

CANLILIK ve KARŞILIKLI ETKİLEŞİM: TİYATRONUN DİJİTALLEŞMESİ ve SEYİR REJİMİ ÜZERİNE ONTOLOJİK-TARİHSEL BİR SORUŞTURMA

LIVENESS AND INTERACTING:
AN ONTHOLOGICAL-HISTORICAL INVESTIGATION ON
DIGITALIZED THEATRE and SEEING REGIME

DR. ÖĞR. ÜYESİ MELİKE SABA AKIM

İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Tiyatro Tarihi ve Teorisi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü
melikesaba@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-2275-237X

Öz: Batılı tiyatro konvansiyonu, tiyatro etkinliğini seyirlik bir sanat olarak tanımlar: tiyatroda eylemek oyuncuya, seyretmekse seyirciye aittir. Öte yandan tiyatronun birlikte oynamaya ve karşılıklı etkileşime dayalı bir özü vardır. Batılı konvansiyon, karşılıklı etkileşime dayalı bu özü seyirlik bir sanat olmak adına neredeyse unutmuştur.

Bu çalışmada, tiyatronun unuttuğu özünün dijital tiyatro aracılığıyla yeniden açığa çıktığı öne sürülecektir. 2020 Koronavirüs Pandemisi sırasında gerçekleştirilen Map to Utopia (Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble) ve Altyazıları Yüksek Sesle Oku (Onur Karaoğlu) isimli dijital teatral girişimler, tiyatroya özgü mevcudiyet koşulu, karşılıklı etkileşim, canlılık gibi nosyonlara odaklanılarak incelenecek ve tiyatronun ontolojik yapısından doğduğu varsayılan konvansiyonel yanıtlar üzerine yeniden düşünülecektir.

Anahtar Sözcükler: Canlılık, Mevcudiyet, Karşılıklı Etkileşim, Seyretmek, Dijital Tiyatro, Map To Utopia, Altyazıları Yüksek Sesle Oku.

Abstract: *The Western theatre convention defines theatre as the art based on looking. In theatre, while acting belongs to the actor, watching belongs to the audience. On the other hand, the theatre has an essence based on playing together and mutual interaction. The Western convention has almost forgotten this essence based on mutual interaction for being an art of spectacle.*

In this study, it will be argued that the theatre's forgotten essence is revealed again through digitalized theatre. Map to Utopia (Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble) and Read Subtitles Aloud (Onur Karaoğlu), the two digital theatrical attempts which took place during the 2020 Coronavirus Pandemic, will be examined by focusing on notions of presence, mutual interaction and liveness. In light of these examples, the conventional responses assumed to arise from the ontological structure of the theatre will be reconsidered.

Keywords: *Liveness, Presence, Interacting, Seeing, Digitalized Theatre, Map to Utopia, Read Subtitles Aloud.*

Giriş

Dijitalleşen çağda tiyatronun nereye doğru evirildiği şimdilerin kaçınılmaz tartışmalarından birisi. Tüm dünyanın sosyal, politik ve ekonomik koşullarını zorunlu olarak dönüştüren/ dönüştürmeye devam eden 2020 Koronavirüs Pandemisi sırasında tiyatronun geleceği kaygı yüklü sorularla birlikte gündemi ziyadesiyle meşgul etti. Neyin tiyatro olup olmadığı, tiyatronun dijitalleşmesinin olumlu ve olumsuz sonuçları, tiyatroyu online izlemenin seyir deneyimi ve elbette çeşitli ekonomik açmazlarla birlikte tiyatronun bir tür yok oluşa sürüklendiğine ilişkin, biraz da pandemi dönemine özgü endişeli atmosfer dolayısıyla, tüm dünyada eş zamanlı bir tartışma başladı. Gerek anaakım gerek deneysel pek çok tiyatro topluluğu dijital arşivlerini online erişime açtı ve bu durum beraberinde tiyatronun ancak kendi mekânında izlenirse seyir deneyimini tam anlamıyla verebildiği, bilgisayar ve akıllı telefon ekranlarından izlenen bu kayıtların seyir zevki vermediği gibi nispeten ortak yargılar üretti. Tiyatroda dijitalleşme ve tiyatroyu online izleme gibi birbirinden bağımsız düşünülmesi gereken kimi durumlar bu süreçte iç içe geçti, tiyatronun doğasına ilişkin pek çok ön kabul çok daha katı savunularla yeniden tekrarlanır oldu. Pandemi bir yönüyle tiyatronun olanaklarının her bakımdan yeniden araştırılmasına vesile olurken, beri yandan konvansiyona çok daha sıkı sarılan söylemler gün yüzüne çıktı ve çok daha yüksek sesle tekrarlanmaya başladı.

Bu çalışma, öncelikle, tiyatronun dijitalleşen dünyayla birlikte kendi olanaklarını yapıbozuma uğrattığı ve çalışmayan ya da eksik çalışan bileşenlerini işlevsel kıldığı iddiasından hareketle, tiyatronun ne'liğine ilişkin konvansiyonel yanıtların tarihsel soy kütüğünü soruşturmaya odaklanıyor. Tiyatro: Seyretmenin Rejimi başlıklı birinci bölümde, Antik Yunan'dan bu yana 'seyretmenin rejimi'nin hüküm sürdüğü tiyatronun kendini nasıl kurduğunu, oyuncu ve seyirci arasında oluşagelen hiyerarşinin tarihsel-ontolojik gerekçelerine odaklanarak soruşturmak amaçlanıyor. Bu bölümde, en az 'seyretmek' kadar tiyatroyla ilişkili bir diğer nosyonun 'karşılıklı etkileşim' (interacting) olduğunu öne sürerek, Batılı tiyatro konvansiyonunun bu nosyonu uzunca bir süre nasıl ve neden unuttuğu sorusuna yanıt aranmakta.

Başka Türden Canlılıklar başlıklı ikinci bölümdeyse tiyatronun mevcudiyet (presence) koşulu ile canlılık (liveness) ilişkisine odaklanarak dijital çağın fiziksel olmayan düzlemdeki teatral potansiyelini soruşturmak amaçlanıyor. 'Karşılıklı etkileşim', farz edildiği üzere ancak fiziksel mevcudiyet yoluyla mı sağlanabilir? Bu bölümde COVID-19 pandemisi sırasında gerçekleştirilen Map to Utopia ve Altyazıları Yüksek Sesle Oku isimli dijital tiyatro örneklerinden hareketle bu sorunun yanıtları araştırılıyor.

Tiyatro: Seyretmenin Rejimi / Konvansiyonun Dayanılmaz Ağırlığı

Aristotelesçi konvansiyon, geçtiğimiz yüzyıl dönümüne dek ve tıpkı sanatın tüm dallarında olduğu üzere, tiyatrodan da belirleyici, kural koyucu bir güce sahip olmuştur. Geçtiğimiz yüzyıldan bu yana temsilin olanak(sızlık)ları üzerine yürütülen çok çeşitli teorik tartışmalarla ve deneysel arayışlarla birlikte konvansiyonun sarsıldığı, çöktüğü, hatta 1970'lerle

birlikte öldüğü söylenebilir belki; buna rağmen tiyatronun ne'liğine ilişkin tanımlar ve bu tanımlarla birlikte kök salmış ön kabuller tiyatro üzerine düşünme pratiğini hala daha belirli bir rotanın içinde tutar. Şöyle de söylenebilir o halde: 21. yüzyılda artık öldüğü varsayılan konvansiyonun bedeni öylesine ağırdır ki, durmaksızın hortlar.

