

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR SANAT DALI**

Ek-4

**POSTMODERN TİYATRODA SİNE-DRAMATURJİK
YÖNELİMLER VE ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ALİ ÖMÜR ULUSOY

KOCAELİ, 2024

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR SANAT DALI**

**POSTMODERN TİYATRODA SİNE-DRAMATURJİK
YÖNELİMLER VE ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ALİ ÖMÜR ULUSOY

DANIŞMAN: PROF. DR. SEMA GÖKTAŞ

KOCAELİ, 2024

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR SANAT DALI**

**POSTMODERN TİYATRODA SİNE-DRAMATURJİK
YÖNELİMLER VE ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tezi Hazırlayan: Ali Ömür ULUSOY

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 28062024/22

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Sema GÖKTAŞ

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Süreyya TEMEL

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Bünyamin Aydemir

KOCAELİ, 2024

ÖZET

Dramaturjik sahada, postdramatik tiyatroyla başlayan radikal dönüşüm, yapay zeka ve akıllı cihazlar vasıtasıyla 2000'lerden sonra, sinematik bir evreye geçmiş ve artık hemen her prodüksiyonda görsel sunum ve medya kullanımı tercih edilir hale gelmiştir. Bir zamanlar, deneysel bir tavır olan medyalararasılık, günümüzde bir konvansiyona dönüşmeye başlamış ve sinema alanındaki yeni gelişmelere paralel olarak, tiyatro da yeni arayışlara girişmiştir. Kimi post-avangard oluşumlarsa bu sürece uygun stratejiler geliştirerek yeni deneysel formlar üretmiş ve sinematik konvansiyondan ayrılıp, "post-sinematik" olarak adlandırılan yeni bir aşamaya geçmiştir. Bu yeni yönelimlerde, medyalararasılık devam etmekle birlikte, sentezleme biçimi; teatral olandan, teatral-olmayana evrilmiştir. Zira bir zamanlar metni merkezden çıkaran postdramatik tiyatro gibi, post-sinematik tiyatro da tiyatronun kendisini merkezden çıkarmıştır. Diğer taraftan, postdramatik tiyatro, seyirciyi alımlayıcıya dönüştürmüşken, bu yeni oluşumla birlikte, alımlayıcı da deneyimleyiciye dönüşmeye başlamıştır. Bu tez, yaşanan bu dönüşümü, medya ontolojisi ve ilişkisel estetik bağlamında ele almakta ve sine-dramaturjik yönelimleri araştırmaktadır. Tez, bu yönerge içerisinde, 2000 sonrasında hayata geçirilmiş örneklemeler üzerinden sine-dramaturjik / post-sinematik stratejileri değerlendirmektedir.

Anahtar kelimeler: post-sinematik, yeni dramaturji, medyalararasılık, postmodern tiyatro, postdramatik tiyatro

ABSTRACT

The radical transformation in the dramaturgical field, which started with postdramatic theatre, has passed into a cinematic phase after the 2000s through artificial intelligence and smart devices, and visual presentation and media use have been preferred in almost every production. Intermediality, which was once an experimental attitude, has started to turn into a convention today, and in parallel with the new developments in the field of cinema, the theatre has also embarked on new searches. Some post-avant-garde formations have developed strategies in line with this process and produced new experimental forms, leaving the cinematic convention and entering a new phase called "post-cinematic". In these new orientations, although intermediality continues, the form of synthesis has evolved from the theatrical to the non-theatrical. Because, just as postdramatic theatre once de-centred the text, post-cinematic theatre has de-centred the theatre itself. On the other hand, while postdramatic theatre transformed the audience into a receiver, with this new formation, the receiver has begun to transform into an experiencer. This thesis analyses this transformation in the context of media ontology and relational aesthetics and investigates cine-dramaturgical tendencies. Within this directive, the thesis evaluates cine-dramaturgical / post-cinematic strategies through examples realised after 2000.

Key words: post-cinematic, new dramaturgy, intermediality, postmodern theatre, postdramatic theater

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
RESİMLER LİSTESİ.....	v
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. POSTMODERNİZM VE DRAMATURJİK BAŞKALAŞIM.....	4
1.1. Postmodern Kozmoloji.....	4
1.2. Postmodern Düşüncede Yeniden Düşünme Aygıtları.....	12
1.3. Postmodern Tiyatro ve Dramaturjik Başkalaşım.....	19
1.3.1. Ontolojik Başkalaşım.....	27
1.3.2. Epistemolojik Başkalaşım.....	32
1.3.3. Aksiyolojik Başkalaşım	36

İKİNCİ BÖLÜM

2. POST-SİNEMATİK TİYATRO VE SİNE-DRAMATURJİ.....	39
2.1. Teknolojik Sanat / Sanatsal Teknoloji.....	39
2.2. Sine-teatral İlişkiler: Sentezleme ve Medyalararasılık.....	43
2.3. Medyalararası Öncü Stratejiler.....	50
2.4. Post-sinematik Evren.....	60
2.5. Sentez Katalizörleri.....	71

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. POST-SİNEMATİK / SİNE-DRAMATURJİK YÖNELİMLER.....	74
3.1. Simultane: “At Home in Gaza and London”.....	74
3.2. Hipertekst/Etkileşim: “Eavesdrop”.....	78
3.3. Video Mapping: “Cite Memoire Charlevoix”.....	82
3.4. Canlı sinema: “VJ Performance”.....	84
3.5. Performans Filmi: “Democratic Set”.....	87
3.6. Artırılmış Gerçeklik: “Delirious Departures”.....	90
3.7. Canlı Yayın: “Network”.....	92
3.8. e-tiyatro: “Enter Your Sleep”.....	95
3.9. Projelerin Çözümleme Tabloları.....	98
SONUÇ.....	101
KAYNAKÇA.....	104

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Paul Klee, Angelus Novus, monoprint, 1920.....	6
Resim 2: Eraritjaritjaka, Yönetmen: Heiner Goebbels.....	31
Resim 3: Merkezci yapı ve merkezsiz/çok-merkezli yapı karşılaştırması.....	34
Resim 4: Ağaç sistemi ve Rizom sistemi karşılaştırması.....	35
Resim 5: Hamlet Makinesi, Yönetmen: Robert Wilson.....	36
Resim 6: Fernando Botero, Marc-Ariel Bizeray, Bahadır Baruter.....	37
Resim 7: % 100 City konsepti.....	38
Resim 8: Yakınsama kültürü gelişimi.....	44
Resim 9: Yakınsama kültürü, transmedya hikaye anlatımı kültür tarihi.....	47
Resim 10: Goldin'in Tivoli Theatre gösterimleri için hazırlanan basın ilanı.....	52
Resim 11: "Laterna Magika" 1958 yılında Brüksel Dünya Fuarı'nda.....	55
Resim 12: Münih'teki Bayerische Staatsoper'da The Magic Flut.....	55
Resim 13: Rumstick Road'dan kareler.....	57
Resim 14: Imperial Motel, prodüksiyonundan kesit.....	58
Resim 15: <i>Jump Cut</i> projesinden kesit ve projenin çoklu medya yönetim masası.....	59
Resim 16: <i>At Home in Gaza and London</i> projesinden bir kare.....	74
Resim 17: Biri Londra, diğer, Gaze'deki iki oyuncunun üst üste binen görüntüleri....	75
Resim 18: Biri Londra, diğer, Gaze'de bulunan iki oyuncu.....	75
Resim 19: Proje finalinde kutlama yapan iki gru.....	76
Resim 20: Sikloramanın bilgisayar programındaki görüntüsü.....	78
Resim 21: Siklorama uygulaması.....	79
Resim 22: Sikloramanın içeriden görüntüsü.....	79
Resim 23: Siklorama ekranından bir kesit.....	80
Resim 24: Siklorama için tasarlanan ve hikayeler dizgesi.....	80
Resim 24: Video mapping uygulaması.....	81
Resim 25: Video mapping uygulaması, doğal ortam.....	82
Resim 26: Video mapping uygulaması, bina giydirme.....	82
Resim 27: Peter Greenaway, <i>VJ Performance</i> 'da kurgu masasında.....	84
Resim 28: <i>The Tulse Luper</i> görüntülerin yayınlandığı 6 dev ekran.....	85
Resim 29: <i>VJ Performance</i> 'in performans alanı.	85
Resim 30: Oda konseptinin farklı kombinasyonları bir arada.....	87

Resim 31: Proje içinden performans örnekleri.	87
Resim 33: Proje içinden performans örnekleri.	88
Resim 34: Projenin yazılım görüntüsü.	89
Resim 35: Yapay zeka ile üretilen sanal aktörler.	90
Resim 36: Projeyi deneyimleyen insanlar	90
Resim 37: Sabit kamera kullanımı örneği.....	92
Resim 38: Aktüel kamera kullanımı örneği.....	92
Resim 39: Aktüel ve Sabit kamera kullanımı bir arada.....	93
Resim 40: Enter Your Sleep içinden kareler. Resim 40: Oyun içinden kareler.....	95
Resim 41: Oyun sonrası seyircilerle söyleşi buluşmasından bir kare.....	96



GİRİŞ

Günümüzde, *dramaturjiyi* tiyatro ile özdeşleştirmek veya tiyatronun oyun metnine odaklanan bir alt disiplini olarak görmek, tiyatroyu edebiyatın bir kolu olarak görmekten farksız olacaktır. Dramaturji, artık, deneysel performanslardan bilgisayar oyunlarına, video art çalışmalarından yeni medya sanatına kadar kullanılan, atıfta bulunulan ve her eserde yeniden üretilen varlığıyla her türlü indirgemeye ve sınıflandırmaya ayak diremektedir. Bununla birlikte, dramaturji sahasında yer alan her bir sanat, kendi dışındaki sanatlarla uyum içinde yaşamasına karşın, *tiyatro* ve *sinema* sanatları, sürekli olarak karşılaştırılmış; benzerlikleri, farklılıkları, üstünlükleri tartışılmıştır.

İki sanat arasındaki değerlendirmeler, çoğunlukla tiyatrodan sinemaya aktarılan eserler üzerinden gerçekleştirilmiş ve/fakat tiyatronun *metin* hali ile filmin *reji* hali karşılaştırıldığı için, *ontolojik uyumsuzluklar* oluşmuştur. Diğer taraftan kuramcılar gibi, uygulayıcılar arasında da gizli ya da açık bir çekişme oluşmuş; her bir taraf, “kendi sanatını” *merkez* alarak kendi üstünlüğünü ispat etme derdine düşmüştür. Böylece iki sanat arasında yaratılan ayrıştırma, her geçen gün yeniden üretilmiş ve günümüze dek ulaşmıştır.

Karamsar görünen bu tabloya karşın, hatırı sayılır miktarda sanatçı ve akademisyen de tam tersi bir tutum izleyerek, her iki sanatı aynı potada eritmeye girişmiştir. Üstelik bu süreç, sinemanın daha ilk yıllarında, *sihir filmleri* (magic film) ile başlamış; *Piscator*, *Brecht* ve *Laterna Magika* ile olgunlaşmış; *Wooster Group*, *The Builders Association* gibi gruplarla da ilk meyvelerini vermiştir.

Deneysel bir alan yaratan yeni bir yönelim ise daha alternatif stratejiler üreterek sinematik yönelimleri başkalaştırmış ve “post-sinematik” olarak adlandırılan yeni bir arayış dönemini başlatmışlardır. *Katie Mitchell* ve *Robert Lepage* gibi isimlerin başını çektiği söz konusu yönelimin, sinemadaki neo-avangard yönelimlerle paralel

ivmelerle hareket etmesi ise her iki sanatın birbirine ne denli yaklaştığının önemli bir göstergesi olmuştur. Diğer taraftan, sinema sanatı da Lars von Trier'in *Dogville*'inden (2003) beri teatral olanakları daha fazla zorlayan işlere "sahne" olmuştur. Sinema sanatının, tiyatrodaki postdramatik, post-kolonyal, bedensellik gibi gelişmeleri takip etmesi gibi, tiyatro da sinema sanatındaki dijital efekt, hologram, green box gibi teknolojileri bünyesine katmıştır. Post-sinematik tiyatro ise bunların da ötesine geçerek 3D sunumlar, Arttırılmış Gerçeklik (Augmented Reality – AR), Sanal Gerçeklik (Virtual Reality – VR), Yapay Zeka (Artificial intelligence – AI) gibi yüksek teknoloji ürünlerini de kullanabilmektedir. Ama post-sinematik olanı, diğer yönelimlerden ayıran en belirgin özelliği, geliştirdiği medyalararası stratejilerdir.

Bu tez, bu yeni oluşum üzerine odaklanarak, post-sinematik yönelimlerin ayırt edici özelliklerini bulgulamayı ve çağdaş örneklemeler üzerinden sine-dramaturjik strateji formlarını incelemeyi hedeflemektedir.

Tezin aynı ekseninde toplanan üç iddiası bulunmaktadır: 1. Post-sinematik tiyatro, tiyatroyu *merkezden* çıkarmıştır 2. Seyirci/alımlayıcı kavramı, *deneyimleyiciye* evrilmiştir 3. *İş birliği* yapmak zorunlu hale gelmiştir.

Diğer taraftan bu çalışma, tiyatro ya da sinemayı değil, doğrudan *dramaturjinin* kendisini merkez almakta ve aralarındaki etkileşimi kıyas (syllogism) yöntemiyle değil, *medya ontolojisi* ve *ilişkisel estetik* prosesiyle değerlendirmektedir. Tez, bu yönerge içerisinde, tiyatro-sinema ilişkisinin postmodern süreçte yaşadığı evrime, evrimin oluşturduğu *sentezleme stratejilerine* ve stratejilerin ürettiği *merkezsiz yapılara* odaklanmaktadır.

Bu doğrultuda, ilk bölüm pedagojik altyapıya, ikinci bölüm kuramsal çerçeveye, üçüncü bölümse uygulama örneklerine ayrılmıştır.

İlk bölümde; sıklıkla karıştırılan ve kimi zaman birbirlerinin yerine kullanılan kavramların netleştirilerek ayrıştırılması sağlanmış; sine-dramaturjide önemli bir zemin olarak dayanak oluşturan düşünme formları ve bu formların üretim araçları ele alınmış; son olarak ise postmodern dramaturjiye patolojik bir giriş yapılarak

başkalaşım odağında ele alınmıştır. Ayrıca dört temel birim olan “varlık, bilgi, doğru, güzel” kavramlarını karşılayacak şekilde, dramaturjik başkalaşımın ontolojik, *epistemolojik* ve *aksiyolojik* (etik, estetik) yönelimleri ele alınmıştır.

İkinci bölümde; sanatta teknoloji kullanımı ve teknolojinin sanata dönüşümüne konu çerçevesince genel bir giriş yapıldıktan sonra, tiyatro ile sinema arasındaki sentezleme biçimlerine ve medyalararası stratejilere dair bir serim yapılmış; medyalararası öncü oluşumlara ve bu oluşumların kendi tarihsellikleri içindeki *sinematik* girişimlerine değinilmiştir. Ardından tezin de temel örüntüsünü oluşturan post-sinematik tiyatro / sine-dramaturji konusuna geçilerek hem sinematik olandan ayrıştığı noktalar hem de sahne sanatlarıyla kurduğu içkin ilişki değerlendirilmiştir. Son olarak ise post-sinematik sürece geçişi hızlandıran ve hatta kimi durumlarda zorunlu kılan katalizörler açıklanmıştır.

Üçüncü bölüm; post-sinematik/sine-dramaturjik uygulamalara ayrılmıştır. Uygulamalar, dünyanın farklı bölgelerinde, 2000 sonrasında hayata geçirilmiş projeler içinden seçilmiştir. Projelerin seçiminde; post-sinematik/sine-dramaturjik bölgede bulunması, dramaturjik bir yenilik içermesi ve referatif bir değer taşıması şartları aranmıştır. Seçilen projeler; projenin post-sinematik alana getirdiği yenilik, medyalararası sentezleme biçimi, reji yönelimi, toplumsal fayda üretimi ve bu faydanın dramaturjik sunumu açılarından değerlendirilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. POSTMODERNİZM VE DRAMATURJİK BAŞKALAŞIM

1.1. Postmodern Kozmoloji

Tanrı'nın ölümünden, ütopyaların çöküşünden sonra, müşterek yaşamımızı hangi entelektüel ve ahlaki temel üzerine inşa etmek istiyoruz? (Tzvetan Todorov'dan aktaran Horkheimer, 1998: 6)

I.

Modern kavramının etimolojisi ve kronolojisi hakkında görüş birliği vardır: Jameson (2004: 21), Habermas (1994: 31) Krasner (2012: 3), Kovacs (2010: 8) ve Heywood (2013: 56) gibi sayısız kuramcı, kelimenin ilk defa V. Yüzyılda, Latince *modernus* biçimiyle Hristiyan evreyi, Pagan geçmişten ayırmak için kullanıldığı konusunda hemfikirdir.¹ Kavram, Rönesans'tan sonra ise ironik bir şekilde, rasyonel evreyi, Hristiyan geçmişinden ayırmak için kullanılmaya başlar. Günümüzde ise çoğunlukla geleneksel olanı, çağdaş olandan ayırırken kullanılmaktadır. Yani içerikleri değişse de modern kavramı, her zaman eskiden yeniye geçişin (Habermas, 1994:31) ve değişimin değişmez anlatım aracı olmuştur.

Modern kelimesinden türetilerek evrimleşen *modernite* (modernity) ise Rönesans'la başlayıp Aydınlanma ile yükselen ve XIX. yüzyılda zirve yapan beş yüz yıllık bir süreci ve o süreci yönlendiren paradigmlar bütünü kapsar (Cascardi, 1995:

¹ Kronolojik olarak ilk başlarda (Papa Birinci Gelasius'un kullandığı şekliyle) sadece “şimdiki zaman” anlamını taşıırken, Cassiodorus'la birlikte “eski” (antiquas) kavramına yönelik bağımsız bir *antiteze* dönüşür (Jameson, 2004: 21). Basit bir kelime olan “modern”i, tartışmalı bir kavram olan *moderne* dönüştürerek günümüze taşıyan şey, büyük ölçüde bu anlamsal kırılmadır.

23). Kavrama yönelik etimolojik fikir birliği, semantik olarak da devam eder ve kavramsal açılımın ilk göstergesinin “değişim” olduğu kabul edilir. İster klasik ister çağdaş kuramcıların moderniteye ilişkin ilk kabulü, modernitenin bir dönüşüm süreci/sonucu olduğudur: Teolojinin bilime, feodal ekonominin kapital ekonomiye, kırsal kültürün kentsel kültüre dönüşümü ve bunun gibi. Fakat kuramcılar arasındaki görüş birliği, bu noktada sona erer. Aralarındaki ayrılık, dönüşüme sebep olan dönüştürücü gücün ne olduğudur.

Modernitenin üç büyük klasik yorumcusu olan *Marks*, *Weber* ve *Durkheim*, moderniteye bizzat modernitenin içinden bakmışlar; bu nedenle de moderniteye ilişkin yorumları, modernitenin kendi düşünme araçlarıyla gerçekleştirilmiştir. Yine bu nedenle evrenselci ve monist bir merkezden hareket ederek, moderniteyi tek bir kavram üzerine inşa etmişlerdir. Marks'a göre modern dünyayı şekillendiren başlıca dönüştürücü güç *kapitalizm*ken, Durkheim için *endüstriyalizm*, Weber içinse *rasyonalizmdir* (Jemberie, 2019: 112).

Yaşadıkları dönem itibariyle moderniteyi tarihsel olarak dışarıdan irdeleyen *Giddens*, *Beck*, *Simmel*, *Foucault* ve *Jameson* gibi çağdaş kuramcılarda ise çıkış merkezlerinin çatallaşmaya başladığını ve tespitlerinde, daha fazla kavramın birlikteliğine ihtiyaç duydukları görülür. Örneğin Giddens'a göre, modernitenin temelinde kapitalist sistem ve bu sistemden ayrı bir paradigma olan endüstriyalizm yatmaktadır (Giddens, 2016: 63).

Fakat tüm bu ayrılıklara rağmen, genel olarak hem klasik hem de çağdaş kuramcılar tarafından farklı şekillerde ortaya konan “dönüştürücü güç”, dışlayıcı olmaktan ziyade birbirini kapsayıcıdır (Jemberie, 2019: 111). Çıkış noktaları her ne kadar farklı olsa da hepsinin ortak olarak bulunduğu yer yine aynıdır: *Akıl*... Nitekim gerek Marks'ın kapitalizmi gerekse Durkheim'in endüstriyalizmi, moderniteye özgü bir *akıl sisteminin* yaratılarıdır -ki; akıl, tüm modernitenin *merkez üssü*dür.

“Akıl” kavramının *merkezcil* konumu, moderniteyi oluşturan aşamalar bağlamında, *akademik sınıflandırma* modellerinde de görülür. Metodolojik zemini, tarihselci enformasyon üzerine kurulu olan akademik yaklaşım, moderniteye geçişi,

Avrupa’da yaşanmış olan dört büyük devrimin, dört farklı etkisi üzerinden sistematize eder. 1. *Bilimsel Devrim*: Tanrı tarafından yönetilen ve insan aklıyla kavranamayacak teolojik doğa anlayışından, kendi kozmolojisine sahip olan ve matematiksel denklemlerle açıklanabilen determinist doğa anlayışına geçilmesi 2. *Siyasal Devrim*: İktidarın tanrıdan alınarak insana verilmesi ve yönetsel meşrutiyyetin halkın rızasına bağlanması 3. *Kültürel Devrim*: Din ile sağlanan toplumsal yönelimlerin Aydınlanma ile akılcıl bir yola evrilmesi; böylece aklın üstünlüğünün kabul edilerek dinin toplumsal statüsünün minimize edilmesi. (Dinsel ilkelerin yerine rasyonel ilkelerin geçmesi) 4. *Sanayi Devrimi*: Coğrafi keşiflerin sonucunda gelişen ticaretle biriken sermayenin, bilimsel keşiflerle birlikte sanayi üretimine aktarılmasıdır (Küçük, 1994: 17–22).

Her dört devrim de açıkça görüleceği üzere, “akıl” kavramı üzerinden tasarlanmış, eyleme geçirilmiş ve dönüştürülmüştür. Öyleyse hem çağdaş akademisyenlerin hem de geçmiş ve günümüz kuramcılarının oybirliğine başvurarak, rahatlıkla “Modernitenin stratejik merkezinin akıl olduğu” söylenebilir.

İlerleme stratejisi

1885’te kendi halinde, küçük bir taşra kasabası olan Grantham’a *Newton*’un heykeli dikilir. Bu olay, o kadar önemlidir ki, yapılan törene, o günün en saygın bilim, siyaset, ticaret ve din çevreleri katılır; ülkedeki bütün gazetelerin ve dolayısıyla halkın gündemine oturur. Nitekim Avrupa’nın her tarafı aziz heykelleriyle dolup taşsa da bir bilim insanı için heykel dikmek görülmemiş bir şeydir. (Fara, 2012: 270) *Patricia Fara*’nın aktardığı bu küçük anekdot, XIX. Yüzyıl’da bilimin ne denli prestijli bir konuma yükseldiğinin önemli bir göstergesidir.

Diğer taraftan heykel², önceki yüzyılda yaşamış olan Newton’dan ziyade, dönemin bilim anlayışını ve bilim insanından beklentilerini yansıtıyordu. Bu anlamda, Newton, hem kendini bilime -ve daha önemlisi çalışmaya- adanmışlığıyla zaten harika bir rol-model oluşturuyor hem de aklının gücü, sarsılmaz mantığı, sistematik düşüncüsü

² Heykelin malzemesinin, Kırım Savaşı’ndan kalan bir savaş topunun eritilerek yapılmış olması da ayrıca ironik bir tablodur. Bir sonraki yüzyılın Dünya Savaşları, bir bakıma, bu topla yapılan “bilimsel ilerleme”nin bir sonucudur. (Fara haricinde ek kaynak eklenecek)

ile mutlak hakikati arayan disipliner bilim “adam”ını temsil ediyordu³ (Fara, 2012: 270).

Heykelin açılışını yapan *Henry Brougham*⁴, topyekun “ilerleme seferberliği” ilan ederek "Tedricen İlerleme Yasası"nı oluşturdu. İlerlemeyi sağlayacak olan stratejiyse hiç kuşkusuz “çok çalışma” prensibiydi. Zira Brougham da modernitenin ve özellikle Victoria çağının temel bakış açısına uygun olarak, başarıya giden yolun sıkı çalışma olduğuna inanıyordu. Başarı, istikrarlı çalışmayla sağlanan bir ilerlemenin sonucunda gelebilirdi⁵ (Fara, 2012: 271).

İlerleme on dokuzuncu yüzyıl biliminin en önemli nakaratıydı. Kampanyalar pek çok cephede ilerleme öngörüordu: Yeni yasalar bulunacak, yeryüzünün hiç keşfedilmemiş bölümleri haritalanacak ve kontrol altına alınacak, makineler daha büyük, daha iyi ve daha hızlı olacak, genel eğitim seviyesi yükselecekti -vaatler katlanarak büyüyordu. 1830'larda bilimsel teorilerin kendisi de ilerleme nosyonunu içselleştirip kullanmaya başladı; bu durum, Tanrı'nın evreni şu andaki haliyle yaratmış olduğu yönündeki geleneksel görüşe ters düşmesi açısından önemliydi (Fara, 2012: 274).

Tüm bunlara rağmen, modernliğin temel özelliği olan akıl/rasyonalizasyon, dünyayı belki daha düzenli ve daha güvenilir kılmıştır ancak dünyayı daha anlamlı hale getirememiştir (Turner, 1995: 7). Rasyonelliğin artmasıyla birlikte adalet, eşitlik, özgürlük ve mutluluk bakımından ilerleme kaydedileceği iddiası gerçekleşmemiştir (Smart, 2000: 319). Nesne(lilik) her şeye hakim olmuş fakat özne(lilik) yok olmuştur. Bu tutarsızlıklarda modernizme giden kapıyı açmıştır.

³ Modernite için bilim, erkek cinsiyetiyle bütünleştirilmişti. Bu nedenle “bilim adamı” tabiri özellikle kullanılmıştır.

⁴ Aynı zamanda sömürge yöneticiliği de yapan Victoria valisi.

⁵ Günümüzde felsefi bir metafor haline gelen, az uyuyup çok çalışmayı temsil eden “Newton uykusu” deyiimi de tüm bu yapısal durumu anlatmak için kullanılmaktadır.

II.

Christopher Pierson ve Peter Gay, *modernizme* ilişkin aynı örnekleme kullanırlar: “Pornografinin tanımını yapamam ama görünce tanımım”⁶ (Pierson, 2015: 19; Gay, 2007: 23). *Modernizm*, modernitenin içinde yer alır ama moderniteden tamamen farklı bir olgudur. Düşünsel yapılanmasıyla olduğu kadar, sanatsal ve kültürel uygulamalarıyla da taban tabana bir zıtlık oluşturur. Modernite, Rönesans’la başlayan sosyo-ekonomik ve bilimsel bir süreçken, modernizm, Aydınlanma akılcılığına ters düşen kültürel ve sanatsal bir tavidir. Modernitenin kendi düşmanını -modernizmi- yaratması ve modernizmin de akla karşı olması, nedensiz değildir.

Akıl, modernitenin *merkez üssü*dür. Bilimden ekonomiye tüm kurumlar, bu merkezden yönetilmiş; “ilerleme, gelişme, büyüme” gibi dönemin temel değerleri, bu merkez sayesinde oluşturulmuş ve bu nedenle de akla karşı “sarsılmaz bir güven” oluşmuştur. Hatta, teknolojisi ve büyüklüğüyle akıl gücünün bir simgesi haline gelen *Titanic*, modern insanı öylesine gururlandırmıştır ki; “Bunu tanrı bile batıramaz” demiştir. Fakat *Titanic*, daha ilk seferinde, bir buz dağına çarparak batmıştır.

Titanic’in batışı, bir anlamda, modernite için *sonun başlangıcı*dır. Nitekim, *Titanic*’le birlikte, insan aklına duyulan koşulsuz güven de batmıştır. Böylece ilk travmasını yaşayan *modern insan*; Dünya Savaşları ve 1929 Buhranı gibi daha büyük travmalar ile çıkmaz bir *krize* girmiş ve trajik bir şekilde “aklını yitirmiştir”.

Max Horkheimer ve *Theodor Adorno*’ya göre, Aydınlanma’nın insanlığı kulluktan ve batıl inançlardan kurtarma projesi, sadece amaçlarında başarısız olmakla kalmamış, aynı zamanda daha güçlü mitler ve daha büyük tahakküm biçimleri de üretmişti. *Aydınlanmanın Diyalektiği*’nde, aydınlanmış aklın *araçsal rasyonaliteye* dönüştüğünü, varoluş araçlarını amaçsallaştırarak soyutladığını ve Aydınlanma’nın getirmesi beklenen gerçek özgürlük beklentilerini karşılamadığını belirtirler (Horkheimer & Adorno, 2014: 73). Adorno’nun bundan 22 yıl sonra sonrasında (1966) yazdığı *Negatif Diyalektik*’te, durum çok daha net bir şekilde özetlenir:

⁶ ABD Temyiz Mahkemesi yargıcı Potter Stewart’ın sansür ile ilgili bir duruşmadaki sözleri.

"Yaşanan felaketlerden sonra (...), daha iyi bir dünya için bir planın tarihte tezahür ettiğini ve onu birleştirdiğini söylemek alaycılık olur. Vahşetten hümanizme giden evrensel bir tarih yoktur, ama sapandan megaton bombasına giden bir tarih vardır" (Adorno, 2019: 290).

Frankfurt Okulu'nda Adorno'nun ve Horkheimer'ın paydaşı olan *Walter Benjamin* ise modernitenin batışını, Paul Klee'nin *Angelus Novus* adlı tablosundan (Resim 1) yola çıkarak yorumlar. Benjamin'e göre Klee'nin resmi, yaşanan felaketin görsel bir temsidir:



Resim 1: Paul Klee, *Angelus Novus*, monoprint, 1920

"(...) meleğin görünüşü, sanki bakışlarını dikmiş olduğu bir şeyden uzaklaşmak ister gibidir. (...) Yüzünü geçmişe çevirmiştir. (...) orada kalmak, ölüleri diriltmek, parçalanmış olanı yeniden bir araya getirmek ister. Ama cennetten esen bir fırtına kanatlarına dolanmıştır ve bu fırtına öylesine güçlüdür ki, (...) onu sürekli olarak sırtını dönmüş

olduğu geleceğe doğru sürükler (...) Bizim ilerleme diye adlandırdığımız, işte bu fırtınadır” (Benjamin, 1995: 37).

