

Röp: Yetkin Nural
Foto: Aylin Güngör - Sadı Güran
Styling: Ece Özel

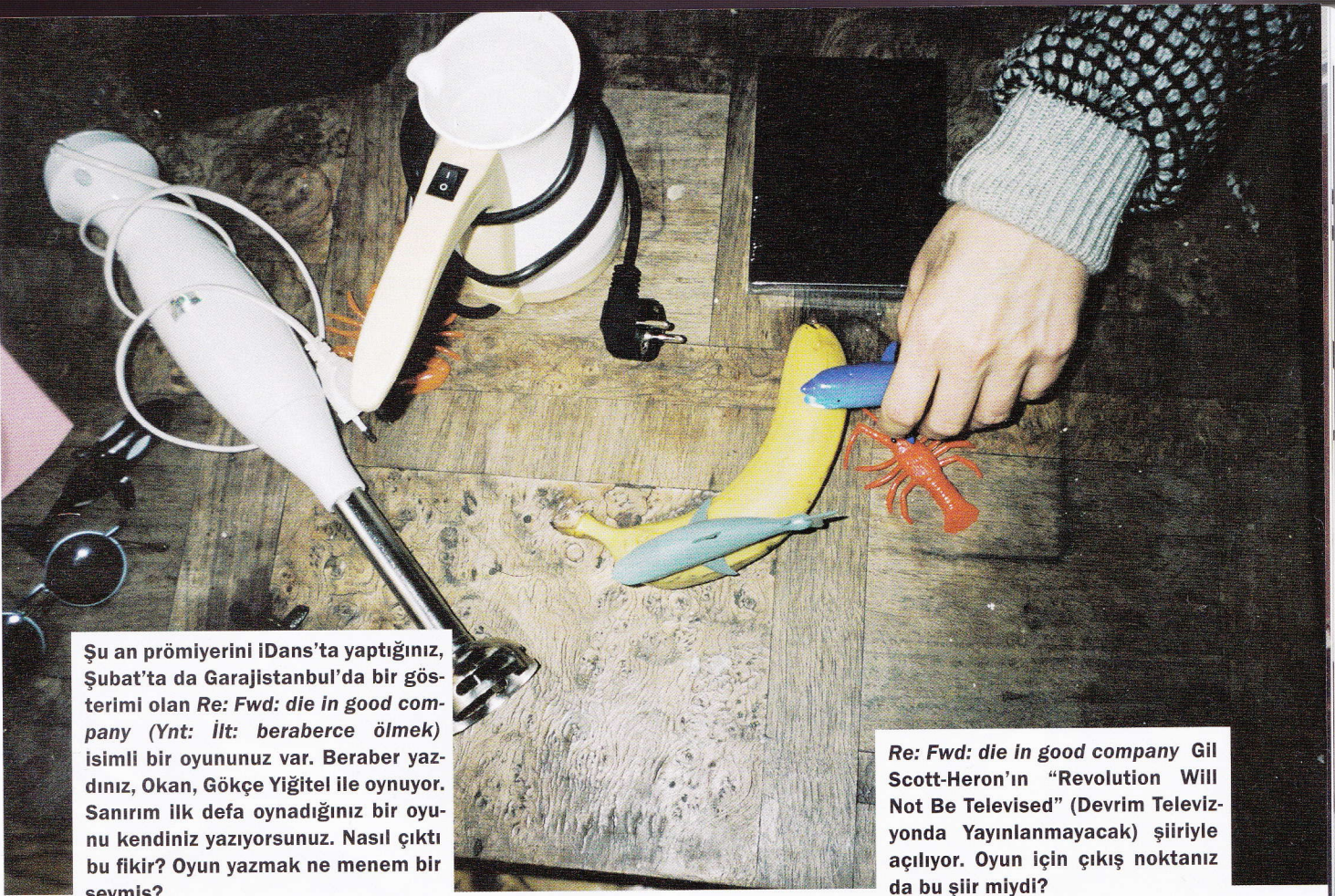


biriken

DURUM: HAVADA ASILI KALMAK



MELİS TEZKAN VE OKAN URUN'UN 2006'DAN BU YANA DEVAM EDEN SANAT KOLEKTİFİ *biriken*'İN YAZIP YÖNETTİĞİ "RE: FWD: DIE IN GOOD COMPANY" OYUNU İDANS KAPSAMINDA YALNIZCA İKİ KEZ GÖSTERİLMİŞTİ. KAÇIRANLAR OLARAK ÇIKARTTIĞIMIZ UFAK AYAKLANMA SONUÇ VERDİ VE OYUN OCAK AYINDA İKİ GÖSTERİMLE GARAJİSTANBUL PROGRAMINA ALINDI. BU SEFER SOĞUĞA DA ALDIRIŞ ETMEDEN GİTTİK VE İZLEDİK. SONRA DA KAMERALARIMIZI VE KAYIT CİHAZLARIMIZI ALIP *biriken*'LE "BERABERCE ÖLMİYİ" KONUŞTUK.



