıştır. Bu kavram, tek tek ele almak gerekirse, hergün yeniden yeni bir güne başlamak, birşeyler yapmak açısından bir motivasyon kaynağı oluşturur aslında. Bizler günümüzde işte böyle bir probleme sahibiz. Yani nasıl görünüyorum, ne yapıyorum, en iyi nasıl eğlenebilirim? Belki bu biraz dar bir bakış açısı olabilir ancak sürecin merkez noktasını oluşturduğunu düşünüyorum.



Fotoğraf-20: 'Die Pest 2014', Yön: Jan Struckmeier⁷¹

71 (Çevrimiçi), <https://diepest2014.wordpress.com/>, 29.05.2015

Oyunda vebanın adeta ideoloji gibi bir duruma dönüşmesi ancak bir sonraki ideolojinin gelmesiyle son bulmaktadır. Oyunda çok kısa bir an vardır, bir özgürlük anı... örneğin Doktor olan vatandaşın duvara çıkması ve diğer tarafa indiği anda bir anda kapitalist olması durumu... Yani komünizmden kapitalizme bir geçiş yansıtılmaktadır. Bir ideoloji diğeri tarafından devralınır ve özgürlüğün sadece saniyenin yüzde bir diliminde var olduğu ve bunun da yukarıda, yani daha duvarın üzerindeyken gerçekleştiği görülür. Bu tek kelimeyle ürkütücüdür. Yani bizim her seferinde bir ideolojiden, bir vebadan diğerine sürüklenme durumumuzdur...

Kısaca karakterlere değinmek gerekirse... Karakterler oyunda gerçekten ikincildir ve bunlar orijinal eserden kalma artıklardır. Onların artık rolü hissetmek gibi bir amacı yoktur. Yani demek istiyorum ki bu insanlar bizdeki vebada henüz bir isme sahip değillerdir. Onlara isimleriyle hitap edilmez... Onların adı doktordur; ya meslekleriyle ya da temel duygu durumlarına göre adlar almaktadırlar. Orijinal eserden ya da orijinal romandan kalma fosillerdir denilebilir. Hiçbir önemi kalmayan birer zombiye benzemektedirler...

Mehmet Özbek: Oyun esnasında arka planda bazı fotoğraflar ve video projeksiyon kullanımı görmekteyiz...Oyunda yönetmen olarak bu medya öğelerini kullanmaktaki amacınız neydi?

Jan Struckmeier - Yani ilk olarak en başında da belirttiğim gibi, benim için önemli olan, eski eserlerden mümkün olduğunca çok öğeyi dahil etmektir. Yani diğerlerinden öğrendiklerimi ele almak... o noktada Veba2014 ortaya çıktı. Büyük temalar burada büyük öneme sahipti... Burada söz konusu olan, çok güçlü medya araçlarıyla çalışmaktı... Bu yüzden burda böyle bir iş oluştu... Sonrasında ise buna değdi. Ve o an, yani sahnede ille de oyuncu ile ifade edilmek zorunda olunmayan içerikleri aktarma söz konusu olduğunda medya önem arzetti. Ve her seferinde bölüm başlıkları kullanılmaktadır... Yani, parçada yer alan her bir bölüm için bir başlık mevcuttur. Örn. çizgi, zaman bildirim veya veba, sanat vb... Burada eserin tümüne bir yapı kazandırmak için her bölümün açıldığı alt bölümler oluşturuldu. ‘Şimdi eserin bu bölümündeyiz... Bu bir kitap gibidir, ve bunu biraz da orijinal romana dayandırmak gerekir’. Sonra işlenmemiş filmlerin olduğu, esere içerik olarak uyan videolara rastlarız. Kurgulanmış videolar da vardır. Örn. Birçok Afrikalının birbirleriyle savaştığı video görüntüsü gibi... Videonun sonunda, bazı kişilerin, birini sopayla öldürene kadar dövüldükleri görülür... ve işte o an uyarılma yoluna gidilmektedir... Başlangıçta herşey biraz tuhaf gösterilir ve Lampedusa bölgesinde, teknelerle bir çok insanın kaçak yollarla ülke değiştirmesi ve sonunda alabora olan tekneler ve ölen kaçaklar... Bu, filmin içine girdiği ve Deltmen’in de aralarına katıldığı bir oyun niteliğinde kaydedilmiştir. Ve sonra video görüntü ile karşılaşırız ve doğal yerleşim alanı ve meydandaki at görüntüleri yansır... Afrikalının öldüresiye dövüldüğü sahne ve yanında küçük bir çocuğun durması ve salınmalar... Biz de bunu esere uyarladık... İnsanlar salınmaktadır ve

bu sayede dalga hareketleri oluşmaktadır ve Lampedusa'nın su motifi yeniden ortaya çıkarılmaktadır. Bu durum anlaşılmayan ama her zaman anlaşılabilir olacak olma potansiyelini taşıyan bir durumdur. Burada Afrika ile ilgili iki klişe vardır. Bir taraftan bizim onların doğal ürünlerini satın alarak, kendi kendilerine yardım edebilmelerini sağlamamız; örn. okullar inşa edebilmelerini olanaklandırmak gibi...Ve diğer taraftan ise elimizde tam tezat birşey var. Onlar birbirlerini öldürmektedir... Bu iki düşünce ve bu insanlar, bu kıta hakkında edindiğimiz klişeler farklı farklıdır. Ama her ikisi de gözle görülür niteliktedir...Ve ben de yalnızca bu videoyla klişelerimizin nasıl olduğunu net bir şekilde ifade etmeye çalıştım. Ve sonrasında karşılaştığımız sorun; biz bunu nasıl tiyatro eserinin içine uyarlayabiliriz oldu. Ve estetik açıdan aynısını oynamaya çalışmak pek de anlamlı olmazdı. Peki bu nasıl olacaktı? Bu yüzden bunu video projeksiyon olarak gösterme olanağı vardı. Elimizde Youtube'dan alınan ve üç Afrikalının birini öldüresiye dövdüğü orijinal bir video vardı... Yani, bu bir orijinal video görüntüsüydü ve başlama noktasıyla, Lampedusa girişiyle, doğal yerleşimi göstermekten ziyade daha çok bu durumu gizleyen bir video ile yabancılaştırma etkisi yaratılmaktaydı ve sonunda arka planda çalan mekanik dövüş müziği ile videonun bir tekrarı oynatılmaktaydı. Aynı zamanda insanın adeta suyu tutarcasına yumuşak hareketleri görülmekteydi...Bu bir örnekti... Bu, ilginç olabilecek ve mutlak kesinlikle sahnede oynayamayacağımız bilgileri, yabancılaştırarak yeniden gösterme sanatıydı. Bu kullanım oldukça önemliydi...

Mehmet Özbek: Bir yönetmen olarak oyuncuların, oyunda kullanılan dijital medya ile ilişkisini nasıl tanımlarsınız? Provalar esnasında herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı?

Jan Struckmeier - Bu eserde teknik öğeler ve gösteri sahnede birarada ve çok güçlü bir tezatlıkta var oldu. Her ikisi de birbirine karşı savaşıyordu...Örneğin başlangıçta hikayeyi anlatan, yani yalnızca müzikle anlatan bir giriş bölümü vardır. İnsanlar hala eğilmektedirler... Sonra birden olayların başlamasıyla, oyuncuların da ayaklanmaya başladıkları görülür. Oyunun heyecan verici noktası ise en sondadır. Orda yalnızca sestem ibaret olan anlatıcı, hala ısrarla birşeyleri anlatmaya çalışmakta ve oyuncular bağırılmaktadır. Sonrasında ise sessizlik sağlanır. Oyun boyunca kesintisiz bir heyecan vardır. Hiç bir zaman o an video ile gösterilene mi yoksa sahneye mi bakacağınızı bilemezsiniz. Aslında bu durum tüm oyunda genel bir durumdur. Asla nereye bakmanız gerektiğini kestiremezsiniz, çünkü çok fazla aksiyon vardır. Ve işte bu benim odak noktası olarak seçtiğim bir şeydi. Zorlanmanın yaşandığı bir tiyatro yapmak. Çünkü tiyatronun kendi içinde erimemesi gerekir, tiyatronun insanları düşünmek için harekete geçirmesi lazım. Evet bu yine biraz gösterişlidir. Yani kendi içinde laubalilik göstermemesi, çünkü bu kendini olduğundan daha fazla daraltması anlamına gelir. Ve videolarla da bu böyledir. Videolar kendi kendini açıklamaz ve oyuncuları da açıklamaz.

Oyuncuların sadece bu videoları vardır ve bu videolar üzerinde hiç bir etkileri yoktur. Fakat bunları bir şekilde kullanmak zorundadırlar, Kısmen görmezlikten gelirler, kısmen değerlendirirler, kısmen video aksiyonu sahnede yorumlarlar ve bu yüzden bazı bağlantılar kurulur...

Mehmet Özbek: Çağdaş Tiyatroda teknolojiyi sahnede farklı şekillerde görüyoruz. Sizce oyununuzda kullanılan dijital ortam hangi yapıyı içinde daha fazla barındırmaktaydı? Karakter, Mekan, Zaman vs...

Jan Struckmeier - Sanırım ben tarz olarak dijital medya kullanımını önemsiyorum. Ama ne varki gerçek olan, benim dijital medyayı kullanmakta oldukça kötü olmam... İnternette zorlanıyorum, bilgisayarları kullanmakta zorlanıyorum. Ve bu sanırım benim gibi bir çok tiyatrocun ve rejisörün temel sorunu. Hepimiz medyayı kullanmakta pek de iyi sayılmayız. Bunu değiştirmeye çalışıyorum ama her zaman olmuyor maalesef. Bu yüzden diyebilirim ki bu bir tür, bu tür sürekli gerçeğe çarpan yabancı bir şey. Ve ben de buna böyle bakıyorum, yani normal hayatımda rahatsız eden, beni engelleyen birşey, ancak onsuz da yapamadığım bir şey... Günümüzde internet elzemdir. Orda bilgilere en hızlı şekilde ulaşırsınız, internet üzerinden sosyal iletişim kurarsınız ve böylece internet sahnede de kendi yolunu bulur. Ve biz gittikçe daha güçlü bir trend haline gelen bu yabancıyı inkar edemeyiz ve daha yaşlı rejisörler bunu gerçekten yabancı bir kavram olarak algılarlar, çünkü bu yeni olandır. Bu rahatsız eder. Ancak ben eğer bununla büyümüş olan bir nesilden isem, bunu kullanabiliyorsam, kullanabilmek zorundaysam niçin kullanmaya çalışmayayım...ve belki de bu zorlanma, arada kalan, yani dijital öncesi ve sonrası bir zamanda yaşayan biri olmamdadır. Charlie Chaplin mesela bu dönüşümü sessiz film ile sesli film arasında yaşayan biri olarak deneyimledi...Ve diyalog içeren filmlerinde, sesli olanlarda, dil her zaman biraz soyuttu. Buna en iyi örnek ise dili yıkmaya çalıştığı Büyük Diktatör filmiydi. Ve sanırım şu anda bizler, yani medyayı kullanabilen, ancak buna tamamen hakim olmayan bir grup insan, sahnede hemen hemen hiç ya da az denebilecek kadar teknik malzeme kullanılan bir zaman aralığında birer aracı konumundayız. Bazıları için dijital dünya bugüne kadar sahnelenen şeyle tamamıyla zıtlık ve tezat içinde olan birşeyi gösteren bir ifade şekli olabilir. Diğer bir deyişle, bir açılım... Bende ise bu biraz ürkütücü bir durum. Herkesin seyrebileceği ve birinin öldürüleşiye dövuđüğü bir Youtube video görüntüsü fazlasıyla ürkütücü özelliindedir. Ve bu tiyatro eserinde de doğrudan iletilebilir.

Mehmet Özbek: Dijital Teknoloji ve farklı medya öğelerinin modern tiyatrodaki kullanımını hakkında ne düşünüyorsunuz? Tiyatro ve Dijital Medya birlikteliğini nasıl açıklıyorsunuz?

Jan Struckmeier - Ben geleceği çok net olarak, tiyatronun bu tür medyalarla her geçen gün daha güçlü bir şekilde bağlanacağı şekilde görüyorum. Bence yeni dahil olan her bir medyum tiyatrodaki bir şekilde kullanım alanı bulacaktır. Çünkü

tiyatro bir tür üst ortam türündedir, bir hipermedyumdur, şu sebepten ki, çünkü herşey tiyatrodaki gösterilebilirlik özelliğine sahiptir. Tiyatro 3D'dir. Oradaki insanlar canlıdır, ama her zaman farklı birşeyleri de üretebilirsiniz. Bir resmi, bir tabloyu sahneye koyabilirsiniz. Bir tiyatro sahnesini gerçek his uyandıracak şekilde resmedemezsiniz, çünkü orda canlılık faktörü eksiktir. İşte bu yüzden tiyatrodaki internetin de aslında çok önemli bir işlevselliği vardır. Bu arada durum öyle gelişmiştir ki eskiden nerdeyse hiç kimsenin bir Smartphone'u yoktu. Günümüzde ise herkeste var. Böylece bakış açısı da daralmakta. Artık bir Smartphone sahibi olmak özel bir durum değildir ve özel bir durum olmaktan da çıkacaktır. Her seferinde bir kamerayı, bir video projeksiyonu sahnede kullanmak, internetten bir gönderiyi almak, internetten kaynak bulmak özel bir durum olmaktan çıkacak...

Mehmet Özbek: Kamusal alanda medyanın tiyatro ile etkileşime geçebilme ihtimali üzerinde ne düşünüyorsunuz? Gündelik hayatta ilüzyonu yaratmak sizce mümkün mü?

Jan Struckmeier - İlk olarak şunu söylemem gerekir ki, kamusal alanda sınırlandırılan bir dijital medya söz konusu; Elektriğimi nasıl sağlayabilirim?, Beamer projeksiyonu için uygun ışığı nasıl elde edebilirim ki güneş ışığına karşı bile yeterince güçlü olabilsin? Bunlar teknik olarak çözülebilecek sorunlar. Ancak daha ilginç olabilecek olan, tiyatronun kendisinin böyle bir ilüzyon olmasıdır.. Aynı internette yaşadığı türden. Buna göre karar verilir, bağlantılar nerde, nerde tiyatro ve internet birbirini dengeler ve nerde birbirinden farklıdır. Oysa tiyatrodaki roller bellidir. Ne oynarım, nasıl sahnede yürürüm. Herşey oldukça net belirlenmiştir ya da bilinçli bir şekilde belirlenmemiş ya da kısmen belirlenmiş durumdadır. Ve internette ise durum öyledir ki, orda birlikte şekillendirebilirsiniz ve orda adeta birlikte iletişim kurmak amaçlı her iletişimde olduğu gibi belirli kurallar, kodlar vardır. Ve bu kodlar tiyatrodakiyle benzerlik gösterir ve durum bundan ibarettir, herşey bir ilüzyondur, iletişim, tiyatro, internet, dijital medya. Eğer ben bir video projeksiyon kullanırsam, bu, birşeyi nasıl iletebileceğim yönünde yalnızca bir ifade biçimi, iletişimin bir türüdür. Alıcı bunu doğru algılar mı veya uyarladığım şekilde benim düşündüğüm gibi mi algılayıp algılamadığı beni ilgilendirmez. Ben net işaretler verebilirim... ancak asla başarıdan emin olamazsınız... İlüzyon demek, kesin olarak şunu söyleyebilmek demektir; bana şu anda birşeyler anlatan kişi bununla ne mesaj vermek istiyor ve elimde olan bu ortam, bu dijital ortam veya ortam olan tiyatro neyi ortaya çıkarabilir ki iletişim sağlanabilsin. Burada asıl konu ilüzyonsuz bir iletişim türünün olmamasıdır...

4. Kemal Kocatürk ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Mehmet Özbek: Yönettiğiniz ve oynadığınız oyunda/oyunlarda barkovizyon, Video Projeksiyon, 3D Mapping, televizyon, sinema, video vb. ne tür dijital veya analog ortamlar (medya) kullanılmaktadır?

Kemal Kocatürk - Son dönemde yönettiğim 3 oyunda video projeksiyon kullandım.

Mehmet Özbek: Bu oyunlarda klasik gösterim olanaklarının dışına çıkılmasının sebebi sizce nedir? Oyunlarla ilişkilendirerek bunu nasıl açıklayabilirsiniz?

Kemal Kocatürk - Tarihselleştirme isteği... Kimi zaman da yabancılaştırma efekti olarak kullanma... Sinemasal anlatımın olanaklarını da tiyatro içinde kullanma isteği.

Mehmet Özbek: Yönetmen olarak kullandığımız biçim size ne tür bir kolaylık sağladı? Veya bu biçimi sahne üzerinde gerçekleştirirken herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı?

Kemal Kocatürk - Bazen hayal ettiğiniz dünyayı kurmakta maddi bağlamda güçlükler çekiyorsunuz. Bu güçlüklerin üstesinden başka bir materyali devreye sokarak gelmeye çalıştığımızda düşlediğiniz gibi olmasa da farklı bir açı sağladığı da oluyor veya tümünden vazgeçiyorsunuz. Yoksul tiyatronun olanaksızlığına yaslanıp yeni bir anlatım biçiminin peşine düşüyorsunuz... Ki çoğu kere daha verimli de olabiliyor.

Mehmet Özbek: Peki oyuncu olarak sahne üzerinde dijital veya analog medya ile olan bağınız sizce nasıldı? Bu ilişkiden oyuncu olarak memnun muydunuz? Ne tür zorluklarla karşılaştınız?

Kemal Kocatürk - Size sunduğu uçsuzluk ve mekansızlık duygusu muhteşem. Bir anda tiyatro çerçevesinin dışından, bambaşka bir dünyanın içinden seyircinize sesleniyorsunuz ve arkanızda çağrışımın müthiş dünyasıyla deviniyorsunuz. Seyirciye her replikte başka imajlar sunuyorsunuz. Bunun yanında oyuncu olarak her görüntünün sizin sözünüzle birlikte yol aldığını bilmeniz, sahne üzerinde yanlış yapma hakkınızı elinizden alıyor. Müzik, akan görüntüler ve siz tam bir uyum içinde olmak zorundasınız. Elbette bu yüksek bir konsantrasyon gerektiriyor.

Mehmet Özbek: Çağdaş Türk Tiyatrosunda veya yurtdışında bu tür teknolojik anlatım olanaklarının kullanıldığı başka oyunlar izlediniz mi?

Kemal Kocatürk - Elbette izledim. İtalya'da Angelo Savelli'nin yazıp yönettiği bir Romeo Juliet uyarlaması izlemiştim, Onda da projeksiyonun kullanımı baş döndürücüydü. Sonra yine 3D Mapping uygulamasıyla bir dans tiyatrosu izlemiştim ve çok büyüleyiciydi.



Fotoğraf-21: 'Can', Tiyatro Kumpanyası, Yön: Kemal Kocatürk⁷²

Mehmet Özbek: Yönettiğiniz oyunda kullandığınız dijital veya analog ortam Karakter, Mekan, Zaman, Olay, Tarih vb olarak daha çok hangi yapıyı barındırmaktadır? Bahseder misiniz?

Kemal Kocatürk - Mekan oluşumunu çok kolay kuruyorsunuz ama bunun yanısıra hareketli video görüntülerle de oyuncuyu hareketli bir alanın içine alabiliyor, bunun seyircideki gerçeklik duygusunu yükselttiğini gözlemliyorsunuz. Zaman zaman da tarihselleştirme bağlamında, geçmişin izlerini sahne üzerine sererek bugün ile seyircinin kucaklaşmasını ya da tersine itişmesini yaşatabiliyorsunuz. Geçmişin olaylarını seyircinin belleğinden çağırıp, söylediğiniz söz ile örtüşmesinde seyircinin yaşadığı özdeşleşme ya da kırılmaları rahatça ortaya koyabiliyorsunuz.

Mehmet Özbek: Medya (Dijital /Analog ortam) ve Tiyatro birlikteliği sizin için ne ifade etmektedir?

Kemal Kocatürk -Tiyatroyu, teknolojik olanaklardan yararlandırarak, seyircinin çağrışım yöntemiyle belleğine daha büyük izler atıyorsunuz. Tiyatro tüm sanatlardan yararlandığı gibi, teknolojinin nimetlerinden de faydalanmalıdır. Seyirciyi şaşırtmak bizim işimiz.

Mehmet Özbek: Çağdaş Türk Tiyatrosu'nda bu tür anlatım biçimlerinin kullanılması bir yönetmen/oyuncu olarak sizce yeterli midir? Ekleyebileceğiniz düşünceleriniz nelerdir?

Kemal Kocatürk - Yeni anlatım biçimlerini aramak zaten bir yönetmenin ödevi olmalı. Ya da sözünü daha kıymetli kılacak, her anlatımı denemek zorundadır yönetmen. Yeterli olanakların sağlanabildiği ortamlarda yönetmenlerin daha fazla hayal kurması mümkünmüş gibi görünüyor ama yoksul tiyatronun olanaklarını

72 (Çevrimiçi), <http://www.tiyatrokumpanyasi.com/Images/can.pdf>, 29.05.2015

tatmamış bir yönetmenin bu farkındalığı yaşamadığını da gözlemliyorum. Çağdaş Türk Tiyatrosundan söz edebilmek için, çağdaş mekanlarınızın olması şart. Bugün ülkemizdeki birçok tiyatro sergi alanlarını dahi bulamıyor. Bu anlamda müthiş bir yoksulluk ve kıtlık çekmekte tiyatromuz. Devletin olanaklarına sahip tiyatrolar bile bundan yeterince muzdarip ise varın gelin özel tiyatroların durumunu düşünün. Birbirine hiçbir anlamda benzemeyen depolardan bozma alanlarda tiyatro yapmaya çalışan bu ülkenin sanatçısı ne kadar düş kurabilir bunu sizin düş gücünüze bırakıyorum...

5. Yolcu Tiyatro ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Mehmet Özбек: Tiyatronuzun kuruluşu hakkında ve oyunda ne tür dijital veya analog ortamlar (medya) kullanıldığından biraz bahsedebilir misiniz?

Ersin Umut Güler- 2012 yılında kurulan ve 2013 yılının mart ayında ilk oyunun prömiyerini yapan Yolcu Tiyatro'nun "Kapıların Dışında" adlı oyununda, 3D Animasyon, mapping teknolojilerini kullanıyoruz. Bu oyun benim ilk yönetmenlik denemem. Daha önce oynadığım ya da rejî ekibinde yer aldığım oyunların hiç birinde medya kullanımı olmamıştı. "Kapıların Dışında" adlı oyun tiyatromuzun ilk oyunu, benim ilk rejî denemem ve bütün oyun boyunca sahnedeki oyuncularla interaktif olarak kullandığımız, 3D animasyonlar ve mapping yöntemiyle Türkiye Tiyatrosu için bir ilk.



Fotoğraf-22: 'Kapıların Dışında', Yolcu Tiyatro,⁷³

Mehmet Özbek: Oyununuzda klasik gösterim olanaklarının dışına çıkılmasının sebebi size nedir? Oyunla ilişkilendirerek bunu nasıl açıklayabilirsiniz?

Ersin Umut Güler - Tiyatro doğası gereği hep bir arayış içinde. Tiyatro tarihinde pek çok akım var ve yazarların, yönetmenlerin, oyuncuların, tasarımcıların yeni anlatım olanakları aramak gibi dertleri var. Yeni anlatım biçimleri aramak, hem tiyatro sanatçılarının kendileri için çıktığı bir yolculuk, hem de seyircileri klasik yöntemlerin dışında yeni bir izleme biçimi ile buluşturma arzusu. “Kapıların Dışında” adlı oyun avantgarde tiyatro akımı içinde yer alan ekspresyonist bir metin. Metin, yazım itibari ile klasik metin yazımından uzak. Sahneleme aşamasına gelindiğinde metnin bize verdiği ipuçların kullanarak klasik gösterim olanaklarından uzak durmak ve Türkiyeli seyirciler için yeni bir izleme biçimi oluşturmak istedik.



Fotoğraf-23: ‘Kapıların Dışında’, Yolcu Tiyatro⁷⁴

Cenk Dost Verdi - Klasik gösterim olanaklarının dışına çıkılmasının bence başlıca gerekçesi; çeşitlenen biçimler arasında seyircinin, tiyatro ve dijital teknolojinin birleşimini merak ediyor ve tercih ediyor oluşudur. Oynadığımız oyun özelinde bu ilişkiyi tanımlayacak olursam; bence oyunun fantastik öğeler barındırması ve oyunun genel sorunsalının (savaşın) çağımızda teknoloji ile aynı oranda gelişip devam ettiği gerçeği bu ilişkiden faydalanmak noktasında oldukça imalı ve oyunculuk açısından besleyici bir deneyim oldu.

Yasemin Ertorun - Ayrıca oyunda Tanrı, Ölüm, Elbe Nehri gibi hayal gücüne dayalı olarak canlandırılacak roller yer alıyor. Kullandığımız 3D mapping teknolojisiyle bu rolleri önceden çektiğimiz görüntülerle perdeye yansıtarak seyirciye sunduk. Bunun yanı sıra ülkemizde tiyatroların maddi ve hatta manevi

anlamda çok desteklenmediğini de düşünürsek az oyuncu, az dekor kullanmak gerekliliği ve 3D mapping teknolojisinin kullanımında bizlere yardımlarını esirgemeyen Tufan Dağtekin'in de sayesinde, bizi normalde oldukça pahalı olan bu teknolojiyi kullanmaya itti. Oyuncu olarak benim için oldukça güzel bir tecrübe oldu.

Mehmet Özbek: Yönetmen olarak kullandığınız biçim size ne tür bir kolaylık sağladı? Veya bu biçimi sahne üzerinde gerçekleştirirken herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı?

Ersin Umut Güler - 3D animasyon ve mapping teknolojisi, bizim araştırdığımız kadarıyla Türkiye'de tiyatro sahnelerinde ilk defa bu şekilde kullanılıyor. Teknik oyunun ilk saniyesinden son saniyesine kadar oyuncularla interaktif olarak sürekli iletişim içinde. Oyun metninde çok fazla fantastik rol var. Elbe Nehri, Tanrı, Öteki gibi oyun kişileri zaten gerçek dışı roller. Öteki rolü, oyunumuzun başrol karakteri olan Beckmann'ın, savaştan önceki umutlu, yaşama enerjisi ile dolu halini temsil ediyor. Öteki, Elbe Nehri, Tanrı gibi rolleri green box ortamında çektik ve ardından dijital ortamda modelledik. Klasik bir sahneleme ile aslında aynı kişiler olan Beckmann ve Öteki rollerini, sahne üzerinde iki farklı oyuncu oynamak zorunda. Kullandığımız tekniğin bize sağladığı yararlarından biri de Beckmannı oynayan oyuncunun, öteki rolünü de stüdyo ortamında oynaması ve Beckmann'ın sahnede, Öteki'nin görüntüde, sahneleri karşılıklı oynaması oldu. Bu durum metnin bize verdiği, Beckmann-Öteki, Umut-Umutsuzluk, Evet diyen - Hayır diyen karşıtlığını gösterme açısından, anlaşılabilirliği ve anlamı arttıran bir faktör oldu. Beckmann çavuş'un rüyasını anlattığı, Binbaşı sahnesinde ki General rolü, metinde anlatı olarak geçiyor. Kullandığımız teknoloji ile bu rüya kişisini bir oyuncu oynadı ve yazarın bize anlattığı rüyayı, hayalimizde canlandırdığımız bu rolü somutlamamıza ve görsel hale getirmemize olanak sağladı. Son olarak Beckmann'ın hayali olan, savaş ve savaş sonrası hayatı Beckmann'a benzeyen Tek Ayaklı Adam rolünü de Beckmann rolünü oynayan oyuncu, stüdyo ortamında oynadı. Oyun metninde Beckmann'ın bacağı sakat ve topallayarak yürüyor. Tek Ayaklı Adam da savaşta tek bacağını kaybetmiş biri. Beckmann'ın karısının yanına gittiğinde başına gelenler, oyunun ilerleyen sahnelerinden birinde Tek Ayaklı Adam'ın başına geliyor ve karşısında Beckmann buluyor. Savaş mağduru olan alt rütbeli ve rütbesiz askerler, sınıfsal olarak benzer koşullardan geliyor ve yaşadıkları psikolojik ve fiziksel sorunlar benzerlik gösteriyor. Beckmann'ın hayali olan ve gerçek dışı olan bu rolleri green box ortamında çekip, oyuncuların bu sahneleri görüntüdeki roller ile karşılıklı oynamaları, bize metni seyirci için daha anlaşılır kılmaya, gerçek roller ile fantastik rollerin ayrımını yapıp, bu rollerin ve sahnelerin farklı düzlemlerde oynanmasına olanak sağladı. Beckmann'ın anlatıları olan rolleri, hayal ettiğimiz biçimde seyirciye aktarmak, hem yönetmen olarak bana hem de medya tasarım ekibine, yaratıcılıklarını ortaya koyma aşamasında

yardımcı oldu. Son olarak dijital medya kullanımı, mekan yaratma ve sahne geçişleri için bize faydalı oldu. Oyunda kullandığımız 3 sandalye dışında hiç bir dekor kullanmadan, bütün mekanları ve gerçek dışı rolleri görüntüde yansıtılmamıza olanak sağladı. Tekniğin zorluklarından ilki, daha önce tiyatro sahnesinde böyle bir tekniği izlememiş olmamızdı. Yurtdışında ağırlıklı olarak dansın ve hareketin çok olduğu gösterilerde kullanılan 3D mapping tekniği ile ilgili örnekleri, sadece internet ortamında var olan videolardan izleyebildik. Çekim aşamasına geçmeden önce, sahnedeki oyuncularla perde’de ki oyuncuların karşılıklı oynayacağı sahnelerin provasını yaptık. Bu aşamada teknik olarak en çok dikkat ettiğimiz faktörlerden biri de bu sahnelerde ki açıları tutturma çabasıydı. Oyunumuzu sabit bir mekan da oynamayacaktık. Her gittiğimiz sahnede başka sahne büyüklüğü, derinliği ve teknik imkanlar olacaktı. Çekimleri yaparken bu durumu göz önünde bulundurduk ve bu durum bizi epey zorladı.



Fotoğraf-24: ‘Kapıların Dışında’, Yolcu Tiyatro,⁷⁵

Mehmet Özbek: Oyuncu olarak sahne üzerinde dijital veya analog medya ile olan bağınız sizce nasıldı? Bu ilişkiden memnun muydunuz? Ne tür zorluklarla karşılaştınız?

Cenk Dost Verdi - Kendi adıma dijital medya ile mental bir bağ kurabilmiş değilim. Fakat bunun oyun özelinde ya da kullanılan teknoloji bakımından olduğunu düşünmüyorum. Bu biraz deneyim işi gibi geliyor bana. Bir sonraki projede de bu şekilde seyirci karşısına çıkmak bir çok şeyi temize çekme fırsatı verecek bana. Kurabildiğim ilişkiden memnun olup olmadığım konusunda da; elbette oyuncu için daha önce yaşamadığı bir deneyimi yaşamak katkıda bulunuyor. Ayrıca bizim tercihen kullandığımız video ile oyuncunun senkronizasyonu faktörü

75 (Çevrimiçi), http://www.tiyatrodunyasi.com/galeri/201310kapilarin_disinda.jpg, 29.05.2015

yoğun, disiplinli ve hata götürmez bir çalışma biçimi gerektirdiğinden, en fazla bu noktada bana birşeyler kattığını söyleyebilirim.

Yasemin Ertorun - Tanrı rolünü canlandırırken green box ortamında çekim yapıldı. Bu benim için bir ilkti ve nasıl görüneceğini pek bilmiyordum. Bu aşama benim için oldukça zordu. Görüntüleri önceden çekmemiz gerekiyordu ki onun üzerine Tufan Dağtekin ve Effective ekibi uzun ve sağlıklı bir çalışma yapabilsinler... Bu da bizim için durumu biraz zorlaştırdı. Sahne üzerinde daha oluşmamış bir oyuna oyun vermek ve olabileceklerinden değerlendirme yaparak oynamak güçtü. Sahne üzerinde oyuncu özgürce elini kolunu kullanabiliyor ama green box çekimlerinde sınırlandırma var. Bir yandan mikrofon var bir yandan kameranın görüş alanının dışına çıkmamak oldukça sınırlayıcı ama bir yandan da farklı hareketler üzerinde yoğunlaşmak içinde bir fırsat olarak değerlendiriyorum bu durumu. Sahne üzerindeyken benim perdedeki karakterlerle bir diyalogum yoktu. Benim sahnelerimde arka fon olarak mekanı oluşturmak için kullanıldı.

Mehmet Özbek: Oynadığınız oyunda kullandığınız dijital veya analog ortam Karakter, Mekan, Zaman, Olay, Tarih vb olarak daha çok hangi yapıyı barındırmaktadır? Bahseder misiniz?

Cenk Dost Verdi - Burada biraz sinema dilinden bahsetmek gerekir. Resimde karakter varken bir anda siz fonun etkisi altına girersiniz. Buradan ne kastettiğimi anlamışsınızdır. Dolayısıyla bizde de kullanılan videolar karakter öncelikli çekimler olsa da yer mekan tasarımı da o derece kendini var etti ve oyunun atmosferini tamamladı.

Mehmet Özbek: Medya (Dijital /Analog ortam) ve Tiyatro birlikteliği sizin için ne ifade etmektedir?

Ersin Umut Güler - Medyatiyatro birlikteliğinin yer aldığı oyunları izlediğimde, bu ilişki doğru ve estetik bir biçimde kurulduğunda, medya kullanımının tiyatro sanatını beslediğini düşünüyorum. Tiyatro'da, iyi yapıldığında izlemekten zevk aldığım ve hiç örneğini izlemediğim bir tasarım ile oyun yönetmek ve bu oyunda oynamak benim için cesaret verici, zor ve heyecanlı bir süreçti.

Cenk Dost Verdi - Bu ilişki beni daha önce hep irite etmiştir. Tiyatronun salt oyuncunun sanatı olmağı gerçeği ile eğitiliyoruz malum. Fakat daha sonra bire bir olmasa da, yine medyadan ve internet ortamından takip ettiğimiz bazı etkili kullanımlar, dijital ortamların tasarımlarıyla, kullanım biçimleriyle oyunun ve oyuncunun hizmetinde olabileceği gerçeğini de bana kabullendirdi. Fakat burada son derece hassas olma taraftarıyım. Zira oyuncu olarak benden daha fazla devinen bir nesne, bir faktör beni sahnede rahatsız eder hala. Fakat bu birliktelik çağımızda teknolojinin kullanım kolaylığı neticesi ile hayatın her alanında olşu yüzünden bence gerekli.

Mehmet Özbek: Çağdaş Türk Tiyatrosu'nda bu tür anlatım biçimlerinin kullanılması bir yönetmen/oyuncu olarak sizce yeterli midir? Ekleyebileceğiniz düşünceleriniz nelerdir?

Ersin Umut Güler - Tiyatromuzda medya kullanımının yer aldığı oyunlar nadiren yapılıyor. Öncelikle oynayacağımız her metin medya kullanımına uygun olmayabilir. Yönetmenler bu anlatım biçimine uzak durabilirler. Teknik olarak tiyatro'da medya kullanımı, hem prova aşamasında hem de temsil sürecinde pek çok zorluğu içinde barındırıyor. Kişisel olarak izlemekten zevk aldığım, tiyatrodaki medya kullanımının artmasını istiyorum. Yolcu Tiyatro'nun sonra ki oyunlarında da dijital medya kullanımına devam edeceğiz.

Yasemin Ertorun - Çağdaş Türk tiyatrosunda bu tür anlatım biçimlerinin kullanılması elbette yeterli değil. Tiyatro denildiği zaman sahnede ve ya sokakta ve ya herhangi bir alternatif mekanda aslanan oyunculudur ve oyuncunun marifetleridir. Sadece teknoloji bazlı çalışmaların başka isimleri var. Tiyatrodaki öncelik oyuncu, oyuncunun canlılığı, nefesi ve seyirciyle etkileşimidir. Ben oyuncu olarak oyuncu ve seyirci için de hata yapma olasılığının heyecanı ve o canlılık duygusu esastır diye düşünüyorum.

6. Genco Erkal ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Mehmet Özbek: *Yönetmen olarak oyunlarınızda video projeksiyon gibi medya öğelerini kullanma nedeniniz nedir?*

Genco Erkal – Dostlar Tiyatrosu kuruluşundan bu yana özel bir önem verdi belgesel tiyatro konusuna...Ve bu belgesel tiyatro ilk Rosenberglar Ölmemeli, Havana Duruşması, Şili'de Av gibi oyunlar...Daha sonra Kerem Gibi – Nazım Hikmet ve Sivas 93. Bunların hepsinde çeşitli görüntüler kullandık. Bazı zamanlarda oyuncularını da görüntüleyip sahne üzerinde olmadıkları zamandaki hareketlerini göstermek için, sahnede görünmeyen bölümleri gösterebilmek için kullandık. Bazen sahneden perdeye, perdeden sahneye geçiş yaptı oyuncular... Ama genellikle, aslında verdiğimiz oyunun konusu ne ise, Şili'de ki Allende'nin öldürüldüğü günle ilgili bir oyundu mesela ya da Havana Duruşması'nda Domuzlar Körfezi Çıkarması'nın anlatıldığı bir oyun...Oyunun arka planını özellikle seyirciye vermek, yani o olay olana kadar Küba'da neler oldu ki o olay oldu...Küba Devrimi'nin başlangıcı, Granma gemisi, Fidel, Che Guevera ve dağdaki gerilla hareketi başarıya ulaşıyor. Sonra Amerikan emperyalizminin bu devrimi yok etmek için harekete geçtiği vakit Domuzlar Körfezi Çıkarması ve onun duruşması... Yani bir hazırlayıcı oldu...Nitekim Allende'nin öldürülmesine kadarki süreçte Şili'de olaylar nereye geldi ki bu olaylar yaşandı gibi bir çalışma... Bunun en ileri aşaması Sivas 93'tü tabii...Çünkü Sivas 93'te bir yandan oyun oynanırken, aynı anda o oyunun geçtiği gün yaşananlar tamamen birbiri içine geçerek paralel bir şekilde görüntü olarak veriliyor ve baştan sona, sıfırdan sonuna

kadar bütün oyun senkronize bir biçimde oynanıyor... İşte bu tür kullanımlar...

Mehmet Özbek: Siz bu tür öğeleri kullanırken hem yönetmen hem de oyuncu olarak sahne üzerinde herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı? Prova esnasında ya da oyun esnasında...

Genco Erkal – Evet. Şimdi bütün mesele tabii yani eğer bu kullanılan görsel bölümler oyunun dışında ise bir sorun yok. Nasılsa onu yapıyorsunuz, o bitiyor sonra oyun başlıyor. Ya da aralara giriyor mesela Peter Weiss'ın 'Soruşturma' oyununda Nazi kamplarından görüntüler kantoların arasına da giriyordu. Başında ve aralarda da vardı ve tabii sahnede gösterilen oyuncuların fotoğraflarla aslında kimi temsil ettiği de görünüyordu. İşkenceci, Doktor Mengele gibi tipler... Bunlarda pek bir sorun yok aslında sadece seyirciden daha çok dikkat istiyor çünkü bir sürü şeyi birden takip etmeli... Ama esas zorluk tabii Sivas 93'te vardı. Çünkü her sözcüğün her kelimenin hareketinin bizimle senkronize olması gerekiyordu. O oldukça zorlayıcı bir işlemdi. Ben aynı zamanda filmin kurgusunu ve oyunun yönetimini yaptığım için provada kullanıyoruz, bakıyoruz ne oluyor, ne olmuyor diye. Ondan sonra akşam provadan sonra gidip montajcıyla 'şurayı kısaltalım, burayı uzatalım, buraya başka bir görüntü lazım, bunu ileri alalım...' süreci başlıyor... Yani o işin bire bir senkronize olması hakikaten çok büyük bir zorluktu. Bir de korkumuz vardı tabii... Bu görüntülerin oyunu ezebilme ihtimali... Yani oyunun ikinci planda kalıp görüntünün ön plana çıkması... Nazım'la ilgili 'Kerem Gibi' de de aynı şey söz konusuydu. Büyük bir ekranda Nazım'ın kendisi görüldüğü zaman oyuncu zaten ona göre daha ufak kalıyor... Çok daha ilgi çekici orada olup biten... Yani bir yerde karşılıklı etkileşim, bir rekabet havası oluşabiliyor. O, onu ezmesin; belki zaman zaman ön plana çıksın... Bir etkileşim içinde bunları ayarlamak zordu... Senkronizasyon ve etkileşimdeki dengeyi bulmak...



