



Fotoğraf, Ses, Kayıt Üçgeninde Tiyatro: Amazonlar'dan Televizyon Ekranına “The Encounter”

Theater in Terms of Photography, Sound and Recording: “The Encounter” from Amazon’s to Television Screen

Gamze Güzel¹



¹Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: G.G. 0000-0003-3050-4413

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Gamze Güzel,
Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

E-posta/E-mail: gamze.guzel@ogr.iu.edu.tr

Başvuru/Submitted: 10.10.2021

Revizyon Talebi/Revision Requested:
25.10.2021

Son Revizyon/Last Revision Received:
08.11.2021

Kabul/Accepted: 12.11.2021

Atıf/Citation:

Güzel, Gamze. “Fotoğraf, Ses, Kayıt Üçgeninde Tiyatro: Amazonlar’dan Televizyon Ekranına “The Encounter”” *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi* 33, (2021): 99-120.
<https://doi.org/10.26650/jtcd.1007634>

ÖZ

Bu çalışma, İngiltere temelli Complicité Theater’ın *The Encounter* adlı oyununun internet yayını, dijitalleşen tiyatro bağlamında ele almayı amaçlamaktadır. Tiyatro yıllar içerisinde araçsallaşmış, dijital ile iç içe geçmiştir. Complicité Theater’ın prodüksiyonu *The Encounter*, sahnede tek bir oyuncu ve ona eşlik eden teknolojik altyapıyı barındıran bir prodüksiyondur. 2020 yılı itibarıyla etkisini tüm dünyada gösteren pandemi döneminde seyircinin evlerinden kayıt aracılığıyla izleme olanağı bulunduğu bu prodüksiyon, Simon McBurney tarafından Amazonlar’da mahsur kalan National Geographic fotoğrafçısı Loren McIntyre’in hayatta kalma hikayesini anlatmaktadır. Hikaye, Petru Popescu’nun “Amazon Beaming” adlı eserinden sahneye uyarlanmıştır. Bu çalışma McIntyre’in fotoğrafçılığını bir motif olarak ele alırken, ana akışında *The Encounter*’ın araçsallaşmış sahne uygulamalarını ve oyunun kaydedilmiş medya ile kurduğu ilişkiyi değerlendirecektir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, Ses, Kayıt, The Encounter, Complicité

ABSTRACT

This study aims to analyze the Internet broadcast of the United Kingdom-based Complicité theater company’s play *The Encounter* in the context of digitalization in theater. Theater has been mediated and intertwined with digital technology over the years. Complicité production *The Encounter* is a play that features a single actor on stage with the accompanying technological infrastructure. During the COVID-19 pandemic, which had its effect all over the world as of 2020, the audience could watch *The Encounter* from home through the recorded performance. In the play, Simon McBurney tells the survival story of *National Geographic* photographer Loren McIntyre, who was stranded in the Amazons. The story is adapted for the stage from Petru Popescu’s novel *Amazon Beaming*. Although this study considers McIntyre’s photography as a motif, it evaluates *The Encounter*’s mediated staging and its relationship with recorded media..

Keywords: Photograph, Sound, Record, The Encounter, Complicité



EXTENDED ABSTRACT

From the 1990s, communication instruments have become widespread, and technological equipment has become more accessible to the public. In that situation, the theater has become more mediatized. Nowadays, the technology is developing with unavertable acceleration. Because the COVID-19 pandemic has affected the world for more than two years now, the theater has lost its ability to bring the audience and the actor together in a social environment. Although the future of theater becomes more debatable in this situation, many theorists have started questioning digitalization and live performance once again. Despite the difficulties of this period, Complicité's production *The Encounter*, which will be discussed in this article, was watched by many people from many parts of the world via Complicité's Internet broadcasting.

The Encounter is a performance in which technology has almost become the actor's partner on stage. In that context, this study tries to examine the concept of mediatizing, which has been discussed by many theorists, in today's conditions. This article discusses in four chapters the relationship between the performance and technology, sound, photography, and recorded media. Recorded media have become more important in theater practice during the pandemic. With this new experience provided by Internet broadcasts, the audience can see actors more closely and from different angles right from their homes, although they lack the company of other audience members. On the other hand, it is to be discussed whether this hybrid form, which offers a different theater experience for the audience, is closer to the practices of theater or cinema. In recordings, the presence of an actor on stage turns into a visual image. In this case, the audience watches a theatrical performance as a movie or a television show through which it acquires a different viewing practice in new conditions. By presenting a recording, Complicité challenges those practices and tries to involve the audience in the play. In that way, it tries to discuss the topics of the play in the context of current conditions.

Simon McBurney directed, and performed *The Encounter*, which UK-based Complicité debuted in 2015. He worked for more than ten years on the staging of the play, which was originally an adaptation of Petru Popescu's novel *Amazon Beaming*. The novel tells the story of *National Geographic* photographer Loren McIntyre's search in 1969 for the seminomadic community called Mayoruna, also known as the cat people, living in the remotest corners of the Amazons and thought to have been extinct at that time. This study uses *Amazon Beaming* as a source but is based on the text of *The Encounter* in particular. In addition to those sources, it uses the rehearsal notes to analyze the elements observed in the staging.

When McBurney was considering how to bring *Amazon Beaming* to the stage, he decided that he needed to convey the Amazon rain forest, one of the world's most biodiverse regions, with a design that would appeal to the senses of the audience. For that reason, sound design has a very important role in the play. This design, in which the audience watches and listens

to the entire play through earphones, enables the audience to approach the narrative with a sensory experience rather than creating an illusion for them. In the play, the Amazons and the Mayoruna tribe are not conveyed to the audience visually. The actor is accompanied by sound and light design. When telling the story of photographer Loren McIntyre, McBurney says the photography is flat, and a photograph is a memory from the past. McBurney underlines that he wants to invite the audience to the present. This study analyzes the performance, based on the approach of *Complicité* to the novel and to the Amazons.

Giriş

Philip Auslander, "Liveness: Performance In a Mediatized Culture" adlı kitabında sinema sanatının ortaya çıkışında tiyatronun pratiklerini kullandığından ve böylece kısa süre içerisinde tiyatronun kültürel pozisyonunu devraldığından söz eder.¹ İlk dönem sinema filmleri özellikle tiyatro pratiğinden izler barındırırken zaman içerisinde bu durum değişmiş, sinema kendine özgü anlatım biçimini geliştirmiştir. Televizyon yayınları ortaya çıktığında ise hem sinema hem tiyatro pratiğinden izler barındırır.

*"Birleşik Devletler 'de televizyon yayınları resmi olarak 1939 yılında National Broadcasting Company (NBC), The Columbia Broadcasting System (CBS) ve Dumont'un farklı programlarla New York'da yayına geçmesi ile birlikte başlamıştır. 1940 yılına kadar 23 farklı televizyon istasyonu tüm ülkede aktif olarak yayın yapmaktaydı. (...) Televizyonun Birleşik Devletler'deki bu ilk fazında en merkezi endişe, televizyonun diğer eğlence ve iletişim formları; özellikle de radyo, film ve tiyatro ile olan ilişkisiydi. Televizyon sıklıkla, var olan formların bir hibridi olarak tanımlanıyordu."*²

Fakat sonra televizyonun var olan formların bir toplamı mı, yoksa özgün bir biçim mi olduğu tartışma konusu haline gelmiştir. Televizyon yayınlarının teknik açıdan sinemayla pek çok ortak noktası vardır. Her ikisi de kamera lensinden gelen görüntüyü işlemektedir. Fakat ilk dönemlerinde içerik olarak tiyatronun pratiklerini özellikle benimsemiş olan televizyon yayınları, "canlı yayın" özelliğini öne çıkarmıştır. Böylece her an ekranda görünen ve hemen kayboluveren görüntüler daha fazla dikkatle izlenmiş ve kaçırılmaması gereken özel etkinliklere dönüşmüşlerdir. Filmlerden farklı olarak televizyon yayınlarının özünde, bir etkinliği gerçekleştirdiği anda seyirciye ulaştırmak yatar.³ İkinci Dünya Savaşı sebebiyle kesintiye uğrayan televizyon yayınları, savaş sonrası dönemde yeniden canlanmış ve artan bir ivmeyle devam etmiştir. Topluma evlerinden çıkmadan onları eğlendirme vaadi veren televizyon, dışarının güvensizliğine karşı yeni ve daha samimi bir izleme deneyimi sunmaktadır. Kuramcılar, televizyon yayınlarını tiyatro ve sinema etkinlikleriyle rekabet edebilecek denli güçlü yapan ana özellikleri, "anımsalılık" ve "samimiyet" olarak tanımlamıştır.⁴ Televizyon yayınları savaş sonrası artan banliyöleşme bağlamında orta sınıf izleyici için önemli bir rol oynamıştır.