Benjamin’in Klee yorumu, yirminci yüzyılın başlarından ortalarına kadar sanatsal ve edebi modernizmin önemli bir kısmına dair bir yorum olarak değerlendirilebilir. Dadaistlerden sürrealistlere, Eliot’ın Çorak Ülke’sinden Kafka’nın Dava’sına, Huxley ve Orwell’in distopyalarından Beckett’in tüm uyumsuz metinlerine kadar, yazar ve sanatçılar yaşadıkları toplumları defalarca uyarmış ya da umutsuzluğa kapılmışlardır. Bu sanatçı ve yazarlar, birbirlerinden radikal biçimde ayrılırsalar bile, *ilerleme stratejisinin* miras bıraktığı türden bir dünya ile ilgili derin bir hayal kırıklığını paylaştılar (Bennett, 2009: 4).

Bu karamsarlık, yirminci yüzyılın ilk yarısında yaşanan kendine özgü korkunç olaylarla açıklanabilir: I. Dünya Savaşı⁷ sırasında endüstriyel ölçekte öldürmenin başlaması; II. Dünya Savaşı sırasında barbarlığa, toplu katliamlara ve soykırıma geri dönüş; sivil nüfusun kitlesel olarak yok edilmesini içeren *topyekün savaşın* (total war) gelişmesi; Stalin’in Sovyetler Birliği’ni canı bir tiranlığa dönüştürmesinin ardından sosyalist idealizmin çöküşü ve Hiroşima’nın bombalanmasının tüm sonuçları ortaya çıkmaya başladığında kök salan *nükleer korku* (Bennett, 2009: 4). Bunların tamamı modernitenin özellikle XVIII. ve XIX. Yüzyılda güçlenen *ilerleme* ve *akla olan güven* rahatlığının üstüne geldiği için, travmatik bir etki yaratarak gücünü katlamıştır. Böyle bir sürecin sonu da *postmodernizme* çıkmıştır.

III.

Postmodern kavramı, ortaya atıldığından beri, hemen her alanla ilişkilendirilmiş ve hatta Bennet’in ifadesiyle, “bir tür *kavramsal kara delik* gibi, içine giren her şeyi çeken” (Bennett, 2009: 14) ve gittikçe büyüyen devasa bir *kozmooloji* oluşturmuştur.

⁷ I. Dünya Savaşı, dünya tarihinin en önemli savaşı olarak tanımlanır. Sivil nüfusun ve sivil yaşam biçimlerinin (‘ev cephesi’) daha önceki savaşlardakinden çok daha derin bir biçimde etkilenmesi anlamına gelen **total savaşın** ilk örneği idi. Savaş aynı zamanda, Avrupa’nın ötesine ve Orta Doğu’ya genişlemesi ve ABD’nin katılımı nedeniyle de gerçek anlamda bir ‘dünya’ savaşıydı. Tank ve kimyasal silâhlar (zehirli gazlar ve lav silâhları) gibi silâhların ilk kullanımına şahitlik eden I. Dünya Savaşı, uzun menzilli stratejik bombardımanı da kapsayan uçak kullanımı ve endüstrileştirilme anlamında ilk ‘modern’ savaştı. Çeşitli taraflar, 8 milyondan fazlası ölen yaklaşık 65 milyon insanı seferber ederken 10 milyon sivil, savaşta öldürüldü veya 1918- 1919 kışında çıkan İspanyol gribi salgınında yok oldu (Heywood, 2013: 59).

Diğer taraftan, *postmodern* üzerine yapılan tanımlar genellikle birbirine zıt anlamların çokluğuna tabidir; hatta İrlandalı sanat eleştirmeni Brian O'doherty, “tanımı saklamak için bilinçdışı bir anlaşma olabileceğini” öne sürer (O'doherty'den aktaran Bennett, 2009: 13).

En çok kullanılan kavram ve terimlerin sürekli tartışmalı kaldığı sosyal bilimlerde bile “postmodern”, radikal bir kavramdır (Glover, 2006: 36). Siyasal bir merkezden de yoksundur: Postmodern söylemin en önemli düşünürlerinden Jameson Marksist, Baudrillard anarşist ve Lyotard pragmatist eğilimlidir (Şaylan, s.47).

Postmodernizm, ilginç bir şekilde, her kesimden görüşün, düşmanlığını da kazanabilecek bir yüzeye sahiptir; aynı anda sosyalistlerin, liberallerin, çağdaşların ve muhafazakarların sayısız saldırısına maruz kalmıştır. Liberal kesim postmodernitede sosyalist ruhu yeniden canlandırma çabası bulurken, sosyalist kesimse kapitalizm için bir coşku ve serbest piyasa başarısızlıklarına karşı bir kayıtsızlık bulurlar. İlericiler, toplumsal ilerlemeyi öldüren ilgisizlik olarak değerlendirirken, muhafazakârlar ise geleneksel değerleri terk ettiği için eleştirirler.

Postmodernite üzerine yapılan tartışmaların birbiriyle çelişmesinin en büyük nedeni, postmodern tanımlarının birbiriyle çelişmesidir.

Postmodernizm; *Francois Lyotard* için “üst-anlatılara yönelik inanmazlık” (1997: 144), *Frederic Jameson* için “kapitalizmin üçüncü evresi anlamına gelen geç kapitalizm” (1992: 47), *Steven Best* ve *Douglas Kellner* için “yeni bilinç ve deneyim biçimleri yaratan genç kapitalist egemen” (2016: 258), *Mike Featherstone* için, “modern dönemden kopuş” (2005: 21), *Zygmunt Bauman* içinse “entelektüellerin modernite dönemindeki statülerini kaybetmelerinin doğurduğu şartlara gösterdikleri tepki”dir (2000: 2-3). *John Caputo*, postmoderni, “modernite projesini başka yöntemlerle devam ettiren bir bükülme veya değişiklik” (Caputo, s. 11) olarak tanımlarken, Terry Eagleton daha geniş bir çerçeve çizer:

“Postmodernlik klasik hakikat, akıl, kimlik ve nesnellik nosyonlarından, evrensel ilerleme ya da kurtuluş fikrinden,

bilimsel açıklamanın başvurabileceği tekil çerçeveler, büyük anlatılar ya da nihai zeminlerden kuşku duyan bir düşünce tarzıdır” (Eagleton, 2011: 9).

Kavramın terminolojisi gibi, arkeolojisi ve kronolojisi de tutarsızdır. Kavramı dile getiren ilk kişilerden *J. Watkins Chapman*, 1870’lerde ortaya çıkan empresyonist resim akımından “daha modern” olduğunu düşündüğü resimleri “postmodern” olarak nitelmiştir (Şaylan, 2006: 36). Sonrasında, *Rudolf Pannwitz* 1917’de Batı kültürünün nihilizmini tanımlamak için “postmodern”i kullanmış, *Federico de Onis* ise 1934’te edebi modernizmin reddini tanımlamak için bu terime başvurmuştur. *Bernard Iddings Bell* de 1939 yılında, seküler modernite karşısında dine dönüşü postmodern olarak nitelendirmiştir (Glover, 2006: 37). 1950’lerde ise *James Joyce*, *T.S. Eliot* ve *Le Corbusier* gibi *sanatsal modernlerin* hâkim olduğu bir dönemde, sanatsal eleştiride daha sık kullanılmaya başlanmıştır. 1950’ler ve 1960’larda sanat ve edebiyatla ilgilenen birçok entelektüel *modernizm* olarak bilinen tarzı reddederek *postmodern* olarak düşünülen bir tepki göstermiştir. 1960’lar ve 1970’lerde mimarlık eleştirisi de bunu takip etmiştir. Kavramın kullanımı, 1990’larda muğlaklığını sürdürerek yaygınlaşmış, 2000’lerde ise tamamen popülerleşmiştir.

İşin ironik tarafı, “postmodern” olarak adlandırılan düşünürlerin de kendilerini “postmodernist” olarak tanımlandığı pek söylenemez.⁸ Hatta postmodernizmle en çok özdeşleştirilen isimlerden *Michel Foucault*, bu kelimenin ne anlama geldiğini bile bilmediğini söyler: “Post-modernite olarak adlandırdığımız şey nedir? Ben gündemi takip etmiyorum” (Foucault, 2010: 37).

Postmodern söylemin karmaşık yapısına ve bu yapı içinde ortaya çıkan farklılık ve karşıtlıklara rağmen, çoğunluğu oluşturan postmodern dönem düşünürleri için bazı ortak noktaların varlığından da söz edilebilir. Öncelikle ortaya konan tüm post-endüstriyel çözümlerlerde, eskisinden çok farklı ve yeni bir durumun ortaya çıkmış olduğu; *radikal bir değişimin* yaşandığı ön-kabulü vardır. Postmodernizmi

⁸ Bu nedenle, Postmodernist düşünürler yerine, “postmodern dönem düşünürleri” tabirini kullanmak daha doğru olacaktır.

kıyasıya eleştiren John D Caputo, Stuart Hall ve Richard Rorty gibi kuramcılar da dahil olmak üzere, modernizmden farklı bir durumun varlığı kabul edilmiştir. Diğer bir ortak özellik, *negatif özgürlük* kavramının geçerli tek değer olarak görülme eğilimidir (Şaylan, 2006: 51). Negatif özgürlük, bireye kendi dışından hiç ya da marjinal düzeyde müdahale edilmemesi anlamını taşımaktadır. Bu temel hareket noktalarına ek olarak başka önemli ortaklıklar da söz konusudur:

- *Üst-anlatıların reddi*: Postmodernizmin başlıca unsurları, modernitenin başarısızlıkları ya da yetersizlikleri olarak algılanan ve modernitenin temel rasyonalitesinin azalmasının esas olduğu hususlar üzerine kuruludur. Bunlardan en önemlisi ise modernitenin öne sürdüğü hiçbir vaadini/üst-anlatısını yerine getiremediği gerçeğidir. Bu nedenle, postmodernizm, büyük öyküler veya evrensel anlatılar olarak adlandırılan üst-anlatılara (meta-narrative) şiddetle karşı çıkar. Büyük anlatının gerçeği tam olarak açıklayamayacağını ve farklı kültürler, toplumlar ve bireyler arasındaki çeşitliliği görmezden geldiğini söyler (Glover, 2006: 39).
- *Görecelilik ve çoğulculuk*: Postmodernizm, gerçekliğin ve bilginin bağlamsal, göreceli ve çeşitli olduğunu savunur. Tek bir doğrunun veya evrensel bir gerçeğin varlığına inanmaz. Bunun yerine, farklı bakış açılarının ve deneyimlerin mevcut olduğunu kabul eder. Özellikle bilimsel otoriteye karşı genel olarak göreceli ve şüpheci tutumlara paralel olarak, birçok postmodernist, farklı perspektiflerden görüldüğü şekliyle gerçekliğin birden fazla, meşru versiyonu olduğunu çok sesliliği savunur. Postmodernistler Aydınlanma rasyonalizmini ve bilimsel pozitivizmi dünyaya hegemonik değerler ve siyasi kontrol empoze etme çabası olarak yorumlar (Salberg, Stewart, vd).
- *Rasyonalizm karşıtlığı*: Kendini postmodern olarak tanımlayanlar, genel olarak, akılcılık yolu ile ileriye gitmenin olanaksızlığının altını çizerek. Örneğin *Ausschwitz*'e gönderme yaparak akılcılığın insanları hiç de iyiye götürmediğini ileri sürmektedirler. Aydınlanma projesinin esas olarak bir düş olduğunu ve büyük bilimsel atılımları gerçekleştiren insanoğlunun Stalin'i,

Hiroşima'yı ve Nazi toplama kamplarını önleyemediği söylemektedirler (Şaylan, 2006: 233).

- *Dilin merkezi rolü*: Postmodernizm, dilin ve sembolizmin gerçekliğin ve bilginin yapısında belirleyici bir rol oynadığını vurgular. Dilin değişkenliği ve çeşitliliği, gerçekliğin anlaşılmasını etkiler ve insan algısını şekillendirir.
- *Yüksek ve popüler kültür arasındaki sınırın bulanıklaşması*: Postmodernizm, yüksek kültür ve popüler kültür arasındaki geleneksel sınırların bulanıklaştığını savunur. Sanat eserleri, popüler kültürle etkileşime girer ve kültürel ürünler arasında ayırım yapmak zorlaşır.
- *İroni ve mizah*: Postmodernizm, ironi ve mizahı sıkça kullanır. Gerçekliğin karmaşıklığına, dilin çeşitliliğine ve kültürel farklılıklara dikkat çekmek için ironik ve mizahi yaklaşımlar benimser.
- *Karşı kültürel ve siyasal Eleştiri*: Postmodernizm, kültürel normlara, siyasi yapılanmalara ve hegemonik güçlere karşı eleştirel bir tavır alır. Sosyal düzenlerin ve ideolojilerin meşruiyetini sorgular ve çeşitliliği teşvik eder.

1.2. Postmodern Düşünce Yeniden Düşünme Aygıtları

Mesele çözümü göremiyor olmaları değil.

Problemi göremiyor olmaları.

G. K. Chesterton⁹

XX. yüzyılın son çeyreğinden günümüze kadar olan süreç, “postizm” adıyla etiketlenilebilir. Artık “postist” bir çağdayız: Post-Marksizm, post-kapitalizm, post-marketing, post-dramatik...

Post- öneki her durumda, bir değişime, farklı bir gerçekliğe ve düşünme biçimine atıfta bulunur. Nietzsche’nin “kelimelerle dans” diye adlandırdığı entelektüel faaliyette hüner sahibi herkes, *post-* önekiyle sonsuz sayıda terim üretebilir. “Post”modernite kavramı ise bir fiili sürece atıfta bulunur ve bu; “anti” modernite, “non” modernite değildir; “postmodernite”dir (Murphy, 2000: 2-3). Ama diğer taraftan, moderniteye ait bir kavram olarak modernitenin “gelişmiş” hali de değildir. Hele “daha modern” hiç değildir.

Post’lu tamlamalar, esas olarak bir aşma durumunun betimlemesini yapar; “post-” önekiyle başlayan tüm kavramlar da o kavramın sonrasını, sonraki aşamasını belirtir. “Post-Marksizm” denilince, artık Marksist yorum söz konusu değildir. Bu durum, Marksizmin her türlü yorumunun yadsınmasını, onların yeterli olmadığını ifade etmektedir (Şaylan, 2006: 39). Marksizm, buna göre, 19. yüzyılın sanayi kapitalizmini kavrayıp, açıklamakta yeterli bir paradigma olabilir fakat çağdaş toplum çok farklılaşmıştır ve bu nedenle bu toplumun kültürünü, siyasi süreçlerini Marksist öncüllerle açıklamak mümkün değildir. Özellikle 1970’li yıllardan sonra, “toplumsal sınıf”, “artı değer”, “sömürü” türünden temel kavramların da artık hiçbir açıklayıcı değer taşımadığı öngörülür.

Bu çerçevede içinde “post” öneki, bir *yeniden düşünme* faaliyetine dönüşür. Post-Marksizm, kapitalist sistemi yeniden düşünür; post-yapısalcılık, epistemik olanı

⁹ Chesterton’ın “Peder Brovvn’un Maceraları” (1935) adlı kitabından aktaran Fara, 2012: 400.

yeniden düşünür. Postmodern olan ise -kendisi de dahil- bütün bir sistemi yeniden düşünür. Hatta *meta-felsefe* ile felsefenin felsefesini yaparak, *düşünmeyi* de yeniden düşünür.

Yeniden düşünme talebi, *yeni düşünme aygıtlarını* gerekli kılar. Bu nedenle, tıpkı modernizmin -orta çağdan farklı olarak- kendisine özel düşünme ve akıl yürütme biçimleri geliştirdiği gibi, postmodernizm de kendi araçlarını oluşturur.

Önceki bölümde de bahsedildiği gibi, modernite, bütün bir sistemini akıl kavramı üzerine kurmuş; akılı merkeze koymuş ve ilerleme, gelişme büyüme gibi stratejilerini de yine bu akıl merkezinde oluşturmuştu. Fakat aklın ürettiği araçların felaket getirmesi ve modernitenin hiçbir vaadini yerine getirememiş olması, akıl kavramının da en baştan ve yeniden düşünmeye itmiştir.

Felsefede araçsal akla karşı alınan olumsuz tavır, *Frankfurt Okulu*'nda da net olarak görülür ve dönemin kurucu metinleri de bu görüşü destekler: *Akıl Tutulması* (Max Horkheimer) *Aydınlanmanın Diyalektiği* (Theodor W. Adorno), *Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı* (Walter Benjamin), *Tek Boyutlu İnsan* (Herbert Marcuse) ve diğer etkin çalışmalarda ortak tema, "aklın teknik araçsallaşmaya dönüştüğü ve bunun da yıkıcı sonuçlar doğurduğu"dur.

Önceki bölümde bahsedilen postmodernizmdeki ortak özellikler, postmodern felsefe için de geçerli olmakla beraber, bazı eklentiler yapılabilir. Bunlar:

- *Merkezsizlik*: Tanrının ölümü; din kadar bilimi, teoloji kadar hümanizmi de kapsıyordu. Böylece bin yıllık orta çağda merkeze oturan tanrı gibi, beş yüz yıllık modernitede merkeze oturan aklın da yeri boşalıyor ve boşalan yeri dolduracak merkezci bir güç de bulunmuyordu. Bu nedenle de postmodern düşünce, her şeyden önce merkezsiz bir yapıdır.

Merkez/sizlik, felsefe için hayati bir konu olduğu için hemen her düşünür, doğrudan veya dolaylı olarak merkezsiz duruma temas eder. Lyotard, Jameson, Harvey, Habermas merkezsizliği kuramlarıyla içkinleştirir, İhab Hassan'dan

Erika Fischer-Lichte'ye kadar pek çok araştırmacı ise *postmodern tablolarında* bu kavrama özel yer ayırır.

- *Belirsizlik*: Fizikte Heisenberg'in belirlenmezlik ilkesini, matematikte Gödel'in eksiklik teoremini, bilim tarihi ve felsefesinde Kuhn'un paradigmasını Harold Rosenberg'in oynak, tanımlanmaz sanat nesneleri göz önünde tutulur. 1920'lerde, Almanların çoğu ekonomik çöküş ve toplumsal parçalanma olacağı tahmininde bulunmaya başladığında, fizikçiler de atomaltı dünyasında olayları yüzde yüz güvenle tahmin etmenin imkânsız olduğunu açıklamışlardı. Fizikçilerin yeni kuantum mekaniğine göre sadece olabilirliklere yer vardı. Bilgi artık ihtimallerle kısıtlıydı (Fara 2012: 400).

Artık en hassas aletlerle mikro düzeydeki ölçümler bile, kesinlikten uzak ve belirsiz çıkıyordu. Bu durumu Alman fizikçi *Werner Heisenberg*, meşhur *belirsizlik ilkesinde* dile getirilmişti. “Bir parçacığın nerede olduğunu bilerseniz ne hızda gittiğinden asla emin olamazsınız; hızını (momentumunu) bilerseniz, bu sefer de bulunduğu noktayı asla net olarak söyleyemezsiniz -kesinlik hep elinizden kayıp gidecektir” (Fara 2012: 400). *Niels Bohr* ise fizikçilerin de *gözlemledikleri sistemin bir parçası* olduklarını söylüyordu. Bunun anlamı, tamamen “tarafsız gözlem yapmanın doğası gereği imkânsız olduğu”dur, zira bilim insanları herhangi bir şeyi her ölçtüklerinde, kendi varlıklarıyla onu değiştirmiş olurlar. Duruma müdahale etmekle belli bir sonucun ortaya çıkmasını sağlarlar, halbuki bu sonuç, müdahale öncesindeki pek çok olasılıktan sadece biridir. Fizikçiler belli bir ışık ışınma baktıklarında, araya soktukları aletler gördükleri şeyi de etkiler.

- *Parçalanma*: Belirsizlik, parçalı oluşla birlikte gelir. Postmodernizmde ister toplumsal ister epistemik ve hatta ister estetik tarzda olsun, çok parçalı yapılanma temel motiflerden biridir. Bu nedenle, montaj ve kolaja vurgu yapılır. Zaman, ayrı oluşlar, kaygan dilsel göstergeler zamanıdır.
- *Otorite Karşıtlığı*: Her türlü otoriter eğilimlere karşı çıkılır. Kültürel, epistemik ve toplumsal (Azınlık/Çoğunluk, Erkek/Kadın) otoritelere karşı çıkılır.

- *Ben'in Derinlik Yitimi*: Postmodernizm, geleneksel 'ben'in içini boşaltır. 'Ben', iç-dış boyutu olmayan bir yüzeysellikte ele alınır. 'Ben' anlamada eskinin felsefi temellendirmeleri bırakılır yerine dil oyunlarında ortaya çıkan durumlar konulur.
- *Betimlenemezlik*: Postmodern estetik, gerçekçi ve betimleyici olmayan sanattır ve formüllerden uzak durur. "Betimlenebilir olmayan" kavramı ise "dil oyunu" kavramı gibi, Wittgenstein'dan alınan ve dil felsefesi aracılığıyla epistemolojiye atıfta bulunan bir alan yaratır.
- *Sınıflandırılmazlık*: İnsanlar çevrelerindeki dünyayı hep anlamlandırmak istemişlerdir. Ne var ki, geçmişe baktığımızda ilk modeller tuhaf görünse de, belli bir düzen dayatmak için birden fazla doğru yol olduğu da açıkça görülmektedir. Orta çağın Aristotelesçileri gökkuşağında üç renk görürken Newton onu yediye bölmüş; saat imalatçıları zamanı eşit birimlerle saymaya başlamadan önce, günler ve geceler farklı uzunluktaki saatlere bölünmüş; koleksiyoncular genelde çiçekleri renklerine ve yapraklarına göre ayırırken Linnaeus onları üreme organlarının sayısına göre rakamsal olarak sınıflandırmıştı. Doğduğunuzdan beri gördüğünüz sistem sizin için en makul olanıdır- ne kadar akıllıca kurulmuş olurlarsa olsunlar onun dışındakilerin hepsi içgüdüsel olarak yanlış görünür (Fara, 2012: 481).

Jorge Luis Borges, hayvanları aşağıdaki gibi sınıflandıran bir ansiklopedi hayal ederek bu taksonomik ikilemi şöyle vurgular:

"(a) İmparatora ait olanlar, (b) mumyalanmış olanlar, (c) eğitilmiş olanlar, (d) süt domuzu, (e) denizkızları, (f) hayali olanlar, (g) sokak köpekleri, (h) bu sınıflandırmaya girenler, (i) delirmiş gibi titreyenler, (j) sayısız olanlar, (k) çok ince deve tüyü fırçayla çizilmiş olanlar. (l) diğerleri, (m) az önce bir çiçek vazosunu kırmış olanlar, (n) uzaktan sineğe benzeyenler." / (...) bu kurgusal liste muğlaklık ve çakışmalarla doludur ve bilimsel

sınıflandırmalar yapanların hedeflediği evrensellekle dalga geçer. (Borges, "The Analytical Language of John Wilkins"tan aktaran Fara, 2012: 481)

- *İroni*: Postmodernin bu fenomeni, “perspektivizm” diye adlandırılır. Burada ironi, otoriter bir sav karşısında farklı bakış açılarının ortaya konulması olarak anlaşılır. Bir temel ilke veya paradigmanın ortadan kaldırılmasında, postmodernizmde; oyuna, diyaloga, çok sesliliğe, alegoriye, kendi kendisiyle oynamaya, kısacası ironiye yönelinir.
- *Melezleşme*: Farklı sentezleme stratejileriyle oluşturulan ontolojilerdir. Bu, geçmişini taklit eden değil, tersine onu şimdinin içine koyan bir varlık biçimidir. Buradan, geçmişini şimdi adına baskı altına almaksızın, tarihsel öğeler arasında bağıntılar ortaya çıkarma iddiası taşır.
- *Karnavallaşma*: Bu durum, yukarıda belirlenen “belirsizlik,” “parçalanma,” “kurallılığın bozumu” ve “Ben’in yitimi” olgularının aşırıya götürülmesi tarzıdır. Ancak bu kavram, postmodern anlayıştaki komiğe, hatta bazen saçmaya varan bir pratiğe de aracılık eder. Daha geniş anlamda ‘çok seslilik’, nesnelerin “neşeli göreceliği” demek olan karnavallaşma, her an hazır bulunan gülme anlamında da kullanılır.
- *Katılma*: Katılmanın nedeni belirsizliktir; bu boşluklar doldurulmak ister. Postmodern metin, alışılmış anlamda sözel olduğu gibi, sözel olmayan göstergelerden de oluşmuş olabilir. İçinde eksiklik, boşluklar olan böyle bir metin “okuyucusu” tarafından yazılmak, değiştirilmek, yanıtlanmak, tadına varılmak ister.
- *Metinsellik*: Postmodern anlayışta her şey; sözel olsun olmasın sanat nesneleri, felsefe ve bilim dilleri, söylemleri, davranış biçimleri, atom-altı parçacıklar, astro-fizik, galaksiler, kara delikler, DNA’lar, politika; hepsi önce ve sonra

dildir, metindir. Ama postmodern bu dillerin gönderme yaptığı “gerçeklik alanı”na sırt çevirmiştir.

- *Döngüsel Zaman (Back To The Future!)*: İlerlemeyi yalnızca geçmişin yaratıcı içerilmesinde gören moderne karşı postmodernin geleceğe dönük yüzünü gösterir. Bu, geçmişte yaşayanlara bir çağrıdır. Dolayısıyla gelinecek olan an, çağrıyı yapan postmodernin bulunduğu andır, yani bugündür. Alışılmış anlamda geçmiş ve gelecek kavramlarına postmodern yabancıdır. Ona göre geçmiş, büsbütün geçmemiş olduğu gibi, gelecek de tümüyle gelecekte değildir; tersine her ikisi bir bakıma şimdidedir. Geçmiş ve geleceğin bu şimdileştirilmesi, aslında geçmiş, şimdi, gelecek üç boyutunu ortadan kaldırır ve hepsini birden bir boyuta indirir. Bu nedenle, örneğin tarih felsefesi bağlamında da “tarih bitti” denir. Çünkü şimdileşen zamanda “umut,” “beklenti” gibi gelecek söylemleri yoktur; öyle olduğu içindir ki geçmiş de yoktur.

Felsefeyi dönüştüren bu özellikler, farklı biçim ve oranlarda post-teatral alana da yansımıştır. Elbette ki bu süreç de Nietzsche ile başlamış ve postmodernizm için bir milat -*Allan Megill*’in ifadesiyle “postmodern peygamber”¹⁰ olmuştur (Megill, 1998: 14, 26, 61-106)¹¹. Sonrasında gelen ve günümüzde postmodern olarak nitelenen bütün düşünür ve kuramcılar, “çekiçle felsefe yapan” Nietzsche’den beslenir.

Postmodern olarak nitelendirilebilecek veya postmodern üzerinde etki sahibi olmuş Martin Heidegger gibi isimler olmakla beraber, tezin ana konusu olan post-sinematik/sine-dramaturjik alana doğrudan etkide bulunmuş olan ayrı ve önemli bir grup düşünür bulunur. Bunlardan önde gelenler olarak; post-yapısalcı yöntemiyle Derrida, *rizomatik* düşünme biçimiyle Deleuze, *biyopolitik* fikirleriyle Foucault, *hiper-gerçekçi* bakışıyla Baudrillard ve *şizoanaliz* yöntemiyle Guattari sayılabilir (Tablo 1).

¹⁰ Nietzsche’nin ardından gelen diğer peygamberler ise Martin Heidegger, Michel Foucault ve Jacques Derrida’dır (Megill, 1998: 26).

¹¹ Nietzsche’yi postmodern peygamber olarak niteleyen tek kişi, Megill değildir. Rollo May ve Dave Robinson gibi pek çok kuramcı ve akademisyen, bu yakıştırmada görüş birliği içindedir.

Düşünür/kuramcı	Temel Kavramları	Etki alanı	Yönelimi	Vurgusu
Michel Foucault	Biyopolitika, panoptikon, disiplin	Sosyal yapı	Öznellik	Otorite karşıtlığı
Jacques Derrida	Yapısöküm İz	Çözümleme	Parçalılık	Dil ve anlam
Gilles Deleuze	Rizom Fark ve tekrar Minör edebiyat	Felsefe Sanat/Sinema Yorumlama	Merkezsizlik	Tekillik ve fark
Félix Guattari	Şizoanaliz Ekzofî	Çözümleme	Merkezsizlik	Yaratıcı oluş
Jean Baudrillard	Simülasyon, hipergerçek	Yorumlama	Belirsizlik	Hakikat ve anlam yitimi
Jacques Ranciere	Estetik rejim Özgürleşen Seyirci İşimsizlik Eğitim estetiği	Sanat/performans felsefe	Katılımcı kültür	Değer
Theodor W. Adorno	Kültür endüstrisi	Kültür/sanat	Metalaştırma	Diyalektik
Slavoj Žizek	Yamuk Bakmak Paralaks	Yorumlama, siyaset	Farkındalık	Materyalizm
Ulrich Beck	Risk toplumu Refleksif modernizasyon	Sosyal yapı	Dönüşüm	İkinci modernite
Maurice Merleau-ponty	Algı fenomenolojisi	Fenomenolojik çözümleme	Var/oluş	Beden
Richard Rorty	Anti-temsillilik Liberal ironizm Epistemik görecelik	Analitik felsefe	İroni	Dil ve görecelik
Julia Kristeva	Metinlerarasılık	Sosyal bilimler	Merkezsizlik	Sentezleme

Tablo 1: Post-sinematik yapılanmaya etki eden düşünürler ve yönelimleri

1.3. Postmodern Tiyatro ve Dramaturjik Başkalaşım

İnsan yürüyebilen bir makine yapmak istediğinde, hiç de bacağa benzemeyen tekerleği yarattı.

Guillaume Apollinaire, Tiresias'ın Memeleri

Martin Puchner, “modern dramanın başlangıcı ve sonu hakkında bir anlaşmaya varmak nispeten kolay olsa da, modern dramanın tam olarak ne olduğunu” ve “modern dramada neyin özellikle modern olduğunu” belirlemenin çok daha zor olduğu tespitinde bulunur (Puchner, 2008: 1). *Postmodern tiyatrod*a ise durum daha da çetrefilli bir hal alır; çünkü artık onun başlangıcına ve -eğer varsa- sonuna dair de üzerinde anlaşılma sağlamış net bir referans yoktur. Nitekim her şeyden önce, *modern tiyatro* kavramını kültürel modernizm ve uzantılarına bağlayarak tarihselliği genellikle 1880-1960 arasına yerleştirmeye dönük genel bir kabul vardır¹². Bu da Ibsen’le başlayıp Beckett ile sonlanan bir döneme tekabül eder¹³. Fakat bu kabulü, referans alarak, 1880'den 1960'a kadar tüm tiyatro kuramcı ve uygulayıcılarının aynı fikirleri paylaştığını öne sürmek pek de akıllıca olmaz. Hatta dönem içinde, oluşan akımlar altında birlikte anılan sanatçılar bile, kendi içinde sayısız uyumsuzluk barındırmaktadır. *David Krasner*, bu kümelenme biçimini, *Ludwig Wittgenstein*'in “üst üste binen ve kesişen karmaşık bir benzerlikler ağını” tanımlayan *aile benzerliği* (family resemblance)¹⁴ kavramına benzetir. Buna göre, Strindberg'den Beckett'e uzanan çeşitli *ipler*, aynı özellikleri paylaşmadan birbirlerine benzeyebilir ve unsurlar-arası ilişkinin nerede bitip diğerinin nerede başladığını tam olarak belirlemek gerekli değildir; çünkü “ipliğin gücü, tüm uzunluğu boyunca ilerlemesinde değil, birçok ipin üst üste binmesinde yatar” (Krasner, 2012: 2).