Fotoğraf-25: 'Kerem Gibi', Dostlar Tiyatrosu, Genco Erkal⁷⁶

Mehmet Özbek: Çağdaş Tiyatroda medya kullanımı ile ilgili daha önce takip etmiş olduğunuz oyunlar oldu mu? Bununla ilgili neler söyleyebilirsiniz?

Genco Erkal – Bana çok ilginç geliyor. Tabii bizim yaptıklarımız imkanlar açısından, teknolojik imkanlar açısından daha ilkel kalıyor. Yurtdışında gördüğüm olayların çok daha ileri boyutlarda olduğunu görüyorum. Çok daha büyük olanakları var. Teknolojik olarak hem daha ilerideler hem bunu imkan olarak, araçsal imkan olarak, sermaye olarak, sponsorlar bularak kuşkusuz bir çok yerden, çok daha ileri aşamalara getiriyorlar. Benim için en büyük tehlike işte oyunu ezmesi. Yani zaman zaman o görsel görüntüler o kadar çalışılmış ve ön plana çıkıyor ki bir sürü kamera, bir sürü ekran gidiyor, geliyor, iniyor, çıkıyor...Evet acayip, başka bir dünya oluşuyor...Ama tiyatrodaki insan faktörü çok önemli, o biraz ezilebiliyor. Bazı prodüksiyonlarda...Daha çok televizyon ve sinemanın alanine giriyoruz... Bunların işi ayrı ama tiyatrodaki asal faktör insan olmalı...Ön planda olmalı...



Fotoğraf-26: 'Kerem Gibi', Dostlar Tiyatrosu, Genco Erkal⁷⁷

Mehmet Özbek: Çağdaş Türk Tiyatrosuna döndüğümüz zaman etkileşimli medya birlikteliği üzerine fikirleriniz nelerdir? Türk Tiyatrosu'nda sizce yeterli kadar kullanılıyor mu? Kullanılmalı mı? Kullanılmamalı mı?

Genco Erkal – İlla ki kullanılсын diye olmaz bu iş...Yani o proje ne gerektiriyorsa yani o oyun o proje ne yapacaksa o zaman, gerektiği zaman kullanılmalı.İlla ki bu medya kullanılсын diye bir şey düşünmüyorum. O zaman zorlama oluyor. Zaten yerine oturmuyor. Havada kalıyor. Ama bir proje gerçekten gerektiriyorsa o görüntüleri, o zaman çok faydalı çok etkileyici olabiliyor.

77 (Çevrimiçi), http://www.dostlartiyatrosu.com/images/oyunlar/kerem/IMG_3441.jpg, 29.05.2015



Fotoğraf-27: ‘Sivas 93’, Dostlar Tiyatrosu, Fotoğraftakiler: Çağatay Mıdıkhan, Genco Erkal, Meral Çetinkaya, Yiğit Tuncay, Saliha Şirvan Akan, Nilgün Karababa, Murat Tüzün Fotoğraf: Mağma Sanat Hareketi, 2007-2008⁷⁸

Mehmet Özbek: Yönetmen ve oyuncu olarak, sizce bu kullanımın seyirci üzerindeki etkisi nedir? Nasıl değerlendirebilirsiniz?

Genco Erkal – Bence çok olumlu. Özellikle benim bu konuda en ileri aşamadaki çalışmaların en son Sivas 93 ve Kerem Gibi’ydi. Yani o görüntüler olmasa, yapılsa o oyun. Bir ise On’a çıkarttı o görüntüler. Bir kere tiyatro kurmaca da olabiliyor. Yazar kafasında istediği gibi kurguluyor...Burada belgesel tiyatrodan ne kadar gerçeğe yaklaşırsanız o kadar etkili oluyor. Seyirci o gördüğü, yani o anlatılanların bir masal, bir hikaye olmadığını, kurmaca olmadığını, gerçek olduğunu, o gerçeğin de çırılçıplak gözlerinin önünde kameralardan, ekranlardan görülmesi müthiş katlıyor etkiyi. Aynı şekilde Nazım’da da öyleydi...Nazım’ı ben yıllardır oynuyorum ama bu oyunda Nazım’ın kendi görüntüleri, bazıları sabit görüntüler, fotoğraflar; bazıları yurtdışında çekilen, hatta kendi kamerası ile kendi çektiği görüntüler. Çok çok etkiledi. Mesela Sovyetler Televizyonu’nun onun yurtdışındaki gezilerinden derlediği, en önemlisi de tabii sondaki cenaze töreni... Her oyunda Nazım sonunda ölüyordu, benim daha evvel yaptığım oyunlarda, vasiyeti okunuyordu. Ama orada o vasiyet şiirinin, gerçek Nazım’ın cenaze töreni görüntüleri üzerinde söylenmesi müthiş...Kat kat katlıyordu etkisini...

7. Ba- Tiyatro Ekibinden Yusuf Demirkol ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Mehmet Özbek: Etkileşimli Medya öğeleri (Video Projeksiyon, 3D Haritalama, Televizyon, Film vb.) ve Tiyatro birlikteliği üzerine yönettiğiniz/ oynadığınız oyunlar özelinde genel olarak ne düşünüyorsunuz?

⁷⁸ (Çevrimiçi), http://www.dostlartiyatrosu.com/images/oyunlar/sivas/IMG_3417.jpg, 29.05.2015

Yusuf Demirkol - ba- olarak Ferdi Çetin’le yaptığımız üç tane oyundan bahsedebiliriz. İlk oyun Ferdi’nin yazdığı “Doğum Günü” partisi adlı bir oyundu. İkinci oyun “Ev, Mercedes ve Anneler” adlı bir bir oyundu. Son olarak Mart (2015) ayında Salon İksv’de prömiyer yapan “Kapı Aralığı Nedir, Kapı Aralığı Bir Fotoğraftır” adlı oyunumuz var. Bu üç oyunda da video projeksiyon kullandık. İlk oyunda (Doğum Günü) sahne’nin sol ve sağ duvarlarına aynı görüntüler yansıtılıyordu. Oyunun her bir bölümü için ayrı bir video tasarımı yapılmıştı. “Ev, Mercedes ve Anneler” adlı oyunumuzda projeksiyon aracılığıyla sahnenin arkasında pop-art olarak tasarladığımız bir görsel vardı. Bu görsel Susurluk Kazasının tarihsel olarak zihnimize yer etmiş imgesinin pop-art olarak yorumlanmasıydı. Son olarak “Kapı Aralığı Nedir, Kapı Aralığı Bir Fotoğraftır” oyununda sahnenin ön tarafı projeksiyon perdesiyle kapatılmıştı ve oyun projeksiyon perdesinin ortasın açılmış bir kapı aralığından izleniyordu. Projeksiyon perdesi aynı zamanda bir duvar olarak sahnenin ön kısmını kapattığı için sahne içinde canlı performansı kamera aracılığıyla perdeden izlenebiliyordu. Bu üç oyunda genel olarak sahne dilini oluşturmak için ağırlıklı olarak video projeksiyondan yararlandığımız söyleyebilirim. Ek olarak video projeksiyon aracılığıyla yaratılan görüntüler oyuna hizmet etmekten ziyade kendi başına da var olabilen tasarımlardı. Yani destekleyici bir unsur olarak yer almıyordu. Elemanlar arasında hiyerarşik bir yapı bulunmuyor.



Fotoğraf-28: ‘Ev, Mercedes ve Anneler’, -Ba Interdisciplinary Art Ensemble⁷⁹

Mehmet Özbek: Bu öğelerle yönetmen ya da oyuncu olarak sahne üzerinde etkileşime geçtiğinizde herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı? Prova sürecinde ya da gösterim esnasında...

Yusuf Demirkol - Her hangi bir zorluk yaşama riski var. Bir donanım üzerine kuruyorsunuz oyunu ve orada en ufak bir elemanın aksama riski var. Ama provalar sırasında ve oyun sırasında bir güçlük yaşamadık.

79 Kaynak: Ferdi Çetin Arşivi, -Ba Interdisciplinary Art Ensemble



Fotoğraf-29: 'Doğum Günü', Ba- Interdisciplinary Art Ensemble⁸⁰

Mehmet Özbek: Çağdaş Tiyatroda, dünya genelinde daha önce dijital teknoloji ve tiyatro birlikteliğine dair takip ettiğiniz oyunlar oldu mu? Bu kullanımlar üzerine ne söyleyebilirsiniz?

Yusuf Demirkol - Çağdaş Tiyatroda bu birliktelik üzerinde takip ettiğim yönetmen olarak Heiner Goebbels diyebilirim. Lyon'da bir festival sırasında "Stifter's Dinge" adlı bir oyununu seyretme fırsatım olmuştu. Ve oyuncuyu fiziksel olarak sahneden dışarı çıkarıp bir dizi farklı sahne elemanını harekete geçirmesi beni oldukça etkilemişti.

Mehmet Özbek: Çağdaş Türk Tiyatrosuna dönecek olursak, etkileşimli medya ve tiyatro birlikteliği üzerine fikirleriniz nelerdir? Sizce bu kullanım Türk Tiyatrosu için gerekli midir? Gereksiz midir? Yeterli midir? Yetersiz midir? vb.

Yusuf Demirkol - Çağdaş Türk Tiyatrosu bağlamında bakacak olursak etkileşimli medya ve tiyatro birlikteliği üzerine ne söyleyebilirim bilmiyorum. Gereklidir elbette... diye düşünüyorum. Ama 2000 sonrasında Çağdaş Türk Tiyatrosunda bu kullanımın yeteri kadar yaygın olmadığını söyleyebilirim.

Mehmet Özbek: Deneyimlerinizden ve duyularınızdan yola çıkarak, sizce etkileşimli medya, dijital teknoloji ve tiyatro birlikteliklerinin seyirci üzerindeki etkisi nedir? Olumlu veya Olumsuz olduğu noktalar var mı?

Yusuf Demirkol - Bu birlikteliğin seyirci üzerine etkisini söylemek için erken bir dönemdeyiz. Oyunlar özelinde konuşacak olursak anlatımın olanakları açısından bir ihtimaller dizisi sunduğunu söyleyebiliriz. Fakat genel itibarıyla bu çalışmaların yapıldığı oyunları Çağdaş Türk Tiyatrosu içerisinde değerlendirmek için oldukça erken bir dönemdeyiz.

EKLER-2**ETKİLEŞİMLİ MEDYA VE TİYATRO ÜZERİNE COVID-19 SONRASI YAPILMIŞ OLAN YARI-YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞMELER****8. Yazar-Yönetmen-Oyuncu-Eğitmen Yeşim Özsoy ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme - 13.07.2021**

Yeşim Özsoy

Mehmet Özbek: Kısaca sizi tanıyabilir miyiz?

Yeşim Özsoy: Yazar, yönetmen, oyuncu, eğitmen. *Galata Perform*'un kurucusu ve yöneticisi olarak kendimi tanımlayabilirim. Son dönem *Yeni Perform* adında *Meta Perform* dijital alanını oluşturduk. Ben sosyoloji mezunuyum ama *Stüdyo Oyuncuları* çıkışlıyım. Aynı dönemde oyunculığa orada başladım. Sonra da yurt dışında ilk önce New York'ta sonra Northwestern Üniversitesi'nde devam ettim. İlk önce New York'ta tiyatro bölümünde oyunculuk, yönetmenlik ve yazarlık üzerine çalıştım sonra performans araştırmaları, gösteri sanatları araştırmaları (Performance Studies) adında bir bölümde çalıştım. Tezimi orada verdim, Mezun olunca ilk önce Türkiye'ye geldim. Sonra da New York'ta bir tiyatro kurdum, Orada birkaç oyun yaptım. Sonra Türkiye'ye gelince de Türkiye'de bir tiyatro kurdum. Daha sonra da Galata'da, Galata Perform adındaki mekanı oluşturdum. Projeler, oyunlar, etkinlikler vs. şeklinde hayatımız yol aldı diyebiliriz özetle.

Mehmet Özbek: Dijital, analog medya öğeleri, tiyatro birlikteliği, yönettiğiniz ya da oynadığınız oyunlar özelinde acaba sizin için ne ifade ediyor?

Yeşim Özsoy: Tanım itibariyle ilk önce Galata Perform değil de *Ve Diğer Şeyler Tiyatro Topluluğu*'ndan başlayabilirim. Hatta tiyatronun ismi ilk başta *Kırmızı Ev Ve Diğer Şeyler*'di. Benim bir performans metnim üzerineydi. Kurulduğu zaman tiyatroya “Bir Şey Stüdyosu”, “Tiyatro Bir Şey” falan gibi klasik bir isim de vermek istemedim. Ana eksen, konsantrasyon noktası, yeni metinler, yeni teknolojiler ve disiplinler arasında. Böyle başladığımız zaman zaten kendi disiplininizin dışında olan disiplinlerle örtüşen işlerle ilgileniyorsunuz, o anlaşılıyor. Onun dışında yeni teknolojilerle olan bir çaba var ve Yeni Metin’le ilgili bir çaba var. O yüzden de başından itibaren dijitalleşme - AR-VR anlamında söylemiyorum- ama öncelikli olarak film ya da medya veya video art ile kurulan bağlantı, tiyatronun diğer disiplinlerden yola çıkarak görsellikle olan bağlantısı aslında benim ilgi alanımda olan ana konulardandı. O yüzden yaptığımız oyunlar da başından beri bu tür araştırmalar dahilinde. Dünyada da şu anda dijitalleşmeyi konuşuyoruz. 20. yüzyılda da tamamen bunun üzerine eğilen yapımlar mevcut. Nasıl ki Antik Yunan’da elimizde elektrik yoktu mum vardı... Nasıl ki örneğin Cehov’un zamanında ilk defa dış ses kullanıldıysa onun gibi şu anda da Stanislavski ile birlikte elimizde olan, gündelik hayatta bizim zaten hemhal olduğumuz teknolojiler var. Bu teknolojilerin tiyatroya getirdiği bir şey olmalı muhakkak mantığı üzerinden ilerliyoruz. Onun dışında tabii ki estetik bir arayış var. Ben geri dönüp baktığımda her oyunda muhakkak medyayla, teknolojiyle, dijitalle olan bir bağ söz konusu değil ama mesela 2007’de *Üçüncü Evren* diye bir oyun yapmıştım. Galata Perform’da o dönem için aşırı deneysel bir oyundu. Tate Modern’de *Non-Spaces (Yok Mekan)* diye bir kavram çıkmıştı onun üzerine... Dünyada böyle geçiyor. Biz namekan diye çevirmiştik. Dünyada havalimanları, oteller, otel koridorları, alışveriş merkezleri gibi yerlerin kontekstinden ayrı olarak kimliksizleştirilmesi üzerine bir kavramdı bu. Onun üzerine *Üçüncü Evren* diye bir oyun yapmıştık. Orada da beyaz bir küpün içerisine üç oyuncu bilgisayarla etkileşimli olarak küpün ekranına yansıyan görüntülerle etkileşimli olarak oynuyorlardı. O zaman bilgisayar programlamasıyla çalışmıştık. Galata Perform küçük bir mekan. O küpün içerisinde Short Throw dediğimiz video projeksiyonlar almıştık. O dönem için öyle bir denklem kurmuştuk mesela. Değişik bir deneyimdi. Ama seyircinin ne kadarı anladı bilmiyorum. Sonra, *İz* diye bir oyun yaptık. *İz*’de de hep konuşuluyordu... 2010’dan itibaren alternatif tiyatrolarda, bu küçük mekanlarda olan tiyatroların özellikle, sinemayla olan ilişkisi nedir? Sanki oyunlar üzerinden sinemanın tiyatro ile bağlantısı üzerine bir tartışma var gibi konuşuluyordu ama ben oyunların içinde sinema disipliniyle bir iletişim olmadığını düşünüyordum. O yüzden de oyunu tam bir iletişim kursak nasıl bir şey olur diye düşünerek yaptık. Orada da salonun üst tarafında iki tane

ekran vardı ve biz sekiz tane canlı kamera koyduk. Sahnenin arka tarafı bizim fuayemizdi. Giyim, soyunma alanıydı. Oraları tamamıyla bir set haline getirdik. Sahnenin içinde örneğin Meryem Ana'nın dolabının içinde olan bir yerden dolabı açtığınız zaman küçük bir kamera kapıya bakıyordu. Değişik yerlere kameralar yerleştirdik açıkçası. Sahnede canlı olanla, oyuncu dışarı çıktığı zaman onu takip eden bir reji masası gibi düşündük. Televizyonda reji masasının seçtiği gibi o ekranlardan bir rejyle o oyuncunun arka planda yaptığı uzamı genişlettiğimiz bir oyun yaptık mesela. Arka taraf bir set gibi oldu açıkçası. Belirli bölgeler vardı hatta. Hareket eden bir kamera vardı. Ya da tripodlu bir kamera değişik yerlere konulabiliyordu. Onun dışında altı kamera sabitti. Orada oyuncunun kamerayla olan ilişkisi başka, sahnede seyirciyle oynadığı zamanki duruşu başka oluyor. Bizim için onun araştırması önemliydi. Kameraya yönelik oyunculuk bambaşka bir şey çünkü kamera gözünüzdeki en küçük bir şeyi bile görüyor ama sahnede daha farklı bir projeksiyon, farklı bir duruş gerekiyor. Bunun dengesi üzerine de çok konuşmuştuk. O zamanlardan gelen genel bir araştırma alanı var. Oyunları yazarken ya da seçerken bunları düşünüyor musun dersene pandemiye kadar aslında bunu her zaman tam olarak düşünerek yapmadım. Mesela pandemide geçen sene çıkardığımız oyun ve önümüzdeki sene çıkaracağımız oyunların daha dijitalle olan, kamerayla olan, video ve görselle olan ilişkisini metnini oluştururken baştan itibaren kurduğumuz oyunlar. Geçmişten bu döneme bir fark varsa öyle bir şeyden bahsedebilirim.

Mehmet Özbek: İkinci sorum biraz bununla ilgili olacak. Yönetmen olarak oyun içinde video projeksiyonu kullanmanız, filmi kullanmanız, üç boyutlu haritalama ya da CGI gibi teknolojileri kullanmanızın sebebi nedir? Seyirci olarak bizim klasik tiyatro deneyimimizin dışında tutacak olursak bir yönetmenin dijitali kullanma sebebi ne olabilir? Bu nedensellik ile ilgili ne söyleyebilirsiniz?

Yeşim Özsoy: Temelinde tabii estetik bir yorum var. Bir metni aldığımızda video olmadan da metni yorumlayabilirsiniz. Bir tane ışıkla da yorumlayabilirsiniz. Bir oyuncu ve bir ışıkla da yorumlayabilirsiniz. Bir de başta söylediğim gibi ben bunları hayatımızın, artık kültürümüzün, gündelik hayatımızın içinde olan bütün bu teknolojilerin yansıması gibi görüyorum. İnsanlar artık tek bir şeye konsantre olmuyorlar. Daha farklı bir konsantrasyonumuz var her zaman. Birkaç ekranla birlikte çalışıyoruz hep. Mesela şu anda benim hem bilgisayarım da internet açık, hem buraya bakıyorum hem de telefon açık. Ya da çocuklara da baktığımız zaman pek çok şeyi aynı anda - sanki çok kanalla - çalışıyoruz artık. Bilgi o şekilde geliyor. Güçlendirme açısından şöyle bir durum da var. Şimdi baktığımız zaman tiyatronun işlevi nedir diye düşünüyorsunuz. 20. yüzyılda biraz da bundan yola çıkarak çağdaş tiyatro gelişti diye düşünüyorum. Sinemayla karşılaşmamız var, bunu yadsıyamayız. Gösteri sanatları açısından düşündüğünüzde, eskiden

hikaye anlatımı, dramatik bir olay örgüsünün anlatımı daha çok tiyatro üzerinden oluyordu. Ama sinemanın girişiyle birlikte bizim salt hikaye anlatma görevimiz biraz daha farklılaştı. Nasıl hikaye anlattığımız daha ön plana çıktı gibi geliyor bana. Zaten postmodernde ve postdramatikte hep bunlar konuşuluyor. Hikayenin kendisi de muhakkak önemli. Anlatılmış olan hikayeleri sahneye getirmek, onları farklı bakış açılarıyla anlatmak... Ama bence nasıl anlattığın çok önemli. O yüzden de nasıl anlattığın noktasında da kimi zaman dijitalle, ekranla, videoyla, medyayla olan ilişkiyi geliştirmek önemli oluyor diye düşünüyorum. Bu dönemin bir verisi, gerçekliği gibi geliyor bana. Burada şunu tercih edebilirsiniz... Sinema bunu zaten ekranlarla yapıyor, dijitalde insanlar bir sürü şeyi deneyimliyor. Biz bunun dışındayız... Performans sanatı biraz ona ağırlık veriyor. Canlı olan, o anda gerçek olan, seyirciyle oyuncu arasında temsiliyet durumu olmadan perdeleri kaldırıp tamamıyla “reel” ilişkiyi yaratmak gibi de olabilir. Bu da mümkün ya da sahnede bunların hepsinin birleşimi de mümkün.



Fotoğraf-30: Galata Perform – Yüz Yılın Evi – Oyuncu: Yeşim Özsoy

Mehmet Özbek: Peki sizin yönetmen veya oyuncu olarak yönettiğiniz ya da içinde yer aldığınız oyunlara baktığınızda acaba dijitalle olan bağınız nasıldı? Memnun muydunuz? Karşılaştığınız zorluklar var mıydı? Örneğin Yüz Yılın Evi’nde var mıydı? Çok eskiye gidecek olursak Üçüncü Evren oyununda ne gibi zorluklarla karşılaştınız?

Yeşim Özsoy: Tabii, devamlı organik bir şeyle inorganik şeyleri birleştirmeye çalışıyorsunuz. Ortada her zaman bir sıkıntı oluyor. *Stelarc* adında bir performans sanatçısı var. Bu onun kendine üçüncü bir kol ve ayrı bir kulak yapması gibi bir şey. Bana bunu yaparken onun gibi geliyor. Yüz Yılın Evi’nde ben film/sinema yönetmeni Melisa Öner’le çalıştım. Şimdi ikinci uzun metrajını çekecek. Çalışırken

çok farklı tekniklerle çalışıyorsunuz. Siz canlı olan üzerine ağırlık veriyorsunuz. ‘‘bir kelimeyi, bir cümleyi iki saniye geç girdin ama ben buradan kestim, şöyle kestim.’’ gibi kendi aramızda konuşmalar olabiliyor. Sinemada ben bir de şunu fark ettim. Bunu herkes biliyordur ama farkındalık ilginç bir şey yaratıyor insanda. Pandemi döneminde ürettiğimiz iş olan *Terk Edilmiş Kıyılar*’da da bunun üzerine çalıştık en son. Sinema en iyi performans, en iyi resim üzerine işliyor. İz’de de bu vardı. En iyi olan üzerine işliyor, değil mi? Çok ekstrem, deneysel bir proje değilse tabii ki. Çekiliyor, çekiliyor, çekiliyor, oyuncunun en iyi performansı, görselliğin en üst noktası... O seçki üzerine dayalı. Oyun dediğiniz zamansa o hata içeren an üzerine, değil mi? Yani insanlar hatayı seyretmeye gelmiyor, tamam. Şahika Hocanın (Şahika Tekand) dediği gibi sirk cambazı gibi... Hatta bugün Cüneyt Özdemir’in haber programında dinliyordum batıda sirk cambazı nasıl yürüyor diye bakarlar, bizde de ne zaman düşecek diye bakarlar diye bir şey vardı. Böyle amiyane bir şey söyledi. Yaptığımız iş gerçekten ‘O ip’leri tutabilecek mi?’ sorusu aslında. Performans üzerine, performans anından bahsediyoruz. O an da her zaman hata içeriyor. En mükemmel olan olmuyor ve ona izin veriyor aslında. Hatayı istiyor anlamında demiyorum ama düşündüğünüz zaman öyle bir varoluşumuz var. İz’i çalışırken şöyle demişlerdi. Sinemadan insanlarla konuşuyorduk, görüntü yönetmeni bulmamız lazım ya da bir film yönetmeniyle çalışalım. En nihayetinde Görkem Şarkan danışmanlık yapmıştı. Onun dışında da bir görüntü yönetmeniyle çalıştık. Genelde sinemacılara gittiğiniz zaman ‘‘Ne uğraşıyorsunuz, orada şimdi görüntü kayacak, ışık kayacak, bir şey olacak, ses falan... Arka planda çektiğiniz şeyi kaydedin, onu koyun. Niye uğraşıyorsunuz?’’ derlerdi. Enteresan, bir taraftan da anlaşılır. Biz de diyorduk ki, o oyuncu arkaya geçtiğinde orada kayıtlı olan bir görüntüyü koyarsanız, aynı oyuncu arkaya yürüyüp, kapıdan dışarı çıktığında, o enerji kaybolabilir. Bir de orada olsun, hatta olabilir. Kadrajdan çıksın, girsin, çıksın... Bu, o anda olma hissini perçinler diye anlatmıştık. Dijitalin zorluklarına değinecek olursam... Böyle bir karşılaşma var. O karşılaşmada zorluk açısından bunu söyleyebilirim mesela. Bu, bana göre çok negatif bir şey değil. Bunu düşünmek aslında zihin açıcı bir şey diye düşünüyorum. Ama tabii ki teknolojinin getirdiği büyük stresler de var. Işık tasarımıyla video tasarımı nasıl dengelenecek? Türkiye’de çok az ışık tasarımcısı (senograf), bunu bilen insan var. Video da sahnede bir ışık kaynağı... O zaman sahnede bildiğiniz anlamda ışığı kullanamazsınız. Onu beraber, bütünsel düşünmeniz gerekir. Onun dışında biz sahnede doğaçlarız, anı kurtarıyoruz ama teknoloji öyle doğaçlamaz, anı kurtarmaz. Durdu mu durur veya geç başladı mı geç başlar gibi keskinliği yani kesin olması gereken şeyler bizimle birleştiği zaman stres yaratabiliyor. Oyuna gidersin, projeksiyonun açısı, o açığı tutturana kadar üç saat geçer tam olarak onu oturtmak gerekir... Bunlar işin cilveli tarafları, ama bir yandan da yapman gereken şeyler. Bu tür zorluklardan bahsedebilirim.

Mehmet Özbek: Peki, günümüz çağdaş tiyatro anlayışı... 2000'li yıllardan sonraki tiyatroya baktığımızda daha önce yurtiçinde veya yurtdışında takip ettiğiniz bu tarz kullanımları önemseyen tiyatrolar, oyunlar oldu mu? Bu kullanımlar üzerine ne söyleyebilirsiniz? Türkiye ile nasıl bir karşılaştırma yapabilirsiniz?

Yeşim Özsoy: Daha bugün konuşuyorduk, Türkiye'de bu alanda çalışan dekor tasarımcısıyla ya da ışık tasarımcıyla çalışabilirsin. Olayı bütünsel olarak, senografik olarak düşündüğümüzde... Tasarım açısından baktığımız zaman birini bulmak istediğinde, mesela videoyu düşünen dekor tasarımcı bulamıyorsun. Baktığın zaman video kullanıyorsan aslında o dekorun parçasıdır. Ama yurtdışında bu zaten çok etkin olarak çok uzun süredir kullanılıyor. Mesela yönetmen olarak Katie Mitchell'i çok severim. Katie Mitchell hayranı olduğum, çok da ilham aldığım bir yönetmendir. İngiltere'de National Theatre'daydı, şimdi bütün dünyada işler yapıyor. *Jan Fabre*'ye, *Castellucci*'ye baktığımız zaman onlar da kullanıyor. En son Avignon'da *Théâtre de Complicité*'ye gittiğimde oyunda mapping kullanmışlardı mesela. Papa'nın eski sarayı dedikleri yerde. Arkada kablolarla metrelerce mapping yaptıkları aşağı yukarı otuz metre yüksekliğinde eski bir duvar vardı. O yüzden, kimler var dersin Théâtre de Complicité ile Katie Mitchell'ı beğendiğim yönetmen ve gruplar olarak bahsedebilirim. Onun dışında... Ne zamandan itibaren, belki 1970'lerde living theatre'lar *Peter Brook*, *Grotowski* o kadar kullanmıyorlardı ama 1980 sonrasında artık çok yoğun bir şekilde kullanılıyor. *Es Devlin* diye dekor tasarımcısı, senograf, sahne tasarımcısı var, onun çok güzel işleri var. Hem videoyla hem genel tasarımla bağlantılı olarak. Ya da *Robert Lepage*'dan bahsedebiliriz. Onun oyunu *Needles and Opium* örneği hep verilir. Kült bir oyun olarak verilir, video kullanım açısından da önemlidir. Bu işleri Lepage 1990'larda yapıyordu herhalde. 2000'ler değil hatta. Aslında 1980 sonrası akselere etti diyebiliriz. Hayatımızın bütünlüğü, medyanın işlevinin daha da artması... Müzik gibi başka alanlara da baktığımızda var olmayan şarkıcılar hologramla şarkı söylüyor. Dijital karakterler bir karakter olarak sizin karşınıza çıkabiliyorlar. Gaming durumu var mesela... O da ayrı bir şey, oyun tasarımı... Bu, eXistenZ'da var, filmin yönetmeni Cronenberg galiba. Orada da gelecekte bilgisayar oyunu tasarımcısı sanatçı gibi oluyor ve kendi yarattığı dünyayla organik bir bağ kuruyor. Bunların hepsi iç içe geçmeye başladı. Fortnite diye bir oyunda genç jenerasyon sabaha karşı bir konser seyretmek için oyunun içine girebiliyor, orada sosyalleşiyor. Yeni gelen jenerasyon bizim gibi görmüyor. Biz mesela dijitalde görüştüğümüzde görüşmedik gibi geliyor ama onlara dijitalde görüşmek, görüşmek oluyor. WhatsApp'tan, Instagram'dan konuşmak, bir oyunun içerisinde yer almak. Buna bayılıyor muyuz? Bayılmıyoruz, bir süre sonra kendimizi doğaya atasımız geliyor. Ben çok iyi hatırlıyorum bilgisayar ve internet geldiği zaman da herkes şikayet etmişti. Niye bilgisayar diye düşünmüştük. Her değişiklik bu şekilde geliyor. Aman canım daktilo kullanalım, elimizle yazalım.

Niye bilgisayar kullanıyoruz? Şimdi bilgisayarsız bir şey yapabiliyor musunuz? Bilgisayarı geçtik bütün bilgi cep telefonunda. Otuz sene önce size söyleseler elinde bir ekran olacak onun içinde bütün her şeyin olacak. Ne olacak, nasıl olacak diye bir düşünürdün. Bu Edison'un elektriği bulması gibi bir şey... Veya telefonla iletişim kurulacak... Bunlar giderek hayatımızın içine daha fazla giriyor, girdi de. Bu da sanatı, felsefeyi, dünyaya bakışı değiştiriyor. sanatı da dönüştürüyor. Postmodern dönemde postmodern oyunlar niye çıktı? Kendi kendine çıkmadı. O sırada Derrida felsefede karşımıza çıkıyor, dünyada bir gelişme oluyor, tarihe bakış değişiyor. Bunların hepsi birbirini etkiliyor, tetikliyor diye düşünüyorum. Şu anda da bu var. Hatta bundan sonra ekolojiyle olan bağlantı belki de biraz daha etkin olarak düşünülecek.



Fotoğraf-31: Galata Perform – Yüz Yılın Evi – Oyuncu: Yeşim Özsoy

Mehmet Özbek: Türk tiyatrosunda bu kullanım yeni yeni yer bulmaya başladı. Sizde yer edinmenin yarattığı kısıtlılıklar nelerdir? Neden az kullanılıyor? Neden yönetmenler bundan biraz çekiniyorlar?

Yeşim Özsoy: Açıkça söyleyim, bizim tiyatromuzda bir bağnazlık var. Biz *Yüz Yılın Evi*'ni yaptığımızda bir takım ödül gruplarında 'Bu oyun mu?' diye konuşulmuş. Yani tiyatronun ne olması gerektiğine dair belirli bir önyargı var. O da nedir, yükseltilmiş bir sahnede belirli dekorların içerisinde, belirli insanların konuştuğu bir şey. Baktığınız zaman bunun geçmişi de son yüz sene falan. Ondan evvel tiyatro başka türliydi. Tiyatro her zaman böyle sahnelerde de değildi. Sokakta olduğu ya da farklı dinamikler içinde olduğu zaman var. Bildiğiniz anlamda tiyatro sahnesinin geçmişi de, yönetmenliğin geçmişi de 19. yüzyılda başlıyor. Metin ne olmalı? Yazar ne yapmalı? Yönetmen ne yapmalı? Oyuncu

ne yapmalı?.. Böyle çok keskin kalıplar var ve o kalıpların dışına biraz çıkınca insanlar rahatsız oluyor. Böyle bir durum var. İşin bu tarafı var, bence gerçekten önyargı, bağnazlık, dünyadaki tiyatrodan haberdar olmamak, ilgilenmemek gibi şeyler var. Onun dışında bütçeyle de bağlantılı bunlar. Devlet ya da şehir tiyatrolarında da olan sıkışmışlık konusu... Mesela yurtdışına baktığınız zaman Alman Devlet Tiyatrosu'na veya Fransız Devlet Tiyatrosu'na, Fransa'da devletten sübvansiyon alan tiyatrolara ya da İngiltere'de National Theatre'a rastlıyorsunuz... En büyük projeler oradan çıkıyor. Videoyla veya medyayla bağlantılı olarak çünkü büyük bütçeler gerektirebiliyor. Bizim şehir ve devlet tiyatrolarımız ve belediye tiyatrolarımız çok sıkışmış bir alanda. Sansürün olduğu, gençlere yer verilmeyen, kalıplaşmış kadrolarının olduğu, genelde yeniye açık olmayan... Bu sene Mehmet Ergen'in gelişiyle biraz daha açılabilir ama yine aynı kanaldan ilerler... İnanılmaz büyük prodüksiyonlar olmayacaktır. Biraz daha yeni yazarlara yer verilir ama bakış açısı aynıdır. Öyle olunca da... Biz bağımsız alanda tiyatro yapıyoruz. Özel tiyatroların durumu belli. Nereden bütçe bulacak? Nasıl bulacak? Türkiye'de devletin verdiği proje bazlı şeylerin dışında, gidip de fon için başvurduğun alan yok ancak yurtdışıyla bağlantılı bir şey yapabilirsin. O noktada da senin ülkenden seni yurtdışına itekleyecek kurumlar o kadar az ki veya yok. O partnerliği nasıl oluşturacaksın? Böyle finansal ve reel sorunlar da var. Biz sıkışmış alanlarda olan kadroların buna açık olmaması da var. Bence konu bu şekilde ilerliyor. Temelinde tiyatronun ne olması gerektiğiyle ilgili çok ciddi bir önyargı olduğunu düşünüyorum.

Mehmet Özbek: Evet böyle bir kapalılık var maalesef.

Yeşim Özsoy: Tabii, öyle. Yurtdışından geldi mi bayıla bayıla seyreder ama kendi tiyatrosu yaptı mı bu da tiyatro mu diye sorabilir.

Mehmet Özbek: Biz değişimi hemen kabul edemiyoruz.

Yeşim Özsoy: Bir de tiyatro alanında kimse İngilizce konuşmaz. Ben illa İngilizce konuşulsun, imkanı vardı da olmadı mı anlamında bir şey söylemek istemiyorum ama kimse ilgilenmez. Avignon'un sitesine girdin mi geriye dönük bütün arşivlerini görebilirsin. Orada kim ne yapmış, ne etmiş inceleyebilirsin. Bizim zamanımıza göre çok daha elverişli bir durum var. Wooster Group'un web sitesine girdiğinizde her gün kendi provalarıyla, yöntemleriyle ilgili video koyuyorlar. Complicité'ye ya da Forced Entertainment'ın web sitelerine girebiliyorsun. Şu anda ben buradan Macar tiyatrosunda çok yükselen Proton Theatre ne yapıyor gidip birebir seyretmeden görebiliyorum. Bizim gençliğimizde böyle şeyler de yoktu. Festivallerde ne oluyor, yurtdışında ne oluyor, ne yapmışlar, ne etmişler gidemesek bile takip ederdik, haberdar olmaya çalışırdık. Şu anda anladığım kadarıyla öyle bir ilgi yok. Bu konuda çok mu sert konuştum bilemiyorum ama ben öyle görüyorum. Gençlerde de yok, şaşırıyor insan.

Mehmet Özbek: Seyirciyi düşünecek olursak... Yönetmen ve oyuncu olarak sizce seyircinin üzerindeki etki ne? Bunu nasıl değerlendirebilirsiniz?

Yeşim Özsoy: O seyirciyi buluyorsunuz açıkçası. Bizim oyunlara gelen seyirci genelde standart şeylerden sıkılmış olan, doğal olarak farklı şeylerin arayışında olan seyirciler oluyor. O farklı şeyi bulduğu zaman da mutlu oluyor. Hatırlıyorum, zamanında şehir tiyatrolarında Beklan Algan ile Ayla Algan'ı seyretmiştim. Sevim Burak'ın bir oyununu yapmışlardı. Sahnede hologram vardı. Hiçbir şey olmuyordu, sadece öne doğru yürüyerek Sevim Burak'ın bir oyununu oynuyorlardı. Şu anda oyunun adını unuttum. Mesela orada şehir tiyatrolarında sahneye domates, cisim falan atılmıştı, yuhalanmıştı. Hatta bu oyun değil diyerek parasını geri isteyenler olmuştu. Bu çok geniş bir konu. Hangi seyirciden bahsediyoruz? Biz kendimizi alternatif, farklı şeyler olarak konumladığımız için oraya gelen seyirci onu arayan, onun için çaba gösteren seyirci oluyor. Gelip görmek için çaba gösteriyor. Sıkıntı çekse de çaba gösteriyor. Ama bizim yaptığımız türde bir oyunu bodoslama çok konvansiyonel bir sahneye koysan ya da şehir tiyatrolarına koysan daha farklı görebilirler. Ben o seyircinin de değiştiğini düşünüyorum. Türkiye'de aslında baktığın zaman sosyal medya kullanımı çok yüksek. Diğer ülkelere göre de çok yüksek diye biliyorum ben. Oradan alışık olduğu görsel bir kültür var. Aslında çocuklarda da bunu görüyorsunuz. Çocuk oyunlarında onları her zamanki gibi kandıramıyorsun. Prenses geldi, gitti diye... Daha etkileşimli görsel oyunlara daha fazla ilgi gösteriyor o çocuklar. O yüzden de, bu tür şeylere karşı temelinde farklı ilgi alanları olanların dışında şu anda daha fazla istek var diye düşünüyorum açıkçası.

Mehmet Özbek: Covid sonrası ve öncesini düşündüğünüzde dijital medya platformları üzerindeki oyunlar yayınlandıysa ya da tiyatro kooperatifinin bünyesindeki oyunları da düşündüğünüz zaman Covid öncesi ve sonrasını karşılaştırdığınızda bu yapımlar tiyatro kuruluşunuza ne gibi faydalar sağlamış olabilir? Örneğin yeni seyirciler mi sağladı? Yeni ortaklıklar mı gelişti? Bununla ilgili kurumsal tiyatronun itibarı anlamında bir artış mı gözlemlediniz? Birden Zoom'un içine girdiğimizde ya da birden YouTube'da oyunlar yayınlanmaya başladığında yönetmen, yapımcı ya da tiyatro kuruluşu neyle karşılaştı? Yeni bir sanatsal iddia mı doğdu? Covid öncesi ve sonrası ne ile yüzleştik?