Söz konusu bu ön kabullerin pek çoğu tiyatronun alametifarikası 'şimdi ve buradalık' (presence) niteliğinden türemektedir. Buna göre, tiyatro 'şimdiki zaman'da gerçekleşen yegâne sanattır ve gerçekleşebilmesi için katılımcılarının (oyuncu ve seyirci) aynı mekânda mevcut bulunması gerekir. Bu sebeple tiyatro tüm sanatlar içinde en mimetik olandır; çünkü eylemin dolaylı temsilinden (diegesis) ziyade doğrudan takdimini (mimesis) içerir. Yine bu sebeple tiyatro canlılık ve yanı sıra eş zamanlılık talep eder: hem oyuncu hem seyirci, canlı bedenleriyle aynı mekândadır ve hem temsil hem alımlama ortak bir zaman diliminde (şimdi), aynı anda ve kesintisiz olarak gerçekleşir.

Öte yandan tiyatronun 'şimdi ve buradalık' koşuluyla neredeyse yan yana düşünmemiz gereken bir 'karşılıklı etkileşim' (interacting) koşulu bulunmaktadır. Karşılıklı etkileşim, tiyatroya oyun niteliğini verendir, ya da tam tersi: tiyatronun oyun niteliği beraberinde karşılıklı etkileşimi getirir. Tiyatronun M.Ö. 8. ve 6. yüzyıllar arasında, erginleme törenlerinden *Dionysos* onuruna düzenlenen bir ilahi olan *Dithyrambos*'a doğru evirildiği, M.Ö. 5. yüzyılla birlikteyse bugün bildiğimiz biçimini aldığı varsayılmaktadır. Bugün bildiğimiz şekilde tiyatro, doğruluğunu tartışmasız kabul ettiğimiz ikili bileşeniyle karşımızdadır: oyuncu ve seyirci. Peki ya öncesi? Oyuncu/seyirci ve oyun yeri/sevir yeri arasındaki ayrım, Batılı anlamda tiyatro ilk biçimini aldığı andan itibaren (M.Ö. 5. yy) oradadır. Hatırlatmakta fayda var: tiyatro sözcüğü 'bakılan/sevredilen yer' anlamına gelen *théatron* (θέατρον) sözcüğünden türemiştir; dolayısıyla sözcük dolayına girdiği andan itibaren tanım nettir. Martin Heidegger'in "asal zorunluluğu görünürlük olan bir sanat" olarak tarif ettiği tiyatro, kendi temsil rejimini seyirlik bir sanat olma üzerinden kurar (Aktaran Güçbilmez, 2005, s. 27).

Bu çalışmanın öncelikli savı, Batılı konvansiyonun tiyatroyu tanımladığı andan itibaren ontolojik yapısına özgü bir diğer niteliğini eksiltmeye başladığı olacaktır. Tiyatro, logos öncesi evredeki oyunsuluk niteliğini ve dolayısıyla karşılıklı etkileşim koşulunu seyirlik bir sanat olma yolunda başkalaştırmıştır. Beraberce oynanan oyun yerini sevredilen oyuna bırakır.

Tiyatro: Seyretmenin Rejimi / Seyirci Paradoksu

Peter Brook'un tiyatro etkinliğini tarif ederken verdiği basit tanımı hatırlatarak başlamalı: "Herhangi boş bir mekanı alır, işte burası sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş mekanın ortasından yürüyerek geçer ve bir başkası da bu adamı gözleriyle izler, işte tiyatro etkinliği için bize gereken şey bu kadardır." (2010, s. 11). Brook'un tanımı ancak sevredilmek koşuluyla tiyatronun kendini kurabildiğini, yani görünürlük koşulunu vurgular. Daha basitçe söylersek, bu tanım şöyle demektir: seyircisiz tiyatro olmaz. Jacques Rancière, "Özgürleşen Seyirci" isimli kitabında bu koşulu seyirci paradoksu olarak adlandıracaktır ve bu sorunun tüm bir tiyatro teorisinin özellikle 18. yüzyıldan itibaren oyuncunun varlığına odaklanarak

kutsadığı 'oyuncu paradoksundan' çok daha temel bir açmaz olduğuna dikkat çekecektir (2013, s. 10). Nitekim seyirci, tiyatronun tiyatro olabilmesi için olmazsa olmaz ikili bileşenin sessiz tarafı olarak, hep vardır. Oyuncunun varlığı ne kadar gereklyse, seyircininki de bir o kadar gereklidir. Öte yandan tiyatro konvansiyonu zorunluluğun 'ikincil' bileşeni olarak seyirciyi sessizlik ve edilgenlikle var eder, beri yandan ikincilleştirdiği bu varoluşu yine aynı gerekçelerle suçlu bulur. Rancière şöyle yazmaktadır:

[...] suçlayanlar seyirci olmanın iki nedenden ötürü kötü bir şey olduğunu söyler. İlk olarak, bakmak bilmenin zıddıdır. Seyirci bir görünüşün karşısına geçer, ama o görünüşün üretim sürecini veya gizlediği gerçekliği bilmez. İkinci olarak bakmak, eylemin zıddıdır. Edilgen olan seyirci yerinde olduğu gibi, hareketsiz durur. Seyirci olmak, hem bilmek kabiliyetinden hem de eylemek kudretinden kopmak demektir. (2013, s. 10).

Bu durum tiyatro etkinliğinin neredeyse ortaya çıktığı günden beridir "mutlak biçimde kötü bir şey olduğu yargısı" ile anılmasının temel sebebidir (Rancière, 2010, s. 10). Örneğin, tiyatroya karşı ahlakçı bir önyargının Batı tarihinin her döneminde görüldüğüne dikkat çeken Jonas Barish, 1981 tarihli çalışması "Antitheatrical Prejudice"da (Karşı-Teatral Önyargı), tiyatroya ilişkin kavramlardan türetilmiş sözcük ve fiillerin gündelik yaşamdaki karşılıklarının tam da bu sebeple olumsuz olduğuna işaret eder. Tiyatro, oynamak, rol yapmak gibi ifadeler gündelik dilde pejoratif olarak ve sahicilikten uzak, samimiyetsiz, aldatıcı, hileli gibi anlamlarda kullanılırlar (1985, s. 1). Tiyatro, sahneye çıkarak kendini seyre açan, çekinmeden tüm varlığını 'teşhir eden' oyuncusu ile, neredeyse her dönemde ve pek çok kültürde uygunsuz bir sanat olarak görülmüştür. Seyircinin pozisyonu da buna paralel olarak bir maruz kalış üzerinden konumlanır. Sahnedeki etkinliğe maruz kalan seyirci edilgen ve dahası, bilgiden uzaktır. Bu elbette Platoncu bir mirastır: 'Bakmak bilmenin zıddı' ise, sahnedeki yapay eylemi izleyen seyirci hakikatin ancak aksine düşer. "Tam da o yasakladığı bilgi ile eylem, yani bilmek eylemi ile bilginin kılavuzluk ettiği eylem uğruna ortadan kaldırılması gereken bir yanılsama ve edilgenlik sahnesidir tiyatro." (Rancière, 2010, s. 10). O halde 'bakılan/seyretilen yer' olarak tiyatro, sözcük etkinliği tarif etmek için kullanılgeldiğinden bu yana kendi içinde bir hiyerarşi kurmakta; etkinliğin taraflarından seyirciyi, oyuncuya göre ikincil bir konuma yerleştirmektedir.

Öte yandan tiyatroyla ilişkili bir diğer sözcük daha vardır: Eski Yunanca 'eylemek' fiilini karşılayan *dran* (*dráō/δράω*) sözcüğü *+ma* soneki alarak *drama* sözcüğüne evrilmiştir. Açıkıtır ki aynı etkinliği tarif etmek için kullanılan bu iki sözcükten tiyatro seyretmeye, drama ise eylemeye vurgu yapmaktadır ve her iki fiil de ontolojik olarak düşünüldüğünde tiyatronun eşdeğer bileşenidir. Konvansiyonun dayattığı hiyerarşiler içinden akıl yürütmeye devam edersek, seyretmenin seyirciyle, eylemeninse oyuncuyla ilişkilendiğini görürüz. Ancak, drama sözcüğünün kökündeki eylem (*dráō/δράω*) fiili, bir hareketi, bir etkinliği de kapsamaktadır ve tiyatronun oyun niteliği tam da burada saklıdır. Batılı tiyatro konvansiyonu ise, başından beri oyun etkinliğini bağlamından koparmış ve etkinliğin taraflarından yalnızca birine oyun oynama yetkisi atamıştır: konvansiyona göre eyleyen oyuncudur, izleyense oyunu dışarıdan izleyen seyirci.