Televizyon yayınlarının yanı sıra, sahne üzerinde film, video gibi medyaların kullanımının artışıyla "canlılık" kavramı pek çok kuramcı tarafından ele alınmıştır. Sahne üzerinde filmin kullanılmaya başlaması 1910'lu yıllara dayanmaktadır. Steve Dixon, multimedya performansların gelişimini üç ayrı faz halinde değerlendirir: 1910'lu yıllar itibariyle fütürizmin sahneye yansımaları, 1960'larla birlikte farklı medyumların iç içe geçtiği performanslar ve 1990'lı

1 Philip Auslander, *Liveness: Performance In a Mediatized Culture* (New York: Routledge, 1999), 12.

2 A.g.e., 14.

3 A.g.e., 12.

4 A.g.e., 15.

yıllarda performansın bilgisayar teknolojileri ile buluştuğu denemeler.⁵ Dixon ardından bu kullanımların ortaya attığı canlılık sorusu üzerinde durur:

“Canlılık kavramı, neredeyse bir yüzyıl önce film görüntülerinin canlı tiyatroya dahil olmasını takip eden süreçte, eleştirmenleri ve tiyatro izleyicisini ikiye bölen teorik bir problem olagelmıştır. Kavram, hala hem performans araştırmalarında, hem de daha geniş kültürel ve siber araştırmalarda boğuşulan bir bilmece olmaya devam etmektedir. Bu, önce bulutları karıştırıp bulanıklaştıran, ardından dijital performansa dair anlayışı netleştirip aydınlatan acı verici bir sorundur.”⁶

Dixon, canlılık problemini dijitalleşen sahnelemeleri anlamak adına önemli bir basamak olarak görür. Dixon, sahnelemelerde kullanılan görsellerin bilgisayarda üretilen görseller değil, “lens temelli kamera sisteminden” türeyen görüntüler olduğunu belirtir. Bu nedenle de bu problemi ele alabilmek adına, fotoğrafın temel bir başlangıç noktası olduğunu düşünmektedir. Dixon fotoğrafı ve canlılık problemini ele alırken Walter Benjamin ve Roland Barthes’in görüşlerini, ardından Philip Auslander ve Peggy Phelan’ın yaklaşımlarını karşılaştırmalı olarak incelemektedir. En iyi reproduksiyonun bile zamanda ve mekanda, olayın geçtiği andaki mevcudiyetten yoksun olduğunu söyleyen Benjamin ve fotoğrafı varlığın kanıtı olarak yorumlayan Barthes’in yaklaşımları bu anlamda iki ayrı noktada durmaktadır. Benjamin orijinalin “aurasının” mekanik reproduksiyonlarda kaybolduğunu öne sürer. Öte yandan, teknoloji ile yeniden üretilebilir oluşunun, sanat eserini ritüelin üzerindeki bir parazit olmaktan kurtardığını düşünmektedir. Bu durumda sanat eseri ritüel tarafından değil, daha farklı bir pratik; politika tarafından desteklenmeye başlar.⁷ Benjamin’in bu yaklaşımı farklı yankılar bulur. Bir yandan Phelan performansın eşsiz aurasına değer vermektedir. Performansın ancak canlı bedenlerin mevcudiyeti ile, “o anda” gerçekleşmekte ve kaybolmakta olduğunu ifade eder.⁸ Ona göre performans, yeniden üretilebilir olmayana değer yükleme girişimidir ve performansın en güçlü yanı, kitlesel yeniden üretimden uzak olmasıdır. Phelan performansın kaydedilemeyeceğini ve belgelenemeyeceğini söyler. Aksi takdirde yeniden üretim döngüsüne dahil olacak ve bir kez dahil olduktan sonra performanstan başka bir şeye dönüşecektir.⁹ Öte yandan Auslander ise artık “canlı” ya da medyatize performanslar arasında bir fark kalmadığını öne sürer. Benjamin, mekanik yeniden üretimin sanat eserini “kabuğundan çıkardığını” ve onun aurasını tahrip ettiğini söylemektedir. Auslander da buradan yola çıkarak artık kabuğundan çıkmış sanat eseri ve reproduksiyon arasında herhangi bir fark kalmadığını, performansın da bir metnin yeniden üretimi olduğunu ifade eder.¹⁰

5 Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media In Theater, Dance, Performance Art and Installation* (Massachusetts: MIT Press, 2007), 87.

6 A.g.e., 115.

7 Walter Benjamin, *Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, çev. J.A. Underwood (New York: Penguin Books, 2008), 18.

8 Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance* (New York: Routledge, 1993), 148.

9 A.g.e., 146.

10 Dixon, *Digital Performance: A History of New Media In Theater, Dance, Performance Art and Installation*, 117.

Canlılık kavramı izleyiciler açısından ise farklı bir bağlamda önem taşır. Canlı olduğu özellikle belirtilen televizyon yayınları daha fazla ilgi odağı haline gelmiş, hatta bazı yayınlar önceden kaydedilmiş olsa da yayın akışında izleyici için "o an gerçekleşiyormuş" hissiyatı yaratmayı başarmıştır. Seyirci o ana özel gerçekleşen yayınları, kaydedilmiş ve tekrar tekrar izlenebilir filmlere oranla daha büyük bir heyecanla takip etmiştir. Bununla birlikte özellikle 60'lı yıllardan itibaren performans sanatı, toplu üretim mantığıyla seyircilerin evlerine ulaşan ve toplumun giderek evlerine çekilmelerine sebep olan televizyon yayınlarına karşı, "canlı" performansları bir mücadele aracı olarak görmüştür. Bu dönemde özellikle performansın canlılık hissini daha da arttıracak seyirci etkileşimleri önem kazanmıştır. Dönemin politik ve kültürel değişim atmosferinin yoğun etkisini taşıyan, aynı zamanda ritüelistik özelliklerin arttırıldığı bu performanslar, tiyatronun metne bağlı yapısını kıran devrimci özellikleriyle ön plana çıkmaktaydı. Örneğin The Performance Group'un *Dionysus in 69* (1969) adlı oyunu, Euripides'in *Bakkhalar* metninden yola çıkmıştır, fakat bu estetik biçimi sosyal bir etkinliğe çeviren, seyircinin katılımıyla gerçekleşecek bir ritüeli hedeflemektedir. Seyirci böylelikle televizyon ya da sinemanın sunmadığı bir etkileşim alanına kavuşur: Oyuncularla birlikte sahnede bulunmak ve oyuna etki edebilmek.

Öte yandan aynı dönemde Roberts Blossom, Wolf Vostell, Nam June Paik gibi pek çok sanatçı interdisipliner arayışlarla medyanın performansla iç içe geçtiği çalışmalar yapmıştır. Nam June Paik, televizyon ekranlarına, video ve film parçalarına eserlerinde büyük bir yer vermekteydi ve "toplular tüketim odaklı ve teknoloji takıntılı bir toplumun şeytanlarını kovalamak için sanat ve teknolojiyi sentezleyen bir tekno-şaman" olarak görülüyordu.¹¹ Bunun yanı sıra ana akım tiyatro biçimleri de sahnelemelerini araçsallaştırmaktaydı. Sinemanın tüm teknik detaylarına, sahnelerin parça parça çekiliyor olmasına, oyuncuların performansları üzerine dublaj yapılması gibi dışsal müdahalelere karşın seyirci için gerçekçi bir atmosfer yakalamış olması, tiyatrodaki da benzer bir etkiyi yakalamak isteyen gerçekçi tiyatro biçimleri için ilham olmuştu. 90'lı yıllardan itibaren iletişim araçları yaygınlaşmaya, teknolojik donanım daha ulaşılabilir olmaya ve böylece tiyatro da daha fazla araçsallaşmaya -medyatize hale gelmeye başlamıştır. Günümüzde ise teknolojiye hızına yetişmenin mümkün olmadığı yeni gelişmeler yaşanırken, bir yılı aşkın bir süre boyunca tüm dünyayı etkisi altına alan pandeminin yarattığı güncel koşullar sonucunda tiyatro, seyirci ve oyuncuları sosyal bir ortamda karşı karşıya getirme olanaklarından yoksun kalmıştır. Bu durumda çoğu tiyatro hızla koşullara uyum sağlama zorunluluğunu hissetmiştir. Kimi çalışmalar ise tiyatronun bir araya getirici özelliğini farklı biçimlerle yeniden oluşturmaya çalışmıştır. Buna örnek olarak Hollanda temelli Nineties Production'ın *Nineties Lab* adlı çalışması verilebilir. *Nineties Lab*, pandemi döneminde dijital bir "şimdi ve burada" deneyimini araştırmak adına kurulmuştur. "Zamanda paylaşılan fakat mekanda olmayan kolektif bir deneyime sahip olabilir miyiz? Ya o mekan 'sanal bir sahne'

11 A.g.e., 94.

ise?”¹² sorusuyla yola çıkan ekip, bir tiyatro binasında yer alabilecek mimari yapıları sanal bir ortama taşıyarak seyircinin de kamera ve mikrofonuyla aktif katılım halinde olabileceği bir yapı kurmuştur. Fakat bu noktada farklı endişeler devreye girmektedir. Bu durumda canlılık tartışmasından daha farklı bir tartışma söz konusu haline gelir. Eleni Timplalexi, pandemi döneminde tiyatroların büyük oranda online üretime geçmesinin etkileri ve yan etkilerini ele aldığı yazısında sanatın internet ortamındaki içeriklerden biri haline gelmesi üzerine yazar:

“(...) tiyatro performansı çevrimiçi olarak, ister kaydedilmiş ister “canlı” olarak gösterildiğinde, bir web sitesinde, bir web kanalında veya platformda ‘sanat’tan daha ziyade bir ‘içerik’ olarak hizmet ederek web’in hipermetinsel multimedya benliklerindeki başka bir öge haline gelir. Hipermedyanın semiyotik zenginliği, kısa sürede sanatsal performansı metin, animasyon ve reklam afişleri gibi potansiyel unsurlarından biri olarak soğurduğu, ontolojik olarak düz ve içerik odaklı bir yapı ile sonuçlanır.”¹³

Bu koşullarda tiyatronun geleceği, ortaya çıkan yeni formların tiyatroyla ilişkisi gibi konular daha fazla tartışılır hale gelirken, pek çok kuramcı tarafından dijitalleşme ve canlılık kavramları da tekrar masaya yatırılmıştır. Bu çalışmanın ele alacağı *The Encounter* adlı prodüksiyon da pek çok tiyatro topluluğunun yaptığı gibi Complicite Theater’ın oyunu internet ortamına açmasıyla seyirciyle buluşmuştur. Bu durumda koşullar insanları evleriyle ya da belirli ortamlarla sınırlarken, bir anlamıyla da internet aracılığıyla sınırları aşan bir etkileşim ortamı mümkün olmuştur.

