

Gerçeğin Tiyatrosu Bağlamında Birleşik Krallık'ta Bir Uygulama: Black Rabbit

An Application in the United Kingdom in the Context of Theater of the Real: Black Rabbit

Ersöz, Ş. (2024). Gerçeğin Tiyatrosu Bağlamında Birleşik Krallık'ta Bir Uygulama: Black Rabbit. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, (s.90-101).

Şafak Ersöz

Doktora Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı,
e-posta: safak.ersozlu@ogr.deu.tr,
ORCID: 0009-0001-0271-4096

*Bu söyleşi, Şafak Ersöz'ün Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde Doç. Dr. Banu Ayten Akın danışmanlığında yürütülen '21. Yüzyılda Post Mimesis ve Gerçeğin Tiyatrosu' başlıklı doktora tezi kapsamında, TÜBİTAK 2214-A Doktora Sırası Yurtdışı Araştırma Bursu ile desteklenen ve University of Northampton'da Prof. Dr. Helen Richardson yürütücülüğünde tamamlanan '21. Yüzyılda Birleşik Krallık'ta Post Mimesis ve Gerçeğin Tiyatrosu' başlıklı araştırması kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Özet

Bu çalışmada Birleşik Krallık'ta yaşayıp çalışan sanatçı kolektifi BRIGHTBLACK adlı topluluğun Black Rabbit adlı eseri gerçeklik, teknoloji, yapay zeka, izleyici ve gösterim mekanı ile olan ilişkileri bağlamında; kendileri ile birebir yapılan görüşme çerçevesinde değerlendirilmektedir. Gerçek hayattan derlenen malzemelerin topluluğun eser üretiminde nasıl konumlandığı; asıl ile taklit, gerçek ile kurgunun üretim süreçlerindeki öncelikleri ve bunların video oyunu teknolojileri ile olan ilişkileri Black Rabbit adlı eser özelinde tartışmaya açılarak topluluğun sanata yaklaşımı mercek altına alınmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Tiyatro, performans, video, teknoloji, dijitalizasyon, yapay zeka.

Abstract

In this study, the work Black Rabbit by the artist collective BRIGHTBLACK, who lives and works in the United Kingdom, is examined in the context of its relations with reality, technology, artificial intelligence, audience and exhibition space; it is evaluated within the framework of one-on-one interviews with them. How materials compiled from real life are positioned in the community's production of works; the priorities of original and imitation, reality and fiction in the production processes and their relationship with video game technologies are discussed specifically in the work called Black Rabbit, and the community's approach to art is scrutinized.

Keywords: Theater, performance, video, technology, digitalisation, artificial intelligence .

Carol Martin (Martin, 2013), Gerçeğin Tiyatrosu'nu, gerçek yaşam ile sahne arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve gerçek yaşamdan derlenen malzemenin belirleyici olduğu bir dizi teatral uygulama olarak tanımlıyor. Bu pratikler *verbatim* (kelimesi kelimesine) tiyatrodan, *devised* (tasarlanmış) tiyatroya ve belgesel tiyatroya kadar kurgusal ya da kurgusal olmayan örneklerle çeşitlilik göstermekte ve birçok farklı tür ve eğilimden oluşmaktadır. Bu bakış açısına göre, gerçeğin tiyatrosu bir türden çok karşılaştırmalı bir bakış açısıyla kavramsallaştırmadır. Bu kavramın çatısı altında incelenebilen güncel örnekler bugün belgesel ile sınırlı olmasa da malzemesini gerçek hayattan alan ve hayat ile sahne gerçekliği arasındaki sınırları geçirgenleştiren örnekler olduklarından belgesel kökenli pratikler olarak değerlendirilebilir.

Belgesel tiyatronun kökleri modern avangard dönemdeki politik tiyatro uygulamalarına kadar uzanır. Piscator'un siyasi gelişmeleri ve sınıf çatışmaları gibi büyük anlatıları yansıtan çalışmalarıyla başlar. Postmodern uygulamalarla birlikte belgesel tiyatro yeni bir boyut kazandı, büyük anlatılar yerini daha küçük anlatılara bıraktı, sıradan insan ve onun hikayesi önemli hale geldi. Bireylerin hikayeleriyle ilgilenmeye başladık. *Verbatim* (kelimesi kelimesine) bu yaklaşımın önemli bir örneğidir. Daha sonra bu küçük anlatılar yeni sübjektivitelerle çeşitlendi ve *Yeni Belgesel Tiyatro* şemsiyesi altında toplandı.

Gerçeklikle ilişkisi bağlamında, gerçekliğin sahnedeki temsili olarak tiyatro hayatı taklit eder ve *mimesis*dir. Tiyatro, tüm sanat pratikleri gibi Aristoteles'ten bugüne dek bu kavramın çatısı altında değerlendirildi. Sahnedeki mekân hayattaki bir mekânı, sahnedeki zaman hayattaki bir zamanı, sahnedeki oyuncu da hayattaki bir karakteri temsil ve taklit ederdi ve halen de eder. Ancak performans sanatının da etkisiyle zamanın şimdiki zaman, mekânın burası, sahnedeki oyuncunun da kendisi olduğu uygulamalar ile karşılaşmaya başladık ve bu uygulamalar kavramsal sanat veya performans sanatı gibi alanların dışında tiyatro pratiklerinde de görünür olmaya başladı. Belgesel tiyatro içinde bu tavır oyuncunun kendisi olduğu durumların da ötesine geçip söz konusu edilen sosyal gerçekliği temsil eden bireylerin sahnede yer aldığı ve oyuncu olduğu durumlara evrildi. Bu tip durumlar mimesisin sanatta ve bu çalışma kapsamında tiyatrodaki kavramsal çerçeve içinde yerini ve rolünü sorgulamaya açtı.

Tiyatro, mimesis, yani taklit ise gerçekliğin kendisini sahnede gördüğümüz bu uygulamalar nedir? Gerçekliğin kendisini bizzat sahnede görmek mümkün müdür? Gerçek hayattan bir karakter sahneye olduğu gibi yerleştirilebilir mi? Sahnedeki karakter ya da olay gerçek olsa da dramaturjik bir bağlam içinde sahnelendiği için mimetik bir görüngü, yani kendinin bir temsili midir? Gerçek hayattan toplanan malzemenin tamamını sahneye koymak reel ya da tiyatral olarak mümkün müdür? Bir yaşantıyı tüm ilişkisellikleriyle birlikte sahneye nasıl koyabiliriz? Her gerçeklik arşiv, tanık anlatımları, ya da türlü çeşitli malzemelerle araştırılıp sahneye taşınırken bir takım tiyatral estetik seçimler yapılmıyor mu? Öyleyse sahnedeki gerçeklik acaba gerçeklik değil bugünün ihtiyaçlarına yanıt vermeye çalışan bir mimesis mi? Asıl ile taklit, kurgu ile gerçek arasındaki bu ilişki halen tartışmalıdır. Kuramsal olarak oluşum aşamasında görülebilir.

Bu çalışma kapsamında, teknoloji ile ilişkisi açısından gerçeğin tiyatrosu uygulamaları arasında değerlendirdiğim, Birleşik Krallık'tan bir örneği ele alıyorum. Bright Black adlı topluluğun *Black Rabbit* adlı eserini, canlı icra edilmesi, sözlü tasarlanması ve bir oyunusal izlek çerçevesinde kurgulanmış oluşu bağlamında tiyatro olarak ele alıyorum. Topluluk ile temasım Londra'ya 2024 yılında yaptığım araştırma ziyareti sırasında gerçekleşti. Araştırmam kapsamında benimle özel olarak paylaştıkları kayıtları inceledim ve kendileriyle bir görüşme gerçekleştirdim.

Bright Black, teknolojiyi eser üretimlerinin merkezine alan, malzemesini bugünün gerçekliğinden alan ve bugünün gerçekliğine dolaysız göndermeler içeren eserleri *immersive* (sürükleyici) tiyatro çatısı altında değerlendirilebilecek, bir sanatçı girişimi. Sanal gerçeklik (VR) ve yapay zekâ (AI) dahil dijital teknolojiler odağında canlı deneyimler tasarlıyor. Sanat pratiklerinin geleneksel kalıp ve tanımların ötesinde oluşunu önemseyen topluluk kendilerini şöyle tanımlıyor: "BRIGHTBLACK yapıldığı anda BRIGHTBLACK'ın yaptığı gibidir." (BRIGHTBLACK, 2024). Topluluk, Birleşik Krallık'ta sanal gerçeklik (VR) ve yapay zekâ (AI) odaklarında çalışan en önemli topluluklardan biri olarak görülüyor ve çalışmaları Tate Modern, Sydney Opera House, Royal Shakespeare Company, National Gallery, British Council dahil çok çeşitli uluslararası kültür sanat ve eğitim kurumlarında dolaşım ve görünürlük sahibi.