[Tiyatrodaki *mimesis*'i] Eleştirenler, büyük çoğunlukla, öncülleri değiştirmedikleri halde başka bir sonuca varmışlardır; onlara göre tiyatro demek, seyirci demektir ve kötü olan da budur. Bildiğimiz şekliyle, yani toplumumuzun kendi suretinde şekillendirdiği tiyatro döngüsü böyledir. O halde bize başka bir tiyatro lazım – seyircisiz bir tiyatro. Boş koltuklar önündeki bir tiyatro değil; tam da kelimenin içerdiği edilgen optik ilişkinin, sahnede üretilene işaret eden başka bir kelimenin (drama) ima ettiği bambaşka bir ilişkiye tabi kılındığı bir tiyatrodur bu (Rancière, 2013, s. 11).

Rancière'in meşhur savı, artık oyuncu/seyirci hiyerarşisinin dışına taşan başka türlü bir tiyatroya gereksinimimiz olduğu üzerinedir. Bu hiyerarşinin yıkımıysa ancak seyircinin özgülüşmesiyle mümkün olacaktır. Yalnızca seyretmekten, diğer bir deyişle edilgenlikten ve eylemsizlikten azade bir seyircinin özlemiyle, seyretmeyen ama eyleyen bir seyirciyi betimlemek adına bize "seyircisiz bir tiyatro lazım" der Rancière (2013, s. 11). Seyircisiz tiyatro tasavvurunda kastedilen tiyatro etkinliğinin taraflarının etkinlik bakımından eşitlenmesi, karşılıklı ilişkinin eylem zemininde kurulmasıdır.

Tiyatro: Seyretmenin Rejimi / Seyretmenin Tarihçesine Politik Bir Bakış

Tiyatro etkinliğinin, seyir yeri ve oyun alanı ayrımının belirmesiyle birlikte M.Ö. 5. yüzyılda Antik Yunan'da ortaya çıktığını söyledik. Tiyatronun doğuşunu hazırlayan M.Ö. 8. ve 6. yüzyıllar arasındaki iki yüz yılda, bu ayrımın böylesine belirli olduğunu söyleyebilmek mümkün değil. Dahası, 18. yüzyıla gelene kadar her türden tiyatro etkinliğinin 'tiyatro sanatı' olarak ortaya konduğunu, örneğin oyuncuların biricik ve kutsal sanatlarını icra etmek amacıyla sahneye çıktıklarını, oyun yazarının bir sanat yapıtı ortaya koymak adına oyun yazdığını söyleyebilmek dahi mümkün değil. Larry Shiner'ın 18. yüzyıla kadar bizim bugün düşündüğümüz şekliyle bir sanat/zanaat ayrımının olmayışı üzerine temellendirdiği kitabı "Sanatın İcadı"nda belirttiği gibi, örneğin Elizabeth döneminde tiyatrolar salt oyuncuların değil, cambazların, müzisyenlerin, dansçıların, kılıç kavgalarının ortaklaşa yer aldığı, seyyar satıcıların seyirciler arasında gezerek yiyecek içecek sattığı, palyaçoların oynanan oyuna dahil olup seyircileri eğlendirdiği gürültülü açık hava etkinlikleriydi (2018, s. 87). Shakespeare, Ben Jonson, Christopher Marlowe gibi bugün deha sanatçılar olarak kutsanan oyun yazarları ise oyunlarını değişmeyen ve biricik sanat eserleri ortaya koymak adına yazmıyorlardı. Oyunlar genellikle tiyatro kumpanyalarının siparişleri üzerine yazılıyordu ve oyun metinleri "halka açık gösteriler için her defasında yeniden şekillendirilen senaryolardı." (Aktaran Shiner, 2018, s. 87). Benzer bir biçimde, Antik Yunan'da M.Ö. 6. yüzyılın ortalarına dek süren ve tiyatronun bildiğimiz şekliyle oluşmasını sağlayan bir halk şenliği olan Kent Dionysiası'nda, ya da Roma'da çeşitli tanrılar ve tanrıçalar onuruna düzenlenen ve tragedyalardan ziyade komedya oyunlarının oynandığı dini festivallerde, seyirciler oyunları çıt çıkmadan, sessizlik içinde izlemiyorlardı. Seyirci izleyen pozisyonundaydı, fakat bir yandan yemek yiyebiliyor, sahneye laf ve dahası yiyecek fırlatabiliyor, dolayısıyla tiyatro etkinliğiyle

ilişkinin sanat eserine saygı duyma fikri üzerinden kurmuyordu. Oyun yazarını ve oyuncuyu “değişmez ve özgün bir sanat eseri yaratmaya çalışan ve tek başına iş gören bağımsız birisi” olarak kutsama, 18. yüzyılda estetik düşüncesinin ortaya çıkması ve modern sanatlar düşüncesinin geçtiğimiz iki yüzyıl içinde kurumsallaşmasıyla gerçekleşti (2018, s. 87). Böylece, oyuncu ve seyirci arasında başlangıçtan beri bulunan hiyerarşi 18. yüzyılla birlikte iyice kuvvetlendi ve Aristotelesçi konvansiyona özgü temel ön kabullerden biri halini aldı.

Oyuncu ve seyirci arasındaki hiyerarşinin bu denli keskinleşmesinde elbette Denis Diderot’un 1770’li yıllarda kaleme aldığı “Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler” isimli eserinde yürüttüğü tartışmanın büyük payı bulunuyordu. Döneme özgü burjuva dramından yola çıkarak oyunculuğa özgü yerleşik kalıpları soruşturan Diderot’un tiyatro kuramı, sahnede bir gerçeklik illüzyonu yaratmak ve oyun alanıyla seyir yeri arasına görünmez bir dördüncü duvar çekebilmek üzerine temelleniyordu. Diderot’un seyir yerini izleyiciye kapalı bir tablo gibi kurgulayarak sahnede tam bir gerçeklik yanılsaması üretmek düşüncesi, kendisinden sonraki konvansiyonu ve bugüne kadar gelen genelgeçer tiyatro algısını tümüyle belirleyecek gerçekçi tiyatro anlayışının temelini oluşturdu. Öte yandan bu anlayışın ardında tiyatronun seyircisini erdem ve ahlak bakımından eğitmesi gerektiği düşüncesi yatmaktaydı:

Aristoteles’in tragedyanın amacı olarak gördüğü katharsis kavramı, Diderot’un kuramında duygulandırarak eğitmek kavramına dönüşmüştür. Tiyatronun kitleler üzerindeki bu didaktik etkisi, Diderot’un tiyatro sahnesini kilisenin yerini alarak erdemin öğretileceği yepyeni bir mekan olarak tasarlamasına sebep olmuştur. Bu noktada burjuva dramının, yeni düşünme biçimleri yaratarak, toplumdaki bireyleri aydınlatacak olan kültürel değişimin ideolojik bir aygıt olma işlevini gördüğü gözlemlenmektedir (Dinçel, 2006, s. 56).