Bu çalışma, teknolojik imkanlara sahip bir performans olan *The Encounter*’ı ele alırken pek çok kuramcı tarafından masaya yatırılan canlılık mefhumunun günümüz şartlarında ne ifade ettiğini de irdelemeye çalışacaktır. Pandemi döneminde izleme olanağı bulunan oyunların büyük çoğunluğunu seyircili oyunların önceden çekilmiş kayıtları oluştururken, bir kısmını sahneden seyircisiz yapılan canlı yayınlar, bir kısmını ise video konferans platformları üzerinden yapılan buluşmalar oluşturmaktadır. Kimi oyunlar sinemasal bir teknikle çekilmiş kayıtlara, kimileri ise dördüncü duvarın ötesinden, tek bir noktadan çekilmiş kayıtlara sahiptir. Sinemasal tekniklerin kullanıldığı kayıtlar seyirci için tiyatroyu televizyon ekranından daha rahat izlenebilir bir hale getirmiştir. Pandemi şartlarında kaydedilmiş medya kaçınılmaz bir biçimde tiyatro pratiğinde önemini arttırmıştır. Bu yeni deneyimle seyirci, evinde oturmaktayken oyuncuyu daha yakından ve farklı açılardan görebilme olanağına kavuşmaktadır. Öte yandan bu yeni melez formun tiyatronun mu yoksa sinemanın mı pratiklerine daha yakın olduğu bir soru işareti yaratmaktadır. Kayıtlardan izlenen oyunda, sahnede canlı bir beden in mevcudiyeti, görsel bir imgeye dönüşmektedir. Bu durumda bir film ya da televizyon izler gibi bir tiyatro sahnelemesi izleyen seyirci de yeni koşullarda farklı bir izleme alışkanlığı edinmektedir. *The Encounter* sahnelemesinde Complicite Theater bu izleme pratiklerini sorgulamaya çalışan

12 Nineties Productions, erişim 02 Kasım, 2021. <https://www.ninetiesproductions.nl/en/ninetieslab/>

13 Eleni Timplalexi, “Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects,” *Homo Virtualis* 3, no. 2 (2020): 45.

bir kayıt sunarak oyunun hali hazırda ele aldığı soruları güncel koşullar bağlamında da değerlendirmeye çalışmaktadır.

1. "The Encounter" ve Teknoloji

İngiltere temelli Complicite Theater tarafından 2015 yılında ilk kez sahnelenen *The Encounter*, Simon McBurney tarafından yönetilmiş ve performe edilmiştir. Asıl olarak Petru Popescu'nun *Amazon Beaming* adlı eserinden uyarılma olan bu çalışmanın sahnelemesi üzerine on yılı aşkın bir süre çalışan McBurney, aynı zamanda çalışmaları kapsamında 2013 yılında Brezilya'ya bir seyahat yapmıştır. *Amazon Beaming*'de National Geographic fotoğrafçısı Loren McIntyre'in hikayesi anlatılmaktadır. Roman 1969 yılında Loren McIntyre'in, Amazonlar'ın en ücre köşelerinde yaşayan, o yıllarda nesillerinin tükendiği düşünülen, kedi insanlar olarak da bilinen yarı göçebe topluluk Mayoruna'ları aramak üzere yola çıkmasıyla başlar. Brezilya ve Peru'nun sınırında Javari Vadisi olarak bilinen bölgede esrarengiz kabile ile ilk iletişimi fotoğraflama arzusuyla McIntyre, yakıtı bitmekte olan helikopterden inerek kamp kurmaya karar verir ve ekibine 3-4 gün içerisinde gelip onu alabileceklerini söyler. Fakat bu gerçekleşmez. Mayoruna kabilesinden olduğunu düşündüğü birkaç kişi ile yaşadığı ilk kantağın heyecanı bulduğu yeri işaretlemeyi unutan McIntyre, peşine takıldığı kabile üyeleriyle iletişim kurmak adına zorlu geçen ve ölümle burun buruna geleceği büyük bir maceraya atılmıştır. Yaşadıkları, McIntyre'in hayata, kültüre, insanın iletişim yollarına dair bakışını derinden etkilemiştir. 1987 yılında Amazonlar'a yaptığı bir yolculuk sırasında McIntyre ile tanışan Petru Popescu bu hikayeyi yazmak ister ve böylece uzun mektuplar ve ses kayıtları aracılığıyla sürüp giden detaylı bir çalışma döneminin sonunda Popescu, 1991 yılında *Amazon Beaming* adını verdiği eserini tamamlar ve kitap basılır. Simon McBurney ise yıllar sonra bir arkadaşının tavsiyesiyle karşılaştığı bu kitabı sahneye koymaya karar verir. Nasıl bir yol izleyeceğini düşünürken dünyanın en büyük biyoçeşitliliğe sahip bölgelerinden olan Amazon yağmur ormanlarını, seyircinin duyularına hitap edecek bir tasarımla aktarması gerektiğine karar verir. Bu süreçte pek çok kişi ile görüşmeler ve röportajlar gerçekleştiren McBurney, Yawanawa kabilesinden Amazon kabilelerinin haklarını savunan aktivist ve sanatçı Nixiwaka Yawanawa ile de görüşür ve çalışmasında Amazonlardaki kabilelerin petrol şirketlerine karşı verdiği mücadeleyi dikkate alır. Amazon kabileleri haklarını savunan aktivistlerle, iklim değişikliği uzmanlarıyla, okyanusbilimcilerle ve sinir bilimcilerle yaptığı konuşmalar aynı zamanda parçalar halinde oyunda da yer almaktadır. McBurney fotoğraftan insan-doğa ilişkisine, zaman algısından ortak anlayışa pek çok tema geliştirip, bir yandan da hikayenin akışını parçalara bölerek ekibiyle yaratıcı bir çalışma içerisine girer.¹⁴ Uzun çalışmaların sonucunda yeni bir metin üretilir ve bu metne "oyuncu" karakteri de dahil edilir. "Oyuncu" karakteri olarak Simon McBurney kendi hayatından kesitleri, prova sürecindeki tecrübelerini ve en önemlisi kızını Noma McBurney ile diyaloglarını da oyunun bir parçası haline getirir. McBurney yaptığı

14 Making the Encounter, Workshop notes 3.4.14, erişim 06 Ekim, 2021, <http://www.complicite.org/encounterresource/>

araştırmalar ve röportajlar doğrultusunda anlatıda insana, kültüre, mülk edinmeye, fotoğrafa, sese ve insan bilincine dair farklı katmanlar oluşturur.

Tüm bu çalışmaları sahneye aktarmak için doğru yolu araştıran ekip, teknolojik donanımla denemeler yapmaya başlar. Oyunda mikrofonlar oyuncunun en büyük eşlikçisidir. Complicite ses tasarımcıları Gareth Fry ve Pete Malkin'in çalışmaları sonucunda ses tasarımı oyunun en önemli parçalarından biri haline gelir. Metnin girişinde dekor anlatılırken görüntü, yankıyı önleyici ses geçirmez materyalle kaplı duvar, bir masa, birkaç mikrofon, ortada binaural mikrofon,¹⁵ masanın yanında çoklu plastik su şişelerinden oluşan "sıkıcı" bir görüntü olarak betimlenir. Oyuncu gündelik bir konuşma ile seyircileri karşılar. Kızından, hayattan, selfielerden, çocuklara anlatılan hikayelerden söz eden oyuncu, bu hikayelerin yakınlık hissini önemseydiğini söyledikten sonra seyircilerden koltuklarının yanında duran kulaklıkları takmalarını ister. Bu noktadan sonra seyirci tüm oyunu kulaklıklarla izleyecektir. Simon McBurney oyunun başında tüm teknolojik ekipmanı detaylı bir biçimde seyirciye tanıtarak seyirciyi neredeyse Brechtien bir eğilimle yetkili kılmak istediğini, neyin nasıl çalıştığını anladıktan sonra seyircinin asıl hikayeye daha kolay odaklanacağını düşündüğünü belirtir.¹⁶ Oyunda teknoloji, hikayenin geçtiği Amazonlar ile tam bir tezat oluşturacak kadar yoğun bir yer kaplamaktadır. Simon McBurney de her yanı plastik kaplı bu sahnenin her anlamıyla yapay olduğunun altını çizmek istediğini söyler.¹⁷

Bu performansın kayıt üzerinden, evlerinde oturan seyirciler tarafından izlenmesi ise bambaşka bir teknolojik çalışmayı ve yeni bir tartışmayı beraberinde getirmektedir. Bu yazının son bölümü Simon McBurney'nin kaydedilmiş performansı ve genel anlamda kayıt altındaki medya üzerine tartışmalara yoğunlaşırken diğer iki bölüm oyun özelinde bir motif olarak fotoğrafın ve işlevsel olarak ses teknolojilerinin yerini ele alacaktır.

2. Fotoğraf Teknolojisi ve Loren McIntyre

Biçimsel olarak oyunun yapısında karşımıza çıkmayan fotoğraf, oyun boyunca bir motif olarak hikaye akışında önemli bir yer tutmaktadır. National Geographic fotoğrafçısı Loren McIntyre'in hikayesini dinlerken kültür ve doğa ikiliği içerisinde teknolojinin oynadığı karmaşık rolü de takip etme şansımız olur. *Amazon Beaming*, Loren McIntyre'in kabileyi fotoğrafı

15 İnsan beyni, sesi sağ ve sol kulak olmak üzere iki kanal aracılığıyla algılamaktadır. Binaural mikrofon, insanın genellikle bir insan kafası şeklinde ve ortalama bir insanın kafası boyutlarındadır. "Dummy head recording" olarak bilinen bu kayıt biçiminde mikrofon birden fazla sesi algılayabilme kapasitesi sayesinde ortamdaki sesleri çoklu bir biçimde kaydeder. Aynı zamanda mankenin kafasında bulunan kulak keçesi ve kulak kanallarının yapısı, bu alana yerleştirilen mikrofonların sesi bu yapılardan geçerek kaydetmesine olanak tanır ve bu yolla insanın işitme deneyimine daha yakın bir kayıt oluşturulur.