Black Rabbit, topluluğun 2022 yılında pandemi döneminde Londra'da ilk gösterimini yapan bir eseri. Kurgusal anlamda iki Twitch oyuncusunun herkesin üzerine konuştuğu Black Rabbit isimli bir oyunu oynamak için bir araya gelmesi üzerinden ilerliyor. Oyuncular aynı zamanda BRIGHTBLACK kurucu üye sanatçıları, Myra Apannah ve Simon Wilkinson. İki oyuncu Twitch üzerinden canlı yayımladıkları bu oyunu oynarken sahnede bulunuyor. Twitch canlı yayını da sahnede yansıtıyor. Oyunu Twitch üzerinden ve tiyatro mekânında deneyimleyen iki ayrı seyirci topluluğu var. Yani iki ayrı deneyim şeklinde tasarlanmış

bir oyundan bahsedilebilir. Seyirci bu bir Twitch deneyimi olduğu için her iki deneyim grubunda da oyuncularla dijital etkileşime girebiliyor ve oyuna müdahalede bulunabiliyor. Oyuncular Black Rabbit adlı oyunu oynadıkça oyun, oyuncuların çocukluklarından anıların gerçekliğinde ilerlemeye başlıyor. Gerçek ve kurgu birbirine karışıyor. Oyun iki oyuncunun fiziksel olarak ayrı mekanlarda olduğu kurgusu çerçevesinde başlıyor. Dolayısıyla aynı anda mekânda bulunan seyirci de oyuna canlı Twitch yayını ile dahil oluyor olsa da fiziksel mekandaki ayrılık aynı anda hem var hem de yok sayılıyor. Çünkü canlı deneyimi mekânda o sırada paylaşıyor, hem seyirci hem de oyuncular. Bu uzamsal ilişki ve etkileşim biçimi mekânda görünmez sınırlarla birbirinden ayrılan ancak dijital düzeyde aynı mekânda bulunan özneler yaratıyor. Bu açıdan eserin pandemi döneminde yoğunlaşan dijital uzamda var olma hallerimiz ile bağlantısı dikkat çekici. Fiziksel mekân ile dijital mekân arasındaki etkileşim potansiyellerini vurgulayan, kişisel olanın dijital uzam içine nüfuz edişi, kişisel alanımızın dijital ortamda kamusallaştırılması, izleyici nosyonunun kişisel deneyimimizi algılayışımız üzerindeki etkisi, müdahaleye açıklığımız gibi meselelere işaret edişi anlamında güncel anlamda geçerli bağlarla karşımıza çıkıyor. Oyuncuların kendi hayat deneyimlerinin sahneye taşınması ve bunun kişi olarak kendi varoluşlarıyla sahnelenmesi öte yandan kurgusal bir çerçevede bu yapılırken aynı anda seyirci katılımına ve müdahalesine gerek dijital gerek fiziksel düzeyde açık oluşu bağlamında yoğun olarak belgesel unsurlar barındıran, yarı kurgusal yarı gerçek, katılım bağlamında *immersive* (sürükleyici), performatif, dijital ve fiziksel dolayısıyla oldukça hibrit bir eser olarak değerlendirilebilecek Black Rabbit'i ve olası yeniden gösterimlerini BRIGHTBLACK web sitesinden takip etmek mümkün.

Sanatçılar ile yaptığım görüşmede post-mimesis ve gerçeğin tiyatrosu bağlamında Black Rabbit adlı eseri değerlendirmeye açmaya çalıştım:

Şafak Ersözlü (SE) – Black Rabbit adlı video oyunu bu gösteri için özel olarak sizin tarafınızdan mı tasarlandı?

Simon Wilkinson (SW) – Evet. Bu video oyununa ilişkin, canlı video oyununu gösteri sırasında ele alma fikri, karantina döneminden önceye dayanıyor. Karantina deneyimi bu oyunun hazırlanmasını önceliklendirdi. Karantina öncesinde sürekli turne halindeydik. Karantinadan on yıl önce Türkiye dahil 36 ülkede gösteri yapıyorduk. Sakin sezonda 40 uçuş, yoğun sezonda 70 uçuş yapıyorduk, uluslararası ölçekte. Aniden hepsi durdu. Uluslararası yolculuk yapamaz olduk. Ülke içinde ya da dışında neredeyse hiç seyahat edemedik. Böylece Black Rabbit'i çevrimiçi gerçekleştirebileceğimiz bir gösteri olarak tasarladık. Birleşik Krallık'taki en büyük sanat kurumları sadece yayın yapıyorlardı. Medyadaki büyük trendleri gözlemledik. Genel anlamda yükseliş ve düşüş gösteren alanları değerlendirdik. İzleyiciye merkeze koyan ve aktive eden video oyunları, immersive tiyatro gibi alanlar yükselişteydi. Özellikle video oyunları... 2018'e geldiğimizde dünya çapında video oyunları 183 milyar değerindeyken, sinema 35 milyar değerindeydi. Sinema düşüştü. Birleşik krallıkta en azından 2009'dan beri tiyatro her yıl en az %5 düşüş gösteriyor. Pandeminin hemen öncesi ile 2018 yılını karşılaştırdığınızda Netflix'in değeri 15 milyarken, video oyunlarının değerinin 183 milyar olduğunu, sinemanın ise 25 milyar olduğunu görüyorsunuz. Geniş izleyici kitlelerinin arayışlarında büyük bir farklılık olduğunu görüyorsunuz. Sanat kurumları pandemi nedeniyle sadece yayın yapacaktı. İki tür yayın yapacaklardı; canlı gösterileri veya geçmiş gösterilerinin kayıtlarını. Bu durum gerçekten sorunlu. Çünkü izleyicinin tiyatrodaki aradığı en önemli şey canlı deneyimdir. Dışarı çıkarsınız, giyinirsiniz, arkadaşlarınızla buluşursunuz. Bütün bunları dışarda bırakırsanız ve sadece yayın yaparsanız Netflix gibi olursunuz. Bu ise düşüşte olan bir alan. Yaklaşık on yıldır yeni izleyicileri kazanmanın bir yolu olarak video oyunu teknolojileri, video oyunu yaklaşımları hakkında konuşuyoruz. Buna denk düşen bir gösteri yapmak istedik ve seyircisinin hazır olduğunu biliyorduk. Ayrıca izleyicinin, içinde bir şeyler yapabileceği işlevselliklere izin vermek istedik. Bu gösteri aynı anda hem canlı izleyiciye hem de çevrimiçi izleyiciye hitap ediyor. Karantina döneminde canlı olarak çok küçük izleyici gruplarına oynadık. Tamamıyla sosyal mesafe dahilinde beş kişilik gruplar gibi örneğin. Sahneye bir şeyler atabiliyorlardı, çünkü oyun bu şekilde kurgulanmıştı. Sahneye kâğıt uçak fırlatmak gibi seçenekleri vardı. Çevrimiçi seyirci katılımı çok daha iyiydi, Twitch üzerinden. Twitch üzerinden katılanların yorum yapmak ve soru sormak gibi opsiyonları vardı. Klavye üzerinden etkileşime giriyorlardı.

SE – Bunu fark ettim. İnsanlar size bazı yorumlar yapıyor ve bazı yönergelerde bulunuyordu. Oyunda bir şekilde kendi iç dünyana doğru bir yolculuğa çıkıyorsun. Myra kendi iç dünyasına doğru bir yolculuğa çıkıyor. Bu planlanmış bir şey mi? Oyun tam olarak o anda mı şekilleniyor? Yoksa bu önceden planlanmış bir eylem mi?

SW – Normal bir video oyununda, video oyunlarının çoğunda, ben ve Myra oynamaya başlarsak aynı yerde başlarız. Bu oyunda ise sıra dışı bir durum var. Başladığımızda Myra ve ben aynı yerde olmadığımızı fark ediyoruz. Anılarımızla oynadığımız da o anda henüz görünür değil. Oynadıkça anlamaya ve fark etmeye başlıyoruz ki içinde bulunduğumuz yerleri önceden tanıyoruz. Gösterinin açılış bölümünde bu çevrimiçi oyundan bahsediyoruz ve kimse bunun nedenini sormuyor. Bu büyük bir sır gibi. Bu seçim *Halka* (The Ring) gibi filmlerin mitolojisinden esinleniyor. Bu tür Japon filmleri bir video kasetine bağlı bir lanet gibi motifler kullanır. Mistik bir kurgu vardır ve tam olarak ne olduğunu anlamayız. Bizde de oyunla ilgili gizemli bir durum var. Kurgunun başında kendi hafızamızın içinde olduğumuzun farkında değiliz. Fark ettiğimiz bir nokta var. Daha sonra ise tamamen içine sürüklendiğimiz bir nokta. Anıları anlatmaya başlıyoruz. Fikir buydu.