18. yüzyılda sanatın özerkleşmesiyle ve alımlayıcısını kendisine nasıl yaklaşması gerektiğine dair konumlandırılmasıyla, tiyatronun karşılıklı etkileşim niteliği iyiden iyiye başkalaşmaktaydı. Çünkü seyirci sahnedeki etkinliği ‘yalnızca izleyen’ ve izlediği etkinliği bir yapıt olarak sessizlikle kabul eden konumundaydı. Tiyatro etkinliği, kendini sahnede çeşitli tablolarla kurulu bir seçki sunuyormuşçasına izlenmeye açıyor ve seyirciden sahnede izlediği tabloları ancak düşünsel bir etkinlik olarak zihninde tamamlaması bekleniyordu. Yukarıdaki alıntıda da vurgulandığı üzere *katharsis* kavramı böylece ruhu tutkulardan arındırma ve sağaltım vaadinin ötesini, kültürel bir değişimin aydınlığını, düşünsel bir aşama kat etmeyi öneriyordu. 1770’li yıllarda Avrupa’da melodram türünün ideolojik bir aygıt olarak belirmesi de bu anlamda tesadüf değildi: çatışmasını saf iyiler ve salt kötüler üzerinden kuran ve seyircisine kendi ideolojik bağlamı çerçevesinde ‘doğru olanı’ gösteren melodram, 19. yüzyılda en popüler dönemini yaşayacak ve genelgeçer tiyatro algısını belirgin bir biçimde şekillendirecekti. Böylece tiyatroya gitmek üst-orta sınıfın rutin etkinliklerinden biri halini

almaya ve dahası tiyatro izleme aktivitesinin nasıl olması gerektiği belirgin bir teamüle dönüşmeye başladı.¹

Bu durumda, Batı tiyatro tarihinin her döneminde bilgiden hâlihazırda yoksun kabul edilen seyircinin, Platoncu mirasın bir kalıntısı olarak tiyatro yoluyla bilginin aksine düşeceği düşüncesi, tiyatronun eğitcilik rolünü üstlenmesiyle birlikte bir yönüyle bertaraf edilmiş oldu. 18. yüzyıl tiyatrosunun edindiği bu misyon, oyuncu ve seyirci arasındaki ayrımı keskinleştirdi ve saflar belirginleşti: artık tiyatro sahnesindeki oyun neredeyse bir öğretmen, oyunu izleyen seyirci ise sessizce öğretmenini dinleyen öğrenciydi. Böylelikle tiyatro ‘etkinliği’ bütünüyle oyuncuya bahşediliyor ve seyirci bu etkinliğin dışına konumlandırılıyordu. Öte yandan bu düşüncenin ardında Kantçı bir gerekçenin saklı olduğunu da belirtmek gerekir. Çünkü Kant estetik deneyimi “hayal gücümüzle (algılar) idrakimizin (kavramlar) oynadığı bir oyun” olarak tanımlarken, bu deneyimin ancak derin düşünce ve tefekkürle gelen bir şey olduğunu öne sürer (Shiner, 2018, s. 212). Dolayısıyla, estetik kategorisinin icadıyla birlikte, sanat eseri karşısındaki alımlama ‘düşünsel bir etkinlik’ olarak değer kazanmaya başlar. Bu yönüyle düşündüğümüzde, tiyatro etkinliğinin deyim yerindeyse *doppelgänger*’ini yaratarak kendini ikiye böldüğünü söyleyebiliriz: bu bölünmede aktif anlamda etkinlik göstermek oyuncuya, etkinliğin düşünsel bir süreç olarak zihinde sürdürülmesi gerektiği fikrinden hareketle gölge/pasif etkinlik ise seyirciye aittir.

Bilindiği üzere, seyirciyi pasif etkinliğinden uyandırarak izlediği temsile dair uyanık bir algı geliştirmesi gerekliliğini ısrarla vurgulayan isimlerin başında Alman tiyatro yönetmeni/kuramcısı Bertolt Brecht gelmektedir. Geliştirdiği *epik tiyatro* kuramıyla tüm bir tiyatro anlayışını bu gereklilik üzerine inşa eden Brecht, Aristotelesçi tiyatro konvansiyonunu tümüyle karşısına alır. Tragedyanın amacı olarak tragedyanın belirlediği *katharsis* ödevini, yani seyircinin sahnede izlediği temsille özdeşleşerek ruhunun tutkularından arınması vaadini eleştiren Brecht, seyircinin sanat yapıtı karşısında takınması gereken tavrın “yeryüzündeki güçlüklerin yine yeryüzünde çözümünü amaçlayan bütünüyle özgür ve eleştirel tutum” olması gerektiğini öne sürer (Brecht, 2011, s. 50). İddia, seyircinin sahnede izlediği temsille özdeşlik kurmaktan kurtulabildiği ölçüde özgürleşeceğidir ve fakat; burada da özgürleşme vaadi seyircinin yalnızca zihnine yöneliktir, özgürleşme ancak düşünsel bir etkinlik düzeyindedir. Bu açıdan bakınca Brecht’in seyirciyi edilgen konumdan kurtararak etkinleştirme vaadinin Kantçı geleneğin dışında bir yerde durmadığını vurgulamak gerekiyor. Brecht, hem estetik deneyimi düşünsel/eleştirel bir süreç olarak tanımlaması bakımın-

¹ Türkiye’de de söz konusu bu teamülün Şinasi’den, Namık Kemal’den beridir benimsendiğini, yanı sıra, yüzünü batıya dönmüş yeni cumhuriyetin uzunca bir süre tiyatroyu benzer saiklerle sahiplenip önemseydiğini anımsatmakta fayda var. Örneğin, Muhsin Ertuğrul’un 1927’de hazırladığı bir broşürde tiyatro adabının nasıl olması gerektiğine ilişkin sıraladığı maddeler, seyirciye yerini ve yerinin tüm sınırlılığını buyurgan bir dille bildirmesi bakımından önemli: “1- Tiyatro eğlence yeri değil, büyüklerin mektebidir. 2- Tiyatroya mümkün mertebe temiz giyinilip gidilir ve gürültüsüzce bir mekkiye oturulur. 3- Perdenin açılacağını ihbar eden işaretten sonra, perde kapanıncaya kadar artık bir kelime bile konuşulmadan yalnız eser dinlenir. Bir milletin bilgi ve anlayış seviyesi sanat eserlerine ve sanatkarlarına gösterdiği alaka ile ölçülür. 4- Tiyatroda sigara içmek doğru değildir. Fakat mecburiyetse ancak perde aralarında içilir. 5- Perde aralarında istirahat müddetleri evvelce tayin ve ilan edilmiştir, sabırsızlanmak bu müddeti kısaltmaz. 6- Işık çalmak, ayaklarını yere vurarak alkışlamak, takdir etmek demek değildir.” (Aktaran Akçura, 1992, s. 117).

dan, hem dramatik yapının dışına taşmadan, onu kendi içinde parçalara ayırarak ve fakat içinde kalmayı sürdürerek kurması bakımından, hem de temsilin mutlak söylemini hala daha yazarının işaret etmesi bakımından, kendi iddiasının ve genel kanının aksine esasında ziyadesiyle Aristotelesçi konvansiyonun içindedir. Beri yandan yanılısamacı temsilin hâkim ideolojiyi nasıl yeniden ürettiğine ve gerçekçi tiyatronun özdeşleşmeyle nasıl kol kola yürüdüğüne dair getirdiği eleştirilerle Brecht, hiç kuşkusuz Aristotelesçi konvansiyon içinde güçlü gedikler açar.