¹² Oscar Brockett, Shepherd-Barr, Patrice Pavis, vd.

¹³ Modern tiyatronun başlangıcı olarak *Danton'un Ölümü*'nü (Georg Büchner) işaret eden tiyatro tarihçileri olduğu gibi, Beckett'in modernizmin değil, postmodernizmin bir figürü sayanlar da vardır. Fakat bu durum, döneme ilişkin medyan bir ölçüt alma sonucu değiştirmez.

¹⁴ Wittgenstein'a göre, bir terimin anlamı tek bir köke değil bir dizi bağlantıya dayanır. Bu bağlantılar, bir "aile" oluşturur. Örneğin, "oyun" terimi için; futbol, satranç, kart oyunları, vs. hiçbir köken ve özellik olarak diğerine benzemez ancak hepsi "oyun" ailesinin bir parçasıdır.

Wittgenstein'in “aile bağları”, tüm diğer olgular gibi, mekan ve zamanı da hem kendi dizgeleri içinde hem de birbirleriyle ilişkileri kapsamında bağlar. Fakat bu bağlar, rahatlık, huzur, güven ve uyum değil; çelişki, baskı ve huzursuzluk getirir. Bu anlamda, modern tiyatrodan -özellikle de modern dramada- *zaman* ve *mekân* örtüşür; çünkü modern yazarlar, her ikisini de toplumsal ve kişisel bağlamda nasıl düşündüğümüzden derinden etkilenmişlerdir. Bunun birçok bileşeni olmakla beraber, asıl nedeni, sosyo-ekonomik değişimler ve özellikle insanların kentlerde toplanmasıdır. Nitekim bu durum, telsiz, telefon ve demiryolu tarifeleri, modern dünyadaki yaşamı koordine etmek için *evrensel bir zaman sistemini* gerekli kılmıştır (Kern, 1983: 34; Fara, 2012: 89). Evrensel bir zaman ile kişisel zaman arasındaki denge, Charles Baudelaire'in sık sık alıntılanan modernizm tanımıyla açıklanır: “Gelip geçici olan, sanatın bir yarısıdır; diğeri ise ebedi ve değişmez olandır”.

Mekân da Ibsen, Strindberg veya Çehov'un oyunlarında ve yirminci yüzyıl modernizmi boyunca karakterlere baskı yapar. Bu da Raymond Williams'ın “düzenli odalarda yaşanamayan insanlığı betimlemenin tekrarlanan bir arayışı” olarak tanımladığı şeyi simgeler: bu nedenle oyunlarda kullanılan mekan unsurları, insanların yaşamlarında gerçekleştirilemeyen birikimler olduğu için anlamlıdır” (Williams'tan aktaran Krasner, 2012: 11). Dolayısıyla *modern dramatik karakterlerin* isyankar doğası, “genel gerçek” tarafından sunulan kozmolojiden kopan bireyi tasvir eder: Diğer insanların yarattığı temsili çevreye karşı isyan eden, benzersiz bir temsili figür (İnsanın ve insanlığın temsilcisi) olur. Bu ayrılıktan ve onun korkunç gerilimlerinden, odalarında sıkışıp kalan bu karakterler, tek mümkün ve son derece güçlü damalarını ortaya çıkarır.

Postmodern tiyatro da en az modern tiyatro gibi restleşmelerin, başkaldırıların, kopuşların ve bastırılmış öfke ve umutsuzlukların tiyatrosudur. Bunu da oyun metinlerinden, kuram kitaplarına kadar üretilmiş pek çok öncü/kurucu metinde görmek mümkündür: *Seyirciye Sövgü*, *Against Theatre* (Tiyatroya Karşı), *Performing Opposition* (Muhalefet Sergilemek), *Antitheatricality* (Antiteatrallık), *Unmaking Mimesis* [Mimesisi Yıkma] ve *Karakterin Ölümü...* (Shepherd-Barr, 2019: 7).

Martin Puchner ve Alan Ackerman'ın modern dram sanatını askıya alan ve onun *yaratıcı yıkımına* sebebiyet veren temel “anti-teatrallık” diye nitelendirdiği şeydir bu. Modern dram sanatının bozma ve karşıtlık girişimi, bütün sanatlardaki modernist sınır ihlali meselesinin (Kübizm vs.) bir parçasıdır (Shepherd-Barr, 2019: 8). Tüm bu olumsuz ve öfkeli çıkışlara karşın, günümüzde olgunlaşmış bir postmodernizm ve sınır aşımını normalleştirmiş bir tiyatro var.

Mark Ravenhill, farklı görüşlerden yönetmenlerin, yine farklı görüşten yazarlar tarafından kaleme alınmasıyla oluşan bir derleme olan *Contemporary European Theatre Directors*’e bir önsöz yazar:

“Bu kitapta özetlenen yönetmenlik pratiğinin çoğu, (...) çelişkili değil, birbirini tamamlayan ikiz dürtülerle ortaya çıkmıştır. (...) küresel olanın yanı sıra, bu yönetmenlerin her biri aynı zamanda (...) çok özel bir şehrin (...) ürünüdür. Tiyatronun pragmatik gerçekliği (...) her zaman yerleştirilmiş uygulamalardan derinlemesine yararlandığı anlamına geliyor. Dil, psikoloji, güzellik ve toplumsal olana dair temel kavramlar, her ne kadar küresel sermaye tarafından birbirine bağlanmış olsa da her yerelde çok farklı nüanslara sahiptir. Tiyatro yapımı yerelden derinlemesine beslenir, çoğu zaman ona eleştirel bir karşıtlık içindeyken, aynı zamanda kozmopolit ve uluslararası olana doğru bakar.

Artık Avrupa merkezlikten uzaklaşan ve çok kültürlü gerçekliğimizden yararlanan tiyatro yapmaya yönelik artan bir ilgi var. (...) Büyük oyunların büyük ölçüde tartışmasız bir kanona sahip olduğu bir tiyatroda, odak noktası açıkça yönetmenin yorumudur. Kanonun önemi azaldıkça ve 'büyük yazar'ın varlığı buharlaştıkça, yönetmen daha da ön plana mı çıkacak? Yoksa eseri yaratan işbirlikçilerden oluşan bir ekiple mi bütünleşecek?” (Ravenhill, 2020: xviii-xix)

Ravenhill’in önsözü, postmodern dramaturjiye dair içinde dört temel doneyi barındırır: 1. Sentezlenmiş bir ontolojiye sahip olması, 2. Zıtlıkları barındıran bir

epistemesi bulunması, 3. Çok-merkezli bir oluşum etiği taşıması, 4. Metnin değil, metnin yorumunun öne çıktığı bir estetiğe yönelmesi.

Tüm bu özellikler, kendilerini en belirgin olarak postdramatik tiyatro içerisinde gösterirler.

Dramatikten Postdramatik'e

Arkaik Dönem'de Thales, Heraklitos, Anaximendros gibi dönem filozofları, varlık üzerine yoğunlaşır ve “varlık nedir, ilk varlık (*arketip*) neydi, evreni oluşturan ana madde nedir” gibi sorulara yanıt ararlar. Bu dönem, doğrudan *bilginin* kaynağı, niteliği ve eksenini üzerine odaklanılmadığı için, bilgi ilintili konular üzerine de pek gidilmez. Bu nedenle, Arkaik dönemde, sanatın ve tiyatronun varlığından söz etmek mümkün olmakla birlikte, döneme ait sistemli bir dramaturjinin varlığından söz etmek mümkün değildir. Fakat yapılan sanat üretimlerinin, *ontolojik* bir merkez üzerine kurulduğu söylenebilir.

Antik Dönem'de, sanat üzerine düşünme eğilimi, Sokrates sonrası evrede başlar. Platon'un da sanat ve tiyatro üzerine önemli düşünceleri olmakla birlikte, bir metot içeren ilk dramaturjik çalışmayı, *Poetika* adıyla *Aristoteles* yapar. Dönem felsefesinin, ağırlıklı olarak *epistemoloji* üzerine kurulu olması nedeniyle (metafizik unsurlar içermesine rağmen) merkeze *akıl* (rasyonalite) kavramını koyar. *Roma* döneminin tek sistemli dramaturji çalışması olan ve *Horatius* tarafından yazılan *Ars Poetika* da Aristo'nun izinden gider ve merkezde yine döneme özgü olan *akıl* kavramı yer alır.

Orta Çağ felsefesi, *teoloji* üzerine kuruludur ve Tanrı'yı/dini merkeze alır. Bu dönem, tiyatronun unutulduğu, hatırlandığı zamanlardaysa genel olarak kiliseye sıkıştırıldığı bir dönemdir ve merkez, eşittir *inanç* haline gelmiştir.

Rönesans'la birlikte, teolojinin yerini, yeniden *epistemoloji* almaya başlar. Üstelik bu sefer, metafizik yüklerinden arınarak doğrudan *insan aklını* merkez alır. *Aydınlanma* ve ardından gelen *Sanayi Devrimi* ile birlikteyse *bilim* merkeze

yerleşmeye başlar. *Modernizm* ise bilime ek olarak *teknolojiyi* de merkez konumuna getirir. Fakat bu merkezi konum da çok uzun sürmez.

XIX. Yüzyılda, Wagner ve Nietzsche'nin başını çektiği *karşı gerçekçi* oluşum, akli ve bilimi, modernizmin yarattığı sorunlar bağlamında tartışmaya açar. Özellikle Nietzsche'nin "Tanrı öldü" sözü, konumlanılan *merkez* bağlamında hem düşünsel hem sanatsal açıdan derin yarıklar oluşturur. Yarattığı *mağara alegorisi* ile de Platon'dan beri süregelen *idea, akıl, inanç, hümanizm* gibi merkezi otoriteleri çöküntüye uğratar.

XX. Yüzyılın ilk yarısı ise dramaturjik açıdan sürekli yeni arayışların olduğu *çok sesli* bir dönem olarak ortaya çıkar. Fakat bu oluşumların tamamına yakını, *merkez* kavramına yönelik hep bir şüphe içerisinde bulunur. Sözelimi; Brecht, "Dünyayı anlama dönemi bitti, değiştirme dönemi başladı" diyerek *tasarlanmış* bir merkez yaratmaya evrilir. Grotowski, ritüellere yönelerek tanrısal olmayan bir *mistisizm* üretir. *Avangard* akımlar, ağırlıklı olarak biçimselliğe kayarak, kavramsal *merkezi* dışlar. *Absürd tiyatro* ise başlı başına kendi *uyumsuzluğunu* yaratır.

XX. Yüzyılın ikinci yarısı ise özellikle *postmodernizmin* etkisiyle *merkez* kavramının sorgulanması açısından daha şiddetli geçer. Bu dönemde oluşan *performans sanatı* ve *happening*, sadece siyasal ve düşünsel sistemleri değil, sanatın üretim araçlarını, üretim mekanlarını, süreçlerini ve etkilerini de tartışmaya açarak *sanatı özgürleştirme* yoluna gider.¹⁵ Tiyatroya benzeyen ama tiyatro olmayan sıra dışı üretimler aracılığıyla merkez kavramı hepten yok olmaya başlar.

Sonrasında ortaya çıkan Heiner Müller ve Peter Handke gibi yazarlar ile Peter Brook, Frank Castorf, Theodoros Terzopoulos ve Robert Wilson gibi yönetmenler, yepyeni bir tiyatro formunun da oluşmasına neden olur. Postmodern tiyatro da dahil olmak üzere, alışlagelmiş hiçbir dramatik yapıya uymayan, hiçbir *merkeze* oturmayan (hatta birbirlerine bile benzemeyen) bu form, Avrupa'da ve özellikle de Almanya'da egemen bir tür olma yolunda ilerler.

¹⁵ Gökür Gürçan, *Performans Sanatı*, (İstanbul: Tekhne Yayınları, 2015), 32.

Lehmann, tam da böyle bir dönemde, *postdramatik* adlı terimi ortaya atmış ve yeniden oluşan bu tiyatro biçimini ve bu biçimin dramaturjik anlayışını *Postdramatik Tiyatro* adlı kitabında incelemiştir.

Postdramatik Tiyatro: Ayırt edici özellikler ve göstergelerin yedinden üretimi
Lehmann, *postdramatik tiyatronun* ayırt edici özelliklerini şu şekilde sıralar:

1. *Heterarşi (Parataxis/non-hierarchy)*: Lehmann, tiyatro araçlarının *hiyerarşiden* arındırılmasını, *postdramatik tiyatronun* evrensel bir ilkesi olarak görür ve ilk sıraya yerleştirir. Böylece konvansiyonel dramaturjinin en temel öğelerinden olan ve sistemsal bir önem sırası belirleyen *hiyerarşiyi*, bilinçli olarak ortadan kaldırır ve böylece *hypotaxis* yerini *parataxis* yapılanmaya bırakır. Yani tiyatral araçlar, mantıksal bir dizgede birbirini açıklamak için değil, sahnede kendileri için var olurlar (Lehmann, 2006: 86).

2. *Eşzamanlılık (Simultaneity)*: Hiyerarşinin ortadan kalkması ile birlikte, *postdramatik yapıtlarda* birçok gösterge; aynı önemde, aynı anda sahnede yerlerini almaya başlar. Konvansiyonel tiyatroda sahnede göstergelerden bazıları vurgulanırken, *postdramatik tiyatroda* tüm öğeler aynı önemde ve ağırlıkta sahnede yer alır. *Postdramatik tiyatroda* kavranabilen organik bir bütünün yerini alginın *fragmentasyona* uğraması söz konusudur. Öykünün ortadan kaldırıldığı bu yaklaşımda, izleyiciye sunulan olayların çokluğu karşısında, seçim yapma şansı verme amacı gizlenmiştir (Kocabay, 2012: 9).

3. *Göstergelerin yoğunluğu (Play with the density of signs)*: Lehmann, bu ögeyi Lyotard'ın "Bilgisel bir form almayan her türlü enformasyon, sosyal döngüden kaybolur" hipoteziyle ilişkilendirir (Lehmann, 2006: 89). Medya ve özellikle de televizyon kültürüne bir tepki olarak ortaya çıkan bu yaklaşım, *postdramatik tiyatroda*, bir gösterge fazlalığı ya da eksikliği olarak kendini gösterir. *Biçimcilik* vurgusu taşıyan bu yaklaşım, izleyiciyi boşlukları doldurmaya yönlendirerek eyleme geçirir.

4. *Aşırılık (Plethora)*: Aşırılık, yani *gösterge bombardımanı*; Deleuze ve Guattari'nin "heterojen bağlamin, sentezi önlediği gerçeklikler" olarak betimlediği

rhizome terimi etrafında şekillenir. Göstergelerin belli kurallara uymadan bir yığın halinde sahnede bulunmaları, onların bir senteze ulaşmalarını engeller ama diğer taraftan, “Birbirinden bağımsız unsurların topluluğu, tutarlı bir düzen içinde, yan yana getirilmiş aynı sayıdaki unsurlardan daha fazla görünür” Aşırılık yoluyla “birlik, simetrik düzenleme, biçimsel uyum ve takip edilebilirlik” gibi özellikler, bilinçli olarak deforme edilerek düzenli bir yapının oluşması engellenir (Lehmann, 2006: 89).

5. *Müzikalizasyon (Musicalization)*: Postdramatik tiyatroda “temel strateji, tiyatro göstergelerinden biri olan müziğe odaklanma değil, tiyatronun tüm göstergelerinin bilinçli bir şekilde müzikalleştirilerek ‘işitsel bir semiyotik’ oluşturma eğilimidir.” (Çalışkan, 2019, 221) Bu kapsamda, postdramatik rejî, yeni bir *işitsel göstergebilim* yaratmıştır. Hatta Robert Wilson, kendi çalışmalarını “opera” olarak adlandırarak postdramatik rejide müzik kullanımının boyutunu vurgulamıştır (Bennett, 2009: 24).

6. *Senografi, Görsel Dramaturji (Scenography, visual dramaturgy)*: Dramatik yapıdaki söz merkezli (logocentric) hiyerarşinin yıkımı için postdramatik tiyatro, göstergeleri çözme üzerine odaklanır. Böylece, söz yerine görsel boyut önem kazanır. Görsel dramaturji, tümüyle görüntü üstüne yoğunlaşan dramaturji anlamına gelir ve metne hizmet etmek yerine kendi mantığını geliştirerek bir çeşit *sahnegrafik tiyatro* oluşturur (Lehmann, 2006: 92).

7. *Sıcaklık ve Soğukluk (Warmth and coldness)*: Konvansiyonel tiyatro, “seyirci ile oyun arasındaki estetik mesafeyi ne fazla uzak (soğuk) ne de fazla yakın (sıcak) olmayacak şekilde ayarlamıştır. Postdramatik tiyatronun üslubu ise seyirci ile oyun arasındaki kısmen sabitlenmiş bu estetik mesafeyi sarsmıştır” (Çalışkan, 2019, 225). Epik ve belgesel tiyatro, bu mesafeyi açmış olsa da postdramatik tiyatronun biçimciliği, oyun kişilerinin psikolojik derinliğini tümüyle ortadan kaldırarak çoğu zaman dondurucu bir soğukluk yaratmıştır.

8. *Bedensellik (Physicality)*: *Performans sanatını* diğer sanatlardan ayıran en önemli özelliklerden biri, sanatçının kendisinin/bedeninin de bağımsızlaşarak bir tür sanat eserine dönüşebilmesidir. Postdramatik yapıdaki, bedensellik olgusu da

performans sanatı ile bir bakıma ilişki içerisindedir. Konvansiyonel tiyatronun sahne üzerindeki en önemli göstergesi sayılan oyuncunun bedeni, postdramatik yapıda, anlam yüklenmeyi reddeder. Beden kendinden başka hiçbir şeyin göstergesi olmadığı gibi, postdramatik tiyatro, kendini *kendi kendine yeten bir bedensellik* ile ortaya koyar (Lehmann, 2006: 95). Diğer taraftan “dramatik tiyatro (...) bedeni de konvansiyonel bir norm içinde ele almış ve anormal olanı dışlamıştır. Buna karşın postdramatik tiyatroda ‘dışlanmış ve kenara itilmiş’ olanlar tüm kusur ve eksiklikleriyle öne çıkarılır” (Çalışkan, 2019, 227).

9. *Somut Tiyatro (Concrete theatre)*: Lehmann, Doesburg ve Kandinsky’nin *soyut sanat* yerine, *somut sanat* tanımını kullanmalarından yola çıkarak, “rengin, çizgilerin, temsil edilemez bir gerçeğe referansta bulunmak” yerine yüzeyin algılanabilir somutluğunu vurgular. Aynı gerekçeyle, biçimsel yapısıyla postdramatik tiyatroyu da *somut tiyatro* olarak tanımlar (Kocabay, 2012: 12). “Tiyatro araçlarının metinden bağımsızlaşması, söz konusu araçların artık görünür olması, materyal değerlerinin de artık vurgulanıyor olması durumunu doğurmuştur. Bu, ana hatlarıyla tiyatronun tiyatralleşmesidir” (Çalışkan, 2019, 229). Göstergeler, yalnızca kendilerini iletir: Işığın sadece bir ışık olarak görünmesi, müziğin dikkati kendi üzerine çekmesi veya oyuncunun fiziksel varlığının görünür kılınması gibi deneyimler, sahne üzerindeki kavramsal düzlemin somutlaşması, tiyatronun tiyatralleştirilmesidir. Diğer yandan, somut tiyatro, *mimesis* yaklaşımını reddeder; “taklit edilmemiş, aksine biçimsel olarak yapılandırılmış”tır. *Mimesis tanımaya* ilişkinen, somut tiyatro *algılamaya* yöneliktir (Çalışkan, 2019, 230).

10. *Gerçekliğin Çöküşü (Irruption of the real)*: “Dramatik tiyatronun, *mimesis*in araçlarıyla oluşturduğu kurgusal gerçeklik, *çerçevelemiş* bir gerçekliktir. Bu anlamda dram, ‘tabloyu içe dönük olarak bir arada tutan ve dışa doğru kapatan’ bir çerçeve gibidir” (Çalışkan, 2019, 231). Postdramatik tiyatroda ise bu çerçeve bulunmaz. Seyirci, sahnedeki şeyin gerçek mi yoksa bir mizansen mi olduğu konusunda kesin karar veremez. Bu noktada, seyirci, artık yalnızca seyreden değil, tüm duyularını açık tutan bir algılayıcıdır. *Seyretme*, artık bir olayı izleme değil, bir *durum* haline gelmiştir (Kocabay, 2012: 12).

11. *Olay/Durum (Event/situation)*: Lehmann, *olay/durum* ögesi ile 1960'lardan sonra oluşan *performans sanatı* arasında bir ilişki kurmuştur. Postdramatik tiyatro da tıpkı performans sanatı gibi, sonuç değil *süreç odaklıdır* ve ortaya çıkan sahneleme de bir ürün değil, bir *eylem* ve *deneyim alanıdır*. Bu noktada seyirci, kendi varlığının farkına varır ve aynı zamanda o süreci yaratanların kendinden ne beklediği sorusuyla baş başa kalır.

1.3.1. Ontolojik Başkalaşım

Beckett, II. Dünya Savaşı'ndan hemen sonra yazdığı ve 1953'te yayımladığı *Adlandırılmayan* adlı romanına şöyle başlar: "Nerede şimdi? Nasıl şimdi? Kim şimdi?" (Beckett, 1992: 5). İlk bakışta oldukça sıradan görülen bu kısa sorular, aslında, oldukça uzun olan beş yüz yıllık modernleşme sürecinin geldiği; -aslında gelemediği- noktayı özetleyen sorgulamalardır. Ontolojiye ait ne varsa bu kısa cümleler tarafından yıkılır: Mekan, zaman, eylem ve özne kaybolur.

Roman, bir adı bulunmayan (aslında "adlandırılmayan") ve herhangi bir eylemde bulun(a)mayan bir *karşı-kahraman*ın (anti-hero) tutarsız monoloğundan ibarettir. Ne somut bir mekân ne de bir konu vardır. Diğer roman kişilerininse gerçekten ayrı insanlar mı yoksa anlatıcının farklı benlikleri mi olduğu da tartışmaya açık hale getirilmiştir. Nitekim artık *ben* de ontolojik bir bütün değildir artık. O da mekan ve zaman gibi parçalanmıştır. Kim olduğu, nerede olduğu, ne olduğu, neden olduğu ve nasıl olduğu (5N1K) belirsizdir. Ne sorulara cevap verilebilecek *bağlantılar* ne de bu bağlantıları bir araya getirebilecek bir *merkez* vardır.¹⁶

Ontolojik bütünlüğü meydana getiren varlıkların yok oluşunu, Beckett'in tiyatro oyunlarında görmek mümkündür. Tiyatro için dönüm noktalarından biri olan *Godot'yu Beklerken*, *Oyun Sonu* veya tüm kısa oyunları merkezsiz yapısı, zaman ve mekanın muğlaklığı, temanın yoksunluğu veya oyun kişilerinin tamamlanmamışlığıyla bütün bir ontolojik sisteme karşı bir başkaldırıdır.

¹⁶ Çok uzun kesintisiz cümlelerden oluşan roman, sonuna kadar umutsuz bir havada ilerler. Romanın son cümlesi olan "Devam edemem, devam edeceğim." cümlesi, daha sonra Beckett'in eserlerinden oluşan antolojide başlık olarak kullanılmıştır.

Beckett Adlandırılmayan'ı yazdığında veya “Godot’yu beklerken”, tanrı çoktan ölmüştü¹⁷. “Tanrının ölümü” çok şeyin ölümünü de beraberinde getiriyordu. John W. Murphy, zincirleme reaksiyonu şöyle formüle eder:

Tanrı öldü (Kilise'nin ve özellikle modernite dönemi entelektüel grupların Tanrısı) = Kral öldü (Milliyetçi monarklar) = Akıl öldü (Aydınlanmanın evrensel normu olarak Akıl) = İnsan öldü (mesela homo-socialistismus) = Merkez öldü = İktidar öldü = Merkez ve İktidar heryerdedir (Tanrı Amerika'yı korusun!)
(Murphy, 2000: 2-3)

Tiyatroyu ontolojik bir sorun haline getiren ilk kişi, Nietzsche olmuştu. *Tragedyanın Doğuşu*’nda (1872), tiyatronun köklerinden koptuğunu, Dionisos’un unutularak tamamen Apollon’a döndüğünü belirtir.

Antonin Artaud, Jerzy Grotowski, Bertolt Brecht gibi önemli isimler de bu “ontolojik isyan”a katılır. Her biri ayrı bir cepheden savaş açar: Modernitenin yarattığı tüm *teatral varlıklara* karşı açılmış ontolojik bir savaştır bu.

Artaud, yarattığı *vahşet tiyatrosu*yla metni öldürür ve *sözün varlığını* ortadan kaldırır. Sözsüz, eyleme dayalı ve bilinçaltını ortaya çıkarmayı amaçlayan yeni bir ontoloji geliştirir. Grotowski ise bilindiği üzere, tiyatroyu “gereksiz süsler”inden arındırarak yoksunlaştırmayı seçer ve geliştirdiği *yoksul tiyatro* ile dekor, kostüm ve hatta sahnenin varlığını bile ortadan kaldırır. Ontolojik temelini ise modern akla değil, *ilksel ritüellere* dayandırır.

Gertrude Stein *olaylar dizgesini* ortadan kaldırırken, Alfred Jarry rasyonel *anlamı* ortadan kaldırır ve kalan kısmı da tartışmaya açar.

¹⁷ “Tanrının öldü” alegorisini dile getirdiği *Ahlakın Soykütüğü Üzerine*, 1873 yılında yayınlanmıştı.

Piscator ve *Brecht* ise tiyatronun -olmazsa olmaz koşullarından biri ve en önemlisi olarak kabul edilen- dramatik yapının varlığını ortadan kaldırarak yeni bir varoluş süreci başlatır. Bu nedenle *epik tiyatro*, bütün bir Batı konvansiyonuna karşı yapılmış bir saldırıya dönüşür. Her ikisi de tiyatronun varlığına, teknolojinin varlığını ekleyerek ontolojik statüyü genişletir.

Augusto Boal oyuncu-seyirci karşıtlığını sıfıra indirger ve hatta tiyatronun *sanatsal vasfını* da ortadan kaldırarak *ezilenlerin tiyatrosu* yapar.

Tiyatro ontolojisi, postmodern evrede ve özellikle *postdramatik tiyatroyla* birlikte, çok daha yoğun ve çok daha keskin bir başkalaşım yaşar. Bütünlüğün parçalanması; parçaların merkezsizleşerek özerkleşmesi, yeni *hibrit varlık* biçimleri üretmesi ve heterarşik bir varoluş şekli alması, öne çıkan ontolojik kırılmalardır.

Postmodernizm, postmodern dramanın meta-dramatik yönelimini, gerçeklik kavramları ve gerçeklikteki kendi statüsü üzerine düşünmeyi ön plana çıkarır. Bu nedenle postmodern drama, gerçeğin her versiyonunun parçalanmışlığını ve kurgulanmışlığını ele alır. Postmodern drama, konvansiyonel drama ve tiyatro alanını açmayı amaçlar ve tüm farklılıklara rağmen performans sanatı ve Happening'in altında yatan fikirlere ve gerçekliğin sınırlarını aşmaya yönelik daha önceki modernist girişimlere yaklaşır. Ancak modernistler gerçekliği esas olarak son derece karmaşık ama yine de tekil olarak düşünürken, post-modernistler gerçekliklerin nasıl inşa edildiği, şekillendirildiği ya da çarpıştığı ile daha fazla ilgilenmektedir. Bu anlamda, kurgu, modernizmin epistemolojik perspektifinden postmodernizmin ontolojik perspektifine doğru kaymıştır. Kendi deyimiyle "baskın olanın değişimi" gözlemler (McHale, 1987: 79).

Dick Higgins aradaki farkı göstermek için *bilişsel* ve *post-bilişsel* dünya görüşü olarak adlandırdığı iki tür soruyu karşılaştırmaktadır:

Bilişsel Sorular (yaklaşık 1958'e kadar 20. yüzyılın çoğu sanatçısı tarafından sorulmuştur): "Parçası olduğum dünyayı nasıl yorumlayabilirim? Ve ben onun içinde neyim?"

Post-bilişsel Sorular (o zamandan beri çoğu sanatçı tarafından sorulmaktadır): “Bu hangi dünya? İçinde ne yapılmalı? Hangi benliğim bunu yapacak?” (Higgins’ten aktaran, McHale, 1987: 1).

Yaşanmış olan savaşlar, krizler, katliamlar gibi *post-travmatik durumlar*; yeni küresel problemlere ek olarak; *Jean Paul Sartre, Albert Camus, Roland Barthes, Michel Foucault, Jacques Derrida, Jean Baudrillard*, gibi düşünürler vasıtasıyla *tanrının ölümü* daha hissedilir hale gelmiştir. Tanrının ölümü; karakterin ölümünü, yazarın ölümünü ve hatta konvansiyonel haliyle tiyatronun ölümünü getirmiştir. Artık “tanrısız bir tiyatro” vardır.

Tüm bunların yanında bir de *yazar krizi* oluşur. *Foucault* yazarın veya “öznenin bir illüzyon olduğunu” söylerken, *Barthes*, “Ben’in ‘Ben’ demenin bir örneğinden başka bir şey olmadığı”nı yazar. Yani yazarlar kendilerini eserlerinde inşa ederler. *Lacan*'a göre, “özne denen varlık da keza bir dil ürünüdür”. Güdüler, bilinçaltı gibi derinlerdeki herhangi bir alanın genişlemesinden çok, dilsel eylemlerle sınırdaşırlar. *Gajo Petrović*, “insan bir praksis varlığıdır” diye yazdığında, bu inceliği çok iyi dile getirmektedir. Bu görüşün sonucu, “benin” “belirsiz”, belirlenemez, ancak sezilebilir olduğudur (Murphy, 2000: 70).

Sartre, “Tahayyül edebilmek için, bilincin bir dünya oluştururken, reel durumdaki şeyi aşması gerekir; çünkü reelin reddi, daima dünyanın inşasının ima ettiği bir şeydir.” Muhayyile ile dünyanın birleşmesi, gerçekliği hem yaratır hem de aşar. *Derrida* bunu “yok olma etkisi altında” yazma çabası diye adlandırır. Sözün gelişi, eğer *Derrida* “Tanrı’nın varolduğunu” yazarsa “Tanrı’nın varlığını yok olma etkisi altındalığını öne sürerek onu hem doğruladığı hem de reddettiği” düşüncesini ifade ediyordur. Bu nedenle gerçeklik *belirlenebilir belirlenemezlik*tir: Gerçeklik yaratılır ve sonra da askıda bırakılır (Murphy, 2000: 37).