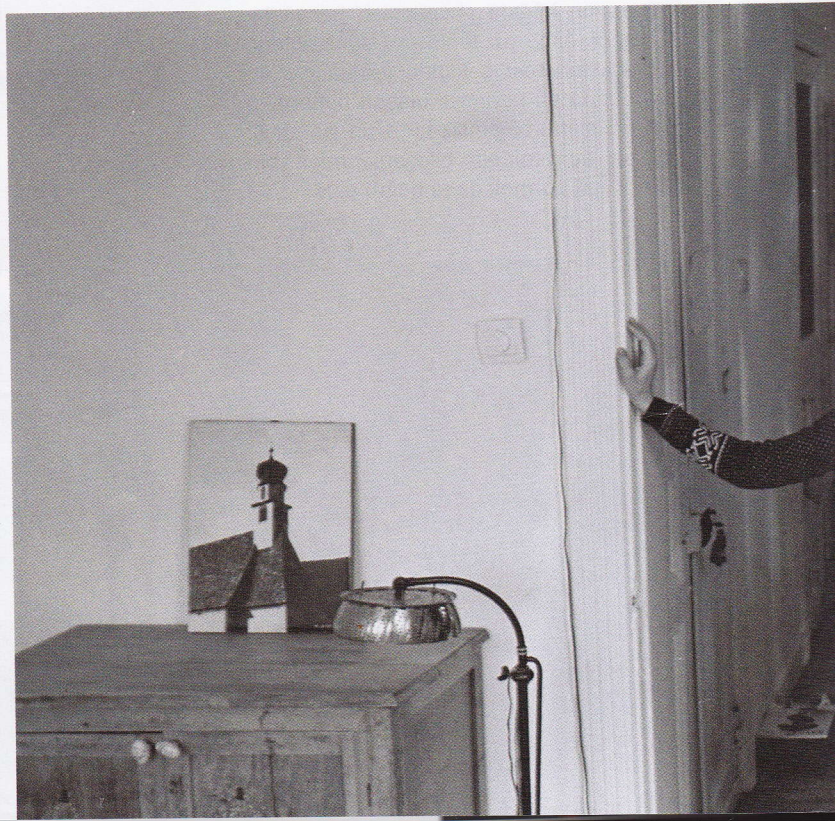
Şu an prömiyerini iDans'ta yaptığınız, Şubat'ta da Garajistanbul'da bir gösterimi olan Re: Fwd: die in good company (Ynt: İlt: beraberce ölmek) isimli bir oyununuz var. Beraber yazdınız, Okan, Gökçe Yiğitel ile oynuyor. Sanırım ilk defa oynadığınız bir oyunu kendiniz yazıyorsunuz. Nasıl çıktı bu fikir? Oyun yazmak ne menem bir şeymiş?

2006'daki ilk işimiz *Şimdi Bizim Evin Yerinde Çukur Var* performansının metinlerini de biz yazmıştık. Araya farklı projeler girdi; bunların arasında Özen Yula metinleri önemli yer tutuyor. Bu defa oyun yazalım diye başlamadık bu projeye; tamamen kendimize ait bir dünyayı sahneye taşıma fikri ağır bastığı için doğal olarak gelişti. Aslında yazma süreci de provalarla eşzamanlı ilerledi. Bazen provadaki bir doğaçlamanın kâğıda geçirilmesi, bazen bir gece önce yazılanın provada yeniden şekillenmesi şeklinde ilerledi ve sonunda da seyirciye ulaşan hâlini aldı. Bu metni bağımsız bir oyun gibi değil de bu projenin bileşenlerinden biri olarak görmek daha doğru olur.

Re: Fwd: die in good company Gil Scott-Heron'ın "Revolution Will Not Be Televised" (Devrim Televizyonda Yayınlanmayacak) şiiriyle açılıyor. Oyun için çıkış noktanız da bu şiir miydi?

