

# Hayatımız bir “Dantel” gibi narin

Birçok farklı disiplinin bir araya geldiği Dantel’de Can Bora, iç ve dış etkenlerle şekillenen hayatı ince ince işliyor.

• Nihan Bora

Can Bora, uzun yıllar Paris, Barcelona ve Türkiye arasında mekik dokumuş bir sanatçı. Proje tasarımı, metin, koreografi, kurgu ve yönetimini üstlendiği ilk solo performansı Dantel ile sessiz ve derinden ilerliyor. Seyirciyi zorlayan, anlamlandırmak için köşeye sıkıştıran bir oyun Dantel. İçinde video ve dans performansının da yoğun olarak kullanıldığı çok katmanlı bir çalışma. Bu performansın en önemli özelliği sinemada gördüğümüz blue-screen tekniğinin oyunda kullanılması. Bilmeyenler için şöyle özetleyebiliriz, oyun esnasında izlediğiniz videoya eş zamanlı dahil olan bir oyunculuk performansı var. Yani performans sanatçısı, mavi bir arka planın önünde durarak veya hareket ederek videoya dahil oluyor. Yani sahnenin sağına baktığınızda oyuncunun performansını izlerken aynı anda karşıdaki ekranda oynayan videonun içinde gerçek zamanlı yerleştiğini görüyorsunuz.

Dantel, Deniz isimli bir gencin itiraflarıyla başlıyor. Yüze vuran bir ışık ve ışıkla birlikte sarf edilen cümleler: “Küçükken bencil bir çocuktum. Küçükken her çocuk



evet, bencil olabilir, hakkı vardır bencil olmaya. Ama ben yirmilerimde de çocuktum. Yani yirmilerimde de bencildim.” Bencilik, benlik, ego, yürek ve beden gibi kavramları sorgulayan bir oyun Dantel. Oyun boyunca süren kısa monologlardan bir diğeri de şöyle: “İnsan neden hikaye anlatmaya bu kadar çok meyillidir? Neden hikaye anlatmak ister? Hikayelerde ne var ki?” Bu soruyu soruyor ve ardından başlıyor hikayesini anlatmaya. Fakat bu hikayede seyirci öyle bir durumda ki, tüm izlediklerini birbiriyle bağlamak ve sonrasında anlamlandırmak zorunda. Sınırları zorlayan dans performansı oldukça başarılı olan Can Bora, gösteriyle ilgili sorularımızı yanıtladı.



## Can Bora: “Gönlümden geçen kalabalık bir ekipti”

■ Oyunu yazma sürecinden biraz bahseder misin?

Çoklu disiplinli bir tiyatro gösterim fikri çocukluğumdan beri aklımdaydı. Çünkü her disiplin kullanana farklı ihtimallerin kapısını aralıyor. Tiyatro sahnesi de bu olanakları “patlatılabilmek” için en iyi alanlardan biri! Oyunun ilk kıpırdanmaları Nisan 2011’de başladı. Fakat Paris-İstanbul arası mekik dokuduğumdan ve yüksek lisans tezimi hazırladığımdan, birkaç ay ara vermem gerekti. Ama yine de aklımda fikirler dolaşıyordu, sadece neyi, nereye, tam olarak nasıl bağlayacağım konusunda zamana ihtiyacım vardı. Ekim 2011’de dans sahneleri için provalara başladım, derken gerisi zaten çorap söküğü gibi geldi. Kimi insanlar oyunu yaşadık-

larımdan derleyip derlemediğimi merak ediyor. Hayır, oyun kurgudan ibaret ama elbette ki gördüklerim, düşündüklerim ve araştırdıklarım beslendi.

■ Mekan Artı ile nasıl bir araya geldiniz?

Bir arkadaşım vesilesiyle Mekan Artı’nın sahneye bir dans gösterisi koymak istediklerini öğrendim. Gönlümden geçen aslında kalabalık bir ekipte (10 kişilik) bir dans projesi hazırlamaktı. Ama mekanın boyutları, bütçesel durumlar ve de İstanbul’da çok fazla kişiyi tanımadığımdan en uygun olan solo performanstı.

■ Dantel’de asıl anlatılan nedir?

Dantel, ismi Deniz olan birinin hikayelerinin parçalarını hem içten hem dış-

tan ele alarak anlatıyor; yani dışavurumsal olarak metinler bir hikayeyi anlatıyor ama görüntüler ve dans, karakterin iç dünyasına, zihnine kadar iniyor. Adı ne olursa olsun, önemli olan karakterin içsel varlığı. Ya da seninkisi... Zaten sonuçta sen-ben... Hepimiz bir noktada kesişiyor muyuz? Benim ilgimi çeken dış dünyada değil de esas iç dünyada neler olduğu, neler yaşandığı... Dansın ve videonun farklı şekillerde kullanımı bu gözle görünmeyen yanımızı görünür kılmak için bize birçok şans veriyor. Ve beni en çok heyecandıran da bu! Dış dünyayı yeteri kadar keşfetmedik mi?

■ “Dantel” kelimesi bizi geçmişe götürüyor. Neden bu ismi seçtiniz?

Kelime kendiliğinden yol gösterdi za-

ten. Dramaturjik açıdan, tüm oyun, oyunun başında anlatılan dantelle ilgili metin üzerine kurulu. Metin, dantel figürünün göbeği, gösterinin geri kısmı da dantelin göbeğinden etrafa yayılan işlemeleri gibi sanki. Diğer taraftan, oyun tezat kavramların birlikteliğinden besleniyor ve Deniz karakteri, istese de çıkamıyor kısır döngüden. Geçmişe yaşananlardan dolayı bağımlı, daha doğrusu tutuklu kalmış geçmişe. Dantel kelimesi, 90’lı yıllara ve bizim neslin çocukluğuna da bir gönderme ki, bunun farklı görsel yansımaları da oyunda yer alıyor. Son -ve esas- olarak, dantel metafor olarak çok güzel bir kelime. Saatlerce emek harcanan, işleyen ellerindeki enerjiyle, özveriyle ve işlerken hissettiği onca duyguyla boşluktan ortaya çıkan bir şeyden söz ediyoruz. İnsan ruhu da öyle değil mi? Bir el tarafından üflendiğimizi düşünürsek, o bizde, biz onda. Yoğun emek vererek ortaya çıkardığımız herhangi bir şey de sizden bir parça taşımaz mı?

■ Oyunun zor bir biçimi var. Bu biçimin algılamayı zorlaştıracaklarını düşünüyor musun?

Dantel’de seyirciyi aktive etmek istiyoruz. Kendi hikayesini kendisi oluştursun... Geçirdiğimiz kaos yüzyılında da, seyircinin yüzde 100 pasif kalmasını değil, ama kendi analitik yetkisini de kullanmasını umut ediyorum. Yoksa hikaye kendi içinde bütün. Karakter, kendini seyirciye açıyor ve hikayesini daha sonra içten ve dıştan anlatmaya koyuluyor. İlla ki sonuç çıkarılmak isteniyorsa, “sonuç yok”, karakter kendi benliğinin hapsinde ve bundan çıkamıyor. 📺

Yer: Mekan Artı

Tarih: 3-6-10-16 Nisan

Saat: 20:30

- Proje tasarımı/metin/koreografi/performans: **Can Bora**
- Görsel tasarım/animasyon/kurgu: **Alper Akçay**
- Gerçek zamanlı görüntü/ses tasarımı: **Utku Öğüt**
- Video prodüksiyon: **Alper Akçay ve Utku Öğüt**
- Proje koordinasyonu: **Didem Kaplan**