Kovansiyonel tiyatronun en önemli özelliği olan ontolojik bütünlüğün bozularak parçalanmış, varlık ve varoluş unsurlarını dışarıda bırakmış olan postmodern/postdramatik tiyatroya *Heiner Goebbels*’in *Eraritjaritjaka* adlı çalışması

verilebilir. İzleyiciye/alımlayıcıya olaylar hakkında nesnel bir bakış açısı sunulmaz. Bunun yerine, olayların ikinci planda kaldığı, genellikle kullanıldıkları amaçlardan yoksunlaştırılmış, ne tutarlı bir argümana dönüştürülmüş ne de dramatik unsurlarla (mimesis, karakter, kurgu) tatlandırılmış kavramların ön planda olduğu yoğun bir öznellikte paydaşlık sunulur. Dil, işlevsizleştirilmiştir; hatta sözler, tek bir oyuncu tarafından söyleniyor olsa da, bir monolog oluşturamayacak kadar süreksizdirler: her kavram varlığa çağrılır ve sonra bir balon gibi patlar ve bir sonraki onun yerini alır. Goebbels, kendi kurumsal web sitesinde şu açıklamayı yapar: "n'explique jamais; dis, et disparais" (asla açıklama yapma; söyle ve kaybol). (<https://www.heinergoebbels.com/works/eraritjaritjaka/11/text/772>)

Mekan başta olmak üzere, tüm sahne varlıkları, yapıbozuma uğratılmıştır. Gösterimde kullanılan ev dekoru, 40 cm'den ibarettir ve oyuncunun yanında oyuncak kadar kalır. Fakat bu da tekrardan yapıbozuma uğratılır ve ışık manipülasyonu ile tüm sahneyi kaplar (Resim 2).



Resim 2: *Eraritjaritjaka*, Yönetmen: Heiner Goebbels, Fotoğraf: © Mario Del Curto, 2004 (Basın kiti, <https://vidy.ch/wp-content/uploads/2022/11/dproderaritjaritjaka.pdf>)

1.3.2. Epistemolojik Başkalaşım

“Yunancam pek iyi değildir,” dedi dev. “Benimki de,” diye cevap verdi felsefe böceği. “O halde neden Aristoteles’ten Yunanca sözler söyleyip duruyorsun?” diye sürdürdü sözlerini Sirian. Çünkü, diye cevap verdi öteki, “kavrayamadığımız bir şeyi, anlayamadığımız bir dilde söylemek daha mantıklı geliyor.”
(Voltaire, Microniâgas)

Postmodern/postdramatik dramaturjide epistemik yörünge değişikliğinin gerekçesi çok açıktır: Modernitenin akıl merkezli sisteminin çökmesiyle *teatral akıl yürütme* mekanizması bozulmuştur. Sonuçları ise şu şekilde sıralanabilir: bilgi üretim-iletim-depolama yetisinden vazgeçilmesi, gösteren-gösterilen ilişkisinin kopması, sınıflandırma ve sınırlandırma sisteminin çökmesi, rasyonel metodolojinin dışlanarak rizomatik bir yapı kurulması, dilin işlevsizleştirilerek anlam ve iletişimden yoksunlaştırılması ve nihayetinde başkalaşmış bir dramaturji oluşması.

Dramdaki çözünmeyle birlikte, yeni epistemik araçlara gereksinim duyulmuş ve teatral kodlama biçimleri yeniden üretilmiştir: Parodi, pastiş, kolaj, montaj, palimpsest, ironi, peyzaj, fragmentasyon, parataxis, üst kurmaca, çift kodlama, geri-dönüşüm; tekste olduğu kadar rejî ve prodüksiyona da egemen olmuştur.

Önceki bölümde de belirtildiği üzere, *parçalanma*, postmodern tiyatrodan tanımlayıcı bir özelliktir ve dönüştürücü süreçlerde öncü bir rol üstlenir. Elbette parçalanma, yalnızca postmodernizmin “entelektüel malı” değildir. Yine de varoluşun ve benlik duygusunun parçalanmasının modernizmde de yaygın bir endişe olduğu ileri sürebilir. Öyleyse, modern ve postmodern parçalanma arasındaki fark nerede yatmaktadır? *Hornung*, *Hoffmann* ve *Kunow*, modernizm ve postmodernizm arasındaki farkın iki episteme arasındaki karşıtlıkta, yani öznellik ile özneliliğin kaybı

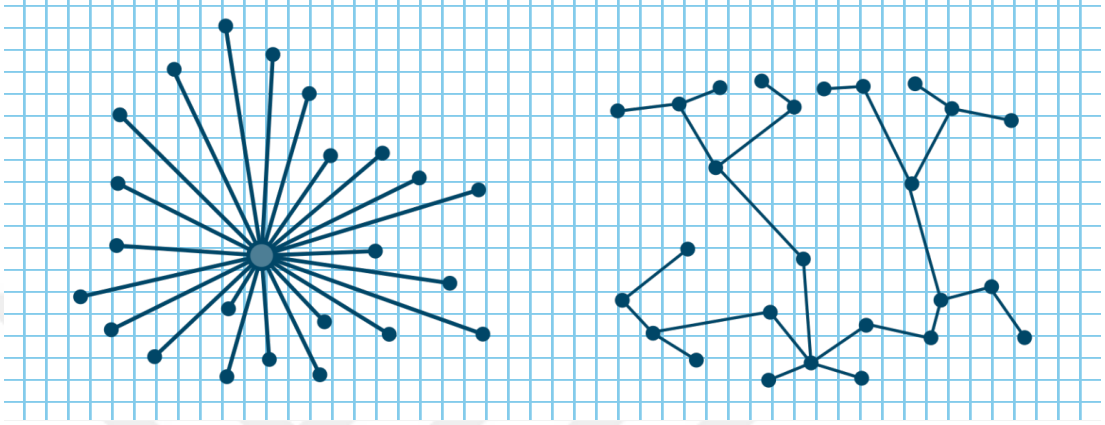
arasında yansıdığını savunmuşlardır (Schmidt, 2005: 20). *David Harvey*'e göreyse fark, bütünlük veya parçalanma sorusunda değil, parçanın nasıl anlaşıldığında bulunur. Harvey, modernist bir bakış açısından parçalanmanın, “karmaşık ama birleşik bir temel gerçekliğin” varlığını hala varsayarak, daha iyi bir bütün oluşturmak için hizmet ettiğini belirtir. Postmodern perspektiften ise tamamen "geçicilik, parçalanma, süreksizlik ve kaotik olan" kabul edilir. Postmodernizm bu nedenle hem modernizmin mantıksal bir uzantısı hem de ona karşı bir tepki olarak görülebilir (Harvey, 1997: 45).

Dramaturji, modernite sürecinde oluşmuş ve gelişmiş olması nedeniyle rasyonel bir kimliğe sahiptir. Metni merkeze alır, sistem kurar, planlar ve rutin olarak mantıksal yapısını sürdürür. Postmodern dönemle birlikte bu epistemik yapı sekteye uğrar. Nitekim, drama ve dramatik yazarlıkta teknik ve uygulama çalışmaları, Antik Yunan'da ortaya çıkmış olsa da, bir disiplin ve uygulama olarak dramaturji Gotthold Ephraim Lessing'in (1729-1781) çalışmalarıyla başlamıştır.

Lessing'in Avrupa'nın ilk kalıcı ulusal tiyatrosu olan Hamburg Ulusal Tiyatrosu'ndaki en önemli sorumluluklarından biri, tiyatro yönetimine ve yaratıcı ekibe nasıl seyirci çekilebileceği konusunda tavsiyelerde bulunmaktır. Lessing, özellikle oyun yazarının eserinin kalitesi, sahnelenmesi, oyuncunun performansı ve seyircinin tepkisi arasındaki ilişkiye odaklanarak performansı analiz etti. Lessing'in sorumluluğu, tiyatro prodüksiyonlarına planlama aşamasından prova aşamasına ve performanslarına kadar danışmanlık yapmaktır. Dramaturgun işlevi Lessing'in bazı performansların neden diğerlerinden daha başarılı olduğunu analiz etmesini ve tartışmasını sağladı. Bunu tam olarak inceleyerek ve tanımlayarak, Hamburgische Dramaturgie (Hamburg Dramaturjisi) olarak bilinen bir dizi metin yayınladı. Bu yazı koleksiyonu, -disipliner anlamda- dramaturji konusunda yayınlanan ilk kitaptır ve bu nedenle teori ve pratiğinin temelini atmıştır (Stutterheim, 2019: 19).

Yani dramaturjinin ilk adımlarındaki temel işlevi, modernitenin düşünce sistemine uygun olarak, ölçme, analiz etme, bulgulama, karşılaştırma ve sistematize etme gibi rasyonel/bilimsel bir çabaydı. Diğer taraftan, modernitenin diğer bir parametresi olarak pazarlama, piyasa araştırma, rakip analizi ve ticari strateji geliştirme gibi kapitalist/endüstriyel sisteme hizmet etmekteydi. Bu anlamda

dramaturji, tüm stratejileriyle modernitenin merkezci yapısına sıkı sıkıya bağlıdır ve modernitenin diğer kurumları gibi kendisi de merkezci bir organizmaya sahiptir: metni rejiiye, oyuncuyu mekana, zamanı olaya bağlar. Postmodernizmle birlikte, bu merkezci yapı, sekteye uğrar dramaturji merkezsizleşme aşamasına geçer (Resim 3).



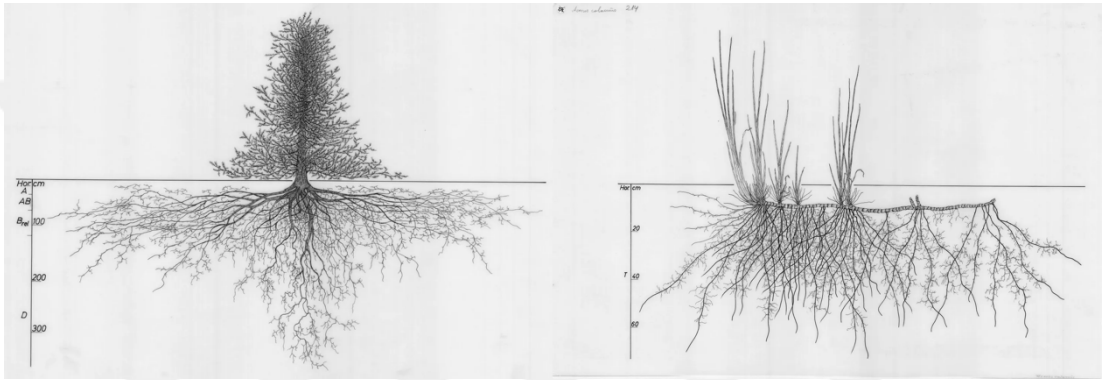
Resim 3: Merkezci yapı ve merkezsiz/çok-merkezli yapı karşılaştırması.

Merkezci yapının bozulması, *bilginin arkeolojisine*¹⁸ de yansır. Rönesans'tan beri süregelen bilgi sistemi, olan ağaç biçimli “kök-gövde-dal” sistemine dayanmaktaydı. Bu da Descartes'tan beri süregelen klasik felsefenin; bütünlük, evrensellik, karşıtlık, hiyerarşi ve sınıflandırma gibi birimlerle karakterize olan disiplinler bir metodoloji sunar. Fakat postmodernitenin yıkıcı etkisiyle merkezci yapının dağılması ve çok-parçalı bir yapıya bürünmesi, bilgi arkeolojisinin kazı araçlarını da tamamen başkalaşıma uğrattı ve yeni düşünme aygıtları geliştirdi. Bu aygıtlar arasında en öne çıkarsa *Gilles Deleuze* ve *Félix Guattari* tarafından kuramlaştırılan *rizomatik yapı*dır (Resim 4).

Rizom (köksap) ise oluşa, çokluğa, heterarşiye, farklılığa, harekete ve yatay yayılmaya dayalı bir düşünce modelini ifade eder. Rizomatik düşünce ile ağaç biçimli düşünce arasındaki fark, anlamını botanik kavramları olan ağaç ile rizom arasındaki görünüş farklılığında bulur. Ağacın bir başlangıç noktası (kökü) ve nihai bir varış noktası olmasına karşı, rizomun belirli bir başlangıç noktası ve bir varış noktası yoktur. Bütün bağlantı noktaları belirli bir kökten çıkan ve dolayısıyla köke referansla

¹⁸ Michel Foucault'ya ait bir kavram olan bilginin arkeolojisi bilgi-güç ilişkisi üzerinden bir analiz ve yorumlama prosesidir.

anlamlandırılabilen ağacın aksine, rizomun bağlantı noktaları bir araya gelerek üst bir bağlantı oluşturmada, çatallaşmalar ve kırılmalarla ilerler, dolayısıyla rizomun yayılımı belirli bir *köke* geri götürülemez. Ağaç önceden verili belirli bir güzergâhtan ilerler ve sırasıyla kök, gövde ve yapraklardan geçerek gelişimini tamamlar, rizomun ise belirli bir güzergâhı yoktur, o kendisine *yeni yollar* bularak ilerler. Bu çerçevede ağaç bir “evrimle” (Deleuze ve Parnet, 1990: 43) rizom ise “oluşla” karakterize olur. Rizomun “oluşu bir ağaçtan ya da bir kökten çok farklıdır, ilerleyen noktalar ya da kurduğu bir düzen yoktur” (Deleuze ve Guattari, 1993:6).



Resim 4: Ağaç sistemi ve Rizom sistemi karşılaştırması

<https://jzhao.xyz/thoughts/Rhizome-Proposal>

Merkezsiz, parçalı anlatının ve rizomatik düşüncenin en iyi örneklerinden biri Robert Wilson rejisiyle *Hamlet Makinesi*'dir (Resim 5). Halihazırda metinlerarası/çok-parçalı bir metin olan *Hamlet Makinesi*, Robert Wilson ile metinsel düzlemdeki parçalanmayı, bütün bir prodüksiyona yayar.



Resim 5: *Hamlet Makinesi*, Yönetmen: Robert Wilson, Oyuncular: Barbara Venturato, Renato Civello, Camilla Tagliaferri, Grazia Capraro, Fotoğraf © Lucie Jansch, 2017

Kaynak: <https://robertwilson.com/hamletmachine>

1.3.3. Aksiyolojik Başkalaşım

Bütün değerlerin yeniden değerlendirilmesi...

(F. Nietzsche, İyinin ve Kötünün Ötesinde)

Lyotard, postmodernizmi kısaca “üst-anlatıların reddi” (1997: 144) olarak tanımlar ve bu tanım, farklı dayanaklara ve görüşlere sahip olsalar da hemen her kuramcının ortak kabullerinden biridir (Jameson, 1992: 47; Featherstone, 2005: 21; Bauman, 2000:3; Eagleton, 2011: 9; vd.).

Bilgiyi meşrulaştırmak için kullanılan ya da evrensel gerçekliğe yönelik bir iddiası olan büyük anlatıların ya da kodlamalar toplamının hepsi birer üst-anlatıdır (Ünal, 2004: 70). Üst anlatıları meşrulaştırma eğilimi modern dönemin karakteristik bir özelliğidir. Postmodernizmin ortaya çıkışı bir anlatının meşrulaştırma işlevindeki, onun fikir birliğine zorlama yeteneğindeki bir krize işaret eder (Sarup, 2004: 12). Bu anlamda modernitenin *temel değerleri* olan evrensellik, kesinlik, ilerleme, gelişme gibi epistemik değerlerle birlikte, *güzel-çirkin, iyi-kötü, doğru-yanlış* gibi etik ve estetik değerler de çöküntüye uğrar. Böylece *dikotomi* ve *düalizme* dayalı olan değerlendirme kriterleri de işlevsiz kalır. Durum, *görecelik, kuantum ve kaos* gibi kuramlarla da desteklenince belirsizlik ve görelilik egemen olmaya başlar.

Tanrının ölümü; dinin, bilimin, etik ve estetiğin koyduğu tüm kuralları geçersiz kılmış ve tüm *değerler sistemi* sekteye uğramıştır. Hümanizm savaşlarda ölen milyonlarca insanla ölmüştür, adalet fabrikada patronları için, haftada 7 gün, günde 16 saat çalışan işçilerle ölmüştür, ekonomik sistem yaşadığı bitmek bilmez krizlerle ölmüştür, felsefe kendi düşünme araçlarını kaybettiği için ölmüştür ve hepsinden öte araçsal aklın kendisi ölmüştür. Bilim dünyayı güzelleştirmemiş, politika ilerletmemiş ve endüstri refahı getirememiştir. Üst anlatılar çökmüştür.

Ontolojik ve epistemolojik parçalanmayla bütünlüğünü kaybetmiş olan özne, aksiyolojik bütünlüğünü de kaybeder ve dolayısıyla etik ve estetik değerleri oluşturan kabuller de ortadan kalkar. Artık bir eseri *yeniden üretmek*, başka yazarlara metinlerle

örülü metinlerarası bir üretim gerçekleştirmek klasik etik değerlere tabi tutulmaz; nitekim artık eserin değil, yorum özgünlüğü bilginin değil, yorumsallığın kendisi iyi ve kötünün ötesine geçilmiştir. Sadece Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa'sı yüzlerce kez yeniden üretilmiştir (Resim 6). Shakespeare'in *Hamlet*¹⁹ adlı tragedyası da yine *Hamlet Makinesi* (Heiner Müller) ve *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* (Tom Stoppard) gibi isimlerle en çok yeniden üretilenler arasındadır.



Resim 6: Fernando Botero, Marc-Ariel Bizeray, Bahadır Baruter

Diğer taraftan, uyum, denge, ölçü ve şablon gibi estetik değerler de yapı-bozuma uğradığı için, bir eseri değerlendirmede pusula işlevi gören yönler de silikleşmiştir. Bu nedenle klasik göstergibilim, yapısalcılık, hermenötik gibi moderniteye ve modernizme ait gösterge-çözücüler, postmodern bir yapıtı “analiz” etmede yetersiz ve hatta gereksiz kalmıştır.

Rimini Protokoll'ün, %100 City projesi, sahneleneceği şehrin demografik yapısını yansıtan 100 vatandaşın sahneye çıkarılmasını içerir (Resim 7). Bu projeler, şehrin nüfusunun cinsiyet, yaş, etnik köken, gelir düzeyi gibi demografik özelliklerini temsil eden 100 kişinin katılımını ile gerçekleştirilir. Her bir katılımcı, kendi yaşam deneyimlerini ve bakış açılarını paylaşarak şehrin kolektif hikayesini anlatır. Oyuncu yoktur, prova yoktur, hikaye yoktur. Böyle bir yapı hangi konvansiyonel sistem ile

¹⁹ Shakespeare de kendi *Hamlet*'ini oluştururken Belleforest'in *Histoires Trajiques*'inden faydlanmıştır. (Mina Urgan, *Shakespeare ve Hamlet*, İstanbul: Cem Yayınevi, 1996: 359.)

değerlendirmeye tabii tutulabilir ve hangi klasik dramaturji anlayışıyla çözümlenebilir?



Resim 7: % 100 City konsepti; Berlin, Amsterdam, Paris ve Brüksel performansları

İKİNCİ BÖLÜM

2. POST-SİNEMATİK TİYATRO VE SİNE-DRAMATURJİ

2.1. Teknolojik Sanat / Sanatsal Teknoloji

Teknoloji kelimesinin etimolojisi olan *tekhnē*, teknolojinin aynı zamanda bir sanat, bir zanaat olduğuna işaret eder ve teknoloji ile sanatın ne kadar derinden bağlantılı olduğunu gösterir. Sanatın teknoloji aracılığıyla defalarca gelişmesi gibi, teknoloji de sanat aracılığıyla estetik bir anlam kazanmıştır (Giannachi, 2004: 1).

Fotoğraf ve film sanatlarında *mekanik yeniden üretimin* başlangıcından bu yana, *gerçeklik* duygusunu koruyan şeyin ne olduğu kavramı, *canlı/dolayımsız ortamlardan* analog fotoğrafa, oradan da elektronik video görüntüsüne doğru kaymıştır. Ve şimdi “her yerde bulunan *dijital airbrush*’ın temsilleri geliştirme, ayarlama, montajlama ve manipüle etme hızının ve kolaylığının farkına varılmasıyla medyanın uyumsuzluğuna” (Dixon, 2007: 26) karşı, hakikat imgelemine sahne tutuyor gibi görünebilir. Ancak performans tarihçileri, tiyatro ve dansın her zaman “multimedya etkinlikleri” olduğunu ve farklı zamanlarda mevcut olan tüm *teknolojilerden* yararlandığını hatırlatıyor. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* adlı kitabında, Sanal Gerçeklik (VR) ve sürükleyici ortamların tarihsel

serüveninin neredeyse arkeolojik bir analizini yaparak iki bin yıl öncesine gider ve multimedya uygulamalarının yüzyıllar boyunca “yanılsama alanları”nda “telkini en üst düzeye çıkarmak” ve “görüntü alanı ile gerçeklik arasındaki fark algısını geçici olarak bastırmak” için nasıl kullanıldığını gösterir (Grau, 2003: 17). Sanal Gerçeklik (VR) sanatçısı ve eleştirmeni *Diane Gromala* da VR'nin tarihsel öncüllerinin “ritüel, diorama, sanat, edebiyat ve tiyatronun mimetik simülasyonları aracılığıyla ortaya çıkan fantastik dünyalar olduğunu; insanların eylemliliklerini genişlettikleri ve yansıttıkları paylaşılabılır ancak başka bir dünyaya ait bir yerin çağrıştırılması ve algılanması” yoluyla izlenebileceğini savunmaktadır (Gromala'dan aktaran Dixon, 2007: 362).

Yirminci yüzyılın başları, sadece teknolojiyi sanatta yenilikçi bir şekilde kullanmakla kalmayan, aynı zamanda teknolojiyi ilk kez bir sanat biçimi olarak ele alan geniş kapsamlı bir yönelime sahne olmuştur. I. Dünya Savaşı'ndan kaynaklanan bu yönelim, tüm sanat dallarında, mekaniğe karşı yoğun bir ilgiye neden oldu ve özellikle de *Vsevolod Meyerhold*'un *biyomekanik*le ilgili çalışmalarıyla karakterize edildi (Giannachi, 2004: 1). Nitekim Meyerhold, birçok yönden biyoloji ve teknolojinin etkileşimi için bir buluşma alanı yaratmaya yönelik teatral bir girişimi temsil etti.

Benzer şekilde, *Oscar Schlemmer*'in *kuklaları* ile beden, mekanik bir parça sisteminden oluşan sahne kostümü kullanılarak bir makineye dönüştürülmüştür. Burada dansçılar, kostümün tasarımını ve parçanın yapısını takip eden belli *kinematik* diziler izlediler. Schlemmer'in çalışmasında, "sahnede görünen beden, uzam boyunca uzanan bir bedendir; kostüm ve dekorun birleştiği, anatomik ve uzamsal geometrik biçimlerin tek bir doğa ve kültür biçimi haline geldiği bir bedendir" (Palumbo 2000: 19). *Bauhaus*'un bu mimari biyomekanik bedeni, bu nedenle kelimenin tam anlamıyla uzaya yayılmıştı ve birçok yönden teatral bir *proto-cyborg*'u temsil ediyordu. Sue- Ellen Case'in işaret ettiği gibi, geometrik tasarımlar giyen ve kelimenin tam anlamıyla “jestlerini kutuplar aracılığıyla dışarıya uzatan” bu beden, kolun bir uzantısı olarak bilgisayar faresi imgesini andırıyordu (Case'den aktaran Giannachi, 2004: 1).

Teknolojiyle deney yapmakla ilgilenen tek avangard hareket Bauhaus değildi. *Dada*, özellikle de makineyi “modern dünyanın dehası” olarak tanımlayan *Francis Picabia* ve *Konstrüktivizm*, teknolojinin sanat içindeki rolünün yaygınlaştırılmasında eşit derecede önemliydi. Aynı şekilde, “artan kentsel dinamizm duygusu ve ressamın nesne-gözlemci hareketlerinin göreliliğini geleneksel temsil araçlarıyla kaydetmedeki yetersizliğinden” doğan *Kübizm* ve *Marinetti*'nin makineyi yücelttiği *Fütürizm*, teknolojiyi estetik söylem içinde ilerlemenin aracı olarak sunma konusunda devrimciydi. Benzer şekilde, *Bertolt Brecht* de Marksist bir toplumun gerçekleştirilmesine yönelik araçlar olarak teknolojiye ve dolayısıyla tiyatrodan ve hayatta ilerlemenin gerçekleştirilmesine yönelik araçlara duyduğu coşku vardı.

Elbette *fotoğraf* da sanat ve teknolojinin sentezinde önemli bir rol oynadı ve *Etienne-Jules Marey*'in *Gymnast Jumping over a Chair* (1883) ve *Eadweard Muybridge*'in *Animal Locomotion* (1884-5) serisinden *Ascending and Descending Stairs* and *Descending Stairs and Turning Around* gibi eserler, kinetiğe ve teknoloji aracılığıyla sanatta zaman ve mekanın düzenlenmesine dikkat çekti. Son olarak, *deneysel sinema* da özellikle *Sergei Eisenstein*'in *Potemkin Zırhlısı* (1925) ve *Dziga Vertov*'un *Film Kameralı Adam* (1929) gibi eserlerinde, sanat ve teknoloji arasındaki iş birliğini ilerletmede çok önemliydi (Giannachi, 2004: 2).

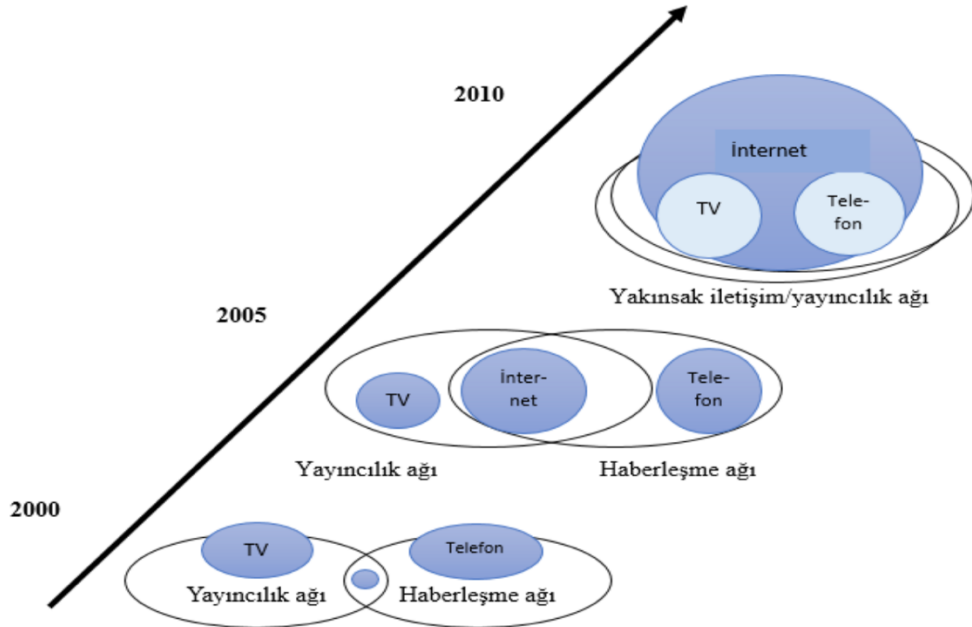
Bu avangard hareketler ve teknolojiye olan tutkulu inançları, 1960'lar ve 1970'lerdeki deneysel sanat ve performans için ilham kaynağı olmuştur. Özellikle *Duchamp*, *Alexander Calder* ve *Jean Tinguely*'nin yanı sıra *Man Ray*, *László Moholy-Nagy* ve *Vladimir Tatlin*'in çalışmaları, sanat ve teknolojinin birbiriyle ilişkisinin araştırılmasına zemin hazırlama açısından son derece önemliydi. Hatta, günümüzde önemli bir sahne olan *robotik sanatın* (cyborg art) kökenleri Tinguely'nin 1950'lerdeki *kinetik sanat* çalışmalarında ya da Nam June Paik'in *robotlarında* ve Bruce Lacey'nin 1960'lardaki *otomatlarında* bulunabilir.

Frank Popper (1993) elektronik sanat üzerinde bir dizi önemli etki tanımlar: diğerlerinin yanı sıra fotoğrafçılık ve sinematografi, kavramsal ve holografik sanat, Arazi Sanatı, Işık Sanatı, Kinetik Sanat ve Video Sanatı. Ancak teknolojiden etkilenmek her zaman teknolojilere yönelik bir tutkuya dönüşmemiştir. Örneğin

Fluxus gibi akımlar, makineye karşı, onun ürünlerini kendilerine mal ederek, onları gündelik bağlamlarından kopararak ve ve kötü muamele ederek" tepki göstermiştir (Huhtamo, Moser ve MacLeod 1996: 237). Öte yandan, John Cage ve Merce Cunningham, Robert Rauschenberg, Pop Art ve özellikle de Andy Warhol'un tekrarı kullanmasıyla, izleyicilerini ve seyircilerini teknoloji ve sanata bakmanın devrimci yollarıyla tanıştırmıştır. Özellikle Rauschenberg, Nine Evenings (Dokuz Akşam) adlı eseriyle etkili olmuştur: Tiyatro ve Mühendislik (1966) ve ardından Billie Klüver ile birlikte kurduğu EAT (Experiments in Arts and Technology, 1967), sanatçılar ve mühendisler arasında kalıcı ve etkili bir iş birliği başlattı (Rush 1999: 38). Son olarak, *genişletilmiş sinema* ve erken dönem video çalışmaları *proto-sanal-gerçeklik* deneyleri olarak tanımlanabilir. Bu durum özellikle Nam June Paik gibi sanatçılar için geçerli olmakla birlikte Joan Jonas, Bruce Nauman, Vito Acconci, Dan Graham, Douglas Davis, Douglas Gordon, Gary Hill, Marina Abramovic, Laurie Anderson, Peter Campus, Wooster Group, the Builders Association, Studio Azzurro ve dumb type için de geçerlidir. Hatta Paik'in Video Synthesizer'ı (1969-70) ona göre internetin başlangıcını temsil ediyordu (Giannachi, 2004: 2-3)

2.2. Sine-teatral İlişkiler: Sentezleme ve Medyalararasılık

Sentezleme ve özel olarak da medyalararasılık olgusu, *yakınsama kültürünün* gelişimiyle doğrudan bağlantılıdır. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde yaşanan teknolojik ilerlemeler ve hızlı gelişen alt yapı hizmetleri sayesinde telekomünikasyon, medya ve bilgi teknolojileri sektörleri birbiriyle örtüşür hale geldi. “Yakınsama” olarak adlandırılan bu süreçte sözü edilen alanlar birbiriyle hızlı bir şekilde bağdaşmaya başlamış; sektörler/kurumlar arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. Geçmiş dönemlerde ayrı alt yapılar gerektiren araçlar, tek alt yapı hizmeti ile daha kolay ve hızlı kullanılır hale gelmiştir. Buna göre 1980’lerde medya/yayıncılık, bilgi satıcıları, bilgisayar, tüketici elektroniği, telekomünikasyon, ofis ekipmanları ve dağıtım gibi farklı sektörler varken 2000’li yıllarla birlikte bu birimler, birbiri içine geçmeye başlamıştır. İnternetin de sisteme dahil olmasıyla birimler arası ayrım bulanıklaşmanın ötesinde, birbiri içinde eriyik bir hale gelmiştir (İspir, 2019: 162).