SE – Anılar gerçek, öyle mi?

SW – Anılar gerçek. Anlattığımız hikayeler gerçek.

SE – Öyleyse video oyununda anıların içinde bulunduğunuz yerler önceden planlanmıştı.

SW – Evet.

SE – Myra kendini evindeki yatak odasında buluyor ve sen ormanda koşuyorsun. Bütün bu mekanlar ve hareketler önceden planlanmış. Oyunda ilerliyorsun deneyimlediğin şeyler önceden planlanmış. Aynı anda hem oynuyorsun hem de geçmiş yaşantılarını anlatıyorsun.

SW – Gösteri ve prodüksiyon şeklinde iki boyut var. Prodüksiyon boyutunda tiyatral içeriğin tamamen dışında ne olup biteceğini önceden tasarlıyoruz. Gösteride ne olacağını önceden farkındayız ama kurgusal olarak kafamız karışıyor ve mekânın önceden tanıdığımız bir mekân olduğunu fark ediyoruz. Bir noktada kendi karakterimi boş bir binaya koyuyorum. O noktada iki karakterin de tamamen bir hafızayı geri çağırma olduğunu fark ediyoruz. Artık bir hatırayı anlattığımızı hiç şüphe yok. Fakat bu ana doğru adım adım ilerliyoruz.

SE – Gösteri başladığında iki farklı kurgusal mekândasınız. İki ayrı masanız var. İkiye bölünmüş bir sahnede, ayrı alanlardasınız. Video oyununa giriyorsunuz. Kendinizi video oyununda da farklı mekânlarda buluyorsunuz. Ayrı ayrı ilerliyorsunuz. Sonra oyun alanında fiziksel düzeyde bir araya geliyorsunuz. Sizi ayıran görünmez duvar yıkılıyor. Myra senin alanına giriyor. Bir süre sonra video oyunu ortamında fark ediyorsunuz ki aslında aynı mekândasınız. Sanki kendi iç gerçekliğinizi video oyunu gerçekliğine yansıtıyorsunuz. Sanki oyun iç dünyanın yansıması.

SW – Burada bu içeriğin asıl esin kaynağından söz etmek yerinde olur. Pandeminin öncesinde sahnede canlı bir video oyununa yer verme fikri vardı ancak içeriğe dair hiçbir fikir yoktu. Terapistim bana *Üçüncü Kültür Çocukları* adında bir kitap okumamı önerdi. Psikolojiyle ilgili bir metin. Amerikalı bir anne babanın Filipinler’de olduğunu düşünün. Amerika’da doğan bir çocukları var ve Filipinler’de büyüyüp okula gidiyor. Bu gibi çocuklar kendilerini ne anne babalarının doğup büyüdüğü kültüre, ne de içinde buldukları kültüre ait hissetmiyor ve üçüncül bir yerde bulunuyorlar. Üçüncü kültür hakkındaki teoremin orijinal başlangıcı bu. Araştırmacılar üçüncü kolonyal dönemde, kolonyalizmin 50’lerdeki bitişinde ve küreselleşmede, dünya çapında meydana gelen kitlesel göç nedeniyle devasa bir nüfusun ne ailesinin ait olduğu kültüre ne de yaşadıkları kültüre ait olmadığını fark ediyor. Bu teori ilerliyor ve kültürler aşırılık (cross-culture) adı verilen bir yere ulaşıyor. Kültürler aşırılık birinci kuşak göçmenlerin çocuklarına ilişkin bir durumu da tarif ediyor. Örneğin ailedeki ilk gey genç erkeksiniz, ailenizde bu konuda bir deneyim yok ve ailenizdeki eğitimli ilk kişisiniz. Yaşadığınız yerdeki kültür ve sizi büyüten insanların kültürü karşılaştırıldığında üçüncü sıraya düşmenize yol açabilecek nedenlerin listesi bu şekilde uzayıp gider. Bu çok post-modern bir karşı perspektif yaratır. Çok klişe bir örnekle, anne babanız Pakistan’dan gelmiş. Dindarlar ama dindar olmalarından daha önemlisi Pakistan’ın mitolojilerine ve sosyal normlarına sıkı sıkıya bağlılar. Siz Birleşik Krallık’tasınız. Birleşik Krallık post-modern bir ülke ve A.B.D. kültürünün etkisi altında. Yetişkinliğinizin bir anında fark edersiniz ki ikisi birden haklı olamaz. Aslında ikisi de haklı olamaz. İki birlikte var olmaktadır çünkü. Hayat bir öyküdür. İnsanlar öykülerde yaşamaktadır ve bu öykülerin

hepsi birer yanılgıdır. Olumlu yanından bakacak olursak, post modern mimarinin ya da “post” eki almış her şeyin yaptığı gibi bu durum oyunculuğa alan açar fakat aynı zamanda bağlantısızlığa...

Myra Appannah (MA) – Tüm bu hikayeler doğru olabilir. Eğer farklı gerçeklikleri aynı anda bir arada tutabilmeye gücümüz yeterse, bu bir süper güce dönüştürülebilir. Hindu bir ailede büyüdüyünüz ve çok sayıda Hindu tanrısına inanıyorlarsa ama Hristiyan bir ülkedeyseniz ve orada tek bir tanrı inancı varsa, bu size eşsiz bir perspektif verebilir. Aşamalar halinde şöyle ki; bir şeye bağlanma fikri, bir fikre bağlanmama fikrinin özgürlüğü, aynı anda birden fazla şeyin doğru olabileceği fikri...

SW – Bir tür üçüncü kültür estetiği var. *Kayıp Otoban* gibi David Lynch filmlerine bakarsanız, bir üçüncü kültür estetiği taşıdığını görürsünüz. Tam olarak bir anlam ifade etmez. Aynı anda iki şey vardır paralel biçimde ilerleyen ve ikisi de doğru değil gibidir. Ya da lineer olmayan bir şekilde ikisi de doğru olabilir. Bunu üçüncü kültür çocuklarında görebilirsiniz. Üzerinde konuşmadığımız bir diğer element ise set. Yapmaya çalıştığımız teknolojinin en az beş yıl ilerisinde olmak. Bu gösteride neredeyse görünmez bir teknoloji var. 2022’de Birleşik Krallık’ta Sanal Gelecekler (Virtual Futures) adlı bir programın parçasıydık. Çeşitli sanatçıların sanal prodüksiyonu daha iyi öğrenmeleri için tasarlanmış bir programdı. Sanal prodüksiyon filmlerde kullanılıyor ve çok pahalı. Pek çok Star Wars çalışması sanal prodüksiyon ile yapılmıştır. Bazı film çekimleri için sanal prodüksiyona doğru bir eğilim var. Çünkü bu şekilde Sahra çölüne onlarca insanı götürmekten kurtuluyorsunuz. Fark ettik ki o sırada mümkün olmasa da paralel işleme gelecekte daha güçlü hale gelince sanal prodüksiyonu canlı gösterilerde kullanmak mümkün olacak. Çünkü seti sahnede gerçek zamanlı değiştirebileceğiz. Bu gösteride yaptığımız kendi sanal prodüksiyon sistemimizi kurmak oldu. Genelde bu sistemler milyonlarca pound tutarındadır. Bu performansta oturuyoruz. Çünkü bir webcam kullanıyoruz. Arkamızdaki ekran küçük. Önümüzdeki ekran bize ışık yansıtıyor. Parlak giysiler giydiğimizizi fark etmişsinizdir. Polis arabasının ışığı pencereden içeri girdiğinde yüzümüzde, gözlüğümüzde, üstümüzde yansır.

SE – Bu kadarının farkında değildim. Sahne tasarımına ilişkin genel bir izlenimim var ama bu tür detayları kaydı izlerken gözden kaçırmış olmalıyım.

MA – Kurulumun görüntüsünü ekranda yakınlaştırmamız ya da gerçekten mekânda olmanız gerekir, neredeyse bir enstalasyon gibi. Karantina dönemindeydik, iki yanımızda 45 derece açıyla iki ekran ve arkamızda bir ekran daha vardı. Kamera aracılığıyla her birinde başka bir yönden görüntü ve ışık alıyorduk. Bu çerçeve bir aydınlatma da yaptı; yüzlerimiz ve kollarımız yandan ışık alıyordu.