Yeşim Özsoy: Pandemide öncelikli olarak tiyatrolar bir şok yaşadılar ve çıkış noktası ayakta kalma çabasıydı. Dünyada ve Türkiye'de ilk aşamada insanlar arşivlerine baktılar ve şu anda online olarak neyi gösterebiliriz, seyirciyle iletişimimizi nasıl devam ettirebiliriz diye düşündüler. Bunun üzerinden ve bunun türevleri şeyler ortaya çıktı, Kimi YouTube'a koydu. İlk aşamada tiyatrolar daha çok arşivlerini ya kendi siteleri üzerinden ücretsiz olarak YouTube'a konulması ya da kendi siteleri üzerinden yayınlanması gibi bir yola girdi. O şokla birlikte

ciddi anlamda iş yapamayacaksınız, seyircinle buluşamayacaksınız gibi bir durum söz konusuydu. Hepimiz bunu yaptık. O noktada da bir farkındalık oluştu. Bizim arşiv nasılmış, arşivi nasıl yapmışız? İnsanlara gösterilebilir bir hali var mıymış? Örneğin bizim arşivimiz çok geniş. Biz şimdiye kadar yaptığımız bütün söyleşileri, yaptığımız Yeni Metin Festivali'ndeki bütün oyun okumalarını, yurtdışından çağırdığımız yazarların oyunlarının okumalarını, söyleşilerini, kendi prodüksiyonlarımızı, kendi prodüksiyonlarımızın provalarını arşivledik. Bütün prodüksiyonların birinci gösterimi 100. gösterimi gibi bayağı geniş bir arşivimiz var. Vimeo'da kapalı olarak, açmadığımız üçyüz'ün üzerinde dörtyüz'e yakın video var. Onların arasına baktığımız zaman seyirciye açıp da sesi iyi, görüntüsü iyi, tam seyredilebilir kıvamda olacak oyun ya da söyleşi aradığımızda daha az şey bulabildik ve bunu herkes yaşadı bence. Hatta şehir tiyatroları da yaşıyor. Çok kötü çekildiği anlaşılmasın diye geçmişteki oyunlarını koymuşlar. Royal Court ne yaptı bilmiyorum ama National Theatre'ın ne yaptığını hepimiz biliyoruz çünkü oyunları seyredibildik. Hiç gidip de göremediğimiz, beş tane kamerayla çekilmiş oyunları vardı. İlk aşama böyle gelişti. O sırada birkaç tane tiyatro, mesela Almanya'da Hebbel Tiyatrosu bir festivalin eşliğindeydi. Festivali tamamıyla online'a aldı. Orada bir şey yapmaya çalıştı. Bu ilk aşamadan sonra daha çok oyunlarımızı çekelim yayınlatalım, daha güzel çekelim yayınlatalım, bu dönemi böyle atlatabiliriz, belki de seyirci destek olsun diye ücretli yapalım noktasına geldi. Bu ikinci aşamayı, daha iyi çekilmiş oyunların dijital olarak yayınlanması oluşturdu. Bunların bazıları ücretli formülasyonlar buldu, bazıları da yine YouTube üzerinden bağış toplama gibi çözümler buldu. Bence üçüncü aşamaysa tam pandemi döneminde ve sonrasında baştan dijitalle olan ilişkiyi düşünerek, üretimin ve sürecin içerisine de bu dijitalleşmeyi dahil eden projeler oluşmaya başlamasıydı. Bizim kendi serüvenimiz de böyle gelişti. İlk önce dediğim gibi o arşivin içerisinden galiba YouTube'da en fazla Aksak İstanbul Hikayeleri seyredildi. Köln'deki gösterim Almanya'da Almanlar tarafından çekilmişti, onun gösterilebilir bir hali vardı. Onu, Tato'yu ve Yüzyılın Aşkını yayınladık. Sonra Kültür Bakanlığı'nın verdiği dijital proje adında bir proje vardı. Onunla ve aynı zamanda Goethe Institute'den aldığımız bir destekle dijital platform yaratma serüvenine giriştik. IKS'V'nin Tiyatro Festivali, bizim Yeni Metin Festivali'mize ortak olarak bir proje geliştirmek istedik. Aslında biz ikinci evreyi atladık. Dedik ki biz oyunları dijitale taşıyacaksak bir oyunu çekip koymak bizim için çok manalı değil diye düşündük. Şöyle bir şey de olmuştu: pandeminin ilan edilmesinden bir ay evvel şubat ayında biz Yüz Yılın Evi oyunumuzun İngilizcesini ve Türkçesini güzel bir şekilde birkaç kamerayla çekmiştik. O yüzden de onu bildiğimiz anlamda bahsettiğim ikinci evre mantığında yayınlatabildik. Güzel bir çekimdi ve dramaturjisi de düşünülmüştü. Zaten video kullanan bu oyunu ekran üzerinden yayınladığımız zaman nasıl olmalı, oyunun içindeki videolar nasıl kullanılmalı, dramaturjisi nasıl olmalı diye düşündük ve ikinci

evre bunları düşünen bir mantıkta yapılmıştı. Bizim ürettiğimiz üçüncü evreyle ilgili olan da *Terk Edilmiş Kıyılar - Negatif Fotoğraflar* oyunu oldu. Orada ciddi anlamda ‘‘Biz bunu dijital olarak yayınlayacağız, Hatta bu dijital yayın olsun, online gösterim olsun, oyuncularını orada değerlendirelim’’ diye düşündük. Biraz da bir araya gelememe mantığı üzerine. Oyun zaten içerik olarak, genel olarak da bir araya gelememe, bir ailenin bir araya gelememesi ve o anlamda seyirciyle oyuncunun bir araya gelememesi üzerinedir. O yüzden de orada iki modül düşündük. Bir tanesi online yayınlanacak, diğeri de yerleştirme olarak seyircinin gittiği, dekoru ya da dekorun bir parçasını deneyimlediği, oyunun parçası olduğu bir enstelasyon olarak on dakikalık oyuncusuz kısa bir oyun olarak tasarlanacaktı. Onun çekimlerini yaparken de pandemiden dolayı kısıtlı çekim imkanlarıyla oyuncuların bir araya gelmesi sıkıntılıydı. Maskeli, maskesiz ama sonuç itibarıyla açıkçası orada biz bir tartışma alanı açtık kendimize. Tiyatro oyununu dijital taşıırken ne yapıyoruz? Bu Hangi noktada tiyatro? Hangi noktada video? Hangi noktada sinema? Hangi noktada hepsi veya hiçbiri? Bunun tartışmasını yapan bir oyun yapmak istedik. O yüzden de oyun sanki bir tiyatro sahnesinde bir oyuncu tirat atıyor gibi başlıyor. Sanki yayınlamak için çekmişsin gibi ama ondan sonra o sahnenin içerisinde kalıyor, Sonra o sahnenin olduğunu gösteriyorsun, sonra o sahnenin daha da dışına çıkıyor. Kameralar gözüküyor, kademe kademe aslında... Tiyatro mu? Hayır, değil. Sinema mı? Hayır, değil. Sinema gibi ama değil. Video mu gibi bir sürü tartışma alanı oluşturabildiğimiz bir oyun yarattık orada. Süreçte genel itibarıyla... Kendi deneyimimden böyle bahsedebilirim, dünyada da böyle. AR projeleri, VR projeleri, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik bunlar zaten tartışılmaya başlanmıştı. Veya dijitalde bir şeyler yapmak, sadece dijital olarak yayınlamak gibi. Bunların dijital için bir şey üretmek gibi bir mantık üzerinden daha da fazla yapılacağı bir sürece giriyoruz bence. Bu pandemi bitse de bir şekilde bize bu kalacak gibi düşünüyorum.

Mehmet Özbek: Peki bu, oyunları izleyen seyirci profilinde sizce ne gibi değişiklikler yarattı? Önceden, canlı oyun oynadığınız zaman 65 yaş üzeri bir yetişkin oyuna gelebiliyordu ama sonradan ne oldu? Mesela dijitalde hikaye ekrana dönüştüğünde o profile ne oldu? Değişti mi? Aynı mı kaldı?

Yeşim Özsoy: Şu anda insanlarda ekran yorgunluğu var. Hepimiz bir buçuk - iki senedir sürekli Zoom’dan iletişim kuruyoruz ve sürekli ekranlarda yaşıyoruz. Başta, 2020 kış dönemi, Ekim, Kasım, Aralık, sonra 2021’e giriş ve insanların bu alana tutunduğu bir durum söz konusu oldu. Seyircinin de öyle. Mesela biz Aralık 2020’de 9. Yeni Metin Festivali’ni yaptık. Tamamen online idi. Mayıs 2020’de online yapma karar vermiştik zaten. Atölyeler de online gelişti. İnsanlar, ‘‘Online’da bile olsa tiyatro konuşmak bile bize zevk veriyor!’’ diye düşünüyordular. Nisan sonrası pandeminin biraz daha yavaşlaması, insanların daha fazla dışarıya açılmasıyla birlikte bu alan bayağı düştü. Şimdi insanlar dijital olarak bir şey seyretmek istemiyorlar. Demografik olarak ne oldu? Yaş olarak

veya lokasyon olarak bahsedebiliriz. Bunları yaparken en çok deneyimlediğimiz şey normalde bize gelemeyen seyirciler üzerinden... Oyun sonrası söyleşide fark ediyorsun ki birisi Amasya'dan, öbürü Kanada'dan katılmış. Dijitalin en büyük avantajı zaten burada yatıyor. Dezavantajı olan, bunu engelli olmak anlamında söylemiyorum, ama gitmek, oyunu seyretmek anlamında engeli olan seyirciye ulaşabildiğiniz bir alan oluyor. Bu canlıyı etkiliyor mu? Hayır, o kadar fazla etkilemiyor bence. Ben de Bayerische Opera House'da Marina Abramovic'in Maria Callas'ın Yedi Ölümü diye bir oyununu çok büyük heyecanla seyrettim. Oraya gidip seyredemedim. Ama seyretmek isterdim. Videoda seyrettim ama sonrasında birebir orada olup deneyimlemek isterdim. O yüzden, bütçe olarak da normalde oyunlara gelip çok pahalı oyunları deneyimlemek, koltuk almak, yol kat etmek gibi bir durum sözkonusu... Onun için bir çaba sarf ediyorsun. Yol gidiyorsun, para harcıyorsun, bir şeyler yiyorsun, bileti ödüyorsun. O noktada da insanlar kolaylıkla seyretmeye başladılar. Biz çok kitlesel iş yapmıyoruz ama kitlesel iş yapanlarda da bir oyunda normalde salona 250 kişiyi alabileceksen, insanlar dijitalde 1000 kişiye 1500 kişiye ulaşabildi. O dahil olma noktası, seyirciyi maksimum dahil etme deneyimi yaşattı. Her zaman için farklı bir alan paylaşma özlemi var. Gözlemlediğim kayıt olmuş videolardan ya da deneyimlerden çok daha etkileşimli, canlı olduğunu bildiği şeylere insanlar daha fazla ilgi gösteriyor. Bu canlılık meselesi üzerine dijitalde Zoom Oyunları çıktı... Biz de programımıza dahil ettik Zoom oyunlarını. Biz de Zoom'dan oyun okumaları tasarladık ve yaptık. Oyuncunun biri İzmir'de, biri Ankara'da, biri İstanbul'da... Birbirini hiç görmeden insanlar Zoom üzerinden oyunlar çıkardılar ve yayınladılar. Veya canlı olarak yayın yapma mantığı oluşmaya başladı. Kaydedilmiş değil de orada gerçekten canlı oynadığını hissettiği oyunlara seyirci daha fazla rağbet gösterdi. Kayıtlı olan oyunları da kitlesel olarak seyredebildi diye düşünüyorum.

Mehmet Özbek: Peki bu üretim önemli mi sizce? Sanatsal gaye anlamında böylesine bir dijital üretim mekanizmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?

Yeşim Özsoy: Önemli...Bizim için çok zor bir dönem o yüzden ayakta kalmak için önemli... Bu şuna benziyor: Savaş var ve onun içerisinde yaratıcılığını nasıl işletebiliyorsan varoluşunu da öyle işletiyorsun. Açıkçası ben böyle görüyorum. O yüzden çok eleştiri de çıktı. 'Dijital tiyatrodaki bu öyle midir? Bu yoktur!!' diye. Bence onu öyle değerlendirmek ayıp. Çünkü bu aynı zamanda bir hayatta kalma mücadelesi. Tiyatroların kendini var etme mücadelesi ve ileride de yeniden bunu yaşamayacağız diye bir şey yok. Bir sürü şey olabilir, başımıza bir sürü şey gelebilir. O yüzden de bunun bizim için bir ana plan değil ama iyi bir plan olması gerekiyor diye düşünüyorum. Onun dışında, zaten dijitalle bağlantılı bir sürü şeyin gerçekleştiği ve dijitalde yaratılan işler yoluyla dijitalle tiyatroların bağlantısını düşündüğümüz bir alan da yaratıldı aslında. O yüzden gerekli olduğunu düşünüyorum.

Mehmet Özbek: Peki canlıdan ziyade dijital platformda sunulan bir gösterinin yarattığı zorluklar neydi? Tiyatro Kooperatifi üyelerini de düşünebilirsiniz, sizin Galata Perform kurumu için de söyleyebilirsiniz.

Yeşim Özsoy: İnternet mesela, Türkiye’de internet kopabiliyor biliyorsunuz. Her seyircinin bağlandığı yer ayrı. Bizim en temel konumuz şu oldu: yayın yaparken, benim evimde fiber hattı vardı ve festival yayınının tamamını mecburen ben yaptım. Elim titreyerek canlı yayına geçtim. Test ettik ve teknik elemanımızın bulunduğu bölgedeki internet korkunçtu. Yükleme hızı çok kötüydü. Ondan sonra çözdük. Superbox aldık. Ayrıca bağlanan insanlarda da o yaşanıyor. İnternete giriyor, oyuna giriyor, oyun takılıyor diyor. Aslında kendi internetinden sıkıntı yaşıyor ama o senin yaptığını zannediyor. Her zaman da senden dolayı olmuyor, çoğu zaman kendi bağlantısından dolayı oluyor. Bir de takılıyor ediyor ama bunlar ülkemizin dengesizlikleri. İnternet anlamında bir standart yok. Aynı şey belki de yurtdışında o kadar olmuyor. 5G tartışmaları var. Biz kooperatif dahilinde Brighton Üniversitesi’yle böyle bir çalışma yaptık. 5G geldiğinde bunlar nasıl değişecek? Canlılık mefhumu nasıl değişecek? Büyük bir hıza eriştiği için şimdi çok daha farklı bir canlı hissiyata yer açacak. Bütün bunlar hayatımızı bir şekilde dönüştürecek gibi bir durum söz konusu. Kooperatif dahilinde düşündüğünde de bizim tiyatrolarımızın çok büyük bir oranı medyayla çok barışık olmayan tiyatrolar. Hayatında hiçbir oyunda video kullanmamış ya da medyayla ilgili bir şey yapmamış bir tiyatroya... Örneğin Ankara Birlik Tiyatrosu ya da Balkonda Sanat, buna örnek büyük tiyatrolar da olabilir, mesela Baba Sahne. Biz tanım itibarıyla yeni teknolojiler, yeni metinler demişiz zaten. Bu sebeple bu deneysellik bizi çok etkilemiyor. Artı her seferinde, her oyunda bir şey denemek için yola çıkan bir tiyatroyuz. Bu sefer de bunu deneyelim demek bize çok zor gelmiyor ama bu tür tiyatrolarda çok büyük zorluk oldu. Bütün üretim durdu. Bekleme başladı sonra hayal kırıklığı, kızgınlık, sonra o kızgınlıkla beraber reddediş. Sonra uyumlanma dönemi ve şimdi yeniden insanlar bir şekilde bir yolunu bulacaklar. Herkes illa bunu yapacak diye bir şey söz konusu değil ama Bakanlığın açtığı dijital tiyatro oluşumunu çoğu tiyatro yapsa da yapmasa da normalde oyunu video çekse de çekmese de mecburen deneyimledi, çekti. Sonradan yaptığımız anketlerde ilgi alanını ölçtük. Bundan sonra dijitalle ilgili şeylere ne kadar ilgi var? Onun başta daha düşükken daha yüksek olduğunu gördük. Pandemi bizi de değiştirdi, insanları da değiştirdi.

Mehmet Özbek: Bu veriler çok önemli bu arada. Tiyatro Kooperatifi olarak böyle bir anket yaptıysanız çok güzel.

Yeşim Özsoy: Bazı şeyleri sitemizde yayınlıyoruz. Bilgi Üniversitesi’yle yaptığımız araştırma sonuçları şu anda yayınlanıyor. Pandemiden evvel ve sonra tiyatroların durumu gibi.

Mehmet Özbek: Galata Perform üzerinden de yanıtlayabilirsiniz ama Türk tiyatrosu için de dijital medya-tiyatro birlikteliğine ev sahipliği yapacak yapımlar sizce devam edecek mi?

Yeşim Özsoy: Evet, bizim için bu konular devam edecek gibi gözüküyor. Tanımda da olduğu için projeler de o şekilde şekillenir ama geçmişe baktığın zaman çok farklı şeyler de yaptık. Görünürlük projesi olsun, daha mekana özgü projeler, performanslar... O yüzden kural olarak bu sadece bunu yapacağız anlamında değil ama bir sonraki projemizi gerçekleştirebilirsek inşallah önümüzdeki sezon daha görsel ve audiovizyonel bir denklemin içerisinde olacak. Bunun üzerine daha fazla düşünmemiz gerektiğini inanıyoruz. Artı, Yeni Perform diye bir alan açtık. Orada sürekli olarak hem arşiv olarak, hem yayın olarak hem de projeler olarak aktif olarak onu devam ettirmek istiyoruz. Biz bir de kendi fiziksel mekanımızdan çıktık. Galata'da 17 senedir var olduğumuz fiziksel alandan da pandemi dolayısıyla çıktık. Sıkıntı yaşadığımız için mi? Hayır, bir değişiklik gerekiyordu. O zaman buysa, bu durum böyleyse birbuçuk - iki sene orayı kapamak durumundaysak o zaman şimdi çikalım gibi bir mantık oldu. Bizim için bir dönemin bitişi anlamına geliyor. Şu anda dijitalde bir alanımız var diye bakıyoruz. Bundan sonra ne yaparız diye düşünüyoruz. Böyle bir denklem içerisindeyiz. Mesela atölyelerimiz tamamıyla online. Hayatımda ilk defa bir sene boyunca hiç yüzünü bire birde görmediğim öğrencilerim oldu. İlk defa şimdi kamp dediğimiz bir şey oluşturmaya çalışıyoruz. 3 Eylül'le 6 Eylül arası atölyenin sonunda bir kamp olacak dedik. En azından orada insanlar açık havada bir araya gelirler dedik. Benim temel itkim de en başından itibaren güvenlikti. İnsanların bir hastalık kapmalarından ben sorumlu olmak istemiyordum. Beraber yaşadığım insanların ve birlikte çalıştığım ya da eğitim verdiğim insanların güvenliğini, sağlığını nasıl koruruz? Öncelik buydu. Tabii ayakta kalmak. Bu denklemin içerisinde nasıl ayakta kalırız? Tamamıyla bütün atölyeler bir norm olarak geçen sene Mart'tan itibaren öyleydi. Bu sene tamamıyla Zoom üzerinden çalışan dört tane sınıfımız var. Sorarsan oyunları ne için yazıyorlar, sahne için yazıyorlardır. Dijital proje için düşünen de var ama sahne için yazıyorlar. Bir furyanın içerisindeyiz bakalım bundan sonra hayat bizi nereye götürecektir diye bakıyoruz aslında. Dijital Yeni Perform'dan sonra plan biraz daha doğaya yakın bir formülasyon yapabilir miyiz? İstanbul dışında daha büyük bir alan yaratabilir miyiz? 17 seneden sonra ilk defa mekansızız çünkü. Böyle bir durum. Bakalım nasıl olacağını, nasıl gelişeceğini göreceğiz.

Mehmet Özbek: Finansman söz konusu olduğunda klasik anlamda bir tiyatro prodüksiyonuyla Galata Perform'un yapacağı bu tarz dijital öğeleri barındıracak bir prodüksiyon... Bunları gider anlamında nasıl karşılaştırabiliriz?

Yeşim Özsoy: Yüz Yılın Evi ile çok uzun süredir uluslararası bağları kuran, kurmaya çalışan, hep ayakta tutan bir tiyatroyuz. Yüz Yılın Evi, Almanya'da

Maksim Gorki Tiyatrosu'nun başvuru yaptığı Alman Dışişleri Bakanlığı fonu üzerinden fonlanmıştı. Maksim Gorki bizi birdenbire bulmadı, zaten 5-6 senedir takip ediyordu, bir network projesinin içindeydik, iletişim halindeydik. O durum da öyle gelişti. Bizim fonlamamız genelde yurtdışından oluyor. Terk Edilmiş Kıyılar da aslında düşününce yine Almanya kaynaklı. Goethe Institute Covid Relief Fund diye bir fon açtı. Biz ona başvurduk ve Digitopia projesiyle başvurduk. Yani digital perform, bu dönemi geçirmek için böyle bir formül ürettik. Böyle bir site ürettik. Bunun ilk oyunu bu. Atölyeler şu şekilde yapılacak...E-kitap bölümü olacak diye kabul edilen projeler arasına girdi. Dünyada 400'ün üzerinde proje başvurusu olmuş. Türkiye'den 5-6 proje kabul edildi. Tiyatro alanından da bizimki kabul edildi. Onlar öyle gelişti. Önümüzde olan projenin yapımcısı ayrı, o da Yüz Yılım Evi. Oradan yola çıkarak bir şey yapılabilir mi diye araştırıyor. O alanda hem özel sektörden hem de başka alanlardan biraz daha kaynağa ihtiyaç var. Keşke daha fazla başvurulabilecek bütçe alanı olsa.

Mehmet Özbek: Peki bu dijital süreçte, daha doğrusu Covid sürecinde, dijital platformda yer alan oyunların izleyici verilerine ulaşabildiniz mi? Oyunun durdurulduğu, yarıda bırakıldığı, atlanarak izlendiği gibi çok keskin verilere ulaşabiliyor musunuz?

Yeşim Özsoy: Vimeo'da portalda görebiliyorsun. Arka planda Vimeo var. Orada ne kadar izleniyor, onları görebiliyorsun. Seyirci kitlemiz binleri bulmadı, çok yüksek değil ama orada görüyorsun. Normalde sahneye gelen seyirciyi görüyorsun, sayıyorsun. Burada gerçekten dikkatin ne zaman dağıldığını da görebiliyorsun. Ne zaman giriş çıkış yaptığını, toplamda ne kadar seyrettiğini, o tür şeyleri görüyorsun. Gerçekten ilginç oluyor o anlamda onları görmek.

Mehmet Özbek: Covid sürecine baktığımızda, bu dönem göz önüne alındığında tüm dünyada farklı bir pazarlama stratejisi oluşmaya başladı. Tiyatro anlamında da öyle. Türkiye'deki bu sanatsal üretim pazarını da göz önünde bulundurarak nasıl değerlendirebilirsiniz? Bunun pazarı Türkiye'de oluşturulabilir mi?

Yeşim Özsoy: Biraz önce de anlattığım gibi parayla dijital bir iş satın alma konusuna insanlar bir anda adapte oldular aslında. Moda Sahnesi'nin internetinden, bizim web sitemizden, DasDas Mobilet'e yönlendiriyordu. İnsanlar seyretmek için online olarak bayağı bilet aldılar. Yurtdışında da durum böyle. Burada telifler gibi başka paradigmalara ortaya çıkıyor. Bence bu anlamda insanlar çabuk adapte oldular. Başta bunun parayla satılabilmesi çok mümkün değil gibi gözüküyordu. Ama Biletix Seyretix yapıldı; IKS V biletlerini festivalde online sattı. Bir anda adaptasyon süreci gelişti ama o süreç sancılı da oldu, sıkıntılar da yarattı. Bazen çok yüksek değerde olduğunu düşünüp çok yüksek fiyatlandırma yapıp fiyatlandırma konusunda sıkıntı çekenler oldu. Genel anlamda çok yüksek bir ücretle gösterim yapmıyorsun. Ama daha sık yapabiliyorsun. Biz de daha

yeni anlamaya, öğrenmeye çalışıyoruz. Kimi insan diyor ki bu hayatta işlemez. Açıkçası, gelecek sene de göreceğiz nasıl olacağını. Şimdi yeni sezon için oyunlar tasarlanıyor ama bunlar nasıl işleyecek, nasıl sahnede gerçekten yer alabilecek? Seyirci nasıl geri dönecek sahneye, salonlara, kapalı alanlara...? Bir tane oyun seyrettim, o da Balat Monologlar Müzesi'nin yeni versiyonuydu Hostel adında. O da bizim bir projemizdi. Oda oda serbest dolaşıyordun, kapalı bir yerde olmana gerek yoktu. Açık havada oyun seyrettim ama daha kapalı alanda bir oyuna gitmişliğim yok. Gideyim Zorlu'da Şener Şen'i seyredeyim ya da Kumbaracı50'de yeni prodüksiyonlar seyredeyim gibi bir kafaya gelmedim daha ben, ki ben tiyatrocuyum yani. Seyirci oraya nasıl gelecek? Kışın ne olacak? Bunlar hep soru işareti. Şimdi açık havada oynanacak her şey. Açık havaya giderken bile insanlara maske muhakkak takılması gerekiyor gibi yönlendirmeler veriliyor. Bu meret başımızdan ne zaman yok olup giderse o zaman göreceğiz. Bulutlar ayrılacak ve orada nasıl devam edeceğiz göreceğiz herhalde.

Mehmet Özbek: Peki bu esnada diğer tiyatroların dijitalle yönelik bu pazara girme motivasyonları nasıl? Siz nasıl görüyorsunuz? Hiç dijitalle ilgilenmemiş olan tiyatro acaba şöyle bir şey diyor mu: Burada böyle bir alan var buradan para kazanayım?

Yeşim Özsoy: Hiç dijitalle, medyayla alakası olmayan tiyatrolar için çok zor bir süreç. Reddediş de işte oradan kaynaklanıyor. Kimi tiyatrolar birbuçuk - iki sene kapatabiliyor ama kimisi de yapamıyor. O tür tiyatrolar oyunumu çekip bir yere yayınlamayım o zaman moduna geçiyor. Bunu bir dijital sanatsal üretim alanı olarak görmüyor da yayınlamayım mantığı üzerinden değerlendiriyor.

Mehmet Özbek: Peki, çok önemli bir şey var. Covid öncesi dönemi düşündüğümüzde turneler var mesela. Bu turneler ne olacak? Turneleri nasıl değiştirebilir, etkileyebilir?

Yeşim Özsoy: Bilemiyorum... Sadece seyirci değil tiyatro ekibi birbirinden nasıl korunacak? Ve seyirciden? Böyle bir şey söz konusu ve bu durum turnede daha da baki. Biz genel olarak yurtdışına turne yapan bir tiyatroyuz. Yurtiçi tiyatro turnemiz çok güçlü değil. Bizim bütün yurtdışı projelerimiz durdu tabii. Hamburg'da Thalia Theater'da Yüz Yılın Evi'ni oynayacaktık mesela. Geçen Kasım'da, bu Kasım diye söylediler ama hala ne olacağı belli değil. Fransa'da VR bir proje vardı. Yurtdışında da daha fonksiyonel turne konuları konuşuluyor. Bir grubun tek bir yere gitmesi değil de bir grubun bir yere gidip birkaç proje gerçekleştirmesi. Böylece çok gidiş gelişleri, trafiği engellemek gibi şeyler konuşuluyor.

Mehmet Özbek: Peki siz kültürlerarası değerlendirdiğinizde oyunlarımızı oradaki seyirciyle nasıl buluşturuyorsunuz? Üst yazı mı kullanıyorsunuz? Yoksa İngilizce konuşan aktörler var mı?

Yeşim Özsoy: Festival kültürü her zaman için öyledir. Festival nasıl organize ediyorsa... Üst yazı olur, Kimi zaman anında kulaklıkla çeviri olabiliyor. Wiesbaden’de öyleydi. Çoğu zaman klasik anlamda bir yerde altyazısı geçer. Fakat ben Yüz Yılın Evi’ni Edinburgh’da House of Hundred olarak İngilizce oynadım. Seyirciye direkt ulaşabilmek için böyle yapmayı tercih ettik. Ben İngilizce oyunculuk okuduğum, çalıştığım için bana çok zor gelmedi ama her oyun öyle değil. Zoom’da gerçekleştirilen oyunlar var. Ben onların İngilizce versiyonuna katıldım. Bütün dünyadan insanlar vardı, Yeni Zelanda’dan Almanya’ya kadar. Tercihe bağlı ama genelde festival kültürü evet üst yazıyla gerçekleşiyor. Ya da benim gibi Avignon’a gidip, Sebald’in romanının Alman Devlet Tiyatrosu tarafından Fransızca altyazıyla yorumlandığı oyunlara gidip seyredenler de var. Benim fransızcam almancamdan iyi. Fransızca da anlıyorum biraz ama konuşamam hala. Seviyorsun, gidiyorsun ne yapmışlar diye seyre diyorsun.

Mehmet Özbek: Peki fiziksel olarak seyirciyle aynı mekanı paylaşmakla dijital ortamda farklı, uzak bir platformu paylaşmak izleyiciyi nasıl etkiler? İzleyicinin motivasyonu nasıl olabilir?

Yeşim Özsoy: Mekansızlık söz konusu. Mekan algısı yok oluyor. Farklı bir deneyim aslında. Muhakkak etkilemiştir. Ekrandan çünkü... Şöyle bir şey oluyor: oyunu seyretmeye bir sahneye gittiğiniz zaman seyirci belirli topluluk kurallarına göre hareket ediyor. Karanlıkta sessiz oturuyor. Siz oyunu koyuyorsunuz, canlı olduğu noktada alımlayıcının nerede olduğunu veya nasıl algıladığını bilmiyorsunuz. Yatarak da algılayabilir, bir şey yiyerek de algılayabilir, gidip gelebilir, başka şeyler yapabilir. Bence o değişik. Seyircinin oyunu seyrederken ne yaptığını bilmiyorsun. Normalde görüyorsun, karşında oturuyor. Kayıtlıda ayrı bir konu ama canlı bir şeyden bahsediyorsak, canlı yayını yapan kişi karşısında normalde konuşuyor mesela. Orada konuşamaz ama, chatbox açılabilir oradan insanlarla yazışabilir. O ayrı bir konu. Ya da etkileşimli bir projeyse: Mark Levitas’ın Zoom’daki oyunu gibi. O zaman insanlar birbiriyle konuşuyor, ne yaptığının farkında oluyor. Veya etkileşimli bir virtual reality projesiyse biraz daha farklı oluyor. Genel anlamda seyircinin atıl olduğu denklemlerde seyircinin ne yaptığını, nasıl seyrettiğini bilmiyoruz. Bu bir yandan da güzel bir şey çünkü kendi rahatlığı içerisinde istediği gibi mumlarını yakan koyan öyle seyreden de var, sevgilisiyle sarılıp seyreden de var. Çeşit çeşit şekilde seyreliyor ama seyretmeyen belki de olayı tamamıyla kaçırın da var. Yani senin seyirci üzerinde kontrolün yok. Ekranla olan iletişimde onun kendi özgürlük alanı oluşmuş oluyor.

Mehmet Özbek: İster istemez tiyatro kamusal alanı terk etti, uzaklaştık. Bir taraftan dijital sanat içerisinde kendini var etmeye başladı. Peki bu tiyatronun özünden bir şey götürdü mü? Ya da performansın özünden?

Yeşim Özsoy: Bütün bu tartıştığımız şeyler... Tiyatro Nedir? Özünde nedir? Grotowski diyor ki tiyatro özünde insanla insanın karşılaşmasıdır. Değil mi? Orada

arada hiçbir mefhumu ihtiyacın yok diyor. Hatta ışığa da, sese de, dış sese de, hiçbir şeye ihtiyacın yok diyor. Biz bunu derslerde de çok sorarız: Tiyatro için ne gerekiyor? Bir mekan, bir seyirci, belirli bir zaman diliminde belirli bir mekanda bir araya gelen insanlar aslında. Çağdaş işlere baktığın zaman mekan konusunu tekrar tekrar tartışabiliriz. Oyuncu olmadan tiyatro olur mu? Ya da seyirci fiziksel olarak orada olmadan tiyatro olur mu? Sorular bunlar oluyor. Mekan olmadan tiyatro olur mu? Belirli bir zaman vermeden tiyatro olur mu? Bunlar çağdaş tiyatrodaki hep sorgulanan, bunun üzerine işler üretilen alan olduğu için budur yoksa da olmazdır diye bir noktaya getiremiyorsun. Ben şahsen getiremiyorum ama getiren var tabii. Tiyatro, bütün sanat alanlarında düşündüğün zaman... Mesela müzik, sen canlı da seyredersin müziği ama Spotify'dan veya başka platformlardan dinlersin. Bütün sanat dalları insanın evine gelmiştir. Sen onu evinde deneyimleyebilirsin değil mi? Sergiye gittiğin zaman başka ama o ayrı. Sergide gördüğün tabloyu alıp evine koyabilirsin, müziği de dinleyebilirsin, filmi de öyle, sinema salonuna gitmeden evinde seyredebilirsin. Bunların arasında bir tek tiyatro canlı vurgusu üzerinden ilerler. O da nedir? Senin muhakkak gidip o tiyatroyu deneyimlemen lazım. Evine gelmiş midir tiyatro? Hayır gelmemiştir şu zamana kadar. Şimdi o oluyor aslında. Sinemacı arkadaşşıma tiyatrodaki böyle böyle şeyler oluyor, evinden de bilmem ne oyununu seyredebileceksin dediğimde "Aa ne güzel" diyebiliyor. Pozitif bir tarafı da olabiliyor diye düşünebiliyor. Ama bizim için tiyatro demek insanı insanla anlatan, canlılık üzerine vurgusu olan, sanat dünyası arasında yek yani tek o var. Başka yok, var mı? Dans da öyle. Performans diyelim daha çok. Performans, dans, tiyatro bunlara onun için geliyorsun zaten. Oyun seyretmek, kalbinin atışı, nefesi, enerjisi orada yaratılan bir aura var. Onu paylaşmak için, ritüelistik bir durum yani. Ritüel bazlı aslında, O ritüele dahil oluyorsun gibi bir şey var. Ben o konuda şöyle düşünüyorum: Bu olsun, tamam. Nasıl müzisyenler o aurayı yaratıyorlar, o enerjiyi paylaşıyorlar, gittiğin zaman çok büyük bir şey yaşıyorsun ama öbürü de olsun diye düşünüyorum. Çünkü güncel hayat onu gerektiriyor. Uzakta olmak, dijital kültürle daha çok birebir uğraşılıyor olmak bunlardan dolayı tiyatronun da insanların evine gelmesinin yarar yaratacağını düşünüyorum. Bu şu demek değil: ben artık dijitalleştim. Bize Yeni Perform'u kurduktan sonra öyle sorular soruyorlardı. Şimdi dijitalleştiniz bundan sonra ne olacak? Öyle bir şey yok yani. Biz dijitalleştik bundan sonra dijital devam edeceğiz hayatımıza. Öyle bir şey yok. Bunun bir yarar olduğunu ve bir şekilde estetik bir alan yaratacağını düşünüyorum ben. Yaratıyor da zaten.

Mehmet Özbek: Çok teşekkürler yanıtlarınız için. Keyifli sezonlar...

9. Akademisyen/Yazar Ferdi Çetin ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme



Ferdi Çetin

Mehmet Özbek: Kendinizden bahsedebilir misiniz?

Ferdi Çetin: Ben aslında hem sanatsal çalışmalar olarak hem de akademik anlamda ikisini birlikte yürütmeye çalışan bir insanım diyebilirim. Çünkü çok erken yaşlardan, üniversite yıllarından başlayarak tiyatronun içinde aktif olarak yer aldım. Amerikan Kültür ve Edebiyatı okudum. Üniversitede aldığım eğitim itibarı ile değişik görevlerde bulunma fırsatım oldu. O yüzden de bir İngilizce edebiyat geçmişim olması sebebi ile, lisansım ve yüksek lisansım noktasında İngilizce üzerinden yeterliliğim oldu. Tiyatroda yer almaya başlamadan aslında çeviri, çevirmenlik üzerinden bir çalışma dizgisi vardı. Sonrasında ilerleyen dönemlerde yazarlık çalışmalarım aktif olarak devam etti. Hem sahne metni yazmak, performans metni yazmak – ki ben onlara “Sahneleneceğini Bilen Öyküler” diyorum. - Çünkü ben öykü yazarıyım aynı zamanda. Tiyatro ve öykü yazımını birleştirmeye çalışıyorum bir şekilde. Yapı Kredi’den de yazdıklarımı öykü olarak yayımlandı çünkü. O yüzden de sahne için yazdıklarımı - daha

böyle imgesel yazım türleri için İngilizcede Batı’da Dramatic Writing kullanılır – adlandırıyorum. Öyle bir yazım türü olarak karşımıza çıkar sahne metninde. Ben de o yüzden *Sahneleneceğini Bilen Öyküler Dramatic Stories* diyorum yazdıklarına bir noktada. O yüzden de çevirmenlik ve yazarlık ile başlayan süreç aslında akademik anlamda da devam etti. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji’de doktoramı yaptım ve çok da keyifli bir biçimde kendi sanatsal sürecimi de serüvenimi de besleyecek bir alanda çalıştım. Aesthetic Absence (Namevcudiyet Estetiği) üzerine çalıştım, çalışmaya da devam ediyorum. Ve bu çağdaş sahnede, çağdaş tiyatrodaki sıkça karşımıza çıkan bir kavram olarak şekilleniyor. Ben biraz bunun teorizasyon sürecini ve sahnedeki karşı bulma halini araştırıyorum aslında. Şimdi doktora sonrası çalışmalarda sahnenin insansızlaşması üzerine bir alanda çalışmaya devam ediyorum. O sebepten akademik anlamda da sanat alanında da aktif olmaya çalışıyorum, iş yapmaya çalışıyorum diyebilirim aslında fazla uzatmadan.

Mehmet Özbek: Sizin için dijital ya da analog medya öğeleri/ortamlar ve tiyatronun bunlarla ilişkisi, prodüksiyon aşamasında ya da yönettiğiniz yazdığınız oyunlar özelinde ne ifade ediyor?

