

PANDEMİ SÜRECİNDE ZAMAN-MEKÂNDA KIRILMALAR:
TÜRKİYE’DE TİYATRO VE PERFORMANS SANATLARI BAĞLAMINDA
YENİ MEKÂNSALLIKLAR ÜZERİNE BİR İNCELEME

İlkyaz Samur Avcı

119823010

Dr. Öğr. Üyesi Veli Şafak Uysal

Lisansüstü Programlar Enstitüsü
Mimarlık Tarihi, Teorisi ve Eleştirisi
Yüksek Lisans Programı

İstanbul Bilgi Üniversitesi

2022

Disruptions in Space-Time Continuity During the Pandemic:
An Inquiry on New Spatialities in the context of Theatre and Performance Arts in Turkey

Pandemi Sürecinde Zaman-Mekânda Kırılmalar:
Türkiye’de Tiyatro ve Performans Sanatları Bağlamında Yeni Mekânsallıklar Üzerine Bir
İnceleme

İlkyaz Samur Avcı

119823010

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Veli Şafak Uysal
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Elif Kendir Beraha
İstanbul Bilgi Üniversitesi

Doç. Dr. Mehmet Kerem Özel
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniv.

Tezin Onaylandığı Tarih : 20.07.2022
Toplam Sayfa Sayısı : 171

Anahtar Kelimeler:

Keywords:

1) Dijital Mekân

1) Digital Space

2) Kentsel Mekân

2) Urban Space

3) İç Mekân

3) Interior Space

4) Kamusal Alan

4) Public Space

5) Özel Alan

5) Private Space

TEŞEKKÜR

Bu çalışma, hayatlarımıza beklenmedik bir şekilde giren pandeminin yarattığı sıkışmışlığın içinde; yalnızca mimarlığa dair değil, deneyimlediğimiz yeni dünyanın geneline dair zihnimde yankılanan soruların izini sürmeye çalıştığım bir tez oldu. Halihazırda gündelik hayatımıza doluşan pek çok soru işaretinin, tezin ruhuna da yansıdığını düşünüyorum. Bu belirsiz durum içinde sorularıma yanıtlar ararken, öğrenme sürecinin cevaba ulaşmaktan ziyade bu arayışın kendisi olduğunu anlamamı sağlayan sevgili hocam V. Şafak Uysal'a, merak ettiklerimin peşinden gitmem için verdiği destek ve takıldığım noktalarda zihnimde açılmasına ihtiyaç duyduğum kapıları aralayarak yola devam etmemi mümkün kılan yol göstericiliği için çok teşekkür ederim.

İncelikli yorumlarıyla tezin gelişimine katkı sunan, gelecekteki çalışmalarımda bana yol gösterecek bir bakış açısı kazanmamı sağlayan kıymetli hocalarım Elif Kendir Beraha'ya ve Mehmet Kerem Özel'e; yüksek lisans eğitimimin kritik noktalarında akıl danıştığım, benimle fikirlerini içtenlikle paylaşan sevgili hocam Emine Görgül'e; Bilgi Üniversitesi'nde dolu dolu üç yıl geçirmemi sağlayan, yolumun kesiştiği bütün hocalarıma ve bu çalışmaya katkı sunmayı canı gönülden kabul eden tüm sanatçılara ve katılımcılara çok teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimimin hayatıma kazandırdığı, üç seneye çok daha fazla yılı sığdırdığımız kıymetli dostum Buket'e hem akademik hem de gündelik hayattaki ortaklığımız için minnettarım. Bu süreçte Sanberk ve Aysun'un da pozitif enerjileri her daim benimle oldu.

Yüksek lisans eğitimimin başı ve sonu, yalnızca akademik anlamda değil, hayatımın farklı katmanlarında da dönüm noktalarına işaret ediyor. Bu yolculuğa başlarken tanıştığım ve nihayetinde yol arkadaşım olan sevgili Furkan'a; mimarlık dışı bir disiplinden gelmesine rağmen, tartışmalara vâkıf olacak kadar konuları öğrenmeye çalışarak ve her daim koşulsuz destek sunarak, kelimenin tam anlamıyla bir yol arkadaşı olduğu için ne kadar teşekkür etsem az... Aynı dili konuşmasak da beni bir şekilde anladığına emin olduğum Piko'ya da yazma sürecimdeki yoldaşlığı için teşekkür ederim.

Beni her zaman sevgi ile destekleyen anneme ve anneanneme; her koşulda yola devam etmeyi öğrettikleri için çok teşekkür ederim. Bu çalışmayı sevgili annem, anneannem ile canım Yiğit'e ve bu süreçte varlığını hasretle hissettiğim babama armağan ediyorum.

ÖZET

PANDEMİ SÜRECİNDE ZAMAN-MEKÂNDAN KIRILMALAR: TÜRKİYE’DE TİYATRO VE PERFORMANS SANATLARI BAĞLAMINDA YENİ MEKÂNSALLIKLAR ÜZERİNE BİR İNCELEME

Son yıllarda artan teknolojik gelişmeler ve 2020 yılının başından itibaren yaşanan pandemi süreci, birçok mekânın işlevsel anlamda esneklik kazanmasını sağlamış veya işlevini kaybetmesiyle yeni alternatiflerinin üretilmesine yol açmıştır. Tez kapsamında, özellikle pandemi sürecinde dönüşen mekân kullanımları ve mekân kavramı, tiyatro ve performans sanatının bu süreçteki üretimleri üzerinden incelenecektir. Bu seçimin nedeni, pandemideki kısıtlamalar sonucunda mevcut mekân kullanımındaki dönüşümün ve yeni alternatiflerin en somut biçimde gözlemlenebildiği alanlardan biri olması ile ifade edilebilir. Bu alternatifler fiziksel ve sanal mekânsallıklar olarak çeşitlenir. Bu doğrultuda tez, tiyatro ve performans sanatındaki yeni mekânsallıkları karakterize edebilmek için, bu mekânsallıkların tartışmaya açtığı kavramsal ikiliklerin (iç-dış, fiziksel-sanal, özel-kamusal, içsel-kentsel, şehir-doğa) incelenmesi üzerinden ilerler. Spesifik bir duruma işaret ettiği düşünülen beş farklı örnek (*Olağan-İç Bir Gezi, Map to Utopia, Project: Survive, Walkthrough: Darağaç, DOTOrmanda*) üzerinden ikiliklerin irdelenmesi yoluyla, her örneğin mekânla kurduğu istisnai ilişkinin nasıl kavramsallaştırılabileceğine yönelik bir deneme gerçekleştirilir. Nihayetinde üst ölçekte, her örneğin genel çerçevedeki pozisyonunu anlamaya ilişkin çaba, zaman-mekân kırılmasına yönelik olarak sundukları özgün durumların tespitiyle sonlandırılır.

ABSTRACT

DISRUPTIONS IN SPACE-TIME CONTINUITY DURING THE PANDEMIC: AN INQUIRY ON NEW SPATIALITIES IN THE CONTEXT OF THEATRE AND PERFORMANCE ARTS IN TURKEY

Increasing technological developments in recent years and the pressures of the pandemic process to which the whole world has been subject since the beginning of 2020 have either enabled many venues to attain a high-degree of functional flexibility or resulted in the generation of alternative modes of production and dissemination. Within the scope of this thesis, transformations in the use and conceptualizations of space are examined by means of creation processes of various theatre and performance art pieces. This decision is largely based on the fact that the transformation in the use of existing spaces and the development of new alternatives in these fields provide us with a fertile opportunity within which the pandemic restrictions can be observed most concretely. At first sight, these alternatives seem to mostly concentrate around physical and virtual spatialities. With that in mind, the thesis proceeds by examining a series of conceptual dualities (such as inside-outside, physical-virtual, private-public, interior-urban, urban-natural) problematized by the new spatialities observed in the field of theatre and performance arts. By examining each duality within the specific context of five case studies (*An Infra-Ordinary Journey*, *Map to Utopia*, *Project: Survive*, *Walkthrough: Darağaç*, *DOTOrmanda*), an attempt is made to conceptualize the exceptional relationship that each case establishes with space. All in all, from a higher perspective, the effort to understand the position of each piece within an overall framework is re-interpreted as a particular and genuine variation on a differential scale of space-time disruptions.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
TABLolar.....	x
1. GİRİŞ.....	1
1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE KAPSAMI.....	1
1.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	3
1.3. TEZİN YAPISI.....	6
2. PANDEMİ SÜRECİNİN TÜRKİYE’DE MEKÂNSAL ETKİLERİ.....	10
2.1. KAPANAN VEYA KULLANIMI ASKIYA ALINAN MEKÂNLAR.....	10
2.2. PANDEMİYE TİYATRO VE PERFORMANS SANATI ÖZELİNDE VERİLEN İLK REAKSİYONLAR.....	12
2.3. YENİ MEKÂNSALLIKLAR: ÇÖZÜM ÖNERİLERİ.....	14
2.4. YENİ MEKÂNSALLIKLARIN İKİLİ DURUMU ÜZERİNE.....	21
3. <i>OLAĞAN-İÇİ BİR GEZİ</i>	27
3.1. SESTEN BİR DÜNYA YARATMAK.....	27
3.2. İÇ-DIŞ İKİLİĞİ BAĞLAMINDA EV: MODERN ÇAĞDA MESKEN TUT(AMA)MAK.....	32
4. <i>MAP TO UTOPIA</i>	47
4.1. YENİ BİR KENT TAHAYYÜLÜ.....	47
4.2. FİZİKSEL-SANAL ETKİLEŞİMİNDE BİR MEKÂNSALLIK: ARADALIĞIN DENEYİMİ.....	52
5. <i>PROJECT: SURVIVE</i>	67
5.1. GÜNDELİK OLANIN PERFORMANS HALİ.....	67
5.2. ÖZEL OLANDAN KAMUSAL OLANA EVDE BİR YOLCULUK.....	70
6. <i>WALKTHROUGH: DARAGAÇ</i>	81
6.1. KAMUSAL ALANI YENİDEN KAZANMAK.....	81

6.2. KAMUSAL ALANDA BİR İÇ: BEDENİN MEKÂNSALLIĞINDA “ÜÇÜNCÜ YER”	87
7. DÖTORMANDA.....	106
7.1. MİSİR APARTMANI’NDAN ORMANA.....	106
7.2. ŐEHİR-DOĐA İKİLİĐİNDE BİR ARA DURAK: KENT ORMANI.....	114
8. SONUÇ.....	137
KAYNAKÇA.....	146
EK A: ESERLERE DAİR KÜNYE BİLGİLERİ.....	155
EK B: TEZ KAPSAMINDA ARAŐTIRILAN ÖRNEKLER.....	158

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2.1. <i>Unutmak: Bir Hatırlama Projesi</i> , Mekân Artı, 2020.....	15
Şekil 2.2. <i>Hikâyelerimiz</i> , Ayşe Lebriz Berkem, 2021.....	17
Şekil 2.3. <i>Macbeth Mutfakta</i> , Kadro Pa, 2020.....	17
Şekil 2.4. <i>Sahnedeki Naklen</i> , Moda Sahnesi, 2021.....	18
Şekil 2.5. <i>Altyazıları Yüksek Sesle Oku</i> , Onur Karaoğlu, 2020.....	18
Şekil 2.6. <i>Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar</i> , Galata Perform, 2020.....	19
Şekil 2.7. <i>Yeni Perform</i> , giriş bölümü.....	20
Şekil 2.8. <i>Map to Utopia</i> , 2022.....	20
Şekil 2.9. İKSV Film Festivali Ulusal Yarışması'nın fiziksel mekânı olarak açılan Maximum Uniq, 2021, İstanbul.....	23
Şekil 2.10. <i>Yoldan geçenlerin, mesafe kurallarını aşmadan, açık havada yemek yiyen kişilerin çevresinden yürüyebilmeleri için oluşturulmuş Güvenli Yemek Bölgeleri</i> , Prag, Hua Hua Architecture.....	23
Şekil 3.1. <i>Evin en büyük penceresine bir çerçeve, tablo veya kadraj olarak bakış</i> . Barış Kılınç, 2020.....	36
Şekil 3.2. <i>Performans esnasında kapının çalındığı ana dair bir fotoğraf</i> , Barış Kılınç, 2020....	38
Şekil 3.3. <i>Performans esnasında, bir enstalasyon olarak buzdolabına bakmak</i> , Barış Kılınç, 2020.....	39
Şekil 3.4. <i>Olağan-İçeride Bir Gezi</i> 'nin tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile kesişimleri.....	46
Şekil 4.1. <i>Hochhausstadt</i> , Ludwig Hilberseimer, 1924.....	54
Şekil 4.2. <i>Rooftop Remodeling Falkestrasse</i> , Coop Himmelb(l)au, Viyana, 1988.....	55
Şekil 4.3. <i>Eve doluşan pek çok yabancı veya ütopya evrenine evlerinden dahil olan katılımcılar</i> . <i>Map to Utopia</i> , 2020.....	62
Şekil 4.4. <i>Map to Utopia</i> için tasarlanan Zoom görüntüleri ve telefon uygulaması arayüzü....	63
Şekil 4.5. <i>Map to Utopia</i> için tasarlanan telefon uygulaması arayüzü.....	63

Şekil 4.6. Zoom içerisinde oyuna özel olarak semtler bazında tasarlanan arka planlar.....	63
Şekil 4.7. Katılımcılar telefonlarını buldukları mekâna çevirdiklerinde, uygulamadan görülebilen üç boyutlu harita. Diğer katılımcılar ile aralarındaki mesafeyi gösteren sanal konum ağının fiziksel mekâna yerleşmiş hali.....	65
Şekil 4.8. <i>Map to Utopia</i> 'nın tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile kesişimleri.....	66
Şekil 5.1. Ritüeller esnasında sanatçının evinin salonundan görünen farklı açılar. <i>Project: Survive</i> , İstanbul, 2020.....	73
Şekil 5.2. XV. Louis döneminden yataklara bir örnek, Fransa.....	75
Şekil 5.3. Aynı gün içinde sırasıyla saat 00:37, 04:00 ve 06:00'da gerçekleştirilen ritüeller. <i>Project: Survive</i> , İstanbul, 2020.....	77
Şekil 5.4. <i>Project: Survive</i> 'in tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile kesişimleri.....	80
Şekil 6.1. Özel alan-kamusal alan ayrımının tarihsel süreçte gelişimi.....	89
Şekil 6.2. Sırasıyla arabadan, kapalı kamusal bir mekândan ve evden <i>flâneur</i> deneyimi yaşayan katılımcılar. <i>Walkthrough: Darağaç</i> , 2020.....	91
Şekil 6.3. Fib karakteri sokaktaki direğe bugünkü hislerini anlatıyor. Tib karakteri köpeklerle dans ediyor. Fib karakteri karşısına tesadüfen çıkan yazıları çok hızlı ve yüksek sesle okuyor. <i>Walkthrough: Darağaç</i> , 2020.....	92
Şekil 6.4. Pieter de Hooch, <i>The Mother at a Cradle</i> , 1659/1660, Berlin.....	96
Şekil 6.5. Vilhelm Hammershøi, <i>Sleeping Room</i> , 1890. Caspar David Friedrich, <i>Woman at a Window</i> , 1822.....	96
Şekil 6.6: Birgit Jürgenssen, <i>Ohne Titel (Körperprojektion) / Untitled (Body Projections)</i> , 1988.....	97
Şekil 6.7: <i>İsimsiz</i> ; Vahit Tuna; İstanbul; 2018.....	98
Şekil 6.8: Domino Park, Brooklyn, 2020. Covid-19 salgınında, kent ölçeğinde sosyal mesafe sınırlarını belirleyen dairesel içler.....	99
Şekil 6.9. <i>Walkthrough: Darağaç</i> 'in tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile kesişimleri.....	105
Şekil 7.1. Kemerburgaz Kent Ormanı'nda Dot Tiyatrosu'nun kiraladığı alan. Yapıların önündeki dairesel taş zemin sahne alanı olarak kullanılmaktadır.....	109
Şekil 7.2. <i>Kedi Cenazesi</i> oyununun dekor yerleşimleri ve bu esnada oyun alanında bekleyen seyirciler.....	110

Şekil 7.3. TiyatroPol'ün, 28 Mart 2022'de gerçekleşen, <i>Çok Uzak Çok Yakın</i> oyununun oynandığı otobüs.....	115
Şekil 7.4. ÇAK'ın inşa ettiği platform, Samanlı Dağı, 2020 (Kasım).....	115
Şekil 7.5. <i>Remote İstanbul</i> 'dan bir görsel, Rimini Protokoll, 2021.....	116
Şekil 7.6. Hann Sahne'nin Kanyon Teras'ta gerçekleşen oyunları için sahne/mekân düzenlemeleri.....	117
Şekil 7.7. Epidaurus'taki Antik Yunan tiyatrosu ve Ostia Roma tiyatrosu.....	118
Şekil 7.8. Farnase Tiyatrosu; sahne ve seyir yeri, 1618, Parma.....	119
Şekil 7.9. Çerçeve sahne örneği, Harbiye Muhsin Ertuğrul Sahnesi, İstanbul.....	120
Şekil 7.10. Sutton Hoo'da kurulan pop-up tiyatro alanının tasarım görseli.....	121
Şekil 7.11. Yapım aşaması, Aralık 2020. Sahnenin bitmiş hâli, Haziran 2021.....	122
Şekil 7.12. Orlando rolünde Lady Archibald Campbell. Rosalind rolünde Eleanor Calhoun.....	123
Şekil 7.13. <i>Walden</i> kitabının kapağında Thoreau'nun göl kenarında inşa ettiği kulübenin bir resmi.....	126
Şekil 7.14. İBB'nin Kemerburgaz Kent Ormanı'nda çocuk köyü için yapmış olduğu yapılar. Bu yapılar Dot Tiyatrosu'na sanat köyü olarak kiralanmıştır. Önlerindeki taş zemin, sahne alanı olarak kullanılmaktadır, herhangi bir platform inşa edilmemiştir.....	127
Şekil 7.15. Mutfak/kafe olarak kullanılan yapının içinden görüntü.....	127
Şekil 7.16. Kedi Cenazesi oyununa ait dekor ve aydınlatma armatürleri.....	128
Şekil 7.17. Aydınlatma armatürleri ve ısıtıcıların sahne alanındaki yerleşiminden bir kare...128	
Şekil 7.18. Dot Tiyatrosu'nun alana eklediği separatörler. Panoda "Burası bir tiyatro alanıdır. Lütfen piknik yapmayınız!" yazmaktadır.....	129
Şekil 7.19. Kemerburgaz Kent Ormanı'nda İBB tarafından çocuk köyü olarak yapılan ve DOT'a kiralan alan.....	133
Şekil 7.20. <i>Forest Silent Gathering</i> , Begüm Erciyas, 2022.....	135
Şekil 7.21. DOTOrmanda'nın tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile kesişimleri.....	136