Gil Scott-Heron'ın şiiri projenin olmazsa olmazı. Oyunun çıkış noktası olmasa da gözümüzün önüne gelen ilk görüntü diyebiliriz. Oyun, devrim umudu ve ihtimalsizliği etrafında şekilleniyor. Devrim özlemi ya da devrimin ağır tadıyla gerçekleşmeyeceğini bilmek kuşak olarak sahiplenebileceğimiz ve de nihayetinde devrimin doğasında olan bir durum, aynı zamanda sahnedeki iki karakterin içinde bulunduğu, aralarındaki ilişkiyi belirleyen bir çelişki.







Bir diğer yandan, tam bir devrim sayamasak da, Arap Baharı ve Yunanistan'daki ayaklanmalar gibi çeşitli direnişler belki hiçbir devirde olmadığı kadar kaydediliyor. Sosyal medya her türlü sözde direnişin parlayıp parlayıp söndüğü alan hâline geldi. Sanki devrime dair her şey hiçbir zaman olmadığı kadar yayında, hattâ yayına sıkışmış hâlde... Ne dersiniz?

Sadece devrim değil bizler de yayına sıkıştık. Günümüzde daha önce hiç olmadığımız kadar haberdarız; dünyanın herhangi bir yerindeki bir sorunla ilgilenmek, yaşanan trajedilerle sanal da olsa empati kurmak mümkün. Sahnedeki iki karakterin hikâyesini bir vazgeçiş öyküsü yapan, “haberdar” olduğumuz, duyarlı hissettiğimiz durumlar karşısında zaman zaman kapıldığımız çaresizlik. Sahnedekiler vazgeçmeyi seçiyorlar, bunu da bir nevi kişisel kurtuluş hikâyesi olarak görüyorlar. Yarı sanal yarı gerçek hayatlarımızı ya da bahsettiğimiz çaresizlik hissini “yayına sıkışmışlık” olarak ifade edebiliriz. Bu yayın dediğimiz şeyde paylaşılan hep genel tablolar bu arada. Aslında eskisinden daha çok şey bilmiyoruz, sadece bilgiye daha sık ve daha yoğun maruz bırakılıyor, o kadar. Yani Tahrir Meydanı'ndaki kalabalığı, sayısını ve isteklerini biliyoruz ama sokağımızdaki nefret cinayetinden daha az haberdarız. Her türlü mecrada en çok paylaşılan ne ise gündemimiz o oluyor. Öyle ki bazen hiç görmediğimiz, bize hiç değmemiş birinin ölümü bizim için günün en sarsıcı haberi olabiliyor. Çünkü “herkes bunu konuşuyor.” Tüm bunları düşünmek gerekiyor; iyi ve kötü yanlarını.





Oyunun bir bölümünde karakterlerimiz insanların dönüşüğü apokaliptik bir âna yakalanıyorlar. Ancak metin korku dolu bir anlatıdan bir güzellemeye gibi işliyor. Jean Genet'in oyunlarında gördüğümüz her türlü "çirkinliğe", "kötülüğe" övgüler gibi bir tat bıraktı bende. Doğru muyum? Belki de ironiyi kaçırdım, saçmalyor muyum? Oyunda karakterlerimiz tam da bu zamanın, "şimdiki zamanın" içinden geçiyorlar. Genelde dünyanın, özde de bu toprakların uzun zamandır ölümlerle ilişkisi bu. Birbirini yıllardır öldüren bir toplumun kalanları gidenlerinden daha şanslı değil belki de; zombiler gibi dolanıyoruz ortalıkta. Ölmeye giden iki karakter de o yolculuğa çıktıklarında ölmenin, ölü gibilerle ya da yaşayan ölümlerle yaşamaktan daha iyi olacağı düşüncesine kapılıyorlar. Sanırım "ölüm güzellemesi" hissi veren bu. "Hepsi zombileşince daha iyi olacak. Birbirlerini anlayacaklar." Bu cümle, içinde acı bir ironi barındırıyor değil tabii. Öte yandan rutini apokaliptik olan bir dünyadan basıp gitme fikri kendini kurtarmak gibi algılandığında da çok naifçe birşeyleri değiştirebilme ihtimalini de içinde barındırıyor.



