



Alper Derinboğaz, Salon:

“Önemli olan, oyundaki ana karakterlerin mekan deneyimini iyi gözlemleyebilmek”.

1 Oblique Land’in oluşum aşamasında tasarımı salt set tasarımı veya mimari tasarım olarak ele alma fırsatımız olmadı. Fırsatımız olmadı diyorum çünkü dinamikleri ve kullanıcı deneyimi, set tasarımını farklı bir bakış ve izlenim süreçleri ile karşımıza çıkarıyor. Bu tabii süre ve maliyet optimizasyonu, etki maksimizasyonu gibi bazı kriterleri içeriyor. Mimari olarak tasarımın gerçek nosyonunu, bütünlüğü ve üretebildiği farklı fonksiyonlar üzerinden değerlendirmeye alıştık. Bu projeyi de o yüzden aynı şekilde şekillendirmeye, bildiğimiz şekliyle oluşturmaya çalıştık. Zaten çok sevgili Murat Daltaban ve DOT ailesinin de beklentisi bir dekor, bir yüzey veya sadece seyirci noktasından algılanan tekil, tek katmanlı bir şey değil; daha çeşitli kullanımları olan, daha çeşitli anlamları olabilecek bir şey üretmekti. Biz de bu anlamda beklentileri karşılayacak, bunu optimum ve ergonomik olarak farklı disiplinlerle işbirliği yaparak üretecek bir yaklaşımda bulduk. Tabii, bir taraftan da set tasarımının kendine özgü konuları var; oturduğunuz koltuktan tutun da sahnenin görünebilirliğine kadar birçok farklı kriteri de değerlendirmek gerekiyor. Bunlar belki kısmen zayıf kaldığımız şeyler olabilir ama bir taraftan da farklı bir kurgu ortaya koyabilmek için konuyu mimari bir şekilde ele alabilmemiz gerekiyordu. Tüm bu tasarım, performans ve izleyici dinamikleri içerisinde tam olarak bir dekor tasarımı prensibinin içine girmemeye çalıştık. Mimariden farklı olarak interaktif ortamlar sunan tiyatro sahnesinde süre ve maliyet optimizasyonunun ise süreç içerisinde çok önemli bir etkisi oluyor. Mimarlıkta da bu her zaman karşılaştığımız bir durum lakin buradaki ölçek çok daha farklı; bütün prodüksiyon, hazırlıklar, insanların oyun içerisindeki senaryosu ve rollere hazırlanması, duyurular bütün bunlar aslında belli bir tarih için yapılıyor. Belirtilen tarihler içerisinde kalacak şekilde bir fiziksel öge oluşturmak beraberinde

kısıtlamaları da getiriyor. Bir taraftan da belli geçitler, dekor girişleri, dekor sahne geçişi, sahneden sonra sökülüp kaldırılması, kaldırıldıktan sonra tekrar kurulması gibi tasarımın ana problemlerini oluşturan bazı durumlar da sözkonusu. Yani o dekor nasıl sahneye girecek? Geçebileceği en büyük asansör boşluğu ne kadar? Dekor kaldırılıp depolanması gerektiği zaman nasıl yer kaplayacak veya nasıl tekrar bir araya gelecek? Bunun gibi tasarımın ötesindeki konularla da uğraşmak gerekiyor. Tabii biz burada hareketli ve dinamik bir dekor oluşturduğumuz için bunun getirdiği kompleks durumlar da vardı. Burada yapının mimari anlamda birebir bir fonksiyonu olmasındansa, daha çok, fonksiyonun ötesinde strüktürel ve dinamik bir programı olmuş oldu. Bizim açımızdan da bu, işin keyifli tarafıydı.

2 Mimari olarak baktığımızda, zaten tasarladığımız tüm mekanların hep bir hikayesi var; o mekanı kullanacak aktörleri, “insan” faktörünü göz önünde bulundurarak, onların yaşamıyla iç içe tasarlıyoruz. Burada da önemli olan oyundaki ana karakterlerin mekan deneyimini iyi gözlemleyebilmektir. Ellie ve Oscar’ın bakış açısından baktığımızda yatay ve dikey arasındaki sınırların eridiğini, dikey bina duvarı ve düz bir peyzaj arasında çok az bir fark olduğunu anlıyoruz. Biz de strüktürü tasarlarken sınırların kalktığı, yatay ve dikeylerin iç içe geçtiği bir tasarım çıkardık ortaya. Ana öge olarak ele aldığımız insanın, başka bir deyişle aktörün biraz daha içine girmek ve senaryoya tamamen bütünleşebilecek, oyuncunun mekanı en aktif şekilde kullanabileceği bir tasarım yapmak önemliydi. Bunu birebir anlayıp yorumlamak ve senaryoya en mükemmel şekilde örtüştürebilmek kolay bir iş değil elbette. Her hareketin, ışığın, sesin sahnedeki tasarımı güçlü bir bağının olması gerekiyordu. Bu da deneyimsel bir süreçle mümkün oldu.