SE – O halde diyebiliriz ki aynı anda Twitch üzerinden canlı yayın performansı yaparken bir gösteri alanında oynamayı tercih ettiniz. Twitch deneyimi video oyunu ile daha yakından ilişkili, bu nedenle sizi metnizi oynarken video oyununun içinde gördüğümüz bir deneyim. Gösteri mekânı ise görsel anlatıma daha geniş alan tanıyan üç boyutlu bir deneyim.

MA – Evet. Açıkça öyle. İki farklı izleyici grubuna aynı anda eşit derecede güçlü iki farklı deneyimi nasıl sunabileceğimizi araştırmak istedik. Fiziksel alanda çevrimiçi deneyime dair hiçbir şeyi kaçırmıyorsunuz ve bana göre eğer çevrimiçi izliyorsanız fiziksel alanda olmamanız nedeniyle bir şey kaybetmiyorsunuz. Aslında ikisi iki farklı seyirciye üzerinde düşünülmüş ve tasarlanmış iki farklı deneyim sunuyor. Fiziksel alanda biz hep o enstalasyonun içindeyiz. Bütün o ekranlar ve cihazlar bir kurulum oluşturuyor. Çevrimiçiye göre fiziksel alanda farklı bir şeyin gerçekleştiğini söylemiyorum. Fiziksel ve çevrimiçi alanlardan oluşan bu iki gerçekliği izleyicileri merkeze alacak şekilde bir araya getirmeye çalıştığımızı söylüyorum.

SW – Eğer gerçek dünya alanındaysanız normal bir şekilde seyircilerin arasında oturuyorsunuz ama sırrımızı biliyorsunuz. Biz aynı anda sahnede yan yana duran iki kişiyiz. Mekânda ekranlar var. Her ikimiz de arkada ve öndeki ekranlarla yansıtılıyor. Yukarıda bir ekran var. Böylece mekândaki seyirci çevrimiçinde nasıl görüldüğünü izleyebiliyor. Çevrimiçi gelen yorumları da görebiliyor. Aşağıdaki bir diğer ekranda ise sadece Twitch yorumlarını görüyor. Mekandaki izleyici de aynı anda telefonla yorum yapabilir ve ekranda onlar da görünür. Hepsinden önemlisi başta insanlar gelirken onlarla konuşuyor ve onlara yönergeler veriyoruz. Sandalyelerde de yönergeler var. Yönergelerden biri onların bir karakter seçmesi gerektiği. Gösteride izleyicinin arasına girdiğim anda hikâye için onlardan bulmaca parçaları topluyorum.

Hafıza parçaları. Sahne dışına doğru ilerlediğim ve bana bir kâğıt parçası verdikleri an onlarla metne ilişkin katkıları üzerinden bir iş birliği yapıyorum. Bütün oyun aslında bir deney alanı ve neyin işe yarayıp neyin işe yaramayacağını tam olarak bilmiyoruz. Her seferinde biraz değişiyor. Neyin çevrimiçinde neyin gerçek dünyada işlediğini anlamaya çalışıyoruz. Beş yıl sonra bu teknoloji iyice güçlendiğinde ne olacak? Ne öğreniyoruz? Hikâye anlatan bir sanat eseri yaratmak istiyoruz. Hikâye bu işin tam olarak kalbinde yer alıyor ve en önemlisi bu. Ancak teknoloji, sahnede kullandığınız bir mikrofon bile hikâyeyi başkalaştırır. Yaka mikrofonundan önce, sahnedeki oyuncu arka koltuktaki izleyiciye ulaşmak için çok daha yüksek düzeyde ses çıkarmak durumundaydı. Bu bir damla gözyaşı eşliğinde yakınlaşma olanağına sahip olmadığınız anlamına gelir. Film çektiğinizde oyuncu daha gerçekçi ve incelikli olabilir. Böylece sanal prodüksiyon, canlı yayın gibi olasılıklar ortaya çıkar. Sanal prodüksiyonla birlikte biz oynadıkça arka plandaki görüntü değişir. Hikayedeki değişimleri yansıtır. Aynı anda eş değerde ve gerçekten ilginç bir üçüncü kültür estetiği taşır. Bir film yazarken her kelimesi alt metni beslemelidir. Tüm çerçeve alt metni beslemelidir. Çerçevenin içindeki her obje alt metni beslemelidir. Burada da tüm arka plan ve ön plan, bunların arasındaki etkileşim alt metni beslemeli.

SE – Merak ettiğim bir başka konu var ve belki bir şekilde sözünü ettiğin üçüncü kültür estetiği ile bağlantılı olabilir. Normal ve standart bir oyunda bir amaç vardır. Örneğin futbolda ya da basketbolda skor yapmanız gerekir. Super Mario gibi basit bir video oyununda bozuk paraları toplar ya da mantarların üstünde zıplarsınız. Sizin geliştirdiğiniz *Black Rabbit* adlı bu oyunda bu tür bir amaç gözlemleyemedim. Sadece ilerliyorsunuz ve bir şeyler keşfediyorsunuz ama bozuk para toplamıyorsunuz ya da canavarları yok etmiyorsunuz. Bu amaçsızlık durumu üçüncü kültür estetiğine ait bir şey mi?

MA – Bu gerçekten çok ilginç bir bakış açısı. Evet. Aslında tüm kurulum üçüncü kültür estetiği taşıyor. Bunu daha önce yapmadık. Gerçeklikleri çok sıra dışı biçimde harmanlıyoruz. Üçüncü kültür çocuklarının çok eşsiz bir perspektif taşıdığını başta da konuşmuştuk. Tüm kurulum ve gösteriyi yaratma şeklimiz üçüncül konumdan dünyayı deneyimlemeye yönelik bir perspektif taşıyor. Oyunun kendisi tipik açık dünya araştırma oyunları ile benzerlik içinde. Birleşik Krallık çıkışlı hikâye temelli öncü oyunlar, 2014 yılında yaygındı. Genellikle bu oyunlar bir İngiliz köyünde geçerdi. Kendinizi İngiliz köylerine özgü detaylarla donatılmış çok güzel bir ortamda bulurdunuz ve etrafı araştırmaya koyulurdunuz. Sizin keşfettiğiniz şey, bu türden oyunların iletişimi puanlardan ve seviyelerden öte, dünyaya daha yakın bir yere taşımaya çalıştığını gösteriyor. Etkileşimleriniz gerçek dünyaya daha çok benzeyen bir dünyaya, dolan süreleriniz olmadan, oldukça sezgisel ve akıcı bir şekilde ortaya çıkacak şekilde tasarlanmıştır. Bir ormanda keşfe çıktığınızı düşünün, oyun tasarımcıları bizimkinde olduğu gibi senin önüne bir orman yolu çıkardılar ve bir bıçak buldun. Bıçak anıyı ve hikâyeyi tetikliyor. Oraya ulaşmak için, sizi oraya yönlendirecek belirli şeyleri bilmek yerine, gerçek dünyada ya da sanal alandaki bir insan olarak, ormana giden yolu sezgisel olarak takip edersiniz. Bugünlerde nereye gitmek istediğinize karar verdiğiniz açık dünya araştırma oyunları tam olarak böyledir. Oyun tasarımının ve anlatısal mimarinin etkisi altındasınızdır. Neden oyunlar bu kadar güçlü, neden bu kadar popülerler? Bir temsilcinizin olması, ne yapacağınızın önceden belirlenmemiş olması ve kendi başınıza bir şeyler keşfedebiliyor olmak bunda oldukça büyük bir faktör.