Şekil 8.1. Her örnek özelinde sanatçı ve katılımcının zaman-mekân deneyimine dair bir şema.....	142
Şekil 8.2. Tüm örneklere ait kavram ilişkileri haritası.....	145

TABLolar

Tablo 1.1. Tez kapsamında incelenen oyunlar/ performanslar.....	5
Tablo 2.1. Pandemi sürecinde Türkiye’de mekânlara dair alınan kararlar ve bu kararlara tiyatro alanında gösterilen tepkiler.....	11
Tablo 2.2. Tez kapsamında incelenen örnekler.....	26
Tablo 8.1. İkilikler ve değinilen diğerkavramlar.....	141
Tablo 8.2. Örneklerde gözlemlenen zaman-mekân kırılmaları.....	143
Tablo B.1. Tez kapsamında araştırılan eserler.....	149
Tablo B.2. Tamamlanmış veya tasarım aşamasında olan tiyatro/performans mecraları.....	150

1. GİRİŞ

1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE KAPSAMI

2020 senesinin başında başlayan Covid-19 pandemisi, küresel ölçekte yaşam pratiklerini dönüştürmüştür. Tüm dünyada hem kapalı mekânlarda hem açık alanlarda virüsün bulaşmasını engellemek amacıyla uygulanan kısıtlamalar, sosyal ve ekonomik faaliyetlerin biçimlerini değiştirmiştir. Kapalı mekânlar havalandırmanın ve açık havaya erişimin daha fazla önemsendiği bir kurguda düzenlenmeye başlanmış, açık alana sahip olan mekânlar sayıca artmış; sanat, spor, eğitim, sağlık, eğlence ve iş alanlarının tümünde mekân organizasyonlarının ve iş yapma biçimlerinin yeniden düzenlendiği bir döneme girilmiştir. Bu durum, farklı mekânların kullanım biçimlerinde dönüşümleri veya yeni mekânsal pratikleri doğurmuştur.

Açık alanlar ile kurulan ilişkinin güçlendiği örneklerin yanı sıra, kapalı fiziksel mekânların kullanımının durdurulmasıyla çevrimiçi platformlara taşınan örnekler de mevcuttur. Özellikle çalışma hayatında önemli değişimler gerçekleşmiş, birçok firma uzaktan çalışma modeline geçmiştir ve bu modeli salgın sonrasında da sürdürmeyi hedeflemektedir (Duran, 2020). Teknolojinin gelişmesi ile gündelik hayatın çeşitli noktalarına temas etmeye başlamış olan ‘çevrimiçi hayat’, pandemi ile günlük hayatın temel bir parçası haline gelmiştir.

Covid-19 pandemisiyle birlikte, kamusal kullanımı olan iç mekânlara gelen sınırlamalar, görünür biçimde iki farklı duruma yol açmıştır: Biri, artık iç mekânların kullanımının mümkün olmaması nedeniyle ‘dışarı taşınan’ eylemler ve bu eylemlerin mekâna dönüşme pratikleri; diğeri ise internet ortamına taşınan eylemler ve bu eylemlerin meydana getirdiği mekâna ilişkin yeni durumlar. Tez kapsamında pandemi sürecinde mekân ile kurulan ilişkideki yeni durumların,

mekân tartışmaları çerçevesinde nasıl konumlanabileceği araştırılacaktır. Bu araştırma için, mekân kullanımında görülen çeşitlilik bakımından Türkiye’de geniş yelpazede örnek sunabilecek alan olarak tiyatro ve performans sanatı tespit edilmiştir. Bu tespitin temelinde; iç mekânlara gelen kullanım kısıtlamaları nedeniyle tiyatro ve performans sanatının genel kabulü olan “sanatçı ve seyircinin eşzamanlı olarak aynı yerde bulunup canlı bir deneyimi paylaşma hali”nin mecburi biçimde sekteye uğraması ve buna bağlı olarak tiyatro ve performans sanatının, mekâna dair basit değişimlerden öte, sanatçı ve seyircinin bir arada olma yollarını ve eşzamanlılık ilkesini sorgulayan çok çeşitli mekân pratiklerine yönelmesi yer alır.

Bu alanda benzer denemeler pandeminin öncesinde yapılmaya başlanmış olsa da bu süreç hem üretimlerine devam etmek isteyen sanatçıların hem de deneyimlerini sürdürmek isteyen seyircilerin zorunlu olarak kendi koşullarını, içeriklerini ve üretim yöntemlerini meydana getirdikleri bir süreç olmuştur. Böylece tiyatro ve performans sanatının ne olduğuna dair algının sorgulandığı ve yeni biçimlerin kanıksanmaya başlandığı işler hem çeşitlilik bakımından artış göstermiş hem de geçmişe kıyasla daha büyük bir topluluk tarafından deneyimlenmiştir.

Bu doğrultuda tiyatro ve performans sanatından, pandemi döneminde üretilen ve seyirci ve sanatçının pozisyonunda mekâna dair yeni ilişkiler barındırdığı gözlemlenen örnekler seçilmiştir. İncelemeler doğrultusunda, örneklerin ortaya koyduğu istisnai durumların kavramsallaştırılmasına yönelik bir deneme sunulur. Nihayetinde, örneklerin kendi arasındaki ilişkinin bir okumasıyla, pandemi döneminde üretilen tiyatro ve performans sanatı örnekleri üzerinden mekânın kullanımındaki değişimlere ve yeni durumlara dair genel bir haritanın ortaya konması hedeflenir.

1.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmanın ana strüktürünü incelenen örnekler oluşturur. Bu örneklerin seçilebilmesi için, öncelikle, Türkiye’de pandemi döneminde kapalı bir mekânda, seyircili olarak gerçekleşmeyeceği için alternatif yöntemlere yönelen projeler arasında **örnek taraması** gerçekleştirilmiştir. Örneklere dair üst ölçekteki en spesifik tespit; yöntemlerin ya kentte açık alanlarda gerçekleşen oyunlar/performanslar ya da iç mekânlarda dijital araçlar ve platformlar aracılığıyla gerçekleştirilen oyunlar olarak ayrışmasıdır.

Projelerin seçiminde, tezin araştırma sorusuna yanıt verebilecek nitelikte yeni mekânsal ilişkileri ortaya koyan örneklerin seçilmesine önem verilmiştir. Bu ilişkilerin belirlenmesinde öncelikle, projelerin sanatçı ve katılımcı pozisyonlarında, konvansiyonel örneklerden farklı olarak, iç mekânda karşılıklı bulunma halinin kırıldığı örneklerin seçilmesine özen gösterilmiştir. Bir başka deyişle, tiyatro ve performans sanatının ana kabulü olan zaman-mekân birlikteliğinden birinin veya her ikisinin de kırıldığı veya mekânın farklı bir fizikselliğe taşındığı örneklerin izi sürülmüştür.

Bu kriterlerin gözetilmesiyle seçilen örneklerin her birinin meydana getirdiği farklı bir arada olma hallerini içeren mekâna dair yeni ilişkilerde, çeşitli kavramsal ikilikler öne çıkar. Bu ikilikler, bizi her örnek özelindeki tartışmaya davet eden ve mekâna dair oluşan yeni durumun kavranmasına yardımcı olan birer anahtar işlevi görür. Böylece tez kapsamında “mekâna dair ikilikler” olarak bahsedilen ve her bölümde farklı birinin baskın şekilde gözlemlendiği ikili durumlar, örneklerin mekân kavramına hangi perspektiften yeni bir bakış sunduğunu gösterir ve tartışmayı belirli bir çerçevede sürdürebilmek adına bir referans noktası belirler.

Bu doğrultuda, Türkiye’de pandemi sürecinde üretilen beş proje seçilmiştir (*Olağan-İçi Bir Gezi, Map to Utopia, Project: Survive, Walkthrough: Darağaç, DOTOrmanda*). Bir iç mekânda aynı zamanda karşılıklı olarak bulunma halinin beş farklı biçimde kırıldığı bu örneklerin hem kavramsal tartışmalara olanak sağlayacak hem de tezin sonucunda ulaşılması hedeflenen genel haritanın meydana gelebilmesi için farklı mekânsallaşma pratiklerini somutlaştırabilecek içerikte ve/veya yöntemde olmasına özen gösterilmiştir. Bunun yanında seçilen projelerin her biri, pandemi nedeniyle formatı/kapsamı değişen veya pandemi sürecinin getirdikleriyle olgunlaşarak mevcut haline ulaşan bir hikâyeyi barındırır. Pandemi süreci, bu tezde incelenen beş örneğin üretim ve/veya paylaşım motivasyonunda önemli bir yer etmektedir; araştırmanın amacı da süreci bu tip örnekler üzerinden kavramaya çalışmaktır. Dolayısıyla seçilen örnekler, bu yönleriyle de tezin pandemi sürecinde mekân algısı/kullanımının nasıl dönüştüğüne dair sorusunun araştırılmasına hizmet eder.

Örneklerin seçilmesinin ardından, projelerin yaratıcıları ile çevrimiçi görüşmeler aracılığıyla **röportajlar** gerçekleştirilmiştir.¹ Buradaki amaç, hem projelerin üretim süreçlerinin ardındaki bilinmeyen motivasyonları, deneyimleri, hikâyeleri ve aşamaları öğrenerek örneklere bireysel deneyimlerin ötesinde hakim olabilmek hem de tezin strüktürünü ayrı ayrı örneklerin oluşturması nedeniyle, projelere dair teze faydası olabilecek bilgilerin derlenerek aktarılmasıdır.

Röportajların ardından **vaka analizi** süreci başlamıştır. Bu süreç projelerin yaratıcılarıyla yapılan görüşmelerden edinilen bilgilerin teoriyle ilişkilendirilmesini içerir. Bu kısımda, her örnek özelinde öne çıkan mekâna dair ikili durumların irdelenmesi de bölümler özelinde yürütülen tartışmanın temel çıkış noktasını oluşturur. Bu ikilikler yukarıda bahsi geçen örnekler için sırasıyla ‘iç-dış, fiziksel-sanal, özel-kamusal, içsel-kentsel, şehir-doğa’ ikilikleri olarak belirlenmiştir. Bu ikiliklerin saptanmasında, projelerin içerikleri ve/veya seyirci ile paylaşılma

¹ *Walkthrough* ve DOTOrmanda örnekleri özelinde, projelerin yaratıcılarıyla yapılan görüşmelere ek olarak biri katılımcı diğeri oyuncu olmak üzere iki kişiyle daha görüşme yapılmıştır.

yöntemleri belirleyici olmuştur. Örnekler genel olarak birden fazla ikili durumu barındırır da bölümler özelindeki tartışmalar, baskın olduğu tespit edilen ikili durum etrafında yürütülmüştür.

<i>Olağan-İçi Bir Gezi</i>	<i>Map to Utopia</i>	<i>Project: Survive</i>	<i>Walkthrough: Darağaç</i>	<i>DOTOrmanda</i>
				
Katılımcının kendi evinde, ses kaydını dinleyerek gerçekleştirdiği işitsel bir performans	Katılımcı ve oyuncuların Zoom üzerinden bir araya geldiği, role-play deneyimine dayanan interaktif bir performans	Katılımcıların ve sanatçının Instagram canlı yayında buluşarak tekrara dayanan ayinler gerçekleştirdiği bir performans	Sokakta yer alan sanatçıları, katılımcıların Instagram canlı yayını üzerinden çeşitli komutlar vererek yönlendirdikleri bir performans	Dot Tiyatrosu'nun şehrin kaosundan uzaklaşmak ve daha doğal bir ortamda tiyatro yapmanın yollarını aramak üzere yerleştiği Kemerburgaz Kent Ormanı'ndaki yerleşke
iç-dış	fiziksel-sanal	özel-kamusal	işsel-kentsel	şehir-doğa

Tablo 1.1. Tez kapsamında incelenen oyunlar/ performanslar (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı).

Bu doğrultuda projelerin ortaya koydukları farklı mekânsal durumların hem tarihsel arka planını hem de ikilikler çerçevesinde tartışmaya açtıkları bağlamları irdeleyebilmek için **literatür taramasına** başvurulmuştur. Buna ek olarak vaka analizlerinin her biri kendi özelinde literatüre dayanan kavramsal bir tartışmayı da içerir. Böylece projelerin oluşturduğu yeni durumları anlayabilmek için, hangi kavram yardımıyla okunabileceklerine yönelik bir deneme gerçekleştirilir.

Nihayetinde, beş örneğin bir araya gelerek oluşturduğu mekâna dair üretilen yeni alternatiflere yönelik şema, her bir örnekte bulunan ortak bir analiz kriteri olan zaman-mekânın müşterekliği üzerinden okunur. Böylece yeni kombinasyonların, zaman-mekânı ortak kullanan geleneksel tiyatro deneyimiyle kesişimlerini ve ayrışmalarını esas alan bir şemaya ulaşılması hedeflenmiştir.

1.3. TEZİN YAPISI

Röportajlardan ve yapılan arařtırmalardan edinilen bilgiler her eser özelinde iki ana başlık altında toplanır: İlki eser hakkında bilgileri ve röportajların derlemesini içerir; ikincisi ise her eser özelindeki kavramsal tartışmadan bahseder. İkinci başlığın alt başlıkları, örnekler özelinde paralel olarak aşağıdaki gibi bir izleğe sahiptir:

- 1) Her örnek çerçevesinde tartışılan bağlama, tarihsel süreçteki fiziksel/yapısal unsurlarındaki deęişim veya kullanım/algılanma biçimlerindeki dönüşüm üzerinden bir bakış
- 2) Örnekler özelinde ortaya konan ikili durumların incelenmesi ve bulunulan bağlama etkisi. Bu noktada örneklerin çoğunun birkaç ikilięi birden kapsadığı görülecektir ancak her örnek özelinde ağırlıklı olarak, öne çıkan ikili durum üzerinde durulmuştur:
 - *Olağan-İçi Bir Gezi*'de iç-dış,
 - *Map to Utopia*'da fiziksel-sanal,
 - *Project: Survive*'da özel-kamusal,
 - *Walkthrough*'da içsel-kentsel,
 - *DOTOrmanda*'da şehir-doęa.
- 3) Her örneğin ortaya koyduğu mekânsallığın literatürle ilişkilenebileceęi kavramlara dair bir tartışma

Üçüncü maddede yürütölen kavramsal tartışmalarda, kesin ve oturmuş sınırların çizilmesi hedeflenmemiştir; buradaki araştırma daha çok, istisnai durumların anlamlandırılmasına yönelik bir çaba olarak ifade edilebilir. Bu doğrultuda, her örnek özelinde mekâna dair meydana gelen yeni durumun tekrar mekân kavramı ile açıklanması yerine, mekânsallık ile ifade edilmesi tercih edilmiştir. Bunun nedeni, bahsi geçen istisnai durumların konvansiyonel anlamda bir mekâna işaret etmiyor olmasıdır.

Sanatçı ve katılımcıların birbirlerinden farklı fiziksel mekânlarda bulunduğu örneklerde, performanslar bağlamında bir araya geldikleri ortam, sınırları belirli fiziksel bir hacmi ifade etmiyor olabilir. Bu bakımdan örneklerde mekân algısının üç farklı biçimde mevcut olduğunu belirtmek gerekir; performans esnasında sanatçının fiziksel olarak bulunduğu mekân, katılımcının fiziksel olarak bulunduğu mekân ve sanatçı-katılımcı-performansın bulunduğu ortam. Tezin amacı bu buluşma ortamının çeşitliliğini incelemek olduğundan, fiziksel olarak aynı ortamda bulunulmadığı müddetçe sanatçıların ve katılımcıların mekânlarının ortak olmadığı kabul edilmiştir. Dolayısıyla yukarıdaki maddelerin üçüncüsünün ortaya koyduğu tartışma, sanatçı ve katılımcının etkileşiminin mekânsallığına yöneliktir.²

Örneklerin hepsi farklı teorik arka planların incelenmesini gerektirdiğinden, tartışmanın çerçevesini sınırlayabilmek adına yukarıda bahsi geçen üç aşamalı izlek tercih edilmiştir. Bu izlek, daha teknik ve tarihsel bilgilere dayanan bir noktadan başlayıp, oyun/performanslar özelinde ortaya çıkan durumların irdelenmesine doğru bir akış içerir. Her örneğin birbirinden farklı yaratım süreçlerinin olması, tezin araştırma sorusunun örnekler özelinde farklı yanıtlara sahip olmasını sağlar. Bu bakımdan, örneklerin hem içerikleri hem üretim/paylaşım yöntemleri tartışmanın birer unsuru haline gelmiştir.