3 Set tasarımı kesinlikle performans ve tasarım ekiplerinin uyumu ve işbirliğiyle istenilen kıvama gelen bir konu. Oyuncu, ses, ışık ve ambiyansla birlikte yapı tasarımı anlam kazanıyor. Bu elemanların her biri için de müthiş bir koordinasyon ve farklı uzmanlık alanlarının birlikteliği çok önemli. Mimari ekip olarak biz de bu önemli birlikteliğin bir parçasıydık. Oblique Land, tiyatronun durgun sahne düzenini yeniden yorumlamayı ve sahneyi bir fon olmanın ötesine taşıyarak dinamik bir peyzaj olmasını amaçlıyoruz. Bu dinamik yapı, oyunun belirli anlarına göre sahneden sahneye bağlanabilen ve ayrılabilen 19 farklı modülden oluşuyor. Murat Daltaban’ın tiyatro yönetimi de, bu modülasyon ile keşfe açık olan esnekliği kullanmaya odaklanıyordu. Kurgunun ışık, ses ve tiyatro ekibiyle birlikte gerçekleştirilmesinin yanında seyircinin de bu kurgunun önemli bir parçası olduğunu atlamamak gerekir. Sahnenin boyutu, izleyicinin görüşü ve yerleşimi tasarım sürecine rehberlik eden parametreleri oluşturdu.

4 Tiyatro, tek bir mekan ve anlardan meydana gelen bir sanattır. Durdurmak veya geri almak mümkün olmadığı için oyunun her anını, mekânın her köşesini dolu dolu değerlendirmek, sahne ve mekan geçişlerini izleyiciye en olumlu şekilde yansıtmak çok önemli diyebiliriz. Evet, aslında bu bir çeşit illüzyon. Oblique Land dinamik yapısı sayesinde sahne geçişlerinde farklı mekânlara dönüşüyor. Anlatımın ritmi, karakterlerin etkileşiminin bir sonucu olarak değiştiğinde, Oblique Land hareket edip dönmeye başlıyor ve oyuncular bu hareketin mimarisini takip ediyor. Tabii bu anlarda süre yönetimi, yapının uyumlu ve sorunsuz hareket etmesi, senaryoda bir aksaklığa sebep olmadan uyum sağlaması çok önemliydi. Sette, senaryo, tasarım, ışık, ses hep birbirini takip eden şeyler ve birlikte çalışan unsurlar. Bu sahne



geçişlerinin ve hikayeyi seyirciye en iyi şekilde geçirmek için yaratılan illüzyonun mimari tasarımıyla da birebir ilişkili olduğunu söyleyebiliriz

6 Tasarım performansa, performans tasarıma dönüştü gerçekten de, bu herhalde işin en keyifli ve en heyecan verici taraflarından bir tanesiydi. Murat Daltaban ve oyuncular bu sahneyi değerlendirirken bizim de öngörmediğimiz farklı kullanımlarını ürettiler. Bizim öngördüğümüz bazı kullanımlar hayata geçemedi ama başka bir taraftan bambaşka daha farklı kullanımlar da oluşabildi. Bu çeşitlilik olağanüstü bir katkı getirdi projeye, sahneye. Mimarının birçok alanı için geçerli ama burada performans sözkonusu olduğunda, oyuncuyla buluşana kadar aslında tam olarak gerçekleşmiş bir yapı değil bu. Oyuncunun performansı ile anlam bulan ve onunla bir bütün olan, bir bütün olarak değerlendirilebilen bir yapı. Tabii sizinle de fotoğraflarını paylaştık; bunlar belli şeyler ifade ediyor ama o dinamizmi deneyimlemek farklı bir konu. Sahnenin açılıp insanların içinden geçerken başka bir sahneye zaten geçmiş olduğunuz bir durum. Bir evin cephesini canlandıran sahnenin aynı anda başka bir sahnede çocuk parkına dönüşmesi, bir yatak odasının bir hastane odasına dönüşmesi gibi birçok hayal katmanıyla da birleşen