Resim 8: Yakınsama kültürü gelişimi. Kaynak: Kim H. Veltman’dan Türkçeleştirerek aktaran Naci İspir, 2019: 162.

Henry Jenkins, yakınsamayı aynı cihazların içinde çoklu medya fonksiyonlarını bir araya getiren teknolojik bir süreç olarak tanımlar ve yakınsamanın “bitmeyen bir süreç” olduğunu belirtir. Teknolojik sürece ilaveten yakınsamanın kültürel boyutuna özellikle dikkat çeken Jenkins, yakınsamanın hedef kitleye dağıtık medya içerikleri arasından bağlantı kurma ve onları yeni bilgiler aramaya teşvik etme gibi farklı eylemlere yer verdiğini ifade etmektedir. Jenkins’e göre yakınsama ne sadece medya cihazları aracılığıyla ne de kültürel boyutuyla vardır, yakınsama bireysel tüketicilerin zihinlerinde ve diğer bireylerle kurdukları sosyal etkileşimle de şekillenmektedir (Jenkins’ten aktaran İspir, 2019: 163)

Yakınsama, modernitenin dikotomik mantığını reddettiği için, zıtlıkların biraradalığı da söz konusu olabilir. Fakat zıtlıkların birlikteliği, toplamda bir zıtlık olarak belirmez. Bu paradoksal durum, postmodernizmin bir yetisi olarak düşünülebilir:

“Postmodernizm açık, oynak, tercihli, ayrık, yerinden edilmiş ya da belirsiz biçimlere, parçalardan oluşan bir kuralsızlığa, bir kırılma ideolojisine, bir yapmama iradesine, sessizliklerin çağrısına yönelir-tüm bunlara yönelir ve yine de bunların karşıtlarını, anti-teorik gerçekliklerini ima eder.” (Ihab Hassan’dan aktaran Schmidt, 2005: 16)

Medyalararasılık

Son yıllarda giderek artan sayıda çağdaş tiyatro eseri, yarattıkları dünyaların algılanışını geliştirmek ve aynı zamanda potansiyel olarak daha fazla uyaran için çeşitli *karma medya* ve *film teknikleri* kullanmaktadır. Devasa bütçeli ana akım müzikallerden avangard yönelimli küçük prodüksiyonlara kadar çeşitlilik gösteren bu uygulamalar için genellikle *medyalararası tiyatro* (intermedial theatre) veya *multimedya tiyatrosu* (multimedia theatre) terimleri kullanılmaktadır (Woycicki, 2014: 1). Form, teknik ve estetik çeşitliliğine rağmen, medyalararası tiyatronun genel biçimi, önemli özelliklerinden biri olan "dijital teknolojinin tiyatro pratiğine dahil edilmesi ve tiyatro yapımlarında diğer medyaların varlığı" ile tanımlanabilir (Chapple ve Kattenbelt 2006: 11). Bu nedenle medyalar arası tiyatro; tiyatro, film, canlı performans, sanal gerçeklik, iletişim teknolojileri ve diğer ortam araçlarını kapsayan

melez (hybrid) bir sanat biçimidir. Sonuç olarak, konvansiyonel sınırların muğlaklaşması söz konusudur ve bu da önemli ölçüde, performans içinde performans aygıtlarını sergileyen *öz-bilinçli bir düşünümSELLİK* (self-conscious reflexivity) ile ilişkilendirilebilir -ki bu da performans aracılığıyla bir yeniden algılama ve yeniden inşa sürecinin gerçekleşmesi anlamına gelir (Chapple ve Kattenbelt 2006: 12). Dolayısıyla burada teknolojik yenilikten daha fazlası söz konusudur, çünkü medyalararasılık yalnızca teknolojik bir olgu değil, aynı zamanda biçimlerin ve geleneklerin melezliği ile de ilgilidir ve farklı algılama biçimlerine ilham veren tarzlarla sonuçlanır. Dolayısıyla medyalararası pratikler, performans algılarını kökten değiştirme ve sosyo-politik temellerini sorgulama potansiyeline sahiptir (Woycicki, 2014: 1).

Postmodernizm, bütünün parçalara ayrılması ve ayrılan parçaların, başka bir bütünden kopan parçalarla farklı kombinasyonlarla yeniden birleştiği ve bunun bir döngü içerisinde süreklilik kazandığı, bir paradigmalardan toplamdır. Yani modernitede olduğunun aksine, tek bir nokta üzerinden çalışmayı reddeder. Diğer taraftan, disiplinler, kendi merkezinde *sınırlar* çizdiği ve yaşamı bu sınırlar dahilinde değerlendirdiği için sınırlandırmaya da karşı çıkan bir epistemoloji oluşturur.

Sentez olgusu, her ne kadar *Heraklitos*'tan beri dile getiriliyor olsa da klasik felsefe çalışmaları içinde değerlendiriliyor; *Hegel*'e hatta *Marks*'a kadar, çoğunlukla zorunluluğun bir sonucu olarak ortaya çıkan bir durum olarak değerlendiriliyordu. *Sentezleme* ise bir zorunluluk değil, bir tercihtir ve sentezleyen kişiye hangi alanları sentezleyeceğine dair özgürlük tanır.

Bu anlamda sentezlemenin ilk örneklerine modernitenin sonlarında rastlanır. *Nietzsche*'nin *Zerdüşt*'ü; postmodern oluşumda hayati önem taşıyan “tanrının ölümü, üst-insan, bengi dönüş” gibi temaları içermesinin haricinde, sentezlemenin de yetkin ve kapsamlı bir modelini sunar.

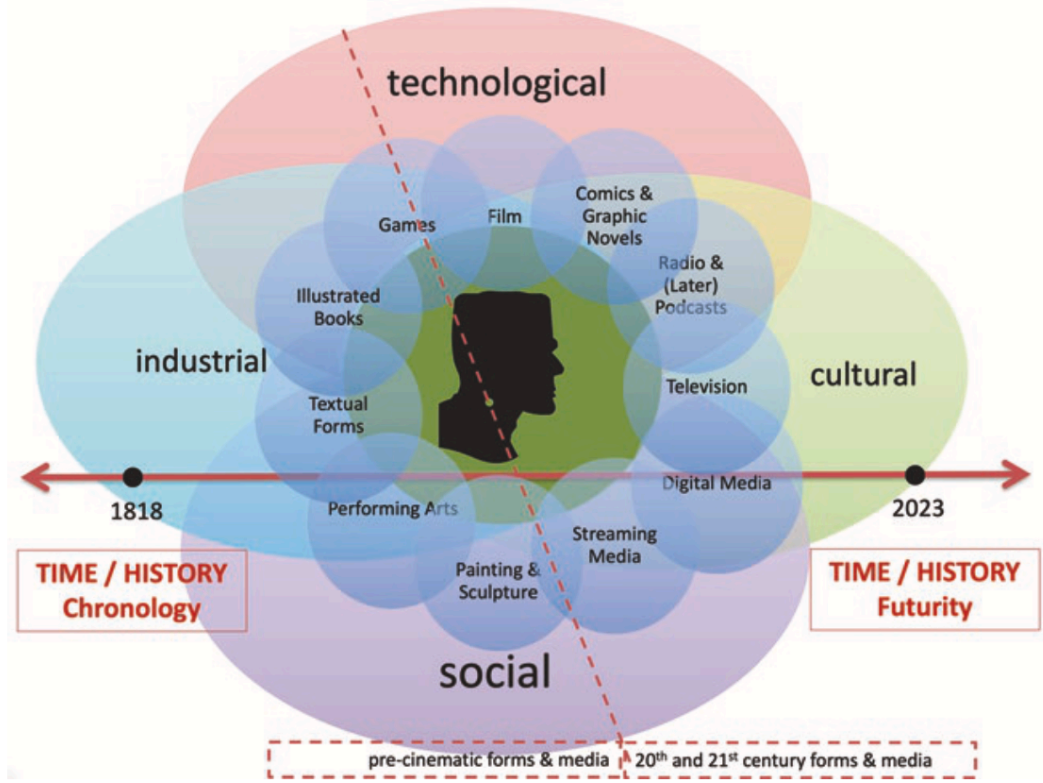
Felsefeyi, akademik ve disiplinler bir dil aracılığıyla değil, edebi, kurgusal ve fantastik bir düzlemde tasarlayarak *disiplinlerarasılık* konusuna dair önemli bir katkıda da bulunur. İncil'den Kant'a kadar yaptığı göndermelerle *metinlerarasılık*

olgusunu da kullanır. Eserin çok parçalı kurgusu, merkezsizleştirilmiş anlatı biçimi, lineer zamana uymayan olay akışı gibi nitelikleri barındırması bağlamında, postmodern edebiyatın erken bir temsilcisi olduğu da söylenebilir.

Nietzsche'nin hem dostluğunu hem düşmanlığını kazanmış olan Wagner de disiplinlerarasılık/türlerarasılık konusunda, hiç de yabana atılamayacak reji ve dramaturji çalışmaları yürütüyordu. Wagner müzikten şiire, görsel sanatlardan dans ve pantomime kadar, olası bütün sanatların, opera odağında “harmanlanması” olarak özetlenebilecek olan *bütünlülük sanat eseri* (gesamtkunstwerk) kavramıyla da bu bakış açısını kuramlaştırıyor ve hayata geçiriyordu.

Yakınsama kültürü kapsamında değerlendirilen Transmedya ile sentezleme kapsamında değerlendirilen medyalararasılık her ne kadar aynı şey olmasa da birbirleriyle uyum içinde çalışırlar.

Bu durum transmedya hikaye anlatıcılığı (transmedia storytelling) ile de doğrudan bağlantılıdır. *Henry Jenkins*, yakınsama kültürünü, transmedya hikaye anlatımı ve katılımcı kültür kavramları üzerinden görselleştirerek transmedya kültür tarihi oluşturur. Lopez Szwydky de sinema öncesi formlar ve medyanın yanı sıra tarihsel bir zaman çizelgesi ekleyerek tabloyu genişletir (Szwydky, 2023: 287).



Resim 9: Yakınsama kültürü, transmedya hikaye anlatımı kültür tarihi. Görsel: Lisette Lopez Szwydky

Rosalind Krauss, 70'lerde, heykel sanatının yeniden düşünülmesi ve *alanın genişlemesi* gerektiğini belirtir ve bunu iki şekilde anlar: birincisi sanatsal pratikle, ikincisi ise ifade araçlarıyla ilgilidir ve her ikisi de modernizmden kopuşa dayanır. Krauss, pratiğin artık ifade araçları açısından tanımlanamayacağını, bunun yerine, "herhangi bir aracın -fotoğraf, kitaplar, duvarlardaki çizgiler, aynalar ya da heykelin kendisi- kullanılabileceği bir dizi kültürel kod" aracılığıyla tanımlanmalıdır -ki bu da birçok sanatçının heykelin geniş alanı içinde farklı yerlerde bulunmasına neden olur. Kraus'un analizi önemlidir; çünkü indirgemeci olmaması, sınırların bulunmaması ve çoklu kombinasyonlar aracılığıyla sanatların bulunduğu yer olarak heykel alanını yeniden tanımlamaktadır. Dolayısıyla *genişletilmiş alan*, bir temas ve tanımsızlık ağıdır ve sanatsal formları hapsedmediği için zengindir (Monteiro, 2016: 37-38).

70'lerden sonra, sanatsal üretim ve alımlama ile teknoloji, bilim ve sanatın giderek daha fazla birbirine bağlı hale geldiğini gösterdiği sayısız uygulama ortaya çıkmaktadır. Etkileşim ve bağlanabilirlik (Interactivity and connectivity) ilkeleri,

tasarlayan ve alımlayan arasındaki ilişkiyi yorumlamak için, artık yeni paradigmlar talep etmektedir. Edmond Couchot'a göre, birey, nesne ve imgeyi içeren ve yeni öznellik nitelikleri ortaya çıkaran gizli bir *melezleşme süreci* söz konusudur. Bu bağlamda, öznellik *fraktal/parçalı* hale gelmiştir (Couchot'tan aktaran Monteiro, 2016: 38). Öznelğin bu yeni biçimi, ortak sanat biçimi yaratmanın önünü açmaktadır. Son on yıllarda sanatın kendine *özgüllük* fikrini sarsmış olması nedeniyle, medya kendine özgüllüğüne ek olarak, giderek artan sayıda *multimedya* sanat formu ya da "kendine özgü olmayan sanat" denilebilecek bir durum ortaya çıkmıştır (Monteiro, 2016: 39).

Sanatçı, *disiplinlerarası* hareket eden ve *medyalararasında* gerçekleşen değişimler aracılığıyla sanatı üretmenin yeni yollarının yanı sıra onu almanın ve dolaştırmanın da yeni yollarını yaratmaktadır. Artık sanat eserlerini özgüllükleri açısından kategorize edilememektedir. (Monteiro, 2016: 39).

Günümüzde, görsel sanatlar, sinema, tiyatro ve diğer sanat formlarında çeşitli tarihsel anları ve yaklaşımlar tartışılıyor olsa da sınırları tanımsız alanlara dönüştüren ve *melez yaratım* biçimleriyle sonuçlanan bir bulaşma alanına bakıldığı bir gerçektir. *Sahne sanatları* her zaman, müzik edebiyat ve resim gibi diğer sanat formlarıyla ilişki içinde olmuştur ama sinemanın ortaya çıkışıyla ve özellikle 1990'larda, dijital formatların ortaya çıkmasından kaynaklanan bir deney alanına dönüşmüştür. (Monteiro, 2016: 40).

Hibrit sahneleme: intermedya sanatı

Patrice Pavis'in de belirttiği üzere, *sahne* kelimesi; tarih boyunca anlamını sürekli genişletmiştir: önce seyir yeri, sonra performans alanı, sonra hareketin yeri, hareketin zaman birimi ve nihayetinde, vahşi ve gösterişli bir olayın metafizik anlamı" (Pavis, 1999: s. 42). Pavis'in tanımladığı gibi, sahnedeki sanat formlarının melezliğine ek olarak, dijital teknolojilerin kullanımının tiyatroyu ve onun ontolojik anlamını algılama şeklimizi değiştirdiği açıktır. Çağdaş tiyatro sahnesi sanatlar arasındaki sınırları bulanıklaştırmakta, bu da artık bize net bir şekilde görünmeyen sanatsal üretimin tanımlanmasında zorluklara yol açmaktadır. Felipe Ribeiro, Christiane Jatahy, Enrique Diaz, Robert Lepage, Robert Wilson, Mariane Weems, Wooster

Group, Rimini Protokoll, Laurie Anderson gibi sanatçı ve grupların çalışmaları tiyatro, performans, sinema/sesli-görsel, şiir, enstalasyon, dans, opera ile ilgili araştırmaların çoğul doğasını yansıtıyor (Monteiro, 2016: 40).

Sahne kavramı, teknoloji kaynaklarını kullanmanın yeni yollarını deneyimleyerek sürekli olarak dönüşüme uğramaktadır. Lehmann'ın *postdramatik tiyatro* kavramı da çağdaş/postmodern sahnenin çok parçalı doğasına odaklanır. Model uygulamaların her biri farklı özellikler ve yönelimler taşısa da ortak yönelimleri, teatralliğini ve anlamını inşa etmek için dramaya odaklanmaktan kaçınan, huzursuz yaratıcı süreçleri tercih etmenin yanı sıra, güzel sanatlar, müzik, dans, sinema, video, performans ve yeni medyayı karıştırarak kendilerini ortak bölgelerde bulma sıklıklarıdır (Monteiro, 2016: 41).

Artık teatrallik ve performatiflik üzerine yapılan çalışmalar, tiyatro sahnesinin yeni bir anlayışla ele alınmasını gerektiriyor. // (...) sahnenin sınırları ve limitleri test edilirken tiyatro eseri için yeni alımlama stratejileri benimsenir (Monteiro, 2016: 41).

Bu anlamda, genişletilmiş sahnenin, sanat eserinin algılanma biçimini değiştirdiğine, yeni algılama biçimlerine izin verdiğine ve izleyiciyi sanat eserinin aracısı konumuna getirdiği söylenebilir. Geleneksel olmayan malzeme ve mekânlarla duyuşsal temas için görsel-işitsel cihazların kullanımından farklı medyalara kadar çoklu olasılıklarla etkileşime girmek, izleyicinin farklı zaman ve mekânlarda seyahat etmeye davet edildiğini hissettiği bir tür alımlama deneyimi yaşamasını sağlıyor. Çağdaş sahnenin, zamanların, mekânların ve sanatlar arasındaki melezliğin birbirine karıştığı, bulunduğu ve bağlandığı yer olarak konumlanma eğilimindedir. Öte yandan, özellikle 90'lı yıllardan itibaren dijital teknolojinin ortaya çıkışının, artık farklı olan imgeyi, sahnede çoğalarak yeniden yapılandırıldığını anlamak önemlidir. (Monteiro, 2016: 42)

2.3. Medyalararası Öncü Stratejiler

Sinema tarihi genellikle teatral modellerden kurtuluşun tarihi olarak ele alınır. Filmlerin teatral durağanlıktan sinemasal akışkanlığa, teatral yapaylıktan sinemasal doğallığa ve dolaysızlığa doğru ilerlediği düşünülür. Ancak bu görüş çok basittir. (Susan Sontag, 1966:24)

Sinemanın icadıyla ve XIX. Yüzyılın bilim anlayışı arasında çok sıkı bir bağ vardır. Dönemin etkin düşünüş biçimi olan *pozitivizmin* ortaya koyduğu ve bugün dahi geçerliğini koruyan epistemoloji gereği, bir bilgiyi elde etmenin metodu; gözlenebilir, tekrar edilebilir, denetlenebilir ve deneylerle gösterilebilir olmasıydı. Sinemanın ortaya çıkışını ve teknik anlamdaki gelişimini de bu deneyler oluşturmaktadır. Nitekim pozitivizmin epistemik prosesini, sinemanın film üretim aşamalarında görmek mümkündür: Fotografik görüntünün bir yeniden üretim olması, filme denetlenebilir koşullardaki laboratuvar ortamında kimyasal işlem uygulanarak öngörülebilir sonuçlar vermesi ve bulguların sonuçlandırılarak kamuoyuna sunulması. Andre Bazin de sinemadaki hem teknolojik hem sosyo-ekonomik dönüşümlerin “tarihi tesadüfler sonucunda” oluştuğunu iddia etmenin asla mümkün olmayacağını vurgular (Bazin, 2011:25).

Sinemanın moderniteyi yansıtan bir *bilim ürünü* olması nedeniyle sinema, ilk defa ortaya çıktığında kendi başına ne bir sanat ne de bir eğlence biçimiydi. Daha çok *merak, bilim ve sihri* harmanlayan modern bir mucizeydi; çeşitli bilimsel toplantılarda, popüler sergilerde ve fuar alanlarında boy gösteren bir fenomenden ibaretti (Boivin, 2010: 35).

Lumière Kardeşler, sinematografin ilk ücretli gösterimini 1895'te, Paris'teki Grand Café'de gerçekleştirdiler. Aralarında Paris tiyatrolarının birçok yöneticisinin de bulunduğu yaklaşık yüz kişilik bir seyirci kitlesinin önünde, büyük beğeni toplayan on kısa filmi perdeye yansıttılar.

Bu on beş dakikalık gösterimler, kısa sürede aranan bir eğlence haline geldi fakat bunlar, 1907'den sonra gelişen *anlatı* sinemasından çok farklıydılar ve kimsede *diegetik gerçekçilik* yaratma niyeti de yoktu. Gunning, bu filmleri, on dokuzuncu yüzyılın sonundaki *sihirli tiyatronun* (magic theatre) modern sahne sanatı teknikleri olan illüzyonlar ve trompe l'oeil²⁰ resimlerle aynı bağlamda konumlandırır (Gunning, 1989: 33). Bu konumlandırma, modernitenin getirdiği katı rasyonalist mantıkcılıktan bir kaçışı sergilemesi bağlamında, iyi bir örneklem teşkil eder. Dönenin önemli bir prodüksiyon biçimi olan sihirli tiyatro, inanılması imkansız olanı görsel hale getirmek için çabalıyordu.

Bu nedenle erken dönem sineması, "on dokuzuncu yüzyılın illüzyonist sanatlarının basit bir gerçeklik efekti olmaktan ziyade, sadece illüzyon oldukları gerçeğine bilinçli bir şekilde odaklanarak inanılmaz doğalarını ustaca kullandığını" gösteren tiyatrodaki sofistike gelişmelerin taçlandırıcı başarısı haline geldi (Gunning, s. 34).

Çalışmalarını erken dönem sineması üzerine yoğunlaştırmış olan Matthew Solomon, "Up-to-Date Magic: Theatrical Conjuring and the Trick Film" adlı geniş makalesinde, erken dönem sinemasının tiyatro ile kurduğu "sihirli ilişki" üzerine detaylı bilgiler sunar. Bu süreçte sahne şovu yapan pek çok illüzyonistin projeksiyon kullandığını fakat *Horace Goldin* ve *Georges Méliès* gibi isimlerin yaratıcı mecra/medya kullanımıyla öne çıktığını belirtir. Matthew verdiği ilk örnekte; Goldin, 1907'de Londra'daki Palace Tiyatrosu'ndaki performansını irdeler. Buna göre Goldin, teatral gösterisinde, sahneye bir taksi ile geldiğini gösteren bir film gösterimiyle başlar. Filmde Goldin, taksinin kapısını açarken, beklenmedik bir şekilde ekrandan sahneye adım atar. Goldin, filmde (görüntü olarak) kalan şoförle ücret konusunda tartışmak için geri döner (Solomon, 2006: 595). Bu anlamda Goldin, üç başarıya imza atar: 1. Önceden kaydedilmiş bir görüntüyü; yani geçmiş ile sahnenin canlı, şimdiki zamanını birleştirir, 2. Dışarıya ait olan bir mekanla içeriye ait olan bir mekanı -sahneyi- birleştirir, 3. Ve en önemlisi sinema ile tiyatroyu birleştirir.

²⁰ Göz yanıltma tekniğine dayalı illüzyonist resim. En belirgin niteliği, ilk bakışta imgeyi temsil ettiği şeyin kendisi olduğuna inandırmasıdır.

Goldin'in sinemanın iki boyutlu dünyasından canlı tiyatro performansının üç boyutlu dünyasına çarpıcı bir şekilde geçişi, sahne ve perde arasındaki görünür ayrımı aşarak medyalararası bir paradigma oluşturur. Goldin, 1939'daki ölümüne kadar, farklı sahnelerdeki medyalararası gösterilerini sürdürür.²¹



Resim 10: Goldin'in Tivoli Theatre gösterimleri için hazırlanan basın ilanı, 1916. <https://www.lookandlearn.com/history-images/YLV1026721/Postcards-advertising-the-magician-Horace-Goldin>

Yirminci yüzyılın başında, hemen her film üreticisi, sihirli, mistik, fantazmagorik gibi lansmanlarla sunumlar gerçekleştirdi. *Hileli film* kategorisine (janr) yerleştirilen bu filmler, erken dönem sinemasının en popüler türlerinden birini oluşturur (Solomon, 2006: 596). Sihrin sahne ve ekranda boy göstermesi, sinema efektlerini tiyatrodaki kullanılan makine, görsel illüzyon ve el çabukluğu biçimlerinin yerine -veya onların tamamlayıcısı olarak- kullanan, hileli filmler üreten bir dizi profesyonel sihirbaz tarafından gerçekleştirildi. Bu nedenle, *sinemanın sihrinin* önemli bir kısmı, tiyatronun sihriyle ilişkili olarak ortaya çıkmıştır.

Bu dönüşümler sihrin, ortaya çıkmakta olan kitlesele eğlence sistemleriyle örtüşen, performans ve hareketli görüntülerden oluşan uluslararası bir görsel kültürün önemli bir parçası haline gelmesini sağladı. “Sihir”, dünya eğlencesinin çevresinden merkezine göç etti; canlı performansı sinematik yeniden üretimden ayıran örtülü sınırları kaldırdı. (Solomon, 2006: 596). Bu da izleyici oluşumları arasında küresel düzeyde köprü kuran popüler bir gösteri biçimi oldu ve bu anlamda, *medyalararasılık* kadar, *kültürlerarasılık* açısından da önemli bir gelişme oldu.

²¹ Goldin'in 1930'da gerçekleştirilen bir çalışması: https://www.youtube.com/watch?v=-QfQO_JWfFc

Sinemanın bu ilk süreçteki en önemli figürlerinden biri de illüzyonist *Georges Méliès*'tir. Onun filmleri, erken dönem sinema ile sahne sanatları arasındaki bu yakın ilişkiye harika bir örnek teşkil eder. Aslında film yapmadan önce Méliès, *Théâtre Robert Houdin*'de çok başarılı bir illüzyon tiyatrosu yönetiyordu ve burada görünür mucizeler yaratmak için en son teknolojileri kullanıyordu. Doğal olarak *Lumière Kardeşler*, *Cinematographe*'ı keşfettiğinde, izleyicilerini “büyülemek” için yeni numaralar deneme potansiyelini hemen gördü. Filmlerini “yapay olarak düzenlenmiş sahneler” (artificially arranged scenes) olarak adlandırdı ve bu filmlerde tiyatro sahnelerini, sahnede mümkün olmayan fantastik bir şekilde yeniden üretti (Boivin, 2010: 37).

Lumière Kardeşler tarafından üretilen filmler başta olmak üzere, bu dönemin filmlerinin görsel gerçekçiliğinde bile, sahne sanatlarına bağlılıklarını gösteren önemli parametreler vardır. Zira bu kısa filmler, ilerleyen (lineer) bir anlatıya değil, bir dizi etkinliğe odaklanan daha büyük bir performatif etkinlik bağlamında sunuluyordu.

Sinema "çok az bağlantı ve kesinlikle hiçbir karakterizasyon olmaksızın bir araya getirilmiş bir dizi dönüşüm" olduğu için, her ne 'hikaye' varsa sadece "sinemanın büyümlü olanaklarının bir gösterisini dizmek için bir çerçeve" (Gunning, 1989: 58) sağlıyordu ve bu durum gösterim biçimlerine de yansıyor.

Göstericiler, ses efektleri, canlı müzik ve sözlü yorumlar gibi her türlü ekran dışı eklentiye ekleyerek gösteriler üzerinde kontrol sahibi oldular; hatta filmleri programlarına daha uygun hale getirmek için yeniden düzenleyebildiler. Gunning, (Amerika'daki) Hale's Tours gösterisinden örnek verir; bu gösteride seyirciler tren vagonu şeklinde düzenlenmiş bir salonda oturuyor, bir trenden yansıtılan hareketli görüntüleri izliyor ve “yolcular”dan bilet alan bir kondüktör bulunuyordu (Gunning, 1989: 58). Bu tür bir gösteri, günümüzün sinemaya gitme deneyiminden çok uzaktır ve panayırlardaki popüler atraksiyonlara, vodvillere ya da varyete gösterilerine çok daha yakındır.

Erken dönem sinemasının diğer iç unsurları, bunların gösterildiği performatif bağlama ihanet eder. Örneğin pek çok Méliès filminde, izleyiciye tıpkı canlı bir sihirbazlık performansında olduğu gibi hitap eden, tamamen sinematik nitelikte (*canlı* olarak yeniden üretilmesi imkansız) bir dizi numara ve sihirbazlık gösterisi görülür. Seremoni ustası, bir sonraki numarayı açıklamak için kelimeler yerine, abartılı jestler kullanarak seyircinin önünde bir sahnede duruyormuş gibi numaralar sunar ancak söz konusu numara canlı olarak değil, kurgu ve kamera manipülasyonunun bir sonucu olarak üretilir. Örneğin *The Black Imp* (1905)²² filminde mobilyalar kendi kendine hareket eder ve yeni gelen 'ziyaretçiyi' dehşete düşürecek şekilde çoğalır, bu sonuç kameranın durdurulması ve mobilyaların yeniden konumlandırılmasıyla elde edilir; ya da *Long Distance Wireless Photography* (1908)²³ filminde olduğu gibi, 'sihirli' bir fotoğraf cihazı yaşlı bir adamın yüzünün hareketli yakın plan görüntüsünü anında yeniden üretir, ancak bu görüntü iki filmin üst üste bindirilmesiyle elde edilen mizahi bir etkiyle grotesk bir şekilde bir maymunun yüzüne dönüşür (Boivin, 2010: 38-39).

İmajlar Tiyatrosu'ndan Videolar Tiyatrosuna

Günümüzde anlaşılan şekliyle multimedya sahnesinin öncüsü, hiç şüphesiz *Lanterna Magika*'da kinetik görüntüler ve canlı gösteriyi birleştiren bir sahneye öncülük eden kişi, Josef Svoboda'dır (Monteverdi, 2020: 21). Henüz 1958 gibi erken bir tarihte, Brüksel Expo'sunda sunduğu çoklu ekran projeksiyonları kullanarak deneysel bir skenografi çalışması yapmıştır. Bu radikal çalışma; siyah bir zemin üzerine yerleştirilmiş sekiz trapez ekran ve müzikle senkronize edilmiş film ve projeksiyonu içeriyordu (Pantouvaki, 2020: 201).

²² Söz konusu filme, <https://www.youtube.com/watch?v=PWHj1AAyXSU> adresinden ulaşılabilir.

²³ Söz konusu filme, https://www.youtube.com/watch?v=GQb_Z2RPAmS adresinden ulaşılabilir.



Resim 11: "Laterna Magika" 1958 yılında Brüksel Dünya Fuarı'nda.

© http://web.uncg.edu/dcl/courses/eyeappeal/u7/u7_3_b.asp.