Oyuncu ve seyirci arasındaki hiyerarşi, Brecht'in dikkat çektiği ama kendi tiyatrosunda aşmayı bütünüyle başaramadığı bir şey olarak önümüzde duruyor. Brezilyalı tiyatro uygulayıcısı/kuramcısı Augusto Boal ise Brecht'in görüşlerinden ilham alarak kendi tiyatrosunu doğrudan söz konusu bu hiyerarşiyi kırmak üzerine temellendirir. 1979 yılında yayınlanan "Ezilenlerin Tiyatrosu"nda Boal, Batı tiyatro tarihinin bir ezen/ezilen ilişkisi üzerinden şekillendiğine ve tiyatronun böylece ideolojik olarak hâkim sınıfa iltimas tanıyan bir aygıt dönüşmüş olduğuna vurgu yapar. 1953-1979 yılları arasında uygulamaya koyduğu Arena Tiyatrosu deneyimiylese dördüncü duvarı fiilen ortadan kaldırır. Formül esasen basittir: Gerçekçi tiyatronun vazgeçilmez dikdörtgen çerçeve içinde ve seyirciden yüksekte konumlanan İtalyan sahne yerine, oyuncuların merkezde yer aldığı ve seyircilerin bu merkez etrafında bir çember oluşturacağı dairesel sahne, dördüncü duvarı doğası gereği yok eder. Seyirci, merkezde oynanan oyunu izlerken karşı tarafında kalan seyirciyi de görmektedir; böylece gerçekçi tiyatronun 'seyredilmesi' maksadıyla düzenlediği tablo formundaki oyun yok olur ve seyirlik tablo niteliği ortadan kalkar. Dairesel form, tiyatronun doğuşunu önceleyen ritüellerin örgütlenme biçimine çok daha yakındır, çünkü tıpkı "Ezilenlerin Tiyatrosu"nun önsözünde Boal'in yazdığı gibi, tiyatro başlangıçta açık havada halkların özgürce şarkı söylemesiydi ve teatral performans halk tarafından ve halk için yaratılmaktaydı. (Boal, 2008, s. xxiii). Yine "Ezilenlerin Tiyatrosu"nda Boal'in önerdiği yöntemlerden biri olan forum tiyatro ise, şu vakte dek sözünü ettiğimiz etkinlik gösterme halinin hem oyuncu hem seyirci tarafından bilfiil uygulanabildiği ilk kayda değer girişimdi. Forum tiyatrodaki eylem sadece oyuncunun kontrolünde gelişen ve seyirciden azade bir etkinlik değildir: seyirci eylem ve dolayısıyla dramatik aksiyona doğrudan müdahale edebilir (2008, s. 102). Boal, önerdiği yeni poetikayı açıklarken şöyle söyler:

[...] ezilenlerin poetikası eylemin kendisine odaklanır: seyirci karaktere (ya da oyuncuya) kendisinin yerine hareket etme veya düşünme yetkisi vermez, aksine protagonistin rolünü bizzat kendisi üstlenir, dramatik eylemi değiştirir, çözümler üretmeye çalışır, değişime götürecek planları tartışır; özetle, kendisini gerçek eylem için eğitir (2008, s. 98).

Forum tiyatrosu bu yönüyle seyirciyi oyunun, yani etkinliğin içine çeker ve seyirciye atanan seyretme rolünü eylemle değiştirir. 1970'lerden günümüze pek çok teatral uygulamaya ilham veren bu girişim, günümüz itibarıyla –nihayet– sıklıkla rastladığımız bir formül. Buna rağmen, yazının açılışında değinilen ön kabuller düşünüldüğünde, tiyatro hala daha salt ve öncelikle 'seyretmek' ile ilişkilendirilen, karşılıklı etkileşim ve birlikte eylem koşulunun

ise geri plana itildiği bir etkinlik. Sözüünü ettiğim bu geriye itmenin gizli sorumlusunun başka bir kavram olduğunu öne süreceğim şimdi: mevcudiyet koşulu. Tiyatronun 'şimdiki zaman'da gerçekleşen yegâne sanat oluşunun, bizi katılımcılarının da (oyuncu ve seyirci) aynı mekânda mevcut bulunması gerektiği düşüncesine götürmesi. Ortak deneyim ancak böylelikle paylaşıyor diye düşünüyoruz, öte yandan karşılıklı etkileşim ve oynusu nitelik için, özellikle dijital çağda, aynı mekânda mevcut bulunmak gerekli mi? Batılı tiyatro düşüncesi, mevcudiyet ve karşılıklı etkileşim kavramlarını mevcudiyet üst başlığı altında iç içe geçiriyor ve böylece karşılıklı 'canlı' etkileşimi sağlayan yegâne şeyin mevcudiyet olduğunu sorgulamaksızın benimsemiş oluyoruz. İkinci bölümde karşılıklı etkileşim ve mevcudiyet ilişkisini tartışmaya açmayı ve dijital çağda tiyatronun seyretme koşulunu başkalaştırırken karşılıklı etkileşim koşulunu, 'başka türden bir canlılık' üzerinden arttırdığını öne süreceğim.

Başka Türden Canlılıklar / Canlılık Kavramı ve Mevcudiyet Koşulu

Philip Auslander, "Liveness: Live Performance in a Mediatized Culture" (Canlılık: Medyalaşmış Bir Çağda Canlı Performans) isimli kitabında 'canlı' sözcüğünün bizzat kayıt teknolojileri ve medyanın bir ürünü olarak dolayımı girdiğini öne sürer (2008, s. 25). Auslander'a göre dijital çağda canlılık, ontolojisinin kültür ve teknoloji tarafından sürekli dönüştürüldüğü bir olasılık olarak düşünülmelidir (2008, s. 184). Buna göre, canlılık sözcüğüyle ilgili pek çok kullanım, teknolojinin ilerlemesi ve dijital olanakların çeşitlenmesine paralel olarak yeniden ve başkalaşarak türer. Örneğin 'canlı performans' ifadesi yalnızca seyircinin performans mekânında bulunmasını ya da performans anına seyircinin eş zamanlı tanıklığını karşılamaz. Performansın, örneğin bir konserin, eş zamanlı olarak televizyondan yayınlanması da, bir rock gurubunun, banttan yayınlanacak herhangi bir televizyon programında şarkılarını karaoke veya lipsynch yapmaksızın bilfiil stüdyoda icra etmesi de 'canlı performans' olarak anılır. Dolayısıyla burada icra anına aracılı veya aracısız fark etmeksizin tanıklık etmeye işaret eden bir kullanım söz konusudur. Kayıt teknolojilerinin öncesindeyse, icra anına tanıklık her hâlükârda aracısız gerçekleşmekteydi² ve canlı performans, canlı olay (live event) gibi ifadeler kullanım dışıydı.

² Buradaki kilit kavramlardan birisi de söz konusu bu aracısızlık durumu ve kayıt teknolojileriyle dijital olanakların farklı türden aracılıklar üretmesi. Semih Fıncıoğlu, gösteri sanatlarının (performing arts) aracısız sanatlar kategorisinde oluşunu şöyle açıklıyor: "[Aracısız sanatlarda] iletişimde olan, karşılıklı anlam üreten taraflar söz konusu — taraflar karşılıklı olaylarla adına *zaman* dediğimiz art ardalıkları yaratıyor. Bu etkileşimli (interaktif, *interactive*) süreçte karşılıklık (*reciprocity*), dolayısıyla da birbirine bağımlılık (*interdependency*) egemen. Bu olgu yalnızca sanat ortamına özgü değil tabii ki — iki ya da daha çok sayıda kişinin her türlü iletişimde bu nitelikleri görebiliriz. Bu kategoride performansı sunan kişiyle algılayan kişinin mutlaka yüz yüze olması gerekmiyor (kukla, uzaktan kumanda edilen nesneler ve ses gibi), ama sunan tarafın algılayan(lar)la "gerçek zamanlı" (*real-time*) etkileşimi bu kategori için şart. Sunumu oluşturan olaylarla algılayan tarafın olaylarının alışverişlerle ilerlemesi, yani "zaman oluşturmamasından" söz ediyorum. Aracısız sanatlarda taraflar arasında etkileşimin olmaması olanaksız. İzleyicinin en pasif olduğu, gülmek, yerinde kıpırdamak, yanındakiyle konuşmak, kalkıp çıkmak gibi birkaç basit "olay"dan öte performansın akışına hiçbir "interaktif" katkısının olmadığı söylenen klasik konser ya da tiyatro ortamlarında bile etkileşim olması kaçınılmazdır. En azından, sunum algılanabilirlik ve karşısındaki algı temposu gözetilerek yapılır. Örneğin, en kalıplaşmış tiyatro ortamlarında bile izleyicili oynamakla izleyicisiz oynamak arasında büyük fark olduğunu biliyoruz. Kaldı ki, etkileşim yalnızca sunanla izleyen arasında gerçekleşmez, performans ortamına dahil herkes birbirini farklı derecelerde etkiler: Sahnedeki oyuncular ya da müzisyenler izleyicilerin yanısıra birbirlerine göre de yol alır, izleyiciler de birbirlerine göre tepki verirler." (Performans Fikri. <http://bit.ly/3arzJpU>)