² Mekânsallık kavramı başlı başına bir tartışma konusu olmakla birlikte, bu tez kapsamında bahsi geçen mekânsallık ifadesinin kavranabilmesi için Heidegger'in *Varlık ve Zaman* kitabında öne sürdüğü mekânsallık açılımına başvurulabilir. Heidegger'in ifadesiyle *Dasein*'in (orada var olan, orada-varlık...) mekânsallığı, dünya içinde var olanlarla ilgili/meşgul olması noktasında meydana gelir (Heidegger, 2008, 109). *Dasein*'in kendisinin de dünya içinde var olmak üzerine temellenmesi nedeniyle, kendi özünde bir mekânsallık barındırdığını ifade eder (119). Buradan yola çıkılarak *Dasein*'in mekânsallığının kendisiyle ve dünya içinde var olanlar ile bir ilişki haline işaret ettiği düşünülebilir.

Heidegger mekânın fiziksel olarak varlığını öznenin ve öznenin çevresiyle kurduğu ilişkiden bağımsız bir gerçeklik olarak ortaya koyar. Hisarlıgil bu ayırmadan fiziksel mekân ve varoluşsal mekânsallık olarak söz eder; bu ayrıma göre fiziksel mekân Heidegger'in ifadesiyle dünya-mekânı, varoluşsal mekânsallık ise *Dasein*'in mekânsallığıdır (2007; 15,16). Mekânsallık kavramının üç boyutlu ve fiziksel bir çevreden ziyade; Heidegger'in anlatımında görüldüğü gibi, çevre ve çevrede var olan ya da olmayanlar ile ilgi, etkileşim ve deneyime işaret eden açılımları, bu tez kapsamında örnekler özelinde değinilen durumları tariflerken mekânsallık kavramının kullanılmasında etkili olmuştur.

Röportajlardan edinilen bilgiler, mimarlık disiplini ve tiyatro/performans sanatının pandemi sürecinde mekâna dair pek çok soruyu ortak sorduğunu da gösterir. Sonuç bölümünde ise, örneklerin zaman-mekân kırılmasında kesişen veya farklılaşan noktalarından doğan ilişkinin ortaya konması hedeflenmiştir. Nihai olarak örneklerin arasındaki ilişkiyi kavramak üzere zaman-mekân tartışmasının seçilmesi, tiyatronun ana kabulü olan “aynı yerde aynı zamanda” ilkesinde pandemiden önce başlayan kırılmaların, pandemi sürecinde mecburi olarak gözlenmesidir. Tiyatro ve performans sanatında ilkesel anlamda temel kabuller sarsılmış ve üretimler zorunlu olarak bu doğrultuda gerçekleşmeye başlamıştır. Böylece zaman-mekân kırılmaları, üst ölçekte, tartışılan beş örneği de kapsayan ve örneklerin ortak olan ve olmayan durumlar üzerinden birbirine göre pozisyonunu kavramamızı sağlayan bir tartışma meydana getirir.

Zaman-mekân tartışmalarının tarihsel süreçte pek çok alanda nasıl ve neden meydana geldiğini kavrayabilmek için ise Harvey'nin metinlerine başvurulabilir. Harvey, *Postmodernliğin Durumu* kitabında zaman-mekânın politik ve ekonomik süreçlerle olan bağına ışık tutarken, bu bağın kültürel süreçlere olan yansımalarının da izini sürer.

Harvey, 1846-47 yıllarında İngiltere’de başlayıp dünyadaki bütün kapitalist ekonomileri etkileyen krizin, politik ve kültürel bağlamda zaman-mekân anlayışındaki yenilenmenin başlangıcı olduğuna işaret eder (Harvey, 2010). Henüz on sekizinci yüzyılda, Aydınlanma Çağı’nda, bütüncül olarak algılanan zaman ve mekân hissiyatının, on dokuzuncu yüzyılda patlak veren bu krizin ertesinde ayrılmaya başladığını belirtir. Böylece, herkes için mutlak bir zaman ve mutlak bir mekân algısının var olduğu bir çağdan; kapitalizm aracılığıyla gelişen ulaşım ve iletişim teknolojilerinin sağladığı koşullarla, gelişmelerin bambaşka coğrafyalarda eşzamanlı olarak tezahür edebildiği, bu durumun da mekân kavramının çok çeşitli biçimlerde algılanmasına yol açtığı yeni bir çağa girilmiştir. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak, yaşanan anın ve mekâna ilişkin sorgulamaların sanatçıların üretiminde yer etmeye başladığı bir döneme girilir.

Zaman-mekân tartışmalarını bu tez kapsamına dahil eden çerçeve ise, hali hazırda on dokuzuncu ve yirminci yüzyılda düşünsel tartışmalara, politik gelişmelere ve sanata konu olmuş bu ayrışmanın ve yeni algılama biçimlerinin tiyatro ve performans sanatında nasıl tezahür ettiği. Ancak bu tez çalışması, Covid-19 pandemisi sürecinin mekân kullanımındaki dönüştürücü etkisini araştırmak üzere sınırlandırıldığından, zaman-mekân kırılmasının tiyatro ve performans sanatındaki tezahürü de Türkiye’de 2020 senesinde başlayan pandeminin 2022 senesine kadar geçen kısmında üretilen örnekler üzerinden incelenmiştir. Böylece zaman-mekân tartışmalarının pandemi sürecinde nasıl sürdürüldüğüne tanıklık edilir. Tiyatro ve performans sanatının esas kabul edilen zaman-mekân birlikteliğinde gözlemlenen kırılmalar, sonuç bölümünde örnekleri birbiri ile tek başlık altında ilişkilendiren ve bu ilişkiyi mekâna dair yeni durumlar çerçevesinde anlamamıza yardımcı olan bir üst başlık olarak karşımıza çıkar.

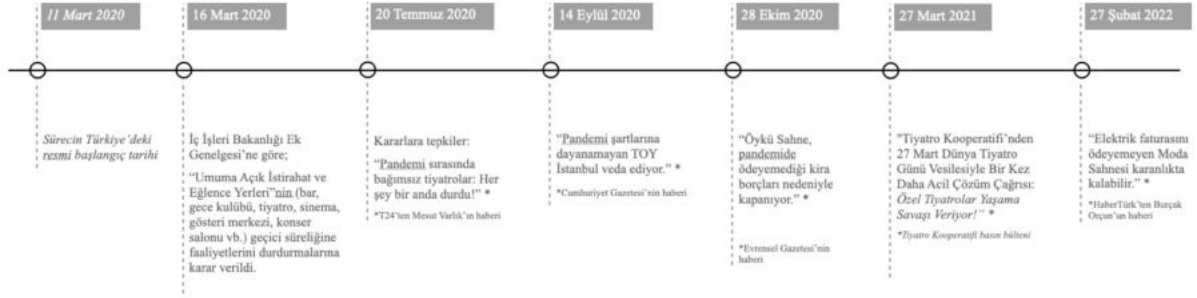
2. PANDEMİ SÜRECİNİN TÜRKİYE’DE MEKÂNSAL ETKİLERİ

2.1. KAPANAN VEYA KULLANIMI ASKIYA ALINAN MEKÂNLAR

Pandeminin etkisiyle, global ölçekte kentlerde ilk defa deneyimlenen bir kısıtlamayla karşı karşıya kalınmıştır. Kapalı mekânlara getirilen kullanım yasaklarının yanı sıra, sokağa çıkma yasakları ile açık alanlarda bulunma imkanlarının sınırlandırıldığı uygulamalar hayata geçirilmiştir. Kullanımı kısıtlanan mekânların bir kısmı yasaklar boyunca kapalı kalmış, kimi ise tamamen kapatılarak atıl duruma düşmüş veya el değiştirmiştir. Bu noktada Türkiye’de, kentsel kullanım anlamında işlevini en çok kaybeden mekânların kamuya açık kapalı mekânlar olduğu söylenebilir. 16 Mart 2020 ayı itibariyle İçişleri bakanlığı tarafından 81 ile gönderilen ek genelge ile, “Umuma Açık İstirahat ve Eğlence Yerleri” başlığı altında işletilen bar ve gece kulübü gibi mekânlar ile tiyatro, sinema, gösteri merkezi, konser salonu gibi mekânların, vatandaşların çok yakın mesafede bir arada bulunarak hastalığın bulaşma riskini artırması gerekçesiyle, geçici süreliğine faaliyetlerini durduracakları bildirilmiştir (İç İşleri Bakanlığı, 2020). 20 Kasım 2020 tarihi itibariyle ise restoran, lokanta, pastane, kafe gibi işletmelerin çalışma şartları 10:00-20:00 saatleri arasında, yalnızca paket servis ya da ‘gel-al’ hizmet verecek biçimde düzenlenmiştir (Narlı, 2020). Bu kararın sonrasındaki süreçte esnaf odaları, oyuncu dernekleri gibi birçok topluluk, devlet desteğinin yetersiz kaldığını, gelir kaynaklarının kesilmesi sebebiyle büyük bir maddi sıkıntı içinde yaşam mücadelesi verdiklerini dile getirmiştir (Karakaş, 2020; Varlık, 2020). Pandemi nedeniyle kullanımı kısıtlanan mekânların birçoğu, kısıtlamalar sonrasında önlemler doğrultusunda sınırlı olarak kullanıma açılrsa da önlemler süresince muaf tutulmadıkları giderlerini (kira, vergi vb.) karşılayamadıkları için kapanmak durumunda kalmıştır.³

³ Bkz: Toy Sahne örneği (Cumhuriyet, 2020), Öykü Sahne örneği (Evrensel, 2020).

Özel tiyatroların içinde bulunduğu durumla ilgili olarak Tiyatro Kooperatifi ve İstanbul Bilgi Üniversitesi Kültür Politikaları Yönetimi ve Araştırma Merkezi iş birliği ile yapılan araştırmanın 27 Mart 2021 tarihinde Dünya Tiyatrolar Günü vesilesiyle yayınlanan ara raporunda, ek destek sağlanamaz ise borçları nedeniyle özel tiyatroların %50'sinin kapanmak zorunda kalacağı belirtilmiştir (Tiyatro Kooperatifi, 2021). Bu raporda tespit edilen sorunların 2022 yılında kısmen doğrulanmaya başladığı görülür. Yeniden açılmalarına rağmen borçları birikmiş olan tiyatrolar, faturaları ödeyemedikleri için kapanma tehlikesi ile tekrar yüz yüze gelmiştir (Orçun, 2022).



Tablo 2.1. Pandemi sürecinde Türkiye'de mekânlara dair alınan kararlar ve bu kararlara tiyatro alanında gösterilen tepkiler (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı).

Tiyatro salonlarına ek olarak kapanan mekânlar arasında kafeler, restoranlar, eğlence mekânları, performans ve konser mekânları, sinemalar, galeriler gibi sanat ve hizmet sektörünün iç içe bulunduğu birçok mekânı sıralamak mümkündür. Dolayısıyla bu alanlar, kent içinde belirsiz süreliğine işlevlerini kaybederek, atıl duruma düşmüş bir boşluklar ağı oluşturur. Devlet mülkü veya özel mülk olup, kamu kullanımına açık olan bu mekânlar, hali hazırda iç mekânda ulaşılabilirlik üzerinden bir kamusalılık sunmaktayken; kullanımları kısıtlandığında bu yönleri tartışmaya açık hale gelir. Dolayısıyla mekânların kamusallığını meydana getiren ölçütlerin ortadan kalkmaya başladığı söylenebilir. *Kamuyla buluşamayan eylemler, artık ne ölçüde kamusaldır?* ⁴

⁴ Tez boyunca tırnak işareti içine alınmadan italik ile yazılan soru cümleleri, yazarın konuyu tartışmak adına kendi sorularıdır; akademik bir hipotez veya alıntı değildir.

Eserlerin ve hizmetlerin takipçisiyle veya müşterisiyle buluşmaya devam edebilmesi için, herkesin kendi çözümünü üretmesinin gerektiği bir döneme girilmiştir. Farklı mekânsal alternatiflerin üretilmesine yönelim tam da bu anda başlar. Sanatçı ve seyircinin zaman-mekân ortaklığının esas kabul edildiği tiyatro ve performans sanatında, üretmeye ve paylaşmaya devam edilebilmesi için mecburi olarak mekânın ortaklığından vazgeçildiği bir döneme girilmiştir.

2.2. PANDEMIYE TİYATRO VE PERFORMANS SANATI ÖZELİNDE VERİLEN İLK REAKSİYONLAR

Pandeminin hiç beklenmeyen ve dolayısıyla hazırlıklı olunamayan bir süreci beraberinde getirmesi, hayatın pek çok alanında önce duraksamalara neden olmuş, sonra hızlı reaksiyonları ve pandemi koşullarına uyum sağlayan çözüm önerilerini beraberinde getirmiştir. Bu tezde detaylı incelenecek örnekler, kısıtlamalar nedeniyle yeni mekânsal açılımlara yönelen eserleri ve projeleri içerir. Ancak bu örneklerin ortaya çıkmasından önce ilk etapta, yeni bir mekânsal kurgu veya yapılanma gerektirmeyen, yalnızca mevcut olanın kitlelerle paylaşılması fikri üzerine kurulu yöntemler geliştirilmiştir. Bu yöntemler çoğunlukla üretimlerin dijital ortamdan izleyici ile paylaşılmasını içerir. Mekânsal anlamda yeni kurgulara değinmeden önce, bu süreçte alınan aksiyonların spektrumunu verebilmek için, Türkiye’de pandemiye karşı verilen ilk reaksiyonlardan bahsedilecektir.

Bu örnekler, genel olarak kayıtlar veya canlı yayın üzerinden ilerleyen tiyatro çalışmaları olarak tanımlanabilir. Bunlardan biri ses tiyatrolarıdır. Örnek olarak Spotify üzerinden yayınlanan Duygu Dalyanoğlu ve Özlem Aslan tarafından yürütülen *K’nın Sesi* podcast serisi verilebilir. Dalyanoğlu tarafından yazılan ve her hafta ses tiyatrosu formatında yayınlanan metinler farklı oyuncular tarafından seslendirilmiştir. Başka bir örnek olarak, kulak tiyatrosu projesi olarak kurulan *Podacto*’nun oyunlarından bahsedilebilir. Storytel uygulaması ile yayınlarına başlayan, sonrasında Spotify ve Blu Tv’de de yer alan *Podacto*’nun arşivinde, yerli-yabancı pek çok

metnin yanı sıra *Podactö* için özel olarak yazılmış oyun metinleri de yer alır. Farklı oyuncular tarafından seslendirilen eserler arasında *Bırak Bu Kurt Kadın Ayaklarını*, *Unutulmaz*, *Varlık*, *Eften Püften Şeyler* gibi pek çok oyundan bahsedilebilir.

Ses tiyatrolarına ek olarak dijital platformlar üzerinden yayınlanan oyun kayıtları, sohbetler ve okuma tiyatroları mevcuttur. Bunların bir örneđi olarak Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın Youtube kanalında, Devlet Tiyatroları opera ve bale arşivlerinin halka açılmasından bahsedilebilir. Aynı zamanda İstanbul, İzmir, Eskişehir gibi pek çok Şehir Tiyatrosu da arşivlerini YouTube üzerinden paylaşım açmıştır. Bir başka örnek olan Nilüfer Kent Tiyatrosu, Nilüfer Belediyesi internet sitesi ve YouTube üzerinden yetişkinler ve çocuklar için oyun arşivini izleyicilere açmıştır. Özel kurumlar da sürece katkı sunmuştur. GalataPerform'un Youtube üzerinden erişime açılan oyun arşivi ve yerli-yabancı tiyatro festivallerindeki söyleşileri; Mekân Artı'nın *80'lerde Lubunya Olmak* oyunu; Pasaj Müzik'in *Şekspir Müzikali* pek çok örnekten birkaçıdır.

Arşivlere ek olarak, pandemi döneminde sahnede oynanıp kaydedilen ve kayıtları izleyiciyle internet üzerinden paylaşılan oyunlar da mevcuttur. Örneđin, Zorlu PSM'nin pandemi döneminde başlattığı Youtube'daki *Dijital Sahne* serisinde 10 ile 40 dakikalık videolar halinde on oyun kaydı yayınlanmıştır. Benzer biçimde Kadro Pa'nın *Lear Mutfakta* oyunu yine stüdyoda kaydedilip Tiyatro Festivali kapsamında İKSV'nin sitesi üzerinden biletli olarak yayınlanmıştır. Sahnede kaydedilip yayınlanan oyunların yanı sıra, sanatçıların kendi evlerinden gerçekleştirdiđi kayıtların bir araya getirildiđi performanslar da mevcuttur. Şule Ateş'in tasarlayıp yönettiđi ve YouTube'da yayınlanan *Karantina 2020 Video Performans Serisi* bunlara bir örnektir; çevrimiçi provalar sonrasında sanatçıların kendi evlerinde cep telefonlarıyla çekilen altı performansı içerir.

Oyun arşivleri ve yeni kayıtlardan farklı olarak Altıdan Sonra Tiyatro topluluğu *Kapı Açık Kalmış* programı ile Youtube üzerinden haftanın belirli gün ve saatlerinde canlı yayında tiyatro üzerine sohbetler, oyun okumaları, tiyatro şarkıları gibi etkinlikler gerçekleştirmiştir. Platform Tiyatro, yine Youtube üzerinden *Şov Devam Edemez* ve *Olanaksız* isimli kısa oyunlar yayınlamıştır. Youtube'da *İş-Sanat Tiyatro* kanalında Talimhane Tiyatrosu, Moda Sahnesi, Kumbaracı 50 gibi tiyatro topluluklarının oyun provalarına yer verilmiştir. BAM İstanbul ekibi, Instagram hesapları üzerinden yayınladıkları *Evde* serisinde paylaştıkları videolar ile canlandırmalar gerçekleştirmiştir.