Ferdi Çetin: Şimdi aslında temelde bunu iki döneme ayırmak gerektiğini düşünüyorum. Bir süredir de bu süreç üzerine okumaya çalışıyoruz, takip etmeye çalışıyoruz tüm bu tartışmaları ve Covid-19 ile birlikte bir dönemi ayırmak gerektiğine inanmaya başladım. Akademik olarak da sanatsal manada da araştırmalar yapıldığında da buraya doğru işaret eden bir süreç var. O yüzden de aslında tiyatro sanatı doğası gereği çağın gerekliliklerini, yeniliklerini, teknik buluşlarını, teknolojik buluşlarını vs. kendine adapte eden bir forma sahip. Tiyatro o yüzden oportünist bir sanat benzetmesini yapıyorum. Çünkü binlerce yıllık bir kadim sanat formundan bahsediyoruz ve tam öldüğü söylenirken yine tam da karşımıza başka başka formlarda çıkmaya devam ettiğini görüyoruz. İşte 19. yy’da baktığınız sanat formu ile 20. yy’daki arayışların bambaşka bir yere sevk olduğunu görüyoruz. 20. yy’ın ikinci yarısına baktığımız zaman bambaşka bir arayışa sevk edildiğini görüyoruz. Hani 60’lardan sonra 70’lerden sonra bu medium’ların yani tiyatrodaki kullanılmaya başlanan bu araç ve gereçlerin, gerek sinemaya ait olan gerek farklı formlarda ya da sanat formlarında kullanılan araç ve gereçler ile tiyatrodaki dijitalleşme sürecinden bahsediyoruz artık kaçınılmaz olarak. Takisahnede projeksiyon kullanımına kadar götürmek mümkün. Sahnede bir dijitalleşme sürecinden bahsediyoruz. İşte tüm bu olanakların ilerlemesi ile birlikte medyalararasılık diyoruz. Bunun için yeni dramaturjiler ortaya çıkması halinde kameranın kullanımı ya önceden kaydedilmiş bir görüntünün projeksiyondan yansıtılması itibarı ile ya da live kameraların sahnede o anda kullanılması itibarı ile tiyatronun sinema ile bir hemhal hali karşımıza çıkıyor. Çağdaş sanattaki video enstalasyonlar, video estetikleri ya da değişik dijital yerleştirme estetikleri vs. ile

tiyatronun bir hibridizasyon sürecine, bir karşılaşma sürecine girdiğini ve bunun içine nüfuz ettiğini görüyoruz ve tiyatro bambaşka formlarda karşımıza çıkmaya çalışıyor kaçınılmaz olarak. Dolayısı ile bu süreci ta ki bugüne kadar getirmemiz mümkün olabildi. Tabii ki sahnede kamera kurulumuyla, ses ile bütün o teçhizatın kurulumuyla video estetiklerinin kullanımıyla ortaya çıkarken geldiğimiz noktada yapay zekanın kullanımından tutun, arttırılmış gerçekliğe ve giyilebilir teknolojilere kadar birçok örneğini görmeye başladığımız bir durumdan bahsediyoruz. Bir süredir hep örneklerimin arasında kullanıyorum: Royal Shakespeare Company, İngiltere’de on beş tiyatro ile ilgili bir konsorsiyumdan-birlikten bahsediyor. İçerisinde yer alan işlere baktığımız zaman tiyatrodaki geleceğin seyircisinin ne izleyeceği araştırılıyor. Stüdyolar kuruluyor. Storytelling stüdyoları kuruluyor ve bu stüdyolar içerisinde giyilebilir teknolojiler ve bir sürü şey ile birlikte yeni bir dramaturji, yeni gerçeklik, yeni mevcudiyet alanlarının araştırılması ile ilgili bir serüvenden bahsediliyor. Fakat dijitalleşme, medyalararası ve bütün bu kavramlar hayatımızda yeni tiyatroyu tanımlamak için ya da çağdaş tiyatroyu tanımlamak için karşınıza çıkarken Covid-19 ile birlikte bu kez dijital tiyatro diye bir şeyden bahsetmeye başladık. Tiyatronun dijitalleşmesi ve dijital tiyatro. Yani bir şey hali, tiyatronun dijitalleşmesi ile ilgili bir durumda, diğerine çok benzediği için aslında çok rahatlıkla birbirinin yerine de kullanılabilir ya da şu an kavramların erken safhasında olduğumuz için birbirinden farkı da ayırt edilemeyebiliyor. Fakat tiyatronun dijitalleşmesinden ziyade dijital tiyatrodan bahsettiğimiz zaman işte öncelikle bir zorunluluktan bahsetmemiz gerekiyor. Bir zorunluluk var ortada. Seyirciler evinde. Tiyatro salonları kapalı, konser salonları ya da gösteri merkezleri kapalı ve seyirci ile bir iletişim kurma hali var. Önce arşivlerini açtı bütün kurumlar. Kendi arşivleri için çektikleri kayıtları Youtube’den, Vimeo’dan sergilediler. Sonra yeni oyun yapma, yeni öyküler anlatma noktasında Iphone’lar ile çekmeye başladılar. Telefonları ile oyunları çekip Youtube’den yayınladılar. Sonra dijital sahne dediğimiz fikirler ortaya çıkmaya başladı. Türkiye’de örnek olarak biz Galata Perform’da Yeni Perform dediğimiz bir sahne organize etmeye çalışıyoruz. Dijital gösterim yapabilen...Dijital yayın platformları ortaya çıktı vs. vs. Dolayısı ile tiyatronun dijitalleşmesindeki süreç uzunca bir süredir yol alırken bir de dijital tiyatrodaki hızlıca seyirci ile iletişim kurmak için bulunan şeyler var. Zoom oyunlarından tutun, WhatsApp oyunlarına kadar, Instagram oyunlarından tutun, her türlü audiowalk’lara kadar insanların sanat formu olarak tiyatroyu evlerinden ya da uzak bir coğrafyadan deneyimleyebilmesi için birtakım çözümler, birtakım öneriler ortaya çıktı. Bugün artık 2. yılın sonuna gelmeye başladığımız bu Covid sürecinde artık dijital tiyatroya ortaya çıkmakta olan yeni bir tür olarak bakabilir miyiz diye soruluyor Avrupa’da değişik platformlarda. İşte festivaller, showcase’ler, kültür kurumları, sanat kurumları bunun üzerine artık bir istek oluşturulabilir mi diye sormaya başladı. Kabaca belki böyle bahsedebiliriz.

Mehmet Özbek: Yazdığımız oyunlarda medya öğelerinin kullanılma sebebi neydi? Bu nedenselliği nasıl açıklarsınız?

Ferdi Çetin: Aslında az önceki ayırım itibarı ile tiyatronun dijitalleşmesi dediğimiz zaman bu medyaların kullanımından bahsetmemiz gerekiyor. Kaçınılmaz olarak sebebini düşünmeye çalıştığımız süreçte karşımıza şöyle çıkıyor. Ben iki ayrı tiyatrodaki aslında faaliyet göstermeye çalışan bir sanatçıyım o anlamda. Yusuf Demirkol'un kurduğu Ba Tiyatro ya da Ba Sanat Topluluğu. Orada metinlerini benim yazdığım, çevirdiğim ya da düzenlediğim oyunlar söz konusu. Orada yaptığımız oyunlar üzerinden ifade edecek olursam örneğin oradaki temel referans noktalarımızdan biri: *'Kapı Aralığı Nedir? Kapı Aralığı Bir Fotoğrafıdır'* oyunundan bahsediyoruz. O oyun aslında bizim için önemli bir tartışma alanı oluşturuyor düşündüğümüz noktada. Avangart sanatçı Gertrude Stein'in bir oyunundan yola çıkarak yaptığımız bir işti o. 'Ne Oldu' diye bir metni var 1900'lerin başında tarihlenen. İlk oyunu yazarın aynı zamanda ve dört sayfalık bir oyun aslında. Tiyatronun ne olduğunu düşünen bir şey o anlamda. Konvansiyonel bir tiyatro metni gibi de değil. Ben aldığım akademik eğitim itibarı ile vs. hep böyle ileri giderken geriye bakmayı seviyorum. Yüzyılın sonu ile ilgili bir tespitte bulunmaya çalışırken yüzyılın başına bakmayı seviyorum. Çünkü oradan gelen bir kaynak var, bir stream var. Akan, gelen, oraya şekil veren, yön veren vs. Hani yüzyılın başında baktığımız Stein o anlamda bizim için çok temel bir referans noktası. Benim sanatsal stratejimi kurarken de çok temel aldığım bir referans noktası. Çünkü Stein'in o oyunu ve sonrasındaki yazdığı oyunlarla birlikte geliştirdiği Landscape fikri var. Bu kavram bugün çağdaş sanatta, tiyatrodaki, plastik sanatlarda, resimde, müzikte ve birçok değişik sanat alanında çok temel bir kaynak haline gelen bir kavram. Çünkü Landscape kavramı dediğimizde Türkçeye bir türlü çevrelemiyor. Peyzaj diyorlar vs. ama tam öyle bir şey değil aslında. İngilizce üzerinden düşündüğümüzde siz de çok iyi bilirsiniz ki scape yani mecaz konusu çok genişletilen bir şey. İşte Landscape resimden gelen ve tiyatroya aktarılan bir kavram. Fakat sonrasında bu Soundscape olarak karşımıza çıkıyor. Imagescape olarak karşımıza çıkıyor vs. vs. Çok düşündüğünüz zaman bu sound, image yani ses, görüntü kavramlarının sahne üzerinde hiyerarşik bir yapılanmadan ziyade daha yatay bir yapılanma içerisinde karşımıza çıktığını görüyoruz. Bir oyun metnini ortaya çıkarırken hiyerarşik bir yapılanmadan ziyade, yani metin, yönetmen, oyunculuk vs. değil de tüm öğelerin bir sanat formu, bir sanat eserini ortaya çıkarırken yatay olarak eş değer söz hakkına sahip olması durumu söz konusu. İşte metin ile birlikte tüm yaratıcılık alanlarının da sahne üzerinde söz hakkına sahip olması gerekiyor. Yani yazardan ziyade yönetmenin ve oyuncunun birer yorumcu olmaktan ziyade anlam üretmekte aktif olarak rol alması. Şimdi burada parçalı bir yapıdan bahsetmemiz gerekiyor. Yani oyun metnini kadir, mutlak anlatmak için, o her şeye muktedir metnin yapısını bozduğunuz zaman, merkezini dağıttığınız zaman bir parçalılık ortaya çıkıyor.

Bu parçalılık içerisinde bu sefer değişik medyaların anlam üretmeye başladığını ya da birtakım lokasyonlar kurmaya başladığını (görüntü dediğim hem videoların kullanımı, bunların ekranlar aracılığı ya da projeksiyonlar aracılığı ile anlam yaratması durumu) görüyoruz yani yüzey ya da satır değişebilir her türlü. Örneğin Kapı Aralığı Nedir? Kapı Aralığı Bir Fotoğraftır'da oyunu tamamiyle seyircinin karşısında bir projeksiyon perdesi olarak planladık fakat projeksiyon perdesini ortadan delmek suretiyle bir kapı oluşturduk. Orayı bir duvar olarak, bir yüzey olarak kullanmıştık. Görüntü için, imge için bir yüzey olarak kullanmıştık. Ve oyunu kapı aralığından izlemek sanki, arkada olan şeylerin yüzeyden görünümü, kapı aralığından görünümü gibi. Şimdi burada anlatmaya çalıştığım şey şu: Metnin yapısı dağıtıldığı noktada, metnin hiyerarşisi bozulduğu noktada anlam üretme unsurları onlardır. Cansız bir nesne olarak görülen, dekor, kostüm vb. bilim şeyler, canlı 'agent'lar da olabilir, hayvan kullanılabilir vs. Bunların yavaş yavaş bir 'agent' konumuna yani icracı konumuna yükseldiğini görüyoruz. İşte bu noktada da bu icracı konumuna yükselme hali sahnedeki her öğenin nesne olarak da görülebilen bir agent üretme noktasında bir agent konumuna gelmesi ile birlikte bu parçalılıkla birlikte çoğul anlam ortamı ortaya çıktı. Çok katmanlı, çok sesli, işte hani polifonik ya da multi layer dediğimiz bir mecra ortaya çıkıyor. O zaman da işte bu mecralarda yeni dramaturjimizi kurarken bu medium'ların kullanılması kaçınılmaz oluyor bana kalırsa. İşte orada video da kullanıyoruz, bu videoyu bir projeksiyona aracılığı ile yansıtmak mümkün, bir ekran konumlamak da mümkün sahneye. Bu bir televizyon ekranı ya da daha büyük bir sinevizyon da olabilir. Daha büyük bir yüzey de olabilir. Sadece bir beyaz yüzeyden ziyade daha televizyon yüzeyine benzeyen bir şeydir. Bunun ile birlikte aklınıza gelebilecek farklı araç ve gereçlerin kullanımından bahsetmemiz söz konusu. Şimdi bu yeni sahneyi oluştururken kullandığımız medyaları oluşturuyor kaçınılmaz olarak. Ortamlararasılık da deniyor buna. Değişik ortamların bir araya gelmesiyle anlam üretmeye başlaması noktası. Fakat dijitalleşme ile birlikte bu sefer sahnenin dijitalleşmesi değil de dijital tiyatro ile birlikte Covid ile birlikte daha özel bir durum ortaya çıkmıştı. Orada yaptığımız son oyunumuz, benim metnini ve konseptini oluşturduğum *Terkedilmiş Kıyılar Negatif Fotoğraflar* diyebiliriz. Bu oyuna baktığımız zaman ise burada temel bir şey var. Seyirci ile oyuncu, yani oyun karşı karşıya gelemiyor fiziksel olarak. Buradan bir yapı kuruluyor. Buradan bir dijital arayışa geçiyoruz biz. Oyunun oynandığı mekân ve çekildiği mekân bir çevrimiçi seyre yol verebilmek için seyircisiz oluyor. Sonrasında oyunun oynandığı mekânın yeniden düzenlenmiş halini seyirci gezerken de sahnede anlattığımız anlamda bir oyuncu karşımıza çıkıyor. Cansız, az önceki agent meselesi gibi. Sahnede araba karşılıyor seni bir oyuncu olarak. Buradan bir anlam alanı açmaya çalışıyorsun. Düşündüğümüz zaman medyalararasılık ya da burada bambaşka bir dijitalleşmeden bahsettiğimizi söyleyebilirim kabaca. Çünkü bu kez sahnede, fiziksel bir mekânda dijital araç ve gereçlerin kullanılmasından ziyade

tamamen dijital bir ortamda bir seyir deneyimi yaratmak ve orada teatrallığı yakalamaya çalışmak... Kabaca bundan bahsetmemiz gerekiyor. Orada o yüzden bizim o çevrim içi izlenen oyun ve yerleştirme olarak ziyaret edilen müze alanı - oyun alanı yani müze olarak kullanıyoruz biz onu - hibridizasyonundan yani birleşiminden, iç içe geçmesinden, nüfuz etmesinden teatrallik önerisi yakalamaya çalışıyoruz kabaca.

Mehmet Özbek: Bulduğunuz prodüksiyonları düşündüğünüzde medya ya da ortam dediğimiz araçlarla olan ilişkiden memnun muydunuz? Memnun olmadığınız yerler var mıydı? Çünkü bir araç ve bir insan etkileşimi söz konusu. Bu noktada ne tür zorluklar ile karşılaştınız?

Ferdi Çetin: Bizim yaptığımız, benim içinde bulunduğum oyunlar itibarı ile - tabii ki de kendi sanatsal serüvenim itibarı ile - ben bir yazar ve dramaturg olarak, yani dramaturji esasında bir projelendirme yapıyorum ve bundan ortaya çıkarılmaya çalışılan estetikliği o anlamda kurmaya çalışıyorum. Yani ya metnin yazılması, düzenlenmesi ya da artık buna çağdaş sahnede libretto oluşturmak diyoruz. Çünkü tiyatroyu artık anladığımız anlamda konvansiyonel bir metin ile sınırlandırmanız çok mümkün değil. Burada farklı bir tiyatro yapma biçiminden de bahsetmemiz gerekiyor ve metnin oluşturulma sürecinden bahsetmeniz gerekiyor. Dolayısı ile buradan baktığımız zaman bu ortamları kurmak ya da bu ortamların estetiğini, ortamlararası estetiği ortaya çıkarma noktasında şöyle bir durum var... Dünyaya bakış açısı ya da sanatsal bakış açısından ya da sanatsal zevkten de diyebiliriz buna... Salt bir sanatçının sanatsal zevkenden de bahsedebiliriz. Burada zaten bunun peşinde olduğumuz noktada öteki türüsünü yapmakla bir arayıştan bahsediyorum. Zaten bunu yapıyoruz ve bunun arayışında oluyoruz. O yüzden de orada bizim için doğaldan bir yaratım sürecinden bahsetmemiz mümkün olabilir ancak. O açıdan zorluktan ziyade ya da bir memnun olma ya da olmama halinden ziyade biz zaten anlamın metinden gelmediğini düşünüp o anlamı sahnede, estetiği sahnede yaratmak için tüm bunların desteğini almak, tüm bunların birleşiminden bir estetik yaratmaya çalışmak istiyoruz. Yani benim birlikte çalıştığım insanların zaten ortaklaştığı nokta işte bunun üzerinden söz konu oluyor.

Mehmet Özbek: Türkiye dışına çıkacak olursak dünya genelinde daha önce dijital teknoloji ve tiyatro birlikteliğine dair takip ettiğiniz oyunlar var mıydı? Bu kullanımlar üzerine neler söyleyebilirsiniz?

Ferdi Çetin: Tabii ki, yani nereden tuttuğumuza bağlı. Bunun birçok örneğini vermek mümkün. Zaten Amerikan tiyatrosu üzerinden baktığımız zaman, Amerikan tiyatrosunda muazzam bir alternatif tiyatro geleneği var. Performing Garage'dan tutun da Richard Schechner'a kadar- 1950'lerden bahsediyorum 1960'lardan bahsediyorum- başlayan bir süreç var. Bugün hala sanatsal olarak iş üretmeye devam eden Elizabeth LeCompte'un genel sanat yönetmeni olduğu Wooster Group'tan bahsediyorum. Wooster Tiyatrosuna baktığımız zaman

sahnedeki muazzam bir medya kullanımından bahsediyoruz. Ekranlar, ses sistemleri ve bilumum teknik araç ve gerecin oyunun seyir deneyimine dahil edildiğini görüyoruz. Ve onların netice itibarı ile gelenek itibarı ile bunu 1960'ların estetiği ile 1980'lerin estetiği ile yaptığını görüyoruz. Ekranların kullanımı ya da seslerin parçalanması, görüntülerin parçalanması, sesin bedenden ayrılması, görüntünün parçalanarak alt beden üst bedenden ayrılması ile, kafanın vücuttan ayrılması, ellerin vs. tüm bu şeylerin kullanımı itibarı ile en klasik, bu alandaki kült örneklerden biri olarak Wooster Group'tan bahsetmemiz gerekiyor. Yine benim dikkatimi çeken işleri arasında; çünkü Amerika'da ve Avrupa'da da kendini alternatif ya da deneysel olarak tanımlayan yönetmenleri, tiyatrocuları, ya öyle tanımlamasalar da, hiç kimse kendini öyle tanımlamaz belki ama eleştirmenler bile, akademisyenler bile öyle görülen diyelim, insanların hani bir böyle şeyle kesiştiğini görüyoruz. Bu tespit benim önemseydiğim bir tespit. Gertrude Stein ile yolu kesişiyor hepsinin. İşte Wooster Group'un da Houses and Lights adında biri işi var. Aslında Gertrude Stein'in Dr. Faustus Lights the Lights oyununun bir sahnelemesidir. Yeni yazılmış bir yorumdur bu anlamda. Benim temel referans oyunlarımdan biridir bu açıdan. Ya da yine baktığımız zaman Amerikan tiyatrosu anlamında Robert Wilson'un sahne estetiğine baktığımız zaman medyaları kullanmak için de baktığımız zaman karşımıza temel bir referans olarak çıkıyor. Yine yukarıda Kanada Tiyatrosu'nda Robert Lepage'a baktığımız zaman benzer bir şey ortaya çıkıyor. Yine Amerikan kıtasından bir diğer örnek vermek gerekirse Richard Foreman'a baktığımız zaman yine muazzam bir kült ve klasikleşmiş medya kullanımının olduğundan bahsederiz. Daha güncel demeyeceğim ama daha yakın örneklere baktığımız zaman Avrupa'da, Almanya'da zaten muazzam şeyden bahsederiz. Thomas Ostermeier'in Returning to Reims adında bir projesi var. Didier Eribon'un otobiyografik romanından sahneye uyarlanıyor. Sahnede bir belgesel izliyoruz ve bu belgesele üst ses yapan bir oyuncu ve yönetmen arasında bir dublaj stüdyosunda geçiyor oyun. Sahnede bir dublaj stüdyosu izliyoruz fakat arka yüzeyde devasa bir perdede bu belgeseli izleriz aynı zamanda ve kadının ona üst ses yaptığını görürüz. Sonra Didier Eribon kendi hikayesinde babası ile olan ilişkisi, ailesi ile olan ilişkisi, annesi ile olan ilişkisinden vs. yola çıkarak üst ses yapan oyuncunun da hikayesinin birbirinin içine geçtiğini görürüz. Kendi babası ile yaşadığı problemler vs. Muazzam bir örnek olarak karşımıza çıktığını söyleyebilirim mesela o anlamda. Bir belgesel ve bir sahnenin iç içe geçmesinde bir estetik ortaya çıkarması anlamında. Daha ileri örneklerine bakacak olursak, sahnede medyalararasılığın kullanımı anlamında Katie Mitchell'ı örnek vermemiz gerekiyor. Almanya'da ve İngiltere'de yaptığı sahnelemeleri örnek verebiliriz. Milo Rau çok güncel bir örnek olarak takip ettiğim bir kişi. Bu pandemi döneminde yine kaydını yayınladıkları için izleme fırsatımız olmuştu. Lenin diye bir işinden bahsediliyor mesela. Orada sahnede muazzam bir çekim var. Yukarıda televizyon ekranları olduğunu görüyoruz ve sahnede oynanan şeylerin, kamera çekimleri ile

yani o andaki kamera çekimleri ile, canlı kamera çekimleri ile farklı bir zemine yansıtılıp oradan izletildiğini görüyoruz vs. vs. Dolayısı ile hani Ostermeier ardından Katie Mitchell ardından Milo Rau. Alman tiyatrosunun çok örneği var. Benim temel referanslarım arasında olan ve tabii ki sanatsal ve akademik araştırmamın kesiştiği Heiner Goebbels'in estetiğini takip ediyorum yakından. Birlikte çalışma fırsatımız oldu çünkü. Bugün Avrupa'nın ve dünya tiyatrosunun en önemli yönetmelerinden biri olarak karşımıza çıkıyor. İşte Uluslararası İbsen ödüllünün sahibi. Sahnede medyaları kullanım biçiminden, araç gereçleri kullanım biçiminden, mesela insansız bir oyun olarak Stifter's Dinge – Stifter's Things dedikleri yani Stifter'in Şeyleri aslında Adalbert Stifter'in bir kitabından yola çıkarak oluşturduğu Stifter'in Şeyleri ismini verdiği ve insan öznesini sahnede bir agent bir icracı olarak görmediğimiz, doğanın ya da seslerin, görüntülerin, ses kayıtlarının bileşiminden ortaya çıkan bir estetik yarattığını düşünecek olursak bu muazzam bir örnek bana kalırsa bu konuda tartışmak için.

Mehmet Özbek: Peki, Türkiye'ye dönecek olursak... Siz Türk tiyatrosunda bu birlikteliğin, medyanın ve dijital-tiyatro birlikteliğinin yeteri kadar yer bulduğunu düşünüyor musunuz? Sizce kısıtlılıklar var mı?

Ferdi Çetin: Şöyle, Türkiye tiyatrosuna baktığımız zaman, Türkiye'de tiyatroların serüveni zaten kesintilerle dolu bir serüven. Çünkü kişisel teşebbüsler ile ilerleyen bir şeyden bahsetmemiz gerekiyor. Yani muazzam bir kurumsal gelenek. İşte Darülbedayi geleneği dedikleri, işte şehir tiyatroları geleneği ya da işte devlet tiyatroları geleneğine vs. baktığımız zaman burada daha konvansiyonel anlamda bir tiyatro yapma biçimi karşımıza çıktığını görüyoruz. Sonra 1960'lar ile birlikte ortaya çıkmaya başlayan kırılmalar esasında oyun yazarlığı anlamında, sahneleme anlamında, seyirci ile kurulan ilişki anlamında değişik kolların denendiğini, kabare geleneklerinin ya da Brechtyen geleneklerin vs. hesaba katıldığını görüyoruz. Dolayısı ile bir hareketlenme olduğunu görüyoruz 1960'larda. Fakat bu 1960'larda ortaya çıkan, işte altın çağı denir ya tiyatroya Türkiye'de, bunun 1970'lerde 1980'lerde biraz daha kesintiye uğradığını görüyoruz. O geleneğin tam olarak aktarılamadığından bahsediyoruz. Sonra 1980'lerde ortaya çıkan yine bir araştırma ya da uygulama sürecinden bahsediyoruz. Orada baktığımız zaman hep böyle aktarılamayan bir gelenek esası var ve bu yüzden de tam olarak istediğimiz anlamda bir gelenek- elbette ki aktarılıyor ama anladığımız anlamda istediğimiz anlamda bir gelenek-aktarımdan bahsedemediğimiz için bunların hep 1970'leri yeniden keşfetme süreci olduğunu düşünüyorum. 1990'lara baktığımız zaman çok enteresan bir hareketlilik karşımıza çıkıyor. Ben çok seviyorum doğrusallık kurmayı, tartışmayı 2000'lerdeki tiyatroyu konuşabilmek için. Orada karşımıza çıkan *Kumpanya Tiyatrosu* var. Kerem Kurdoğlu, Naz Erayda'nın yönetiminde kurulan, Antalya'da *5. Sokak Tiyatrosu* var Mustafa Avkıran, ve Övül Avkıran tarafından yürütülen,

sonra İstanbul'a geliyorlar ve *Garaj İstanbul*'a gidiyor o süreç zaten. Yine Ankara DTCF geleneğinden Murat Daltaban'ın kumpanya işleri yaptığını biliyoruz. Sonra zaten 2000'ler ile birlikte *DOT* tiyatrosuna evirildiğini görüyoruz. Ondan sonra Şahika Tekand ile yine 90'larda başlayan serüveninin, bugün hala çok enteresan bir şekilde devam ettiğini görüyoruz. Bütün bunlara baktığımız zaman, yani 90'larda muazzam bir hareketlilik var ve 90'ların sonuna geldiğimizde, yani 2000'lerin eşğine geldiğimizde bu hareketliliğin bir noktada geriye çekildiğini görüyoruz kaçınılmaz olarak. Flatbox sahne, apartman dairesinde tiyatro yapmak, merdiven atında tiyatro yapmak vs. vs. gibi şeylerle karşılaşıyoruz. Ama 90'larda zaten bunlar hatırı sayılır bir şekilde konuşulmuş. Hüseyin Katırcıoğlu diye bir tiyatro yönetmeninden bahsediyoruz. Onu hep anıyorum ben. Assos'ta yaptığı gösteri sanatları festivalinde yanlış hatırlamıyorsa üç veya dört adet yaptığı site-specific performanslar, deneysel oyunlar, atölyeler, laboratuvar çalışmaları, yurt dışından Amerika'dan, Avrupa'dan icracıların gelip Assos'ta bir süre kalmaları ve oradaki yerel halkla ve yerel mekanlarla birtakım buluşmalar yapmaları, dans odaklı, beden odaklı değişik deneysel işler sahnelemeleri vs. vs. söz konusuydu. Muazzam bir araştırma ve uygulama sürecinden bahsediyoruz. Keza işte az önce isimlerini andığım Kerem Kurdoğlu ve Naz Erayda'nın *Kumpanya*'sında metnin hakimiyetini kırarak bir sahne performansı ya da bir sahne işi oluşturma noktasında muazzam, hatırı sayılır işler yapıldığını görüyoruz. Ben biraz onlardan öncü olarak bahsediyorum, onlardan önce de Sevim Burak'ı koyuyorum öne. Çok kısa üç tane oyun yazıyor ama bence muazzam bir tartışma alanı yaratıyor ve muazzam bir miras bırakıyor. Hele ki *Everest My Lord* oyununa baktığımız zaman vs. Ben o yüzden onlara hep öncüler diyorum. Başıbozuk diyorum bir yandan da böyle. Avrupa'da tarihsel avangartlardan bahsederiz ya önden giden askeri birlik anlamında avangart. Türkçede de başıbozuklar üzerinden bir şey yaratıyorum orada. Bir öncüler sürecinden, 80'lerden başlayan, 90'lardan, 2000'lere kadar muazzam bir araştırma ve uygulama safhasından bahsediyorum. Sonra 2000'ler kendi öncülerini yaratmaya başlıyor. Sanki hiç öncesinde yapılmamış gibi apartman dairesinde tiyatro yapmak, işte kendi oyun metnini yazmak sahnelemek, alternatif tiyatro söylemini oluşturmak... Oysa ki 90'lardaki tiyatronun söylemi de alternatif tiyatroydu. Unutulduğunu görüyoruz. Aktarılmadığını görüyoruz. Ve bir anda sahnede 2000'ler ile birlikte sahnenin, performansın estetiğinde projeksiyon kullanımının başladığını, mikrofon kullanımından tutun da farklı medium'ların, araçların kullanılmaya başladığını görüyoruz. Fakat şöyle bir baktığımız zaman burada ortaya çıkan işlerin ve temelde o aktarımın hem gelenek itibarı ile hem de know-how anlamında tam olarak istendiği gibi olmadığını ve her 10 yılda bir her 20 yılda bir, bir takım yeni öncüler aracılığı ile değiştiğini görüyoruz. Amerikan tiyatrosuna baktığımız zaman 60'larda ortaya çıkan The Wooster Group geleneğinden bahsediyoruz ve bugün hala iş yapıyor bu insanlar. Yani bunlar azımsanabilecek aktarımlar değil. Orada gelenek de aktarıyorsunuz

know-how da aktarıyorsunuz, her şeyi aktarıyorsunuz. Ama kesintilerle, bireysel teşebbüsler ile devam eden araştırma uygulama süreci dediğiniz noktada Hüseyin Katırcıoğlu'nun bir deyişi akla geliyor... Türkiye'de tiyatro yapmak deli işidir diyor. Çünkü çok kişiseldir, çok bireysel teşebbüslere dayalıdır diyor. O yüzden de o kişisel teşebbüslerin söndüğü noktada hiç bir şeyin aktarılmadığını görüyoruz. Sonra yeniden bir keşif süreci başlıyor. Birileri yeni in'leri, yeni trendleri oluşturuyor ve bir anda yeni öncülerini oluşturmaya başlıyor. Sanki hiç bunlar yapılmamış, tartışılmamış gibi... Hiç sahnede projeksiyon kullanılmamış, sahnede mikrofon kullanılmamış gibi...

Mehmet Özbek: Peki, sizce sahne üzerinde dijital ve tiyatro birlikteliğinin seyirci üzerindeki etkisi nedir? Türk tiyatrosunda gözlemediğiniz kadarı ile bulunduğunuz oyunlar itibarı ile bunu nasıl değerlendirebilirsiniz?

Ferdi Çetin: Yine iki taraflı cevap vermek gerekiyor. Covid öncesinde sahnedeki bu medyalararasılığın kullanılması esnasında, kameralarla, ekranlarla vs. bir estetik yaratımı noktasında seyircinin aslında şöyle bir direnç noktası var. Temelde, seyirci bir öykü dinlemek istiyor. Birileri ile iletişim kurabileceği, kendini bulabileceği ya da yabancılaştırabileceği, içine girebileceği ya da dışında kendini tutarak bir konfor alanı oluşturabileceği; yani ilişki kurması muhtemel olan bir öykü arayışında olduğunu görüyoruz. Fakat konuşmanın başında da bahsettiğimiz gibi parçalanmışlık hikayesi, yani metnin dört başı mağrur yapısının kırılması ve parçalanması hikayesi aslında bana kalırsa seyirci üzerinde temelde bir direnç noktası oluşturuyor. Çünkü anladığımız anlamda bir sahne işi izlemiyorlar. Yani başı, ortası, sonu olan ya da bilmiyorum, kendisi ile ilişki kurabileceği bir şey izlemiyor. Çok kolay bir seyirlik deneyimi sunmuyorsun aslında. Ama gayret ya da buna açık olan seyirci için de kendi unique (benzersiz) alımlama alanlarını yarattığına inanıyorum. Belki öyle bir şey söyleyebilirim. Ranciere'in özgürleşen seyirci adlı bir eseri var... Tiyatro seyircisini bir kitle olarak görmekten ziyade daha unique - tek bireyler olarak gördüğümüz noktada orada unique alımlama süreçleri yaratıyoruz. Aslında bu çağın estetiğinin getirdiği bir şey landscape ile birlikte... Kendi bakma alanlarını oluşturmak, kendi alımlama tercihlerini kurmak vs. Ama bunların da yaygınlaşması noktasında bir sürece ihtiyacımız var ki seyircinin gözünün de evrilmesi için yetişmesi için. Kaçınılmaz olan bir şey var ki, mevcut tiyatro seyircisinin bir direncinden bahsediyor olabiliriz. Fakat 2000 sonrası gelişen jenerasyon, bugün 20'li yaşlardaki halihazırda tiyatro seyircisi olan kitle bu dijital kültürün içinde büyüyen çocuklardan oluşuyor. Bilgisayarla, tabletlerle uyumları... Youtuber, Instagramer gibi geleneğe kadar gelen süreçten bahsediyorum. Bütün bunlarla büyüyen, gözü bu şekilde evrilen Z kuşağı denilen bir nesilden bahsediyoruz. Şimdi 2000 sonrası kuşak için de tiyatro yapma biçimini yeniden düşünmemiz gerekiyor. O da ayrı bir tartışma.

Mehmet Özbek: Sizin bulunduğunuz tiyatro yapıları için yani hem Ba-Kolektif için hem Galata Perform yapısı için Covid öncesi ve Covid sonrası yaşanan bu dijitalleşme süreci bulunduğunuz kuruluşlara ne gibi faydalar sağladı? Yeni seyirci imkanları doğdu mu? Yeni birtakım ortaklıklar gelişti mi? Galata Perform'ın markalaşma süreci ile ilgili acaba yeni bir atılım veya sanatsal iddia ortaya çıktı mı? Bulduğunuz yapılar özelinde ne söylemek istersiniz?

Ferdi Çetin: Bu iki yıl boyunca Galata Perform'da bunu çok deneyimledim. O yüzden onun üzerinden cevaplamak daha doğru olacaktır. Galata Perform Covid sürecinde fiziksel mekânından ayrıldı. Bu tamamen hani dönemin olanaksızlıkları ile doğrudan ilintili değil bir süredir düşündüğümüz bir şeydi çünkü. Süreç biraz hızlandırdı bu kararımızı. Fiziksel mekândan ayrılmakla birlikte aslında dijital mekânda, bir dijital tiyatro sahnesi kurmak ile ilgili çalışmamız vardı. Sonra o hayata geçebildi. Goethe Enstitüsü'nden bir kurtarma fonu, rahatlatma fonuna aday olduk Türkiye'den ve onu aldık ve onun aracılığı ile Yeni Perform dediğimiz dijital sahneyi kurduk. Bunun içerisinde zoom üzerinden ya da kayıtlı video üzerinden takip edilebilen e-book'lar, yani kitapevi var, atölyeler var. Sahne alanı var. Bu sahne alanından canlı yayınlar ya da dijital mecralar için üretilmiş oyunlar izlemek mümkün oldu. O yüzden bu dijital sahneyi geliştirme anlamında bir atılım oldu. Böylelikle dijital ortamlarda seyirciyle ya da atölye katılımcısı ile ya da okuyucu ile buluşarak kaçınılmaz bir dönüşüm süreci oluştu aslında. İşte bu süreç ile birlikte Terkedilmiş Kıyıları Negatif Fotoğraflar oyunu ile bunun minik bir modelini de uyguladık aslında. Dijital sahnemizde seyirci oyunu izleyip sonra youtube kanalı üzerinden oyunun enstalasyonunu, 360 derece yapılan çekimini gezerken bir taraftan da kitap evinden oyunun kitabını, e-book'unu alıp okuyabiliyor. Ardından yazarın atölyesine katılabiliyor. Tamamen dijital ortamdan deneyimlenebilen minyatür bir şey yarattık orada. Ütopik bir alan yarattık o anlamda ve bunu geliştirmeyi düşündük. Gündelik işlerde, gündelik safhada, sahnede, sahnelenecek oyunlarda vs. O sebepten bu temel bir tespitti. Avrupa'da birçok kültür yöneticisi ya da festival yöneticisi ya da sanatçısı da söylüyor, dijital mecralarda seyirci ile buluşmak aslında yavaş yavaş görmeye başladığımız bir süreç. Coğrafya sınırlarını aşmak ile ilgili bir şeyi de beraberinde getiriyor. Dünyanın herhangi bir yerinde olan insanların internet bağlantısı olduğu sürece sanatsal bir paylaşım noktasında bir araya gelmesi söz konusu. Bu pratik bir şey de bir yandan. Bir taraftan da turneler için koca koca tırlarla sahnelerle vs. uğraşmadan bir iş göstermek, bir etkileşim yaratmak mümkün olabiliyor. Tabii ki bundan sonrasında sadece bu olacak gibi bir şeyden bahsetmiyoruz. Tabii ki yine fiziksel mekanlarda prodüksiyonlar var ama dünyanın öğrendiği ve öğrenmeye devam ettiği bir şey var o da bu dijital mecralar aracılığı ile sanat olarak tiyatronun bir estetik yaratması ile yeni bir yolculuğa başlaması söz konusu ve bu bir yere evirilecek. Öyle ya da böyle göreceğiz.

Mehmet Özbek: Covid-19 sonrası için Galata Perform'un dijital platform üzerinde oyunlarını izleyen seyirci profilinde değişimler oldu mu? Bunun ile ilgili neler söyleyebilirsiniz?

Ferdi Çetin: Süreçte Yeni Perform üzerinden Terk Edilmiş Kıyılar Negatif Fotoğraflar gibi tamamen çevrim içi izlenebilen bir oyun gerçekleşti. Zoom üzerinden, WhatsApp, Instagram üzerinden canlı oyunlar da gerçekleşti. Yani değişik değişik mecralar içinde değişik değişik araçlar kullanılarak oyunlar sahnelendi ve sergilendi. Şimdi bunları düşündüğümüz noktada Türkiye'deki seyircilerin yeni ile kurduğu deneysel ile kurduğu bir şey var ve Galata Perform'dan bunu bekliyorlar zaten o noktada, onu fark ettik. Yani Galata Perform bir şekilde buna adapte olan bir kurum, bir yapı. Yeniye araştıran ve onunla bir estetik ortaya çıkarmaya çalışan bir kurum. Dolayısı ile bu yeniye araştırdığımız süreçte seyircinin de alışkın olduğu bir şey var. O yüzden de birinci noktada sadık seyircinin bu yeni işleri algılama noktasında da devam ettiğini gördük. Bunun yanında da Türkiye'nin değişik illerinden ya da Avrupa'dan, "Aaa! Ben ne zamandır merak ediyordum fakat gelemiyordum. Fakat İstanbul'a gelmek bir türlü mümkün olmuyordu." vs. deyip de üniversitelerden ya da sanat severlerden bir ilgi olduğunu da görmedik değil. Bu çünkü bir şey yaratıyor. Türkiye'nin değişik değişik yerlerinden atölyelere katılabiliyorlar. Avrupa'dan da öyle, İngiltere'den, Almanya'dan katılımcılarımız oldu atölyeye. Dolayısı ile Türkiye'nin değişik illerinden, İzmir'den Isparta'ya, Bursa'ya kadar değişik şehirlerden katılımcılarımız oldu. Dolayısı ile bu da şunu gösteriyor zaten dediğim gibi sadık seyircimiz yeniye bulmaya alıştığı için Galata Perform'da bunu yadırgamadı. Bunun yanında da daha geniş kitlelerden, değişik şehirlerden, değişik backgroundlardan insanların da seyirci olarak bizimle buluştuğunu söyleyebilirim o anlamda rahatlıkla.

Mehmet Özbek: Galata Perform'un aslında nihai amaçlarından bir tanesi yenilik üzerine kurulu bir anlayışı benimsiyor. Gelecekte dijital medya ve tiyatro birlikteliğine ev sahipliği yapacak yeni yapımlar geliyor mu Galata Perform'dan?

Ferdi Çetin: Geliyor. Şu anda üzerinde çalıştığımız büyük bir prodüksiyon var ve bu büyük prodüksiyon içinde yine dijital araç gereçlerin aktif olarak kullanıldığından bahsetmemiz söz konusu. Yani video projeksiyonlarının kullanımı, video mapping kullanımı gibi bugünkü anlamda dijitalleşme sürecinde tiyatrodan karşımıza çıkan bu araç ve gereçlerin yoğun olarak kullanıldığı bir iş üzerinde çalışıyoruz şu anda. Fakat daha seyirci ile buluşma noktasında bir soru işareti olduğu için süreç itibarı ile onu kestirmeye çalışıyorum ama daha net değil. Bahar ayları için bir planlama yapıyoruz.