Auslander, canlılık sözcüğünün tarihsel gelişimini sırasıyla klasik canlılık (classic liveness), canlı yayın (live broadcast), canlı kayıt (live recording), internet canlılığı (internet liveness), sosyal canlılık (social liveness), websitenin yayınlanması (website “goes live”) gibi ifadelerle kategorize eder. Tiyatro burada klasik canlılık kategorisindedir ve “oyuncu ile seyircinin fiziksel olarak aynı mekânı paylaşması, icranın ve alımlamanın eş zamanlı gerçekleşmesi, anın deneyimlenmesi” söz konusudur (2008, s. 61). Şu hâlde klasik canlılık, tiyatronun mevcudiyet koşuluna denk düşecek bir anlamı içeriyor. Mevcudiyet koşulunun iki bileşeni ‘şimdi ve buradalık’ üzerinden düşündüğümüzde, ‘şimdi’ ile zaman (eş zamanlı alımlama), ‘buradalık’ ile ise mekân (fiziksel olarak aynı mekânda bulunma) vurgulanır.

Aracsız bir sanat olarak tiyatro etkinliği, katılımcılarının (oyuncu ve seyirci) her birine mevcudiyet koşuluna dayanarak karşılıklı etkileşim vadeder. Beri yandan Batılı tiyatro yapma biçiminin oyuncu ve seyirciyi birbirinden keskince ayırması neticesinde bu vaadin uzunca bir süre karşılanmadığına ilk bölümde değindik. Auslander’ın da belirttiği gibi, Jerzy Grotowski, Augusto Boal gibi tiyatro uygulayıcıları, oyuncu ile seyirci arasında bir köprü oluşturmaya çalışarak, tiyatro etkinliğinin doğası gereği sosyal bir topluluk yaratmasını önemsediler (2008, s. 65). Tiyatro mekânında fiziksel olarak bulunuyor olma fikri, topluluğun bir arada ortak bir deneyim paylaşması ve mecazi anlamda söylersek, aynı havayı birlikte soluması bakımından önem kazanıyor. Öte yandan dijital çağın sunduğu yeni olasılıklarla (ki sanıyorum bunların bir kısmını araç –medium olarak düşünebiliriz) ve bu kez mecaza başvurmadan söylüyorum, aynı havayı beraberce solumadan da karşılıklı etkileşim gerçekleşiyor. İnternet uzamından türeyen farklı biçimlerdeki dijital canlılık araçlarıyla, mevcudiyet koşulunun ‘buradalık’ niteliği fiziksel mekânda değil sanal mekânda, ‘başka türden bir canlılık’ yoluyla sağlanıyor. Bu durumda fiziksel mekânın, şayet bir alt koşulsaydı, ‘başka türden bir canlılık’ yoluyla ihlal edildiği söylenilebilir. Hem ‘buradalık’ niteliğinin, hem de mevcudiyetin bir diğer niteliği ‘şimdi’nin sağlanıp sağlanmadığını ise pandemi döneminde gerçekleştirilen iki ayrı teatral girişim üzerinden soruşturacağız.

Başka Türden Canlılıklar / Map to Utopia: Karşılıklı Etkileşim ve Sanal Gerçeklik

Platform Tiyatro (Ceren Ercan, Mark Levitas), Fringe-Ensemble (Frank Heuel, Annika Ley) ve Fehime Seven’in ortak projesi Map to Utopia, ekibin iki senedir üzerine çalıştığı bir dijital tiyatro denemesi. Gezegenin geleceğinin şehirlerde belirleneceği fikrinden hareketle tasarımılanan proje, AR (artırılmış gerçeklik) yoluyla katılımcılarına sanal bir kent deneyimi sunmayı amaçlıyor (Fringe-Ensemble. <http://bit.ly/37nTOGM>). Ekip, oyunun ilk gösterimini oyuncu ve seyircilerin fiziksel katılımıyla, fiziksel bir mekânda gerçekleştirmeyi planlıyordu. 2020 Koronavirüs pandemisi dolayısıyla Almanya’da gerçekleştirilmesi planlanan ilk gösterim iptal edilince, ekip ilk gösterimi online bir video konferans platformu olan Zoom üzerinden gerçekleştirmek üzere yeniden tasarladı.

31 Mayıs 2020’de gerçekleştirilen online prömiyer, ekibe projenin işlerliğini ve dinamiklerini soruşturma imkânı tanıyan bir ilk deneme oldu. Projenin iptal edilen fiziksel gösterimi için, İstanbul’dan dört mahalle (Yeldeğirmeni, Balat, Nişantaşı, Taksim) örnek alınarak dört ayrı sanal şehir peyzajı oluşturulmuştu. Ceren Ercan’ın proje için yazdığı bir metin üzerinden şekillenen anlatı, yine Ceren Ercan’ın dramaturjik düzenlemeleriyle sanal ortama uyarlandı ve söz konusu bu dört mahalleyi temsilen farklı renk isimleriyle Zoom’da dört ayrı toplantı odası açıldı. Katılımcılardan, oyun öncesinde proje için özel olarak tasarlanmış bir uygulamayı cep telefonlarına indirmeleri istendi. Oyun başladığında 20 katılımcı ve 4 oyuncu önce tek bir odada buluştular; sonrasındaysa her bir katılımcıya, oyuncuların yönlendirmesi doğrultusunda, metinde yer alan 20 karakteri temsilen, cep telefonlarına indirdikleri uygulama üzerinden birer avatar tanımlandı. Katılımcılar, önce her bir mahal- lenin bellek taşıyıcısı ve tanıtıcısı gibi düşünülen 4 oyuncunun yer aldığı odalara dağıtıldı; sonrasındaysa, oyuncuların ve (elbette öykünün) yönlendirmesiyle, kendi paylarına düşen hikâyeyi tamamlamak üzere, iki kişilik odalara alınarak kendi karşılaşmalarını yaşadılar.