Bu örnekler genel bir çerçeve çizmesi bakımından verilmekle birlikte, burada sayılamayacak pek çok başka örnek olduğunun altı çizilmelidir. İnternet üzerinden herkesçe ulaşılabilen / takip edilen işlere ek olarak sanatçıların kişisel Instagram hesapları veya farklı mecralardan yayınladıkları performanslar da bulunur. Bu bölümde bahsedilen işler genel olarak ya oyunların/ performansların ya da tiyatro ile ilgili diğer içeriklerin kaydını içerir. Mekânsal kısıtlamaların olduğu bir süreçte, eşzamanlılık sunmamaları nedeniyle, izleyici ve performansçının bulunduğu yeni bir mekânsal dinamik önermezler; ancak performanslara ulaşmak için alternatif bir yol sunarlar. Bu bakımdan yeni tiyatro anlayışına ön ayak olmakla birlikte, bu tez kapsamında incelenmesi hedeflenen farklı mekânsal durumları içermemeleri nedeniyle, yalnızca pandemi sürecine verilen ilk tepkilerin çeşitliliğini göstermeleri bakımından yer verilmiştir.

2.3. YENİ MEKÂNSALLIKLAR: ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

Pandemi sürecinde tüm dünyada, kapanan veya kullanımı sınırlanan tiyatro mekânlarının alternatifi olarak mekâna dair ortaya çıkan iki temel yönelimden bahsedilebilir. Bunlardan biri açık alanlara yönelen, diğeri de dijital platformlara taşınan işler olarak özetlenebilir.

İç mekânlara gelen kullanım ve kişi sayısı kısıtlamaları, birçok oyunu açık havada gerçekleşmeye yönelik biçimde dönüştürürken, mekânlar ‘açılmaya’ ya da oyunun kendisi açık alanlarda yeni mekânlar üretmeye başlamıştır. Kapalı iç mekânlarda geçmişteki seyrinde devam edemeyen tiyatro oyunları bahçelere, avlulara ve sokaklara taşmaya başlar. İçeriden dışarıya yönelen bu hareket, iç mekân ölçeğinden kent ölçeğine doğru yönelen bir muğlaklık belirtir; ikilikler arasında gri bir alan oluşturur. Bu alan, eylemlerden türeyen bir mekân kurgusuna işaret eder. Mekân-işlev ilişkisi çeşitlenmekte, tiyatro mekânının anlamı genişlemektedir.

Bu doğrultuda dünyada ve Türkiye’de, tiyatro salonu haricinde farklı mekânlarda oyunların gerçekleştirilmesiyle çözüm arayışı sürdürülmüştür. Pandemi öncesinde de yeni oyun alanları yaratmayı deneyerek alana özgü işler üreten Mekân Artı’nın pandemiye denk gelen *Unutmak: Bir Hatırlama Projesi* oyunu bu bağlamda ele alınabilir. Oyun, katılımcıların kulaklıkları aracılığıyla kendilerine anlatılan hikâyeye eşliğinde İstiklal Caddesi üzerinde bir rotayı takip etmeleriyle gerçekleşir; katılımcılar oyuncuya, İstiklal Caddesi de oyun alanına dönüşür (Şekil 2.1).



Şekil 2.1. *Unutmak: Bir Hatırlama Projesi*, Mekân Artı, 2020.⁵

⁵ *Unutmak: Bir Hatırlama Projesi*, <http://www.mekânarti.com/index.php/tr/allcategories-tr-tr/22-oyunlar/2017/106-unutmak-2020#galeri> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Pandemi sürecinde yaz aylarında belediyelerin desteğiyle, uygun koşullara sahip parklarda tiyatro etkinlikleri düzenlenmiştir. Kadıköy Belediyesi tarafından 2020 senesinde düzenlenen Sanat Parkta etkinlikleri, Özgürlük Parkı Amfi Tiyatrosu'nda gerçekleşmiş ve pek çok topluluk oyunlarını sahnelemiştir. Bu süreçte mevcut yapıların uygun olan açık alanları, özellikle hava şartlarının izin verdiği bahar ve yaz aylarında tiyatro alanı olarak kullanılmıştır. 2020 senesinde Kanyon AVM'nin terasında ve Fişekhane Taş Meydan'da gerçekleşen oyunlar buna örnek olarak verilebilir.

Bu örneklerin yanında, açık alanlara taşınamayan veya internet ortamında gerçekleşmesi daha mümkün olan oyun ve performanslar için ise, bir diğer yönelim olan çevrimiçi buluşmaların sayısının arttığı ve içeriklerinin çeşitlendiği bir dönem başlamıştır. Böylece çevrimiçi oyun/performanslar hem açık alanlara hem iç mekânlara alternatif yeni bir ortam deneyimi meydana getirmiştir.

Pandemi döneminde çeşitli formatlarda çevrimiçi oyunlar gerçekleştirilmiştir. Biteatral kapsamında Ayşe Lebriz Berkem, *Hikâyelerimiz* isimli tek kişilik bir oyunu Zoom üzerinden sahnelenmek üzere tasarlayarak kendi evinde kamera karşısında izleyicilere canlı bir performans sunmuştur (Şekil 2.2).



Şekil 2.2. *Hikâyelerimiz*, Ayşe Lebriz Berkem, 2021.⁶

Farklı bir örnek olarak Kadro Pa'nın dijital formatta yayınlanmak üzere uyarladığı *Macbeth Mutfakta* oyunu verilebilir. Evden canlı yayında gerçekleşen tek kişilik bir obje tiyatrosu olan oyun, Youtube üzerinden yayınlanmıştır (Şekil 2.3).



Şekil 2.3. *Macbeth Mutfakta*, Kadro Pa, 2020.⁷

Performİstanbul bünyesinde gerçekleşen Stay Live At Home serisi ise çok sayıda sanatçının geniş yelpazedeki çalışmalarına yer veren bir video performans serisidir. Sanatçıların kendi evlerinden canlı olarak yayınladıkları bu performanslar çeşitli konseptlerde olup farklı dijital platformlar üzerinden yayınlanmıştır. Performansların takip edilebilmesi için gerekli bilgiler ve katılım şartları Performİstanbul'un sitesi üzerinden duyurulmuştur.

⁶ *Hikâyelerimiz*, Ayşe Lebriz Berkem, <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/ayse-lebriz-berkem-hikyelerimizi-anlatmaya-devam-ediyor-i-23000> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

⁷ *Macbeth Mutfakta*, Kadro Pa, <https://youtu.be/OhgD8UcIE0I> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Moda Sahnesi ise Sahneden Naklen konsepti ile oyunların sahnede oynanırken canlı şekilde internet üzerinden yayımlandığı ve izleyicilerin biletle izleyebildiği bir gösterim dönemi başlatmıştır (Şekil 2.4).



Şekil 2.4. Sahneden Naklen, Moda Sahnesi, 2021.⁸

Dijital ortamda yer alan, canlı yayınlanmayan fakat kayıtlı formatlardan da daha farklı bir noktada konumlanan bir örnek olarak ise Onur Karaoğlu'nun yazıp tasarladığı Altyazıları Yüksek Sesle Oku video serisinden bahsedilebilir (Şekil 2.5). YouTube'da yer alan ve çeşitli oyuncuların yer aldığı on üç bölümlük video kaydından oluşan bu seri, izleyiciyi izleme eyleminden daha fazlasını yapmaya çağırır; performansın bir parçası olmaya davet eder.



Şekil 2.5. Altyazıları Yüksek Sesle Oku, Onur Karaoğlu, 2020.⁹

⁸ Sahneden Naklen, Moda Sahnesi, <https://www.neredekalmistikmag.com/post/moda-sahnesi-nden-online-g%C3%B6sterimler-sahneden-naklen> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

⁹ Altyazıları Yüksek Sesle Oku, Onur Karaoğlu, <https://www.youtube.com/watch?v=t8jrs40mw3k&t=5s> [Son erişim tarihi: 05.08.2022]

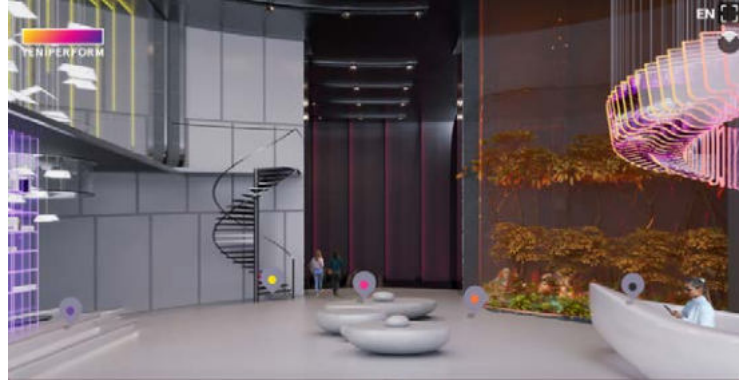
Açık alanlara taşınan veya çevrimiçi olarak gerçekleşen oyun/performansların yanında hem fiziksel mekânları hem de dijital platformları kullanan hibrit formatta eserler de üretilmeye başlanmıştır. Ülkemizden bunun bir örneği olarak Galata Perform'un *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar* işi verilebilir. Öncelikle hikâyenin anlatıldığı çevrimiçi bir video gösterimi gerçekleşmiştir; izleyici bu aşamada sinemanın olanaklarından faydalanan ve dekor, ışık, kostüm öğelerini kullanan teatral bir anlatının kaydedilmiş versiyonuyla karşılaşır (Şekil 2.6). Sonrasında ise Yapı Kredi Bomontiada'da sergilenen, oyunun sahne yerleştirmesini içeren enstalasyonu ziyaret edebilir. Böylece fiziksel ve dijital alandaki anlatının birbirini tamamladığı bir hikâye ortaya çıkar.



Şekil 2.6. *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar*, Galata Perform, 2020.¹⁰

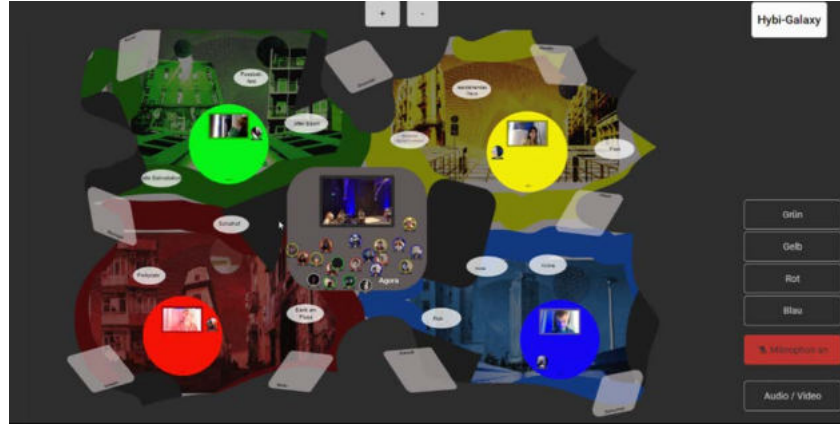
Farklı formatlı projelere ek olarak, oyunların sanal bir ortamda gerçekleşmesini sağlamak için dijital araçlarla ara yüzler tasarlayan tiyatro toplulukları da bulunur. Galata Perform'un 2020 senesinde kurduğu Yeni Perform platformu bu girişime örnek verilebilir. Yeni Perform, dijitalde üç boyutlu tiyatro mimarisi yaratmaya çalışan, tiyatrodaki zaman-mekân ve izleyici-oyun ilişkisini yeniden kurgulamaya çabalayan ve hala gelişmekte olan bir platform olarak karşımıza çıkar (Şekil 2.7).

¹⁰ *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar*, <https://www.unlimitedrag.com/post/bir-arada-olamaman%C4%B1n-hik%C3%A2yesi-terkedilmi%C5%9F-k%C4%B1y%C4%B1lar-negatif-foto%C4%9Fraflar> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]



Şekil 2.7. Yeni Perform, giriş bölümü. ¹¹

Bu örneğin farklı bir versiyonu olarak, Fringe Ensemble ve Platform Tiyatro iş birliğinde üretilen ve bu tezde detaylı olarak incelenen örneklerden biri olan *Map to Utopia* projesinin 2022 senesinde tamamlanması hedeflenen son aşamasından bahsedilebilir. Bu aşama, oyunun kendi iç dinamiklerine özel tasarlanmış fakat aynı zamanda kolay anlaşılır ve kullanılabilir olmasına özen gösterilmiş, mekân kurgusundan faydalanan bir oyun platformunu içerir (Şekil 2.8).



Şekil 2.8. *Map to Utopia*, 2022.¹²

¹¹ Yeni Perform, <https://yeniperform.com/> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

¹² *Map to Utopia*, <https://maptoutopia.com/map-to-utopia-eng/> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Pandemi döneminde gerçekleştirilen gösteri sanatları yapıtlarının burada sayılanlar dışında tüm dünyada çok çeşitli örneği bulunur. Yukarıdaki örneklerden, pandemi döneminde tiyatrunun devam edebilmesi için ortaya konan işlerin çeşitliliğini gösterebilmek amacıyla bahsedilmiştir. Kimi işler, mevcut tiyatro geleneğinin direkt açık alanlara veya dijitale aktarılmış halini sunarken; kimi işler de izleyicileri, aşına olmadıkları yeni yöntemlerle tanıştırmıştır. Özellikle sanal ortama taşınan işler arasında, izleyiciyi bir video kaydını izlemenin ötesinde eserin bir parçası olarak konumlandırılan örneklerin, tiyatro ve performans sanatının seyirci ve oyuncunun ortak deneyimine dayanan yapısını sürdürmeye çabaladığını düşünmek mümkündür (Özel, 2020). Bu doğrultuda, sahne-seyirci-oyuncu birlikteliğinin yeni biçimlerini ortaya koyduğu, gelenekselin dışında, tanımlanması daha zor durumları temsil ettiği düşünülen eserlere, tez kapsamında sonraki bölümlerde detaylı olarak yer verilecektir.

2.4. YENİ MEKÂNSALLIKLARIN İKİLİ DURUMU ÜZERİNE

Çevrimiçi görüşmeler son yıllarda, pandemiden bağımsız olarak, teknolojinin gelişmesiyle birlikte hayatımıza girmeye başlamıştır. Günümüzde çevrimiçi eylemlerin büyük bir ivme kazanmasının beklenmedik nedeni ise pandemi olarak karşımıza çıkar. Pandemi, bu araçları ve potansiyellerini daha görünür kılmış, çevrimiçi etkinliklerin sayıca ve çeşitlilik olarak hızla artmasını sağlayarak günlük yaşantımıza dahil etmiştir. Bu anlamda pandeminin, çevrimiçi etkinliklerin/iletişimlerin gelişim sürecinde bir katalizör görevi gördüğünü söylemek mümkün olabilir.

Gündelik yaşamın geçtiği mekân sayısının giderek azaldığı ve belki de tek bir mekâna düştüğü bir süreçten geçilmektedir. Bu mekân birçok kişi için evlerinden ibaret olmaya başlamıştır; ev barınma ihtiyacının yanı sıra çalışmanın, sosyalleşmenin, sporun ve her türlü boş vaktin geçirildiği, çok fonksiyonlu bir mekân haline gelmeye başlamıştır. Bir anlamda ev, dışarıda yapılan her şeyin, mümkün olduğu kadar içeride yapılmaya başlandığı bir mekâna dönüşür.

İçerisi ile dışarıyı arasındaki alış-verişin belki de en yüksek seviyede gerçekleştiği bir zamanda; dışarıyı nitelik değiştirirken, içerisi kapsamı genişleyen taraf olarak görünür. Kentsel mekândan arta kalan birçok eylem içeri doluşmaya başlamıştır.

Bu noktada evlerde çevrimiçi platformlara taşınan bir yaşam senaryosunda, kenti iç mekânlara doğru genişleyen, iç mekânları da kente doğru açılan bir hareketle okumak, içinde bulunduğumuz yeni durumları kavramaya yardımcı olabilir. Dışarıyı ile içerisi arasındaki geçiş bölgesinin kavramsal olarak şeffaflaştığı ve eskisinden daha geniş yüz ölçümüne sahip bir ara kesite dönüştüğünü söylemek mümkün olabilir. *Kentin, kendine özgü unsurlarıyla birlikte içeri doğru genişlediği bir devrimde, bazı kamusal eylemleri eve getirdiğini söylemek mümkün müdür?* Tez, içinde bulunduğumuz süreçte iç-dış, fiziksel-sanal, özel-kamusal, içsel-kentsel, şehir-doğa ikiliklerine dair sorulara bir yanıt arayışı olarak kurgulanmaya çalışılmıştır.

İç mekânlarda algılanan değişimlerin yanı sıra, açık alanların da kullanım biçimleri değişmeye başlamıştır. Yasaklar sona erdiğinde, pandemi koşullarında insanların bir araya gelmesine imkân vermek amacıyla kapalı mekânların dışarıyı ile etkileşiminin artması sağlanmış veya aktivitelerin dışarıda yapılması teşvik edilmiştir (Şekil 2.9). Bu noktada; dışarıya taşınan eylemlerin de açık alanlarda, aidiyet unsuru üzerinden kendi bölgesini tanımlayarak ‘içeride olma hissiyatı’ yarattığı söylenebilir (Şekil 2.10). Açık kamusal alanların bu bağlamda görülebilmesi ve sahiplenilmesi, bu alanların kolektif bir iç mekâna dönüşmesi ile ilişkilidir (Feliz, 2016). Böylece kente ait alanların giderek içselleştirileceği, sahiplenileceği düşünülebilir. Dışarıyı içeriye dair özelliklerin cereyan etmeye başladığı bir hale evrilir.