Yapımları, konvansiyonel tiyatronun *şimdi ve buradalık* özelliğini karşılayan canlı performanslarla filme alınmış sahnelerin bir arada kullanılması ve bu süreçte, çağdaş materyaller ile orijinal özel efektleri eklemesi, o dönem için devrim niteliğindeydi. Sürekli değişen ortamlarının belirgin unsurları projeksiyonlar ve daha sonra bir sahnenin uzay ve zamanda çoğaltılmasına olanak tanıyan kapalı devre televizyon monitörleriydi. (Mariabruna Fabrizi, <https://socks-studio.com/2015/10/10/light-shadows-projections-set-design-by-josef-svoboda/>)



Resim 12: Münih'teki Bayerische Staatsoper'da *The Magic Flut* (1970) için gerçekleştirilen, Pamina ve Tamino'nun 'ateş ve sudan' geçişini tasvir eden senografinin dokümantasyonu. © Josef Svoboda/Josef Svoboda Arşivi

1961'de Venedik'te ilk gösterimi yapılan *Intolleranza 60*'ta ise en yenilikçi teknolojilerin yardımıyla deneyseiliğini bir üst noktaya taşıdı ve iki eidophore²⁴ aracılığıyla tiyatronun dışında bulunan bir koronun görüntülerini sahneye aktararak, ilk defa *canlı yayın* tekniğini kullandı. (Monteverdi, 2020: 21).

1970'lerde ise güçlü bir ekiple *Wooster Group* ortaya çıkar. Spalding Gray ve Elizabeth LeCompte'un öncülüğünde oluşan grup, kısa sürede dönemin en radikal ve öncü oluşumlarından birine dönüşür. Özellikle performans sanatının gelişimiyle paralel olarak, metinlerarasılık, kültürlerarasılık ve medyalararasılık kavramlarını teatral stratejilerine dahil etmeleri, günümüz sahnesinin arka planını oluşturmaya katkısı bakımından önemlidir. Diğer taraftan her türlü kültürel mirastan faydalanmaları (Marranca, 2003: 1) ve imgeleri yeniden üretmeleri, *kültürel bellek* kavramını estetik bir alana konumlandırmaları açısından da değerli bir etki yaratmıştır.

LeCompte, ışık ses, film, video, dekor, metin ve performansçı unsurlarının biraradalığının sahne üzerinde yarattığı atmosfer ve görüntüyle sentezleyerek bu unsurların birbirini ifade etmesi için çalışmıştır. Medya dramaturjisi olarak görülen genel özellik, teyp, video, film, telefon, kayıt cihazı, bilgisayar gibi farklı teknolojileri teatral form dâhilinde kullanmalarıdır. Ama en temel dramaturjik farklılıkları, sahne dilindeki içsel diyaloglar ile performansların canlı ve medyatik olarak iki katmanlı olmasıdır.

“Wooster Group, teatral prodüksiyon ve reproduksiyon fikrinde, performans ve onun dokümanlarının beraber gösterilmesini merkeze koyar. Performansçı canlı olarak gerçek zamanda filmle, kaydedilmiş videoyla ya da görüntüsü olmayan sesle etkileşim içine girer. Zaman zaman, aynı sahne iki farklı vasıtayla, film ve canlı performans ya da canlı performans ve radyo oyunu olarak oynanır. Bazı konuşmalar teypten, telefondan, kayıttan ya da bilgisayardan duyulur. Canlı aktör ve videodaki aktör, birbirleriyle gerçek zamanlı konuşabilirler. Bir

²⁴ Canlı yayın projeksiyonları için kullanılan cihazlar.

bakıma canlı performans, performansçuları kayıttaki görüntüleriyle yüzleştirerek doğal “varlığın” analizini yapmaya zorlar.” (Marranca, 2003: 6)

Ekibin ilk oyunlarından olan ve Spalding Gray’in otobiyografik materyallerle annesinin akıl hastalığı ve intiharının izini süren *Rumstick Road*’da, annesini intihara sürükleyen psiko-sosyolojik katmanları sahnede kişisel dokümanlarla göstermeye çalışmıştır. Akrabalarıyla annesinin hastalığıyla ilgili yaptığı konuşmaları kayda almış, aileye ait mektupları, aile fotoğraflarını, oyunda onların onayını almadan kullanmıştır. Ayrıca annesinin psikiyatrisinin konuşma kaydı da izinsiz olarak yayınlanmıştır.

Oyucular, hiçbir karakterle özdeşleşmez ve medya dramaturjisinden bağımsız bir rejî ekseninde hareket ederler: Teypten gelen aile üyelerine ait gerçek sesleri veya projeksiyona yansıtılan aile fotoğraflarına paralel bir sahne trafiği izlenmez veya bunlar canlandırılmaya çalışılmaz. (Resim XX ve YY)



Resim 13: *Rumstick Road*’dan kareler. Fotoğraf: © Ken Kobland, 1977.

https://www.thewoostergroup.org/twg/projects/rumstick/still_1.html

Bir diğer önemli grup ise 1994 yılında, *Marianne Weems* tarafından kurulan *The Builders Association*’dır. Kurumsal web sitelerinde kendilerini “mecralararası performans topluluğu” olarak tanımlıyor ve işlerini de “tiyatronun sınırlarını genişletmek için yeni ve eski araçların zenginliğini kullanan, medyanın çeşitli kültürler ve topluluklar üzerindeki etkisini inceleyen orijinal hikayeler anlatmak” olarak belirtiyor. (<https://thebuildersassociation.org/#about>)

Topluluk kurulduğu ilk günden beri teknolojiyle sıkı bir ilişki içinde ve teknik gündemi yakından takip ediyor. Marianne Weems bunun gerekçesini şu şekilde açıklıyor:

“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’ten aktaran Özbek, 2015: 81)

Ekip, 1996 ve 1997 yıllarında iki farklı *Faust* prodüksiyonu yapar. 1996 sezonunda gerçekleştirilen ilk Faust olan *Imperial Motel*, Faust’un çeşitli versiyonlarını kapsayan bir çapraz medya performansıdır. Kameralarla çevrili bir motel odasında geçen performans, isimsiz, modern bir mekânda "kendi şeytanlarıyla boğuşan" günümüz Amerikan Faust'u ile parabolün eski versiyonlarını yeniden yaratan ve kaydeden daha nostaljik bir Alman Faust'u etrafında döner. Bu “canlı film” aracılığıyla iki Faust, Gretchen, Wagner ve diğer kişilerin çeşitli karakterizasyonlarıyla karşılaşır.



Resim 14: *Imperial Motel*, prodüksiyonundan kesit, 1996. Fotoğraf: <https://thebuildersassociation.org/shows/imperial-motel-faust/>

1997 sezonunda gerçekleştirilen ikinci Faust ise *Jump Cut*'ta ise "dönüşüm" kavramı üzerine gidilir. Christopher Kondek'in ayrıntılı video müzikleri ve Dan Dobson'un bilgisayar yapımı müzikleri, yapımın ayrılmaz unsurları olur. Diğer taraftan, proje, 16. yüzyıl hikayesinin teknolojinin üretebileceği "dönüşümlerle" oynamasına olanak tanır. Klasik film, yeni medya ve canlı performans dünyaları, sıkı yapılandırılmış müzikal bir kakofoni içinde örtüşür ve çarpışır.



Resim 15: *Jump Cut* projesinden kesit ve projenin çoklu medya yönetim masası, 1997. Fotoğraf: <https://thebuildersassociation.org/shows/jump-cut-faust/>

2.4. Post-sinematik Evren

Piotr Woycicki, postmodern süreçte üretilmiş medyalararası neo-avangard işleri “post-sinematik tiyatro” (post-cinematic theatre) olarak adlandırır (Woycicki, 2014 :3). *Lehmann*’ın postdramatik tiyatro perspektifinde olduğu gibi, merkeziyetsiz veya çok merkezli, heterarşik, hibrit forma sahip ve genellikle süreç, deneyim odaklı olmak gibi belirli özellikleri vurgular. Bu kapsamda; *Station House Opera*’nın *A Mare's Nest*, *Wooster Group*’un *House/Lights*, *Robert Lepage*’ın *The Andersen Project*, ya da *Katie Mitchell*’in *Wunschkonzert* projelerini birer örneklem olarak sunar.

Woycicki ve diğer çağdaş araştırmacılara göre, post-sinematik tiyatro konusunda bir genelleme yapmak zordur; çünkü -çoğu melez sanat formu gibi- sinema, tiyatro, enstalasyon sanatı ve genel olarak dijital kültürle ilgili yakınlıkları vardır. Form ve yönelim olarak *postdramatik tiyatroyla* paralellik gösterir ve hatta birbirlerinin içine geçerler. Fakat her postdramatik eser, post-sinematik olmadığı gibi, her post-sinematik de post-dramatik değildir. Post-sinematik tiyatro ile postdramatik tiyatro arasında kurulacak bir paralellik, her iki eğilimin de kültürel olarak baskın sanat formlarının yeniden çerçevelenmesi ve sorgulanması ile ilgilenmesi nedeniyle, yapı-bozum stratejilerinin benzerliklerinin ortaya çıkarılmasını sağlayacaktır.

Post-sinematik tiyatronun yapı-bozumcu estetik stratejilerine ilişkin önemli bir açılım, *Lehmann*’ın *postdramatik tiyatro* kavramından yola çıkarak sağlanabilir. Diğer taraftan, postdramatik tiyatro da post-sinematik tiyatrodan daha az az bir muğlaklığa sahip değildir. Postdramatik, genel olarak *post-modern tiyatro* olarak nitelendirilen 1970’lerden sonraki neo-avangard tiyatroyu kapsayan dönemsel bir terim olarak yorumlanabileceği gibi, *dramatik* paradigma olarak yerleşmiş olanın ötesine geçmek amacıyla verilmiş bir yanıt olarak da ele alınabilir. Bu anlamda, 1970’lerden itibaren post-sinematik tiyatro da dahil olmak üzere pek çok medyalararası tiyatro, postdramatik olarak kategorize edilebilir ya da en azından bu eğilimin bazı yönlerini taşıdığı ileri sürülebilir (Boyle 2019: 46).

Postdramatik tiyatro biçimleri, geleneksel drama kavramlarını ve özellikle de teatral deneyimin temel unsurları olarak karakter ve anlatının rolünü yapı-söküme

uğratmaya ve sorgulamaya çalışır. Egemen estetiği yapıbozuma uğratma eğilimi -ve buna eşlik eden bir sanat eserini ve onu oluşturan malzemeyi algılama biçimlerine meydan okuma ve bunlar üzerine düşünme eğilimi- postdramatik ve post-sinematik tiyatro arasındaki temel bağlantıdır. Ayrıca hem postdramatik hem de post-sinematik tiyatro *post-* öneğine bağımlıdır. Bu bağımlılık, en az postmodern kavramının kendisi kadar muğlak ve karmaşıktır. Nitekim kelime olarak, “sonra, sonrası” anlamındaki “post” ön eki, kavram karşılığı olarak bu anlama gelmez ve bu da bir karmaşa yaratır. Bu anlamda, post-dramatik, dramatik olanın yeni sürümü ya da yenilenmiş, revize edilmiş hali değildir; dramatik konvansiyona uymadığı doğrudur ama dramatik unsur olmadan da anlaşılamaz. “Post”un bağlayıcılığı da buradan kaynaklanmaktadır. Postdramatik, bu açıdan bakıldığında, önceden gelen konvansiyonel/dramatik deneyimi zorunlu kılar. *Post-sinematik tiyatro* ise benzer şekilde ana akım sinemanın illüzyon deneyimini gerekli kılar.

Dolayısıyla Lehmann'a göre postdramatik tiyatro, “temsil ve anlatının hayaletleri”nden arınmış değildir. Aksine, temsil ve anlatı ile uzlaşma arayan bir tiyatroya ilişkin yineleyici ve dinamik bir kavramdır; geçmişin yerleşik geleneksel biçimleriyle uzlaşma arayışında olan bir tiyatroya ilişkin yineleyici ve dinamik bir kavramdır. Benzer şekilde, post-sinematik tiyatronun gerçekçi sinemayla ilişkisi de dinamik bir yinelemeye dayanır, çünkü post-sinematik etki, kültürel olarak baskın sinemasal geleneklere ve bunlarla ilişkili beklentilere dair artan bir farkındalığa dayanır. Her ikisinin de potansiyel olarak eleştirmek, sorgulamak ya da tersine geliştirmek için yola çıktıkları yanılsama, temsil ve anlatı estetiğine duyulan hayranlığa dayandığını belirtmek önemlidir.

Lehmann, 'Postdramatik Tiyatronun Panoraması' (Panorama of Postdramatic Theatre) başlıklı bölümde (Lehmann, 2006: 68) postdramatik tiyatronun biçimsel özelliklerinin bir listesini sunar. Lehmann, bunun hiçbir şekilde bir kriter listesi olmadığını, ancak postdramatik tiyatronun potansiyel olarak göstergeleri olabilecek birimleri temsil ettiğini belirtir. Lehmann, göstergelerden bahsederken yalnızca anlamlandırma üreten belirli gösterilenlere iliştilmiş tanımlanabilir göstergeleri değil, "tiyatronun neredeyse tüm unsurlarını" kastetmektedir (Lehmann, 2006: 82).

Postdramatik tiyatro ile post-sinematik tiyatro arasında yakınlıklar kurmak için, Lehmann'ın belirlediği bazı birimleri değerlendirmek faydalı olacaktır.

Postdramatik ve post-sinematik tiyatro arasındaki aydınlatıcı yakınlık Lehmann'ın “sentezin geri çekilmesi” (retreat of synthesis) olarak tanımladığı şeydir (Lehmann 2006: 82). Lehmann'a göre, drama gibi büyük formların ve estetik türlerin gücü, “kolektif bir deneyimi ifade etme” potansiyellerinde yatar (Lehmann 2006: 83). Postdramatik tiyatro, bu ortaklık kavramına meydan okur ve “özgürlüğün teatral olarak gerçekleştirilmesi -hiyerarşilere tabi olmaktan kurtulma ve tutarlılık talebinden kurtulma” yoluyla potansiyel olarak daha solipsistik bir deneyim sağlamaya çalışır (Lehmann 2006: 83). Bu görünüm, özellikle *Robert Wilson* ya da *Tadeusz Kantor*'un çalışmalarında öne çıkar; burada set, sahne, fiziksel eylem ve sözlü metin gibi teatral gösterinin farklı unsurlarının sentezi artık geleneksel dramatik anlatı temelli bir perspektif sağlamayı amaçlamaz. Bu da izleyicilere kendi deneyimlerini *çerçeveleme* konusunda daha fazla özgürlük tanır. Lehmann, sentezin geri çekilmesinin, keyfi ya da daha ziyade istemsiz ve kendine özgü bir şekilde tepki verme özgürlüğü meselesi olduğunu söyler. Sentezin geri çekilmesinin tedirgin edici stratejisi, bütüncül bir yapı içinde ima edilen kolektif bir seyirci tepkisinin aksine, heterojen ve tikel tahayyüller topluluğunun sunulması anlamına gelir (Lehmann 2006: 84).

Bu yaklaşım, genellikle klasik film montajının sunduğu *anlatı sentezi* olasılığını yapısöküme uğratmayı amaçlayan post-sinematik eserlerle benzerlikler taşır. Bu, izleyiciyi *organik bir bütünün* aksine kısmi yapıların daha açık, çoklu ve istikrarsız bir algısına maruz bırakarak başarılabilir. Buna iyi bir örnek olarak John Jesurun'un *Atsız Süvari* (Rider without a Horse) adlı çalışması gösterilebilir. Bundan hareketle Lehmann, sentezin artık dramatik tutarlılık ya da kapsamlı sembolik referansların öngörülen modellerine göre düzenlenmeyen ve sentezi gerçekleştirilmeyen *yoğun anlar* lehine feda edildiğini iddia eder (Lehmann 2006: 84). Benzer şekilde post-sinematik tiyatronun belirgin özelliklerinden biri de *sinematik anların* enerjilerinin ve yoğunluklarının ön plana çıkarılması ve vurgulanması, eserin konusu olan anlatı yapılarının ise arka plana atılmasıdır. Bu yaklaşım, *Wooster Group* ve *Station House Opera*'nın çalışmalarındaki montajla ilgili bölümlerde daha ayrıntılı olarak yeniden ortaya çıkacaktır (Woycicki, 2014: 29).

Bu da tartışmayı *performans metni* ile gösterilen *film metni* arasındaki yakınlığa götürmektedir. Lehmann, *performans metni algısı* (seyirci tarafından görülecek ve potansiyel olarak okunacak nihai performans) ile onu oluşturan *dilsel metin* (örneğin bir oyunun senaryosu) ve *sahneleme ve mizansen metni* (ışıklandırma, mizansen, oyuncuların fiziksel ve vokal performansları, set tasarımı ve benzeri) arasındaki ilişkinin değiştiğini iddia etmektedir. Senaryodan sahneleme metnine geçişin etkisi olan “performans metni” ya da dokusu, postdramatik tiyatrodaki nihai ürüne yapılan vurguyu artık sürdürmemektedir. Bu farklı düzeylere yapılan vurgu değişmiş, “baş aşağı çevrilmiştir” (Lehmann 2006: 85). Sonuç olarak, performans metni, “temsilden çok mevcudiyet, iletilen deneyimden çok paylaşılan deneyim, üründen çok süreç, anlamlandırmadan çok tezahür, bilgiden çok enerjik dürtü” haline gelir (Lehmann 2006: 85). Post-sinematik tiyatro da bu ontolojik yapıyla benzer özellikler taşır.

Post-sinemada, tamamlanmış ürün, yapım öncesi (senaryo, storyboard, set tasarımları, araştırma vb.), yapım (oyuncuların performansları, kamera performansı, filmin mizansenine dönüşen stüdyo mekanının mizansenini, ışıklandırma, animatronik, senografi ve benzerleri) ve yapım sonrası (montaj, kurgu, müzik, görüntü işleme, görsel efekt) sürecinin sonucu, artık izleyici tepkisini koşullandıran anlamlandırmanın ana aracı değildir. Anlatı sentezi gibi arka plana çekilir. Film çekme sürecinin teatralleştirilmesi böylece ön plana çıkarılır. Bu, Wooster Grubu'nun çalışmalarında, örneğin *House/Lights* ya da *To You the Birdie*'de çok açıktır. Aynı durum *Katie Mitchell*'in *Wunschkonzert* ve *The Waves* gibi çalışmalarında da mevcuttur. Ayrıca, *Dogville* gibi güçlü post-sinematik özellikler taşıyan filmler de bu yönü ve postdramatik olanla yakınlığı göstermektedir (Woycicki, 2014: 30).

Diğer iki kavrayıcı üslupsal yakınlık ise *parataksis* ve *eşzamanlılık* kavramlarıyla ilgilidir. Lehmann'a göre, postdramatik tiyatrodaki parataksis ya da hiyerarşisizlik; en tepesinde dil, diksiyon ve jestin bulunduğu ve mimari bir mekân deneyimi gibi görsel niteliklerin [...] ikincil olarak yer aldığı yerleşik hiyerarşiyle çelişen, hiyerarşik olmayan bir gösterge kullanımıyla ilgilidir (Lehmann 2006: 86). Bu durum, izleyicinin anlam üretiminin ertelenebildiği eşit bir dikkat dağılımına yol açar.

Örneğin, bir ışık efekti ya da görünüşte bağlantısız bir fiziksel eylem, izleyicinin dikkatine anlık olarak “hükmedebilir” ve konuşulan metni unutturabilir. Genellikle anlam üretimine destek olan tekniklerin bu şekilde özgürleşmesi post-sinematik performansta da görülür. *Wooster Group* ve *Imitating the Dog*'un çalışmalarında bu durum çok belirgindir (Woycicki, 2014: 31).

Bununla bağlantılı olarak *eşzamanlılık* kavramı ortaya çıkmaktadır. Geleneksel olarak anlamın merkezi taşıyıcıları olarak okunabilecek belirli anlar veya olaylar artık ayrıcalıklı değildir. Post-sinematik tiyatro, birden fazla eylemin birden fazla zaman ve mekanda, potansiyel olarak canlı aksiyon ve film aracılığıyla simültane bir şekilde gerçekleştirilmesiyle ilgilidir. Bu “bütünlüğün terk edilmesi” (Lehmann 2006: 88) seyircinin daha özgür ve potansiyel olarak seçim odaklı bir tepki vermesine ve malzemeyi yapılandırmasına olanak tanır. *Station House Opera*'nın *Roadmetal Sweetbread* ve *A Mare's Nest* gibi eserleri buna iyi birer örnektir. (Woycicki, 2014: 31).

Post-sinematik tiyatrodaki beden, normalde onu anlam üretiminin bir alanı haline getirecek normları aşar. Esasen bedenin dilden ayrılması söz konusudur. Post-sinematik tiyatrodaki, sahnedeki cismanî bedenin filmsel temsilinden (potansiyel olarak anlam yüklü film malzemesi içinde oluşturulmuş) ayrılması, örneğin *Hotel Methuselah*'da oyuncuların kafalarını görmediğimizde olduğu gibi, tam anlamıyla gerçekleşebilir. (Woycicki, 2014: 32).

“Gerçeğin kesintiye uğraması” kavramı (Lehmann 2006: 99), post-sinematik tiyatro için de çok uygundur ve belki de tiyatronun en önemli özelliklerinden biridir. Geleneksel tiyatro kapalı bir kurgusal kozmos, mimesis yoluyla üretilmesine rağmen böyle adlandırılabilir bir “diegetik evren” varsayar. (Lehmann 2006: 100). Geleneksel oyun, 'kendi yasaları ve unsurlarının içsel uyumu tarafından yönetilen' 'çerçelenmiş' bir gerçeklik içinde var olur. Benzer şekilde gerçekçi sinemada da seyirciden kendisini potansiyel olarak kendi gerçekliğini yansıtan “çerçelenmiş” bir kurgusal gerçekliğe kaptırması istenir. Ancak tiyatrodaki, oyunun dünyasının *hayali gerçekliğinin* bir parçasını oluşturmayan ekstra bir maddi gerçeklik, fiziksel mekanın ve onu oluşturan unsurların gerçekliği vardır. Geleneksel tiyatrodaki beklenti, bu ekstra

maddi gerçekliğin seyirci tarafından göz ardı edileceği yönünde olsa da klasik gerçekçi filmde göz ardı edilecek daha az ekstra maddi gerçeklik vardır. Sonuçta sinema deneyiminin ekstra maddi gerçekliği, salonda ışıkların sönmesi ve sinemanın ses geçirmez olmasıyla azalır. Perdedeki hareketli görüntülerin aslında hareket izlenimi veren hareketsiz görüntüler olduğu ve halojen compound moleküllerinden oluştuğu gerçeğini görmezden gelmek, sahnedeki bir sandalyenin dağ olmadığı gerçeğinden daha kolaydır (Woycicki, 2014: 32). Station House Opera'nın *A Mare's Nest* oyununda tavandan düşen metal zincirlerin tehdidi, eserdeki filmsel gerçeklik yanılsamasını sık sık kırarak seyirciye tiyatronun maddeselliğini ve fizikselliğini şiddetli bir şekilde hatırlatır.

Film ve tiyatronun medyalararasılığına, birbirleriyle etkileşimleri perspektifinden bakma fikri, eleştirel söylemler içinde ancak yakın zamanda ivme kazanmıştır. (Woycicki, 2014: 32). Tarihsel olarak, bu ilişki çoğunlukla bir karşıtlık ilişkisi olarak teorize edilmiştir. Medyalararasılık üzerine ilk tartışmalar (ya da medyalararasılık öncesi tartışmalar olarak tanımlanabilecek tartışmalar), film teorisi, özellikle de *klasik film teorileri* içinde yer almıştır (Chapple ve Kattenbelt 2006: 13).

Eisenstein gibi önemli teorisyen ve uygulayıcılarla film estetiğinin ilkeleri üzerine yapılan erken dönem Fransız ve Rus tartışmaları, filmin temsili tiyatronun rolünü potansiyel olarak devralabilecek “yeni bir sanat” olarak meşrulaştırılmasına yardımcı olmuştur. Bu da film ve tiyatro arasındaki farklar hakkında bir tartışma başlatarak iki sanat formunu estetik ve ontolojik bir karşıtlık içine soktu. Georg Lukács, "Her şey doğru ve gerçektir, her şey aynı zamanda eşit derecede doğru ve gerçektir" (Kuchenbuch 2006: 170) ifadesiyle sinema perdesinin birleştirici, homojen doğasına işaret etmiştir. Şeffaf ve homojen bir hayali dünya inşa etme potansiyeli daha sonra teatral mevcudiyetin opaklığıyla karşılaştırılmıştır: “tiyatro örtüsü kaldırılmış ruhların ve kaderin diyarındır” (2006: 170). Thomas Kuchenbuch'un iddia ettiği gibi, bu 'kısa müdahale [...] tiyatro ve film hakkında, iki medyayı birbiriyle keskin bir karşıtlık içinde birbirinden ayıracak bir teorik tartışma geleneğini başlattı' (2006: 171). Hugo Münsterberg'in *The Silent Photoplay* (1916) adlı ufuk açıcı makalesinde benzer çizgide tartıştığını gördüğümüz gibi, *sinemasal zaman ve mekânın süreksizliği* ile *teatral zamanın fiziksel gerçekliğinin sürekliliği* arasındaki temel farkın iki sanattaki

estetik seçimleri etkilediğine işaret ediyordu. Susan Sontag da 'Film and Theatre' adlı ünlü makalesinde bu ayrımı yorumlamıştır:

“Eğer tiyatro ve sinema arasında indirgenemez bir ayrım varsa, bu ayrım şu olabilir: Tiyatro mantıksal ya da sürekli bir mekan kullanımıyla sınırlıdır. Sinema (kurgu yoluyla, yani film yapımının temel birimi olan çekim değişikliği yoluyla) mantıksal ya da süreksiz bir mekan kullanımına erişebilir (Sontag, 1966: 32)”.

Benzer şekilde Béla Balázs da filmdeki mekân ve zamanın parçalı doğasına karşı teatral deneyimin bütünselliğini öne sürmüştür. Balázs'ın ortaya koyduğu şey aynı zamanda spekülatoörlüğün boyutudur. Sinematik deneyimin anonim tanığı, burada tiyatro düzeneğinin aynı uzamsal bütünlüğü içinde bulunan bir seyirci ile karşıtlık içindedir. Balázs, tiyatrodaki seyircinin sabit konumu ve perspektifinin, neyi nasıl algılamak istediğine dair seçimler yapmasına olanak tanıdığını savunur. Tiyatro yönetmenleri seyircinin dikkatini 'yönlendirmek' için sıklıkla bir dizi teknik kullansa da (jestler, ışıklandırma, bloklama, sahne kompozisyonu), bu etki filmdekenden daha az yönlendiricidir. Ayrıca, tiyatro seyircisinin kendisinin ve seyirci olarak kolektif tepkilerinin daha fazla farkında olması ve dolayısıyla daha az anonim olması da bir ayrımdır. Balázs'ın argümanları burada her iki şekilde de kolayca sorunsallaştırılabilir, ancak kendi içlerinde her iki sanatta da seyircilik ontolojisindeki farklılıklar üzerine düşünme girişimini ortaya koyarlar. Balázs'ın argümanının sonucu, bir yandan film araçlarının teknik farkındalığının (en azından seyir eylemi sırasında) gerekli şeffaflığı ve etkisizliği ile diğer yandan teatral performansın burada ve şimdi bedenselliğinin sunduğu göreceli opaklık ve yanılsamaya karşı direnç arasındaki karşıtlığa işaret etmektir.

Tiyatro ve film arasındaki tüm bu ayrımlar, özellikle de iki medya arasındaki ontolojik farklılıkların etkileriyle ilgili olanlar, son yıllarda sorunsallaştırılmıştır. Melez, medyalar arası sanat formlarının ortaya çıkması ve çoğalmasıyla ve farklı medyaların genişlemesi ve yeniden şekillenmesiyle birlikte teorik odak, tiyatro ve film arasındaki farklılıkların etkilerinden, genellikle iki medyanın iç içe geçtiğini varsayan medyalararasılık, hiper-medyalaşma ve iyileştirme kavramlarına kaymıştır. Örneğin

Bolter ve Grusin'in Remediation (1999) ve Philip Auslander'in Liveness (1999) adlı çalışmaları gibi daha güncel medyalararasılık tartışmaları, çağdaş kültürde medyalar arasındaki farklılıkların, farklı medyaların sürekli olarak birbirini içermesi ve yeniden şekillendirmesi nedeniyle ortadan kalktığını savunarak geçmişin daha özcu argümanlarına karşı çıkmaktadır. Ancak, yukarıda tartışılanlar gibi ayrımların kültürümüzde yerleşik olarak kaldığı ve film ve tiyatronun algılanma biçimini etkilediği gerçeğinden kaçmak mümkün değildir. Bu durum kimi zaman Hotel Methuselah örneğinde olduğu gibi bu ayrımları bulanıklaştırma etkisi yaratırken, kimi zaman da House/Lights ya da Wunschkonzert örneklerinde olduğu gibi farklılıklar vurgulanmakta ve film ile tiyatro diyalektik bir karşıtlık içine yerleştirilmektedir (Woycicki, 2014: 36).

.....

Medya ve performans sanatları eleştirmeni Philip Auslander "Canlı performansın, medyatik formların baskısına ve ekonomik üstünlüğüne verdiği genel yanıt, mümkün olduğunca onlara benzemek olmuştur" diye yazar ve "medyatik olanın canlı etkinliğe sızdığının kanıtları, performans türlerinin genel spektrumunda mevcut olduğunu" söyler (Auslander 1999: 7). Greg Giesekam ise *Staging the Screen* adlı kitabına "bunu herkes yapıyor" ironisiyle başlayıp, tiyatronun diğer eğlence/gösteri seçenekleriyle rekabet edebilmek için, medyalararasılığın bir pazarlama aracı haline bile geldiğini söyleyerek devam eder (Giesekam, 2007: 4).

Robert Lepage, Katie Mitchell, Peter Greenaway, Michel Lemieux ve Victor Pilon gibi güçlü isimler, kendi çalışmaları hakkında benzer gözlemlerde bulunur ve çağdaş izleyicilere günlük yaşamlarıyla yakından bağlantılı bir dilde seslenen bir tiyatro yapma biçimine inanır. Nitekim, günümüzde izleyicilerin görsel ve teknolojik kelime dağarcığı son derece gelişmiştir; herkesin hayatını çevreleyen çok sayıda görsel gösterge (televizyonlar, bilgisayarlar, mobil cihazlar, düz ekranlar) olmadan, hayatın kendisini hayal etmek neredeyse imkansızdır. *Lepage'a* göre, eğer bir tiyatro yönetmeni bu dillerle ilişki kurmazsa, kendisini kelimelerin ötesine ulaşabilecek güçlü bir anlam ve ifade aracından mahrum bırakmış olur. (Lepage ile akademik kapsamda yaptığı görüşmeden aktaran Boivin, 2010: 2)

Bonnie Marranca'nın 1970'lerde Amerikan avangard tiyatrosunun sanatçılarının yaptıklarını tanımlamak için bu terimi kullanmasından bu yana 'imge temelli tiyatro' ('image-based theatre') olarak adlandırılan belirli bir tiyatro performansı türünün tarihi vardır. Bu performans türü, yirminci yüzyılın ilk yıllarında film ve tiyatronun çapraz uyarımından ortaya çıkmış ve yetmişli yıllarda happeningler ve performans sanatı gibi çok disiplinli sanatsal çabalarda devam ederek, görüntü teknolojilerinin nesilden nesle etkisine ve yirminci yüzyılın başlarındaki avangard sanatsal hareketlerin bıraktığı mirasa tanıklık etmiştir. Performansa giderek daha fazla değer verilmesinin sonucu olarak bu yeni tiyatro hiçbir zaman edebi bir nitelik kazanmamış, bunun yerine, görsel ve işitsel imgelerin hakimiyetine girmiştir (Marranca, 1999: ix).