16 Simon McBurney, "This Is a Journey Into Sound: Simon McBurney on 'The Encounter,'" röportajı yapan Isaac Butler, American Theatre, 19 Nisan, 2017, erişim 06 Ekim, 2021. <https://www.americantheatre.org/2017/04/19/this-is-a-journey-into-sound-simon-mcburney-on-the-encounter/>

17 A.g.e.

arzusuyla çıktığı bu yolculukta kültürü sorgulayan bir noktaya geldiğini anlatmaktadır. Bu keşfedilmemiş kabileyi fotoğraflamak her ne kadar bir fotoğrafçı için büyük bir heyecan ve başarı olarak değerlendirilse de genellikle bu karşılaşma keşfedilmemiş kabileler için olumsuz sonuçlanmaktadır. Petrol şirketleri tarafından tehdit altında yaşayan, çoğu zaman bu tehdit sebebiyle yer değiştirmek zorunda kalan, insan avına maruz kalan kabileler "modern insan" ile karşılaşmak konusunda Batılı anlatılardan daha farklı deneyimlere sahiptirler. Simon McBurney global kabile hakları hareketi Survival'dan Rebecca Spooner ile yaptığı konuşmalarda bu konu üzerine yoğunlaşmıştır. Mayoruna kabilesinin kontağa zorlandığı ve yaşadıkları bölgede etkinliğe geçmek isteyen şirketlerce baskıya maruz kaldığından söz eden Spooner, aynı zamanda bu kontağın kabile insanlarında hastalıklara ve salgınlara sebep olabildiğini de ekler.¹⁸ Bu keşfedilmemiş ve Batılı yaşam biçiminden oldukça farklı dünyayı tanıma arzusunun bu nedenle yalnızca merakla değil fakat Batılı sömürgeci düşünceyle de ilişkisi bulunmaktadır. Öte yandan Spooner toplulukların kar amacı gütmeyen iletişimden mutlu olduklarını, aracılara karşı bir düşmanlık beslemediklerini de belirtir.¹⁹ Keşfedilmemiş kabilelerin fotoğrafları, kabilelere dair bu yaşamsal bilgileri barındırmaksızın "egzotik" bir dünyadan sessiz kesitler sunmaktadır. Batılı kültür, kameranın lensinden baktığı vahşi doğayı fotoğraf karesine yerleştirmekte, onu alımlanabilir, ulaşılabilir bir medyaya dönüştürmektedir. Susan Sontag'ın fotoğrafı "bedenlere, zamana ve uzama sembolik olarak sahip olma"²⁰ olarak niteleyişi bu noktada Amazonlar'daki yaşamın fotoğraflanması konusunda önemli bir noktaya işaret eder. Kabilelerin fotoğrafları, Batı toplumuna uzaklardaki dünyanın bilgilerine sahip olma imkanı vermektedir.

Oyunda aynı zamanda gündelik hayatımızın giderek ayrılmaz bir parçası haline gelen fotoğraf çekme eğilimi üzerinde durulur. Oyunun başlangıcında oyuncu, seyirciyle gündelik bir konuşma içindeyken kızından ve kızının onun akşamları çalışmak zorunda olduğuna inanmadığından söz eder. McBurney kızına orada olduğunu ispatlamak için seyircilerin fotoğrafını çekeceğini söyler:

*"OYUNCU. Kızım 5 yaşında. Gece çalıştığıma inanmıyor, o yüzden burada olduğumu kanıtlamak için iPhone'umla sizin bir fotoğrafınızı çekeceğim. Burada bütün hayatım boyu çektiğim fotoğraflardan daha fazla sayıda çocuklarıma ait fotoğraflar var. Ve şunlar sadece geçen hafta çekilenler. Ve yalnızca bir sayfada babamın bütün çocukluğuna ait fotoğraflardan daha fazlası var. Çocuklarımla bu fotoğraflarına baktığımda büyük bir sorumluluk hissediyorum. Çünkü onlara baktıklarında geride kalan hayatlarının tümüne bakıyor gibi hissediyorlar. Ama bu onların yaşamı değil, bu sadece bir hikaye. Ve bunları gerçekle karıştıracaklarından endişe duyuyorum -tıpkı bizim de hikayeleri gerçeklerle karıştırdığımız gibi."*²¹

18 Rebecca Spooner, "Making The Encounter," erişim 06 Ekim, 2021, <http://www.complicite.org/encounterresource/map/rebecca-spooner.html>

19 A.g.e.,

20 Dixon, *Digital Performance: A History of New Media In Theater, Dance, Performance Art and Installation*, 118.

21 Complicite Theater/ Simon McBurney, *The Encounter* (London: Nick Hern Books, 2016), 37.

McBurney'nin o gece çektiği fotoğraf, orada olduklarını ispatlayan, anı katılaştırıp saklayan bir kesit gibidir. İnsanın fotoğrafla kurduğu ilişki, teknolojinin gelişmesiyle evrilmiştir ve evrilmeye devam etmektedir. Susan Sontag, *On Photography* adlı eserinde fotoğraf biriktirmenin dünyayı biriktirmek olduğunu ve fotoğrafın dünyayı bir çerçeveye sıkıştırarak, daha ulaşılabilir kıldığını söyler.²² Oyunda da buna benzer bir biçimde McIntyre Amazonlar'daki bilinmez dünyayı fotoğraf çerçevesine sıkıştırmak istemektedir. Böylece bu dünyaya ait bilgiler kolayca ulaşılabilir hale gelmektedir. Hayatı boyunca gerçekliği kamera lensinin içerisinde arama tutkusunda olan McIntyre, nihayet bununla yaşamını kazanabilmeye başladığında dünyanın farklı noktalarına pek çok yolculuk gerçekleştirir. Amerika ve sanayileşmiş toplumların Amazonlar'ı yeni keşfedilmiş harika bir oyuncak gibi görmesi sebebiyle, bu uzak diyarlardan gelen fotoğraflara büyük bir talep oluşur.²³ Fakat bir sabah fotoğraf makinesinin kabile tarafından alınmış olduğunu fark ettiğinde, McIntyre orada var oluşuna dair büyük bir boşluğa düşmüştür.

Roland Barthes'in de Sontag'ın görüşlerine benzer bir yaklaşımı olmakla birlikte, Barthes *Camera Lucida* adlı eserinde bu süreci daha öznel ve bireysel bir fenomenolojik süzgeçten geçirerek fotoğrafın özüne dair kişisel bir sorgulamaya girer.²⁴ Barthes, fotoğrafın belgesel özelliğine vurgu yapar ve her fotoğrafın varlığın bir kanıtı olduğunu, fotoğrafın kesin olarak neyin olmuş olduğunu söylediğini, varlığı onayladığını söyler. Ona göre fotoğraf ne bir sanat biçimi, ne de bir iletişim biçimidir; yalnızca bir temsildir, gerçek ve "olmuş olan"ın temsili.²⁵ *The Encounter*'da da bir kabilenin varlığını Batılı kültüre kanıtlama girişiminde olan bir fotoğrafçı görürüz. Fakat fotoğraf makinesi yanında olmadan McIntyre, orada bulunma amacını; kedi insanların varlığını belgelemeyi gerçekleştiremeyecektir. Gerçekten de fotoğraf makineleri yıllar içerisinde belgeleme işleviyle ön plana çıkmıştır. Sontag fotoğrafı bir imge olmanın yanı sıra aynı zamanda hafif, üretmesi ucuz, taşınması, biriktirmesi, saklaması kolay bir nesne olarak tarif eder.²⁶ Fotoğraf makineleri giderek kolayca ulaşılabilir bir hale geldiğinde, bu portatif makineler aile hayatını belgelemeye, çıkılan gezileri hediyelik eşya gibi nesneleştirebilmeye, uzak, "egzotik" dünyalardan bilgi getirmeye başlamıştır. Sontag, turistlerden örnek vererek çoğu turistin, karşılaştığı dikkate değer her şeyle aralarına bir kamera yerleştirme zorunluluğu hissettiğini söyler.²⁷ Artık fotoğraf çekmeye degecek yerlere gidilmekte, fotoğraf çekmenin kendisi etkinliğin önemli bir parçası haline gelmektedir.

*"Etkinlik bittiğinde, fotoğraf hala var olacak, etkinliğe bir ölümsüzlük (ve önem) atfedecektir –ki başka türlü tadı çıkmaz. Dışarıda gerçek insanlar kendilerini ya da diğer gerçek insanları öldürmekte iken fotoğrafçı, kamerasının arkasında durur ve başka bir dünyanın küçük parçalarını yaratır: bize daha uzun süre var olma teklifinde bulunan görüntü dünyasını."*²⁸

22 Susan Sontag, *On Photography* (New York: Rosetta Books, 2005), 18.

23 Petru Popoescu, *Amazon Beaming* (London: Abacus Books, 1993), 93.

24 Dixon, *Digital Performance: A History of New Media In Theater, Dance, Performance Art and Installation*, 118.

25 A.g.e., 120.

26 Sontag, *On Photography*, 1.

27 A.g.e., 6.

28 A.g.e., 8.

Bu anlamıyla fotoğraf, "anı ölümsüzleştirme" teklifinde bulunur. Günther Anders de turistlerin fotoğraf çekme alışkanlığından söz ederken, bu konuya başka bir boyuttan bakar;

*"Bu turistlerin istisnasız hepsi sahiden de bu rahatsızlığa [feşi olmayan yapılar karşısındaki afallama] ilaç olacak şeyi yanlarında taşıyorlar. Kullandıklarında, onları anında rahatlatacağı garantili bir tür iğne diyelim. Daha doğrusu güzelliği ve sınıflandırılmazlığıyla fazlaca kafalarını karıştıracak bir benzersiz yapıyı anında 'motif'e çevirebilmelerine yardımcı olacak bir alet."*²⁹