Şekil 2.9. İKSV Film Festivali Ulusal Yarışması'nın fiziksel mekânı olarak açılan Maximum Uniq, 2021, İstanbul. ¹³



Şekil 2.10. Yoldan geçenlerin, mesafe kurallarını aşmadan, açık havada yemek yiyen kişilerin çevresinden yürüyebilmeleri için oluşturulmuş Güvenli Yemek Bölgeleri, Prag, Hua Hua Architecture. ¹⁴

¹³ . İKSV Film Festivali Ulusal Yarışması'nın fiziksel mekânı, <https://gazeteoksijen.com/ekran/salgindan-sonra-acik-hava-iyi-geldi-41142> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

¹⁴ Güvenli Yemek Bölgeleri, <https://www.huahua.cz/portfolio/gastro-zije> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Daha çok iç mekânlara atfedilen kapalılık, rahatlık, konfor gibi özellikler kent ölçeğinde karşılık bulmaya başlarken, özel ve mahrem bir alan olan ev de dijital araçlar aracılığıyla kamuya görünür hale gelmeye başlamıştır. Bu alış-veriş, pek çok alanda olduğu gibi, tiyatrodan da üretilen oyunların içeriğini, sahnelenme ve deneyimlenme şekillerini doğrudan etkiler. *İçerisi ve dışarı arasındaki sınır algısı muğlaklaşmaya başladığında ne olur? Sınırın belirsizleştiği durumda iç ve dışın kavramsal olarak ilişkilendirildikleri eylemlerin ve koşulların yeniden tanımlanması gerekir mi?* Eylemler mekânlarından koparak esnek bir yapılanmaya doğru evrilmeye başlamıştır. Bu esneklik, içeriğin ve dışarının, özel alan ile kamusal alanın, kent ile iç mekânın, fiziksel ile sanalın birbirine nüfuz etmeye başladığı alanlara gebedir.

Pandemi sürecinde alternatif yöntemlerle üretilen ve paylaşılan tiyatro örnekleri; mesafeler ve saatler fark etmeksizin sanatçıların üretmesine ve izleyicilerin katılımına olanak sağlar. Bu süreç hem sanatçıların hem izleyicilerin bir arada olmanın yeni hallerini keşfetmek üzere çıktıkları bir yolculuğa dönüşmüştür. Bu yolculukta yalnızca mekânsal koşulların değişimi değil, oyuncu-izleyici rollerinin de kırılmaya uğraması söz konusudur. Hem mekâna ve zamana dair sınırların hem de interaktiflik seviyesinin değişkenlik gösterdiği deneyimlerin tümü; pandemiye kadar çoğunlukla tiyatro salonunda ve topluluk içinde bulunmak ile ilişkilendirilen bir eylemin dinamiklerini dönüştürmüş, bu kamusal deneyimin yeni ölçütlerinin olabileceğini göstermiştir. Bu deneyimlerin temelindeki zaman-mekân esnekliğinin sağladığı özgürlük alanı, mekâna dair iç-dış, özel-kamusal, fiziksel-sanal gibi kavramlara ilişkin algının değiştiği, belirsizleştiği ve yeniden tanımlandığı bir üretim süreci doğurmuştur. Tiyatronun mekân ile ilişkisine yönelik bu ikiliklerin sınır ve tanımlarındaki dönüşüm, bir araya gelmenin yeni potansiyellerine işaret eder.

Pandeminin gündelik hayata getirdiği mekâna ilişkin yeni algılama ve kullanım biçimlerini kavramayı hedefleyen bu tez kapsamında, tiyatro ve performans sanatında her birinin spesifik durumlara işaret ettiği düşünülen beş örnek incelenmiştir (Tablo 2.1). Fiziksel olarak kapalı mekânda gerçekleşen bir oyun ile başlayıp açık alanda gerçekleşen bir oyun ile sona eren bu

zincirde yer alan örnekler 'iç-dış, fiziksel-sanal, özel-kamusal, içsel-kentsel, şehir-doğa' ikiliklerini kucaklayan örnekler olarak karşımıza çıkar. Zincirin uçları arasındaki örnekler mekâna dair muğlak durumlara işaret ederken; ilk ve son örnek, ilk etapta yalnızca kapalı ve açık mekânda gerçekleşen birer uç gibi görünebilir. Ancak bu işler de buldukları konumu tartışmaya açmaları bakımından önemlidir. Böylece, sırayla örneklerin incelenmesi üzerinden devam eden tezin akışını, içten dışa, özelden kamusala, evden kente (ve doğaya) yönelen bir örneklem zinciri oluşturmuş olur.

İNCELENEN ÖRNEKLER

Ortam	Yöntem	Performans esnasında kullanılan fiziksel ortam	Proje adı	Sanatçı	Gösterim zamanı	Performansın mecrası	Katılım koşulları	Kişi kapasitesi	Süresi	Yeniden yapım/Yeni üretim	İzleyicinin/ katılımcının izlenim aldığı araç	İzleyicinin/ katılımcının izlenim aldığı araç
ÇEVİRİMİÇİ	Canlı Yayın+Aktif Katılım	Sanatçı ve katılımcıların kendi evi	Map to Utopia	Platform Tiyatro & Fringe Ensemble	2020 Kasım	Zoom ve akıllı telefonlarda çalışan M2U Developers isimli uygulama	Rezervasyon ile (Limitli sayı)	Limitli fakat sayı belirtilmemiş	90 dk.	Yeni üretim	Bilgisayar/diz üstü bilgisayar/tablet ve telefon	Bilgisayar/diz üstü bilgisayar/tablet ve telefon
	Canlı Yayın+ Etkileşim	Sanatçı ve katılımcıların kendi evi	Project: Survive	Batu Bozbağcı (Performansbul - Stay LIVE at Home!)	2020 Nisan-Haziran	Instagram-canlı yayın	Sanatçıya, Instagram'daki açık çağrılarda belirttiği koşulları sağlayan bir ayır/ritüel tanıtımını göndermek	Bir sınır bulunmamaktadır.	Yaklaşık olarak 3-5dk. süren performanslardan oluşur. Toplamda 77 gün boyunca sürmüştür.	Yeni üretim	Katılım koşulları gerçekleştirildikten sonra Instagram canlı yayına katılarak.	Bilgisayar, diz üstü bilgisayar, telefon, tablet...
FİZİKSEL - ÇEVİRİMİÇİ	Canlı Yayın+Aktif Katılım	İç mekanlar, açık/kapalı kamusal alanlar	Walkthrough: Durağaç	tübia x fibula	2020 Kasım	Instagram-canlı yayın	Bir koşul bulunmamaktadır.	Bir sınır bulunmamaktadır.	80 dk.	Yeni üretim	Bilgisayar, diz üstü bilgisayar, telefon, tablet...	Bilgisayar, diz üstü bilgisayar, telefon, tablet...
	Karıyıklık Fiziksel	Orman	Prudencia Hart ve Bir Tuhaf Dibe Vurma Öyküsü	Dot Tiyatrosu (Yazan: David Greig Çeviren: Çiğdem Keleşli)	2020 Ekim-Kasım	Kemerburgaz Kent Ormanı	Biletli	Sayı belirtilmemiş.	75 dk.	Yeniden yapım	Herhangi bir Kent Ormanı'nda dijital araç gerekli değildir.	Kemerburgaz Kent Ormanı'nda dijital araç gerekli değildir.
FİZİKSEL	Fiziksel (katılımcı tek başına)	Katılımcının kendi evi	Olgan-İç Bir Gezi	Kazan Dairesi (Yazan&Yöneten: Barış Arman)	2020 Kasım-Aralık	Katılımcının kendi evi	Biletli	Sayı belirtilmemiş.	40 dk.	Yeni üretim	Eylemlerinde, internet sitesi üzerinden (online&offline) ulaşılabilen ses kayıtları dinleyerek ve direktifleri uygulayarak.	Bilgisayar, diz üstü bilgisayar, telefon veya tablet üzerinden kulaklık ile dinlenir. (Dinlerken hareket halinde olma&eğilimi için kulaklıkla dinlenmesi gerekmektedir.)

Tablo 2.2. Tez kapsamında incelenen örnekler. (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

3. OLAĞAN-İÇİ BİR GEZİ

3.1. SESTEN BİR DÜNYA YARATMAK

Performansa ve Üretim Sürecine Dair

Olağan-İçi Bir Gezi, 24. İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında, 14 Kasım 2020 ve 28 Aralık 2020 tarihleri arasında <http://online.iksv.org> sitesi üzerinden yayınlanan, Kazan Dairesi'nin hayata geçirdiği bir işitsel performanstır (Ek-A.1). Kazan Dairesi müzikal yapımlar gerçekleştirmeyi hedefleyerek bir araya gelmiş, 2008'den bu yana müzikal tiyatro alanında eserler ortaya koymuş olup 2015'ten itibaren Kazan Dairesi ismiyle yaklaşık 20 kişilik bir ekip olarak çalışmalarına devam etmektedir. Müzikal tiyatronun çok disiplinli yapısından faydalanarak; görsel, işitsel ve fiziksel unsurları deneysel yollarla bir araya getirmeyi hedefleyen bağımsız bir tiyatro topluluğudur. *Olağan-İçi Bir Gezi*'den önce Kazan Dairesi ekibi olarak 2016 yılında, Barış Arman'ın sanat yönetmenliğinde, *Hedwig and the Angry Inch* müzikalini sahneye koymuşlardır.

Olağan-İçi Bir Gezi, işitme duyusunu merkezine alan deneysel bir performans olarak karşımıza çıkar. Performans, katılımcıların kendi evlerinde, telefon, bilgisayar veya tablet üzerinden kulaklıkları ile dinleyerek, rehber sesin aktardığı yönlendirmeleri yerine getirdikleri, performans süresince evleri içerisinde hareket halinde oldukları bir deneyim sunar. Performans, pandemi süresince evde kalan katılımcıları, her gün içinde buldukları evlerinde bir keşif yolculuğuna çıkarmayı hedeflerken, geleneksel tiyatronun seyirci-oyuncu ve seyir alanı-oyun alanı ikiliklerinin farklı bir halini sunar; katılımcılar kendi evlerinde birer oyuncu olarak 'sahneye çıkar.' Performansın, ev kavramını mimarlık bağlamında tartışmaya elverişli bir yapıya sahip olmasının ardında, eserin yaratıcısı Barış Arman'ın mimarlık kökenli olmasının payı olduğu söylenebilir. *Olağan-İçi Bir Gezi* performansının tez kapsamında önemli olan

noktası hem içerik hem de gerçekleştirilme yöntemi olarak ev ile gündelik ilişkiden farklı biçimde kurduğu yeni ilişkilerdir.

Röportaj: Evin Parçalanmasına Dair¹⁵

Sanatçı, *Olağan-İçi Bir Gezi*'nin temelini güvenlik meselesini yerleştirdiğini belirtiyor. İstanbul'da hissedilen bir depremin yarattığı evlerin güvensiz olduğu hissinden yola çıkarak senaryoyu yazmaya başladığını ve depremden kısa bir süre sonra pandeminin patlak vermesiyle evin güvenli, dışarının ise güvensiz bir alan olduğu kabulüne ilişkin oluşan algının, aslında ev ile kurulan güvenlik hissiyatına dair ikili duruma işaret ettiğini belirtiyor. Güvenlik hissini hem fiziksel hem psikolojik koşullara bağlı olduğunu belirterek bu ikiliğin üzerine gitmeye karar verdiğini belirtiyor; sanatçı bu ikiliği bir keşif sürecine dönüştürmeye çalıştığını ifade ediyor.

Sanatçı, pandemi süresince evin sınırları ve bu sınırların nereye kadar ulaşabileceğine dair sorular soruyor. Evin balkonunun kullanımı üzerinden bu sorgulamaya ilişkin bir tespitte bulunuyor: içerisi-dışarısı ikiliğinin ötesinde bir ara kesitin kendine özgü dünyası. Balkonun bu sınırları ve ikiliği aşan bir mekânsal duruma işaret ettiğini, sesin de benzer bir mekân algısını yaratma gücünün olduğunu ifade ediyor. Sesin, bulunduğu bölgenin sınırlarını aşarak başka yerlere ulaşmasını ve bir etki alanı yaratmasını, sesin kurduğu bir mekânsallık olarak tanımlıyor; buradan yola çıkarak evin duvarlarının ardındakilerin de evin parçası olabileceği düşüncesini de metne dahil ediyor. Güvenlik konusunun ardından eve dair içerisi-dışarısı ikiliği de metnin ana temalarından biri haline geliyor.

Ses, hem kavramsal hem de somut anlamda performansın yaratımında önemli bir yer teşkil ediyor. Tiyatronun birebir etkileşim içinde bulunulan ve canlı ilerleyen bir disiplin olması, bu performansta canlılığın nasıl yaratılabileceği sorusunu ortaya çıkarıyor. Bu noktada ses,

¹⁵ *Olağan-İçi Bir Gezi*'nin yazarı ve yönetmeni Barış Arman ile 5 Şubat 2022 tarihinde yapılan görüşmeden edinilen bilgiler aktarılacaktır.

performansın canlılığını yaratan bir unsura dönüşüyor; komutlar ile katılımcıların karşılık vereceği durumların yaratılması, katılımcının performansçıya dönüşmesini sağlıyor. Ayrıca rehberin sesinin yalnızca sağdan veya soldan gelmesi veya uzaktan gelmesi gibi tekniklerin kullanılması da bu canlılığın önemli unsurlarından biri haline geliyor; bulunulan mekânın ve sınırlarının hayal gücünde yeniden kurulmasına yardımcı oluyor. Sanatçı, pandemide işitsel bir performans üretmiş olmasını erişilebilirlik sorununu aşmaktan ziyade, pandeminin yarattığı kısıtlı durumu, ontolojik anlamda tiyatroyu çalışmak için sunulan bir imkan olarak değerlendirilmesi ile açıklıyor. Fakat böyle bir projeyi pandemi öncesinde üretmenin ve seyirciye ulaştırmanın alt yapısının da yeterli olmadığını, dünyadaki örneklerinin de kısıtlı olmasının yanında bu alt yapının Türkiye özelinde yeni oluşturulduğunun ve seyirci tarafından da yeni kabul gördüğünün altını çiziyor.

Spesifik olarak evi seçmesini pandemi ile açıklıyor; başka bir yere taşınmanın mümkün olmadığından bahsediyor. Bu noktada evin iyi bir metafor olarak işlediğinin altını çiziyor; dışına çıkmanın yasak olduğu evde farklı bir dünyayı görme ve yaratma çabasının zorluğundan bahsediyor. Hızın, tiyatrodaki da kullanılan bir teknik olarak, insanın kendisini unutmasını sağladığını ve bilinçli olarak bazı bölümleri hızlandırarak kişiyi bulunduğu ortamdan koparıp başka bir düşünce dünyasının içine almaya çalıştıklarını ifade ediyor. Performansta sürekli olarak farklı bir ortamın içinde olduğu algısı katılımcının imge dünyasında yaratılmaya çalışılıyor; metin hayal gücünü her zaman çalıştıracak biçimde yönlendirmelerle ilerliyor. Eğer pandemi olmasaydı ve performans sahnede kurgulanacak olsaydı, o zaman bambaşka bir esere dönüşeceği belirtiliyor. Fakat bu sefer de seyirci-oyuncu pozisyonları üzerinden mekân algısının değişeceği ifade ediliyor çünkü bu performansta seyircinin, bir anlamda, sahneye çıkması gerekiyor. Dolayısıyla tiyatrodaki alışkın olunan sahne ve seyirci arasındaki görünmez duvarın yıkılmasıyla oradaki mekân algısının da değişeceği ifade ediliyor.

Performansa herkes kendi evine mesafelenerek başlıyor. “Her gün girdiğim, içinde var olduğum bir alana ancak mesafelenirsem bu alana yeniden bakabilirim” diye açıklıyor sanatçı. Bu nedenle öncelikle turist pozisyonu almanın önemli olduğunu belirtiyor; bunun için de kurallar ve

oyunma biçimi var, performans boyunca katılımcılara eşlik eden ses olan rehber ilk başta bu bilgileri veriyor. Böylelikle katılımcılar evine mesafeli bir pozisyona doğru itiliyor. Bu pozisyonda, evin temel fonksiyonları değişmiyor; önemli olan eve dair yeni bir algılama biçimi geliştirebilmek. Arman, mimarlık eğitiminin de etkisiyle, performans üzerinden mimari bir fikir üretmenin arayışında olduğunu belirtiyor.

Performans, iç mekânda bir kentsel strüktür nasıl kurgulanabilir sorusuna cevaben, birbiriyle ilişkisel duraklara sahip. Eserin başında bu duraklar tanımlanıyor çünkü performansın gerçekleşebilmesi, herkesin evinde bulunan ortak alanlara bağlı. Sanatçı, performansın yaratım sürecinde bu durakları tanımlamaya bir plan çizimi ile başlıyor; “Gereksiz olabilecek her şey çıkarıldığında bir evde geriye ne kalıyor?” sorusunun yanıtları, performansın duraklarını belirliyor. Dolayısıyla metinde “Yemek yediğin yer, mutfak; uyuduğun yer, yatak odası.” gibi açıklamalara ihtiyaç duyuluyor çünkü herkes evinde bu alanlara ayrı birer mekân olarak sahip değil.

Rota mimarlık eğitimindeki plan çözümünün işleyişinden yola çıkılarak mekânlar arası yakınlık ilişkisi üzerine kurulu; mutfakla salonun genel olarak birbirine yakın olması, salondan sonraki durağı mutfak olarak belirliyor. Evin içinde bir koreografi tasarlanıyor. Herkesin kendi evinin koşulları doğrultusunda kendine ait bir koreografisi var; yeri geliyor kimisi güzel bir manzaradan dışarı bakıyor, kimisi sağır bir cepheye. Performans boyunca katılımcı evdeki duraklar arasında sürekli gezineceğinden, katılımcıyı fazla yormamak, ilgisini ayakta tutmak ve oyunda kalmasını sağlamak adına, oyunun ritmi yer yer hızlanıp yavaşlıyor.