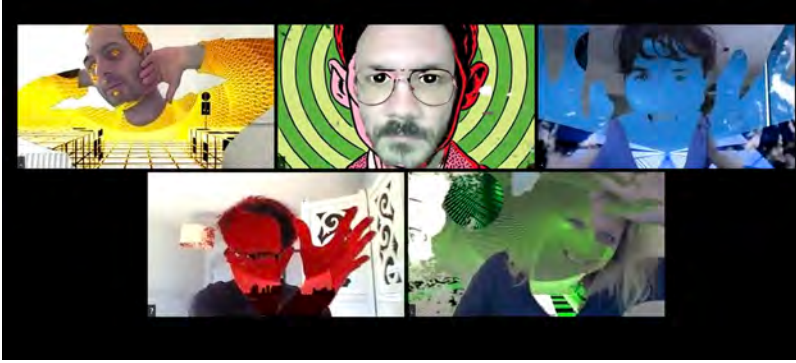


Görsel 1. Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble, 2020, Ütopya Haritası / Map to Utopia. Fringe-Ensemble. Erişim: 02.09.2020. <http://bit.ly/37nTOGM>

Oyun ilerledikçe tüm katılımcıların birer hikâye anlatıcısına dönüşmeye başladığı Map to Utopia, birinci bölümde tartıştığım oyuncu/seyirci hiyerarşisi, karşılıklı etkileşim noksanlığı gibi Aristotelesçi konvansiyona özgü açmazları, fiziksel mekânda bir karşılaşmaya gereksinim duymaksızın eritebilen bir teatral girişim. Söz konusu bu online prömiyerin katılımcısına bir seyir deneyimi vadetmediği açık —bu sebeple seyirci yerine katılımcı ifadesini kullanıyorum ve fakat burada, oyun oynamak ve karşılıklı etkileşim bakımından konvansiyonel tiyatronun sunamadığı ölçüde yüksek bir ortak deneyim paylaşılmış oluyor. Öte yandan, projenin ilk etapta AR (artırılmış gerçeklik) üzerinden tasarlandığını hatırlatmakta fayda var. AR ve VR (sanal gerçeklik) gibi gerçekliğin sanal simülasyonlarını yaratan teknolojilerin gelişmesiyle, konvansiyonel tiyatronun gerçeklik illüzyonu gayesi de büyük ölçüde aşılmış gibi görünüyor. Böylece, oyun yerinin (Diderot’cu anlamda) karşıdan seyredilmek

üzere tasarımılanan çerçeve sahnesi yerine, katılımcı-seyircisini gerçeklik illüzyonunun içine fırlatan teatral gösterimlerle karşılaşacağız. Gerçeklik illüzyonunun kuvvetlenmesinin olumlu/olumsuz pek çok sonucunun olacağı kuşkusuz, fakat bu tartışma başlı başına ayrı bir çalışmanın konusu.

Map to Utopia'nın RPG (Role Playing Game) türündeki bilgisayar oyunlarından yola çıkılarak tasarlanan yapısı, katılımcıların teatral düzlemde seyirciden oyuncuya dönüşmesine olanak tanımakta. Cep telefonlarına indirilen uygulama yoluyla her bir katılımcıya dramatik anlatıdaki karakterleri temsilen atanan avatarlar, Augusto Boal'in ezilenlerin poetikasını açıklarken yazdıklarının sanal bir düzlemde gerçekleşmesini sağlıyor: seyirci, anlatıdaki karakterlerin rolünü üstlenen, dramatik eyleme müdahil olan, çözümler üreten birer katılımcıya dönüşüyor.³



Görsel 2. Platform Tiyatro & Fringe-Ensemble, 2020, Ütopya Haritası / Map to Utopia. Fringe-Ensemble. Erişim: 02.09.2020. <http://bit.ly/37nTOGM>

Map to Utopia'nın, tiyatronun seyirlik bir sanat olması niteliğini Zoom'da gerçekleştirilen bu ilk gösterimde büyük ölçüde azalttığı söylenilebilir. Fakat AR teknolojisi kullanılarak online bir gösterim tasarlanabilmiş olsaydı şayet, seyirlik nitelik başkalaşmış olacak, hatta daha doğru bir ifadeyle, seyredilen yanılısamanın gerçeklik düzeyi artırılmış olacaktı. Oyun, mevcudiyet koşulunun fiziksel 'buradalık' niteliğini ise internet kanalıyla sağlanan 'başka türden bir canlılık' üzerinden (ihlal ederek) kurarken, 'şimdi'ye ait eş zamanlılık niteliğini ihlal etmiyor. Bu durumda, koşullardan birinin ihlalinin, karşılıklı etkileşimin oluşmasına engel olmadığı pekala söylenebilir. Bir sonraki başlıkta, 'şimdi' niteliğinin ihlalini ve bunun sonuçlarını, pandemi döneminde gerçekleştirilen bir başka teatral örnekle soruşturacağız.

³ Map to Utopia aynı zamanda RPG (Role Playing Game) türündeki bilgisayar oyunları ile tiyatronun ilişkisini soruşturan bir proje. Konuyla ilgili olarak, projenin yaratıcılarından Fehime Seven'in IT University of Copenhagen, Games Technology MSc programı bünyesinde yazdığı "Mobile Phone Effect on Gamified Theatre" başlıklı henüz yayınlanmamış bir yüksek lisans tezi bulunmaktadır.

Başka Türden Canlılıklar / Altyazıları Yüksek Sesle Oku: Kaydedilmiş Bir Zamandan Sana Seslenen Bir Kişi

Tiyatro ve performans sanatı alanlarında işler üreten Onur Karaoğlu'nun koronavirüs karantinası sürecindeyken ürettiği bir video-diyalog serisi olan Altyazıları Yüksek Sesle Oku⁴, A Corner In The World'ün sosyal medya hesapları ve websitesi üzerinden yayınlandı. 13 bölümlük bir dizi olarak tasarımılanan AYSO, her güne bir bölüm olacak şekilde 31 Mayıs-11 Haziran 2020 tarihleri arasında erişime açıldı. Zor günlerden geçen ve dağılmak üzere olan bir kumpanyanın oyuncularları arasındaki ilişkiler ağına ve ortaya atılan beklenmedik bir fikir sonrasındaki kişisel/sanatsal sancılara odaklanan video serisinde toplam 4 oyuncu yer alıyor ve 5. oyuncunun seyirci olduğu varsayılıyor (Onur Karaoğlu. <http://bit.ly/3pus-MIM>). Tüm bölümler, videoların başında ekrana yansıyan şu sözlerle açılıyor: "Bu videoda geçen olayların kahramanı sensin. Ekranda beliren altyazıları yüksek sesle oku!". Bu açılışın ardından, seyirciyi her bir bölümde başka bir oyuncu karşılıyor ve seyirciyle karşılıklı bir online video görüşmesi yapıyor. Oyuncu seyircisine hitaben konuşmaya başlıyor. Fakat seyirci, oyundaki kişilerden biri rolünde ve söylemesi gerekenler (replikleri) ekrana altyazı olarak veriliyor.

Seyircisini doğrudan doğruya dramatik anlatının içindeki bir karakter olarak kurgulayan AYSO, onu izleyeceği oyunun bir karakteri olmaya, dolayısıyla oyuna katılmaya davet ediyor. Seyircinin sözleri ekrana altyazı olarak verildiği için seyirci dramatik eyleme ancak dahil olabiliyor, müdahil değil. Şayet izlediği videolardaki oyun davetine katılmayı seçerse, altyazıları yüksek sesle seslendirmeye başlıyor; bundan sonrasıyla tümüyle kişisel ve fenomenolojik bir deneyim. Çünkü altyazıları yüksek sesle okumaya başlarsa sesinin tonuyla, duruşu ve tavrıyla yavaş yavaş bir oyuncuya dönüşmeye, oyuncu olma ve bir karakteri canlandırma halini deneyimlemeye başlıyor; ya da yapmamayı tercih ediyor ve altyazıları içinden okuyarak kendisini yalnızca bir seyirci olarak konumlandırmış oluyor.



Görsel 3. Onur Karaoğlu, 2020, Alt Yazıları Yüksek Sesle Oku - Bölüm 1. Youtube. Erişim: 02.09.2020. <https://bit.ly/2NBCFr3>

⁴ Altyazıları Yüksek Sesle Oku, metnin devamında AYSO olarak kısaltılacaktır.