Anders, modern insanın seri üretim çağında gerçekliği ancak kopyalarla üretebildiğini söylemektedir. Batılı kültür için bir bilinmez olan Amazonlar, fotoğraflar aracılığıyla motife dönüşmektedir. Anders'e göre deneyimlerimizin çoğu şablonlaşmıştır ve artık gerçeklik, kaydedilmek suretiyle sahip olunan nesnede görülür. Sontag da benzer bir biçimde fotoğrafın insanları nesneleştirdiğini ve sembolik olarak sahip olunabilir hale getirdiğini söyler.³⁰ Ardından Sontag, savaşın ve uçak kazaları gibi olayların kameraya alınmasından söz eder. Kaybı, yoksunluğu, acıyı ve korkuyu deneyimlemekten kaçınan, ölümü doğal ve kaçınılmaz değil de korkunç bir felaket olarak niteleyen modern toplum, bu korkunç acıları içeren fotoğraflara büyük bir merakla bakar.³¹ Bu acıları yaşamaksızın onlara dair etkileyici bilgiler edinir. Sontag'ın bu yorumu tragedyanın yaratmak istediği acıma ve korku duygularını akla getirir. Seyirci bir taraftan izlediği/baktığı karaktere acımakta, bu durumun vahimliğinden kaynaklı duygulanım yaşamakta, bir taraftan da bu acıları yaşayanın kendisi olmamasının verdiği iç rahatlığına sahip olmaktadır. Fotoğraf da bu kathartik etkiyi potansiyel olarak barındırmaktadır. Üstelik bakılan oyuncular değil, hayatın anlık kesitleridir. Bakan kişi için fotoğrafı bu kadar etkileyici kılan da çerçeveye giren kişinin "gerçek" olmasıdır. Fotoğraf, bakan kişiye bu sıkıntıları deneyimlemeksizin, hayata dair bir "gerçeğin" bilgisini açar. Bu perspektiften oyunu incelediğimizde, Loren McIntyre, Amazonlar'da karşılaştığı bu esrareniz ve türünün tükendiği sanılan kabileyi fotoğraflayarak bu kabilenin varlığını dünyaya kanıtlamış olacaktır. McIntyre'ın fotoğrafı, toplumsal hayatın içerisinde ona bakan kişi için uzaklardaki bir yaşamı çok yakın kılacak, kişiye dünyanın öteki ucuna dair bir bilgi verecektir. Sontag, fotoğrafın uzakta ve egzotik olanı çok yakın, samimi bir hale, tanıdık olanı ise küçük ve soyut bir hale getirdiğini söyler.³² McIntyre'ın fotoğrafları da bu işlevi yerine getirmektedir. Simon McBurney de fotoğraftaki kolonyal yaklaşım üzerine fikir yürütürken, oyunla bağlantıları hakkında yorum yapar:

*"[Loren] Bu insanlardan bir şey alıyordu. Fotoğraflar çekiyordu." diyor McBurney. 'Bu kolonyal bir yaklaşımın eylemi, ve bazı insanlar şova şöyle tepkiler veriyor: Bu, beyaz adamın ormana gittiği bir başka hikaye –ki öyle. Ama tüm izleyici bu yolculuğa çıkarıldı çünkü tüm izleyici kulaklıklarını takıyordu."*³³

29 Günther Anders, *İnsanın Eskimişliği*, çev.Herdem Belen, Hüseyin Ertürk (İstanbul: İthaki Yayınları, 2018), 221.

30 Sontag, *On Photography*, 10.

31 Sontag, *On Photography*, 131.

32 A.g.e., 131.

33 Marcos Najera, "How The One-man Play 'The Encounter' Uses Sound to Tell Its Story," 11 Nisan, 2017, erişim 06 Ekim 2021. <https://www.scpr.org/programs/the-frame/2017/04/11/56120/how-the-one-man-play-the-encounter-uses-sound-to-t/>

Böylece ses aracılığıyla yolculuğun içine çekilen seyirciler de bu eyleme dahil edilir. Fotoğraf önemli bir motif olmakla birlikte oyunda kullanılmaz. Fotoğraf, görüntülenen kişileri sessiz birer imgeye dönüştürür. Fotoğrafçı Diane Arbus'un görüşlerini yorumlayan Sontag, fotoğraf makinesini, fotoğrafçıya tüm ahlaki sınırları, sosyal yasakları aşmasını ve fotoğrafı çekilene karşı tüm sorumluluklarından muaf olmasını sağlayan bir pasaport olarak tanımlar:

“Fotoğrafçı bir süper-turist, antropolog uzantısı olarak yerlileri ziyaret ederek onların egzotik varlıkları ve ilginç eşyalarından haberlerle geri gelir. Fotoğrafçı can sıkıntısıyla savaşmak için her zaman yeni deneyimleri sömürgeleştirmeye ya da tanıdık olana farklı bir bakış ile bakmaya çalışır.”³⁴

Oyunda ise seyirci görsel bir veri, Amazonlara ya da Mayoruna kabilesine dair fotoğrafın bulunduğu bir bilgiyle karşılaşmaz. Bu durumda bu “egzotik” yaşam, bir imgeye dönüşmeksizin sesler ve sözler aracılığıyla ifade edilir. McBurney, bu sömürgeleştirmeden kaçınmak, fotoğrafı çekilenlerin hayatlarını ziyaret etmenin ötesinde bir ilişki kurmak ve en önemlisi Amazonlardaki mücadeleye destek verebilmek ihtiyacını duymuştur. Fotoğrafın düz ve yavan olduğunu söyleyen Barthes gibi McBurney de fotoğrafın düz olduğunu, geçmişte sonsuza kadar yok olmuş bir an olduğunu söyler ve kendisinin seyirciyi şimdiye davet etmek istediğinin altını çizer. Bu nedenle de oyunda fotoğraf yalnızca bir motif olarak kalırken, oyunun anlatım aracı olarak sesin insanı saran, çevreleyen doğasına başvurulmuştur.³⁵

3. Oyunda Ses Teknolojileri

The Encounter ses tasarımıyla hayli dikkat çekmiş bir oyundur ve Complicite Theater'ın ses tasarımcıları Gareth Fry ve Pete Malkin bu yapımla ses tasarımı dalında Tony ödülü, Drama Desk ödülü gibi prestijli ödüller kazanmıştır. Gareth Fry 1998 yılından beri birlikte çalıştığı Complicite Theater'ın bu prodüksiyonunun üzerinde 5 yıl boyunca çalıştığını söylemiştir.³⁶

Simon McBurney, performansı sırasında farklı özelliklere sahip mikrofonlar kullanmaktadır. Bunlardan sayılabilecek en önemlileri; sahenin ortasında bulunan insan kafası biçimdeki, insanın kulak yapısını taklit eden binaural mikrofon, bir diğeri masada duran ses değiştirebilme özelliğine sahip mikrofon ve masada onun yanında yer alan sesi daha yoğun ve kalın olacak şekilde dönüştüren mikrofondur. McBurney seyircileri karşılarken de üzerinde portatif bir mikrofon vardır. Dolayısıyla ses, oyuncunun seyirciyi karşıladığı andan itibaren araçsallaşmıştır. McBurney, sesi kalınlaştıran mikrofon ile Loren McIntyre'in sesini taklit etmektedir. Seyirciye, mikrofon aracılığıyla sesi kalınlaştıkça Amerikan aksanı kullanarak kendisinden başka biri gibi

34 Sontag, *On Photography*, 33.

35 Simon McBurney, “Interview with the Tony nominee Simon McBurney,” röportajı yapan Tom Millward, *New York Theatre Guide*, 01 Kasım, 2016, erişim 06 Ekim, 2021. <https://www.newyorktheatreguide.com/news-features/interviews/interview-with-tony-nominee-simon-mcburney>

36 Gareth Fry, “Sound designer Gareth Fry Writes About the Development of the Show's Sound,” erişim 06 Ekim, 2021, <http://www.complicite.org/encounterresource/map/sound-designer-gareth-fry.html>

konuşmak konusunda daha rahat hissettiğini söyler. Sahnenin ortasındaki mikrofon binaural ses teknolojisi kullanması sebebiyle oldukça oyunsu olanaklar sunmaktadır. Binaural teknikler, dinleyen kişinin vücudu ve çevresindeki nesnelere ile akustik bir etkileşim kurar. Böylece McBurney insan kafası şeklindeki mikrofonun kulağına fısıldadığında kişi bunu kulağında hissedecektir. Mikrofonun çevresinde yürüdüğünde, kişi oyuncunun sesini çevresinde hareket halinde duyacaktır. Bu dijital manipülasyon sayesinde ses sinyalleri dışarıdan gelen işaretleri filtreleyerek sesin kafanın dışında bir noktadan geldiği izlenimini yaratmaktadır. Arttırılmış gerçeklik olarak tanımlanan bu etkinin yaratılabilmesi için ses teknolojilerinin kalitesi önem arz eder. Bunun sebebi insan beyninin yanlış işaretlere karşı duyarlı olmasıdır. İkna edici olmayan en ufak bir sinyal, beynin algıladığı bu yeni gerçekliği kıracaktır. Seyirci hareket ettiğinde dahi bu hareketi algılayarak buna göre çalışan bu teknolojik sistem, seyirci için oyunsu bir deneyim kurgular. Oyunun kaydı hazırlanırken, bu deneyimin evlerinde izlemekte olan seyirciler tarafından da aynı biçimde algılanabilmesi adına ses içeriği üzerinde tekrar çalışılmıştır. Bu noktada Erika Fisher-Lichte'nin "ses kişiye sadece bir mekan duygusu (bu bağlamda denge merkezimizin kulakta olduğunu hatırlayalım) iletmez; ses kişinin bedenine zorla girer ve sık sık fizyolojik ve duygusal tepkiler doğurur."³⁷ tespiti, oyunda kullanılan ses teknolojilerini anlamak adına önemli bir noktada durur. Binaural kulaklıkta ses yalnızca kişinin bedenine zorla girmekle kalmaz, beynini farklı bir gerçekliğe ikna etmek adına manipüle eder. Bu durumda kişinin fizyolojik ve duygusal tepkileri de daha yoğun olmaktadır. McBurney, binaural kulaklığı tanıtırken gerçekliği arttırmak adına çelişen görselliği durdurmaları için seyircilerden gözlerini kapatmalarını ister. Bu durumda mikrofonun manipülasyonu daha da güçlenmektedir. Öyle ki McBurney, mankenin kulağının yanında nefes alıp vermeye başladığında seyircinin kulağında sıcaklık hissedeceğini söyler. Bu nedenle kulaklıklar seyircinin atmosfere dahil olmasında önemli bir işleve sahiptir. Bu oldukça karmaşık işleyişe sahip ses sistemi, oldukça hızlı bir biçimde seyirci tarafından kabul edilmektedir. Auslander, sahne tasarımcısı Wendall K. Harrington'dan alıntıyla günümüzün tiyatro seyircisinin televizyon ile büyüdüğünü ve sinematik bir bakış açısına sahip olduklarını aktarır.³⁸ Bu nedenle seyirci sinema pratiklerini tiyatrodan yabancı bir unsur olarak görmez. *The Encounter* örneğinde de seyircinin oyunu izlerken ses teknolojisini yabancı bir unsur olarak görmemesinin sebebi artık seyircinin ses siteleri, VR teknolojileri, arttırılmış gerçeklik simülasyonları ve pek çok teknolojik medyayı hayat pratiği içerisine yerleştirmiş olmasıdır.