Evin yapısal unsurlarının senaryoda başat rolleri bulunuyor: Evin en büyük penceresi, “evin dışına açılan bir delik”; kapı, “dışarıdan gelen tanımadığımız kişilerin (kargo, yemek siparişi, su vb ihtiyaçları kapıya getiren kişiler...) sınırlarımıza neredeyse nüfuz ettiği bir eleman”; duvar ve döşemeler ise “özel ile kamusal arasında kalan bir eşik” olarak ifade ediliyor. Ses de bu eşik aşmanın, eşik ötesinde içerisi-dışarı arasında mekânsal ilişki kurmanın bir aracı olarak

kullanılıyor. Genel olarak senaryonun bütününde evin içe dönük algısını, bütüncüllüğünü parçalamak ve dışarıdakini de algısal olarak içeriye almak gibi düşüncelerin aktarılması amaçlanıyor. Nihayetinde evin parçalandığı, dışarıyla bir olduğu, eve aitlik hissiyatının silikleştiği bir sona doğru yaklaşıyor. Performansın tasarım sürecinde sanatçı mimarlık eğitiminde plan çözümüne dair kâğıt üstünde tecrübe ettiği pratiklerin dışında bir deneyim elde ediyor: Bu sefer plan çözümünü sadece kâğıt veya model üzerinde değil, üç boyutlu fiziksel alanın içinde deneyimleyerek senaryoyu yapı-sökümüne uğratıp, evinde parça parça çalışma imkânı buluyor.

Arman'a göre tiyatronun dijital araçlarla pandemi vesilesiyle artan ilişkisi belirli koşullarda potansiyel vaat ediyor. Sahnede oynanan bir oyunun video kaydından ziyade; direkt dijital alan için üretilerek izleyici-oyuncu karşılaşmasını bu alanın içinde tasarlayan işlerin, dijital alanın geleceğinde çokça yerinin olacağı kanısında. Dijital araçların ve sosyal medyanın, aynı anda pek çok iletişimi yürütmemize izin verdiğini; bu durumun da tiyatrodaki farklı karşılaşmalara veya izleyicinin interaktif pozisyona girebilmesine alan açtığını belirtiyor. Dijital alanın, sinema ve tiyatrodaki mekânsal sabitliği kırdığını düşünüyor. Buna ek olarak, performans sonrasındaki karşılaşmaların da fiziksel ortama kıyasla daha fazla gerçekleştiğinden bahsediyor. Performans hakkında yorum yapmak isteyen pek çok kişinin Instagram üzerinden kolaylıkla kendilerine ulaştıklarını belirtiyor; böylece sanatçı-seyirci iletişiminin fiziksel ortama kıyasla dijital alanda daha kolaylaştığını belirtiyor. Kendini saklayabilmenin sosyalleşmeyi kolaylaştırdığının altını çiziyor. Bu durumu, sokakta oynanan bir oyunu izleyip o an içerisinde yorum yapmaya benzetiyor.

Tiyatro özelindeki yeni mekânsal durumların, tiyatro seyircisi için kabul edilmesi kolay bir değişiklik olmadığını ekliyor. *Olağan-İçeride Bir Gezi* performansının katılımcılarının çoğunun şehir plancısı, mimar, tasarımcı olduğunu; tiyatro disiplini dışından gelen katılımcıların eseri daha rahat benimsediğinin altını çiziyor. Hatta performansın tiyatro festivalinde değil de tasarım bienalinde yer almasının daha iyi olacağına dair bir yorum da alıyor; neden olarak ise hiç tiyatro gibi olmadığı söyleniyor. Arman, türlerin ülkeden ülkeye, kültürden kültüre çok fazla değiştiğini

ifade ederek Almanya’da buna tiyatro dendiğini ama Türkiye’de işitsel performans olarak adlandırmak durumunda kaldıklarını anlatıyor. Türkiye’de tiyatronun mekânının direkt olarak sahne ile ilişkilendirildiğinden, her şeyin sahneye bağlı olduğu bir tiyatro geleneğinin hâkim olduğundan bahsediyor. Bu noktada *Olağan-İç Bir Gezi* gibi örnekler, dijital araçlarla evde bir sahne yaratılabileceğini ortaya koyuyor. Sanatçı, tiyatronun mekânının yalnız sahne ile var olabileceği düşüncesinin böylece kırılabileceğini, oyuncu-seyirci kabullerinin tersine dönebileceğini belirtiyor. Bahsi geçen nedenlerden dolayı, *Olağan-İç Bir Gezi*’nin çağdaş sanat seyircisi tarafından daha ilgi çekici bulunduğunu ve kolay benimsendiğini ifade ediyor. Arman, gelişimin her zaman birtakım engeller sonucunda doğduğunu; dolayısıyla pandemi sürecinin de tiyatroyu, tiyatro sanatının mekânla ve seyirciyle kurduğu ilişkiyi değiştirip geliştireceğini düşünüyor.

3.2. İÇ-DIŞ İKİLİĞİ BAĞLAMINDA EV: MODERN ÇAĞDA MESKEN TUT(AMA)MAK

Evin Plan Şemasına Dair Kısa Bir Tarihçe

Bu bölümde performansın ev içindeki rotasının oluşmasının ardındaki dinamikler, mimarlık disiplini çerçevesinde evin plan şemasındaki gelişim ve dönüşümün tarihsel süreci üzerinden anlaşılmasına çalışılacaktır. Arman’ın da belirttiği üzere rota ev içerisinde spesifik fonksiyonlara sahip mekânların birbirine yakınlığı üzerinden kurgulanmıştır; ancak günümüzde çok çeşitli plan tipolojisine sahip ev bulunmakta ve her evde her fonksiyonun kapalı fiziksel sınırlar içerisinde olmadığı bilinmektedir. Performansı herkesin kendi evinde gerçekleştirmesi gerekliliği nedeniyle, kapalı olmayan bazı alanlara mekânın ismi ile hitap edileceği performansın başında belirtilir:

Salon dediğimde salon veya oturma odası olarak kullandığın yerden söz ediyorum olacağım. Mutfağın veya yatak odan yoksa, yemek hazırladığın yeri mutfak, uyuduğun yeri yatak odası olarak kabul edebiliriz (Arman, 2020).

Yaşadığımız evlerin bugünkü haliyle sahip olduğu plan şemasının zaman içindeki gelişimi, tarihsel süreçte yaşanan ekonomik ve sosyal dönüşümlerin bir yansımasıdır. Farklı toplumların yaşantısında uzun zaman boyunca ev, tek hacimli bir yapı olarak karşımıza çıkar. Bu duruma geniş bir zaman diliminde farklı örnekler vermek mümkündür. MÖ 7400'lü yıllarda Çatalhöyük'teki ilk yerleşimlerden bahsedilebilir. Çatalhöyük'teki yapılarda yemek pişirme, uyuma, oturma alanları ve hatta ölülerin gömüldüğü alan dahi evin merkez oda olarak adlandırılan mekânında yer alır (Çatalhöyük Araştırma Projesi, 1993).

Milattan sonraki dönemde ise Anadolu'da göçer Türklerin çadır yaşantısından bahsedilebilir. Göçer çadırı, farklı işlevlerin bir arada yer aldığı bir konaklama yapısı olarak karşımıza çıkar. Sonradan göçerlerin yerleşmeye başlaması ile Türk Hayatlı Evi'nin oluşma sürecinin başladığı söylenebilir (Kuban, 1995). Hayatlı Ev'in gelişme dönemi on üçüncü ve on altıncı yüzyıllar arasına tekabül eder (1995), on altıncı yüzyıldan itibaren ise Osmanlı İmparatorluğu'nun güçlenmesi ve zenginliğin artması ile evdeki hizmet mekânları (mutfak, ahır, odunluk, tuvalet, kiler...); yeme-içme, uyuma, oturma alanlarından ayrılmaya başlar (1995). Buradaki ayrılmanın günümüzdeki anlamıyla bir özel alan ayrışması olduğunu söylemek mümkün olmamakla birlikte (çünkü hala uyumak ve yemek yemek gibi eylemler aynı mekânda gerçekleşmektedir), eylemler arasında bir hiyerarşinin oluşmaya başladığını ve mekânların bu hiyerarşiye göre ayrıştığını söylemek mümkün olabilir.

Türk evinin önemli bir bileşeni olan 'oda'lar, hiyerarşik ayrıma uğrayan bu eylemlerin mekânı olmuştur. Eldem'in ifadesine göre, eski evlerde odaların direkt avluya açılan kapıları ve aralarında başka bir bağlantı bulunmaması, odalara müstakil bir hane özelliği de verir (Eldem 1954, 15). Bu yoruma göre odalar, yaşamın sürdürüldüğü bir ev gibidir. Çok işlevliliği sürdüren bu yapılar, çadır hayatı ile benzeşir (Kuban, 1995).

Bu örneklere bakılacak olursa, Anadolu'daki evlerde yaşam alanları tek hacimde çok işlevli bir yapılanmadan, parçalı bir yapılanmaya dönüşmüştür. Bu dönüşümde ev; hem bütüncül biçimde bir iç olarak dışarıdan ayrılmış, hem de kendi içinde bölüntülere uğrayarak parçaların farklı işlevlere sahip olduğu bir yapıya evrilmiştir.

Ekonomik gelişmelerin, ticaretin ve zenginleşmenin Anadolu'da ev mekânına yansımaları, Avrupa'da da benzer biçimde seyretmiştir. Başta ev ile ilişkilenen ekonomik faaliyetler, ticaretin kamusallaşması sonucu evden kopmuş; ev ile ekonomik faaliyetler arasındaki bu ayrışma mimariye yansımıştır. Kullanım şeması ve planda dönüşümler meydana gelmiştir. On yedinci yüzyılda ekonomik dönüşümden sonra İngiltere'de inşa edilen evlerde, geçmişte tek bir alanda bulunan işlevlerin hepsinin kendi özel alanları olmaya başlamış, ortak alanlar küçülmüştür. Avrupa'da on sekizinci yüzyılda ise girişlerdeki geniş salonlar ufak hollere dönüşmüş; mutfak, hane halkı dışındaki çalışanların bulunduğu bir mekân haline gelmiştir. Hane halkının kendi özel odaları olmaya başlamış, salon artık aile yakınlarının ağırlandığı bir kamusal alan değil, aile bireylerinin kendi özel odalarından çıkarak bulunduğu aile içi bir kamusal alana dönüşmeye başlamıştır (Habermas, 2018).

Eve dair bu kısa tarih, bugün içinde yaşadığımız evlerin plan şemasının tarihsel süreçte ne gibi farklı aşamalardan geçtiğinin genel bir şemasını çizebilmek amacıyla incelenmiştir. Bu yolculukta evin, görece daha kamusal bir yapıdan, daha özel bir yapıya doğru evrildiği görülür. Bu özelleşme hem mahremiyetle hem de işlevlere ait spesifik mekânların birbirinden ayrışması ile ilişkilidir.

Günümüzde ise toplumsal yaşam dinamiklerindeki değişimin bir sonucu olarak, özellikle büyük şehirlerde, hane halkı sayıca küçülmektedir. Kalabalık ailelere kıyasla tek veya çift kişilik hanelerin artması, fonksiyonların yeniden bir araya toplandığı, daha küçük alan ölçümüne sahip evlere olan talebi artırmıştır (Ünsal Gülmez, 2008). Bu doğrultuda, ekonomik sistemlerin ve

toplumsal yaşantıların mimariye yansması sonucu, tarih boyunca plan şemalarının da deęişim gösterdiği söylenebilir. Bu deęişim sonucunda günümüzde çok çeşitli plan şemasına sahip evlerin olması nedeniyle, performansın başında evin mekânları ile ilgili bilgilendirme yapılması ihtiyacı doğar.

Bir İç Olarak Ev

Olağan-İçi Bir Gezi performansının ana temalarından biri olan içerisi ve dışarısı kavramlarının etkileşimi, geçmişten bugüne mimarlık tartışmalarında yer etmiştir. Birbirinden bağımsız düşünmenin mümkün olmadığı bu ikili yapı, tarih boyunca birbirinin sınırlarına nüfuz eden örnekler sunar. İç ve dış, var oluşları gereği birbirlerini de üretir. Modern anlamda kentleşme başlamadan önce de mekânsal ikiliklerin izini sürmek mümkündür. İlk insanların mağaralarda, kovuklarda sığındığı içeride olma hali, sonradan ilk mimari üretimleri olan ilkel yapılara dönüşür. Barınmak için üretilen içler, zamanla dış ile karşılıklı etkileşimi doğuracak bir ikiliğin parçası haline gelir. İç-dış ikiliği, toplumsal hayatın ve ekonomik sistemin gelişmesiyle basit bir ayrımın ötesine geçerek *oikos-polis*, ev-pazar ve nihayetinde özel-kamusal olarak çok katmanlı bir yapı kazanır.

İnsanın bir iç oluşturmak üzerine çabası tarih boyunca sürmüştür. Mimarlık eylemi bir iç üretme mekânizması olarak ilkel biçimleriyle ortaya çıkmış, içeri ile dışarıyı ayıran sınırın kendisi olarak gelişmiştir. Yapısal bir sınırdan bahsedildiğinde, iç ve dışın oluşumu kaçınılmaz hale gelir. Performansın iç-dış ilişkisine dair sorduğu sorular, evin yapısal unsurları üzerinden somutlaşır. Evin elemanları, iç-dış ilişkisi ve güvenlik konularının tartışılmasında araçsallaşır.

Bir barınma eylemi olarak mimarlık, insanın yaşantısı için spesifik bir yer belirlemesi ve burada bir iç oluşturmasıdır. İnsanın ilk iç deneyimi, hayat ile ilişkisinin başladığı yer olan rahimdir ve insan burada öğrendiği içeride olma hissiyatını, dış dünyadaki her eyleminde arar (Verschaffel, 2017). Böylelikle insanın dünya ile kurduğu ilişki; içeride olma hissiyatı veren doğaya ait yerler

(kovuklar, köşeler, mağaralar...) ile başlar; sonrasında inşa ederek ait hissettiği, dışarı ile ilişkilenen mekânlar üzerinden gelişir. İçeride bulunma hissiyatı ancak dışarının varlığının kabulü ile gelişir; dolayısıyla içerisi, dışarı ile ilişki kurdukça kendini var eder. Bu nedenle iç mekân; ancak pencereler, sesler, nesnelere, manzaralar aracılığıyla dış dünya ile buluştuğunda, bir giriş ve bir çıkışa sahip olduğunda gerçek anlamda bir iç olur (2017). Bu nedenle dışarı ile kurulan ilişkide; yapının açıklıkları, dışarının içeriye davet edilmesi ve içeriğin merak uyandıracak kesitlerinin dışarıya sunulması, mimarlığın iç mekân üretimini anlamlı kılan unsurlar haline gelir. İç ve dışın varlığı hem birbirini üretir, hem de birbirinin varlığına vesile olur.

Duvarlar, zaman içinde yaşadığı yapısal değişimlerle, içeriden dışarıya ve dışarıdan içeriye akışı sağlayan bir mimari unsura dönüşmüştür (Leatherbarrow, 2002). Bu akış duvardaki pencere boşlukları ile sağlanır. Performans esnasında benzer bir düşüncenin izini sürmek mümkündür. Evin en büyük penceresi bir kadraj, çerçeve veya duvara asılı bir tablo olarak nitelenir (Şekil 3.1). *Olağan-İç Bir Gezi* performansında duvardaki pencere açıklıkları hem içeriye hem dışarıya doğru birer hikâye anlatıcısıdır.

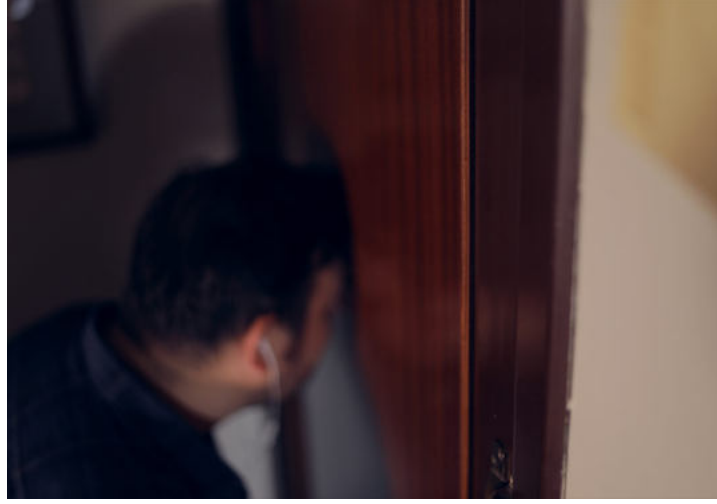


Şekil 3.1. Evin en büyük penceresine bir çerçeve, tablo veya kadraj olarak bakış. Barış Kılınc, 2020.¹⁶

¹⁶ Evin en büyük penceresine bir çerçeve, tablo veya kadraj olarak bakış, <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmidorduncu-istanbul-tiyatro-festivali-2020/olagan-ici-bir-gezi> [Son erişim tarihi: 09.06.2022]

Etkileşimi sağlayan bir diğer eleman olarak kapı, duvarı yararak ve içeriği dışarıda olan ötekiye açarak, bu ikiliğin ve aradaki sınırın varlığını doğrulayan unsurdur (Leach, 2005). Kapı, giriş ve çıkış eyleminin sembolü ve iç-dış arasındaki akışı sağlayan mimari öge olarak karşımıza çıkar. İçeriği dışarıdan ayıran fiziksel sınırı kesintiye uğratarak sınırın iki tarafı arasında geçişe izin verir. Başka bir bakış açısı ile kapı, kent-iç mekân ölçeğinin birbirinin uzantısı olarak var olmasını sağlayan bir mimari elemandır.