Bu (süreç), genellikle modern sahne uygulamalarının babası olarak kabul edilen ve bu çalışma için daha uygun bir şekilde, tiyatro kavramını bir, *Gesamtkunstwerk* (bütünlüklü sanat eseri) olarak ortaya koyan *Richard Wagner*'e kadar uzanmaktadır. Wagner, 1849 gibi erken bir tarihte gesamtkunstwerk kavramını; şiir, müzik, oyunculuk, mimari ve resim gibi sanatların bir arada çalıştığı bir birlik olarak tanımlamıştır. Wagner'in yaklaşımı, XX. yüzyılın başlarındaki pek çok sanatçının da merkezinde yer alır: "Hayal gücünün ve rüyaların gerçekliğinin orada hayatla eşit bir şekilde görüneceği" metni reddeden bir duyular tiyatrosu talep eden *Antonin Artaud*; "sanat formlarının çokluortam yakınsamasını (immersive multimedia) ve sanatın teknoloji ile evliliğini arayan" *fütürist hareket*; ve sürükleyici multimedya ortamları ile performanslar tasarlayan Alman *Bauhaus* sanatçıları bunlar arasında sayılabilir. (Boivin, 2010: 7) Bu miras, günümüzün "dijital performans" uygulamaları için de temel teşkil etmektedir: "Gesamtkunstwerk, hem (görmekli) teatral gösteriyi savunması hem de çağdaş anlayışlarıyla modern bilgisayarın (ya da sahnenin) tüm medyayı (metin, görüntü, ses, video vb.) tek bir arayüzde, meta-ortam olarak birleştiren "yakınsama" paradigmasını temsil eder." (Dixon, 2007: 41)

....

Bonnie Marranca, Robert Wilson'ın çalışmalarını Wagner'inkilere benzetir ve onu "tüm sanatları illüzyon ve mistisizmin ruhsal atmosferinde birleştiren modern bir Gesamtkunstwerk olarak tanımlar. Marranca'ya göre, Robert Wilson, Richard Foreman ve Lee Breuer ile birlikte erken dönem görüntü tiyatrosunun üç liderinden

biridir ve Wilson'ın takipçileri arasında çağdaş görüntü tiyatrosunun yönetmeni olan Robert Lepage de bulunmaktadır (Carlson, 2013, 168-170).

...

Gesamtkunstwerk teorisi Wagner'i XX. yüzyıl boyunca multimedya uygulamalarına ve Josef Svoboda ve Robert Lepage gibi çağdaş sahne sanatçılarına bağlasa da yenilikçi fikirlerini XIX. yüzyılın boyalı düz dekoruna taşımadı (Adolphe Appia'dan aktaran Boivin, 2010: 9). Adolphe Appia ve Vsevolod Meyerhold gibi tiyatro sanatçıları ise on dokuzuncu yüzyıldan kalma boyalı panoların, oyuncunun bedenselliğiyle tamamen çeliştiği sonucuna vardılar. Kuramcı, tasarımcı ve yönetmen olarak yaptıkları katkılarla, oyuncuyla tam anlamıyla bütünleşebilen *üç boyutlu ortamın* gerekliliği konusunda kesin bir argüman ortaya koydular. (Boivin, 2010: 9)

İlginç bir şekilde, bu reform, filmin keşfiyle aynı zamana denk geldi ve film ekranlarının tiyatroya girmesi de uzun sürmedi ve bu yeni teknolojinin sahne alanının üç boyutlu doğasına ilişkin yeni bir anlayışla nasıl bütünleştirileceğine dair soruları gündeme getirdi. Film ekranlarının ortaya çıkması, sahnede görüntü yaratmak için yeni bir araç, hareketi ve zamanın geçişini yakalayabildiği için herhangi bir perspektif ressamının temsil edebileceğinin ötesine geçen yeni bir teknoloji olduğu anlamına geliyordu.

Bununla birlikte, Alberti'nin üç boyutlu bir görüntünün iki boyutlu bir düzlemde temsil edilmesine yönelik formülünden sonra geliştirilen perspektif tekniklerinden tamamen farklı değildi, çünkü hareketli görüntü derinlik izlenimi verse de ekranın iki boyutlu yüzeyinde kalıyordu.

Hugo Münsterberg 1916'da sinema perdesini, sahnenin önüne perde yerine cam bir plaka koymaya eşdeğer olarak tanımlamış, gerçek bir mekana bakıyormuş izlenimi verdiğini, ancak illüzyonun asla tam olmadığını ve derinliğin gerçek derinlik olarak algılanmadığını belirtmiştir (Friedberg, 2006: 154).

Aynı şekilde Alberti'nin perspektif resim tekniğindeki 'pencere' de "sınırları içinde görülen mekânların sanal maddesizliği" için bir çerçeve işlevi görür (Friedberg

2006: 156). Alberti'nin ve perspektivizmin soyundan gelen bu çizgi, görme mekânlarının teorileştirilmesinde merkezi bir öneme sahip olduğunu kanıtlar. Ve temsili bir mekân olarak sahne, sadece bu görsellikler tarihine takılmakla kalmaz, aynı zamanda farklı 'sanallık' düzeyleri ve somut boyutlarla da ilgilenmek zorundadır (Boivin, 2010: 10).



2.5. Sentez Katalizörleri

Temelde bir kimya terimi olan *katalizör* (catalyst), “kendisi değişmeden kimyasal reaksiyonun daha hızlı gerçekleşmesini sağlayan şey” anlamına geliyor (Oxford Dictionaries, Cambridge Dictionary, Britannica vd.). Bu başlıkta da paralel anlamda kullanılmış ve tiyatro ile sinemanın yakınlaşmasına katkıda bulunarak sentezlenme sürecini hızlandıran nedenler ele alınmıştır.

Temsil Biçimlerinin Çözünmesi: Tiyatro ile sinema arasındaki farkların azalması/ Başlangıcından bu yana, tiyatro ve sinema arasında pek çok benzerlik ilişkisi kurula gelmiş ve bununla ilgili de pek çok ilişkisel görüş ortaya konulmuştur. Sinemanın, tiyatronun kameralı versiyonu olduğu, iki sanatın da ana malzemesinin insan olduğu vs. fakat tüm bu ilişkisellik, iki sanatın birbiriyle karşılaştırılması yoluyla kurulmuş; diğer bir deyişle iki sanat için, iki ayrı *ontoloji* oluşturulmuştur. Bunun gerekçesi de elbette, modernitenin epistemik anlayışında yatmaktadır: Araştırma nesnesinin *sınırlarını belirleme, sınıflandırma, ölçme, karşılaştırma* ve *formülleştirme*. Bu akıl yürütme modeli de nihayetinde, modernitenin temel dayanağı olan merkezi stratejilerinden olan *düalizmin* “merkez-karşı merkez dikotomisi” ön kabulünden kaynaklanmıştır.

Postmodern yaklaşım ise zaten modernitenin epistemolojik modelini reddetmekle işe başlar ve bu da epistemeye bağlanmış olan ontolojik anlayışı yıkar. Bu nedenle de postmodern bakış, sanatları karşılaştırmak ya da benzeştirmeye çalışmak yerine birleştirme, içkinleştirme, etkileşim kurma gibi pragmatik bir düşünüş modeli oluşturmuştur.

Seyirci/Alımlayıcı beklentilerinin örtüşmesi: Modernite yaklaşımı, iki ayrı sanat tipi yaratmakla kalmamış; iki ayrı *seyirci kitlesi* de yaratmıştır. Bu nedenle de “Sinema mı daha güzel, tiyatro mu?”, “Tiyatroyu mu daha çok seviyorsun, sinemayı mı?” gibi *zorunlu tercih* sorularıyla tiyatro ve sinemayı, iki ayrı kategori olarak varlıklarını sürdürmeleri için destek oluşturmuştur.

Fakat postmodern süreçle birlikte, seyircinin bir eserden beklentileri de başkalaşmış; tiyatroyu sadece “tiyatro” olduğu için, sinemayı sadece “sinema” olduğu için tercih etmeyen büyük bir kitle oluşmaya başlamıştır. Yeni “görme” alışkanlıkları oluşmuş; seyir -pasif- eylemi, yerini *alımlama* -aktif- eylemine bırakmış, buna karşılık olarak da her iki disiplin de hedef kitlesini, eseri oluşturan parçalardan biri olarak görmeye başlamıştır.

Ekip ve Ekipman Ortaklığı: Tiyatro ve sinema, *terminoloji* konusunda da büyük ölçüde bütünleşmiş, teknik dil kullanımı ortaklaşmıştır. Bu durum, teknolojinin egemen konumu, disiplinler mesafelerin kapanması gibi nedenlerden kaynaklanmıştır. Artık benzer ışıklandırma ve ses sistemlerini kullanmakta, XX denilince, kimse birbirini yadırgamamaktadır.

Diğer taraftan, günümüzde, en katı ve en “teatral” duran tiyatro grupları bile, oyunlarını tanıtmak için, medya mecralarını ve kamera başta olmak üzere sinemanın anlatım araçlarını kullanmak zorundadır. Çünkü postmodernite hiç kimsenin ve hiçbir şeyin tek başına yeterli olmasına ve merkezi bir konumda bulunmasına izin vermeyen sentezlenmiş bir sistemdir: Bütünü oluşturan her öge, modüler bir parçadan ibarettir. Ve hangi parçanın hangi diğer parçalarla birleşeceği, o anki koşullara bağlıdır. Ne zaman ayrılacağı da öyle.

Yazar/Senarist-Yönetmen şartları: Tiyatro oyunları, yüz yıllarca yazarıyla anılmış bir sanatken, postmodern süreç, yönetmeni öne çıkarmış hatta pek çok prodüksiyon, yönetmeniyle anılmaya başlamıştır. Sinema filmlerindeyse kimin yönettiği kadar, neyi yönettiği de ön plana çıkmıştır. Shakespeare’den Tolstoy’a, J. R. R. Tolkien’den Chuck Palahniuk’a pek çok yazar, yönetmenin önüne geçmiş; film tanıtımlarında öncelik almıştır. // Birçok ortak noktaları bulunduğu bilinmesine rağmen, tiyatro ve sinema (çalışanları), öncesine kadar, çoğunlukla ticari amaçlar dışında bir araya gelmezken, postmoderniteyle birlikte ayrıştırılmaları zorlaşmıştır.

Sinema ve tiyatroya ait yapısal oluşumlar da birbirine yaklaşmış ve birbirine dönüştürülebilir hale gelmiştir. Tiyatro yazarı, oyun metinlerinde, artık görsel

atmosferi, heterotopik mekân kullanımını ve farklı kurgulama biçimlerini (ters kurgu, çapraz kurgu, vs.) ön plana çıkardığı için,

Reji Yönelimlerinin Uyuşması: Reji açısından bakıldığında sahne grafik anlatımla sinematografik anlatımın birbirlerine yönelimi/yaklaşması ön plana çıkmıştır / aynı dilde konuşabilme yeterlikleri büyük oranda oluşmuştur.

Akademik Kaynaşma: Oyunculuk eğitim ve müfredatları, artık tiyatro sahnesi kadar, kamera önü pratiğine de yer vermektedir. Sinema ve televizyon bölümleri, dramaturji ve metin çözümlemeleri gibi dersler eklemekte; XXX. Dramaturji ve dramatik yazarlık bölümleri de yine bu duruma paralel şekilde, senaryo yazarlığı, prodüksiyon ve görüntü estetiği gibi derslere yer vermektedir. Bir bölümün öğretim elemanı, diğer bölümün akademik kadrosuna eklenilebilmektedir. Bu yapılanma, hemen her bölümde “çağdaş bir gelenek” ve rutin bir işleyiş haline gelmiştir. Sahne tasarımı bölümleri de paralel bir seyir göstermiş ve tiyatro sahnesinden televizyon stüdyosuna, film setinden XX’e kadar geniş bir yelpazeye ulaşmıştır.

Mimari bütünleşme: Pek çok yapı, artık hem film hem sahne performansı gösterimine olanak verecek şekilde tasarlanmakta; hatta bir zorunluluğa dönüşmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. POST-SİNEMATİK / SİNE-DRAMATURJİK YÖNELİMLER

3.1. Simultane: “At Home in Gaza and London”

KÜNYE

Proje Tasarım: Station House Opera

Yönetmenler: Julian Maynard Smith ve Taghrid Choucair-Vizoso

Sanatçı Yönetimi: Ania Obolewicz

Prodüksiyon: Artsadmin

Yapım yılı: 2016

Genellikle misafir sanatçı ve ekiplerle ortak projeler yürüten *Station House Opera*, çoğunlukla uzamın özgürleştirilmesi ve teknoloji odağında projeler üretiyor. *At Home in Gaza and London* bu konseptlerine uygun olarak, Gazze’den bağımsız sanatçılardan oluşan bir ekip ve Station House Opera ortaklığında hazırlanmış ve mekânsallık noktasına odaklanmış.

Projenin temel mantığı, biri Gazze’de diğeri, Brianya’da bulunan iki ekibin, teknoloji aracılığıyla aynı “mekan”da kavuşmaları ve seyirciyle bu

mekanda/performans alanında buluşmaları üzerine kurulu. Her iki ekip de canlı yayın aracılığıyla, aralarındaki binlerce kilometrelik alanı aşarak aynı oyuna dahil oluyor. *Evin* fikirlerini ve günlük pratiklerini keşfederek, Gazze ve Londra'daki yaşamın gerçekleri, küresel iletişimin özgürleştirdiği fiziksel varoluşun ifadesi için bir araç haline geliyor.

At Home in Gaza and London'da, "varoluşsal tehdit; fiziksel, siyasi ve ahlaki baskıyla başa çıkmanın yolları nelerdir?" ve "bu kadar farklı kültürler, umutlar ve beklentiler arasında eşit bir iş birliği girişiminde bulunmak ne anlama gelir?" gibi konular irdeleniyor. Gazze'deki altı ve Londra'daki beş sanatçı Ocak 2016'dan bu yana birlikte çalışarak bu sorulara bazı cevaplar sunan bağlar ve ortaklıklar geliştiriyor.

Aynı zamanda bir *sosyal proje* olan At Home in Gaza and London, Gazze'deki sanatçılara bir ses sunmak ve tehditkar koşullar altında çalışma ve hayatta kalma yollarına gerçeklik kazandırmak için modern teknolojiyi kullanarak manşetlerin ötesine geçiyor.



Resim 16: *At Home in Gaza and London* projesinden bir kare.



Resim 17: Biri Londra, diğ er, Gaze’de bulunan iki oyuncunun  st  ste binen g r nt leri.



Resim 18: Biri Londra, diğ er, Gaze’de bulunan iki oyuncu



Resim 19: Proje finalinde kutlama yapan iki grubun bindirme yöntemiyle aynı kadrage ve konseptte buluşması.

3.2. Hipertekst/Etkileşim: “Eavesdrop”

KÜNYE

Proje Tasarım: iCinema

Yönetmen: David Pledger

Ortak yazarlar: Jeffrey Shaw, David Pledger

Donanım: Huib Nelissen

Yazılım: Adolf Matthias

Prodüksiyon: iCinema Research Centre, UNSW

Yapım yılı: 2004

Eavesdrop, etkileşimli post-sinematik çalışmalara odaklanan bir kolektif olan *iCinema* tarafından tasarlanmış bir proje. *iCinema* ise New South Wales Üniversitesi'nde bulunan *Etkileşimli Sinema Araştırmaları Merkezi*'nin (Centre of Interactive Cinema Research) deneysel sinema birimidir. Çalışmalarının en temel özelliği, seyircilerin sinematik/sine-teatral gösterilerle etkileşime girebilecekleri ve gerçeklik algılarını manipüle edebilecekleri ortamlar yaratmaktır. Bu doğrultuda, interaktif sikloramalar, stereoskopik filmler ve sanal gerçeklik gibi ileri teknolojileri kullanırlar (Woycicki, 2014: 16).

Eavesdrop da aynı prensiple tasarlanmış; seyir değil, deneyim öncelikli bir proje. Seyirciyi konvansiyonel “pasif seyirci” kavramından kopararak, kendi deneyimlerini istedikleri şekilde yapılandırabilecekleri etkileşimli bir format içine çekiyor ve *aktif deneyimleyiciye* dönüştürüyor.

Proje, temel hikayesinde, “ahlaki eylemsizlik” teması etrafında, psikolojik durumların çok-anlatılı bir yüzleşmesini sunuyor. Karakterlerin tamamı, hayatlarının son dokuz dakikasını tekrar etmeye mahkum oldukları bir döngüye yakalanmışlardır. Tüm karakterlerin kişisel hikayeleri, içinde bulundukları ikilemlerle ilgili ve her anlatı felsefi, psikolojik ya da fiziksel bir manzarayı vurgular: Genç bir adam banliyöden kaçmaya çalışırken vicdanıyla boğuşuyor, yaşlı bir çift hayatlarına son vermeyi düşünüyor, bir aktivist yeni bir devrime niyetleniyor, bir kadın kimliğini bulmak için estetik ameliyata başvuruyor, orta yaşlı bir adam karşılıksız aşkın acısıyla yıkılıyor.

Tüm bu hikayeler, 360 derecelik bir alan yaratan *sikloramada* (cyclorama) yan yana ve aynı anda dönüyor. Seyirci, sikloramanın ortasındaki bir konsolu kullanarak istediği hikayeye dahil oluyor ve yaklaşma-uzaklaşma özelliği sayesinde, hikayeye ne kadar gireceğine de kendi karar veriyor. Böylece seyirci, filmin kameramanı, kurgucusu ve performans yönetmeni haline gelir.

Projenin yönetmeni David Pledgers, bunu şu şekilde açıklar: “Bu mekanın özelliği, karakterlerin her birinin özel, iç manzaralarına girebilme olanağı sunmasıdır. Bu iç manzaralar, karakterlerin yaşadıkları duygusal durumların sıkıştırılmış bir hissini oluşturuyor. Karakterlerden herhangi birine çok yaklaşıldığında, izleyici hiçbir uyarı olmaksızın bu içsel yaşama çarpacaktır. Bu şekilde, Eavesdrop'un üç katman üzerinde çalışması amaçlanmıştır: Karakterlerin iç mekan manzaraları, kamusal anlatıları ve kullanıcının mekanda gezinmek için kullandığı bir platform modülündeki yakınlaştırma ve kaydırma işlevlerinin basit etkileşimli ortamı aracılığıyla izleyiciyle etkileşim.” (<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/eavesdrop/>)



Resim 20: Sikloramanın bilgisayar programındaki görüntüsü.



Resim 21: Siklorama uygulaması.



Resim 22: Sikloramanın içeriden görüntüsü.



Resim 23: Siklorama ekranından bir kesit.



Resim 24: Siklorama için tasarlanan ve hikayeler dizgesini gösteren panoramik tasarım.

3.3. Video Mapping: “Cite Memoire Charlevoix”

KÜNYE

Proje Tasarım: Michel Lemieux

Yönetmen: Michel Lemieux

Senografi: Frédéric Ouellet

Metin: Michel Marc Bouchard

Müzik: Maxim Lepage

Prodüksiyon: 4D ART

Yapım yılı: 2016

Dans, tiyatro, müzik, görsel sanatlar ve filmi birleştiren disiplinlerarası bir platform olan 4D ART, gerçek-sanal, performans sanatları-multimedya bileşkeleriyle de medyalararası arenada önemli bir yerde duruyor. Avangard eğilimleriyle öne çıkan Michel Lemieux ve Victor Pilon tarafından kurulan platform; ortak yapımlara da açık oluşuyla farklı proje kombinasyonları ve hibrit oluşumlar sergiliyor.

Bir enstalasyon-dijital performans kolajı olan *Cite Memoire Charlevoix* şiirsel bir multimedya deneyimiyle Charlevoix'in mirasını ve tarihini konu alıyor. Bu anlamda hem belgesel hem bölgesel bir proje olan Cite Memoire Charlevoix, ana konseptini *video mapping* tekniği üzerine kuruyor.



Resim 24:Video mapping uygulaması

Projede tarihi belgeler ve performatif unsurlar; bina, orman ve kayalara “giydirilerek” sinematik deneyimi, avangard bir yerden sunuyor.



Resim 25:Video mapping uygulaması, doğal ortam



Resim 26:Video mapping uygulaması, bina giydirme

3.4. Canlı sinema: “VJ Performance”

KÜNYE

Proje Tasarım: Peter Greenaway

Yönetmen: Peter Greenaway

Müzik: DJ Radar

Prodüksiyon:

Yapım yılı: 2009

Alternatif ve bağımsız sinemacı kimliği ve *The Pillow Book*, *His Wife and her Lover* ve *Prospero's Books* gibi “klasikleşmiş modern” filmleriyle tanınan Peter Greenaway, aynı zamanda bir multimedya sanatçısı ve post-sinematik performans alanında yapılan pek çok ilginç çalışmanın da proje tasarımcısı. Farklı sanatçı ve sanat platformlarıyla iş birliği içinde çalışan Greenaway'in post-sinematik çalışmaları, sinemanın yapısökümüne yönelik medyalararası yaklaşımların araştırılmasıyla ilgilidir. Greenaway, medyalararasılık haricinde *transmedya hikaye anlatımı* (transmedia storytelling) konusunda da aktif üretimler gerçekleştiriyor (Lipiński, 20018: 109).

Peter Greenaway, *VJ Performance*'da, film projesi olan *The Tulse Luper*'ın segmentlerinden birini gerçekleştirir. *The Tulse Luper* ise 4 film, 16 bölümlük bir TV dizisi ve 92 DVD'nin yanı sıra, web siteleri, CD-ROM'lar ve kitaplardan oluşan bir multimedya projesidir. Proje, Tulse Luper adlı kurgusal karakterin hayali yaşamını belgeler.

İtalya'da HangarBicocca'da ön gösterimi yapılan multimedya performans etkinliği *The Tulse Luper VJ Performance* için bir akşamlığına kendini v-jay'e dönüştürür ve canlı görüntüleri DJ Radar'ın ses remiksleriyle birleştirerek *canlı sinema* örneği sunar.

The Seven Heavenly Palaces'ın altındaki altı büyük ekranı aynı anda kullanan Greenaway, Tulse Luper'daki filmlerinden görüntüleri miksleyerek o anda yeni ve özgün bir film yaratır.

(<https://pirellihangarbicocca.org/en/event/the-tulse-luper-vj-performance/>)



Resim 27: Peter Greenaway, *VJ Performance*'da kurgu masasında.



Resim 28: *The Tulse Luper* görüntülerin yayınlandığı 6 dev ekran.



Resim 29: *VJ Performance*'ın performans alanı.

3.5. Performans Filmi: “Democratic Set”

KÜNYE

Proje Tasarım: Bruce Gladwin

Yönetmen: Bruce Gladwin

Tasarım ve Set Uygulama: Mark Cuthbertson

Videografi: Rhian Hinkley

Kameraman ve Editör: Rhian Hinkley

Yapım Müdürü: Jennifer Hector

Prodüksiyon: Back to Back Theatre

Yapım yılı: 2009

The Democratic Set, Bruce Gladwin'in kurucusu olduğu çağdaş performans grubu Back to Back'in “sahne için film projesi”. Çalışma, *sürükleyici performans* (immersive performance) için bir şablon niteliğinde ve farklı bağlamlarda ve yerlerde yeniden üretiliyor. Sabit bir kamera, önü açık ve iki yanında birer kapı bulunan küçük ve düz bir odaya odaklanıyor. Farklı yaş, cinsiyet ve kültürden İnsanlar odaya girip çıkmakta ve tek başlarına ya da gruplar halinde basit bir eylem gerçekleştirmektedir. Format gereği, her performansın altmış saniyeden kısa sürdüğü projede, mekanın tekinsiz dönüşümlere uğradığı izlenimini verecek şekilde kurgulanmıştır.

Şablon sonsuz çeşitlilikte katılıma olanak tanır. Sonuç, farklı bağlamlarda üretilen bir dizi melez *performans filmidir*. Her ne kadar teatral uyarılar sağlansa ve editoryal kararlar sonuçları şekillendirse de Demokratik Set yalnızca insanlar tarafından sağlanan performansları kullanabilir. Çalışmada iş birliği, icracıların katılımı, her bir küçük performansın üretiminde kullanılan tasarım ve ses unsurları ve bir dizi tekil unsurdan oluşan daha uzun bir çalışmanın sorunsuz bir şekilde oluşturulması yoluyla görülmektedir (Eckersall, 2014: 25).



Resim 30: Oda konseptinin farklı kombinasyonları bir arada.



Resim 31: Proje içinden performans örnekleri.



Resim 33: Proje içinden performans örnekleri.

3.6. Artırılmış Gerçeklik: “Delirious Departures”

KÜNYE

Proje Tasarım: Eric Joris, Isjtar

Konsept: Daniel Dwerryhouse, Francesco Civile

Teknik: Isjtar, Haryo Sukmawanto

3D Tasarım: Eric Joris, Isjtar, Haryo Sukmawanto

Teknolojik araştırma: Isjtar, Haryo Sukmawanto

Ses tasarımı: Jonathan Cant

Metin: Mia Vaerman

Ses: Jerry Killick

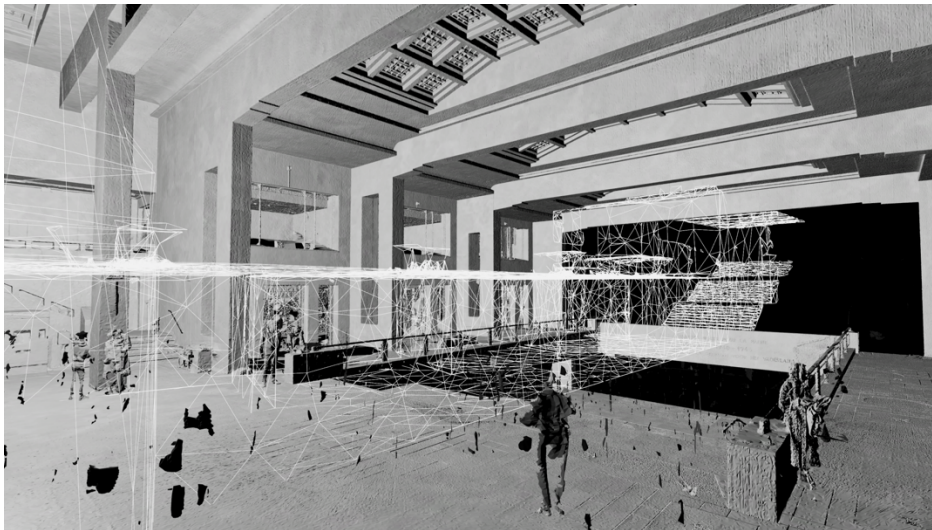
Koordinasyon: Lauranne Nédée

Prodüksiyon: CREW ve EUROPALIA

Yapım yılı: 2020

Delirious Departures seyahat etmenin, yola çıkmanın ve yabancılarla olan ilişkimizin doğasını sorguluyor. Teknik açıdan radikal bir girişim olan proje, seyircinin/alımlayıcının/deneyimleyicinin gerçek; oyuncuların ise dijital olduğu bir format üzerine kurulu. Epic Games, Cubic Motion ve Framestore of President tarafından geliştirilen en son akıllı sosyal ajanlar, projeye entegre edildi.

<https://dl.acm.org/action/downloadSupplement?doi=10.1145%2F3532834.3536222&file=two-page+abstract+SIGGRAPH+-+CREW.pdf>



Resim 34: Projenin yazılım görüntüsü.



Resim 35: Yapay zeka ile üretilen sanal aktörler.



Resim 36: Projeyi deneyimleyen insanlar.

3.7. Canlı Yayın: “Network”

KÜNYE

Proje Tasarım: Ivo Van Hove

Yazar: Paddy Chayefsky

Uyarlayan: Lee Hall

Yönetmen: Ivo Van Hove

Video tasarımı: Tal Yarden

Prodüksiyon: National Theatre

Yapım yılı: 2017

Tiyatrodan sinemaya uyarlanan eserler yaygın bir durum oluştursa da sinemadan tiyatroya uyarlamalara nadiren rastlanır. *Network*, her şeyden önce böyle bir proje: *Sidney Lumet* tarafından yönetilen 1976 yapımı aynı adlı kült filminden²⁵ uyarlanarak sahneye aktarılmıştır.

Proje; içerdiği *post-truth* epistemoloji nedeniyle Jean Baudrillard’ın *hipergerçeklik* ve *simülasyon* kavramları üzerinden okumaya açık olmasıyla daha ilk baştan postmodern yönelimini belli eder. Nitekim, *Network*’ün temel konusu, Baudrillard’ın “kitle iletişim araçlarında sunulan kurgusal gerçeklerin, gerçeğin yerine geçmesi” tanımı üzerine kurulu. Diğer taraftan mekanın bir haber stüdyosu olması, hem bilginin üretim ve sunumundaki deformasyonu göstermesi açısından hem de medyalararasılığın, medyanın bizzat içinde temellendirilmesi, projenin post-sinematik yapısını güçlendiriyor.

Dinamik bir multimedya sahnelemesi olan *Network* (Raymond, 2019), medyanın en güçlü anlatım/aktarım araçlarından *canlı yayın* tekniğine dayanıyor ve proje konseptine uygun olarak çoklu ekran stratejisi izliyor. sabit (Resim: 37), ve aktüel (Resim: 38) kameralar veya her ikisinin birlikteliği (Resim: 39) aracılığıyla çok boyutlu bir “bakış açısı” sunuyor. Bu da projenin temel çıkış noktası olan, gerçek hayat

²⁵ Film künyesi için bkz. <https://www.imdb.com/title/tt0074958/>

ile eğlence arasındaki “sınırların geri dönülemez biçimde bulanıklaştığı, medyanın hakim olduğu bir dünyaya dair güçlü bir vizyon” (Wolf, 2017) yaratıyor.



Resim 37: Sabit kamera kullanımı örneği



Resim 38: Aktüel kamera kullanımı örneği



Resim 39: Aktüel ve Sabit kamera kullanımı bir arada.