Ses tasarımcısı Gareth Fry Amazonlar'a yolculuk ederek burada karşılaştığı farklı sesleri binaural mikrofonla kaydetmiştir. Fry tasarımında bu kaydedilmiş sesleri kullanmanın yanı sıra, oyuncu tarafından o an üretilen ritimlerin kaydını oluşturarak bunları bir paterne dönüştürmekte ve kullanmaktadır. Bu kaydedilmiş sesler oyuncunun sahnedeki eşlikçileri, partnerleri haline gelmektedir. Bunun yanı sıra oyunda kaydedilmiş medya olarak röportajlar, ev ziyaretleri ve

37 Erika Fisher-Lichte, *Performatif Estetik*, çev.Tufan Acil (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016), 206.

38 Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, 25.

açıklamalar da kullanılmaktadır. Bu ses kayıtları oyuncunun kullandığı hoparlör ile binaural mikrofonla ulaştırılmakta ve bu şekilde yine oyuncunun tercihlerine göre seyircinin kulağına ulaşmakta ve durdurulmaktadır. Burcu Yasemin Şeyben, *Tiyatro ve Multimedya* adlı eserinde kayıtlı sesin tiyatrodaki kullanımına başlamasında yaşanan problemlerin, seyircinin kulaklarının bu yeni deneyime alışana kadar devam ettiğini söyler:

“Brown’a göre, gramafon gibi elektrikli kayıt ve yayın araçlarının tiyatrodaki yaygın bir biçimde kullanılmaya başlanmasıyla birlikte seyirciler, tiyatroya izlemeye geldiklerinde üç farklı ‘ses dünyası’yla karşılaşmaya ve bunları ‘kabul etmeye’ itildi (31). Bunlardan ilki, ‘oyuncuların sesleri, sahnedeki hareketleri ve seyirci öksürükleri’ gibi hem oyuncuların hem de seyircilerin karşılaştıkları insan sesleriydi. İkincisi, canlı olan (akustik veya mekanik olarak üretilen) dış seslerdi. Bunların içine de ‘seyircilerin konvansiyonel olarak kabul ettikleri’ ve mekanik yollarla üretilen zil sesi, gök gürültüsü veya telefon sesi gibi sesler dahildi. Son olarak da yeni teknolojilerle birlikte kullanılan, ‘gerçek ve canlı olmayan’ ama ‘gerçekçi olan’ kayıtlı sesler vardı.”³⁹

Şeyben, sinema endüstrisinin gelişmesinin tiyatrodaki kayıtlı ses kullanımının artmasında etkili olduğunu da belirtir. Dışarıdan gelen yağmur sesi, çalan kapı ya da telefon sesi, pencereden gelen insanların uğultusu gibi pek çok kayıtlı ses tiyatrolarda kullanılmakta ve seyirci tarafından benimsenmektedir. Fakat Şeyben bu benimsemenin bir anda olmadığını da belirtir. Tiyatrodaki seyircinin karşılaştığı bu üç farklı ses tipinde kayıtlı sesin diğerlerinden ayrılmakta olduğunu, kayıtlı bir problem varsa gelen cızırtı sesinden, kimi zaman kaydı başlatırken seyircinin “on” tuşuna basıldığını bile duyabiliyor olmasından ya da teknik masada yaşanan en küçük hatadan dolayı kayıtlı sesin seyirci tarafından yadırganmasına sebep olduğunu belirtir. Fakat zaman içerisinde bu durum seyircinin izleme alışkanlıklarında yer etmeye başlamıştır.

“Ama yaşanan tüm sorunlara rağmen bir süre sonra seyirciler, tiyatrodaki örneğin dekor ve aksesuarların bir kısmının fiziksel ve diğerlerinin de iki boyutlu (projeksiyonda) olarak yer aldığı bir tiyatro sahnesine alıştığı gibi, seslerin de bazılarının ‘orada ve o an’, bazılarının da ‘kayıtlı’ olduğu bir ses dünyasını ‘gerçekmiş gibi kabul etmeye’ başladı (Brown: 31).”⁴⁰

Oyunda Şeyben’in belirttiği gibi hem kayıtlı hem de o an üretilmekte olan sesler kullanılmaktadır. Fakat tasarımın bu iki sesi de aynı verici ile seyirciye ulaştırması, seyirci için bu seslerin hangisinin kayıt hangisinin o an üretilen ses olduğunu ayırt edilemez kılmaktadır. Öyle ki, gözleri kapalı seyirciye binaural kulaklıktan verilen sivri sinek sesi seyirciyi gerçekliğe yakın bir biçimde rahatsız edebiliyorken, McBurney ortalıkta bir sinek olmadığını, bunun kayıttan gelen bir ses ve hatta gerçek bir sinek değil de yalnızca kağıda üfleyen birisinin sesi olduğunu söyler. Kişi bu anı gözleri açık izlediğinde beyni ona bu sesin yalnızca bir kayıt olduğunu hızla hatırlatacaktır. Seyirci yalnızca birkaç dakikalığına gözlerini kapatıp bu mikrofonu test eder fakat oyunun geri kalanını gözleri açık bir biçimde, hangi sesin nereden

39 Burcu Yasemin Şeyben, *Tiyatro ve Multimedya* (İstanbul: Habitus Yayıncılık, 2016), 183.

40 A.g.e., 184.

geldiğini görerek izlemektedir. Dolayısıyla oyunun amacı seyirciyi başka bir gerçekliğe ikna etmek ya da sihirli bir etki bırakmak değil, yalnızca hikayeye duysal olarak yaklaşmalarını sağlamaktır. Ses, mikrofon ve kulaklık dolayısıyla seyirciye ulaşırken aynı zamanda seyirci, kulaklık aracılığıyla çevresinden algılayacağı diğer insanların gürültülerinden; öksürük, koltuk gıcirtısı, sahnedeki oyuncunun sesinin yankılanması gibi seslerden de soyutlanmış olur. Bu yapı, seyircinin odağı dağılmadan oyunun içine çekilmesini sağlamaktadır.

Hikayede McIntyre Mayoruna kabilesinin lideri ile iletişim kurabildiğini fark etmektedir. Bunu da dil yoluyla değil fakat sözsüz bir iletişimle, karşısındaki cümlelerinin kendi aklında "parladığı" bir yolla yapar. Dilin iletişim adına hiçbir yetkisinin olmadığı, Batılı toplum kurallarının geçersiz olduğu bu coğrafyada McIntyre iletişim cihazları ve fotoğraf makinesi olmaksızın iletişim kurabilmektedir. Oyunda bu iletişim biçimi McBurney'nin sinirbilimci Steven Rose ve psikiyatrist Iain McGilchrist ile yaptığı görüşmeler ışığında ele alınır. Fakat oyuncu bu iletişim biçimini kanıtlamaktan çok, toplum yaşantısında bildiğimizin ötesinde bir gerçeklik de olabileceğini gösterme amacındadır.

*"IAIN MCGILCHRIST: Dünyadaki her şey, ancak bildiğimiz diğer her şeye kıyasla bilinebilir. Bundan kurtulmanın yolu yok. Bugünlerde karşı karşıya olduğumuz mit, mit yaratmamızın ötesinde, dilimizin ötesinde, metaforun ötesinde, göreceli olmaktan çok mutlak olan, soyut, nesnel bir gerçeklik olduğudur."*⁴¹

McIntyre'in kurduğu iletişim biçimini aktarmak adına oyunda ses teknolojilerinin kullanımı önem taşımaktadır. İletişim kurduğu kişinin sesini kendi kafasının içerisinde duyumsayan McIntyre'in deneyimine benzer bir biçimde, ses teknolojileri seyircinin sesi en yakında, farklı bir ses olmaksızın kafasının içerisinde duymasını amaçlar.

Farklı özelliklere sahip mikrofonlar ve oyunun bel kemiğini oluşturan binaural mikrofon, oyunda bir araç olmanın ötesinde anlatının önemli bir ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Öyle ki, oyunun başında tanımlanan sıkıcı görüntü, ses teknolojisinin manipülasyonu ile yeni bir mekan yaratmakta önemli bir rol üstlenmektedir. Çoğu zaman sesin yarattığı duysal tepkiler, ışığın yardımıyla desteklenmektedir. Salondaki seyirci, kalabalık içerisinde kendisini izole ederek bireysel kulaklığından dinlemesine karşın, evde kulaklık ile izleyen seyirciye göre farklı bir deneyim yaşamaktadır. Salonda başkalarının tepkilerini gözlemleyebilen kişi aynı zamanda gözlemlenebiliyor olduğunu da bilmektedir. Öte yandan evinde kulaklığı ile izleyen bir seyirci, bu sosyal atmosferin içinde bulunmamaktadır. Fakat evdeki seyirci -her ne kadar kullanılan kulaklığın kalitesi bu durumu etkilese de- sesin araçsallaşması sebebiyle salonda izleyen seyircinin işitsel deneyimini evde deneyimleyebilme imkanına sahiptir.