Kapı pek çok farklı ölçekte yapıya ait bir elemandır. Şehrin ‘dışarı’ ile ilişkisinin kontrolünü sağlayan, şehri bir iç mekân olarak konumlandıran bir geçiş elemanı olarak şehir kapılarından da söz etmek mümkündür. Tarihsel örneklerde şehir kapıları trafik yollarının dağılımı, kanalizasyon hatlarının geçişi, içme suyunun sağlanması ve buluşma noktası gibi çok çeşitli işleve sahiptir. Antik ve Orta Çağ’daki savaşlarda şehirlerin yağmalanması esnasında yapılan münakaşalar çoğunlukla şehrin girişi olarak sayılan şehir kapılarının önünde ve çevresinde cereyan ettiğinden, kapıların yakınında oturan vatandaşlar sıklıkla can ve mal kaybı korkusu içinde yaşamışlardır (Van Tilburg, 2020). Dolayısıyla şehir kapısı, şehrin sınırlarından girip çıkanın kontrol noktası olduğu kadar, bu sınırların ve içerisinin saldırılara ve tehlikelere açık hale geldiği bir kesinti noktasıdır. Ayrıca şehir kapıları, şehri diğer küçük ölçekli yerleşimlerden ayırmakla birlikte şehrin prestijini simgeleyen bir mimari yapı olarak inşa edilmiştir (Altunbeğ Turgut, 2019). Yani şehir kapıları, şehri bir ev gibi korur; hareket kontrolünü sağlar ve şehri dışarıya karşı temsil eder. Tarihte, pek çok farklı ölçekte mekânın dışarı’ ile etkileşim noktası olan kapının, *Olağan-İçi Bir Gezi*’de evin yabancılara açılan yüzeyi olarak yer alması ve kapalı tutulmaya devam edilerek içerinin güvenliğinin sürdürülmesi (Şekil 3.2.), tarih boyunca kapıya atfedilen bir rol olarak karşımıza çıkar.



Şekil 3.2. Performans esnasında kapının çalındığı ana dair bir fotoğraf, Barış Kılınç, 2020.¹⁷

Bir iç olarak evin dışarıya karşı özel ve mahrem olarak konumlanması, bir sınırın varlığından bahsetmeyi mümkün kılar. Ev, sınırdan itibaren kendini dışarı kapatır; dışarı ise sınırdan doğru kamusal dünyaya açılır. Mimari sınır, her iki tarafın kesişim noktasıdır; bu nedenle hareketin ve etkileşimin toplandığı bir kesit sunar. Borden'a göre mimarlık bir akışlar mekânıdır; şeyler, bireyler ve fikirler arasındaki karşılıklı ilişkidir (2008). Üretiminden sonra dahi onu deneyimleyenler tarafından yeniden üretilerek, yeni ilişkiler kurmaya devam eder; sınırları ve içerişiyle birlikte hareketli ve değişkendir. Bu bakış açısı, *Olağan-İçi Bir Gezi* performansında ev imgesinin katılımcıların zihninde fiziksel varlığının ötesinde yeniden nasıl kurulduğunu anlamamıza yardımcı olabilir. Evin kullanıcısının performanstan önce algıladığı evi ile performans esnasında algılamaya başladığı evi arasındaki farklılıkların deneyimiyle, katılımcıların halihazırda yaşadıkları ev ile daha önce kurmadıkları türden bir ilişki kurmalarına zemin hazırlanır (Şekil 3.3). Böylece, katılımcının evin hem içine hem de sınırlarına ve ötesine dair algılarının değişmesi hedeflenmiştir.

¹⁷ Performans esnasında kapının çalındığı ana dair bir fotoğraf: Barış Kılınç. <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/isitsel-bir-performans-olagan-ici-bir-gezi-i-22180> [Son erişim tarihi: 09.06.2022]



Şekil 3.3. Performans esnasında, bir enstalasyon olarak buzdolabına bakmak, Barış Kılınc, 2020.¹⁸

Performans bağlamında sınırlar öncelikle aşılması gereken birer eşiktir. Bir sınır ögesi olarak duvarlar, kişisel yaşamı tehlikelerden veya başka kişilerin görüş ve bilgi alanından soyutlayan, görüntüyü perdeleyen bir unsur görevini üstlenir (Verschaffel, 2017). Ancak *Olağan-İçi Bir Gezi* performansı ses ile bu sınırları aşmaya çalışır; duvarların görsel olarak perdelediği yaşantıları işitsel olarak içeri davet eder. Katılımcıdan elini duvara veya döşemeye koyması istenir, koyduğu anda birtakım konuşmalar duyulur. Bu konuşmalar, evin dışından işitilen konuşmalardır; ancak, yalnızca elin yüzeylere temas ettiği esnada sesler duyulur. Bu durum sınırların yaşayan yüzeylere dönüşmeye başladığına işaret eder; sesler, duvarların ve döşemelerin içinde mekânsallaşmaya başlamıştır. Evin yüzeylerinde gerçekleşen bu dönüşümü okumak için Loos'un sınıra dair fikirleri bir zemin oluşturabilir: İç-dış ikiliği sınırın kendisinde vücut bulur ve mimarlık bu ayırmda gerçekleşerek farkı tanımlayan ve biçimlendiren bir pozisyonda yer alır (Heynen, 2011). Elin yüzeyde durduğu süre boyunca sesler yabancıların hayatlarının bir kesitini sunar; sınırlar (bu performans özelinde duvarlar ve döşemeler) dışarı ile etkileşim anının mekânına dönüşür. Böylece duvarlar önce sesin aşması gereken bir unsur olarak karşımıza çıkar; sonra sesin içinde bulunduğu yer haline gelir.

¹⁸ Performans esnasında, bir enstalasyon olarak buzdolabına bakmak: Barış Kılınc. <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmidorduncu-istanbul-tiyatro-festivali-2020/olagan-ici-bir-gezi> [Son erişim tarihi: 09.06.2022]

Sınır, aynı zamanda farkın ve ayrışmanın da mekânıdır. Bu ayrışma, sınırın içinde ve dışında kalan olarak tezahür eder. Sınır, içeride kalanlara birlikteliklerinden gelen bir kimlik duygusu verirken, dışarıda kalanlara ötekilik, başkalık hissiyatı verebilir (Leach, 2005). Böylece sınır, toplumsal bir ayrışmanın da çerçevesini çizer. Bu ayrışmayı, performansın kapı durağında gözlemlemek mümkündür. Bu durakta kapı, güvenliği ve iç-dış arasındaki akışı sağlayan bir eleman olmanın yanında, yabancılarla yüzleşme ihtimalini barındıran bir boşluktur. Kapıya gelen pek çok yabancı olduğu duyulur; yemek siparişi getiren kişiler, kargo elemanı, PTT görevlisi, komşu, sokaktan geçen kişiler, su getiren kişi gibi... Bu kişilerin hiçbirine kapıyı açmak veya açmamak ile ilgili olumlu ya da olumsuz bir yanıt verilmezken iki kişiye kapının açılmayacağı net bir biçimde ifade edilir: Katil ve hırsız. İçerideki kişi için nihayetinde kapıya gelen herkes yabancıdır fakat bir kısmı aynı zamanda ötekidir.

Paranoya Halinde Bir Ev

Olağan-İçi Bir Gezi performansının irdelediği başat konu evin güvenliğidir. Her gün girip çıkılan, günün bir bölümünün (belki de tamamının) muhakkak içinde geçtiği, hayatın mahrem anlarına tanıklık eden bir mekân olarak evi ele alır. Bu mekânın içindeki ve yakın çevresindeki bileşenlerin evin sakini olan katılımcı tarafından ne kadar tanındığını irdeleyerek evin güvenli olup olmadığını sorar.

Oyundaki güvenlik konusunu sorunsallaştıran öncelikli unsur depremdir. Deprem ve depreme bağlı olarak evin nasıl, kimler tarafından, hangi yapı malzemeleriyle, hangi yönetmelikler uyarınca yapıldığı (veya yapılmadığı) sorgulanır. Sonrasında güvenliği etkileyen dış faktörlerden bahsedilir; bunlar yabancılardır: *Yaşantımızı sürdürdüğümüz evin bulunduğu sokaktaki insanları ne kadar tanırız ya da tanır mıyız? Veya yan komşumuzun kim olduğunu ve ne iş yaptığını biliyor muyuz; güvenilir biri midir, samimiyetimiz ne seviyededir? Herhangi bir sebeple (kargo siparişi, yemek siparişi veya yardım istemek) evimizin kapısına kadar gelen kişileri ne kadar tanırız, mahrem alanımızın sınırlarından içeri girmeye bu denli yaklaşan kişilere ne kadar veya nasıl güveniriz? Bizden önce bu evde kimler oturmuştur, eve nasıl izler*

birakmışlardır? Senaryo, oyun boyunca devam eden sorgulamalar eşliğinde, katılımcının içinde yaşadığı mekân ile tanışıklığının ne denli az olduğunu ortaya koymak niyetindedir. Yaşanılan ve sahiplenilen ev mitini; iç-dış, aitlik, tanışıklık, deneyim, sınır, eşik, imge, yabancı ve hız gibi kavramlar üzerinden temelde güvenlik meselesini irdelemek üzere tartışmaya açar. Oyunun sorduğu pek çok soru bütüncül bir çerçevede düşünüldüğünde, eve dair yapılan sorgulamanın esas olarak şehirdeki evlere yönelik olduğu fark edilir. Güvenlik meselesini sorunsallaştıran pek çok unsur, kırsaldan ziyade büyük oranda şehirde problem haline gelir.

Performansta deprem sorunu ele alınırken, evin kaç katlı olduğu ve kaçınıcı katında oturulduğuna yönelik sorular şehir için kritiktir çünkü yüksek katlı yapılardan oluşan rezidanslara veya kapalı site gibi yerleşim bölgelerine şehirde rastlanır. Evin kimler tarafından yapıldığı, yapı malzemelerinin kalitesi veya yönetmeliklere uyulup uyulmadığı da yine depremi şehir hayatında sorunsallaştıran unsurlar olarak karşımıza çıkar çünkü pek çoğunun yanıtının evin sakini tarafından bilinmesi mümkün olamamaktadır. Evin kullanıcısının şehirdeki yapı üretim zincirleri nedeniyle evi tanımaması, fordizmde, üretim bandında neyi ürettiğini bilmeden çalışan işçiyi hatırlatır; üretim zincirleri uzadıkça üretilen ürünü tanımak zorlaşmıştır. Evin sakini de eve yabancısıdır; evin inşa süreçlerine tanık olmak veya çevresiyle ilgili detaylı bilgiye sahip olmak neredeyse imkansızdır. Bu yabancılık, performansı modern çağda evin neyi ifade ettiğini sorgulamaya iter.

Bu noktada öncelikle evi bir barınma ve içinde yaşama; ikamet etme alanı olarak ele alan pek çok düşüncenin temeli sayılan Heidegger'in 'mesken tutma' kavramına değineceğim. Heidegger inşa etme eyleminin kendisini mesken tutmak olarak tanımlar ve mesken tuttuğumuz için inşa ettiğimizi belirterek her iki eylemi birbirine sarmalanmış bir biçimde açıklar (Heidegger, 1971). İnşa etmek (*build* (İng.), *bauen* (Alm.)), mesken tutma/ikâmet etme (*dwelling* (İng.), *bauen* (Alm.)) ve var olmanın (*be* (İng.), *bis* (Alm.)) kelime köklerinin ortaklığından bahsederek inşa etmenin ve mesken tutmanın bir var oluş hali olduğunu öne sürer. Mekânın (*space*) sınırının bir şeyin durduğu veya aşıldığı bir alanı değil, mevcudiyetinin başladığı bir alanı temsil ettiğini belirterek mekânı var oluşu kuşatan ve konumlandıran bir kavram olarak

açıklar. Heidegger'e göre mekân ne insana içkin ne de insandan aşkındır; insan ve mekân karşılıklı var olur. Bu var oluşların hepsinin kökeninde mesken tutmak vardır. Benjamin, mesken tutulan mekânı ana rahmine benzetir (Benjamin'den aktaran Heynen, 2011). Bu görüşler doğrultusunda mesken tutulan mekânın, insanın ana rahminde geçirdiği süreçten gelen içeride olma dürtüsünün vücut bulmuş hali olduğu düşünülebilir. Başka bir deyişle ev, insanın yaşamını sürdürebilmesi için korunaklı bir kılıftır. Bu tez kapsamında, *Olağan-İçki Bir Gezi* performansının evi ikâmet edilen güvenli bir mekândan, parçalanmış ve kimseye ait olmayan bir mekâna dönüştürme yolculuğu ele alınacaktır.

Roma hukukunda ikametgâh kavramı, *domus* (ev) sözcüğünden türeyen *domilicum* kelimesiyle ifade edilmektedir; *domilicum* kişinin üzerinde yaşadığı toprak parçasını ifade eder (Günel, Küçükgüngör; 1997). Lyotard, Heidegger'in mesken tutmak ile ilgili geliştirdiği düşünceleri mimarlık bağlamında *domus* kavramı üzerinden ele alır. Evi temsil eden *domus* ile modern şehri temsil eden *megalopolis*'i karşılaştırarak ev kavramının dönüşümünü okur. *Domus*'u, evin sahipleri ve hizmetlilerinden oluşan hiyerarşik bir ilişkiler ağını barındıran, domestik eylemlerin şekillendirdiği, kır hayatıyla ilişkili bir yapı olarak betimler (Lyotard, 1991). *Domus*'ta birbirine benzeyen bireyler ikamet eder. Aitlik ve kimlik temelli söylemlerle şekillenen bir mekân anlayışı mevcuttur. Bu doğrultuda *domus* kavramının yeniliklere ve farklılıklara kapalı bir pozisyonda durduğu düşünülebilir.

Lyotard, *domus* ile *megalopolis*'i karşılaştırmakla, modern yaşam dinamiklerinin *domus*'a içkin niteliklere ne kadar uzak olduğunun altını çizmektedir. Lyotard'ın bu fark üzerinden yaptığı okuma, *Olağan-İçki Bir Gezi*'nin şehirdeki/metropoldeki evi sorunsallaştırmasını anlamaya yardımcı olabilir. Lyotard'a göre artık mekânla var olan bedenlere değil, yalnızca çalışan zihinlere ihtiyaç duyulmaktadır (1991). Yaşam döngüsünün devam etmesi için zihinsel eylemlerin fiziksel eylemlere göre öncelik kazandığı bir çağda, teknolojik gelişmeler mekân ile kurulan ilişkiyi değiştirmiş; fiziksel mesafeler önemini yitirmiş, iletişimler fizikselden sanala doğru evrilmiştir. Leach ise *megalopolis* çağında *domus*'un ancak bir mit olarak var olabileceğini öne sürer. Bunun nedenini ise temel yaşam biçiminin hareket etmek haline geldiği

bir çağda, mesken tutmanın mekânı olarak *domus* kavramının geçmişte kalması ile açıklar (Leach, 1998). Bu bakış açısı doğrultusunda *megalopolis*'in temsil ettiği var oluş biçimlerinin hareketten, değişimden, farklılıktan beslenerek mesken tutmanın modern hallerini ortaya koyduğu düşünülebilir. Buna karşılık yaşanan dönüşümün mesken tutmanın modern halini yansıtmasının ötesinde, bir “meskensizlik” olduğu yönünde görüşler de bulunur: Cacciari’ye göre “Meskensizlik metropoldeki yaşamın temel niteliğidir ve ev artık geçmişe aittir” (Cacciari’den aktaran Heynen, 2011, 33).

Böylece modern şehir hayatında, kentliler de artık bir yerin sakini olmaktan çok mekânlar, sokaklar, şehirler ve ülkeler arasında birer gezgin haline gelir. Yabancı ve yersiz olan, modern toplumun var olma biçimidir: Geçici, değişken, tek bir yere ait olamayan, bir yerde mesken tutamayan, farklı kimliklerden, farklı geçmişlerden, heterojen yeni bir toplum... *Domus* ile betimlenen stabil, uzun yıllar aynı yerde yaşayan, kimlikleri, görevleri belirli olan ev sakinleri artık değişmektedir. Bu yeni var oluş hali beraberinde yeni ihtiyaçlar ve dinamikler getirir. *İçerisi ile dışarıyı arasında var oluşu kuşatan bir mekân olarak ev nasıl bir değişime uğramıştır?*

Megalopolis çağı, *domus*'un temsil ettiği değerleri dönüştürmüştür. Gündelik yaşamın hareketli ve belirsiz dinamiği içinde ekonomik koşulların ve aile yapısının değişmesinden ve bu değişimlerin mimari anlamda eve yansımalarından bahsedilebilir. Böylece her işlevin birbirinden ayrıldığı konut stereotipinin sayıca azalması ve mekânların küçülmesi ile yeni mekânsal eğilimler meydana gelir (Bottelli, 2010). Yeni eğilimlerin ev fikrine akışkan ve esnek bir alternatif sunduğu düşünülebilir. *Olağan-İçi Bir Gezi* performansı da evin hem fiziksel yapısının hem de kavramsal değişiminin izinde yeni sorular sormayı ve evin güncel durumu üzerine düşünmeyi hedefler.