Serinin yaratıcısı Onur Karaoğlu, AYSO'yu bir tiyatro oyunu olarak değil, video-diyalog serisi olarak adlandırmayı tercih etmiş. Burada AYSO'nun bir 'tiyatro oyunu' olup olmadığını tartışmaktansa, söz konusu bu serinin —hiç kuşkusuz— bir oyun ve teatral bir etkinlik olduğunu söylemekle yetineceğim. AYSO, tıpkı bir film gibi, seyirciyle buluşmazdan önce kaydedilmiş videolardan oluşuyor; dolayısıyla performans anı ve seyir etkinliği eş zamanlı olarak gerçekleşmiyor. Diğer bir deyişle, AYSO internet üzerinden canlı yayın yoluyla izleyicisine ulaşmıyor. Fakat videolar montajsız ve kesme olmadan kaydedildiği için eş zamanlılık hissi verecek şekilde ilerliyor. Bu durumda AYSO'nun mevcudiyet koşulunun ilk bileşeni 'şimdi'yi, eş zamanlılık içermemesi bakımından ihlal ettiğini söyleyebiliriz. İcra ve seyir etkinliği fiziksel olarak aynı mekânda gerçekleşmediğinden, koşulun ikinci bileşeni 'buradalık' da sağlanmıyor. O halde, serinin —hiç kuşkusuz— bir oyun ve teatral bir girişim olduğu kanısına nasıl varılabilir?



Görsel 4. Onur Karaoğlu, 2020, Alt Yazıları Yüksek Sesle Oku - Bölüm 2. Youtube. Erişim: 02.09.2020. <https://bit.ly/37joRsb>

AYSO, seyircisine doğrudan seslenerek, kendi öyküsünün içinde yer alan bir karakteri 'canlandırmayı' teklif ediyor. Seyircinin oyuna dahil olmayı kabul ettiği anda 'başka türden bir canlılık' deneyimi yaşayacağına hiç şüphe yok. Oyunsu nitelik ve karşılıklı etkileşim, yanı sıra seyirciyi izleme fazından eyleme fazına davet, mevcudiyet koşulunun her iki bileşeninin ihlaline rağmen AYSO'yu teatral bir etkinlik olarak adlandırmak için yeterli. Philip Auslander'ın terminolojisiyle akıl yürütmeyi sürdürecektir olursak, AYSO tiyatroya özgü bir 'klasik canlılık' içermiyor. Buna rağmen, kaydedilmiş bir geçmiş zamandan seyircinin 'şimdi ve burada'sında canlanabilme potansiyeli olan bir oyun AYSO. Fiziksel mekandaki bir eş zamanlı biraradalık diliminin, deyim yerindeyse dondurularak, internet uzamından ve gecikmeli olarak, seyircinin zamanına ve mekânına aktarılması söz konusu; seyirci ise bu dondurulmuş dilime dokunmama ya da onu canlandırma özgürlüğüne sahip. Oyun, tıpkı donuk bir nesne gibi. Önce oyuncuların zamanında, sonra farklı birçok seyircinin zamanında tekrar tekrar canlandırılıyor.

Sonuç Yerine

Antik Yunan'ın tiyatronun adını koyduğu zamandan şimdiye önümüzde bir tanım duruyor. Bu tanımla birlikte konvansiyonun nasıl kendini kurduğunu, seyretmek/eylemek, seyirci/oyuncu, zaman/mekân gibi tiyatroya atanan ikili karşılıkların ve bunlardan doğan mevcudiyet, fiziksellik, canlılık gibi temel koşulların tarihsel seyrini burada çok kabaca sürmeye çalıştık. Amaç, bu tanım ve tanımla birlikte gelen önkoşulların zamanın ruhuyla nasıl dönüştüğünü ya da neyi muhafaza ettiğini takip edebilmek; fakat daha ziyade, dijitalleşen çağla birlikte bu tanımın kendine eklediklerine ve kendinden eksilttiklerine odaklanmaya çalışmaktı.

Çalışmanın ilk bölümünde, 'bakılan/seyredilen yer' anlamına gelen *théatron* (θέατρον) sözcüğünden türeyen tiyatronun, oyuncuyu seyirciye eylemek bakımından üstün kılışının tarihi ana hatlarıyla özetlendi. 19. yüzyılla birlikte Bertolt Brecht ve Augusto Boal gibi tiyatro uygulayıcılarının bu durumu tersine çevirmeye yönelik teatral stratejileri açıklandı. Seyretmekten eylemek fazına geçmeyi arzulayan stratejiler, tiyatronun karşılıklı etkileşime ve oyuna dayalı unutulmuş özünü hatırlatmaları bakımından değerliydi.

Batılı tiyatro konvansiyonu, tiyatro mekânında fiziksel olarak bulunuyor olma fikrini, topluluğun bir arada 'ortak bir deneyim' paylaşması bakımından önemsemekteydi. Öte yandan tiyatronun etkinliğe ve ortak deneyime dayalı doğası, genellikle mevcudiyet koşuluyla ilişkilendirilerek ve bu koşulun bir sonucu olarak düşünölmekteydi; çalışmanın ikinci bölümünde bu düşünceden hareketle canlılık ve mevcudiyet ilişkisine odaklanıldı. Tiyatro araştırmacısı Philip Auslander'ın görüşlerinden hareketle, dijitalleşen çağla birlikte canlılık kavramının da başkalaştığı öne süröldü: farklı dijital araçlar ve uzamlar yeni imkanlar sunuyor, canlılık potansiyeli ve beraberinde gelecek karşılıklı etkileşim, fiziksel sınırların ötesine taşıyordu. Bununla birlikte mevcudiyet koşulunun ihlali söz konusuydu ve COVID-19 pandemisi sırasında yükselen tüm itirazlar esasen bununla ilintiliydi: ihlallere dikkat çekiliyor ve tiyatroya fiziksel sınırlılıkları hatırlatılıyordu. Bu çalışmada, pandemi sırasında gerçekleştirilen Map to Utopia ve Altyazıları Yüksek Sesle Oku örnekleri üzerinden, dijitalleşen çağda tiyatronun kendi olanaklarını yapıbozuma uğratışına dikkat çekmek amaçlandı. Çünkü söz konusu tüm ihlaller, bir yandan da seyretme rejiminin çalışmayan ya da eksik çalışan bileşenlerini işlevsel kılmaktaydı: karşılıklı etkileşim gibi, oyunsu nitelik gibi, eylemek gibi.

Kaynakça

Akçura, Gökhan. (1992). *Doğumunun Yüzüncü Yılına Armağan Muhsin Ertuğrul*, İstanbul: İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kültür İşleri Dairesi Başkanlığı Yayınları.

Auslander, Philip. (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. USA and Canada: Routledge.

Barish, Jonas. (1985). *Antitheatrical Prejudice*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Brecht, Bertolt. (2011). *Epik Tiyatro*. (K. Şipal, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Brook, Peter. (2010). *Boş Mekan*, (Ü. İnce, Çev.). İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Boal, Augusto. (2008). *Theatre of the Oppressed*. (C. A. McBride, M. L. McBride, E. Fryer, Çev.). London: Pluto Press.

Dinçel, Burç İdem. (2006). Burjuva Dramı, Denis Diderot Ve Tiyatroda Gerçekçilik. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 0/8, s. 54-61.

Güçbilmez, Beliz. (2005). Tekinsiz Teatrallık/Sahne-Dışı'nın Temsili: Eurydike Olarak Beckett Oyunları, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 20:2005, s. 21-40.

Ranciere, Jacques. (2013). *Özgürleşen Seyirci*. (E. B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakçası

Finge-Ensemble. Erişim: 2.10.2020. <https://www.fringe-ensemble.de/projekt/map-to-utopia/>

Performans Fikri. Erişim: 1.10.2020. <https://performansfikri.com/03-aracisiz-aracili/>

Onur Karaoğlu. Erişim: 2.10.2020. <https://www.onurkaraoglu.com/ayso>

Onur Karaoğlu. Erişim: 2.10.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=t8jrs40mw3k&t=2s>

Onur Karaoğlu. Erişim: 2.10.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=hIN5Drr9KZU>