41 Complicite Theater/ Simon McBurney, *The Encounter*, 68.

4. Kayıt, Zaman, Canlılık

The Encounter Mayıs 2020’de bir haftalığına internet üzerinden erişime açılmıştır. Oyunun Londra’da Barbican Centre’daki gösteriminin kaydedilmesi ve kaydedilen gösterimin internet üzerinden yayına açılması için “The Space” adlı organizasyon ile çalışılmıştır. İzlemeye açık olduğu bu bir haftalık sürede 67.000’den fazla kez izlenen oyunun turne programı devam etmekte olduğu için, oyunun sergileneceği kimi tiyatroların yöneticileri internette gösterilmiş olan bir oyunu kimsenin gelip izlemeyeceği endişesini yaşamıştır. “The Space” ekibi ise bu durumun tam tersine işleyebileceğini, insanların online olarak izleyip sevdikleri bu oyunu canlı olarak da izlemek isteyeceklerini ifade etmiştir.⁴² Bu da Phillip Auslander’ın bu konudaki görüşlerini akla getirmektedir:

“Kaydedilme ve medyatize olma yoluyla performans, birikebilir bir değere dönüşür. Canlı performans yeniden üretim ekonomisi içerisinde toplu üretim kültürel objelerin tanıtımını yapmak için -örneğin popüler müzik konserlerinin birincil işlevi kayıtların satışını desteklemektir- ya da canlı tiyatro prodüksiyonlarının televizyonda sahnelenmesinde tekrar üretim için işlenmemiş bir materyali medyatize olmaya açması için var olurlar.”⁴³

Bu durumda Auslander’ın sözleri farklı bir açıdan doğrulanmaktadır. Oyunun kaydını internet ortamına açarken tiyatro yönetiminin göz önünde bulundurduğu artılar ve eksiler olması muhtemeldir. Fakat bu örnekte Auslander’ın tezinde olduğu gibi internet yayını *Complicite Theater*’a artı değer kazandırmıştır. Topluluk bu canlı yayın sayesinde dünya genelinde tanınırlığını arttırmış, farklı ülkelerden binlerce yorum ve mesaj almıştır. Ayrıca Youtube platformu üzerinden topluluğun kanalına ulaşımında büyük bir artış yaşanmıştır. Bununla birlikte topluluğun gelecekteki canlı gösterimlerine rağbetin de artmakta olduğu bilinmektedir. İnternet yayını, canlı performansın kültürel değerini arttırmış ve tiyatro topluluğunun tanıtımını yapmıştır.

Oyunun bir gece canlı olarak yayınlanması ve kaydının ise bir hafta süre ile izlenebilmesi de tıpkı televizyonlarda olduğu gibi akıp giden, kaçırılmaması gereken bir etkinlik sunmaktadır. Günümüz seyircisinin değişen izleme alışkanlıkları üzerine düşündüğümüzde, pandemi öncesinde de televizyon ve bilgisayar ekranının baskın formlar olduğu, izleyicilerin ana akım televizyon yayınlarıyla rekabet eden dijital platformları da oldukça fazla tercih ettiği bilinmektedir. Bu dijital platformlar sayesinde seyirci, hem kendi konforlu alanında hem de istediği zaman istediği içeriği izleyerek, sahneleri atlayarak ya da geri sararak kendisinin kontrolünde olan yeni bir izleme alışkanlığı geliştirmiştir. Auslander’ın sözünü ettiği televizyona özgü konfor bir kat daha artmakta, izleyici hem evinin rahatında kalabilmekte, hem de istediği zaman, istediği saatte ve yüzlerce içerik arasından kendi tercih ettiği içeriğe ulaşabilmektedir. Öte yandan bu dijital platformlardaki içerikler, sundukları avantajlara rağmen televizyonun

42 “The Encounter- A Case Study in Live Streaming Theater,” erişim 06 Ekim, 2021, <https://www.thespace.org/resource/encounter-case-study-live-streaming-theatre>

43 Auslander, *Liveness: Performance In A Mediatized Culture*, 26.

yayın akışının yarattığı "kaçırılmaması gereken" birer etkinlik olma özelliğinden yoksundurlar. Nitekim içerik hep orada durmakta, seyirci istediği zaman açıp izleyebilmektedir. Televizyon başındaki saatlerin giderek arttığı pandemi döneminde tiyatroların canlı yayınları, yeniden kaçırılmaması gereken, kısa süre yayında kalan etkinliklerin verdiği etkiyi yaratmıştır. Auslander, televizyonun ayrıcalığının kurduğu yakınlık, dolaysızlık ve aciliyette yattığını söylemektedir:

*"Televizyonun samimiyeti onun dolaysızlığının bir işlevi olarak görülür -izleyicinin etkinliğe yakınlığı bunu sağlar- ve dışarının etkinliğinin izleyicinin evine aktarılmasıyla kurulur. Lohr'un ifade ettiği üzere (1940: 3) 'televizyon izleyicisi kendisini sahnede hisseder.' Görsele yakın olan televizyon seyircisinin pozisyonu, boks fanlarının ringin yanındaki koltuğu ya da salondaki en iyi yeri satın alan tiyatro izleyicisinin konumuyla karşılaştırılır. (...) Televizyonun, paradoksal bir biçimde evi hem mükemmel mahremiyete hem de global erişime sahip bir tiyatroya dönüştürmesi düşünülmüştür."*⁴⁴

Pandemi döneminde ise televizyonun bu etkinliği ve samimiyeti giderek artmıştır. İzleyicinin evinin güvenli alanından çıkmak zorunda kalmaksızın tiyatro gibi kültürel bir etkinliğe dahil olabilmesi, pek çok sanatçıda tiyatronun geleceğine dair endişe yaratmıştır. Bu endişe kimi kuramcılarca yersiz bulunurken, kimileri ise tiyatronun "ölme" tehlikesinden söz etmiştir. Online gösterimlerin canlı kaydı televizyonun hissettirdiği canlılık hissine yakın bir noktaya erişebilmektedir. Öte yandan bu yayınlar canlı performansların sunduğu atmosferi duyumsama, ortamın sesini, kokusunu algılama, diğer insanlar tarafından görülebilme, sosyal bir etkinlikte bulunma taraflarından yoksundur. Fakat bu durum, tiyatrodaki insanların canlı bulunmasını yücelten ve hiçbir yayının bu etkiye ulaşamayacağını iddia eden yaklaşımları haklı çıkarmaz. Nitekim Auslander pek çok bakımdan "canlı" olanın otantikliğini sorgular ve canlı olan ile medyatize olan ya da kayıtlı olan arasında artık bir fark kalmadığını iddia eder.⁴⁵ Bu çalışma özelinde canlı performans ve kayıtlı performans arasındaki farkları bulmak ya da bu iki formu karşılaştırmak yersizdir. Fakat bu iki formun sosyal anlamda farklı olduğu açıktır. Tiyatronun yüzyıllardır toplulukları bir araya getiren yapısı bu izleme biçiminde dışlanmaktadır. Bu form seyirciye koltuklarından kalkmadan bir tiyatro gösterimi izleme avantajını sunarken, bir yandan da tiyatro izlemeyi sosyal bir etkinlik olmaktan çıkarmaktadır. Öte yandan tiyatronun bir araya getirici özelliğini online gösterimlere dahil etmeye çalışan tiyatrolar da olmuştur. Bilgisayarların kamera ve mikrofonu yardımıyla, görüntülü iletişim sağlayan Zoom gibi platformlar, seyirci etkileşimini hedefleyen tiyatrolar için elverişli hale gelmiştir. *The Encounter* özelinde ise etkileşim adına daha farklı bir deneme söz konusudur. Complicite Theater, kaydın canlı yayınına evdeki izleyiciler için bir giriş bölümü eklemiştir. Bu ek sahnede Simon McBurney ve kızı Noma McBurney izleyicileri selamlamaktadır. Her ne kadar seyirciyle karşılıklı bir etkileşim amaçlanmasa da, özellikle pandeminin etkisini gösterdiği dönemde sosyal ilişkilerde, eğitim ve

44 A.g.e., 16.

45 Dixon, *Digital Performance: A History of New Media In Theater, Dance, Performance Art and Installation*, 117.

çalışma hayatında birincil bir önem kazanan görüntülü konuşmanın dinamikleri bu konuşmaya yansımıştır ve bu sayede de seyirci için samimi bir atmosfer yakalanmıştır. Bunun bir sebebi de görüntülü konuşmalarda kişilerin ev yaşamının ve dolayısıyla mahrem yaşantısının bir parçasının görünür hale gelmesidir. Bu karşılama sahnesi de tıpkı bir görüntülü aramada olduğu gibi ev ortamından gerçekleştiğini düşündürür. Bu mizahi dile sahip, aynı zamanda da bir baba ve kızın ilişkisini gördüğümüz konuşma, yalnızca televizyon başındaki seyirci için tasarlanmıştır ve oyunun canlı yayın günü ve takip eden sınırlı günlerdeki bant yayınlarında yayına eklenmiştir. Oyunun kaydı bu sınırlı süre haricinde izlenemediği için bu ön oyun ancak hafızada bir kayıt olarak kalmakta olup detaylı bir tartışmaya elverişli değildir. Fakat bu ek sahne kurduğu mizahi dil ve teknolojik altyapı ile, oyuna zaman, mekan ve teknolojiyi sorgulayan bir katman katmaktadır. Bu konuşmanın ardından McBurney, seyirciyi Barbican Centre'a davet eder. Kamera, odadaki bilgisayarın ekranından Barbican Centre'a yavaş ve akışkan bir geçiş yapar. Bu noktadan itibaren ekranları başındaki izleyici oyun öncesinde seyircilerin uğultusunu, koltuklarına yerleşme seslerini duymaktadır. Simon McBurney bu görüntüye dahilmişçesine en arka koltuktan televizyon seyircisine oyunun başlamak üzere olduğunu söyler. Bu da Barbican Centre'ın hareketli arka planı önünde konuşan, farklı bir zamana ait McBurney'dir ve saniyeler sonra Simon McBurney sahnede görünür. Complicite Theater bu denemeler ve efektlerle seyirciye kaydedilmiş medya ile oynusu bir iletişim kurma imkanı sunmaktadır. Aynı zamanda girişteki bu ekstra sahnenin tasarımında, ekranları başındaki seyircinin fiziksel olarak bu gösterimde olmamasından kaynaklı dezavantajı farklı bir deneyimle destekleme ihtiyacı sezilmekte ve bu yolla oyunun kaydının verebileceği canlılık hissini artırmanın amaçlandığı görülmektedir.

Oyun kayıt altında izlenirken de seyirciye kulaklıkla izlemeleri tavsiye edilmiştir. Sahnede de araçsallaşmış sesin kullanılması sayesinde oyuncunun ve sesin “canlılığı” aynı oranda evdeki seyirciyi de etkileme potansiyeline sahiptir. Oyun kaydedilmiş medyanın zaman ve mekan ile ilişkisini sorgulamaktadır. Oyuncu sahnede mikrofonları tanıtırken binaural kulaklığı tanıtmadan önce seyircilerden gözlerini kapamalarını ister. Kayıttan McBurney'nin sesi ve sivrisineğin sesi gelmektedir. Burada McBurney'nin kaydettiği sesi ve performans anındaki sesi etkileşim halinde gösterilir:

“KAYIT. Sivrisineğin sesini yapan hoparlör. Ona bakacak olursanız ses daha az ikna edici gelir, çünkü gözleriniz size sadece bir kayıt dinlediğinizi söyleyecektir. Aslında bu da bir sivrisineğin sesi değil, birisi bir parça kağıt ve tarağı üflüyor. (Sinek sesi devam eder.)