SW – Oyunların evriminden bahsedecek olursak, birincil evre dediğimiz 1970'lerde, oyunlar piyasaya çıktığında, işlemci hızı çok düşükken, ekranda üç çizgi vardı. Bunu heyecan verici kılmak için hikayeler yazıldı. Piyasaya çıkan oyunlarda ekranda bir metin olurdu ve o dünyayı zihninde imgelerdin. Programlaması kolay şeyler puanlar, obje toplamak ve mantarların üzerinde zıplamak gibi şeylerdi. Video oyunları gelişmeye ve büyümeye başladıkça bunların içine hikayeler yerleştirilmek istendi ama bu pek çok açıdan çok zordu. Grafik işlemi ve genel işleyiş açısından bunları sinemanın yaptığı gibi yapmak mümkün değildi. 2008 – 2009 yıllarında bunlar grafik bağlamında çözülmeye başladı ve çok ilerledi. 2011'de video oyunları sinemayla aynı kapasiteye ulaştı. Her ikisi de 45 milyar bütçe seviyesindeydi. Video oyunlarının yarattığı ekonomik baskı bunların büyük ölçekte bir araç ama aynı zamanda büyük ölçekte bir gelir kaynağı olmalarından kaynaklanıyor. Büyük şirketler bunlardan daha fazla üretmeye yönelik bir baskı altındalar. Üstüne üstlük yapay zekâ video oyunlarında ihtiyaç duyulan grafik kartlarının aynısı tarafından yönlendiriliyor ve bu nedenle işlem gücünün artırılması konusunda da eşit seviyede bir baskı var. 2009'a geldiğinde iki dünya görürüz. Kılıç kullanarak ateş etmek gibi tüm klişeleri ve garantili nakit değeri ile video oyunları dünyası ki bu klişeler hala oldukça güçlü, çünkü oynayacağımız oyunların çoğu teknoloji açısından oldukça eski. Sonra hikâye fikrini öne çıkaran bir dizi var ki bunlar genellikle

deneysel ve finansman açısından bağımsızdır. Bunların ancak bazıları 2015 ve 2016'ya gelindiğinde büyük fon almaya başladı. Dolayısıyla sözünü ettiğimiz oyunlar 2009 ile 2018 arasındaki oyunlardır. Bunlar şu anda büyük oyunlar ve büyük bütçeler taşıyorlar. Açık bir dünyadasın, etrafta yürüyorsun, tıpkı sinema gibi ancak ana karakter sensin. Görsel sadakat sinemaya yakın ama sen başrolde sin. *Everybody's Gone to the Rapture* gibi liste başındaki bir oyunu ele alırsak, Birleşik Krallık'ta herkes ortadan kaybolmuştur ve siz parçaları birleştirerek ne olduğunu anlamaya çalışırsınız ve bunu yaparken kendi zihninizdesinizdir. Artık puan kazanmıyoruzdur. Görsel sadakate ve hikâyeye sahibizdir. Çünkü işlemci gücümüz vardır ve kod anlatıyı belirlemez. *The Arrestor* çok daha lineer. Milli Park'tasınız ve siz yürürken hikâyeye ortaya çıkmaya başlar. Çoğunda etrafta yürürsünüz ve bir şeyler bulmaya çalışırsınız. Nerede olduğunu hatırla, bu işte yenisin ve parktasın. Keyfini sürebileceğin bir ortam. Bizim geliştirdiğimiz oyun bu alanda yer alıyor. Ayrıca yanı sıra video oyunları büyük iştir. Bu yıl 300 Milyar Dolar bütçe değeri taşıyor. Aynı anda sinema ise 12 Milyar. Radikal bir biçimde bu alana kayıyoruz. Başka bir aracı ele alalım. Genel anlamıyla tiyatro düşüştü. Pandemi öncesinde Birleşik Krallık'ta ölçümlendiğinde immersive tiyatro yükseliyordu. Bu geniş anlamda baktığınızda umut vericiydi. Video oyunları ile ilgili bir sorun şudur ki, tiyatroya giderken tek yapmanız gereken 20 Pound ödeyerek bilet almaktır ve içeri girersiniz. Video oyununu ilk kez oynamak için ise konsol almanız gerekir. İkinci el bir konsol 150 Pound tutarındadır. Yenisini almak ise 500 Pound. Bu sinematik video oyunlarından birini ilk kez oynamak için bilgisayar alırsanız, 1000 Pound eder. Yani çeşitli erişim sorunları var ve bu konuda başarılı olan sadece 5 ya da 10 açık dünya hikâyeye oyunu var. Sinemayı, tiyatroyu, hikayeleri seven ve bizi Marvel filmlerinden daha derin ve sıra dışı yerlere taşıyan hikayelerin peşindeki bizim gibi insanlar için bir engel var. Bunları deneyimleyebilmek için teknolojiye yatırım yapabilecek yeterli sayıda kişi her zaman bulunmuyor ve biz bu alanda çalışıyoruz. Biz bu gerçekten derin kültürel oyunların işlevlerini kullandığımız bir iş çıkarıyoruz ama bunları 20 Pound verip girebildiğiniz bir alana yerleştiriyoruz.

SE – Benim için yeni bir bilgi. Böylece bu tür oyunların varlığını ve nasıl buraya ulaşmış olduğumuzu öğrenme şansım oldu. Hikâyenin ana karakter araştırdıkça ortaya çıktığı türde oyunlar... *Black Rabbit* hakkında çok daha net bir görüşe sahibim şu anda. Size sormak istediğim bazı daha genel sorularım da var. Kendinizi tiyatronun hangi alanında görüyorsunuz?

SW – Tiyatro alanında çalışıyoruz ama tiyatro dışında da çalışıyoruz. 1990'larda sinemanın nasıl olduğunu düşünün. Sinema yazarlardan, yönetmenlerden, oyuncularından ve bu gibi net rollerden oluşuyordu. Dijital videonun yükselişiyle birlikte bu roller yıkıldı ve dijital video yönetmenleri ortaya çıktı. Dijital video yönetmeni ışık bilgisine ihtiyaç duyardı, yazabilme becerisine ihtiyaç duyardı, kurgu yapabilmeliydi. Buna benzer bir durumu temsil ediyoruz. İnşa etme bilgisine sahibiz. Yazılım inşa edebiliyoruz, Müzik tasarlayabiliyoruz, müziği icra edebiliyoruz vs. Bu gösteride bir dramaturgla çalıştık ve bize yardım etti. Genelde bu gibi stereotip roller video oyunlarının dünyasına girdiğinizde biraz erimeye başlar. Video oyunu stüdyosuna girdiğinizde klasik bir ekipte yazılımcı, tasarımcı, hikâyeye tasarımcısı vardır ama bu roller birlikte çalışır. Herkes birlikte çalışır.

MA – Biraz disiplinler arası olduğumuzu söylemek gerekir. Film yazarlığından, yönetmenlikten, müzikten ve tiyatrodan geliyoruz. Oyun makinelerini ve üç boyutlu modellemeleri kullanıyoruz. Dolayısıyla bu farklı yetenekler üst üste gelince bize oyun, müzik, tiyatro ve sinemanın kesiştiği bir yerde duran bu tür bir şeyi yaratma olanağı sağladı. Bu tıpkı üçüncü kültürdeki gibi kendine has bir perspektif. Tiyatrolara, sinemacılara ve sanatçılara eğitim ve danışmanlık verirken onların bir perspektif taşıdıklarını ve bu perspektifin dışına çıkmanın ve başka bir açıdan bakmanın onlar için çok zor olduğunu görüyoruz. Çünkü oyun sinemadan değil tiyatrodan da uzak. Oyun tamamen başka bir şey. Hikayeleri başka bir araçla nasıl anlatacağınızı keşfetmeniz gerekiyor. Asıl yapmaya çalıştığımız şey bu yeni alanı tamamen keşfetmeniz. Filmde kameraya bakarsınız. Video oyunu makinesinde sanal bir kameranız vardır. Onu film kamerası gibi görüntüyü iki boyutlu taşıyan ve herkesin aynı şekilde göreceği bir kamera gibi düşünürseniz yanılırsınız. Bir oyun dünyasında birinci kişi kamerasında olabilirsiniz, bir yere varır ya da orada kendinizi bulursunuz. Hikâyeye tasarımcısı, sinemacı ya da yönetmensiniz çekimi çerçeveye koyamazsınız. Karakterin benim baktığım yere bakmaz, bir şeyler gözden kaçır. Her şey farklı şekilde tasarlanmıştır. Lineer hikayelerin nasıl işlediğini, uzamsal hikayelerin nasıl işlediğini, sesin nasıl işlediğini bilmeniz gereken disiplinler arası bir yaklaşım. Bütün bunları bir araya getirip yeni bir şey ortaya koyan, halen deneme aşamasındaki deneysel bir iş.