Mehmet Özbek: İşin tabii bir de finansman boyutu var. Bu dünya tiyatrolarında da geçerli olan bir süreç. Desteklenme, desteklenmeme ya da kurumun kendi desteğini kendisinin bulması ya da sponsorlar ile bu işlerin yürümesi vs. Finansman söz konusu olduğu zaman klasik anlamda, daha önce Ba-Kolektif'teki bir tiyatro oyununuzu göze aldığınızda oradaki bir tiyatro prodüksiyonu ile dijital medyayı içinde barındıran bir tiyatro prodüksiyonu arasında finansman olarak nasıl bir karşılaştırma yapabilirsiniz?

Ferdi Çetin: Ba-Kolektif'te biraz daha kendi teşebbüslerimiz ile bir takım sahne işleri yapmaya gayret ediyoruz. Covid sürecinde bir iş yapmadık. O sebepten şimdi Covid'den sonra bu işi yapmamız söz konusu olabilecek. Fakat orada daha kendi teşebbüslerimizle, kendi kaynak oluşturma çabalarımızla, yani bireysel teşebbüslerimiz ile ilerleyen bir yapı var. Galata Perform'da ise bu yapıyı uluslararasılaşma noktasında kırdığımızı söyleyebilirim. Yani değişik ülkelerden farklı kültür kurumları ile yaptığımız iş birlikleri esnasında bu uluslararası co-prodüksiyonlar söz konusu olabiliyor. Yani Almanya ile ilişkilerimizde bir iki ihtimal var. Farklı ülkelerden co-prodüksiyonlarla bir şey yapmamız söz konusu. Hem maddi anlamda hem de sanatsal anlamda iş birlikleri yapmamız söz konusu. Bu da aslında işin dolaşıma daha çok girmesi itibarı ile Türkiye'nin sınırlarında kalmasını engelleyen bir şey o anlamda. Tabii ki de iş yapma noktasında destek bulabilmenizi sağlayan bir şey.

Mehmet Özbek: Covid dönemini göz önüne aldığımızda tiyatro ya da performans sanatları ister istemez farklı bir pazarlama stratejisinin de içine girmiş oldu. Klasik anlamdaki seyircinin, bilet alıp fiziki olarak aynı mecrayı oyuncu ile birlikte paylaşması biraz daha ötelenmiş oldu maalesef. Tiyatroya benzeyen bir oluşumun içerisine girmiş olduk. Türkiye'de böyle bir oluşum tabii ki diğer ülkelerdeki gibi olmasa da yeni bir pazarlama stratejisi oluşturuyor. Sanatsal üretim pazarını da göz önünde bulundurarak bu durumu nasıl değerlendirebilirsiniz? Bu durum bir taraftan maddi olarak imkansızlığa yol açarken bir taraftan da acaba imkanlar bağlamında nasıl pozitif dönüşürülebilir? Bunlar ile ilgili önerileriniz olur mu?

Ferdi Çetin: Nasıl olabilir o konudan çok emin değilim açıkçası. Şöyle bir durum var. Seyirci, oyuncu, tiyatroların oyunlarını formüle etmeleri için bir süre geçti en azından. Platformlar geliştirildi. Biletix, Seyretix'i kurdu. Ondan sonra tiyatrolar.tv bir şey organize etti. Migros Tv bir şey organize etti vs. vs. Zorlu Center kendi dijital sahnesini açtı. Yani bu tür platformların yaygınlaşması ile birlikte bir şey hali var. Bir çözüm bulma, seyirci ile iletişim kurmaya devam etme noktasında ya da bir bilet satışı organize etme noktasında bir şey var. Ama bu nasıl evirilecektir nasıl bir şey ortaya çıkacak ondan çok emin değilim açıkçası. Ya da benim bilgim dahilinde, öngörüm dahilinde değil. Muhakkak bunun üzerinde çalışanlar ya da konuya daha vakıf olanlar vardır. Ama benim çok yorumum yok o konuda.

Mehmet Özbek: Oyuncuların kendi tiyatroları dışında fiziki olarak seyirci ile karşılaşma süreci yani turnelerden kazandıkları finansal destek birden noktalandı. Tiyatroların, dijital platformda yer alma süreci turneleri nasıl etkileyebilir sizce? Bu noktada bu süreci nasıl değerlendirebilirsiniz? Kayıplar oldu fakat kazanımlar da oldu mu?

Ferdi Çetin: Adapte olabilen ya da bunun için içerik üreten kurumlar açısından değişiklikler oldu. Terkedilmiş Kıyıları Negatif Fotoğraflar örneğinin şu anda 06-30 Ağustos arasında Fringe festivalinde gösterimde. Orada izleniyor. Sonbaharda Londra'da olacak. Yani değişik festivallere dijital içeriklerin kabul alması ve bir turne yapması o noktada daha kolay aslına bakarsanız. Ama işin maddi boyutlarını düşünürseniz ondan emin olmamakla birlikte, bir sürü telif problemi vs. devreye giriyor. Bir işi, dijital bir gösterimi kayda alıyorsunuz. Bir şekilde formüle ediyorsunuz ve fakat bunu herhangi bir platformda, herhangi bir festivalde gösterdiğiniz nokta oyuncuların orada aslında anladığımız anlamda bir icrası söz konusu değil. Sahne sanatları anlamından bahsediyorum. İşte orada sinemaya yaklaşan bir telif problemi ortaya çıkıyor. Oyuncuların, oyunun her gösteriminden bir şey alıp almadığı ile ilgili. O yüzden çok yeni bir alan olduğu için tiyatro ve tiyatronun bu anlamdaki dijital gösterimleri bir sürü soru işaretini de beraberinde getiriyor. Oyuncular için düşünülmesi gereken bir alan. Çünkü her gece ya da turnede bir şey icra etmediği için nasıl bir gelir elde etmesi söz konusu. Ama zaten öncesinde icra ettiği bir işin gösterimi olduğu için aslında oradan bir kâşe alması söz konusu. Fakat bunlar çok yeni ve çok sınırlı kaynaklarla organize edilmeye çalışıldığı için oyuncuları düşünen bir sistem var mı henüz dersiniz sanıyorum ki yok. Ama tiyatrolar için bu evet bir dolaşım yaratmak, kamyon, tır, uçak vs. olmadan gidilen bir turne olması açısından pratik sonuçları itibarı ile elverişli bir durum.

Mehmet Özbek: Fiziksel olarak seyirci ile aynı mekanı paylaşmak ile seyircinin prodüksiyon ile dijital bir ortamı paylaşması durumu sizce seyirci-izleyici motivasyonunu nasıl etkiler?

Ferdi Çetin: İzleme motivasyonu için zaten genel itibarı ile yani gelenek itibarı ile bir ritüelden de bahsediyoruz bu noktada. Yani biletimizi alıyoruz, hazırlanıyoruz, gidiyoruz, öncesinde bir şeyler yiyoruz, birilerini görüyoruz, sohbet ediyoruz, çıkışta oyun üzerine konuşuyoruz vs. Bu bir ritüel. Tiyatro seyircisi için bir ritüel o anlamda. Kutsal bir deneyim o açıdan baktığımızda. Şimdi bu deneyim de değişiyor ya da bu deneyim de çeşitlilik göstermeye başlıyor. İşte evde bilgisayar başında ya da farklı bir ortamda... Tabii ki birçokları için bu bir tiyatro bile değil baktığımız zaman. Bu bir tiyatro değil. Çünkü oyuncuyu, oyuncunun nefesini vs. sahnede aynı alanda karşılıklı gördüğü bir şey değil. Bu çok gerçek olmakla birlikte çok nostaljik bir bakış açısı bir taraftan da. Tiyatronun da bir serüveni var. Tiyatronun da bir yolculuğu var. Diğerleri ile buluşuyor. Ama

diğer taraftan klasik tiyatro hiç bir zaman ölmüyor. Birileri bunu yapmaya devam edecek zaten. Ama bir taraftan da böyle bir izlek oluşuyor. Öyle bir yolculuk başladı. O bir yere evirilecek o anlamda. O yüzden evden alımladığımız ya da kendi konfor alanımızdan alımladığımız, ekran üzerinden ya da dijital bir mecra üzerinden alımladığımız bir oyunun klasik sahnede alımladığımız oyunla tabii ki çok benzer tarafları yok o anlamda. Bir de hele sahnede çekilmiş bir iş ise, sahneyi hissedebiliyorsunuz. Ama bu bir deneyim. Bu da bir yere evirilecek, bir şeye dönüşecek ve o deneyime nasıl reaksiyon göstereceğiz? Kişisel olarak o teatrallığı arayış biçimi, o teatrallığın formüle edilmiş biçimi itibarı ile ilgimi çekiyor şu anda ve o yüzden izliyorum. Nereye eviriliyor, ne şekilde bir araştırmaya koyulmuş durumda? O yüzden kişisel ilgi alanım olarak benim dikkatimi çekiyor. Bazılarını çok beğeniyorum. Dolayısı ile takip etmeye devam ediyorum. Ama dediğim gibi birbirinden ayrı şeyler. Bunu da unutmamız gerekiyor.

Mehmet Özbek: Son olarak eklemek istediğiniz herhangi bir görüşünüz var mı?

Ferdi Çetin: Dediğim gibi başında da tiyatrodaki dijitalleşme süreci uzun bir süreç. Bir yolculuğu var. Hatırı sayılır bir yolculuk kat etti. Dijital tiyatro, ortaya çıkan çıkmakta olan *emerging* denir ya, bir tür olarak şu anda bir sürü ihtimali beraberinde barındırıyor. O yüzden de ben merakla takip ediyorum açıkçası nereye evirileceğini ve ne şekilde bir estetik ortaya çıkaracağını. Son olarak bunu söyleyebilirim.

10. Yönetmen/Oyuncu Ersin Umut Güler ve Ses-Efekt Tasarımcısı Tufan Dağtekin ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme



Ersin Umut Güler

Mehmet Özbek: Dijital ya da analog medya öğeleri ve tiyatro birlikteliği yönettiğiniz ve oynadığınız oyunlarda sizin için ne ifade ediyor?

Tufan Dağtekin: Cevabı çok derin. Ne görüntü teknolojisinde ne de ses teknolojisinde bir kere analog diye bir şey kalmadı. Her şey dijitale geçti şu anda. Radyo, televizyon, sinema, konferans, konser, etkinlik sanatları vs. sahnede verebileceğin her şey dijitale geçmiş durumda. Bir tek kablolar var orada. Bir tek hala eski, bakır tellerden oluşan kablolar kaldı. Sorunuzu aslında şöyle cevaplamak istiyorum. Bir oyuncu için oyun oynar sahnede? gibi bir soru bu aslında. Ben sürekli bu teknolojilerin içerisinde oldum. Yirmi yıldır bu teknolojilerin içerisindeyim. Kurumsal ortamlarda kullanıyoruz. Öncesinde fuarlar vardı, konserler vardı. Hep bu teknolojiyi kullanıyorduk. Şimdi ben sahne sanatlarıyla ilgili bir şey yaptığım zaman otomatikman bunları düşünerek bir şeyi planlıyorum. Umut bunun için oyunu yönetiyor mesela. Ben çocukluğumda işe DJ'likle başladım on üç yaşında. Ses teknolojisi, görüntü teknolojisi, sonra yansıtma teknolojisi vb. Sonra holograma kadar geldik. Şimdi ben bir sahne performansında yer almak istediğim zaman önce buradan geçiyor süzgecim. O yüzden yaptığım her şeyin içinde dijital var aslında. Yani kısacası böyle cevaplamak istedim.

Ersin Umut Güler: Tiyatro içinde bir sürü farklı disiplini barındırıyor aslına bakarsan. Edebiyat da var, müzik de var, resim de var, heykel de var. Hepsini iç

içe geçmiş durumda ve yine bunlardan da beslenen bunları da içeren, bunları da kapsayan dijital bir teknoloji var. Ben aslında ilk oyunun yönetmeni olarak kendi adıma bütün bu farklı disiplinlerden, imkanlardan faydalanmak istiyorum. Biz bilsek de bilmesek de resimden ve edebiyattan nasıl faydalanıyorsak bu noktada dijital teknolojiden de sahne üstünde faydalanmak istiyorduk. Biraz da tabii şöyle bir durum vardı. - ilk oyunumuz için söylüyorum. - Oyunun böyle bir arafta olma durumu... yani gerçek düzlemde miyiz, rüyada mıyız hikayesi bu teknolojinin- Tufan'la biz daha önceden tanışıyoruz. Ben onun stüdyosuna da gidip geliyordum. Onun yaptığı işleri de biliyordum. - yaptığımız işin dünyasına da uygun olabileceğini düşündüm aslına bakarsan. Yani aslında bu bir rejisör yorumu bir taraftan. Bundan yetmiş beş yıl önce yazılmış bir oyundan bahsediyoruz. Ama hikâyenin kendisi veya her oyun bunu yapmaya müsait değil. Bazı oyunları mesela bizim *Kürklü Venüs* oyununu yapamazsın bu şekilde. Çünkü bambaşka bir düzlemde ilerliyor oyun ve aslında bir rejisör yorumu oldu aynı zamanda. Yani hem dijital teknoloji, animasyon, mapping, 3D modelleme gibi şeyler oyuna çok yakışacaktı. Oyundaki bu karakter acaba gerçek bir karakter mi yoksa savaştan dönen askerin kafasındaki hayali bir karakter mi? O noktada biz aynı oyuncuyu sahnede ve perdede görebildik oyun esnasında. Beckmann'ı oynayan kişi aslında dramaturjik olarak aynı kişi. Sahne üstünde bunu yapamazdık ama teknolojiyi kullanarak yaptık. Oyunun bölüm bölüm olması yani her sahnede başka biriyle karşılaşılması bize estetik olarak büyük imkanlar sunuyor. Hayali kahramanların hepsi mesela oyunda perdedeydi ya. Oyunda hayali kahramanlar (gerçeküstü karakterler) perdede, gerçek insanlar sahnede idi. Oyunu aslında okuduğumda bu oyunu yapmak istedim ileride... Bu teknolojiden faydalanmak istiyordum aslında tiyatro içinde. Tufan'la biz bunu çok konuştuk. Nasıl müzik ensemble için, tiyatro için yapılıyorsa, oyunun daha iyi olması için yapılıyorsa biz de bunu bir sahne şovuna dönüştürmeden tiyatroya, oyuna hizmet edecek şekilde nasıl kullanabiliriz diye? düşündük. Sonuçta bir star tiyatrosu yapmıyoruz. Burada da şöyle bir durum var. Sen sahnede herhangi bir şey kullanmayabilirsin rejisör olarak oyun yaparken. Sadece bir bardakla çıkıp bir hikâye anlatabilirsin. Kocaman dekorlar yapabilirsin. Dekorlar hoplar, zıplar, yurt dışı prodüksiyonları gibi... Burada da bu aslında benim için... Bir rejisör yorumu oyunda bunu kullanmak...ki bir başka oyunda daha farklı bir şekilde kullandık. Yeter ki yaptığımız işin önüne geçmesin. En büyük derdimiz buydu. Bütün farklı disiplinler- oyuncusuyla birlikte – herkes o prodüksiyonunun, o işin iyi olması için orada. Bu biraz benim için böyleydi. *Joko'nun Doğum Günü*'nü yaptık sonrasında. Pandemi sürecinde Türkiye ve Almanya ortak yapımı sadece Zoom üzerinden planlanmış ve oynanmış *Map to Utopia* adında bir oyun yapıldı. Orada da oyuncu olarak başka bir deneyim yaşadım. Evden provalar yapıldı. Seyirciler de interaktif katılımcılar aynı zamanda oyun içinde. Oyunla ilgili telefonlarına uygulama indiriyorlar. Başka bir deneyim oldu benim için. Bir de hepimizin malumu olduğu üzere pek çok

online'a çekilen oyunu - biz de ilk oyunu - oraya uyarladık. Ya da online için özel üretilen oyunlar oldu. Benim de temel olarak başlangıç olarak hikayem böyle. Her şeyi kullanabilirim sahne üstünde. Teknolojiyi de kullanıyorum. Animasyon da kullanabiliriz. Bu noktada şanslıydım ki Tufan'la da tanışıyorduk ve çalıştık. Belki karşılıklıdır yani bu hikâye. O başka tiyatrolarda da çalışıyordu ama burada biraz daha hayallerimize yaklaştık.

Mehmet Özbek: Hem oyuncu olarak sizin içinde bulunduğunuz *Map To Utopia*'yı göz önüne aldığımızda ya da *Kapıların Dışında* oyununda prova sürecini de dahil ettiğimizde hikâyenin içinde karşılaştığınız zorluklar nelerdi?

Tufan Dağtekin: Buradaki en büyük zorluk aslında bu işin bir standardının olmayışı. Kullandığı ses teknolojisinin dışında hiçbir standardı yoktu. Biz her şeyi önceden planladık aslında. Her şeyi önceden tasarladık. Bilgi birikimine sahip olduğun zaman sorunları da çözebiliyorsun. Kalıcı olarak çözebiliyorsun. En büyük zorluk nasıl bir sistem kullanacağımızdı. Çünkü bu sistem bizim ulaşabileceğimiz bir sistem olmalıydı. Yanımızda götürebileceğimiz bir sistem olmalıydı. Biz olayı deneysel olarak yapmadık aslında. Kendi içimizde deneysel olarak yaptık fakat biz bu oyunu bütün Türkiye'ye mümkünse Türkiye'nin dışına kadar götürüp çok insana izletmek istedik. Bizden öncekiler hep deneyseldi. Bir iki oyun oynayıp bir şey denediler. Sonra bitti oyunlar. Biz yola çok farklı çıktık. Çok zorluk vardı ama teknik olarak. Hangi projeksiyon cihazını kullanacağız? Animasyonları nasıl yapacağız? Sinema tekniğini kullanarak green box çekimleri yaptık. Sahnede nasıl duracağını bilmiyorduk. Çok prova yaptık. Bu provalarda gördüğümüz şeyleri not edip, problemleri olan yerleri sonra re-shot yaptık. Tekrar prodüksiyon yaptık. Her gittiğimiz salonda başımıza farklı şeyler geldi. Onları öğrenip daha sonraki salonlarda olmaması için çalıştık. Bu %99 gittiğimiz salonların altyapısının bozukluğundan kaynaklanıyordu. Öncesinde hiçbir şey tahmin edemiyoruz. Dediğim gibi standart yok. Umut'la gidip salonları önceden ölçerdik. Biz normal kurumsal işlerde nasıl bir keşif yapıyorsak, salonlara gidip keşif yapardık. Cihaz kaç metre uzağa koyulacak? Perdeyi nereye koyacağız? Görüntü nasıl yansıtacak? Ses nasıl olacak? Hepsine önceden bakardık ki görüntü esnasında yani oyun esnasında sorun yaşamayalım. Ya da provada bütün sorunları çözebilelim. Biz onları yapmasaydık belki birçok oyunumuz riske girecekti. Sonradan tabii ki çok tecrübe edindik. Birçok salonu tanıdık. Bir daha gitmedik oralara ama. Bunun dışında görüntünün rengi, style art, art design, kostümler, kullanılacak renk, makyajlar...Hepsi birbiriyle ilişkili olmalıydı. Onu çözmek biraz zaman aldı. Çünkü onu sahnede görmemiz gerekiyor. Görüntüyü nereye yansıtacağız? Biz bir kere gittiğimiz salona hiçbir şekilde güvenemeyiz diye yola çıktık. Çünkü Ankara'ya gidiyorsun, Adana'ya gidiyorsun, İstanbul'a gidiyorsun, her yerde başka bir dünya. Mümkün olduğu kadar her şeyi kendimiz taşıyıp üretmek zorundaydık. Çünkü böyle bir şey satılmıyor başka bir yerde. Tamam

teknik en temel cihazları satın alabiliyorsun ama görüntüyü yansıtacağımız perde yok mesela. Biz alıp onu kendimiz hazırladık. Kendimiz yaptık nasıl portatif olur diye? Dekor tasarımcı arkadaşlar var. Onlarla çalıştık. Onların fikirlerini aldık. Herkes için yeni bir şeydi. Çok sorun çıktı ama çok da doğal çıkması. Dedğim gibi standardı yoktu işin. Sonra onların hepsi çözüldü. Hani bugün yine sorun yaşamıyor muyuz? Yine yaşıyoruz. Bunların %99'u gittiğimiz salonlardan kaynaklanan sorunlar. Onları da orada hemen lokal olarak çözmeye çalışıyoruz. Tam Türk işi yani hani şöyle yaparız, böyle yaparız. Zaten bir günümüz var. Profesyonel bir çözüm çok zor oluyor bazı yerlerde. Mümkün olduğu kadar oyunu istediğimiz gibi izleyiciye yansıtmaya çalışıyoruz. Mükemmel olarak öyle bir şey yapmak çok zaman, enerji, emek ve maliyet gerektiriyor Türkiye'de. O yüzden kimse yapmıyor zaten hani birkaç tane böyle prodüksiyon var. Son iki üç sene içerisinde yapılmış. Onlar da zaten ilerleyemedi çok maliyetli olduğu için. Mükemmel yapmaya kalksaydık yapamayacaktık. O yüzden zaten biz Umut'la oturduk ve sorduk... Bizim kapasitemiz ne? Neye ulaşabiliyoruz? Ne kullanabiliyoruz? Bu şekilde yola çıktığımız için oldu aslında iş. Umut az önce bahsetti. Ben daha önce başka tiyatrolarla da çok uzun projelerle çalıştım. Yani bir sene, iki sene çalışma süreleri vardı. Fakat hiçbirisi hayata geçmedi. Hatta üç projede çalıştım. Çünkü dönüp dolaşip iş o Excel'in sonundaki rakama dayanıyor. Ve oradaki bütçeler başlarda 'Nasıl?' 'Ne kadar?' 'Biz sponsorla çözeriz...', 'Sponsorlarımız var, rakamlar böyle ama hallederiz...' deseler de burası Türkiye... O gün ekonomiyle ilgili bir şey oluyor ve her şey iptal oluyor. Sponsorluklar iptal oluyor. İyi ki de biz Umut'la bir araya gelmişiz. Yoksa ben daha yıllarca çok çalışırdım iptal olan projelerle. Bu daha güzel, daha küçük kapasiteli bir şey ama istediğimiz gibi oldu.

Ersin Umut Güler: Aslında mobil olacağız. Sahnemiz de yok. Ona göre planlayalım dedik. Farklı sahnelerde oynayacağız. Tasarım, görüntü vb. her şey ile ilgili konuşurken sahnemiz yoktu ve oyun sürecinde de olmayacaktı. Tiyatro yeni yola çıkıyordu. O yüzden bütün her şeyi seferi olmak üzerine kurduk. O teknolojiyi de öyle kullandık. Tufan'ın söyledikleri hep beraber yaşadığımız süreçler oldu. Benim için şöyle enteresan bir şeydi. Birincisi ilk defa oyun yönetecektim daha önce oyunculuk yaptım, yönetmen yardımcılığı, asistanlık yaptım. İlk rejisörlük deneyimimdi. Çok zor bir metin ama bir taraftan da dijital teknoloji gibi başka bir şeyi kullanıyoruz. Kafamızdaki bir sürü şeyi önceden konuştuk, planladık Tufan'la. Çekim gününü hatırlıyorum. Neredeyse 24 saat çekim yaptık. Arkadaki birçok görüntüyü, oyuncuların olduğu görüntüleri yaptık. İlginç bir deneyimdi. Hem oyuncu olarak bir parça varım bazı yerlerinde görüntünün bir taraftan da hayalinde bir şey var. Aslına bakılırsa bir sinema filmi yönetmeye benzemiyor. Benim için ilginç bir şeydi. Ya da normal bir tiyatro oyununu yönetmek gibi değildi. Daha kontrolünde gibi. Benim hayal ettiğim, Tufan'ın da hayal ettiği- belki o sırada farklı şeyler düşünüyor olabiliriz- aynı şeyleri konuşuyoruz ama doğal olarak sonucundan ne çıkacağını bilmiyorsun. Ama hissi olarak doğru bir şey

yaptığımızı düşünüyordum. Oyundaki zamanlamalara kadar- önceden çalışılmış sahnelerde bu kadar susacaksın ve bu kadar sonra gireceksin vb. her şeyi ince ince planlamıştık ama yine de bir bilinmezlik vardı. Benim için ilginç olan oydu. Bir de ilk yönetmenlik deneyimimdi. Zaten elli tane kusurun veya eksikğin olabilir. Bir taraftan da böyle bir ilk yönetmenlik deneyimi için dijital teknolojiyi tiyatrodaki bu kadar aktif, efektif kullanmak gibi bir iddia ile de girmiş olmak benim için ayrıca ilginç oldu. Tiyatronun ilk oyunuydu. Benim ilk yönetmenliğimdi. Bir de böyle bir oyunla giriyoruz. Dijital teknolojiyi bu kadar yoğun kullanan bir oyun daha önce sürdürülebilir olmamış pek. O yüzden ilginç olan oydu. Oyuncular için de söyleyebilirim sonuçta onlardan da sorumluyum bir taraftan. Onlar da nasıl görüneceğini tam bilmiyorlar. Anlatıyorsun fakat tabii ki bir bocalama oluyor. Karakteri çıkarırken yapıyor muyum? Oluyor mu? diye düşünüyor. Elma sahnesini çalışırken acaba oluyor mu diye soruyor. Biz bunu hayal ettik ve oluyor şu an senden isteğimizi alıyoruz diyorduk. Orada da oyuncunun duygusu var. Sen de biliyorsun.. Yapıyor muyum? Ne oluyor? Şimdi nasıl görünecek?.. O noktada ne kadar konuşsak anlatsak da Tufan da doğal olarak benim kadar hayal edemiyor. Çünkü başka bir şeyin içinde de debeleniyor. Karakterle ilgili de debeleniyor. O yüzden ilginç oldu benim için. Tiyatronun ilk oyunu ve benim ilk rejisörlüğümdü. Benim için büyük bir şeyin altında girmektir.

Mehmet Özbek: Map To Utopia'nın içerisinde ne tür zorluklarla karşılaştınız oyuncu olarak?

Ersin Umut Güler: Orada şöyle oldu. Biz yönetmenle prova alıyorduk. Tek tek ya da dört oyuncu ve anlatıcı moderatörün bir arada olduğu provalar yapıyoruz. Dört ayrı semt ve dört ayrı oda vardı. Her odaya on kişi geliyordu ve bir de moderatörümüz vardı. Bazen agorada toplanıyorduk. Orada tabii bir akış var. Şimdi şöyle yapacağız böyle yapacağız diye akış geliyor sana. Aslında benzer şekilde oyun gibi ama çok parça parça çalışıyorduk. Oyundan iki gün önce bir akış yaptık ve nasıl bir şeyin içindeyiz diye orda biraz dökülmeye başladı. Yine tahmin ediyorsun böyle olacak şöyle olacak diye ama akışı takip etmeye çalışıyorsun. Doğru hamleleri yapmaya çalışıyorsun. Bir taraftan sen de buradan yönlendiriyorsun. Oradan çıkıyorsun bu tarafa gidiyorsun. Onlar geliyor. Onlara direktifler veriyorsun. Seyirci katılımcı aynı zamanda. Aslında biz ne yapıyoruz şimdi? hissi var tabii ki. Beş oyuncu var hepsi de profesyonel tiyatro oyuncusu. Bizim kuşağın deneyimli oyuncularını. Biz şimdi ne yapıyoruz? sorusu sürekli oldu. Şimdi biz bir tiyatro mu yapıyoruz? sorusu oldu hep. Bu nasıl bir şey? Bu olumsuzlamak manasında değil. Tecrübe ederken hoşumuza giden ilginç bir şey oldu. O bakımdan biraz orayı göremiyorsun. Bir de tabii ki seyirci ile birlikte olacaksın ama onun provasını yapamıyorsun. Onun provasını genel provada yaptık ve dört tane temsil oldu üst üste. Orada yaptık çünkü seyirciyi yönlendirmeye çalışıyorsun, seyirciyi açmaya çalışıyorsun. Onlar app'lerinden bir şeylere bakıyor. Her seyircinin bir karakteri var. Her seyircinin sorunu var.

Çözümü var. Kimi mahalle sakini. Kent plancısı o sorunu çözmeye gidiyor. Benim semtim Balat'tı mesela. Balat'taki sorunları çözmeye geliyordum. Birileri de semt sakiniydi. Onlar böyle tartışıyor. Aralarında bir şey olsun istiyorsun. Bir çözüme ulaşmak bir tartışma yaratmak için. O kısımlar seyirci ile var olabilen kısımlar oldu. Seyircide karşılaştığımız o tepkilerle oyunlarımız değişiyor bir şekilde. Sen de emin oluyorsun. Eksik kalan dört kere oynayıp bitirmek oldu belki işi. Bütün oyuncular tam bir akış da yaptık. Eksiklerimizi, açar yerleri, açmaz yerleri de anladık. Hatta şöyle oldu örneğin. Buradaki yönlendirmelerle tikanıyoruz deyip oyundan önce bazı şeyleri değiştirdiğimiz oldu. Biraz bocalama oldu. Eksik kalan daha çok deneyimdi bununla ilgili olarak. Dört değil de on dört kere oynasaydık daha başka bir his olacaktı. Tiyatroda olduğu gibi üç veya dört defa oynadığında bir şey anlamıyorsun ama oyunda oynadığını sonra geliştikçe anlıyorsun. Biraz böyle bir hikayesi vardı. Nasıl göründüğünü de bilmiyorsun karşı taraftan o da ilginç bir şeydi. Bir de her oyuncunun bölümünü de izleyemiyorduk. Bazısı sürpriz oluyordu. O orda ne yapıyor? Ben ne yapıyorum acaba? Bilemiyorsun. Tabii yönetmen onu yönlendiriyor ama yine de göremiyorsun. Sinemaya benziyor.

Mehmet Özbek: Hem *Kapıların Dışında* oyunu için hem de *Map To Utopia* için seyircinin reaksiyonu nasıldı? *Kapıların Dışında* oyunu fiziki şartlar altında oynadığı için yüksek ihtimal oyuncu olarak reaksiyonu sahnede hissedebiliyorsunuz. Alkışla, söyleşiyle, ikili konuşmalarla. Fakat dijital ortamda yapılan bir performansın reaksiyonu nasıl? Duydunuz mu? Konuşuldu mu? Seyirci nasıl baktı acaba buna? Memnun muydu? Memnuniyetsizlikleri var mıydı? Nasıldı süreç?

Ersin Umut Güler: *Map to Utopia*'dan başlayayım. Orada biz ne yapıyoruz? meselesi içerisinde oynarken anlıyorsak seyirci için de öyle oldu. Seyirci sadece seyirci olarak kalmıyordu. Herkesin bir role play durumu vardı orada ve katılımcı olmak durumundaydı. Oyun öyle açılıyor ve geliyordu. Hem oyuncu hem izleyici olma meselesi seyirciyi biraz daha oyunun içine çeken faktörlerden biri oldu. Genel olarak *Map to Utopia* ile ilgili teknik aksaklıklar, bağlantı kopuklukları yaşadık. Ancak bu da Türkiye'deki internet altyapısı ile ilgili bir durumdu. Genel olarak güzel ilginç bir tecrübe oldu. Seyircinin bir katılımcı, oyuncu olması etkiliydi. Hatta bazısı konuşması, tavrıyla oynarken role giriyordu. Bir teyze var mesela onun gibi konuşuyordu. Rolünün verilerine kapılıp gidenler vardı. Güzel bir dönüş oldu. Fakat ilk defa bir şey tecrübe ediyordu ve onun da şaşkınlığı ve merakı içindeydi. *Kapıların Dışında* için de istersen Tufan anlatabilir. Tufan şöyle yapar. İki perde arası sigara içmeye çıkar. Ekibin görünmeyen yüzü olarak...Kim ne konuşuyor? Ne diyor hep dinler. Sonra böyle böyle söylüyorlar der.

Tufan Dağtekin: Tabii. Ben gider dinlerim arada.

Ersin Umut Güler: Eleştirmenler hoş şeyler yazdılar ama seyircide nasıl bir reaksiyon oluştu bu konuda Tufan'da ilginç anekdotlar vardır.

Tufan Dağtekin: Şu an direkt olarak aklıma gelmiyor ama tabii ki insanlar böyle bir şey beklemiyorlar salona girerken. Öncesinde ne bir reklamı ne bir görüntüsü ne bir fotoğrafı var. Afişte de belli olmuyor. Beklenmedik bir şey gördükleri için şaşırıyorlar. Sonra aslında arka taraftaki dijital görüntünün oyunun parçası olduğunu anlıyorlar. Başka bir filmle giriyoruz 2. Dünya Savaşını anlatan. Belki sinema perdesi gibi o da çok hayatımızdan bildiğimiz bir şey. Film izleme moduna giriyorlar önce. Sonra oyuncu ile perde iletişime geçince olay çok başka bir yere gidiyor. Hep bunun üzerine konuşuyorlar aslında. Bir kere



Tufan Dağtekin

hatırlıyorum Sabancı Üniversitesi'ndeydi galiba. Çocuklar kendi aralarında şeyi tartışıyorlardı. O görüntü oraya nasıl gitti nasıl konuştu canlı mı girdi banttan mı oynattı bunları konuşuyorlardı. Ben gittim anlattım karıştırm aralarına. Ama genelde izleyici çok beğeniyor. Her şey çok pozitif ama çözmeye de çalışıyor aynı zamanda. Nasıl oldu? Bu nasıl çalışıyor? Görüntü nereden geliyor? diye. İkinci yarıda salona girince zaten herkes bir yukarı bakıyor acaba burası nasıl çalışıyor diye. Arada konuşmuşlar belli ki. Bu teknoloji kullanılıyor aslında normal hayatta. Kurumsal işlerde, lansmanlarda, kokteyllerde, konserlerde aklına gelebilecek çok yerde kullanılıyor fakat çoğu insan bunu görmüyor gündelik hayatta. Yani çoğunun yolu düşmüyor aslında. O yüzden bu teknolojinin bir kısmını da olsa sahneye taşımak çok güzel bir şey oldu. Yeni ufuklar açtı insanlara. Bunu şuradan biliyorum. Biz Kapıların Dışında'yı yaptık. Daha bir sene dolmadan tiyatro dünyası da anlamaya çalıştı aslında. Ödül törenlerinde konuşup ne yapacaklarını bilemiyorlar. Hangi kategoriye koysak diye düşünüyorlar. Aslında bir yandan üzücü bir durum. Ondaki sonraki senelerde böyle kategoriler açıldı. Sonrasında çok yönetmen arayıp sormaya başladı biz de böyle bir şey yapmak istiyoruz diye. Nasıl yapabiliriz diye. TRT'nin bazı işleri oldu. Onlar da böyle bir teknoloji kullanmak istedi. Hep şeyi anlıyorsun. Yapıldıktan sonra yapalım. Biz bunu nasıl yaparız gördük. Ama işte yapabilirsin, herkes yapabilir. Önemli olan işin içinde olmak. Fakat insanlarda bir ufuk açtığını çok net söyleyebilirim. Biz yaptık diye söyleyemiyorum ama ondan sonraki tüm yazılarda, eleştirilerde zaten fark edersin 2015'ten sonra dijital teknoloji kullanmak tiyatrodaki çok fazla arttı Türkiye'de. Bu kullanımlarının %99'u bizi arayıp soruyordu nasıl bir teknik kullanabiliriz diye. O yüzden mutluyum aslında bir şey yaptıysak bir şeyi harekete geçirdiysek diye yoksa gelen yorumların çoğu pozitif. Negatif olanları da çok ciddiye almıyorum

diyeceğim ama bir örnek vereyim Ara Güler der ki deklanşöre bastığın zaman fotoğraf çekilmiştir ve bitmiştir olay. Sen sonra tabedersin, bilgisayara atarsın, rötuşlarsın. O öyle düşünüyordu. Bastığın an fotoğrafı çekmişsin ama 100 sene öncesi teknolojisinden bahsediyorsun. Benim bir fotoğraf hocam vardı Hacettepe’de. Ben de orada dijital çekim bir şeyler yapıyordum fotoğraflarla. Orada da hep şey tartışması olurdu. Bugün diyorlar ya bu bir tiyatro mu değil mi diye. Orada da bu şimdi nasıl bir fotoğraf? diye sorulurdu. Dijital mi? Printed mı? Teknoloji varsa niçin kullanmayayım. Gerçek fotoğraf makinem var bir tane de dijital fotoğraf makinem var bir de cep telefonum var. Niçin kullanmayayım? Sonuçta sen tiyatro yapmak istiyorsun o zaman o kostümü de kullanma, bu mikrofону da kullanma. Teknoloji varsa kullanmamam için bir sebep yok. Gelen eleştirilerin çoğu da böyleydi zaten. Dijital kullanıldığı zaman tiyatro bozuluyor gibi eleştirilerdi. O yüzden onları bir kenara koyuyoruz ve biz aynı şekilde devam ediyoruz.

Ersin Umut Güler: Evet, o konuda kulak arkasına ittik demeyelim de yani böyle sekter bir tiyatrocunun olacağını biliyorduk aslında. Çok da bunu ciddiye almadık aslına bakarsan. Akli başında bir şey söylüyorsa tabii ki her eleştiriyeye açığız ama tahmin ettiğimiz bir şeydi böyle eleştiriler. Sonuç olarak şu anda birçok insan zaten kullanıyor bunu. Bu tartışılmıyor bile artık şu anda. Ben sadece bir tane küçük komik bir şey söyleyeceğim. İlk oyunu oynadık Çevre Tiyatrosu’nda. İkinci oyunu oynadık Ortaköy’de. Üçüncü oyun Ankara’da. Gittiğimizde tabii böyle bir panik var. Oyun daha çok duyulmamış henüz. Salondaki görevliler ‘Seyirciler gözlük dağıtacak mısınız?’ diye soruyorlar’ dedi. 3D görüntü var diye. Evde, televizyonlarda hayatımıza yeni giren bir şeydi o gözlükler. Tabii bunun açıklamasını oradaki arkadaşlara yaptık ama bu mesela ilginç bir soruydu. Seyircinin ne demek istediğini anlayabiliyorsun. Yani niye böyle bir şey soruyor? Ama bunun mümkün olmadığını o zaman açıklamıştık. Böyle enteresan sorular da oluyordu.

Mehmet Özbek: Covid sürecinde herkes ister istemez kamusal alandan uzaklaştı ve evlerine kapandı. Kamusal sürecin kaybı bir şekilde sosyalizasyonu da içinde barındırması gereken bir durumdu. Fakat bir şekilde bu kayboldu. Bir şekilde tiyatronun da kendi varlık mekanizmasını yürütmesi gerekiyordu. Para kazanması gerekiyordu. Günümüzde Covid öncesi ve Covid sonrası karşılaştığımız zaman sizce dijitalin tiyatroyla ya da performansla birlikte var olması durumu yolcu tiyatro için yani bir organizasyon için neler kazandırdı? Örnek olarak seyirci sayısında artış yaşandı mı? Ya da yeni ortaklıklara yelken açıldı mı? Ya da kurumsal itibarı güçlendirmek için mi kullanıldı? Yani Covid’in sağlık anlamında zararlarını yaşadık fakat sizce getirileri oldu mu?