SALT Galata'da gerçekleştirdiğiniz Salon ve Öyküler isimli performatif okuma, *die in good company*'de de dikkatimi çekti, oyunlarınızda yoğun bir fiziksel aktivite var. Salon ve Öyküler'de Gökçe inanmadığım bir kondisyonla salonun çervresinde bana saatler gibi gelen bir süre boyunca koştu ve sonra o yemek masasına yatıp öldü. Beraberce ölmeden önce de soyunup dökünüyor, konvülsiyonel bir dans transına giriyorsunuz. Bu yoğun fiziksel performansların altında birşeyler yatıyor mu? Yoksa sadece terlemeyi mi seviyoruz?

Salon ve Öyküler, **biriken**'den bağımsız, Okan ve Gökçe'nin bir sergi kapsamında gerçekleştirdiği bir performanstı. O dönem *Re: Fwd: die in good company*'de birlikte çalışma fikri vardı ve bu performans da birbirlerine alışmaları için iyi bir fırsat oldu. Orada öykülerin içindeki söylenmeyen ama sezilen bir enerjiyi bulmaya çalışmak söz konusuydu.

Son oyuna ya da genel olarak işlerimize gelirsek fiziksel performans hep vardı. *Yakındoğu'da İhanet*'te bir saatlik sabit, hareketsiz konuşan beden mesela. *Yala Ama Yutma!*'da oyun metninin önerisi ve bizi çeken şey, bedenle sözün nasıl ayrı çalıştığıydı. Ayça Damgacı'nın oynadığı Melek karakterinin porno film çekmeye çalışırken dünyayı kurtarma çabası aslında her gün duyduğumuz gerçekleri daha iyi duymamızı sağlıyordu ve oyuncu için gerçek bir maratondur. *Re: Fwd: die in good company* oyunu yine sözle bedenin birbirine uyumlanmadığı ve bu uyumsuzluğun anlamlandırıldığı bir oyun. Projelerimizde bedeni hem gündelik hayata dair hem de ondan bağımsız olarak düşünüyoruz; gündelik hareketlerin yolculuğuna kafa yoruyoruz farklı şekillerde, bazen yersiz ya da yoğun kullanımlarla. Sahne de on dakika boyunca soyunup dökünmek, mutfak tezgâhına yürümektense yüzmeyi tercih etmek ya da hakkını vererek çay demlemek bunlardan bazıları. Yaptığımız işin kimileri tarafından tiyatro, kimileri tarafından performans olarak nitelendirilmesinin sebebi de bu muhtemelen. Performans sanatının özünde de şu "sevgili" bedenin kaderini değiştirme çabası yatıyor. En azından sahnedeysen biraz rasyonelden uzaklaşabilmek nefes aldırıyor bize.



Oyunda çağımız bireylerinin siyasî ideoloji yoksunluğunun, ya da içi boşaltılmış siyasî ideolojiler arasında kayboluşunun altı çiziliyor. Bu konuda bir empati mi yoksa bir eleştiri mi var? Yoksa ikisi birden mi var? Ben oyundan ikisiyle beraber ayrıldım mesela...

Siyasî ideoloji yoksunluğu üzerine değil de (hattâ ondan biraz fazla var sanki) kendimiz ve diğerleriyle kurduğumuz ilişkilerin doğası, hayatla ve gidişatla ilişkilenişimiz üzerine kafa yorduk bu projede. Kişisel ve toplumsal çıkmazlar, aile kurumu, birer "modern" olma çabamız... Sorunlarımızla gülüncüz. Sorunlarımız ise hiç gülünç değil. Özeleştirici ya da günah çıkarma her işimizde var ve her zaman olacak. O olmadığı zaman üretmenin de anlamı kalmıyor bizce. Etrafta kendinden başka kimseyi beğenmeyen, özgüven patlaması yaşayan, anlaşılmadığını düşünen, geveze ve çok-bilmiş tiplerden fazlasıyla var. İçinde bulunduğumuz tereddütleri onların ideolojik yeterlik ve kesinliklerine tercih ederiz.





Oyunun 13 Şubat'ta bir gösterimi daha var Garajistanbul'da, peki ya sonra?

Oyunun mart ve nisan aylarında da Garajistanbul'da devam etmesi söz konusu; program aylık belirlendiği için takip etmek gerekli. Bizi çok heyecanlandıran bir diğer şey ise mayıs ayında gerçekleşecek iDans Festivali'nde uluslararası üne sahip sahne sanatçıları Emio Greco ve Peter Scholten ile ortak bir çalışma gerçekleştirecek olmamız. Onların "son" teması etrafında şekillenen *Addio Alla Fine* adlı gösterilerinin bir parçasını biz üreteceğiz. Tiyatro ve dansın birbiriyle paslaştığı bir iş olacak.