SW – Örneğin film yazarlığında sinematografinin nasıl işlediğini tam olarak bilmeniz gerekmez. Aslında özellikle sinematografik içerik yazmanız özellikle gerekli değildir. Hele amatörseniz asla “yakın çekim” ya da “kestik” gibi ifadeler kullanmazsınız. Belki bazen buna yakın şeyler söylersiniz ama genelde sinematografi bilmeden bir hikâyeyi görsel olarak anlatım yönünde cesaret duyabilirsiniz. Sinematografi bilmeseniz de olur. Sinematografi okula gidip ayrıca okumanız gereken karmaşık bir alandır. Video oyunlarına gelince eğer oyun makinesinin nasıl çalıştığını bilmezseniz bu dünyada hikayeler yaratmakta gerçekten zorlanırsınız. Genelde bir video oyununa metinle başlamazsınız. Bu çılgınca olur. İnteraktif ve zaman ilerledikçe bir video oyununda sahip olduğunuz işlevlerin arkasında yatan işlem gücü giderek artmaktadır. 2010’larda yükselen oyunlarda, oyuna başlarken oyuncu karakterinin tasarımına karar veriyordu. Karakterinin akışına, davranışına karar veriyordu. Sadece nasıl görüldüğüne değil, oldukça derin ve içsel bir düzeyde kim olduğuna. Bu şekilde hikâye yazamazsınız, çünkü karakterin kim olduğunu bilmiyorsunuz. Oyuncu karakterin kim olduğuna karar veriyor. 30 saat oynadıktan sonra tasarladıkları karakteri değiştiriyorlar. Bu doğal olarak bir çöküş. İnteraktif ortamda çalışmak için gereken becerilerin eklettik bir doğası var. Çünkü pek çok şeyden aynı anda anlamamız gerek. Bunun sonucunda birbirimizin rollerini birçok yönden kopyalamamız gerekir. Getirdiğimiz ekip üyelerinin video oyunlarını anlaması gerekir. Geniş ve eklettik bir anlayışa sahip olmaları gerekir. Saf anlamıyla tiyatrodan ve saf anlamıyla sinemadan oldukça farklıdır.

SE – Peki işinizde gerçeklik ve kurguyu nasıl konumlandırıyorsunuz?

MA – Sanırım kullandığımız araçların doğası gereği gerçekliğin ne olduğu konusundaki anlayışımız başka bir yere kaymış durumda. Gerçeklik kavramının kendisiyle ilgili çok oyuncu bir duruşumuz var. İşlerimizin çoğu gerçekliği ve sanal alanı bir araya getirmeye yönelik. Bunu yaparken de gerçekliğin ne olduğunu sorgulamaya çalışıyoruz. Çok boyutlu dünya sorusu, sanal benlik ve gerçek benlik sorusu... Gerçekliği gerçek yapan nedir? Tanrının öyküsü, insanlığın öyküsü, teknolojinin öyküsü...

SW – Tıpkı *Black Rabbit*’te olduğu gibi, gerçek hikayeler gerçek hikayelerdir. Oyunda duyduğunuz hikâye benim neden bugün bir terapi seansında üçüncü kültür çocukları hakkında bir kitap okuma önerisi aldığımı anlamınıza yardımcı olur. Dünyada bugünkü davranış biçimimi açıklar. Bunlar anahtar hikayelerdir. Myra’nın hikayesi de öyle. Öte yandan çocukken bir araya gelmedik ama ikimiz de kendimizi içinde bulduğumuz üçüncü kültür alanında bulduk. Bu da bir katman yaratıyor, gerçeklikle kurguyu bir araya getiren metaforik bir katman.

SE – Evet. *Black Rabbit*’te benim gördüğüm de buydu. Peki gerçek hayattan materyal toplarken bu materyali neye göre seçiyorsunuz?

SW – Benim tepelerde uyuyup sonra yürüyüşe çıktığımı anlattığım hikâye yirmili yaşlarımda yazdığım bir hikâye, şarkısını da yaptım. Bunu insanlara anlattım. Bunun kritik bir anı olduğunun uzun zamandır bilincindeydim. Yaşarken, çocukken deneyimlediğim, normal gibi görünen pek çok şeyden biriydi. Büyüdükçe ve başkalarıyla tanıştıkça kendi çocukluğumdaki bazı şeyler diğerlerininkinden farklı gelmeye başladı. Hikâye aklımdan çıkmıyordu. Anı oradaydı. Böylece hikâyeyi sorgulamaya başladık. Kritik bir andı. Bu üzerinde düşünülen değil, daha çok hissedilen bir şey.

MA – Ben biraz da senin hikayene tepki olarak bir hikâye seçtim sanırım. Hikayedeki dinamiğe bir yanıt olarak. Biraz karşıtlık içeren. Kocaman bir açık dünyada, araştırılmayı bekleyen, bir sıkışmışlıktı. Dünyadan dışarıda bırakılmış olma hissi içeren bir sıkışmışlık fikri. Bir odada kapalı kalmak ve yalnız olmak, senin geniş ve büyük bir alanda yalnız olman ile ilginç bir karşıtlık içeriyordu. Küçük bir alanda bile gizli noktalar vardır ve olduğunuz yerin dışına çıkabilirsiniz. Sizin üstünüze atlayacak şeyler de vardır. Yatağınızın altında veya dolabınızın içindeki şeyler. Çünkü korkmuşsunuzdur. Korku içindedesinizdir. Oldukça güvensiz hissedebilirsiniz.

SW – İlginç bir nokta da şu ki, benden 12 yaş daha gençsin. Ben büyürken genelde, gençlerin özgürce koşabileceği geniş boş alanlar vardı ve buna izinliydim. X kuşağı diye bilinen kuşak, böyle büyük bir özgürlüğe sahipti. Ben ve arkadaşlarım tepelerdeki arazilerde buluşup yanımızda silah ve bıçaklarımızla birlikte geceyi geçirirdik.

MA – Bu bir o kadar da kültürel bir şey. Çocukluktan genç kadın olmaya geçmekte olan kırılğan biri olarak ailem beni korumaya çalışıyordu. Ne yaptığım konusunda dikkatli olmayı bana aşlamaya çalışıyordu. Erkek kardeşime daha farklı davrandılar. Onun sözünü ettiğin gibi özgürce hareket etmeye daha çok izni vardı.

SW – Bu konuda şunu da eklemek gerekir. Terapistim bana sözünü ettiğim kitabı okumamı söyledi ve üçüncü kültür hakkında konuştuk. Terapistim bana üçüncü kültür çocuklarının birbirini nasıl bulduğundan bahsetti. Tüm arkadaşlarım uzun yıllar boyunca birinci kuşak göçmenlerin çocuklarından oluşuyordu. Üniversitede ise kendimi odadaki beyaz çocuk olarak buldum. *Black Rabbit*'te olduğu gibi iki farklı mekânda başlayan iki karakter aynı yere ulaşıyor. Son gösterimizde daha önce gitmediğimiz bir yerde oynadık. İki tür izleyici vardı. Bir grup bizi tanıyan izleyici, diğer grup ise bizi ilk defa görenler. Daha sonra fuayede fark ettim ki bizi tanıyanlar gerçekten karışık bir kalabalıktı. Çeşitli etnik kökenlerden oluşuyordu. Bizi tanımayanlar daha gençti. Örneğin bir masada altı siyah, diğer masada beş beyaz gibiydiler. Buradan bir sonuca varmayacağım ama bizi takip edenlerde bir tür üçüncü kültür ortaklığı gözlemlediğimi söyleyebilirim.

MA – Bu Britanya kültürüne dair ilginç bir nokta. Amerika'da randevu kültürü, arkadaşlık kültürü daha farklıdır. Daha az karışık ama net bir fark var. İşçi sınıfı komüniteleri daha birbirine yakındır. Benim büyüdüğüm yer tamamen işçi sınıfının hâkim olduğu ve dünyanın her yerinden insanlarla dolu bir yerdi ama ailem çok karışık, İspanyol, İrlandalı, İngiliz... Üçüncü kültürün birleştirdiği bir şey gibiydi. Hepsi dışarıdan insanlar ve iş için gelmişler. Birleştiren nokta bu. Sabitlenmiş bir çerçeveye yok gibiydi.

SE – Eserlerinizi sahneye koyarken gerçek kişileri mi yoksa oyuncularını mı kullanırsınız? *Black Rabbit*'te gördüğüm kadıyla oyuncuları gerçek kişi olarak kullanıyorsunuz. Kendi adlarınız ve oyuncu kimliğinizle sahnedesiniz. Bu konuda neler söyleyebilirsiniz?

SW – Sanatı izleyici olmadan yaratamayız. Son iki işimizde metaverse alan yaratık. İzleyici katılımcılar metaverse alana geldiler ve oyuncularla tanışıp sohbet ettiler. Bu sohbetler kayda alındı ve biz bu kayıtlardan eser ürettik. İzleyiciyi genel olarak merkeze alıyoruz ve video oyunlarını kullanıyoruz. Bunu yapmanın farklı yollarını araştırıyoruz. Üst düzeyde sanat eseri üretmeye çalışıyoruz. Ancak izleyici her zaman merkezi bir yer tutuyor. İki eserden birinin adı *Thousand Conversations About Death* (Ölüm Hakkında Bin Sohbet), diğeri ise *Carnaval* (Karnaval) adını taşıyordu. İkisinin de merkezinde izleyicinin sesi vardı. Bunları teknoloji sayesinde canlı icra ediyoruz ama hikâyeyi izleyicinin kendisi oluşturuyor.