Tufan Dağtekin: 2015’de biz bunu yapınca biraz ufuk açtı insanlarda. Covid aslında ufuk açmadı ama hızlandırdı her şeyi. Biz uzaktan çalışmayı biliyor muyduk, biliyorduk. Ama alışkanlığımız yoktu. Yani ben ve bütün ekibim uzaktan çalışıyoruz

zaten. Benim şu an bir tane metin yazarım Barselona’da. Bir tane illüstratörüm İtalya’da hep uzaktan çalışıyor. Sadece gider müşteriyle toplantı yapardık. Bir daha bizi görmezdi. Prodüksiyon sürecinde e-posta ile haberleşirdik. Bizim için bir şey değişmedi. Ama bizim yaptığımız bütün kurumsal etkinlikler durdu. Yani dışarıda yapılan lansmanlar, toplantılar, organizasyonlar, fuarlar hepsi durdu. Durunca bunların zaten alternatifi dijital vardı. Yani iki sene önce biz müşteriye tamam toplantıyı Skype’tan yapalım deyince olmaz işte Ahmet Bey gelin sizle yüz yüze görüşmek istiyorum diyordu. Adana’ya çıkıp gidiyoruz. Buradan Erzurum’a çıkıp gidiyoruz biraz sohbet etmek için. Şimdi kendileri söylüyorlar. İşte Zoom’dan ya da Skype’dan bir toplantı yapsak diye. Ne güzel. Sekiz saatini kurtarmış oluyorsun aslında bir gününün. Mesela bugün kullandığımız her şey aslında geçmişteki hayallerden ibaret. Yani geçmiş bilim kurgu filmlerine bakın. Orada kullanılan bütün teknolojiler bugün var. Çünkü insanın kafası linear. Ben bugün bir şey hayal ettiğim zaman- eğer mantıklı bir insansam zaten mantıklı bir şey hayal ederim – otuz, kırk sene sonra onlar gerçek oluyor. Cep telefonundan bilgisayara kadar, mobil ağlardan uçan arabalara kadar her şey pat diye ortaya çıkmadı. Bu dijital kullanım ileride çok artacak. Hayatın çok büyük bir parçası olacak. Zaten gidiyoruz oraya. Bunun bir kaçıışı yok. İşte bilim kurgu filmlerini izleyin. Her şey çok bağlı birbirine. Tabii ki sosyal bir ortam var ama dünya sadece senin sosyal ortamından ibaret değil. Yani sen çıkıp da Avusturalya’daki bir şeye pat diye gidemiyorsun. Işınlanamıyorsun. Ya da Los Angeles’ta ben bir şey izlemek istiyorum. Gidemiyorum. Ama dijital bunu mümkün kılıyor. O yüzden bu çok hızlandı. En büyük faydası bu oldu bence. Zararı da çok oldu tabii ki. Şimdi bakın mesela YouTube’u açın sanatçıların hepsi “Dijitalde olmamız lazım. Boş duruyorum evde. Acaba millet beni unutuyor mu? Dijitalde bir şey yapmamız lazım.” diye düşünüyor. Hepsi bir program çekmeye başladı. Aslında bilmiyorlar. Kendi kendilerine zarar veriyorlar. Çünkü yarın her şey normale dönerse onlar da devam edemeyecekler. Bunu herkes biliyor. Bu kadar hızlı bir şeye uyum sağlayıp, konsantre olup yapınca da yaptığın şeyin tek düze olması çok yüksek bir ihtimal. Çünkü senin alanın değil. Biz Umut’la nasıl birlikte verimli çalışıyoruz? Biz birbirimize çok güveniyoruz. Hem yaratıcılık konusunda hem de teknik konuda birbirimize çok az müdahale ediyoruz. Bir müdahale ile değil de tartışma ile orta yolu buluyoruz. Şimdi Umut orada bilen birisiyle çalışmasaydı Kapıların Dışında’da - bu arada Türkiye’nin çerçevesini çiziyorum - Bunu öğrenelim ve biz yapalım deseydi. Ne olurdu? Ya da beni tamamen serbest bıraksaydı. Sanatsal taraftan yaptığı yorumları yaptı tabii ki. Sonra başka bir şey ortaya çıktı mesela. Yani Türkiye’de dijitalle geçilince herkes dijitalleşti. Tiyatro yapmamız lazım dedi. “Madem tiyatro ya da çekim yapıyoruz, biz bunu sinemaya doğru evirelim. Sen sinema yönetmeni misin? Sinema konusundaki tecrüben ne? Yok. Ama olsun. Basit. Ben de yaparım, öğrenirim yani sonuçta. ” diye düşünüyorlar. Çünkü o bilim dalı değil. Herkesin yapabileceği bir şey. Üniversitede okutuyor adam onu. Şimdi bence bu Covid döneminde son bir yılda çok büyük bir proje mezarlığına döndü

dijital. Tiyatroyu çekip de dijitalden izletmek. Bu bir çözüm. Tiyatro mudur değil midir bunu tartışmıyorum. Yapılır neden yapılmasın. Ama biz daha Türkiye’de doğru dürüst televizyon programını bile çekemiyoruz. Televizyonu aç. Rezalet bütün kanallar. Diziler vb. hepsi bir acayip. Teknik altyapıdan bahsediyorum. Sen şimdi kendi imkanlarınla, arkadaşlarınla toplayıp ya da işte bilmem ne çekim ekibini arayıp, günlük bütçe alıp, oradan çekim yaptırmak istiyorsun. Bu kadar basit değil bu işler. Bu söylediğimin işi ispatı nerede? Aç interneti kendin gör. On tane işlemden dokuzu olsa da olur, olmasa da olur. Ondan sonra yapıyorlar, bakıyorlar. Bir de kendi kendilerini alkışlıyorlar. O yüzden de böyle ileri gidiyoruz. Hep ileri gidiyoruz. Hiç durup da eleştiri yapmak yok. Ama madem dijitalden bir şey sunacağız. Bak ben şu an bilgisayar ekranına bakıyorum. Hepiniz bilgisayar ekranına bakıyorsunuz. Bu bilgisayar ekranı Covid de çıkmadı ortaya. Biz daha önceden de biliyorduk bunu. Evde televizyonda seyrettik, sinemada seyrettik. Bu bildiğimiz bir şey. Sen şimdi tiyatroyu çekip bunun içine koyunca benim aynı algımın içerisine başka bir şey yerleştiriyorsun ben o algıyla bakıyorum. Demek ki orada modifikasyon yapmam gerekiyor. Oyun sahne için yapılmış bir şey. Oradaki fiziksel ortam için yapılmış bir şey. Klişe bir şey söylüyorum şu an aslında ama sen bunu ekrana taşıdığına ekran da başka bir dünya. O zaman niye sinema öyle çekiliyor da tiyatro böyle oynanıyor. İksinin ortasını bulmak lazım. Çok deneysel şeyler oldu. Ama madem teknoloji var bunu kullanmalıyız. İşte o yüzden son yaptığımız Kapıların Dışında çok dijital ağırlıklı bir şeydi. Hani dijital derken ben montajdan bahsediyorum. Çok efekt ağırlıklı bir oyundu. Tabii %100 yapmak istediğimiz şey değil. Çünkü birçok sorun var. Vakit yoktu. Çekimleri istediğimiz gibi yapamadık. Hazır çekimler üzerinden gittik ama bir bilgi verir aslında. Madem öyle ben çok efektli yapmak istiyorum. Her şey çok efektli olsun. Ama sinema gibi de olmasın. Yani Sim City gibi bir şey de olmasın. Tamamen efekten oluşan bir şey olmasın. Çok güzel bir şey aslında. Herkes kendi tarzını yaratabilir. Yolcu tiyatronun tarzı bu. Ne güzel bir ortam aslında. Ama Türkiye için geçerli değil. Niye diyeceksin? Türkiye’de bana üç tane yönetmen say kendi tarzı olan. Üç tane müzisyen say prodüksiyon anlamında kendi tarzı olan. Sayamazsın çünkü hepsi birbirine benziyor. Yani yabancı filmleri izlediğiniz zaman birisi mavi, birisi yeşil çekilmiş, birisinin açıları farklı. Çünkü yönetmen diyor ki benim bir fikrim var. Ben böyle bir şey yapmak istiyorum. Ya da şöyle yapıyorsun. İzleyiciler ne izler acaba? Biz öyle bir şey yapalım. Tamam işte bitti olay. Bu başka bir şey yapıyor. Sen başka bir şey yapıyorsun. Bize müzik prodüksiyonları geliyordu. Rock grubu rock kaydetmiş diyor ki Mix Mastering’ini şöyle yapalım. Bir tanesi CD getiriyordu. Dinliyorum CD’yi pop müzik bu. Baslar öyle gelsin istiyor. Ama diyorum bu pop müzik. Rock müzikte böyle olmaz. ‘Yok biz öyle istiyoruz.’ diyor. Tamam bugün bütün türkçe rock müziklere bak. Hepsinin altyapısı pop gibidir aslında. Rock gibi değildir. Yabancı rocklar daha kuru gelir kulağa. Elektro gitar tırmalar böyle. Çünkü orada ses mühendisinin bir fikri var. Yapımcının bir fikri var. Kendi tarzı var aslında. Bundan kurtulamadığımız için

biz aslında dijitali çöplüğe çeviriyoruz şu anda. Çok uzun bir konu. Çok uzun anlatabilirim ama madem dijitali kullanacağız. Orada farklı bir şey uygulayabiliyor olmak lazım yani.

Ersin Umut Güler: Kapıların Dışında'da bizim elimizde festival için çekilmiş bir görüntü vardı. Biz çekmedik onu da. İzmir Festivali için oyunla fiziki olarak İzmir'e gidemeyince oyunu böyle gösterelim dedik. En azından bir tiyatro festivali için oyun oynamış olalım dedik. Biz Kapıların Dışında'yı o görüntünün üzerinden kurgulamak durumunda kaldık. Zaten kapanmış bir ortam var. Tekrar çekime girmek çok büyük bir maliyet. Bunu ne kadar seyircinin izleyeceğini bilmiyoruz. Zaten bir senedir tiyatro durmuş durumda. Ama biz elimizdeki görüntüden de en azından bunu yapalım diye konuştuk Tufan'la. Bu şimdi sahnede seyirci tarafından canlı olarak izlenen bir oyundu. Elimizdeki görüntü sesi de dahil ideal bir görüntü değildi. Ama biz bunun üstünde öyle müdahaleler yapalım ki aslında bilgisayar ekranından, televizyondan izlediği Kapıların Dışında ile sahnede gördüğü Kapıların Dışında aynı oyun, aynı replikler ve aynı oyuncular ile yapılmasına rağmen hissettirdiği şey farklı olsun. Yani bir oyunu alıp sadece çekip oraya koymak yerine sahne üstünde niyetlendiğimiz estetik meseleyi bu sefer dijitalde gösterirken başka bir hale getirelim. Oyunu dijitalde izlemiş biri sahnede izlediğinde bambaşka bir şey hissedebilir. Ya da sahnede izleyen dijitalde hissettiğinden bambaşka bir şey hissedebilir. Sahnede oyunu olmasına rağmen o mecraaya yönelik deneysel bir şeydi bir taraftan. Bunu böyle yapan yabancı ekip de görmedim. Genelde şey yapılıyor ya hani en azından insanlar ya arşiv için çekiyor. Ya arşivlerini paylaşıyorlar. Ya işte durum kötü, para lazım. Bir şekilde sahneden naklen yayın falan yapalım. Ya da işte banttan yayın yapalım. Hepimiz buna mecburuz bir taraftan. Mecbur kalıyoruz aslına bakarsan. Bizim Kapıların Dışında'da yaptığımız o noktada seyircinin başka bir deneyim yaşayacak olmasıydı. Burada izlediğinde başka bir deneyim yaşayacak. Sahnede izlediğinde başka bir deneyim yaşayacak.

Tufan Dağtekin: Şimdi tiyatrolar genelde bir şeyin üzerine yoğunlaşıyorlar. Biz bu oyunu sahnede nasıl profesyonel olarak çekebiliriz? On kamera, on beş kamera, yönetmen, ışıklar vb. Ama biz öyle bir şey yapmak istemedik. Sahnede izleyen, bunu da izlemek istesin istedik. Star Wars'a giderdik sinemayı izlemeye. Ama onun işte koleksiyon günlerine de giderdik onu da izlerdik. İkişisi aynı şey olmasına rağmen başka bir deneyim. Sahnede izleyen insan bunu izlediğinde aynı şeyi görmesin. Çünkü dijitali kullanıyoruz farklı bir şey olsun. Dijitalden izleyen de sahneye gitsin bunu sahnede izlemek için. Çünkü dijitalde izler. Sahnede görüntüsü var, bir daha tekrar sahneye gitmeye gerek yok. Çünkü orada izlemiş olacak onu. Sadece farklı açılardan vesaire ama o kadar çok efekt ağırlıklı ki olay... Çok farklı bir şey. Biraz da onu izleyen insan sahneye de gelsin istedik. Orada da izlesin. Çünkü çok başka bir duygu olacak orada.

Ersin Umut Güler: Bir de sorunuza ilaveten şöyle bir şey söyleyeyim. Marttaki ilk pandemi dalgasını atlattıktan sonra kapanmalardan sonra dünya dijitale dönüyordu. Çok fazla konuşuldu bu arada. Yani bir panik halinde biz artık eskisi gibi tiyatro yapamayacak mıyız? Önümüzdeki beş yıl karanlık. Şöyle böyle artık dijital iş yapmam! Ya da bizim böyle bir şey yapmamız lazım... Artık yeni dünya bu... Biz bunun için de bir şey yapacağız... Yani bazen çok büyük büyük şeyler konuşuldu. Yani o kadar çok toplantı, o kadar çok böyle Zoom'dan işte sektör toplantıları, tiyatroların kendi aralarındaki toplantıları, tiyatro örgütlerinin toplantıları vb. Acayip bir hal vardı yani böyle. Ve yapıldı denendi de aslına bakarsan. Ve işte evet tiyatronun çekilmiş versiyonu oldu. Ya da bir şeyler denendi. Direkt Türkiye yapımı olanlardan benim gördüğüm güzel yani elle tutulur şeyler var en azından ama çok da özgün bir şey çıkamadı henüz. Çok büyük cümleler edildi ama bazı tiyatrolar şimdi geri dönüp önümüzdeki sene sahnede tekrar iş yapacaklar tabii ki. Ama gelecek beş yıl böyle diye konuşuluyordu. Şimdi sahnede iş yapalım istiyorlar. Belki bu sene değil sonraki sene olacak. Çok fazla konuşuyoruz bu bir tiyatro mu tiyatro değil mi diye. Bu nedir? Bilmiyorum. Kişisel olarak şöyle düşünüyorum. Belki de başka bir şey doğar. Bir sürü akımın adı böyle konulmuyor ya... Belki başka bir disiplin olur. Başka bir şey yaratır. Başka bir ad veririz buna. Bu bir tiyatro değildir belki. Olmak zorunda da değil. Başka bir şeydir yani. Zamanla görürüz. Biraz bunu öyle göreceğiz. Tabii toplantılardan birinde de konuşmuşuk dijitalleşmeyi. Fotoğraf bunu çok önce yaşadı. Sinema bunu yaşadı. Yani dijitale tamamen dönüldü. Başka bir şey oldu. Daha gelişebilir, daha hızlı bir hale döndü. Sinema filmleri için de aynı şey geçerli. Otuz beşlik film neredeyse çekilmiyor artık. Daha hızlı yapılabilen, görüntü kalitesinden de belki kaybediyordur biraz ama artık o kadarına da alışıyor insanın gözü bir süre sonra. Daha pratik, daha hızlı bir hale döndü ve tiyatro için de bir şeye vesile olur bu. Ya da işte bu belki başka bir şeydir. Başka bir disiplin olarak bir yerde durur. Bunu biraz zamanla da göreceğiz. Yolcu tiyatro olarak bu süreçte böyle çok büyük bir paniğe de kapılıp bizim %100 bir şey üretmemiz gerekiyor diye bir adım atmadık. Bu konuda Tufan'la ben biraz bu işin tasarlama kısmında durumundayız. Yani biz zaten dijital teknolojiyi çok iyi kullanıyoruz... Biz işte buraya yeni şeyler üretmeliyiz... Gelecek artık bu vb. bir şey içine girmedik bir şekilde. Belki biraz soğukkanlı, belki biraz uzaktan bakarak yaklaştık. Girişi oraya uyarladık. Biraz hissi bir şey herhalde bu. Karmaşanın içinde kaybolmadık. Bunu birbirimize teklif de etmedik. 'Ne yapılır? Ne yapılacak önümüzdeki dönem?' konuşmaları oldu ama hep bu yine bizim yaptığımız mevzuyla alakalı. Bu bizim kapalı olmamız demek değil... Ama bir garip bir şey oldu... Böyle hani adını konuşmadığımız, söylemediğimiz, aramızda da bunu çok dillendirmediğimiz bir sakin tavır oldu bu konuyla ilgili...

Mehmet Özbek: Bu tarz üretimler devam edecek mi? Var mı aklınızda yeni projeler?

Ersin Umut Güler: Kişisel olarak yapmayı planladığım, zaten projesini daha önce gerçekleştirdiğim, üzerinde çalıştığım bir oyun var ve orada görüntü teknolojisini kullanacağız. Ya da sesle ilgili. Bu zamana kadar Yolcu Tiyatro'nun bir şekilde yapmadığı ya da benim sahne üstünde görmediğim bir biçimde yapmak istiyorum. Belki bizi Kapıların Dışında kadar zorlamaz, belki daha çok zorlar. Bilemiyorum. Doğal olarak tabii ki proje vardı ama bu bir sahne işi aynı zamanda. Dijital mecraya yönelik soruyorsanız sahneye yönelik bir şeyden bahsediyorum ben. Dijital mecraya yönelik değil.

Tufan Dağtekin: Aslında sakın durmadık. Yani ben sakın durmadım. Biz hep konuşuyorduk Umut'la. Konuşmanın başında bir şey söylemişim ya, biz kendi imkanlarımızla ne yapabiliyoruz? Hangi malzemeye ulaşabiliyoruz? Biz ne yapabiliriz? Kimseye bağımlı olmadan en iyi şekilde ne çıkarabiliriz deyip bir formül çıkardık kendimize. Şimdi bir sürü şey aklımıza geliyor. Yani bizim normal kurumsal dünyada da yaptığımız bir sürü teknoloji var. Şimdi düşünüyorum. Mesela çok böyle klişe bir şey söyleyeceğim. VR tiyatro yapabiliriz mesela. Vav! Süper! VR tiyatro yapalım! E olmayacak! Yani ben olmayacağını bizim açımızdan söylüyorum en azından. Olmayacağını bildiğim için biz o işe girmedik mesela. Çünkü ideal her şeyi ideal tutamayacaksınız orada. Ya da biz hologramlı tiyatro yapalım, bunu da 3D olarak çekelim. Çok enteresan bir şey çıkaralım. Olmayacağını biliyorum. Hani kurumsalda bile çok maliyetli bir şey bu. Biz burada bunu gerçekleştiremeyeceğiz. Zorlayıp bunun arkasından gidip yine yarım yamalak bir şey çıkartıp, biz yaptık diye ortaya çıkabilirdik ama biz zaten öyle bir dünyada yaşamıyoruz. İkinci soruya yani devam edecek mi konusuna gelirim. Zaten benim hayatımın bir parçası bu. Kendiliğinden devam ediyor aslında. Bu şekilde yaşıyorum. Teknoloji konusuna gelirsek hani Umut dedi ya bir sonraki oyunda ses görüntü teknolojisi. Ya şöyle düşünün. Bugüne kadarki tiyatro sahnesini düşünün. Kostümüm var, makyajım var. Ne var işte? Müziğin var. Bak bunlar icat değil. Bunlar yüzyıllardır kullanılan şeyler. Ama sen bunların hepsini alıp her seferinde farklı bir şey yapıyorsun. Bizim kullandığımız teknolojiyi de ben icat etmedim arkadaki atölyede. Zaten gidip teknoloji marketinden alabiliyorsun. İşte LED ekranı alıyoruz. Mikrofonu, ışığı, sesi, projeksiyonu, bilgisayarı alabiliyorsun. Aynı şey aslında. Biz bunları kullanarak nasıl daha farklı bir şey çıkarabiliriz? Yani bu şekilde düşündüğün zaman aslında bir son gözükmüyor benim için.

Mehmet Özbek: Dijital platformda şu an Kapıların Dışında oyunu yer alıyor. Orada izleyici verilerine, demografik verilere erişebiliyor musunuz? İzleyici profili değişti mi?

Ersin Umut Güler: Daha yüksek seyirciye Mobicat'de ulaştık. İlk gösterimler orada olmuştu. Cinsiyet ve yaş bilgisini app kendisi bizimle paylaşıyor. Çok şaşırtıcı bir değişiklik olmadı. Bizim zaten genç ve orta yaş seyircimiz çok yoğun. O noktada bilet alımlarına baktığımda yine aynı yaş grubunun olduğunu

gördüm. Yani aslında 25 ile 45 yaş arasında ciddi bir potansiyel var. Bizim zaten genç bir seyircimiz vardı. Biraz yaptığımız oyunlar içerikler de öyle. Mesela on sekiz yaş üstü seyircimiz de var bilet alan. Bu bileti kendi kartından almış demek. Annesinin babasının kartından vesaire değil. O yüzden seyirci yaş durumu aynı gibi bir yerde aslına bakarsanız. Sadece şöyle bir şey var. Bilet alımının %75'i kadınlardan oluşuyor. Kapıların Dışında için de söyleyebilirim. Diğer oyunlar için de. Zaten kadın seyirci tiyatrodaki daha fazla. Bizim de seyircimiz daha fazlaydı. Ama istatistik tutan birçok tiyatro bilir ki kadın seyirci daha çoktur her zaman. Bir de bileti kadın alır. Erkek o konulara çok girmez. Genelde kadın alır, kocasını veya sevgilisini getirir. O yüzden o bileti satın alan kişinin hikayesi olduğu için, yani onun verisi olduğu için oradan %75 kadın istatistiğine ulaşıyoruz ama kaç kişi nasıl izledi bilmiyoruz.

Mehmet Özbek: Covid-19 sürecinde klasik anlamda da farklı bir pazarlama stratejisi egemen oldu tiyatroya. Türkiye'deki sanatsal üretim pazarını göz önünde bulundursanız gelecekte neler olabilir? Tiyatrolar gerçekten de bu dijital dönüşümden hayatlarını idame ettirebilecek ücretleri kazanabilir mi? Böyle bir pazara sizce Türkiye hazır mı? Böyle bir pazar için neler gerekli finansal anlamda? Sizce klasik tiyatro ile dijital tiyatro arasında finansal anlamda uçurumlar var mı?

Tufan Dağtekin: Ne yapmak istediğiniz ile çok alakalı.

Ersin Umut Güler: Mesela bir prodüksiyon var diyelim. Bir oyuncu çıkıyor, oynuyor, ışık yok dekor yok, kostüm yok. Bir başka prodüksiyon var diyelim. Onda da dekor var, kostüm var, dans var, müzik var, sahne üstünde müzisyenler var, sahne üstünde en az on - onbeş kişi var. Orada bile prodüksiyonu yapma şeklimiz çok değişiyor. Bir oyunu 10 birim paraya mal edebilirsin veya 1000 birim paraya mal edebilirsin. Nasıl kurguluyorsun? Nasıl hayal ediyorsun? Dijitale benzer bir iş daha zor görünüyor. Kamera, kurgu, ses vs. ama orada da prodüksiyonu nasıl oluşturacaksın biraz onunla alakalı bir durum var. O değişkenlik bizde de çok fazla. Özel tiyatro yapanların bütçeleri birbirinden çok farklı oluyor. Ama bu ana akımda olduğu zaman böyle. Biz ana akımın içindeyiz gibi aslında ama kolay tüketilmeyen, kolay anlaşılmayan daha deneysel işler de yapmaya çalışıyoruz. Zorlamaya çalışıyoruz kendimizi ve seyirciyi. Ama bütçe çok değişiyor. Bir de o teknolojiye tiyatrocular hâkim değil, orada bir zorluk olabilir.

Tufan Dağtekin: İlk soruyla başlayacağım bunu. Bileti kim alıyor? Kaç yaşındakiler alıyor? böyle bir istatistik sormuştunuz. Bu istatistiği zaten dijital sistemlerden alıyorsunuz bu sorun değil. Ama bizdeki problem - sadece tiyatro için söylemiyorum bunu - Türkiye'nin bütün alanlarındaki problem. Türkiye'de stratejik pazarlama diye bir şey çalışmıyor. Birkaç tane büyük, çok büyük kurumsal firma ya da yurt dışından gelen firmalarda böyle hareketler var ama Türk işletmelerde strateji, pazarlama stratejisi, kurumsal plan, program vb. çalışmıyor.

Sen aslında pazarlama stratejini dijitalde ya da normal pazarda ne tarafa doğru tanıtırsan, nasıl iletişim kurarsan, senin biletini de oradan alacak. Büyük bir sürpriz olmaz zaten arada ama biz de bu taraf gelişmediği için şu an herkes boşluğa ateş ediyor. Bakıyorsun sadece web sitesi var. Bir fontla adını yazmış. Logosunu yapmış. Instagram'a, Facebook'a, Twitter'a kısa kısa videolar atıyor. Ama o gün kafasına göre atıyor videoları. Bir kurumsal kimliği yok aslında. Stratejisi yok. O gün onu yapıyor. Bugün bunu yapıyor. Her gün sürekli her şey değişiyor. İmaj problemi var aslında. Bütün sanatsal işletmeler ya da organizasyonlarla alakalı. Bu nasıl ilerleyebilir gelecekte? Çok iyi olmasını umuyorum. Ama hep söylüyorum o zaman Türkiye'de bir şey yanlış başlar. O standart olur. Öyle de gider. Bugün bak Türkiye'deki her şey öyledir. Yani şu an işte tiyatro yönetmenleri birden sinema yönetmeni oldu. Sinema yönetmenleri birden tiyatro yönetmeni oldu. Kameramanlar birden görüntü yönetmeni oldu sahneye çıktıklarında. İşte röportaj yapanlar Art Direktörü oldu birden. Çünkü her şeyi yapabilirsin yani. Çünkü müşteri de anlamıyor. Hani izleyenden de bir feedback gelmiyor. Keşke bilen ekipler bir araya gelseler de yeni bir şey de olsa oradan işin nasıl doğru yapılacağıyla alakalı... Herkes çekime odaklanmış durumda. Yani çekim problem değil ki. Konu çekim değil. Yani bilmiyorum ileride nasıl olacak? Eğer bugün normalleşsek bu iş hayatta devam etmez bir daha. Ben öyle düşünüyorum.

Mehmet Özbek: Tiyatroların dijitalleşme ile ilgili motivasyonları neler? Ya da herhangi bir motivasyondan bahsedebilir miyiz? Sivil toplum kuruluşları bir fırsat sağlıyor mu tiyatrolara? Devlet desteği var mı? Hem geçmişi hem de şimdi 2021'i karşılaştıracak olsanız nasıl bir değerlendirme yapabiliriz?

Tufan Dağtekin: Destek konularını Umut daha iyi açıklayacaktır. O kulvarı ben çok bilmiyorum. Devletin, Avrupa Birliği'nin ya da diğer kurumların destekleri var tabii ki. Ama ben birebir çalışmadığım için çok detaylı bilmiyorum. Diğer soruya gelecek olursak da 2015'te, 2017'de ya da 2018'de dijital ile hiç alakası olmayan bir kurumun Covid nedeniyle dijitalde girmesi başlı başına bir sorun zaten. Yani ne motivasyonu olacak? Tek derdi para kazanmak olabilir. Oradaki stratejiler çok farklı. Sen bir şey satmaya çalışıyorsun. Ben şu an satma tarafından gidiyorum. Diğer sanatsal işleri anlatmıyorum. Ben de bir sürü şey yapıyorum hiç beklentim olmadan orada zaten çok mutluyum. Ama sen bir şey satmak istiyorsun. Atıyorum ben şimdi kalkıyorum Avustralya'ya gidip bir şey satmaya çalışıyorum. Ne oradaki tüketici davranışlarını biliyorum. Ne tüketici alışkanlıklarını biliyorum. Kendi iletişim dilini bilmiyorum. Kendi kimliğim, imajım, kılavuzum yok zaten ben bunu sana nasıl iletirim. Bugün hepsi böyle işte. Biletlerini biletix'e, sahne port'a veya başka bir yere gönderip onların her şeyi yapmasını bekliyorlar. Onlar neredeydi ki 2015'te, 2016'da? Onlar sadece senin biletini satmak isteyecek. Sen kendin var olmalısın. Profesyonellerle çalışman lazım. "Bizim bütçemiz yok profesyonel bir sosyal medya uzmanıyla çalışmak için." diyorlar. Sordun mu peki bunun bütçesi ne kadar diye? O zaman dijitalde bulunmak istiyorsan sen ekibinin

içerisine bir tane sosyal medya uzmanı alacaksın. Sen kendini nasıl ön plana çıkarıp iletişimi nasıl kurarsan insanlarda böyle bir imaj oluşturursun. Stratejik pazarlama yani. Bu taraf oturmadığı zaman aslında hiçbir şey oturmaz. Yani bugün Türkiye'deki büyük markalara bakın. Onlarda nasıl bir şey oturmuyorsa bunlarda da oturmayacak. Umarım yeni gelen gençler, yeni mezunlarda bu işi doğru yapanlar vardır. Cihangir'e gidiyorum. Çocuk bir tane kafe açmış, iki tane masası var. Bir tane de taburesi var içeride ama her şeyi doğru yapmış. Her şey doğru yani kıyafetinden konuşmasına, menüsündeki kurumsal tasarımdan, web sitesine, sosyal medyaya kadar her şey doğru. Umarım bu sanat tarafına da bulaşır. Burası da doğru gider gelecekte.

Ersin Umut Güler: Bir destek yok aslına bakarsan. Kültür Bakanlığı klasik olarak sadece projelere destek veriyor sinema filmlerinde ve tiyatro oyunlarında biliyorsunuz. Yüksek oranda tiyatroya destek verip düşük ücretler veriyor. 250 tiyatroya destek veriliyor mesela. Orada tabii kriterler farklı veya vermeyebiliyor siyasi sebeplerle. Öyle bir zamanın içinden geçiyoruz. Bize dijital bir oyun çekin yollayın ya da bize bir sesli oyun gönderin size para verelim gibi dijitalde özel bir desteği yok. Özel tiyatrolara para hibe edemediği için öyle bir yol bulunuyor. O oyunu çek gönder deniliyor. Bu dijital meseleyi destekleyen, fonlarını bu tarafa doğru çeviren benim bildiğim Goethe Enstitüsü, Hollanda Konsolosluğu var. Ama şey demek olmuyor tabii ki yani benim böyle bir oyunum var. Bu dijital oyunu yapmak için sizden para istiyorum gibi bir yerden bağlantı kurulmuyor. Daha çok kurumsal kimliğinizi buraya götürürseniz yeni bir kapı açabilirsiniz. Dijital teknoloji için şunları hazırlayacağım, bunları satın alacağım, bunları planlıyorum, şöyle bir altyapı hazırlayacağım onun için ödenek gerekiyor demelisiniz. Bazı AB fonları ve kaynakları oluyor. O da benim projem var değil de böyle bir niyetim var bakışı ile gerçekleşiyor. Biraz iş geliştirme gibi oraya destek gibi bir şey var yani. Birkaç kurumu biliyorum böyle Türkiye'den destekleyen.

Mehmet Özbek: Covid sürecinde turneler bitti. Turnede seyirciyle fiziksel ortamda bir arada bulunmakla turne olmadan, dijitalde bir arada bulunma durumu ile ilgili ne söyleyebilirsiniz? Etkileşim anlamında bir kayıp var mı?

Ersin Umut Güler: Asla aynı hissi vermiyor. Aynı heyecanı vermiyor. Bir kere turneye gidiyor olmanın bile motivasyonu oluyordu. Adana'ya Mersin'e Silifke'ye gideceğiz örneğin. Bir hafta yokuz burada. Oraya gittiğinizde bambaşka insanlarla tanışıyorsunuz. Bambaşka hikayeler oluyor. Bambaşka salonlar görüyorsunuz. Seyirci profili değişiyor. Yani aynı şey değil mi? Hiç benzemiyor bile birbirine. Dijitalde bir araya geldiğinizde oynadığınız kimseyi göremiyorsunuz. Ne oldu? Ne bitti? İnsanlar ne düşünüyor? Tufan iki perde arasında gider sigara içerdi. Seyirciyi dinlerdi. Öyle bir etkileşim olmuyor tabii ki. Biz sadece şöyle bir şey yaptık. Bir oyunda ilk gösterimden sonra Zoom üzerinden söyleşi yapalım dedik. Bir fuaye sohbeti olsun bu. Bizim zamanımızda da fuaye sohbetleri kalmamıştı artık. Daha eski gelenek o üniversite tiyatrolarında. Fuaye sohbeti yaptık ve oraya

oyunu izleyen insanlar geldiler. Sohbet, muhabbet ettik. Yaptığımız işle ilgili insanlar sorular sordular. Pandemi de gerçekten çok sıkılmış, bunalmış halde iken seyirci de oyuncuyu görmek istiyor bir şekilde. O işin cazibesi orada çünkü bizim için. En azından bir söyleşi imkânı oldu. Ben sizi gördüğüm gibi seyirciyi gördüm ve oradan bir sohbet gerçekleşti. Oyun üzerine, bizim yaptığımız şey üzerine konuşabildik. Ama aynı hissi veriyor mu? Zerre kadar yanından geçmiyor tabii ki. O noktada çok karşılaştırılacak şeyler değil.

Mehmet Özbek: Bir tarafta dijital bir sanat var. Bir tarafta da tiyatro sanatı var. Bu birliktelik her iki sanatın da özünden bir şey götürüyor mu? Ya da tiyatronun özünden bir şeyler gidiyor mu?

Ersin Umut Güler: Tiyatro için söyleyebilirim. Tiyatro mu değil mi? meselesi üzerinden belki de bu yeni çağın ‘şeyi’ diyoruz. Ya da bu başka bir disiplindir. Ama bence tiyatrodan bir şey götürmez. Tiyatronun kendisinden götürmez. Bu zamanın içinde yapılan bir zorunluluktan kaynaklanıyor ya da gelecek böyle bilmiyoruz. Aslında sanatçının bir şekilde üretme arzusu var ve onun önüne geçemiyor. Onu bastıramıyor. Sanatçı oynamak istiyor, yönetmek istiyor. Orada bir şey deneyerek en azından kendini var etmek istiyor. Yani kaygının tamamı maddi değil. Tiyatronun maddi kaygısı zaten ezelden beri var. Türkiye eğer düzgün bir tiyatro ya da sanat için yardım planlamasına geçmezse galiba çok da uzun süre devam edecek. Batı Avrupa’dakine örnek verebilirim orada iyi bir planlama var, destek var. Ama biraz da sanatçının isteği var. Yani nefes alıyorum, buradayım, yaşamak yaşıyorum, bir şey oynayacağım. Ne yaptığımı bilmiyorum tam olarak ama bir şey üreteceğim, bir şey deneyeceğim hissiyatı... Onun önüne geçilemeyecek. Bir de bu işin manevi boyutu var. Yani yaratma, yönetme isteği. Tiyatrodan bir şey götürmez. Yani tiyatroya değer geçer bu. Belki başka bir isim olur. Belki başka bir şekle girer. Tiyatronun içinde, tiyatroyla devam eden pek çok disiplin bizimle beraber yürümeye devam ediyorsa bu da bizimle devam eder. İnsanlar bunu öğrenmiş olur. Bence tiyatrodan bir şey götürmez.

Tufan Dağtekin: Açıkçası ben bunları hiç düşünmüyorum. Bir şey yapmak istiyorsam yapmaya çalışıyorum onu. Ben hiç düşünmüyorum burada bu iş tiyatro mudur? İyi midir? Sanat mıdır? Dijitali mi engelliyor? Hayal gücümü mü sınırlıyor? Oyunculukla ilgili problem mi var? Bunu biraz izleyici söylemeli bence. Çünkü ben hiç düşünmüyorum bunu yaparken. Bir metin yazarken düşünmüyorum. Müzik yaparken düşünmüyorum. Ama şöyle bir örnek verebilirim. 10-15 yaş arasında ben müziğe çok ilgilidim o zamanlar. Elektronik müzik doğuyordu zaten doksanlarda. Ben de Almanya’daydım o zaman. Tam doğum yeri böyle. O zamanlar çok formal şeyler vardı. Hep kategorize etmek bilimsel bir tabana oturturma çabaları vardı. 150 tane müzik tarzı vardı mesela. Ben de oturmuştum onları öğrenmeye çalışıyorum. Bu ne? Şu nereye girer? Bu nereye girer? Sonra ben sizin yaptığınıza benzer şekilde Dj’ler ile röportaj yapmaya başladım. Almanya’da bir müzik kanalı için çalışıyordum. Onlara hep böyle soruyordum. Yaptığım

müzik şu mu? Bu mu? Hepsi kalakalıyordu böyle. Yani bilmiyorlardı bile. Benim o kadar formal sorduğum şeyleri bilmiyorlardı bile. Allah Allah diyordum yani nasıl oluyor? Sonra kendim müzik yapmaya başladım. Albüm çıkardım, çalmaya başladım bir yerlerde. Aynı sorular bana gelmeye başladı. Dedim bilmiyorum ya. Yani dün akşam ben bunu yapmak istedim ve bunu yaptım. O yüzden bu dijital teknoloji tiyatroyu nasıl etkiler? Ne yapar? Ya da oyuncular beni nasıl etkiler hiç düşünmüyorum. O zaman çünkü başka tarafa gidiyor iş.

Mehmet Özbek: Son olarak dijital üzerinden oyunları yayınlamak için tercih ettiğiniz bir platform var mı? Örneğin YouTube üzerinden yayın yaptınız mı? Mecra olarak bir tercih gözetiyor musunuz?

Ersin Umut Güler: YouTube'dan yayınlamadık hiç. YouTube'a sadece bazı turne görüntülerini, eğlenceli şeyleri ve teaserları koyuyoruz. Bir sanat programına katıldıysak oradaki görüntülere yer veriyoruz. Onunla ilgili kesitler yer alıyor. Oyunun tanıtım sürecinde seyirci sonradan dolaşabilsin diye. Mobilet bizim çalıştığımız site. Daha önce Biletix ile çalışıyorduk. Şimdi Mobilet ile çalışıyoruz. Oradan veriyoruz görüntüleri. Normal bilet satılıyor. Sahne port'ta da aynı şekilde. Yani aslında bunu kamuya açık bir şekilde bedava yapmak istemiyoruz. Oyunları da hiçbir zaman öyle oynamadık. Profesyonel bir iş yapıyoruz. Tiyatronun, hepimizin masrafları var, sorumlulukları var. O yüzden sahnede izlemekten daha uygun bir meblağa seyirciler Mobilet'ten izleyebiliyorlar ve oradan gösterime devam edecek. Sahneport ile belli bir anlaşmamız var. Uzarsa devam eder, uzamazsa devam etmez ama online'da mesela Kapıların Dışında devam edecek. Biz çünkü onu oraya yaptık. Sahnede de devam edeceğiz. Oyun sahnede ve online'da olacak. Ve insanlar belki üç sene sonra da artık oturup izleyecekler. Mecra böyle bir yer yani. Aslında bilet satarak bunu yapıyoruz bir şekilde. Zaten çok hızlı tüketilen bir alan. Elinde binlerce, on binlerce içerik var insanların. O noktada kendi adıma söylüyorum işi YouTube'a koymak, değersizleştirmek değil ama biz tiyatroya fayda sağlayacak bir şey yapamayız orada. Seyirci de oturup kolay kolay izlemez oradan. Emek vermediği ya da en azından emek verip para harcamadığı bir şeyi kolay kolay seyirci tiyatroya da izlemiyor. Biz festivallere gittiğimizde orada oyunlar ücretsiz olurdu eskiden. Siz kurumla anlaşmıştınız. Seyircinin oyunun yarısında çok çabuk çıkabildiğini, çok çabuk sıkılabildiğini ve neyi neden izlediğini tam olarak bilmediğini görürdük. Geliyor on dakika bakıyor, gidiyor oyunun ortasında... Ama normal seyirci bunu yapmıyor. Daha bilinçli bir yerden bakıyor. Zamanını ayarlıyor. Bu yüzden böyle bir yolda devam. Ama önümüzdeki süreçte ne olacak? Pandemi ne kadar sürecek? Biz nasıl üretimlere geçeceğiz? Oradan başka bir mecraya atılır mı? Onu bilmiyorum şu anda.