<https://theartsdesk.com/theatre/network-national-theatre-review-bryan-cranston%E2%80%99s-searing-london-stage-debut>

3.8. e-tiyatro: “Enter Your Sleep”

KÜNYE

Proje Tasarım: Zoom Theatre ekibi

Yazar: Christina Quintana

Yönetmen: Margaret Grace Hee

Oyuncular: Gigi Buddie, Jesse Lumb

Prodüksiyon: Zoom Theatre

Yapım yılı: 2020

Covid 19 boyunca pek çok performans sanatçısı Zoom veya Teams gibi bir *e-konferans* uygulaması üzerinden çalışma gerçekleştirdi ve çalışmalarını “dijital tiyatro” olarak etiketledi. Fakat bunların büyük çoğunluğu “dijital tiyatro” değil, dijital arşiv belgesinden ibaretti: Sahnelenmiş oyunların kayıtları, oyun okumaları ve e-sohbet düzeyini aşamayan oyun denemeleri gibi iyi niyetle hazırlanmış fakat “dijital sahne” diline bir katkısı bulunmayan işlerdi. Fakat -özellikle siber kültürde büyümüş- gençlerden oluşan bazı amatör veya profesyonel gruplarsa dijital sahanın tüm olanaklarından faydalanarak yeni girişimlerde bulundu. Bunlardan biri de yarı profesyonel bir ekip olan ve pandemi döneminde kurulan “Zoom Theatre”²⁶.

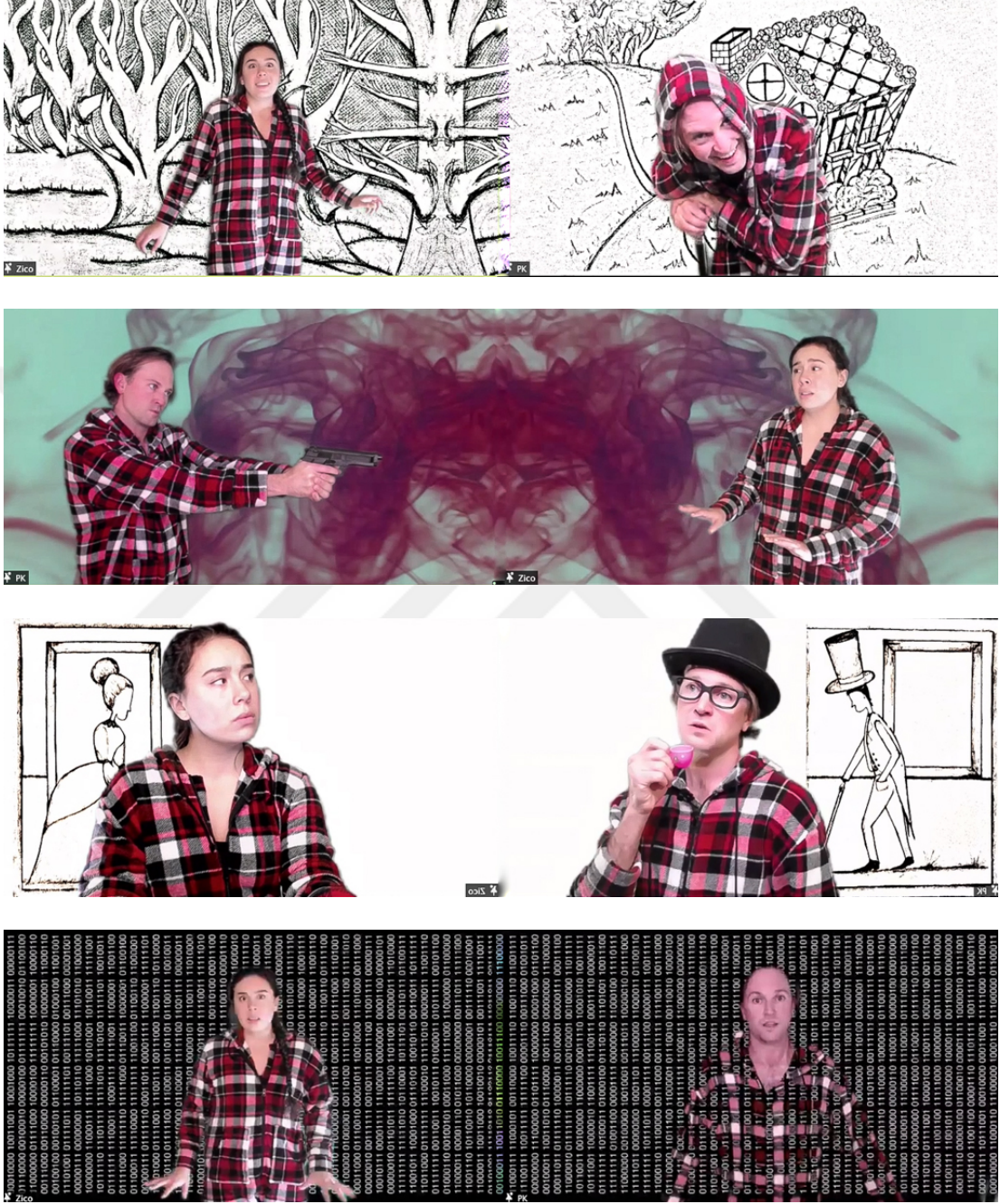
Enter Your Sleep’te çocukluk arkadaşları Glory Zico ve P.K. Whyld, karmaşık arkadaşlıklarını çözmek, üzüntüleriyle savaşmak ve nihayetinde yaklaşan karanlık bir gerçekle yüzleşmek için vahşi bir rüya gecesinde buluşurlar. Bu çılgın yolculuk boyunca, Z ve P.K. en kötü korkularıyla karşılaşır ve hayallerinden figürlere dönüşürken birbirlerine ve kendilerine meydan okurlar.

Karakterler, oyun boyunca mekandan mekana sıçrar; cadılarla boğuşur, tek bir bedende bütünleşir, bilgisayarın içine hapsolür, fantastik kahramanlara dönüşürler.

Zoom Theatre’ın ilk projesi olan *Enter Your Sleep*; dijital illüstrasyonlarla oluşturulmuş mekanlar, sinematografik efektler, canlı montaj, grotesk aksesuarlar ve sürrealist atmosferiyle pek çok açıdan sine-dramaturjik yönetime sahip. Bu açıdan

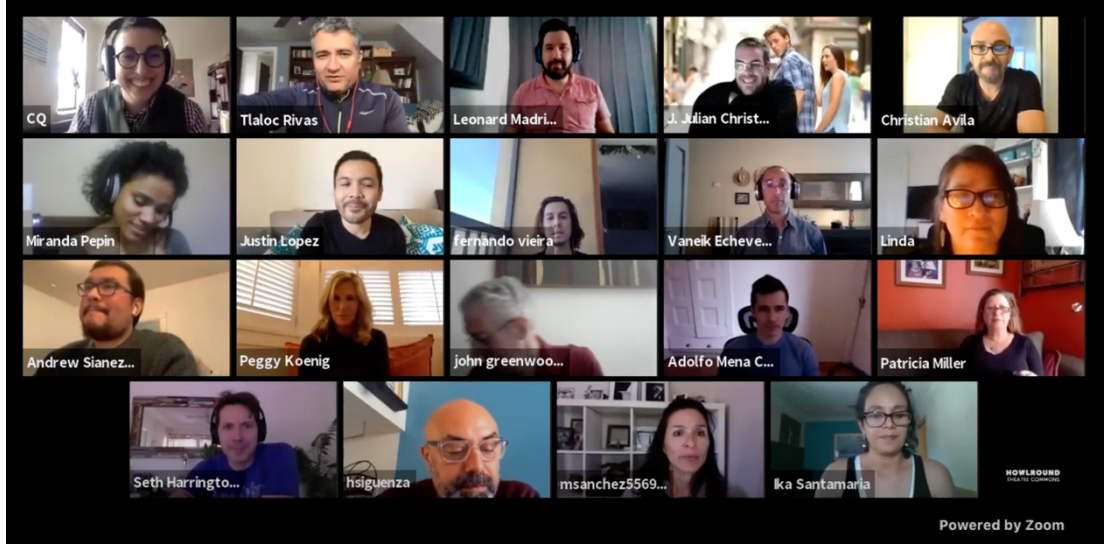
²⁶ Ekibin diğer projeleri için bkz. <https://zoomtheatre.com/>

Enter Your Sleep, sadece erişimin değil, asıl olarak, yapıtın kendisinin dijitalleşmesiyle ön plana çıkıyor.



Resim 40: Oyun içinden kareler. <https://zoomtheatre.com/index.php/blog/102-enter-your-sleep-photos>

Zoom Theatre ekibini, pek çok diğer dijital girişimciden ayırırsa hemen her oyundan sonra katılımcılarıyla bir araya gelmeleri.



Resim 41: Oyun sonrası seyircilerle söyleşi buluşmasından bir kare.

<https://www.youtube.com/watch?v=mmp23wUAj0E>

3.9. Projelerin Çözümleme Tabloları

Temel yönelimler

	Mekan	Zaman	Anlatı biçimi	Oyuncu tercihi	Oyun-seyir ilişkisi	İçerik yönelimi
At Home in Gaza and London	Gerçek + Sanal	Gerçek zamanlı (Real-time)	Fragmantasyon	Profesyonel oyuncu ve diğer sanatçılar	Alımlama	Sosyal farkındalık Sosyal sorumluluk
Eavesdrop	Gerçek + Sanal	Sürekli şimdiki zaman	Fragmantasyon	Profesyonel	Deneyimleme	Psikoloji ve etik denklemi
Cite Memoire Charlevoix	Sanal	Geçmiş zaman	Fragmantasyon ve Dokümantasyon	Dijital karakterler	Alımlama	Post-bellek
VJ Perform.	Sanal	Sürekli şimdiki zaman	Fragmantasyon	Kayıtlı görüntüler	Alımlama	Farkındalık
Democratic Set	Gerçek	Döngüsel zaman	Fragmantasyon	Amatörler	Alımlama	Farkındalık
Delirious Departures	Gerçek	Sürekli şimdiki zaman	Fragmantasyon Ve FPS (görev tamamlama)	Yapay zeka	Deneyimleme	Deneyim
Network	Gerçek	Lineer zaman	Postdramatik	Profesyonel	Alımlama	Post-truth
Enter Your Sleep	Sanal	Atlamalı zaman	Fragmantasyon	Profesyonel	Alımlama	Uzlaş

Felsefi zemin

	Simülasyon	Yapı-bozum	Rizom	Şizoanaliz	Biyopolitika
At Home in Gaza and London	-	+	+	+	+
Eavesdrop	+	+	+	+	-
Cite Memoire Charlevoix	+	+	+	-	-
VJ Performance	-	+	+	-	+
Democratic Set	-	+	+	-	+
Delirious Departures	+	+	+		-
Network	+	+	-	+	-
Enter Your Sleep	+	+	+	+	-

Postmodern durum

	Merkezsizlik	Belirsizlik	Parçalılık	İroni	Karnavallaştırma	Melezlik
At Home in Gaza and London	+	+	+	+	-	+
Eavesdrop	+	+	+	-	-	+
Cite Memoire Charlevoix	+	-	+	-	-	+
VJ Performance	+	+	+	-	+	+
Democratic Set	+	+	+	+	+	+
Delirious Departures	+	+	+	-	+	+
Network	-	+	+	+	+	+
Enter Your Sleep	+	+	+	+	+	+

Sentezleme tercihleri

	Medyalararasılık	Kültürlerarasılık	Disiplinlerarasılık	Metinlerarasılık
At Home in Gaza and London	+	+	+	+
Eavesdrop	+	-	+	-
Cite Memoire Charlevoix	+	-	+	+
VJ Performance	+	+	+	+
Democratic Set	+	+	+	-
Delirious Departures	+	+	+	-
Network	+	+	+	+
Enter Your Sleep	+	-	+	-

Teknoloji tercihleri

	Görüntü Tek. kullanımı	Yapay zeka kullanımı	Ağ kullanımı	Teknik strateji
At Home in Gaza and London	+	-	+	Simultane
Eavesdrop	+	+	+	Etkileşim
Cite Memoire Charlevoix	+	+	+	Video mapping + hologram
VJ Performance	+	-	-	Canlı sinema
Democratic Set	+	-	-	Montaj
Delirious Departures	+	+	+	VR
Network	+	-	+	Canlı Yayın
Enter Your Sleep	+	-	+	Zoom Uygulaması

SONUÇ

Bu tezin konu kapsamında olan “sine-dramaturjik yönelimler ve çağdaş uygulamalar” incelenmiş ve şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Sine-teatral ilişkiler;

İki sanatı birbirleriyle karşılaştırma eğilimi, bir kesim tarafından devam ettirilse de genel eğilimde uzlaşa sağlanmış; “tiyatro ve sinema” aşamasından, “tiyatro ile sinema” aşamasına geçilmiştir. Bu anlamda, post-sinematik saha, bir uzlaşa zemini üzerine inşa edilmiş ve edilmeye de devam etmektedir.

Çağdaş gereksinimler, iki sanatın yakınlaşmasında katalizör görevi üstlenerek süreci hızlandırmıştır. Bu katalizörler; 1. Her iki sanatın da seyirci beklentilerinin örtüşmesi, 2. Aynı veya benzer ekip ve ekipmanların kullanımı, 3. Reji yönelimlerinin uyuşması, 4. Akademik ortaklıklar kurulması ve 5. Hem kamusal alan hem de mimari açısından gösterim mekanlarının bütünleşmesi olarak saptanmıştır.

Sentezleme;

Tüm postmodern kurumlarda olduğu gibi, post-sinematik alanda da “saf tür” unsuru ortadan kalkmış; sentezleme başat ve zorunlu bir unsur olarak belirleyici olmuştur. Metinlerarasılık, kültürlerarasılık, türlerarasılık gibi sentezleme formlarının pek çok projede bir arada kolajlanarak kullanıldığı ve bunun da kendi içinde ayrı bir sentez unsuru oluşturduğu belirlenmiştir. Diğer taraftan sentezleme, “zorunlu bir sonuç” olan sentezin aksine, uygulayıcısına seçme şansı tanımış; bu da sentezlenecek olan parçalara yönelik geniş bir özgürlük alanı oluşturmuştur.

Medyalararasılık;

1950'lere kadar nadiren görülen ve avangard bir eğilim olarak düşünülen medyalararasılık, 1970'lerden sonra daha sık kullanılmaya başlamış ve 2000'lerden sonra ise neredeyse bir konvansiyona dönüşecek kadar yaygınlaşmıştır.

İlk başlarda, sahnede projeksiyon kullanımından ibaret olan medyalararasılık, gelişen teknoloji ve deneyim kazanan sanatçılar aracılığıyla gittikçe genişlemiş ve günümüzde hologram kullanımından artırılmış gerçekliğe (AR) kadar uzanan bir skalaya ulaşmıştır.

Görüntü ontolojisi;

2000'lere kadar halihazırda yerleşmiş olan görsel kültür, 2000 sonrasında akıllı cihazlar ve internet aracılığıyla tamamen egemen hale gelmiş ve dolayısıyla tüm kültürel faaliyetleri de etkisi altına almıştır. Bu anlamda, tiyatro sanatı da içerikten biçime, işitsellikten görselliğe kaymıştır. Bu da fiziki şartlara bağlı somut ontolojiden, görüntüye bağlı soyut ontolojiye doğru bir ivme yaratmış; dramaturjide yeni arayışlar için belirleyici olmuştur.

İncelenen projelerin tamamı, en az bir görsel teknolojiden faydalanmış; projenin hedef ve stratejisi doğrultusunda, farklı teknolojiler de sentezlenerek yeni görüntü kombinasyonları üretilmiştir.

Oyun-seyir ilişkisi;

Postdramatik tiyatro, Aristotelesyen tiyatronun yarattığı pasif seyirciyi *alımlayıcıya* dönüştürmüş; post-sinematik tiyatro da alımlayıcıyı *deneyimleyici* olarak yeniden oluşturmuştur. Bu anlamda, Jacques Ranciere'in "özgürleşen seyirci" tanımına paralel bir görünüm yaratmıştır.

Sine-dramaturji / Post-sinematik tiyatro;

Sentezlemenin temel birim haline gelmesi; metinlerarası, kültürlerarası, disiplinlerarası bağlara olan gereksinimi daha da artırmıştır. Bu da farklı sahalardan sanatçı ve ekiplerin aynı projede buluşmasına önayak olmuştur. Diğer taraftan ekonomik koşullar, kültürel açılımlar ve teknolojik ihtiyaçlar gibi nedenlerden dolayı prodüksiyon ortaklıkları da artmıştır. Örneklem olarak seçilmiş sekiz projeden altısı, ortak yapım özelliği taşımakta ve istisnasız hepsi belli bir iş birliği esasına dayanmaktadır.

2000'lere kadar, tiyatronun merkezde, diğer medyaların bu merkezin çevresinde olduğu bir anlayış egemenken, post-sinematik girişimler, medyalararası stratejilerinde, tiyatroyu merkezden çıkarmış; gereksinim duyduğu medyayı daha merkezi bir konuma yerleştirmiştir.

Postdramatik tiyatroyla birlikte, tiyatronun özgüllüğünü tanımlamak giderek daha da zorlaşmış ve pek çok tartışmaya sahne olmuştur; post-sinematik tiyatroyla birlikteyse artık bunu tanımlama ve tartışma aşaması geride bırakılmıştır. Artık tiyatronun değil, projenin özgüllüğü gündeme gelmiştir.

KAYNAKÇA

- Abbot, H. Porter (2008). *The Cambridge Introduction to Narrative*. New York: Cambridge University Press.
- Adorno, Theodor (2019). *Negatif Diyalektik* (Çev. Şeyda Öztürk). İstanbul: Metis Yayınları.
- Akım, Melike Saba (2019). *Tarihsel Avangard Sonrası Dram Sanatında Karşı-Anlatı*. Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Anderson, Perry (2016). *Postmodernitenin Kökenleri* (Çev. Elçin Gen). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Auslander, Philip (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. New York: Routledge.
- Bazin, Andre (2011). *Sinema Nedir?* (Çev. İbrahim Şener). İstanbul: Doruk Yayınevi.
- Beckett, Samuel (1992). *Adlandırılmayan* (Çev. Nail Bezel). İstanbul: Ara Yayıncılık.
- Benjamin, Walter (1995). *Tarih Kavramı Üzerine* (çev. Ahmet Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bennett, Elinor, (2009). *Why Theatre? A Study of Robert Wilson*, Indianapolis: Butler University Press.
- Bennett, Oliver (2009). *Cultural Pessimism Narratives of Decline in the Postmodern World*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Best, Steven & Kellner, Douglas (2016). *Postmodern Teori: Eleştirel Soruşturmalar*, (Çev. Mehmet Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Boivin, Catherine (2010). *Re-thinking Projected Imagery in Live Performance*. Concordia University, In the Special Individualized Program, Montreal.
- Boyle, Michael (2019). *Postdramatic Theatre and Form*. London: Bloomsbury Publishing.
- Brook, Peter (2012). *Boş Mekan* (Çev. Ülker İnce). İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Caputo, John D. (2022). *Postmodern Çağda Bilgelik Arayışı* (Çev. Recep Yılmaz). İstanbul: Kapı Yayınları
- Carlson, Marvin (2013). *Performans Eleştirel Bir Giriş* (Çev. Beliz Güçbilmez). Ankara: Dost Kitabevi.
- Cascardi, Anthony (1995). *The Subject of Modernity*. Cambridge University Press: New York.
- Chapple, F. and C. Kattenbelt (2006). *Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam: Rodopi Press.
- Çalışkan, Mustafa (2019). *Model Oyunlar Bağlamında Postdramatik Metinler*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Erzurum.
- Danan, Joseph (2014). "Dramaturgy in 'Postdramatic' Times." Ed. Katalin Trencsényi, Bernadette Cochrane. *New Dramaturgy International Perspectives on Theory and Practice*. London: Bloomsbury Publishing, 3-18.

- Deleuze, Gilles ve Claire Parnet (1990). Diyaloglar (Çev. Ali Akay). Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- Dixon, Steve (2007). Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Eagleton, Terry (2011). Postmodernizmin Yanılsamaları (Çev. Mehmet Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eckersall, Peter, P. Monaghan, M. Beddie (2014). "Dramaturgy as Ecology: A Report from The Dramaturgies Project" Ed. Katalin Trencsényi, Bernadette Cochrane. New Dramaturgy International Perspectives on Theory and Practice. London: Bloomsbury Publishing, 18-36.
- Eckersall, Peter, Paul Monaghan, Melanie Beddie (2014). "Dramaturgy as Ecology A Report from The Dramaturgies Project". Ed. Katalin Trencsényi, Bernadette Cochrane. New Dramaturgy International Perspectives on Theory and Practice. London: Bloomsbury Publishing, 18-36.
- Fara, Patricia (2012). Bilim Dört Bin Yıllık Bir Tarih (çev. Aysun Babacan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Featherstone, Mike (2005). Postmodernizm ve Kitle Kültürü (Çev. Mehmet Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Félix Guattari ve Gilles Deleuze (1993). Kapitalizm ve Şizofreni (Çev. Ali Akay). Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- Féral, Josette (1982). "Performance and Theatricality: The Subject Demystified." Modern Drama, Spring (Volume 25, Number 1), 170-181.
- Féral, Josette (2002). "Theatricality: The Specificity of Theatrical Language." SubStance, Issue 98/99 (Volume 31, Number 2&3), 94-108.
- Feyerabend, Paul (1991). Yönteme Hayır (Çev. Ahmet İnam). İstanbul: Ara Yayınları.
- Foucault, Michel (2010). Yapısalcılık ve Post-Yapısalcılık (Çev. Ali Utku ve Ümit Umaç). İstanbul: Birey Yayınları.
- Friedberg, Anne (2006). The Virtual Window From Alberti to Microsoft. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gay, Peter (2007). Modernizm / Sapıklığın Cazibesi (Çev. Sibel Erduman). İstanbul: Everest Yayınları.
- Giannachi, Gabriella (2004). Virtual Theatres An Introduction. New York: Routledge.
- Giddens, Anthony (2016). Modernliğin Sonuçları (Çev. Ersin Kuşdil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gieseckam, Greg (2007). Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre. Virginia: Red Globe Press
- Glover, Leigh (2006). Postmodern Climate Change. New York: Routledge.
- Grau, Oliver (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: MIT
- Gunning, Tom. (1989) "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator." Art and Text, Spring, 31-45.

- Habermas, Jürgen (1994). “Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje”. Şu kitapta: Haz. Necmi Zeka. Postmodernizm. İstanbul: Kıyı Yayınları, 31- 44.
- Harvey, David (1997). Postmodernliğin Durumu (Çev. Sungur Savran). İstanbul: Metis Yayınları
- Hassan, Ihab (1987). The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture. Columbus: Ohio State University Press.
- Heywood, Andrew (2013). Küresel Siyaset (Çev. N. Uslu ve H. Özdemir). İstanbul: Adres Yayınları.
- Horkheimer Max & Theodor Adorno (2014). Aydınlanmanın Diyalektiği (Çev. Nihat Ülner, E. Öztarhan). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Horkheimer, Max (1998). Akıl Tutulması (Çev. Orhan Koçak). İstanbul: Metis Yayınları.
- İspir, Naci (2019). “Yakınsama Kültürü ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı” e-kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi, Cilt 27 (Sayı 2)
- Jameson, Frederic (2004). Biricik Modernite (Çev. S. Oğuz). Ankara: Epos Yayınları.
- Jemberie, Tsehay (2019). “The Concept of Modernity”. İjrar, Volume 6 (1), 111-123.
- Kattenbelt, Chiel (2008). “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships.” Culture, Language and Representation, Cultural Studies Journal of Universitat, Vol VI, pp. 19-29.
- Kern Stephen (1983). The Culture of Time and Space 1880–1918. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Kocabay, Hasibe (2012). “Dramaturjide Yeni Açılımlar.” Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, 3 (3), 3-18.
- Kovacs, Andras Balint (2010). Modernizmi Seyretmek Avrupa Sanat Sineması 1950-1980 (Çev. Ertan Yılmaz). İstanbul: De Ki Basım Yayım.
- Krasner, David (2012). A History of Modern Drama Vol. I. West Sussex Blackwell Publishing.
- Kristeva, Julia (1984). Revolution in Poetic Language. New York: Columbia University Press.
- Küçük, Mehmet (1994). Modernite Versus Postmodernite. Vadi Yayınları: Ankara.
- Lehmann, H.-T. (2006). Postdramatic Theatre (trans. Karen Jürs-Munby). Oxford: Routledge.
- Lipiński, Kamil (2018). “The Fragmentary Narrative in the Nomadic VJ Performance by Peter Greenaway.” No 19, Pozan: Panoptikum, 108-120.
- Lyotard, Francois (1997). Postmodern Durum (Çev. Ahmet Çiğdem). İstanbul: Vadi Yayınları.
- Marranca, Bonnie (1999). Conversations on Art and Performance. Baltimore: John Hopkins UP.
- Marranca, Bonnie (2003). “The Wooster Group: A Dictionary of Ideas”, PAJ, 74 (Volume 25).

- McHale, Brian (1987). *Postmodernist Fiction*. London: Routledge.
- Megill Allen (1998). *Aşırılığın Peygamberleri* (Çev. Tuncay Birkan). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Monteiro, Gurgel (2016). "The Expanded Scene: Some Views on Theater in the 21st Century." *Art Reserch Journal*, Jan. Volume 3, (Number 1), 37-49.
- Monteverdi, Anna Maria (2020). "The New Formats of the Multimedia Theatre." *Amphitheatre*, volume 8 (issue 2): 16-37.
- Murphy, John W. (2000). *Postmodern Sosyal Analiz ve Postmodern Eleştiri* (Çev. Hüsamettin Arslan). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Palumbo, M. L. (2000). *New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders*. Basel: Birkhäuser.
- Pantouvaki, Sofia (2020). "Reperforming Scenography Josef Svoboda as a Tutor." *Theatre and Performance Design*, volume 6 (issue 3):199-220
- Pierson, Christopher (2015). *Modern Devlet* (Çev. N. Kutluğ, B. Erdoğan). İstanbul: Chivi.
- Puchner. Martin (2008). *Modern Drama: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies Vol. I*. London: Routledge.
- Ravenhill, Mark (2020). "Foreword." Ed. Maria M. Delgado and Dan Rebellato, *Contemporary European Theatre Directors*. Oxon: Routledge, xvii-xix.
- Romanska, Magda (2015). *The Routledge Companion to Dramaturgy*. New York: Routledge.
- Sarup, Madan (2004). *Postyapısalcılık ve Postmodernizm* (Çev. Abdülbaki Güçlü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Schmidt, Kerstin (2005). *The Theater of Transformation Postmodernism in American Drama* (Postmodern Studies 37). New York: Rodopi Press
- Shepherd-Barr, Kristen (2019). *Modern Dram Sanatı* (Çev. Beliz Güçbilmez). Ankara: Dost Kitabevi.
- Solomon, Matthew (2006). "Up-to-Date Magic: Theatrical Conjuring and the Trick Film." *Theatre Journal*, Volume 58, (Number 4, December), 595-615.
- Sontag, Susan (1966). "Film and Theatre". *The Tulane Drama Review* vol. 11, No. 1 (Autumn), 24-37.
- Stutterheim, Kerstin (2019). *Modern Film Dramaturgy An Introduction*. Berlin: Peter Lang GmbH.
- Szwydky, Lissette Lopez (2023). "Transmedia Cultural History, Convergence Culture, and the Future of Adaptation Studies" Ed. L. Szwydky, G. Jellenik, *Adaptation Before Cinema*. London: Palgrave Macmilan.
- Şaylan, Gencay (2006). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Trencsényi, Katalin, Bernadette Cochrane (2014). "New dramaturgy: A post-mimetic, intercultural, process-conscious paradigm." Ed. Katalin Trencsényi, Bernadette Cochrane. *New Dramaturgy International Perspectives on Theory and Practice*. London: Bloomsbury Publishing, 18-36.

Woycicki, Piotr (2014). Post-Cinematic Theatre and Performance. New York: Palgrave Macmillan.

ELEKTROİK KAYNAKÇA

Artists' projects, At Home in Gaza and London Station House Opera, <https://www.artsadmin.co.uk/project/at-home-in-gaza-and-london/>

At Home in Gaza and London: One Show on Two Stages – 2,000 miles apart <https://www.theguardian.com/stage/2018/jun/13/at-home-in-london-and-gaza-live-streamed-theatre-station-house-opera>

At Home in Gaza and London - Station House Opera, Press release. https://www.artsadmin.co.uk/wp-content/uploads/2020/05/SHO_AHGL.pdf

Brantley, Ben (2017). “Review: ‘Network’ With Bryan Cranston Is Convulsive, Immersive and Still Mad as Hell”. <https://www.nytimes.com/2017/11/14/theater/network-review-bryan-cranston-national-theater.html>

Cité Mémoire Charlevoix Montréal en Histoires 2023. <https://4dart.com/en/creation/2023/cite-memoire-charlevoix-quebec/>

Conception, musique et mise en scène de Heiner Goebbels. <https://vidy.ch/wp-content/uploads/2022/11/dv-12-13-erarit-fr-1-0.pdf>

Delirious Departures. <https://crew.brussels/en/productions/delirious-departures>

Eric, Joris. Delirious Departures A nomadic untethered VR experience. <https://dl.acm.org/action/downloadSupplement?doi=10.1145%2F3532834.3536222&file=two-page+abstract+SIGGRAPH+-+CREW.pdf>

Fabrizi, Mariabruna (2015). “Light, Shadows, Projections: Set Design by Josef Svoboda”. <https://socks-studio.com/2015/10/10/light-shadows-projections-set-design-by-josef-svoboda/>

Heiner Goebbels, Eraritjaritjaka. <https://vidy.ch/wp-content/uploads/2022/11/dproderaritjaritjaka.pdf>

Jack Zhao, Rhizome-Proposal. <https://jzhao.xyz/thoughts/Rhizome-Proposal>

Joshua Mostafa, ArtsHub. <https://www.heinergoebbels.com/works/eraritjaritjaka/11/text/772>

Raymond, Gerrard (2019). “What Makes Network a Unique Broadway Experience?” <https://broadwaydirect.com/what-makes-network-a-unique-broadway-experience/>

Robert Wilson, “Hamletmachine”. <https://robertwilson.com/hamletmachine>

Salberg, Daniel, Robert Stewart, vd. “Postmodernism and Its Critics”. <https://anthropology.ua.edu/theory/postmodernism-and-its-critics/>

The Wooster Group, Rumstick Road.

https://www.thewoostergroup.org/twg/projects/rumstick/still_1.html

Vandebroeck, Ishtar ve Eric Joris. Delirious Departures A Nomadic Untethered VR Experience

<https://dl.acm.org/action/downloadSupplement?doi=10.1145%2F3532834.3536222&file=two-page+abstract+SIGGRAPH+-+CREW.pdf>

Wolf, Matt (2017). “Network, National Theatre review - Bryan Cranston’s searing London Stage Debut”. <https://theartsdesk.com/theatre/network-national-theatre-review-bryan-cranston%E2%80%99s-searing-london-stage-debut>