SE – Sizin özelinizde ayrıca ilginç bir durum var. Çalışmalarınız aynı anda başka bir yere, zamana ve kişiye atıfta bulunurken şimdi, burada sizin tarafınızdan kendi karakterinizle icra ediliyor. İzleyiciyle ilişkinizi nasıl tanımlıyorsunuz? İşleriniz genelde izleyici katılımına açık mı? Onları nasıl konumlandırıyorsunuz?

MA – İzleyici katılımına en üst düzeyde yer vermeye çalışıyoruz. En önemlisi izleyiciye anlamlı roller vermek, eserde temel bir rol üstlenmeleri, yaptıkları seçimlerin hikâyeyi gerçekten etkilemesi, gösteriye bir etkide bulunmaları en önemli amacımızı oluşturuyor. 2018'den bu yana bunu başarma yönünde önemli adımlar attık. *Black Rabbit* izleyiciye Twitch aracılığıyla oyunla etkileşimde bulunma imkânı veriyor. Aynı anda farklı yerlerden katılım sağlanabiliyor. Gerçekten anlamlı bir interaksyon kurulumu nasıl mümkün olabilir? En üst seviyesi nedir? Bu bizim temel motivasyonumuzu oluşturuyor.

SW – Royal Shakespeare Company gibi organizasyonlara danışmanlıkta bulunduğumuzda, onları sahnede elinde bir demet çiçekle duran yönetmen fikrinden uzaklaştırmaya çalışıyoruz. Sahnede kendini elinde bir demet çiçekle bulan tarafın izleyici olmasını nasıl sağlayabiliriz? Deneyimin sonunda kutlanan tarafın izleyici olmasına çalışıyoruz. Bu video oyunlarının zaten yapmakta olduğu bir şey. 2016'dan bu yana video oyunları bunu hikâye temelli içerikle gerçekten çok iyi başarıyor. Biz bunun ileride nereye doğru gittiğini düşünüyoruz. Bir sonraki aşama nedir? Daha demokratik bir kültüre nasıl ulaşabiliriz? Elit bir grubun içerik üretip alt seviyedeki bir grubun bunun tüketicisi olduğu bir kültürü nasıl aşabiliriz?

SE – İzleyicinin kendini sahnede elinde bir demet çiçekle bulması gerçekten de ilginç olurdu. *Black Rabbit* işinize dönecek olursak, orada izleyicinin sahneye kâğıttan uçak attığını gördüm. Bu nasıl oldu?

MA – Bu çok ilginçti. Çünkü biz o işi terk edilmiş bir yerde oynadık. Eski bir depoda. Yaş konusunda çok çeşitlilik içeren bir izleyici grubuydu. Gençlerin çoğu Twitch aracılığıyla etkileşime girdi. Onların varlığı Twitch üzerinden işliyordu. Daha ileri yaştakiler tamamen bize odaklanmıştı ve telefonlarına bakmadılar. Daha ortadaki yaş grubu tam arada bir yerdedi. Yarı yarıya Twitch'te ve bizimle aynı mekandaydılar. İçgüdüleri eyleme yönelikti. Katılmak istiyorlardı. Bir grup genç oğlanı Twitch'te gördük. Alana katılmak ve bir şeyler yapmak istiyorlardı. Biri kâğıttan bir uçak yaptı ve sahneye atmak istiyordu. Yanında ise annesi yapmamasını söylüyordu. Ancak cesaretini topladı ve bunu yaptı. Bu harikaydı. Bir tiyatro mekânında sahneye kâğıttan bir uçak fırlatabileceğini hissetti. Çünkü biz zaten onunla Twitch üzerinde etkileşim içindeydik. Bu ona bunu yapabilecek alanı tanıdı. Bu işin bir boyutu. Diğer boyutu ise yaratıcı süreçte izleyicinin katılımı ve tepkisi ile iş birliğine dayalı bir yerde duruyor olmamız. Bir müdahale olduğu zaman o ana izin vermek. Yaratıcı sürecin akışkan ve duyarlı olması.

SW – Eğer bir video oyunu yapmak için 100 Milyon pound bütçemiz olsa yüzlerce kez her şeyi kullanıcıya yönelik olarak yeniden düzenlerdik. Çünkü her zaman konseptiniz ve kullanıcının buna vereceği tepkilere yönelik bir ön kabulünüz vardır. Ancak genelde öyle tepki vermezler. Bizim bunu test etmek için bir bütçemiz yok ve süreç içindeki geri bildirimlere dayanarak her seferinde kendimizi güncelliyoruz. Her gösteride izleyicinin katılımını gözlemliyor ve ne nasıl işlediyse buradan yaptığımız çıkarımlarla bir sonraki izleyiciye doğru ilerliyoruz. Gördüğün erken aşamadaki bir gösteriydi.

SE – Terkedilmiş bir depoda oynadığınızı söylediniz. Gösteri mekanını nasıl seçiyorsunuz? Gösteri mekânı sizin için yaratıcı sürece dahil olan bir seçim mi? Mekân ile olan ilişkinizi nasıl tanımlarsınız?

MA – Benim için gerçekten önemli. İlk immersive çalışmalarım izleyicileri bir mekâna davet etmeye yönelikti. Geleneksel mekânlarda yaptığım çalışmalarda da hep farklı alt kümelerden insanları oraya taşıdım. O insanlar için sanatın farklı bir anlamı var ve bu mekânlar o insanları dışlıyor. Bu yüzden alternatif mekânlar aradım. İzleyicileri rahat ettirebilmek için. Gelmeye alışık oldukları mekânlarda yeni bir şey deneyimleyebilmeleri için. Eski bir kilisede de oynadık. Örneğin *Thousand Conversations About Death* işimizde, kilisede mumları yaktık, geniş ekranlar yerleştirdik. Kilisenin kilise oluşuyla oynadık. Önceden bilinen tanınan bu mekânın tanıdıklığı ile iletişime geçtik. Bu bir atmosfer yarattı. Huzurun kendisiydi yarattığımız bir bakıma. Kesinlikle mekân bu işin önemli bir parçası ve alt metni çok besliyor. Eserde bir atmosfer yaratıyor ve kimin nereye geldiğini sorguluyor.

SW – Birleşik Krallık çok fazla sınıf ayrımı içeren bir toplum. Birleşik Krallık'taki sanat çok büyük oranda üst-orta ve üst sınıflar için tasarlanıp üretilir. İşçi sınıfından ve düşük gelirli insanlar bu tür sanatın üretilip sunulduğu mekânlarda kendilerini rahat hissetmez. Bu Britanya kültürü ile yakından ilişkili bir durum. Myra'nın söylediği gibi biz işçi sınıfı kökenliyiz. Geçen yılki bir rapor işçi sınıfından sanatçıların %20'lerden %7'lere düştüğünü söylüyordu. Biz bu oranı yükseltmeye çalışıyoruz. Kültür mekânı olmayan yerlerde insanların daha rahat hissetmesini sağlayabiliyoruz.

SE – Ekonomik ve dramaturjik anlamda farklı boyutları olan bir durum. Hem farklı sosyal gruplar tarafından erişilebilir olmasını amaçlıyorsunuz, hem de dramaturjik olarak anlamlı olmasını ve bir alt metin yaratmasını sağlamak istiyorsunuz. Mekâna oldukça duyarlısınız. Teknoloji ile olan ilişkinizi nasıl tanımlarsınız? Dijital medya ve yapay zekâ gibi araçlar sizin için ne anlama geliyor?

SW – Yapay zekâ bizim için ışık ve mikrofon gibi sahnedeki herhangi bir araç. Ya da sinemadaki kamerada farklı lensler neyse o. Her teknoloji size hikâyeyi anlatmak için farklı bir araç sağlar. Biz yapay zekaya yeni ama aslında çok da yeni olmayan interaktivite boyutunu katıyoruz. Oynadığınız *Super Mario* oyununu düşünün. Bir de şimdi bir oyun oynadığınızı, bir karakter ile tanıştığınızı ve onunla zekice bir konuşma yaptığınızı düşünün. Bu oyunun doğasını dramatik bir şekilde değiştirir. Biz teknoloji aracılığıyla bunu araştırıyoruz.