CANLI. Ve şimdi muhtemelen bu anın da bir kayıt olduğunu düşünüyorsunuz. Bu altı ay önce olmuş bir şey, biz gösteri üzerinde çalışırken. Pardon sinek sesini kapatabilir misiniz?

KAYIT. Ne?

CANLI. Kapatabilir misiniz şunu? Çok sinir bozucu.

KAYIT. Kapatmamı mı istiyorsun?

CANLI. Evet sinir bozucu.

KAYIT. Tamam

CANLI. Teşekkürler. Bu benim ses kaydım, aslında yok.

KAYIT. Ne demek yokum?

CANLI. Gerçek değilsin.

KAYIT. Tabii ki gerçeğim."⁴⁶

Kendi kayıtlı sesiyle iletişimine şahit olduğumuz McBurney'nin hikaye anlatımı belli aralıklarla kayıt alırken odasına gelen küçük kızının sesiyle bölünmektedir. Bu sesleri kaydetmek üzere çalıştığı prova dönemlerinden kayıtlardır bunlar. Uykusunun kaçtığını söyleyen Noma McBurney'nin uykuya dalışına kadar geçen sürede oyuncu tüm hikayesini seyirciye anlatmaktadır. Simon McBurney, sahnedeki oyuncu olarak kızının kayıtlı sesiyle konuşmaktadır. Böylece oyun, performansın gerçekleştiği akşam ve oyunun hala prova aşamasında olduğu çalışma akşamıyla farklı zamanlar arası bir iletişim kurulduğunu düşündürür. Performans kayıtlı medyanın canlılığını sorgularken bunu mizahi bir üslupla yapmaktadır. Öyle ki yukarıda alıntılanan bu küçük atışma, Phillip Auslander'ın canlı ve kayıt altında olanın neden rekabet halinde görüldüğünü sorgulamasını hatırlatır. Yapılan karşılaştırmalarda Peggy Phelan gibi kuramcılar, kayıtlı medya ve canlı performans arasında en büyük farkın mevcudiyet olduğunu savunur ve şimdi, burada, birlikte olma halini ayrıcalıklı bir konuma yerleştirir. Phelan'a göre performans gerçekliği canlı bedenler ile aktarır ve bu performanstan geriye bir şey kalmaz, izleyici olan biten her şeyi o anda almaya çalışır.⁴⁷ Günümüzde kayıtlı ortamları ve kayıtlı medyayı dışlayan bir prodüksiyonla karşılaşmak oldukça zordur. Auslander canlı ve medyatize performans arasındaki farkın giderek çökmekte olduğunu, canlı performansların giderek medyatize olanlara benzediğini söyler.⁴⁸ Öte yandan Burcu Yasemin Şeyben "Tiyatro ve Multimedya" adlı eserinde bu yaklaşımları ele alırken peşin yargılardan kaçınır:

"Canlı performansların ve kayıtlı ortamların birbirlerini etkiledikleri, bu doğrultuda ikisinin de birbirini dönüştürdüğü bir gerçek. Ancak, Auslander'in öne sürdüğü gibi kayıtlı ortamların ontolojik olarak canlı performansları kapsayarak erittikleri ve en nihayetinde canlı performansların kayıtlı ortamlarla ontolojik olarak aynılaştığını söylemek de çok indirgemeci bir yaklaşım. (...) Çünkü Dixon'un belirttiği gibi Auslander'in bu iddiası, etten ve kemikten bedenlerle, datalardan oluşan bedenleri, aynı 'girdabın' içinde eritir."⁴⁹

The Encounter oyuncunun etten ve kemikten oluşan mevcudiyeti ile zamanda ve mekanda alan kaplamayan geçmişini aynı girdabın içerisinde eritmekte ve bu durumu seyircide sorgulama alanı açacak bir biçimde kurgulamaktadır.

Sonuç

The Encounter Covid-19 pandemisinin yarattığı koşullar içerisinde, tiyatroların seyirciyle fiziksel bir ortamda buluşmadığı bir zamanda, internet üzerinden kısa süreliğine izleyicisi ile

46 A.g.e., 42.

47 Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance*, 148.

48 Auslander, *Liveness: Performance In A Mediatized Culture*, 32.

49 Şeyben, *Tiyatro ve Multimedya*, 104.

buluşmuştur. National Geographic fotoğrafçısı Loren McIntyre’ın Amazonlar’daki yolculuğunu ses teknolojilerinin yardımıyla duylara hitap eden bir biçimde seyircisine aktaran oyun, -prova notları ve sahnelemede gözlenebilen bir biçimde- içeriksel ve biçimsel bir araştırma içerisinde. Bu durum özellikle ses özelinde kullanılan kayıt ve bu kayıtlı medya ile oyuncunun ilişkisinde görünür kılınır. Amazonlarda başlayan hikayenin önce kağıda, ardından sahneye ve son olarak televizyon ekranına yolculuğunda, Amazonlar Batılı kültürün romantize ettiği uzaklardaki egzotik bir diyar olarak temsil edilmez. Oyun, Batılı dünyanın Amazonlar’da yarattığı ve yine Batı dünyasında görünmez kılınan problemleri sorgulamaya açmaktadır. Böylece Mayoruna kabilesi, sessiz bir imgeye dönüşmez. Susan Sontag’ın sözünü ettiği gibi fotoğrafçının fotoğrafını çektiğine müdahil olmaksızın ziyaret etmesi yerine McIntyre’ın ardından Popescu ve McBurney’nin Amazonlar ve buradaki topluluklarla ilişkiye geçmesi, burada yaşanan sorunlara dair bilinç yaratma çabasında olmaları ve bunun sanatsal karşılıklarını araştırmaları ile hikaye “canlılık” kazanmaktadır. Fotoğraf, ses ve kayıt üçgeninde *The Encounter* yapımı, bu öğeleri yalnızca bir teknoloji ürünü olarak kullanmaz, onları insana, zamana ve kültüre dair sorgulama alanı açan bir bağlamda değerlendirir. Bu gösterim olağanüstü koşulların insanları kısıtlı alanlara hapsedtiği bir dönemde, her şeye rağmen bu sınırları aşma arayışıyla tiyatrun nasıl farklı biçimler alabildiği ve gelecekte bu biçimlerin nasıl evrileceği üzerine de düşünme alanı yaratmaktadır. Covid-19 pandemisinin getirdiği koşullar değiştiğinde kaydedilmiş tiyatro eserlerinin seyirci tarafından aynı şekilde talep edilmeye devam edip etmeyeceği ya da kaydın yalnızca dökümantasyon ağırlıklı mı, yoksa evlerindeki izleyicilere ulaşmaya yönelik mi tercih edileceğini ise zaman gösterecektir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

KAYNAKÇA / BIBLIOGRAPHY

- Anders, Günther. *İnsanın Eskimişliği*. Çeviren Herdem Belen, Hüseyin Ertürk. İstanbul, İthaki Yayınları, 2017.
- Auslander, Philip. *Live Performance In a Mediatized Culture*. New York: Routledge, 1999.
- Barthes, Roland. *Camera Lucida*. Çeviren Reha Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın, 2016.
- Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Çeviren J.A. Underwood. New York: Penguin Books, 2008.
- Complicite Theater/ Simon McBurney. *The Encounter*. London: Nick Hern Books, 2016.

- Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media In Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Massacushetts: MIT Press, 2007.
- Fisher-Lichte, Erika. *Performatif Estetik*. Çeviren Tufan Acil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016.
- Gareth Fry, "Sound designer Gareth Fry Writes About the Development of the Show's Sound." Erişim 06 Ekim, 2021. <http://www.complicite.org/encounterresource/map/sound-designer-gareth-fry.html>
- Making the Encounter, Workshop notes 3.4.14., erişim 06.10.2021, <http://www.complicite.org/encounterresource/>
- Marcos Najera, How The One-man Play 'The Encounter' Uses Sound to Tell Its Story, Yayın tarihi 11 Nisan, 2017. Erişim 06 Ekim, 2021. <https://www.scpr.org/programs/the-frame/2017/04/11/56120/how-the-one-man-play-the-encounter-uses-sound-to-t/>
- Nineties Producitons, <https://www.ninetiesproductions.nl/en/ninetieslab/> Erişim 02 Kasım, 2021.
- Phelan, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. New York: Routledge, 1993.
- Popescu, Petru. *Amazon Beaming*. London: Abacus Books, 1993.
- Rebecca Spooner, *Making The Encounter*, Erişim 06.10.2021. <http://www.complicite.org/encounterresource/map/rebecca-spooner.html>
- Simon McBurney, "Interview with the Tony nominee Simon McBurney." Röportajı yapan Tom Millward. 01 Kasım, 2016. Erişim 06 Ekim, 2021. <https://www.newyorktheatreguide.com/news-features/interviews/interview-with-tony-nominee-simon-mcburney>
- Simon McBurney. "This Is a Journey Into Sound: Simon McBurney on 'The Encounter.'" Röportajı yapan Isaac Butler, American Theatre, 19 Nisan, 2017. Erişim 06 Ekim, 2021. <https://www.americantheatre.org/2017/04/19/this-is-a-journey-into-sound-simon-mcburney-on-the-encounter/>
- Sontag, Susan. *On Photography*. New York: Rosetta Books, 2005.
- Şeyben, Burcu Yasemin. *Tiyatroda Multimedya*. İstanbul: Habitus Yayıncılık, 2016.
- "The Encounter- A Case Study in Live Streaming Theater", Erişim 06 Ekim, 2021. <https://www.thespace.org/resource/encounter-case-study-live-streaming-theatre>
- Timplalaxi, Eleni. "Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects." *Homo Virtualis* 3, no. 2 (2020): 43-54.