bir yapı aslında. Bütün bu performans odaklı dünyası olmadan yapıyı izole ederek bakamayacağımız türden bir çalışma. Bu da işte heyecanlı taraflarından bir tanesiydi. Olağanüstü yetenekli bir oyuncu ekibinin kullanması, olağanüstü deneysel ve yenilikçi bakış açısına sahip DOT tiyatrosunun bu işi ele alıyor olması bizim şansımız oldu. Onlara da bizi bu projeye

davet ettikleri için tekrar teşekkür etmek gerektiğini düşünüyorum. Bu kısaca oyunu yerinde görmek, okumak ve hikayesini anlatmaktan çok daha değerli diyerek bitireyim. Teşekkür ediyorum.

■ *Alper Derinboğaz, Salon*

Bırak İçeri Gireyim: "Oblique Land"

Bırak İçeri Gireyim, John Ajvide Lindqvist'in aynı adlı romanından uyarlanan tiyatro oyunu. Yönetmen Tomas Alfredson tarafından sinemaya uyarlanan hikayenin, tiyatroya ilk uyarlaması Jack Throne tarafından gerçekleştirildi. Alper Derinboğaz ve Salon ekibi, "Oblique Land" adıyla oyun için performatif bir sahne tasarladı.

Oblique Land zemini ortada yer alan bir havuzla beraber toplam üç ayrı bölümden meydana geliyor. Modüler tasarımda, iki modül sabit mesnet noktaları etrafında dönebiliyor. Anlatımın ritmi, karakterlerin etkileşiminin bir sonucu olarak değiştiğinde, Oblique Land hareket edip dönmeye başlıyor ve oyuncular bu hareketin mimarisini takip ediyor. Topografyanın üç modüler parçası birleştiğinde, Oblique Land en üst noktasına kolaylıkla ulaşabilmeyi mümkün kılıyor. Tasarım, tiyatronun durgun sahne düzenini yeniden yorumlayarak sahneyi bir fon olmanın ötesine taşıyıp dinamik bir peyzaj haline getirmeyi amaçlıyor. Bu dinamik peyzaj, 19 farklı modülden oluşuyor. Cıvatalı bağlantılar ile güçlendirilmiş bir kafes yapısında duran bu modüller, oyunun belirli anlarına göre sahneden sahneye bağlanabiliyor ve ayrılabilir. Oyunun yönetmeni Murat Daltaban eğimli yüzeyleri, belirli anlardaki mekan hissini güçlendirmek için donmuş bir gölet, bina cephesi, duvar ya da iç mekan gibi çeşitli mekansal anlatımlar için kullandı. Böylelikle strüktür ve hikaye, oyun boyunca, görünürün ötesinde anlamlar oluşturmaya ve aktarmaya, bir bütün olarak çalışmaya devam ediyor.

Konum: **Zorlu PSM, İstanbul**
Yapım Tarihi: **2019**
İşveren: **Zorlu Performance Arts Center**
Uyarlama: **Jack Thorne**
Yönetmen: **Murat Daltaban**
Çeviri: **Melisa Kesmez**
Koreografi: **Tan Temel**
Müzik Tasarımı: **Oğuz Kaplangı**
Sanat Yönetmeni: **Tomris Kuzu**
Kostüm Tasarımı: **Tomris Kuzu**
Sahne Tasarımı: **Alper Derinboğaz**
Sahne Tasarımı Ekibi: **Egemen Onur Kaya, Cem Üstün, Ece Avcı, Bahadır Kantarcı (tasarım / uygulama)**
Strüktürel Tasarım: **Alfa Çelik, Balkar Engineering**
Işık Tasarımı: **Cem Yılmaz, Kerem Duran**
Oyuncular: **Atakan Akarsu, Begüm Akkaya, Selçuk Borak, Baran Can Eraslan, Uygur Özçelik, Meriç Rakalar, Şirin Kılavuz Sevinç, Tan Temel, Uğur Baran, Umutcan Ütebay**
Proje İşbirliği: **DOT Theater/ Zorlu PSM**
Fotoğraflar: **Meral Demirci, Orhan Kolkusisa, Emre Gökmenoğlu**