SE – Siz bu ortamda yaratıyorsunuz. Bu sizin için yaratıcı alanın kendisini oluşturuyor. Buna özel bir rol vermiyor aksine bunun içine yerleşiyor ve orada çalışıyorsunuz. Peki işinizin mimesis ile olan ilişkisini nasıl tanımlarsınız? Post-mimesis ve yeni mimesis kavramlarından ne anlıyorsunuz?

SW – Kullandığın kelimeyi tekrarlar mısın?

MA – Sorunu biraz açıklayabilir misin?

SE – Tabii. Antik Yunan’dan bugüne biz sanatı ve sanatçıyı mimesis ile açıkladık. Sanat hayatı taklit etti ya da biz öyle tanımladık. Yirmi birinci yüzyılda, hatta tarihsel avangarttan beri bu sürekli değişime uğradı. Şu anda hayatı yansıtmakta mıyız yoksa sahnede yeni bir gerçeklik mi yaratıyoruz? Sahneye bir başka karakteri temsil ederek çıkmayabiliyoruz. Sahnede gerçek insanları taşıyabiliyoruz. Örneğin bir temizlik işçisini sahnede görebiliyoruz. Sizin işinizde sizi sahnede Myra ve Simon olarak görüyoruz. Kendi deneyiminizi sahnede koyuyorsunuz. Bu hala hayatı yansıtıyor mu? Hayatı yansıtmanın yeni bir yolu mu? Yoksa temsil fikri bizim geride bıraktığımız bir şey mi? Artık temsiliyet kullanımdan kalktı mı? Hayatın kendisini sahnede mi koyuyoruz? Bunlar mimesis etrafındaki tartışmalardan bazıları. Bazen yeni mimesis ve post-mimesis gibi kavramlar kullanılıyor. Kendinizi bu bağlamda nasıl konumlandırırsınız?

SW – İşimize eğer geniş anlamda bakarsak, çok fazla harmanlama görürüz. Gerçeklik izlenimlerinin harmanlamalarını bir kurgunun içine yerleştiririz. *Black Rabbit* bu anlamda sıra dışı. Çünkü kendimizi ve hikayelerimizi merkeze koyduk.

SE – Onu bu yüzden seçtim.

MA – Ayrıca çevrimiçine taşıma fikri ve Twitch yayıncısını kendimiz olarak oynamamız önemli. Çevrimiçinde kendinin aynı versiyonu değilsin. Twitch bir şekilde üçüncü kültür çocukları ile çakışıyor. Twitch üzerinde kendi davranışını maskeliyorsun ve o sana bir davranış biçimi getiriyor. Bu da bunun parçası. Üçüncü kültür çocukları başka bir kültürden gelen ailelerde ve başka bir kültür taşıyan bir coğrafyadalar. Örneğin daha üst sınıftan insanlarla buluştuğumda aksanıma değiştirdim. Farklı davranırdım. Şu anda herkes farklı platformlar arasında uzantıları olan dijital bir kimliğe sahip. Ancak bu gerçek dünyada da çok uzun zamandır vardı. Bence bu bir tür remiks. *Black Rabbit* oynarken, kendi kişisel hikayelerimizi anlatıyoruz ama bir Twitch personası altında. Bu bize oyuncu olarak bunun içine daha derinden girebilmemizi sağlıyor. Çünkü bizi maskeliyor. Böylece kameraların karşısında çok kırılğan olmuyoruz. Gerçek bir hikâye anlatıyoruz ve dramatik olarak çok güçlü.

SW – Postmodern teorideki simülakra kavramı bu fikrin postmodern perspektifteki karşılığı gibi. Bir gerçeklik yok ve bir şeyin pek çok simülakrumu ya da yansıması var. Hikâyeyi kimin anlattığına bağlı olarak hikâye o kişinin yararına değişir. Gerçeklik kayar. Hikâyeler bu güce sahiptir. Ancak burada bir güçler dengesizliği var. Kullandığımız araçlar ve anlattığımız hikâyeler hakkında düşünüyoruz ki bu dengesizliği güce dönüştürebilelim. İnsanlara güçlendiklerini hissettirebilelim. Tabii ki bir simülakrum yaratıyoruz ve insanları oraya taşıyoruz ki dünyada daha fazlasını yapabildiklerini hissetsinler. Haberlere baktığınızda gerçeklik bir bakış açısından yansıtılmaktadır. Tarihe baktığınızda da öyle. Hikâyeyi başka biri anlatsa tamamen farklı olurdu. Biz belki de bunu yaptığımızın biraz daha farkındayız.

SE – Sanırım bu bizi post-mimesis alanına taşıyor. Her ne kadar net bir tanımı olmasa da gerçekliğin sahnedeki yansıması için yeni yollar ve gerçekliğin subjektif yansıtılması gibi unsurları içeriyor. Sahnede yeni bir gerçeklik yaratmak da sahnede suret ya da temsiliyet yerine asıl olanı çıkarmak da bunun içinde. Peki üretimlerinizi finansal olarak nasıl sürdürüyorsunuz ve bu içeriklerinizi nasıl etkiliyor?

SW – Bunun iki yanıtı var. Biri pandemi öncesi, diğeri pandemi sonrası. Pandemi öncesi sürekli turnede ydik. Sadece gösteri için değil, on yıl öncesinden başlayan Immersive Story Lab adlı bir komisyonumuz vardı. Kültür kurumlarında verdiğimiz bir kurs diyebilirim. Opera, drama, film gibi alanlarda oynanabilir kültür ve hikâyenin geleceği konularında çalıştığımız bir program. Bir yere gider, bir gösteri yapar ve Immersive Story Lab yapardık. Bunu yaptıkça gösteri evrilirdi. Birleşik Krallıkta Arts Council vardır. Arts Council’e başvurur ve organizasyondan eser üretmek için komisyon alırdık. İlk pandemide uluslararası turne sıfıra indi. Şimdi eser üretiyoruz, günümüz teknolojisinin beş yıl ilerisindeki eserler. Bulgularımızı, Sürükleyici Hikâye Laboratuvarı kapsamında paylaşıyoruz. Bunları konuk sanatçı programlarında sunuyoruz. Kültür organizasyonlarıyla ve akademik kurumlarla iş birlikleri yapıyoruz. Daha az gösteriyle ve daha çok araştırma ile ilerliyor bugünlerde. Çeşitli ortak başvurular hazırlıyoruz.

SE – Peki bu başvurular içeriğinizi etkiliyor mu? Sizce kendinizi başvurulara göre güncelliyor musunuz? Yaratıcı çerçevenizi başvurulara göre belirliyor musunuz?

MA – Bence kriterlere göre şekillenmemek mümkün değil. Her yerde çeşitli kriterler ve kategorizasyonlar var. Teknoloji de bu fonlarda ilginç bir yer tutuyor. Eskiden çok küçük bir alanda yer alan video oyunları ve interaktivite şimdilerde tanınan bir alana dönüştü. Ancak biz özde kendi itkilerimize sadıkız. Her ne kadar çerçevelere uygunluk göstersek de temelde yaptığımız ve yapmaya çalıştığımız şeyi yapmaya devam ediyoruz. Kendimizi başvuru kriterlerine uygun ifade etsek de inanmadığımız bir şeyi yapmıyoruz.

SW – Burada şöyle bir gerçek fayda var, ödenek alıyoruz. Örneğin bu yıl Stoughton'da bir ödenek aldık. Bu gerçekten harika çünkü başka şekilde yapmamızın mümkün olmadığı bir araştırmayı yapmamızı sağlıyor. Ancak Arts Council orada duruyor. Biliyoruz ki oraya geri dönebiliriz. Gezip gördükçe esinleniyoruz ve fikirlerimizi not alıyoruz. Çıkarımlarda bulunuyoruz ve başvuru konuları belirliyoruz. Başvuru yapıyoruz ve genellikle başarılı oluyoruz. Çok şanslıyız. Yüksek bir başarı oranımız var. Bu da yeni alanları araştırabileceğimiz anlamına geliyor. Bu bir yolculuk ve Arts Council bizim için bir güç kaynağı.

SE – Sanırım bu çalışma biçimi sanatçılar arasında bir iş birliği ve değiş tokuş kültürünü de yaygınlaştırıyor. Öte yandan başvuru kriterlerine uyum sağlarken yaratıcı önceliklerinden taviz vermemek de bir esneklik ve güç göstergesi. Zaman ayırdığınız için çok teşekkür ediyorum. Ekleme istediğiniz bir şey var mı?

SW – Bence yeterli. Teşekkür ederim.

MA – Bence de öyle. Çok teşekkürler.