Mehmet Özbek: Teşekkür ederim bu keyifli görüşme için...

11. Yönetmen/Akademisyen Mark Levitas ile Etkileşimli Medya ve Tiyatro Üzerine Yarı Yapılandırılmış Görüşme - 30.08.2021



Mark Levitas

Mehmet Özbek: Mark Levitas kimdir? Biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?

Mark Levitas: Tabi ki. Tiyatro sanatçısı olarak tanınıyorum kendimi. Uzun yıllardır hem pratik alanda hem de akademik alanda çalışıyorum. Oyunculukla başladım ağırlıklı olarak. Uzun zamandır tiyatrodaki yönetmenlikle daha çok meşgulüm. Aynı zamanda da on altı yıldır kesintisiz olarak, altı yılı İstanbul Devlet Konservatuvarı'nda, on yılı İstanbul Aydın Üniversitesi'nde, geçtiğimiz yıl ikinci dönemde de yeni başladığım İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde sahne sanatları ve güzel sanatlar fakültesi drama ve oyunculuk bölümlerinde ders veriyorum. Aynı zamanda Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarı'nda sanatta yeterlilik eğitimime devam ediyorum. Tez aşamasına geçmiş bulunmaktayım. 2016 yılının başında yazar ve dramaturg bir arkadaşım ile kurduğumuz Platform Tiyatro isimli tiyatrodaki çalışmalarımı sürdürmekteyim.

Mehmet Özbek: Dijital ya da analog medya öğeleri; örneğin video projeksiyon, üç boyutlu haritalama, televizyon, film vb. öğelerin tiyatro sanatı ile olan birliktelikleri yönettiğiniz, oynadığınız oyunlar özelinde sizin için ne ifade ediyor?

Mark Levitas: Şöyle izah edebilirim... Tiyatro belirli bir kitle tarafından biraz arkaik bir sanat olarak görülmektedir. Özellikle orta yaş, orta yaş üstü jenerasyonlara hitap ettiği -Batı'da da bu tartışma çok yapılıyor. - genç kitleden uzak olduğu ifade edilmektedir. Bir yandan da şöyle bir durum var: Aslında teknoloji çok uzun yıllardır tiyatronun içinde bulunmaktadır. Çok uzun yıllardır! Yani Piscator'un belgesel tiyatro örneklerine baktığımız zaman, o örneklerde bile aslında projeksiyon sistemleri kullanılıyordu. Hatta tiyatro ile sinemanın etkileşimi göz önüne alınırsa- başta sinema her ne kadar tiyatrodan etkilenip sessiz sinemada daha grotesk ve teatral bir anlatımı barındırırsa da kısa bir zaman geçtikten sonra- tiyatro sanatı da sinemanın öğelerinden yararlanmaya başlamış ve sahne sanatlarının içine sinema sanatını dahil etmiştir. Bunu nasıl yaptığınız ya da neden yaptığınız tabii ki çok önemli ama gelişen teknoloji ile beraber artık bunu bir zorunluluk olarak görmüyorum. Zaten hayatın içinde bütün bu araçları bizler kullanırken, tiyatronun içinde bu araçlar yokmuş gibi davranmak; sadece sahnenin dilini kullanmak, bir anlatım aracı olarak bazen seyirciyi yakalamakta fakat seyirci ile iletişimi kurmakta bir eksiklik, bir yoksunluk yaratabilmektedir. Oynadığımız yerin koşulları vs.; kaldı ki bugün en basitinden, tiyatronun kendisinde olmayan mikrofon sistemi bile bazı sahnelerde artık zorunlu bir hale gelmiştir. Çok uzun yıllardır dünyada mimari ile birçok şeyin değiştiğini, dönüştüğünü; teknolojinin de sinematografik anlamın da artık bazı oyunların içine nüfuz ettiğini ve bunun bir sahne dili olduğunu görüyoruz. Türkiye'de tabii ki biraz teknolojik imkanların yetersizliği ile bu tartışmaların daha geç başladığını görüyoruz. Ama özellikle son üç-beş yıldır artık her şeyin hiper hızlı olduğu bir çağdayız. Artık konserlerde, mesela bütün video mapping'ler müthiş bir kullanım aracına dönüşmüş durumdadır. O noktada da bazı tiyatroların bunu bir anlatım dili olarak kullandığını görüyoruz. Eğer gerekli ise onu gerçekten bir sahne dili olarak, bir anlatım aracı olarak kullanıyorsanız tabii ki kıymetli. Fakat sadece teknolojik olması adına ya da işte 'yeni' olsun diye tırnak içinde kullanmak tabii ki işlevsiz kılıyor onu. Bir dönem tiyatrodaki projeksiyon kullanımı çok modaydı Türkiye'de. Özellikle 2005-2010 yılları arasında. Sanki daha yeni bir anlatım aracı gibi oluyordu. Mesela özellikle alternatif tiyatrolarda böyle bir eğilim vardı. Ama o bir türlü bir anlatım aracına dönüşmüyordu sahnede ve eklektik duruyordu. Bu da bir problemdi mesela. O yüzden bu anlatım aracının anlattığımız hikâye ya da anlattığımız oyunun bir parçası olması çok önemli. Teknolojinin sahnede kullanılması bu doğrultuda çok önemli bir unsur.

Mehmet Özbek: Yönetmen olarak oyunlarınızda video projeksiyon, film ya da üç boyutlu haritalama vb. medya öğelerini kullandınız mı? Kullandıysanız kullanım nedenleriniz nelerdi?

Mark Levitas: Ben canlı olan bir oyunda kullanmadım. Fakat pandemide iki tane kısa oyun yönettim ve bir youtube kanalı açtık. O anlamda ilk defa çalışmama

yeni medyayı, youtube gibi bir mecrayı dahil ettim. Bunun nedeni sanal bir mekân yaratmak istememdi. Bu çalışmalar Berliner Ensemble’da yapılmış iki kısa oyundu. Wolfram Lotz ve Roland Schimmelpfennig’in Covid süreci ile bağlantılı iki kısa oyunuydu bunlar. Bu iki metni seyirciye ulaştırmak istiyordum. Bunu Covid sürecinde yapmanın ve bu sözü söylemenin çok önemli olduğunu düşünüyordum. Ama bunu tiyatro sahnesinde kameraya alıp nostaljik bir anlatım yapmak yerine bu metinleri bir konsept geliştirerek çekip, kurgulayarak; çekerken de nasıl bir mekân içinde nasıl bir anlatım dili kullanacağımı araştırarak denemek istedim. Benim için bu arayış çok kıymetliydi. Çünkü bu arayışın içinde başka sanatçılarla da iş birliği yaptım. Bir tiyatro yönetmeni için bunlar tabii ki yeni alanlar ve denemenin, yeni şeyler yapmanın, risk almanın öğretici olduğunu düşünüyorum. Çünkü artık sınırsız anlatım olanakları var. Günümüzde özellikle pandemi döneminde telefon üzerinden bile oyunlar yapıldı. Instagram üzerinden canlı yayınlar yapıldı. Sınırsız anlatım olanakları var. Tiyatro pandemi döneminde bunu gösterdi bize. Tiyatronun özü aynı mekânı ve aynı zaman dilimini paylaşmaktır fakat pandemi yeni alanlar ve yeni koşullar yarattı. Bunu deneyimlemenin ve risk almanın çok kıymetli olduğunu düşünüyorum. O anlamda bu önemliydi yaptığım işlerde. Bir de dijital oyun okumaları yönettim iki tane. Bir tanesi canlı yayın oldu. Bu da mesela benim için yeni bir tecrübeydi. Çünkü dört kamera çektik her bir işi ve canlı yayında seyirci ile buluşturduk. Avrupa’nın Şarkısı adında bir Portekiz metnini haziran ayında yönettim. Bir İspanyol metnini de kasım ayında yönettim. Bunu da çektik, kurguladık. Canlı olarak derken, o anda seyircinin izleyeceği anlamda live stream olarak değildi. Oyun o anda oynanmıyordu ama internette de kayıtlı olarak durmuyordu. Yayın günü yayınlandı fakat biz önceden çektik ve kurguladık. Mesela bütün bu arayışlar benim için bambaşka bir deneyimdi. Bütün bunlardan edindiğim deneyimleri muhakkak yarın öbür gün bir şekilde bir yerlerde kullanacağımı düşünüyorum. Kıymetli olduğunu düşünüyorum. Bunlar aracılığı ile bile seyirciyi yakaladığımız bir sürü an oldu. Ben *Map To Utopia*’nın yönetmeni değilim. O yüzden ondan bahsetmiyorum. *Map To Utopia* zaten tamamen dijital bir iştir. Onun Covid ile bağlantısı yok. Zaten baştan itibaren dijital olarak tasarlanmış bir iştir. Ben onun yapımcılarından biriyim. Onu ayrı olarak anlatırım. Kendi yönetmenlik deneyimim üzerinden sorduğunuz için bunlardan bahsetmek istedim. Ben bu tarz arayışların pandemi dönemi bitse de devam edeceğini düşünüyorum. Çünkü birçok insan bununla nüfuz etti. Tabii ki sahneler açılıyor şimdi. Döneceğiz öbür tarafa ama bence buradaki arayış da kıymetli. Özellikle yeni jenerasyon ile ilişki kurmak adına teknolojik unsurları, yeni medyayı kullanmanın önemli olduğunu düşünüyorum.

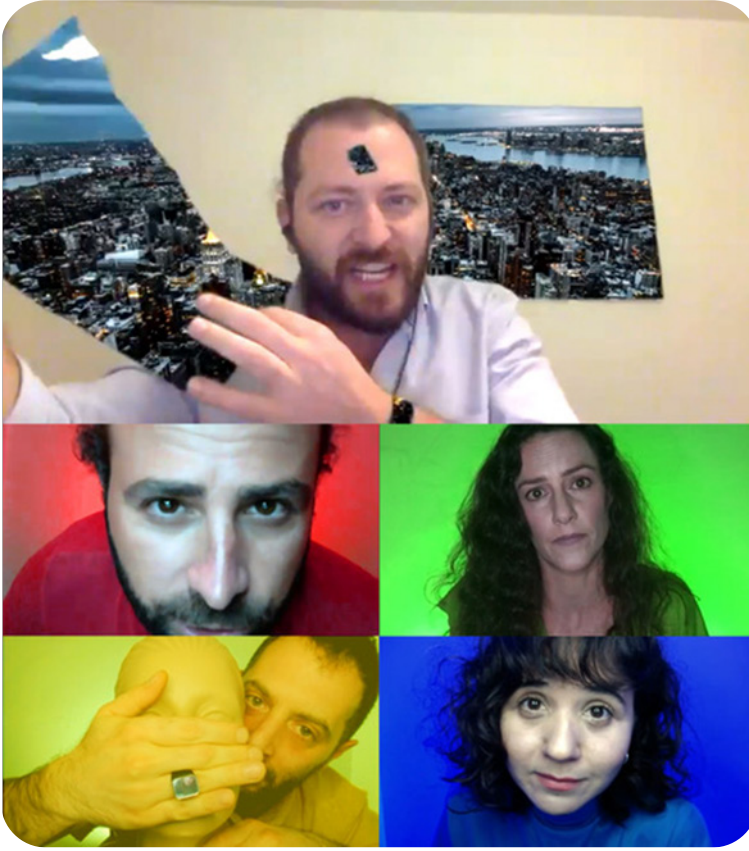
Mehmet Özbeke: Yönetmen ya da yapımcı olarak yer aldığınız projeleri göz önünde bulundurursanız sahne üzerinde dijitalle ya da analog medya ile olan bağınız sizce nasıldı? Bu ilişkiden memnun muydunuz? Ne tür zorluklarla karşılaştınız? Biraz bahsedebilir misiniz?

Mark Levitas: Zorluklar şöyle tabi ki, mesela çok basit ve ilkel bir şey söyleyeceğim ama çok güçlü bir internet bağlantınızın olması lazım. Çünkü oyun sekteye uğrayabiliyor böyle bir durumda. Hep canlı yapılan ve riski insana yüklenen bir mesleğimiz var aslında bizim. Bu bağlamda biraz o risk dağılıyor. Örneğin gündelik hayatta kullandığımız birçok şey; çekimler, renkler, kayıtların gitmesi, gelmesi, *we transfer* programı gibi daha çok sinemanın içinde olan bir sürü yeni araç tiyatro sanatının içine girmiş oluyor. Biz örneğin AR (Augmented Reality – Artırılmış Gerçeklik) kullanıyoruz Map To Utopia’da. Mesela seyircilerimizin telefonlarının Iphone 6S’in altında olmaması gerekiyor. Bu mesela o kişinin o oyuna katılmasını engelleyen bir unsur haline geliyor. Tiyatroda böyle bir durum yok örneğin. Dolayısı ile teknolojik unsurlar, diyelim ki belli bir yaşın üzerindeki izleyici örneğin Zoom programı kullanmıyorsa, bu oyuna katılmasına bir engel teşkil ediyor. Dolayısı ile skala değişiyor. Biraz evvelki soruda da yanıtladığım gibi orta yaş ve daha üstü izleyici grubu için bu durum ağırlıklı olarak meydana geliyor. Türkiye’de ise daha genç seyirci var. Biraz Batı için konuşuyorum bu durumu. Özellikle Fransa’da, Almanya’da, sık gittiğim için tiyatrolara orada, yaş ortalaması ödenekli kurumlarda yüksektir. Almanya’da özellikle baktığımızda salonun büyük bir bölümünde çok fazla 60 ve 65 yaş üzeri seyirci görürsünüz. Şimdi burada böyle olduğu zaman tabii ki değişiyor dediğim gibi. Bu sefer onlar sizin seyirciniz olmaktan uzaklaşıyor. Çünkü diyelim ki bir web sitesinde canlı olarak yayınlanacak oyununuz. O web sitesine giremiyorlar ya da oradan oyun izlemek istemiyorlar. Dolayısı ile seyirci profiliniz değişmeye başlıyor. Bu sefer genç bir kitle tabi ki buna erişim sağlıyor. Genç kitle mesela öğrenci kitlesi, Map To Utopia’ya katılmaktan çok hoşlandı. Belli bir yaşta olanlar için karışık bir durum. Telefonuna o uygulamayı indir, sonra onu yap vs. Biz ilk Yel Değirmeni’nde başladık bu sürece. Orada bile problem oldu. Uygulama mı? Telefona neyi indireceğim? Ne yapacağım? Nasıl olacak? AR’ı nasıl kullanacağım? Yanındakinden yardım istemek durumunda kalıyor izleyici. Evet teknolojik unsurları kullanmanın zorlukları da hepimiz için geçerli. Bazı projelerde bu maliyetli olabiliyor, bazılarında olmuyor. Ama tiyatro tabi ki çıplak, sadece oyuncunun varlığı ile yapılan bir işken araya kameralar, telefonlar, kablolar, sesin kullanılması, mikrofonla sesin deformasyonu, özellikle canlı yayınsa onun seyirciye iyi aktarılması, vs. bir sürü unsurun girdiği noktada zorlaşıyor açıkçası. Zorlaşıyor, karışıyor ve her iş için konuşmuyorum bunu ama çoğunlukla maliyeti artıyor o işin ve maliyetinin artması aslında kısıtlı bir seyirci ile karşılaşmasına yetmiyor. Yani o noktada da desteklere ihtiyacınız oluyor. Sizi eğer 60 kişi ya da 80 kişi izliyorsa live stream bir işten ya da 100 kişi izliyorsa, sizin o maliyeti zaten çıkartma şansınız yok. Onu dört kamera çekiyorsanız zaten o kameranın kiralınması, teknik altyapının oluşması için oradaki insan istihdamı vs. zaten işin maliyetlerini çok ciddi artırıyor. Ya da mesela benim çektiğim iki kısa oyunu 4K kameralar ile çektik. O işte çok iyi kurgucuya ve renk uzmanına

sahip bir post prodüksiyon şirketi ile çalıştık. O şirket mesela sponsor gibiydi. Yani aslında bunun finansmanını karşılasanız zaten youtube da ücretsiz yayınladığınız bir iş için çok büyük ve ciddi bir para harcamanız gerekir. O da zaten aslında hiçbir şekilde yapılamaz bir iş. O anlamda maliyet de böyle bir şeyde zorluğun bir parçası aslında.

Mehmet Özbek: Peki, çağdaş tiyatrodaki dünya genelinde daha önce dijital teknoloji ve tiyatro birlikteliğine dair takip ettiğiniz oyunlar oldu mu? Bu kullanımlar üzerine ne söyleyebilirsiniz?

Mark Levitas: Tabii takip ettiğim oyunlar oldu. Çok sevdiğim yönetmenlerin işleri var. Şimdi bir kere o insanlar tamamen dijital tiyatroya kafa yorarak, ödenekli kurumların teknik alt yapılarını kullanarak buralarda araştırmalar yapıyorlar. Ayrıca bu sadece tiyatro yönetmenlerinin kendi başına yapabilecekleri bir şey değil. Bu bir mühendislik işidir bir taraftan da. Bu insanlar çok ciddi bilimsel araştırma müzeleri ile iş birlikleri yapıyorlar; büyük devlet fonlarından yararlanıyorlar ki bunlar çoğunlukla da ulusal tiyatroların yaptığı işler. Bir oyunda 40 kişi, 50 kişi, 60 kişi, 100 kişilik çok ciddi ekiplerin çalıştığı, oyunlar var, Warlikowski mesela. Müthiş bir teknoloji, teknik ekip var. Katie Mitchell'ın örneğin o sinematografik anlatımında canlı kurgu yapılırken oyun sırasında beş tane imaj seçici var oyunda çalışan. Dolayısı ile bu tarz oyunlar ancak büyük ödenekli kurumlarda yapılabilir. Çünkü çok ciddi bir ekibe ihtiyacınız var. Bunu sizin sadece bağımsız bir tiyatrodaki yapma şansınız yok. Bu insanları istihdam edemezsiniz zaten. Yani sizin kendi meslekteki yetkinliğiniz kadar o konuda da yetkin insanlarla iş birliği yapmanız ve işi bölümlemeniz gerekiyor. O noktada da bizim tiyatrodaki alışık olduğumuz ışık, müzik, eskiden dekor tasarımı dediğimiz sahne tasarımı, mekân tasarımı olarak adlandırdığımız sahne elementleri varsa bunlara ihtiyaç duyuyorsunuz o noktada. Onun için mukayese etmek çok doğru değil. Çünkü gerçekten acayip işler yapıyorlar. Bu gerçekten bir mühendislik araştırması aslında. Mühendis ya da game developer deniliyor. Örneğin, biz bir game developer ile çalışıyoruz. Bunlar tiyatrodan bağımsız başka alanlar. Siz tiyatro insanı olarak bu kişiler ile birlikte çalışıp nasıl anlatım aracı olarak kullanıyorsunuz ve bundan yeni bir dil nasıl oluşturuyorsunuz, ona bakmanız gerekiyor bu hikâyede. O yüzden bağımsız tiyatroların çok girebileceği bir alan değil. Bizim zaten Map To Utopia'ya girmemizin en büyük nedeni, en başından itibaren Danimarka'da oyun tasarımı okuyan bir arkadaşımız ile bu işte iletişim halindeydik. Bahçeşehir Üniversitesi'nin game design bölümünden de bu işe destek verenler oldu. Almanya'dan birlikte iş yaptığımız insanlar var. İki tiyatro gerçekleştiriyoruz. O yüzden biz bu işe girebildik. Yoksa bir tiyatrocunun tek başına bu alana girmesi mümkün değil. Söz konusu değil. Bu büyük bir ekip işi. Onun için çok maliyetli. Aslında maliyet sadece oyundaki teknolojik maliyet değil, ekibi oluşturmanın maliyeti var o anlamda.



Fotoğraf-32: Map To Utopia – Yön: Mark Levitas – Fotoğraf: Zeynep Dilan Süren

Mehmet Özbek: Peki, çağdaş Türk tiyatrosuna döndüğümüz zaman etkileşimli medya birlikteliği üzerine sizin fikirleriniz neler? Türk tiyatrosunda sizce yeteri kadar yer buluyor mu dijital ve tiyatronun birlikteliği? Bu farklı mecraların birlikte paslaşması? Nedenler ve kısıtlılıklar ile ilgili neler söyleyebilirsiniz?

Mark Levitas: Kısıtlılıklar biraz evvel söylediğim gibi bence maliyet ve teknik bilgi. Açıkçası tiyatro insanları sahne, seyirci, beden, ses, oyunun ve oyuncunun malzemesi üzerinden tiyatronun doğası ve özündeki daha çıplak anlatıma alıştıkları için teknolojinin içinde olduğu anlatımlar onlara biraz karışık geliyor. Bunlar özellikle okullarda hiç öğretilmeyen şeyler. Dolayısı ile buna girişmek istemiyorlar. Bazı tiyatrolar buna kafa yoruyor. Mesela Galata Perform gibi. Onların kendi kanalları var. Yeni Perform adında bir kanal açtılar. Mesela Yeşim Özsoy buna çok kafa yoruyor. Biz Platform Tiyatro olarak pandemiden önce başladık bu çalışmaya. Tamamen dijital tiyatro üzerine ne yapabiliriz? Game ile tiyatroyu nasıl birleştirip yeni bir şey üretebiliriz? Bu işe kafa yorduk. Bizim şansımız bu iş için en başından beri Almanya'dan bir partnerimizin olması. Bu

işi iki tiyatro yürütüyoruz çünkü. Dediğim gibi bir ekip işi bu. Başka türlü söz konusu değil. Ben etkileşimin yeterli olduğunu düşünmüyorum. Hatta hiç yeterli olmadığını düşünüyorum. Ama pandemide insan istemediği halde bir sürü şey deneyimledi. Başta çok karşı çıkanlar oldu.

Mehmet Özbek: Yönetmen ve oyuncu olarak sizce sahne üzerinde dijital medyanın kullanımının seyirci üzerindeki etkisi nedir? Gözlemediğiniz, sizin bulunduğunuz oyunlara gelen ya da takip ettiğiniz oyunları izleyen seyirciler üzerinden değerlendirecek olursanız ne söylemek istersiniz?

Mark Levitas: Bu tabii ki çok öznel bir soru. Bu her seyirciye göre değişen bir şey. Çünkü A kişisi ile B kişisi birbirinden farklı argümanlarla düşünebilir. Biz zaten kendi tiyatromuzda başından sonuna kadar dijital bir iş yapıyoruz. Platform tiyatro için konuşacak olursam online oyun yayınlamak vb. bir iş yapmadık. Ben yönettiğim okuma tiyatrolarını Yeni Perform için yaptım. O yüzden onlar ayrı işler. Online oyun yapmadık biz bu süreçte. Bizim yaptığımız iş ile alakalı şunu söyleyebilirim, biz oyunun hem Türkçe versiyonunu hem de İngilizce versiyonunu yaptık, iki tiyatro birleşerek. İngilizce versiyonunu yaptığımız zaman aynı gece 13 ülkeden insan katıldı oyuna. Şimdi bu çok eşsiz bir durum tiyatro için. 13 ülkeden insanın katılması. Güney Afrika da dahildi buna. Canlı yapılan bir sanatta böyle bir şansınız yok. O şehirde yaşayan insanlar kimse en fazla oradaki etnik farklı topluluklar ancak o çeşitliliği oluşturabilir. Bir kere bu çok kıymetli bizim yaptığımız işte. Ben bunu bizzat deneyimledim. Yani Londra'dan, Paris'ten, Çek Cumhuriyeti'nden, Almanya'dan, Türkiye'den, Güney Afrika'dan böyle bir katılım oldu mesela İngilizce oynadığımız oyunda. Tabi ki dil de önemli bir faktör. Bir taraftan da öyle bir durum var. Ama online yayınlanan oyunları da tabii ki takip ettim. Pandeminin ilk döneminde tiyatrolar oyunlarını açtı ücretsiz bir şekilde hem onları takip ettim hem sonra biletli de seyrettiğim oyunlar oldu. Geçen yıl artık tiyatrolar öyle bir düzene geçtiler. Başka şehirlerde oturan insanların başka ülkelerde oturan insanların o oyunlara ulaşması hep çok zordur. Bugün ne bileyim bir film başlar ama birkaç ay sonra Netflix'te izlersiniz, internete düşer vs. Tiyatronun şöyle muhafazakâr bir tarafı var. Oyun biter ve onun DVD'sine ulaşamazsınız. Birkaç yönetmenin sayılı işleri vardır onlar satılır. Peter Brook, Ariane Mnouchkine, Robert Wilson'ın bazı oyunları ya da Isabelle Huppert gibi bir starın Odeon'da oynadığı yapımlar gibi çağdaş oyunlarda ancak oraya gidip izlemeniz gerekir. Bu çok maliyetli bir şeydir ve sizin hayat koşullarınız, zaman ya da ekonomik koşullarınız buna izin vermiyorsa bir oyun izlemek için yurt dışına gitmek gerçekten kolay bir şey değil. Zor bir şey. Finansmanı da bir tarafa bırakın. Kim dört saat uçacak? Bu öyle bir imkân tanıdı ki ben çok fazla oyun izledim. Bazı insanlar mesela çok karşı çıktılar, çok büyük tartışmalar oldu başta dijital mesele ile ilgili. Ama bir taraftan şunu düşünüyorum, daha mesela dün akşam bir oyun izledim, hatta çevirisini benim yaptığım bir oyun. Buradan

karşıya gitmem iki saat sürdü. Şunu tartışmıyorum, tabii ki seyirci ile oyuncunun canlı buluşması dünyanın en güzel şeyi. Bunun tartışmasını yapmıyorum ama ben evimin salonunda otururken Berlin’de Maksim Gorki tiyatrosundaki bir işi 5 Euro’ya salonumdan izlemeyi de bir taraftan kıymetli buluyorum. Çünkü niye kıymetli buluyorum? Benim onu izleme şansım yok ki. O oyun Moda’da olsa izleyebileceğim. Ya da Paris’teki bir oyun. Bu benim çok düşünmeme neden oldu bu konu ile ilgili. Çünkü hep şunu diyordum; tiyatro neden bu kadar ulaşılmaz dünyada? Bir oyun bitti diyelim. İki-üç sene oynadı. Niye ben bu oyunu izleyemiyorum mesela? Bugün artık dünyada her şeye ulaşmak çok kolay. Siz bugün yeni çıkan herhangi bir ürünü, bir kitabı Amazon’dan anında sipariş edip, iki hafta sonra evinize alabiliyorsunuz. Bir tezi dünyadaki herhangi bir kütüphaneden indirebiliyorsunuz. Her şeye ulaşabiliyorsunuz. Ya da bir telefonu önceden sipariş edebiliyorsunuz piyasaya çıkmadan. Ama tiyatronun böyle korkunç muhafazakâr bir tarafı varmış aslında. Çok da sorgulamadığımız... Şimdi Anadolu’da oturan bazı seyirciler mesela diyor ki siz gelmiyorsunuz. Bizim bazı oyunları, online’da izleme şansımız oldu. Pandemi bitince de online yayınlıyor diyorlar. Siz gelmiyorsunuz ki! Siz diyorlar, Denizli’ye gelmiyorsunuz. Bursa’ya gelmiyorsunuz. Antalya’ya gelmiyorsunuz. Bir düşünüyorsun, evet! O kadar İstanbul merkezli düşünmüşüz ki her şeyi. Siz Aydın’dasınız değil mi? Siz bunu muhtemelen düşünmüş olmalısınız mesela. Ama İstanbul’da olunca bunu hiç düşünmüyorsunuz. Zaten büyük şehirdeyim, her şey burada var diyorsunuz. Oradaki seyirci çok isyan ediyor mesela. O zaman bir taraftan da sen aslında İstanbul’un belli bir kesiminde kalarak işi elitize etmiş oluyorsun. Öyle bir durumu da var işlerin. Bizim Map To Utopia’dan münferit söylüyorum. Çünkü o gerçekten her yerden katılım sağlanarak oynanabilecek bir oyun. O başka bir iş. Ama bu beni düşündürmeye başladı bu süreçte çok fazla. Çünkü çok yorucu bir şey. Bir oyun ya da iki oyun izlemek için bir ülke gitmek. Bunu senede bir yapabilirsin. Senede üç bile yapamazsınız. Senede dört yapamazsınız. Oyunlar sürekli değişiyor. Bu benim hep canımı sıkıyor. Çünkü çok iyi takip ediyorum özellikle Fransa’da olup biteni. Hayat boyu Paris’te mi yaşamalıyım mesela? Tiyatro yapmayı ne yapmalıyım? Her gece Odeon’a mı gitmeliyim mesela? Öyle bir hayatım mı olmalı oyun izleyebilmem için? Neden yani? Sinema, filmler bu kadar ulaşılabilirken, her şey, belgeseller dijital platformlarla izleyiciye ulaşırken, neden tiyatro bu kadar ulaşılmaz? sorusu çok düşündürdü beni bu dönemde. Ve online oyun izleyen seyircilerden de ‘Siz gelmiyorsunuz!’ sözlerini duydum. Tabii ki canlı tiyatro yapanlar şaşırıyorlar. Onlar- bizim gibi değil - pandemi döneminde yapmak zorunda kaldıkları için yapıyorlar. Şimdi bazı tiyatrolar düşünüyor. Acaba bunu eş zamanlı mı yapmak gerekiyor diye. Çünkü şöyle bir problem de var. Canlı seyircinin de önünü kesmemek gerekiyor. Ben ama Türkiye’deki bazı tiyatroların oyunlarını mesela biliyorum ki bir gecede 1500 kişi izledi. Şimdi sizin 100 kişilik salonunuzda, 15 oyunda oynayacağınız seyirciye bir gecede ulaşıyorsunuz. Bu da

değişik bir durum aslında. 1500 seyirci demek belki de siz ayda 5 oynuyorsanız üç aylık seyirciniz demek bir taraftan da. Burada bence bunun içinde düşünecek tartacak, tartışacak çok şey var. Bir sürü tartışma alanı var bunun içinde o tiyatrolar için. Bunun bir çözümünün bulunması gerektiğini düşünüyorum. Batı'daki tiyatrolar için örneğin üst yazı geldi yayınlanan oyunlara. O da bence çok güzel bir şey. Çünkü ben Almanca bilmiyorum, İngilizce üst yazı ile nefis bir şekilde oyun izliyorum. Bir sürü soru işaretleri çıkıyor buradan aslında. Yani yepyeni sorular çıkıyor. Bambaşka şeyler çıkıyor. Bunlar tabii ki her tiyatro için çok farklı tartışmalar. Ama kıymetli sorularla çıkıyoruz pandemiden. Tam bitmedi pandemi gerçi ama tekrar sahneler yavaş yavaş açıldığı için pandemi bittikten 2-3 sene sonra bunlar konuşulmayabilir tekrar. Ben bu sürecin unutulamayacağını düşünüyorum. Birçok kişide soru işaretleri belirdi. Öyle düşünüyorum. Çok karşı olan kitle hariç.

Mehmet Özбек: Peki, Platform Tiyatro için ya da içinde bulunduğunuz diğer projeler için acaba Covid öncesi ve sonrasını karşılaştırdığınızda şu anki durum kuruluşlara ne gibi faydalar sağlamış olabilir? Yeni ortaklıklar? Marka anlamında daha güçlü bir tiyatro? Ya da yeni bir sanatsal iddia vb?

Mark Levitas: Biraz evvel saydıklarımla bu soru işaretleri belirdi. Bir diğer şey, insanlar yeni anlatım biçimleri denemek zorunda kaldılar seyirciye ulaşmak için ve orada bir sürü şey öğrendiklerini düşünüyorum. Dediğim gibi mesela hem kurgulu hem canlı yayınlı işler yaptım ben. Canlı yayınlı tiyatro yapmayı live streaming'de hiç düşünmemiştim mesela. Bunlar çok öğretici oldu. Bir taraftan da bu pandemi sürecinde bağımsız sanat kurumlarının ne kadar yalnız ve çaresiz kaldığını gördük bu ülkede. Bu da çok önemli bir şey. Çünkü batıda büyük destekler aldı tiyatro. Almanya'da sanatçılar çok büyük destek aldılar. Fransa'da başta çok büyük yardım yapılmadı. Sonra kıyamet koptu. Yazılar toplandı. Juliette Binoche gibi büyük sanatçılar Fransa Cumhurbaşkanı ile görüştüler ve bir sürü ödenekler çıktı. Paris Belediyesi büyük bir ödenek çıkarttı sanatçılar adına. Île-de-France yani Paris'in de içinde bulunduğu o bölge, banliyöler ve onların belediyeleri büyük destekler çıkardı. Intermittent du Spectacle dediğimiz tiyatro sanatçılarının kontratları bölünmedi. Yeni kaşeler eklendi devlet tarafından. Yani büyük yardımlar yapıldı özellikle Fransa ve Almanya'da. İngiltere'de hükümet başta çok destek olmadı sonra büyük yardım kampanyaları topladı. Büyük sanatçılar araya girdiler. Ian McKellen, David Radcliffe gibi sanatçılar büyük kampanyalar düzenledi ve oradan bir hareket başladı. Yani gelişmiş zengin AB ülkelerinde böyle olaylar oldu. Mesela İtalya'da hiçbir hareket olmadı. İspanya'da da çok bir şey olduğunu okumadım. Belki kaçırdığım bir şey olmuştur bilmiyorum ama Fransa, İngiltere ve Almanya'daki tutum bu. O noktada burada çok yalnız kaldı sanatçılar. Bu tokat gibi çarptı hepimize. Ne yapacağız? Hepimiz alternatif formüller düşünmeye başladık. Bizim şansımız vardı, biz zaten 2019'dan beri dijital bir iş üzerine çalışıyorduk. İKSV Tiyatro Festivali'nde o

işi hibrit yapacaktık. Ama Almanya'dan gidiş-gelişler hepsi durunca bizim de o işi dijital olduğu için online'a alma şansımız oldu. Yani biz en azından işimize devam edebildik, çalıştık. Hibrit olma versiyonunu kaldırdık ve Zoom'a taşıdık oyunu. Zaten aplikasyon gelişti. Şimdi bazı faaliyetler yapılıyor. Anadolu Efes'in de desteğiyle oyunlar yapılıyor. Caddebostan'da, Ataşehir'de sahneler kuruldu. Tiyatrolar canlı yayınlarla ek gelir sağlamaya çalışıyorlar. Bu anlamda belli kurumlar destekler buldular. Kendi oyunlarını sattılar bazı kurumlara. Migros gibi kurumlar canlı oyunlar aldı. İstanbul Büyükşehir Belediyesi bazı konularda yardımcı oldu. Bazı dijital oyunları Kültür Bakanlığı aldı. Bir takım ufak tefek destekler oldu. Ama tabii mekânı olan kurumlar için bu hiç yeterli değildi. Onlar çok çaresiz kaldılar. Bence sanatçılar bir deprem yaşadılar bu süreçte. Evlerini kapatan ve Anadolu'daki farklı şehirlere ailelerinin yanına dönen çok sanatçı oldu. Oyunlar kesildi. Çocuk oyunları kesildi. Yani bir sürü sirkülasyonun olduğu sanatsal aktiviteler kesildi. Okullar bile online'a döndü. Her şey çok karıştı bu süreçte. Üniversitelerde değil ama çeşitli okullarda, kurslarda vs. eğitim veren arkadaşlarımız katılımcıların olmadığı, öğrencilerin olmadığı bir noktada işsiz kaldılar örneğin. Dolayısı ile sanatçı çok yalnız kaldı. Bununla da yüzleştik. İlk defa bu kadar sert bir şey yaşandı. Sadece sanatçı da değil;- Biz tabii kendimiz pratisyen - tiyatronun o kısmında olduğumuz için - tiyatrocular deyince daha çok ağırlıklı olarak sanatçılar, oyuncular yönetmenler vs. aklımıza geliyor - tiyatronun teknik çalışanları, dekor tasarımcıları, ışıkçılar, sesçiler, kostüm vs. o kadar çok insan var ki bu alanda çalışan... Ödenekli kurumda çalışmayan arkadaşlarımız için müthiş bir işsizlik oldu. Müthiş! Başta zaten setler de durdu 2-3 ay. Sonra yine onlar hızlı harekete geçti. Televizyonda çalışan insanlar yine bir şekilde Covid'e rağmen, aşısızlığa rağmen çalıştılar. Ama sahne sanatlarında çalışan insanlar çok zorlandılar. Hala Bakırköy Belediye Tiyatroları'nda hiçbir hareket yok. Yeni sezonu da açamıyorlar galiba. Hiçbir prova yok, hiçbir şey yok. Ödenekli kurumlarda işler durdu. Şehir tiyatrolarında oyun yöneten dışarıdan sanatçı arkadaşlarımız vardı. Onlar paralarını alamadılar işler durduğu için. Her şey ertelendi. Dolayısı ile çok büyük zorluklar çıktı ortaya.

Mehmet Özbek: Peki, mesela tiyatronun genel misyonunu göz önünde bulunduracak olursanız, dijital platformlardaki üretimi böyle kritik bir noktada görüyor musunuz? Yani sanatsal sınırları zorlamak anlamında buna ihtiyacı var mı tiyatronun?

Mark Levitas: İhtiyacı tabii ki var ama bence çoğu kişinin bunu online ile geçiştirdiğini düşünüyorum. Bence bizim projemiz işte bu noktada ayrışıyor. Çünkü biz zaten pandemiden önce başlamıştık ve buna gerçekten kafa yorduk. Çok olmamakla birlikte birkaç tane proje var. Gerisi online oyun yapıp kendi oyunlarını seyirci ile buluşturmak bazında kaldı. Bence bu noktada aslında iş ödenekli kurumlara düşüyor.



Fotoğraf-33: Avrupa'nın Şarkısı - Yön: Mark Levitas

Mehmet Özbeke: Peki, gelecekte dijital medya ve tiyatro birlikteliğine ev sahipliği yapacak yapımlar gerçekleştirmek istiyor musunuz?

Mark Levitas: Evet, bizim bu projeye başlama nedenimiz buydu zaten. Hibrit de olsa, canlı da yapılsa teknolojik unsurlar onun içinde zaten kullanılıyor. Aplikasyon gibi AR gibi. Yel Değirmeni'nde seyirciye biraz VR deneyimlettik oyunun sonunda. Mesela onu daha çok nasıl kullanabiliriz? sorusunu da düşünüyoruz. Çünkü VR gözlük'ün seyirciyi limitleyen bir durumu var. Ama şimdi VR filmler çekiliyor mesela. Yapılabilecek çok şey var bu alanda. Bu alanın çok zengin olduğunu düşünüyorum. Dediğim gibi bunun için teknik olanakları sağlayan kurumlarla muhakkak iş birliği yapmanız gerekiyor. Diğer türlü tiyatronun kendi imkanları ile mümkün değil. Çünkü tiyatronun ışık, spot, robot, dekor kamyonuydu gibi başka öğeleri var. Başka materyaller kurulmuş bildiğimiz alışlageldik tiyatroyu yapmak için. Burada yeni şeyler gerekiyor. Bunlar da yepyeni alanlar. Belki bugün için çok yeni olan şey muhtemelen otuz sene sonrası için daha sıradanlaşacak. Dünya daha çok alışacak. Teknolojik

ilerlemeyi düşündüğümüzde unutmayalım ki eskiden daha yavaş olan şey artık çok hızlı oluyor. Bunu atlamamız gerekiyor. 3D gözlükler çıktığı zaman çok yeni bir şeydi. Üç boyutlu gözlükler... Büyük olaydı mesela... Şimdi artık bir sürü şey çok başka... Aslında bir taraftan telefonlar herkesin kendi hikayesini anlatmasına vesile oldu. Bence herkes bir hikâye anlatıcısı bugün ve herkes hikayesini istediği şekilde anlatıyor telefonlar aracılığıyla. O yüzden bu değişimin yeni etkileşimlere yol açacağını düşünüyorum. Her şeyin bu kadar hızlı değiştiği yerde alternatifler olacak diye düşünüyorum.

Mehmet Özbek: Peki siz özellikle online internet ortamındaki prodüksiyonlarda izleyici verilerine erişebiliyor muydunuz? Örneğin oyunun ne zaman durdurulduğu, atlanarak mı izlendiği ya da oyunun yarıda bırakılıp bırakılmadığına dair verilere erişebiliyor muydunuz?

Mark Levitas: Bizim oyunun yapısı çok farklı öncelikle. Biz 40 kişilik bir oyun tasarladık. Dört semtte 10'ar seyircinin olduğu bir yapı var. Dolayısı ile baştan oyuna kimlerin gireceğini biz biliyoruz. Dediğim gibi biz online bir oyun yayınlamadık. Biz dijital tiyatro yapıyoruz ve onun sayısı belli. Bir seyirci oyundan ayrılıyorsa zaten onu görüyoruz. Çünkü eksik kalıyor. Biz seyirciyi pasif izleyici konumundan çıkarıp aktif katılımcı haline getiriyoruz oyunda. Role Playing oynuyor seyirci aslında. Böyle bir yapı kuruyoruz. Map To Utopia'nın konsepti bu. O noktada bunu görmeme şansımız yok. Youtube'da zaten izleyen seyirci sayısı yazıyor. O zaten normal bir video klip gibi. Nasıl bir şarkının klibini görüyorsanız, onu da kaç kişinin izlediğini zaten günbegün görüyorsunuz. Yönettiğim okuma tiyatroları için de- canlı olsun ya da kurgulanmış olsun - o sitenin sahipleri bana söylüyor. Şu anda pik yaptı veya şu noktada pik yaptı vs. Televizyon reytingi gibi aslında bir yerde. Ya da canlıda şu an bu kadar kişi izliyor vb. Bu da söyleniyor. Artık bu sayılara diğer işler için de ulaşılabilir. Tabii diğer tiyatrolar da bunu biliyor. Zaten bilet alıyorlar. Zaten kaç seyirciye bilet sattıklarını biliyorlar ve söylüyorlar: şu kadarla başladık, sonra seyirci azaldı, şuna düştü, buna evirildi diye. Oradan tabii ki istatistiki veri çıkartmak mümkün. Biz hangi ülkeden katılımcı olduğunu biliyoruz mesela kendi işimiz için. Bizim için orada da tabii ki İngilizce oynadığımız zaman o kıymetli oluyor. Kaç ülkeden insan izliyor mesela o önemli. Her seansımız 40 olmak zorunda. 41. seyircinin gelebileceği bir yapımız yok. 40 tane ara yüzümüz var. 40 adet karakter tasarlandı. 4 semt var. Her semtte 10 seyirci var vs. Bizim matematikle, sayılarla ilişkili bir işimiz var. Ama biz de ülke bazında değerlendiriyoruz.

Mehmet Özbek: Tiyatro Covid döneminde dijitalle birlikte farklı bir pazarlama stratejisinin de içine girdi bütün dünyada. İngiltere, Almanya Amerika, Rusya'daki oyunlar özelinde birçok tiyatro, aynı Türkiye'deki gibi kendi oyunlarını bu pazara dahil etmeye çalıştılar ve buradan maddi gelir elde ettiler. Siz Türkiye'deki sanatsal üretim pazarını, dünyadaki

bu pazarı da göz önünde bulundurduğunuzda Türkiye açısından nasıl değerlendiriyorsunuz? Oyuncular, yönetmenler ve yapımcıların ‘Fiziksel ortamda tiyatro yapıyorduk ama şimdi hikâye biraz başka yöne eviriliyor. Buradan da gelir elde edilebilir.’ gibi bir düşünce geliştirdiklerini düşünüyor musunuz?

Mark Levitas: Tam anlamıyla düşünmüyorum. Çünkü bunun maliyeti yüksek. Online oyun yayınlamak için problem bir taraftan da belki orada. Az tiyatro var bu anlamda sanki turne yapmış gibi büyük seyirci sayısına ulaşan. Sonra düştüğünü görüyoruz bu sayının. Şimdi bir canlı yayın yapmanın çok ciddi bir maliyeti var. Bu maliyet tiyatro için çok yüksek. Onu karşılayabilecek bir gücü yok tiyatronun. Çekilmiş oyunları yayınlamak tabii ki çok ekonomik bir şey öncelikle. Yani Youtube’a oyunu koyuyorsunuz, bitiriyorsunuz. Ama her seferinde canlı yayın teçhizatını sağlamak aşağı yukarı 7-10 bin TL arası bir bütçe gerektiriyor. Kamerası, sesi, sesçisi vs. Bu çok yüksek bir rakam tiyatro için. Ona göre bir hesap yapmak gerekiyor. Bu durumdan mecburiyetten yararlanıldı. Bir iki tiyatro dışında buna devam edileceğini düşünmüyorum. Moda Sahnesi’nin de devam edeceğini düşünmüyorum. Galiba DasDas devam edecek buna fakat çok emin değilim. Orada şöyle çelişkili bir durum var. Tabii ki bu söylediğim şey Avrupa’daki tiyatrolar için geçerli aslında. Oyun bileti doğal olarak online olduğu zaman çok daha ucuz oluyor biliyorsunuz. Şimdi siz 35 Euro’ya sattığınız canlı’daki bir bileti 5 Euro’ya satarsanız, seyirciyi de buna 1-2 sene daha alıştırırsanız artık seyirci bulamazsınız bence ya da çok azalır. Bunun böyle bir riski var aslında. Burada da öyle mesela. Bilet fiyatları bambaşka. Ama online aldığınız zaman çok daha düşük. Seyirciyi buna alıştırdığımız noktada şu başlıyor: Seyirci diyecek ki ben yol parası veriyorum. Yemek parası veriyorum. Evimden çıkıyorum, giyiniyorum. Her şey bir maliyet aslında. Aklımıza gelmeyecek şeyler; giyinme bile. Yıkıyor, ütüleniyor vs. Bir şeyi evde seyretmek çok düşük bir maliyet seyirci için. Çok rahat bir şey. İçtiğiniz kahveyi bile mutfakta yapıyorsunuz. Starbucks’tan almıyorsunuz. Düşündüğünüz zaman, birleştirdiğiniz zaman müthiş bir maliyet farkı çıkıyor ortaya. Seyirci buna alıştırsa tiyatroya gitmeyeceğinden çok korkuyor tiyatrocular. Biraz da haksız değiller. Ben oyun yapan, oyun üreten bir insanım. Bir taraftan da oyun izleyen biriyim. Seyirci olan Mark Levitas dediğim gibi bir taraftan da evinden izleyebiliyor. Uygun fiyata izliyor. Canlının yerine geçiyor anlamında bunu asla söylemiyorum. Yani bunu tartışmayacağım. Bu başka bir tartışma konusu çünkü. Ama 150 lira vereceğim oyunu diyelim ki 30 liraya seyrediyorum. Bu düşünülmesi gereken bir şey. Ama tiyatrolar bunu tercih etmeyecek bence. Tiyatro var olamaz çünkü. Eğer buna alıştırırsa seyirciyi varlığını sürdürmez ve tiyatro da başka bir şeye evrilir, değişir, dönüşür. Biraz sinema gibi olur. Sinema da şimdi bence bir taraftan problem yaşıyor. O da canlı. Yani canlı dediğim sinemaya gitme eğilimi azalmaya başladı. Dijital platformlardan izlemeye alıştık. O da çok daha ekonomik artık. 60 TL’yi bilete vereceğimize zaten 20 TL verdiğimiz Blue

Tv’de ya da 50 TL verdiğimiz Netflix’te izliyoruz. Dolayısı ile bu durumlar çok karışık. Bu durumlar insanların kafasını karıştıracak. O noktada da ben tiyatronun gücünü korumak için kendini sağlama alacağını ve uzaklaşacağını düşünüyorum onlardan.

Mehmet Özbek: Fiziksel anlamda bir oyuncunun seyirci ile aynı mekânı paylaşması ve seyircinin prodüksiyonu dijital bir mekân üzerinden izlemesi durumu...Sizce bu seyircinin motivasyonunu nasıl etkiliyor?

Mark Levitas: Şimdi seyirci ile oyuncunun karşı karşıya geldiği iletişim tiyatro mesleğinin özünde olan bir şey. Aynı zaman diliminde aynı mekânı paylaşmak... Bu en başından beri olan ve tiyatronun varlığını inşa ettiğimiz temel unsur. Canlı- online olduğu zaman aynı zaman dilimini paylaşıyorlar. Ama başka bir medyum giriyor araya. Seyirci canlı tiyatroyu çok özlemiş. Bu hafta birkaç iş izledim. İlk defa canlı iki tane oyun izledim. Bir tanesini dün akşam, bir tanesini salı akşamı izledim. Şimdi ben ne olursa olsun seyirci değilim. Ben bu işin profesyoneliyim. Ben bir oyun izlediğim zaman belki onu akademik bir araştırma için ya da kendi perspektifimi geliştirmek için, bir yazarın metnini keşfetmek için, yani mesleğime katkı olarak izleyen biriyim...Ne olursa olsun iş yine profesyonel bir şeye dönüşüyor. Ben hiçbir zaman bilet alıp eşimi dostumu da yanıma alarak ‘‘Bir oyun izleyeceğim. Cumartesi akşamımı bu şekilde geçireyim’’ diyen bir seyirci olmadım. Olamam. Yani güzel vakit geçirmek için oyun izlesem bile işin profesyoneliyim. Normal seyirci dediğim de bunun dışında kalan seyirci... Başka bir mesleği olan seyirci tiyatroyu çok özlemiş. Benden fazla özlemiş. Onlar seyirci. Biz seyirci olduğumuz zaman bile profesyonel seyirciyiz. Dolayısı ile seyircinin canlıya dönme motivasyonu çok çok yüksek o anlamda. Gördüğüm ve deneyimlediğim şey de o. Bu hafta iki oyun ve bir konser izledim. Çok uzun zaman sonra ilk defa üç tane canlı etkinliğe katıldım. Salı günü, cuma günü ve pazar günü. Açık havaydı üçü de. Gördüğüm şey dijital ile karşılaştırılmaz. O yüzden kendimi bağımsız tutuyorum bundan. Ama bu benim görüşüm. Bunu yurt dışındaki işler için de söylüyorum. Buradaki, İstanbul’daki işleri görme şansım var. Bunlara ulaşmanın bir yolu olmalı. Yurt dışındaki oyunlar bu kadar kapalı kutu olmamalı. Dil artık bu kadar büyük bir bariyer olmamalı. Belki profesyoneller için- nasıl basına akreditasyon veriliyorsa festivallerde – belki akademisyenler için bunun böyle bir yolu olmalı. Ben buna çok ihtiyaç duyuyorum şahsi olarak. Yani ben Berlin’deki, Maksim Gorki’deki bir oyuna, Deutsche Theater’daki bir oyuna, Paris’te Odeon’daki bir oyuna, Colline’deki bir oyuna, Theatre de Vidy, Losanne’daki bir oyuna ulaşmak istiyorum. Bunları izlemek istiyorum. Bu benim için önemli. Yani benim bunlara, Netflix’te yayınlanan, tak diye 30 saniyede girdiğim film veya dizi kadar hızlı ulaşmamın bir yolu olmalı diye düşünüyorum. Ama bunun cevabı ne bilmiyorum. Gerçekten bilmiyorum. Bu pandemi Schaubühne’nin oyunlarını izlemeye başladığım zaman bana bunu çok sordurttu. Çünkü ben mesela Schaubühne’nin oyununu izlemek için festivale denk

getiriyorum. Romanya’da yakalıyorum vs. Bu böyle olamaz. Bizim için olmamalı. Nasıl bir doktor tıp konferanslarını izlemek istiyorsa... Benim mesleki gelişimim için de bu durum önemli. Ben üç dil bilen bir insanım ve neden bundan mahrum kalıyorum? Bunun bir yolu olmalı. Ama yine söylüyorum. Bu oyun bittikten sonra da olabilir. Oyun bitti. Oyun kalktı diyelim gösterimden. Benim buna hızla ulaşabilmem lazım. Bunu satın alabiliyor olmam lazım. Bu kitap gibi bir şey çünkü. Nasıl kıymetli kitaplar vardır o meslek ile alakalı...Patrice Pavis’nin bir kitabı, Barba’nın bir kitabı, Grotowski’nin bir kitabı, Marvin Carlson’un kitabı... vs. Bunlar önemli kitaplardır. Türkçe’de biraz evvel konuştuğumuz kıymetli akademisyenlerin kitapları... Benim için o oyunlar öyle bir şeyi kapsıyor. Onlara da ulaşmanın umarım bir yolu olacak. Bence tiyatrolar muhakkak böyle bir şeyi deneyimleyerek, özellikle bazıları, dijitalle devam edecek. Bunu görüyorum. Ya da dijital araştırmalar yapılacak...Ama bu soruyu birçok kişinin kendine soracağını düşünüyorum. Çünkü Avrupa’da da şu an bir yerden bir yere gitmek artık bu pandemi döneminde kolay değil. Eskiden çok basitti. Ariane Mnouchkine’e, Theatre du Soleil’e İtalya’dan ya da oradan buradan bir gece için oyun izlemeye geliyorlardı... Şimdi artık o da onlar için biraz zor. Zaten maske, pcr testi, iki aşı vs. Şu an oyun izlemek bir sene veya iki sene zor olacak hepimiz için. Dolayısı ile tiyatroların düşüneceğini düşünüyorum. Mesela işte Avignon’da bazı oyunlar ARTE’den yayınlandı. Ya da Papalar Sarayı’ndaki oyunlar.. Fakat biz Türkiye’de onları izleyemiyoruz. Belli ülkeler izleyebiliyor. Ama mesela bu oldu. Çünkü herkesin Avignon’a gitmesi kolay değildi. Mesela Tiago Rodrigues şu an yeni direktörü oldu Avignon Festivalinin. Demek ki oradaki canlı seyirci kadar oraya ulaşamayan seyirciyi de düşünecekler artık. Böyle bir gerçek var. Fakat finansal olarak nasıl olur böyle bir durum bilmiyorum.



Fotoğraf-34: Olanaksız Tiyatro - Yön: Mark Levitas

Mehmet Özbek: Son olarak eklemek istediğiniz herhangi bir görüşünüz var mı?

Mark Levitas: Kendi görüşlerimden çokça bahsettim. Öznel görüşlerimden. Sadece şunu söyleyebilirim. Bu süreçte hepimiz için yeni alanlar, yeni şeyler deneyimleme şansı doğdu. Bilmediğimiz bir sürü şeyi de deneyimledik doğal olarak. Bizler 20 yaşında değiliz. Teknolojinin içine doğmayan bir kuşağız biz. Benim mesela ilk defa üniversite çağında cep telefonum oldu. Onlar da daha eski ve mesajlaştığımız primitif telefonlar. Bütün bu sosyal medyalar, yeni medya kullanımı, AR, VR vs. bunlar bizim için de yepyeni. Ben bu sürecin sanatçılar için bir deneyim alanı olduğunu düşünüyorum. Buradan bir sürü soru işaretleri ile çıkacağız. Bunların bir etkileşiminin, herkeste olmasa da bir kısım tiyatro üreticisinde, bu öğeleri sahne üzerinde göreceğimizi düşünüyorum. Ve ileride şöyle diyeceğiz: ‘Bunlar pandemide şunu denemişlerdi; Bunlar WhatsApp tiyatrosu yapmışlardı’ vb. O bağı kurabileceğimizi düşünüyorum. Biraz evvel de anlattığım gibi diğer konu erişim meselesinin bir lüks olmaktan nasıl çıkacağı sorusu... Bence birçok kişi bu soruyu soracaktır kendine ve onun da bence bir yolu bulunacaktır diye düşünüyorum. Belki iki-üç sene içinde belki beş sene içinde artık bir oyuna ulaşmak bu kadar zor olmayacak diye düşünüyorum. Bir imkân sağlanacaktır. Seyircinin önünü kesmeden bunu nasıl yapacaklar bilmiyorum. Çünkü seyircinin önü kesilirse bu mesleğe kurşun sıkılmış olur bir taraftan da. Akademi için ve özellikle tiyatro profesyonelleri için, benim için önemli. Tezim için, mesleki gelişimim için, akademik araştırmalar için... Ve bir tiyatro üreticisi olarak meslektaşlarımın, ustaların, kıymetli takip ettiğim tiyatro insanlarının işlerine ulaşmanın önemli olduğunu düşünüyorum.

Mehmet Özbek: Çok teşekkürler değerli görüşleriniz için...

KAYNAKÇA

- Adanır, Oğuz:
Altunay, Alper: **Baudrillard**, İstanbul, Say Yayınları, 2010, s.195
“Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Ekran” Ed. Deniz Yengin, **Yeni Medya Ve**, İstanbul, Anahtar Kitaplar, Ekim 2012, s.23
- Auslander, Philip:
Baudrillard, Jean:
Baudrillard, Jean: **Liveness: Performance in a Mediatized Culture**, Routledge, 2008, s.1
Tüketim Toplumu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012, s.141
Simülakrlar ve Simülasyon, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2011, s.7
- Baugh, Christopher: **Theatre, Performance and Technology**, Palgrave MacMillan, 2013, s.1-6
- Benjamin, Walter: **Pasajlar**, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı”, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, Şubat 2011, s.52
- Blake, Bill:
Bolter, J.D.,R. Grusin: **theatre & the digital**, Londra, The Palgrave Macmillan, 2014, s.ix
Remediation: Understanding New Media, Cambridge, Massachusetts London, England, The MIT Press, 1999, s.65
- Braun, Edward: **Yönetmen ve Sahne: Naturalizmden Grotowski’ye**, Dost Yayınları, Çev. Bahadır Sina Şener, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, Mayıs, 2013, s.170
- Candan, Aşşın: **Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013, s.5
- Carlson, Marvin: **Performans: Eleştirel bir Giriş**, Çev. Beliz Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2013, s.185
- Carlson, Marvin: **Tiyatro Teorileri-Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme**, Çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, İstanbul, De Ki Basım Yayın, 2008, s.12
- Chapple, F. C. Kattenbelt: **Intermediality in Theatre and Performance**, Amsterdam-NewYork, NY, 2006, s.11
- Cluver, Claus: “Intermediality and Interarts Studies”Jens Arvidson, Mikael Askander et. al. Ed. **Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality**, Lund, Intermedia Studies Press, 2007, s.26
- Çelenk, Semih: “Bu Dünyadan bir Skenograf Geçti”, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı:7 s.10
- Dixon, Steve: **Digital Performance**, The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 2007, s. 39
- Elleström Lars: Ed., **Media Borders, Multimodality and Intermediality**, Londra, Palgrave Macmillan, 2010, s.27
- Erdoğan, İrfan, K. Alemdar:
Erll, Astrid Ann Rigney: **Öteki Kuram**, Ankara, Pozitif Matbaacılık, 2010, s.29
Ed.**Mediation, Remediation, And the Dynamics of Cultural Memory**, Germany, De Gruyter, 2012, s.3
- Evans, James Roose: **Experimental Theatre: From Stanislavsky to Peter Brook**, Routledge, 1989, s.65
- Georgi, Claudia: **Liveness on Stage**, ‘Intermedial Challenges in Contemporary British Theatre and Performance’, Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2014, s.10
- Griesekam, Greg: **Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre**, İngiltere, Palgrave Macmillan, 2007
- Güngör, Nazife: **İletişim / Kuramlar ve Yaklaşımlar**, Ankara, Siyasal Kitabevi, 2013, s.45
- Hitchcock, Louise A.: **Kuramlar ve Kuramcılar – Çağdaş Düşüncede Antik Edebiyat**, Çev. Seda Pekşen, İstanbul, İletişim Yayınları, 2013, s.140
- Innes, C.D.: **Erwin Piscator’s Political Theatre: The Development of Modern German Drama**, Cambridge University Press, 1972, s.69

- Jenkins, Henry: **Convergence Culture** – Where Old and New Media Collide, New York University Press, 2006, s.3
- Jensen, Amy Petersen: **Theatre in a Media Culture: Production, Performance and Perception since 1970**, USA, Mc Farland, 2007, s.14
- Jerz, Dennis G.: **Technology in American Drama 1920-1950** – Soul and Society in the Age of the Machine, Westport, USA, Greenwood Press, s.2
- Manovich, Lev: **The Language of New Media**, Usa, The MIT Press, 2001, s.8
- Pavis, Patrice: **Sahneleme-Kültürler Kavşağında Tiyatro**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1999, s.80
- Postman, Neil: **Televizyon Öldüren Eğlence**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012, s.19
- Reason, Matthew: **Documentation, Disappearance and the Representation of Live Performance**, Londra, Palgrave, 2006, s.94
- Reilly, Kara: **Theatre, Performance and Analogue Technology**, Palgrave Macmillan, 2013, s.1
- Reynolds, Bryan: **Intermedial Theatre, Performance Philosophy, Transversal Poetics, and the Future of Affect**, Palgrave Mcmillan, 2017, s.281
- Ross, Julian: “Projection as Performance: Intermediality in Japan’s Expanded Cinema” Lucia Nagib, Anna Jersley Ed., **Impure Cinema: Intermedial and Intercultural Approaches to Film**, Londra, Palgrave Macmillan, 2014, s.250
- Salter, Chris: **Entangled: Technology and Transformation of Performance**, The MIT Press, 2010, s.xxi-xxii
- Saussure, Ferdinand de: **Course in General Linguistics**, Çev.Wade Baskin. Glasgow, Collins, 1974.s.117
- Shakespeare, William: **Romeo ve Juliet**, Çev. Özdemir Nutku, İstanbul, Remzi Kitabevi, Şubat 2006, s.55
- Şener, Sevda: **Düenden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2014, s.15
- Timisi, Nilüfer: **Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi**, Ankara, Dost Kitabevi, 2003, s.33-39
- Wolf, Werner: “Mediality/Intermediality in Studies of English Literature”, **Mediality/Intermediality**, Ed. Martin Heusser, Andreas Fischer, Andreas H.Jucker, Gunter Narr Verlag Tübingen, 2008, Sayı 21, s.17
- Yıldırım, Ali, Hasan Şimşek: **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**, Ekim 2016, Seçkin Yayıncılık, Ankara, s.239-240

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- Aksoy, Naciye: **Post-Dramatik Tiyatro**, ‘Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı’, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, ART-E, Kasım 2012, Özel Sayı, ISSN 1308-2698, (Çevrimiçi), <http://edergi.sdu.edu.tr/index.php/gsfds/article/viewFile/3673/3043>, 11.06.2015
- Aronson, Arnold: “Theatres of the Future”, The Johns Hopkins University Press, **Theatre Journal**, Vol. 33, No. 4, Aralık, 1981, s. 489-503, (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/3206773> Giriş: 01-03-2015
- Balme, Christopher: ‘Intermediality: Rethinking the Relationship between Theatre and Media’ Christopher Balme, Markus Moninger, **Crossing Media: Theater – Film – Fotografie – Neue Medien**, Muni, ePodium, 2004, s.2, (Çevrimiçi) http://epub.ub.uni-muenchen.de/13098/1/Balme_13098.pdf, 02.03.2015

- Basa, Murali: “The theatre in digital media: A new visual geometry and illusions created during the performance”, (Çevrimiçi) https://www.academia.edu/7930540/The_theatre_in_digital_media_A_new_visual_geometry_and_illusions_created_during_the_performance , 22.05.2015
- Berns, U.: **Performativity (Performatiflik) / Performance (Performans)**: Online Handbook of Narratology, Performativity, (Çevrimiçi), <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Performativity> , 04.02.2015
- Birringer, Johannes: “Contemporary Performance/Technology”, The Johns Hopkins University Press, **Theatre Journal**, Vol. 51, No. 4, Theatre and Technology, Aralık, 1999, s.361 <http://www.jstor.org/stable/25068706> , 16/02/2015
- Bolter, Jay David: “Remediation” **The International Encyclopedia of Communication**, Donsbach, Wolfgang Ed. Blackwell Publishing, 2008. Blackwell ReferenceOnline.,(Çevrimiçi)http://www.communicationencyclopedia.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405131995_yr2013_chunk_g978140513199523_ss32-1, 24.08.2014
- Callens, Johan “The Wooster Group’s Hamlet, According to the True, Original Copies”, The Johns Hopkins University Press, **Theatre Journal**, Vol. 61, No. 4, Digital Media and Performance, Aralık, 2009, s. 539-561 (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/40660551>, 16/02/2015
- Cook, Amy: “Wrinkles, Wormholes, and “Hamlet”: The Wooster Group’s “Hamlet” as a Challenge to Periodicity” The MIT Press, **TDR** (1988-), Vol.53, No.4, Kış, 2009, s.111 (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/25599521> , 16/02/2015
- Cubitt, Sean: “Cybertime: Ontologies of Digital Perception”, Chicago, Mart 2000, **Melbourne Üniversitesi Dijital Kütüphanesi**, <http://repository.unimelb.edu.au/10187/1862>
- Deus ex machina: (Çevrimiçi) http://tr.wikipedia.org/wiki/Deus_ex_machina 09.06.2015
- E. Munk, “Laterna Magika”, The MIT Press, **The Tulane Drama Review**, Vol. 11, No. 1, Sonbahar, 1966, s. 141, (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/1125277> , 01.03.2015
- Fenton, David: “Unstable Acts – A Practitioner’s Case Study of the Poetics of Postdramatic Theatre and Intermediality”, Doctor of Philosophy in Performance Innovation, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology, 2007, pp.40 (Çevrimiçi) http://eprints.qut.edu.au/16527/1/David_Fenton_Thesis.pdf 26.05.2015
- Fluxus: (Çevrimiçi) ,<http://blog.milliyet.com.tr/fluxus-nedir/Blog/?BlogNo=213808> , 22.05.2015
- Fotoğraf-1: (Çevrimiçi),<http://ziernie-performa.net/blog/2013/06/11/scena-marginalnosti-lichnoe-kak-politicheskoe-verbatim-i-golos-drugix/> , 22.05.2015
- Fotoğraf-2: Svoboda- Laterna Magika, (Çevrimiçi) <http://projctn.com/laterna-magika> 28.02.2015
- Fotoğraf-3: (Çevrimiçi),<http://thewoostergroup.org/twg/twg.php?hamlet>, 29.05.2015
- Fotoğraf-4: (Çevrimiçi),<http://thewoostergroup.org/twg/twg.php?lsd-just-the-high-points>, 29.05.2015
- Fotoğraf-5: (Çevrimiçi), http://www.thebuildersassociation.org/prod_alladeen_images.html , 02.03.2015
- Fotoğraf-6: (Çevrimiçi) , http://www.thebuildersassociation.org/prod_supervision_images.html Giriş: 02.03.2015
- Fotoğraf-7: (Çevrimiçi) , http://www.thebuildersassociation.org/prod_supervision_images.html Giriş: 02.03.2015
- Fotoğraf-8: (Çevrimiçi), http://www.thebuildersassociation.org/prod_jetlag_images.html Giriş: 02.03.2015

- Fotoğraf-9: (Çevrimiçi), http://www.thebuildersassociation.org/prod_jetlag_images.html Giriş: 02.03.2015
- Fotoğraf-10: (Çevrimiçi),<http://arts.mit.edu/artists/robert-lepage/>, 02.03.2015
- Fotoğraf-11: (Çevrimiçi),<http://www.gobsquad.com/projects/revolution-now> , 02.03.2015
- Fotoğraf-12: (Çevrimiçi),<http://www.gobsquad.com/projects/room-service-help-me-make-it-through-the-night>, 02.03.2015
- Fotoğraf-13: (Çevrimiçi),<http://www.gobsquad.com/projects/super-night-shot> Giriş:02.03.2015
- Fotoğraf-14: (Çevrimiçi), <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szeptyziemi> 08.03.2015
- Fotoğraf-15: (Çevrimiçi), <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szeptyziemi> 08.03.2015
- Fotoğraf-16: (Çevrimiçi), <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szeptyziemi> 08.03.2015
- Fotoğraf-17: (Çevrimiçi), <http://www.studiumteatralne.pl/menu/spektakle/szeptyziemi> 08.03.2015
- Fotoğraf-19: (Çevrimiçi), <http://www.heinergoebbels.com/en/archive/works/complete/view/4/photos>, 29.05.2015
- Fotoğraf-21: (Çevrimiçi), <http://www.heinergoebbels.com/en/archive/works/complete/view/11/photos>, 29.05.2015
- Fotoğraf-22: (Çevrimiçi),<http://www.muenchner-kammerspiele.de/spielplan/relations-helen-lawrence/fotogalerie/> 29.05.2015
- Fotoğraf-23: (Çevrimiçi),<http://www.muenchner-kammerspiele.de/spielplan/relations-helen-lawrence/fotogalerie/> 29.05.2015
- Fotoğraf-24: (Çevrimiçi),<http://www.muenchner-kammerspiele.de/spielplan/relations-helen-lawrence/fotogalerie/> 29.05.2015
- Fotoğraf-25: (Çevrimiçi),<https://diepest2o14.wordpress.com/>, 29.05.2015
- Fotoğraf-26: (Çevrimiçi), <http://www.tiyatrokumpanyasi.com/Images/can.pdf>, 29.05.2015
- Fotoğraf-27: (Çevrimiçi), <http://i.ytimg.com/vi/aLArzcForI/maxresdefault.jpg>, 29.05.2015
- Fotoğraf-29: (Çevrimiçi), http://www.tiyatrodunyasi.com/galeri/201310kapilarin_disinda.jpg, 29.05.2015
- Fotoğraf-30: (Çevrimiçi), http://www.dostlartiyatrosu.com/images/oyunlar/kerem/IMG_3436.jpg, 29.05.2015
- Fotoğraf-31: (Çevrimiçi), http://www.dostlartiyatrosu.com/images/oyunlar/kerem/IMG_3441.jpg, 29.05.2015
- Fotoğraf-32: (Çevrimiçi), http://www.dostlartiyatrosu.com/images/oyunlar/sivas/IMG_3417.jpg, 29.05.2015
- Gob Squad: (Çevrimiçi), http://www.gobsquad.com/faq/Gob_Squad_FAQ/Why_do_you_work_with_video_and_technology__Themes_and_Concerns__Gob_Squad_FAQ.html Giriş:02.03.2015
- Goebbels Heiner: (Çevrimiçi), <http://www.heinergoebbels.com/en/about/profile>
- Goebbels Heiner: (Çevrimiçi), <http://www.heinergoebbels.com/en/about/biography>,
- Hypermediacy: (Çevrimiçi) <http://kairos.technorhetoric.net/6.1/reviews/blakesley/glossary.html> 02.03.2015
- Immediacy: (Çevrimiçi)<http://www.oxfordreference.com/oro-o.emedial.bsb-muenchen.de/view/10.1093/acref/9780199568758.001.0001/acref-9780199568758-e-1282#> 02.03.2015
- Jensen, Klaus Bruhn: "Intermediality" **The International Encyclopedia of Communication**, Donsbach, Wolfgang Ed. Blackwell Publishing, 2008. Blackwell Reference Online.,(Çevrimiçi)<http://www.communicationencyclopedia>.

- com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405131995_yr2013_chunk_g978140513199514_ss60-1, 24.08.2014
- 'Kerem Gibi' Oyun Broşürü: (Çevrimiçi), http://www.dostlartiyatrosu.com/tyatro_oyunlar_kerem.html 25.05.2015
- Lepage, Robert: (Çevrimiçi) <http://lacaserne.net/index2.php/robertlepage/>, 02.03.2015
- Leung, W.: (Çevrimiçi), <http://www.mooneyontheatre.com/2014/10/16/review-helen-lawrence-canadian-stagearts-club-theatre-companythe-banff-centre/> 28.04.2015
- Lilleike, Monika: "Hawaiian Hula 'Olapa – Steps towards an interart aesthetic oriented performance analysis", **Joint Symposium – Laboratory: Methods of Interart Studies**, Berlin, 16-18 Kasım 2009. (Çevrimiçi), http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/interart/media/dokumente/laboratory-reader/Lilleike_Paper.pdf 22.05.2015
- Marranca, Bonnie: "The Wooster Group: A Dictionary of Ideas", **PAJ: A Journal of Performance and Art**, Vol. 25, No. 2 (May, 2003), s. 1-18 The MIT Press on behalf of Performing Arts Journal, Inc.(Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/3246397> , 16/02/2015
- McLuhan, Marshall: "The Medium Is the Message", *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, Londra, İngiltere, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, 2003, s.204, (Çevrimiçi) http://monoskop.org/images/0/0c/McLuhan_Marshall_1964_2003_The_Medium_Is_the_Message.pdf , 22.05.2015
- McLuhan, Marshall: 'Medium is the Message', **Understanding Media: The Extensions of Man**, Bölüm 1, s.1, (Çevrimiçi), <http://web.mit.edu/allanmc/www/mcluhan.mediummessage.pdf> 09.06.2015
- Miller, Heidi R.: "Super Vision by Marianne Weems", **Theatre Journal**, Vol. 59, No. 4, Performance and Cognition, Aralık, 2007, s. 658-660, The Johns Hopkins University Press, (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/25070121>, 21/02/2015
- Mixed Media: (Çevrimiçi), <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/mixed-media> 02.03.2015
- Patel, Vibhuti: "Wired Connections", **Span**, Mayıs- Haziran 2009, s.50 (Çevrimiçi) <http://www.thebuildersassociation.org/imgs/trilogy.pdf> 27.02.2015
- Petersen, Kjell Yngve: **A dramaturgy of intermediality: composing with integrative design**, Doctor of Philosophy Thesis, University of Plymouth, 2009, s.38, (Çevrimiçi) <https://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/250610.06.2015>
- Pluta, Izabella: "Instance: Robert Lepage and Ex Machina, The Andersen Project (2005)", **Mapping Intermediality in Performance**, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, s.191-197
- Remediation: (Çevrimiçi),<http://www.oxfordreference.com/oro-o.amedia1.bsb-muenchen.de/view/10.1093/acref/9780199568758.001.0001/acref-9780199568758-e-2311?rskey=8H9X6M&result=1> 02.03.2015
- Resim-1: (Çevrimiçi), <http://pixgood.com/gustave-courbet-interior-of-my-studio.html> , 22.05.2015
- Saltz, David Z.: "Editorial Comment: Digital Media and Performance", The Johns Hopkins University Press, **Theatre Journal**, Vol. 61, No. 4, Digital Media and Performance, Aralık, 2009 (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/40660549> , 16/02/2015
- Savran, David: "The Wooster Group, Arthur Miller and "The Crucible"" The MIT Press **The Drama Review: TDR**, Vol. 29, No. 2, Choreography (And the Wooster Group's "L. S.D.") Yaz, 1985, s. 99-109 (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/1145676> , 16/02/2015

- Schröter, Jens: **“Discourses and Models of Intermediality”** CLCWeb: Comparative Literature and Culture 13.3, 2011, Thematic Issue New Perspectives on Material Culture and Intermedial Practice. Ed. Steven Tötösy de Zepetnek, Asuncion Lopez-Varela, Haun Saussy, Jan Mieszkowski, s.2 (Çevrimiçi), <http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1790&context=clcweb> 02.03.2015
- Smalec, Theresa: **“Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre (Review)”**, **Theatre Journal**, Sayı: 61, No: 4, Aralık 2009, s. 648 (Çevrimiçi) https://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/theatre_journal/v061/61.4.smalec.pdf 27.05.2015
- Sussman, Mark J.: **“Alladeen by Marianne Weems”**, **Theatre Journal**, Vol. 56, No. 4, Theorizing the Performer, Aralık, 2004, s. 695-697 The Johns Hopkins University Press (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/25069547>, 21/02/2015
- Tecklenburg, Nina: **“Reality Enchanted, Contact Mediated: A Story of Gob Squad”**, **TDR: The Drama Review** 56: 2 (T214), New York University and the Massachusetts Institute of Technology, Yaz, 2012, s.10, (Çevrimiçi), <http://web.a.ebscohost.com.emedien.ub.uni-muenchen.de/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=66b99b28-bf75-45e6-a76b-5a6b01872bc8%40sessionmgr4003&hid=4212>, 02.03.2015
- The Builders Association: (Çevrimiçi), http://www.thebuildersassociation.org/about_mission.html 27.02.2015
- The Wooster Group, History (Çevrimiçi), <http://thewoostergroup.org/twg/twg.php?history> 27.02.2015
- Theatre: (Çevrimiçi), <http://www.merriam-webster.com/dictionary/theatre>, 11.07.2015
- Transgressive: (Çevrimiçi), http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/transgressive 02.03.2015
- Transparency: (Çevrimiçi), <http://www.oxfordreference.com.oro-o.emedia1.bsb-muenchen.de/view/10.1093/acref/9780199568758.001.0001/acref-9780199568758-e-2835#> 02.03.2015
- Wehle, Philippa: **“Live Performance and Technology: The Example of “Jet Lag”**”, PAJ: A Journal of Performance and Art, Vol. 24, No. 1, Intelligent Stages: Digital Art and Performance, Ocak, 2002, s. 133-139, The MIT Press on behalf of Performing Arts Journal, Inc. (Çevrimiçi) <http://www.jstor.org/stable/3246468>, 21/02/2015
- Wolf, Brandon: **“(Gob Squad’s) Revolution Now! Or Never?”**, Critical Acts, TDR: The Drama Review, Kış, 2011, Vol. 55 Sayı 4, s.144-151, (Çevrimiçi), <http://web.a.ebscohost.com.emedien.ub.uni-muenchen.de/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=66b99b28-bf75-45e6-a76b-5a6b01872bc8%40sessionmgr4003&hid=4212>, 02.03.2015
- Wurth, Kiene Brillenburg: **“Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry”**, RiLUnE, no. 5, 2006, s.11, (Çevrimiçi) http://www.rilune.org/mono5/3_brillenburg.pdf, 02.03.2015

BİYOĞRAFI

Akademisyen, oyuncu ve yazar. 2006 yılında Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Anasanat Dalı'nda lisans eğitimini tamamladı. Aynı yıl Erasmus değişim öğrencisi olarak The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art Warsaw, Polonya'da oyunculuk üzerine dersler aldı. 2012-2013 yılları arasında Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü'nde tam zamanlı olarak öğretim görevlisi statüsünde çalıştı. 2012 yılında Londra Olimpiyatları bünyesinde gerçekleşen *Globe to Globe* Tiyatro Festivali kapsamında Shakespeare's Globe Londra'da sergilenen Antonius ile Kleopatra oyununda Oyun Atölyesi bünyesinde oyuncu olarak yer aldı. 2013-2014 yılları arasında Ludwig-Maximilians University of Munich – Tiyatro Bilimleri Bölümü'nde Tübitak bursiyeri olarak doktora çalışmalarını tamamladı. 2015 yılında İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Tv ve Sinema Ana Bilim Dalı'nda Doktora derecesini almaya hak kazandı. 2022-2023 yılları arasında Tübitak Yurtdışı Doktora Sonrası Araştırma Bursu kapsamında ise University of California, Irvine – Claire Trevor School of Arts Drama Bölümü'nde misafir araştırmacı olarak tiyatro çalışmalarına devam etti. 2006-2013 yılları arasında kamu ve özel tiyatrolarda oyuncu olarak görev aldı. Mehmet Özbek aynı zamanda Uluslararası Kukla ve Gölge Oyunu Birliği - UNIMA Türkiye - SOKÜM (Somut Olmayan Kültürel Miras) Proje Komisyonu üyesidir. 2024 yılında Üniversitelerarası Kurul Başkanlığı tarafından verilen Doçent ünvanını almaya hak kazanmıştır. Halen Aydın Adnan Menderes Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır.

Araştırma Alanları: Tiyatro Çalışmaları, Oyunculuk, Performans Çalışmaları, Etkileşimli Medya, Medya Çalışmaları, Gölge Tiyatrosu, Hikaye Anlatıcılığı, Kamusal Alan, Belgesel Performans ve Film