Performans, evi parçalayarak bütünlüğünü bozar; ona yeniden bakmamızı ve anlamlandırmamızı ister. Bize (evin sakinine) ait olmayan seslerle, hikayelerle ve yabancılarla

evin içine dahil olur. *İçinde yaşadığımız ev kime aittir? Ne kadarı bizimdir, ne kadarı çevremizdekilerindir? Sınır olduğunu sandığımız unsurlar gerçekten sınır mıdır? Ev sınırların ötesindekilerle 'içeri' doluşmaya başladığında sınırlar yok olur mu, yoksa yeniden mi çizilir?* Performans boyunca süren benzer sorgulamalar, üst anlatı olarak modern çağın yabancılaşma hikayesini sunarken, katılımcıya özünde kendi yabancılaşma hikayesinin içinde olduğunu hatırlatır. *Kişi geçmişini ve geleceğini bilmediği, kendisinin ne kadar süreyle ikamet edeceğine dair bir fikrinin olmadığı, çevresinde oturanları tanımadığı, yabancı seslerin içeri doluştuğu ve kapısından seslendiği, herhangi bir deprem anında kaçabileceğinden emin olmadığı bir evi ne kadar tanıyabilir, eve ne kadar ait hissedebilir? O halde burası bir ev midir?*

Şehir hayatı, *domus* imgesinin çözülmesine neden olurken; güvenlik, aitlik, tüketim gibi kapitalizm ve baskıya dayalı paranoyalar eşliğinde yeni *domus* 'lar yaratır (Çetin, 2016). Mekân kavramı bir yandan esnekleşirken bir yandan mevcut dinamiklerin baskı politikaları nedeniyle mecburiyetler içine sıkışır. *Korunaklı bir yer ihtiyacı ile tercih edilen yüksek katlı yapılar, deprem anında ne kadar güvenlidir?* Paranoyaların mekânı, bünyesinde barındırdığı zıtlıklar nedeniyle tutarlı bir görüntü sergilemez; imkânsızlıklar ve ikilikler içindeki şehirli insanı kendisine mecbur bırakır. Heynen'in ifadesiyle modernite tam olarak bu ikilemlerin deneyimidir; "moderniteye içkin çatlaklar" göz ardı edilmemelidir, zıtlıklar bu deneyimin ve moderniteye özgü düşüncenin temelidir (2011, 42-43).

Şehir, sanıldığı kadar çeşitliliğin ve imkânın olduğu bir yer olmayabilir. Görünen, her zaman ulaşılabilir değildir veya sonsuz çeşitliliğin ancak belirli ekonomik koşullara sahip olan bir kitleye görünür olduğu söylenebilir. Günümüzde kentleşme ve mekân politikaları dürüst olmayan bir şekilde ilerlerken, kişiyi çelişkiler içinde seçim yapmaya sürükler. Modern insan, ancak belirli koşullarda uzanabildiği imkânların yanılgısı içinde, evi olarak kabul ettiği mekânda işittiği sesin söylediklerine kulak verir:

Bu ev bir kapsül. Dört bir yanı yüzeylerle çevrili. Tavanı ve tabanı da olan bir prizma (Arman, 2020).

Ev, yüzeylelerden ibaret bir kutudur; kimse için özel değildir, tam anlamıyla kimseye ait değildir. Ancak içinde yaşanan süre boyunca o kişiye aittir, modern insanın aitliği de geçicidir, zaman ile ilişkilidir. Ses konuşmaya devam eder:

Bu döşemeler, duvarlar birer eşik. Ne sana ait ne başkasına. Ne müşterek ne özel (Arman, 2020).

Kişinin evin içerisindeki varlığı geçicidir; belki de bu nedenle çevresiyle derinlikli ilişkiler kurmaya ihtiyaç duymaz. Gündelik hayat içerisinde, tıpkı şehirdeki farklı mekânlardan geçtiği gibi belki de evden de yalnızca ‘geçmektedir’. Ses son kez konuşur:

Öğleden sonra üçte bu ev kimin?... Bu ev 20 Şubat’ta kimindi? 20 Şubat 1985’te, saat üçte kimindi?
20 Şubat 2040’ta, saat üçte kimin olacak? Ne zaman sahibinin? (Arman, 2020)

Domus’tan modern konuta uzanan yolculukta, evin mekânsal dönüşümü hem fonksiyonel hem de kavramsal olarak gerçekleşir. *Domus*’un çizdiği güvenli ve sınırlı ev yaşantısı dönüşerek çok işlevli, değişken, geçici bir hale bürünür. Bu noktada günümüzde mekâna dair farklı bakış açıları geliştirmenin gerekli olduğu söylenebilir. Leach’in belirttiği üzere belki de “mimarlıktan değil, mimarlıklardan” bahsetmek gereklidir (Leach, 1998, 40). Geçmişte kalan *domus*’un yerini alan yeni anlayışlar, bugünün karakterini şekillendirmeye başlar.

Heynen, mekâna dair iki farklı yaklaşımın modernitenin gerilimini temsil ettiğini belirtir: Bir yanda homojen, uyumlu, bütüncül ve insani duygulara hitap eden yaklaşım ile öte yanda mesken tutmayı unutmakla ilişkilendiren, parçalı, tamamlanmamış, kırılğan bir mimarlık yaklaşımı vardır (Heynen, 2011). Heynen’e göre her ikisi de eksiktir ve birbirini dışlar. Bu görüş doğrultusunda, bütünüyle geçmişe bağlı kalmadan yenilikleri kucaklamak ve yorumlamak

4. MAP TO UTOPIA

4.1. YENİ BİR KENT TAHAYYÜLÜ

Oyuna ve Üretim Sürecine Dair

Almanya'da Bonn merkezli Fringe Ensemble ile İstanbul'da kurulan Platform Tiyatro ortaklığında gerçekleştirilen bu proje, geleceğin şehrine dair hem içerik hem de yöntemle ilgili fikirlerin tartışmaya açıldığı, üç aşamalı kolektif bir düşünce alanı yaratmayı hedeflemiştir. Fringe Ensemble; 1999'dan bu yana bağımsız bir tiyatro topluluğu olarak seksenin üzerinde proje gerçekleştirmiştir. Kurucusu ve sanat yönetmeni Frank Heuel'dir. Platform Tiyatro ise 2016 yılında yönetmen, oyuncu, akademisyen Mark Levitas ile dramaturg ve yazar Ceren Ercan tarafından, Türk oyun yazarlarının çağdaş metinlerini özgün bir sahne anlayışıyla hayata geçirmek ve tiyatro ile yeni medyanın etkileşim alanlarını araştırmak üzere kurulmuştur.

2019 senesinde *Map to Utopia*'nın ilk ayağı İstanbul'un Yeldeğirmeni semtinin sokaklarında, katılımcıların Augmented Reality (AR-Artırılmış Geçeklik) ile deneyimledikleri hibrit bir versiyonda gerçekleşmiş olup, 2020 senesinde başlayan Covid-19 salgını boyunca Türkiye'deki kısmi kapanmalar nedeniyle, yine hibrit biçimde gerçekleşmesi hedeflenen projenin ikinci ayağı tamamen dijital ortamda gerçekleşmiştir. Üçüncü ayağı ise bu tezin yazıldığı süreçte henüz tasarım aşamasında bulunmaktadır; bu aşamada, bütünüyle dijital ortamda yer alacak, oyuna özgü bir ortam tasarımı üzerine çalışılmaktadır. Tez kapsamında, projenin ikinci aşaması olan, 25-26 Kasım 2020 tarihlerinde, İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında, dijital ortamda dört gösterimi yapılan *Map to Utopia* oyunu incelenecektir (Ek-A.2).

Tiyatro Festivali kapsamında oyuna katılım rezervasyon ile, limitli sayıda ve ücretsiz olarak gerçekleşmiştir. Yaklaşık doksan dakika süren oyuna katılmak için iki dijital aracın kullanımı gereklidir: Bilgisayar, diz üstü bilgisayar veya tablet aracılığıyla kullanılacak Zoom programı

ve akıllı telefona yüklenmesi gereken M2U Developers isimli uygulama. Bu gereklilikleri sağlayan kırk katılımcı, katılacakları seans öncesi teknik ekip tarafından oyuna dair bilgilendirme ve kontroller yapıldıktan sonra, belirtilen saatte Zoom üzerinden oyuna katılmışlardır. *Map to Utopia*'nın tez kapsamında incelenmek üzere seçilmesinin nedeni, kent dinamiklerinin fiziksel ve sanal ortamın kesişiminde deneyimlenebileceği bir alan yaratma çabasıdır.

Röportaj: Kapsayıcı Bir Kent Fikri Üzerine¹⁹

Map to Utopia'nın esas çıkış noktası, kent üzerine kapsayıcılığı olan bir proje üretmek olarak tanımlanıyor. Kapsayıcılık kavramı hem içerik hem de izleyiciye ulaşma yöntemi olarak ele alınıyor. İçeriğin kapsayıcı olmasının farklı profildeki izleyici katılımına ne ölçüde olanak sağladığının sorgulanmasıyla kentteki sınıfsal, kültürel, sosyolojik bariyerlerin daha aşılabilir olduğu bir alan yaratma arayışı bulunuyor. Pek çok sanatsal etkinlikte olduğu gibi tiyatrunun da belirli seyirci profiline sahip olduğu bir gerçeklikte, farklı mecralarda üretim yapılmasıyla geleneksel tiyatro seyircisinin dışında bir profile ulaşmanın imkanları araştırılıyor. Kapsayıcılığa ulaşmak için özel alan-kamusal alan ve sanal ortamın birlikte var olduğu bir ara yüzün yaratılması hedefleniyor. Bu ara yüzde görsel sanatların nasıl köklenebileceği de sorulan sorular arasında. Bu noktada projenin izlediği yöntemi; kamusal deneyime sanal ara yüzler aracılığıyla ulaşmak ve bu deneyime herkesin özel alanlarından katılmasını sağlamak şeklinde açıklamak mümkün. Böylece kapsayıcılık ilkesinin ne oranda gerçekleştirilebileceğini de araştırmayı hedefliyorlar.

Türkiye'nin çok katmanlı ve çok kimlikli yapısının aslında ne kadar çok sesli ifade edilebildiği de bu projede sorulan sorular arasında yer alıyor. Öncelikle çok sesli bir dinamiğin var olabileceği bir yapının kurulması hedefleniyor, sonrasında bu yapının ne ölçüde efektif ve amacına uygun kullanılabileceği ile katılımcıların yüzleşmesi bekleniyor. Yani *Map to Utopia*

¹⁹ Projenin yaratıcı ekibinden oyunun dramaturgu ve yazarı Ceren Ercan ve oyun tasarımcısı Fehime Seven ile 8 Ocak 2022 Cumartesi tarihinde yapılan görüşme üzerinden edinilen bilgiler aktarılacaktır.

yaratıcıları, mevcut gerçeklikte var olan katılımcılığa kıyasla daha sesli bir alan olmasını hedefleyerek ürettikleri bu alanda katılımcıları serbest bırakıyor; katılımcıların, kendi iradeleriyle çok sesliliğe izin vermedikleri durumlarla yüzleşmelerini, birbirlerini kritik etmelerini ve nihayetinde bu alanın eşit oranda parçası olduklarını fark etmelerini bekliyorlar. Bu nedenle alandaki eşit dinamiği yaratabilmek için, katılan herkesin gündelik hayatını etkileyecek problemleri temel alan bir senaryo yazılıyor.

Teknolojik alt yapı ile içeriğin aynı bakış açısına sahip olmasının, birlikte üretimin sağlanabilmesi için önemli olduğunun altı çiziliyor. Uygulamanın ve Zoom programının elverdiği ölçüde içeriğin de geliştiği veya kısıtlandığı belirtiliyor. Oyunun deneyimleyenlere hem katılımcı hem izleyici bir kimlik ataması, oyunun teknik anlamdaki tasarım sürecini zorlaştıran bir unsur: Seven, böyle bir projeyi yaratmanın, bilgisayar oyunu üretiminden daha zor olduğundan bahsediyor çünkü katılımcıya sadece aktif ya da sadece pasif bir pozisyon vermektense katılımcıyı ikisi arasında konumlandırmak, teknik olarak daha fazla çaba gerektiriyor.

Map to Utopia dört farklı semt üzerine kuruluyor. Bu semtlerin tasarlanmasında İstanbul baz alınıyor; aynı zamanda projenin Almanya'daki ortağı Fringe Ensemble'in kurulduğu kent olan Bonn'da da semtlerin benzerlerinin olup olmadığı sorgulanarak karşılıklı bir alışveriş halinde tasarlanıyor. Ercan ve Seven; her ne kadar sosyolojik ve tarihsel bağlamda gerçek semtler baz alınsa da birebir İstanbul'daki semtleri yansıtmaktan özellikle kaçındıklarını belirtiyorlar. Seanslarda her semtin onar katılımcısıyla toplamda kırk katılımcı bulunuyor. Bu katılımcılar arasında profesyonel oyuncular da var. Oyuncular, belirli bir yapı içerisinde senaryoyu oynuyorlar. Katılımcılar ise kendilerine atanan karakteri nasıl yorumlamak isterlerse o şekilde oynuyorlar. Oyuncular haricinde bir moderatör bulunuyor ve dört semtin sakinlerini Agora'da kentin sorunlarını tartışmak üzere zaman zaman bir araya getiriyor. Agora bir kamusal alan denemesi olarak tasarlanıyor. Sistemin Zoom'da rastgele atamayla küçük grupları ayrı odalara alması ise daha özelleşmiş alanlara işaret ediyor. Oyun içinde kamusal ve özel alanların

yaratılmasıyla kentsel kurgunun sürdürülmesi hedefleniyor. Böylece *Map to Utopia* evreninin, evin dışına çıkmadan yaşanan bir sosyalleşme deneyimi yarattığı belirtiliyor.

Tüm katılımcılar buldukları semtin bir parçası; herkesin Ercan tarafından yazılmış belirli bir karakteri var ve bu karakterler için Seven ve teknik ekip tarafından üretilen çeşitli veriler, oyun öncesinde rastgele bir teknikle katılımcılara atanıyor. Bu atama işlemi sonrasında Zoom üzerinden oyuna katılan katılımcılar, aynı zamanda cep telefonlarındaki uygulamaya girdiklerinde, atanmış karakterleriyle ilgili içeriğe ulaşıyorlar. Ercan, uygulama kapsamında Seven'in karakterlerin hobisini, mesleğini, karakterini ve dünya görüşünü yansıtan kişisel telefonlar tasarladığını ifade ediyor. Uygulama, karakterler arası mesajlaşmalar da sağlıyor; böylece katılımcılar diğer karakterlerle ilişkilerinin hikayesini öğreniyor.

Bu alanın yeni bir alan olarak algılanabilmesi için ev atmosferinin kırılması önemli; Zoom'daki imkanların kısıtlı olması sebebiyle de bu konuda en önemli materyal sanal arka planlar oluyor. Bu noktada en önemli unsur "aidiyet" kavramı. Sanal ortamda görsel bakımdan gerçekçi bir ortam yaratmaya çalışmanın basit ve yetersiz kalacağını düşünüyorlar. Bu nedenle görseller; üzerinde oynanmış, bulanıklaştırılmış, renklendirilmiş biçimde sunuluyor. Soyut bir kent algısı yaratmaya çalışan; kurguyla gerçek arasındaki dengeyi estetik ve içerikle kurmaya çabalayan görsellerin üretilmesi hedefleniyor. Gerçekliğe öykünmek bu proje kapsamında bir sorun haline geliyor.

Semtlerin renk skalası bulunuyor; böylece birbirlerinden sosyo-ekonomik ve demografik yapı gibi özellikler bakımından ayrılıyorlar. Bu farklılıklar ne olursa olsun senaryo ve oyunun kurgusu, her semtte, farklı profilde katılımcının varlığına eşit olanak sağlayacak şekilde tasarlanıyor. Bu eşitlik; senaryoda katılımcıların çözmekle yükümlü olduğu problemlerin herkesin gündelik hayatına dokunan ve sıradan görünen sorunlar olarak tarif edilmesiyle sağlanmış. Ancak her sorun, tartışıldıkça o semte özgü ekonomik, sosyal ve kültürel koşulların su yüzüne çıkmaya başladığı katmanlara sahip. Böylece farklı bakış açılarına sahip bireylerin,

ortak faydaya varmaya çalışırken sorun çözme biçimlerine tanık olunan bir alan açılıyor. Oyunun sonunda tüm katılımcılar kurmak istedikleri kente dair bir problemi tartışmak üzere Agora'da bir araya geliyor; burada mutlak bir çözüme ulaşılması beklenmiyor.

Oyunun bir çıktısı olarak, katılımcılar oyun esnasında ve sonrasında, AR ile üretilen bir ağ sistemini diledikleri mekâna konumlandırabiliyor. Katılımcıların birer top şeklinde sembolize edildiği ve herkesin birbiri ile olan etkileşim mesafesini yansıtan hatlarla birbirine bağlandığı bu ağ, her mekâna telefon uygulaması üzerinden görsel olarak yerleştirilebiliyor. Böylece *Map to Utopia* evreninin bir parçası, katılımcıların kendi özel alanlarına veya kentte kamusal bir alana yerleşebiliyor.

Pandemideki kapanma süreçlerinde sanal ortamlar üzerinden gerçekleşen kamusal eylemlerin çoğunlukla tüketmek üzerine, bir şeyin alınması veya satılması üzerine kurulduğuna dikkat çekiliyor. Sanal ortamlarla kurulan ilişkide sürekli olarak dayatılan kapitalist dinamiklere *Map to Utopia*'da yer olmadığına altı çiziliyor. Bu evren, izolasyon gerektirmeyen, sosyalleşmeye olanak sağlayan, basit ve anlaşılır bir teknoloji ile yaratılmış. Bu da kapsayıcılık ilkesine hizmet eden bir durum olarak karşımıza çıkıyor. Projenin üçüncü aşamasında hedef, kullanılan teknolojiyi daha basit ve ulaşılabilir kılarak kapsayıcılığı genişletebilmek.

Bu projenin geleneksel tiyatroya yaklaşan noktasının eşzamanlılık olduğu belirtiliyor. Katılımcı oyunun izleyicisi değil de oyuncusu olarak sürece dahil olduğunda ise, fiziksel bağlamda herkes farklı bir mekânda bulunsa da zihinsel olarak aynı ortamın bir parçası haline geliyor. İzleyici-oyuncu ilişkilerinin kırılmasıyla neredeyse yakın hiyerarşik ilişkiler kurulmaya başlanıyor. Zoom'da herkesin ekranlarının eşit imkanlara sahip ve eşit görünümde olmasının hiyerarşik anlamda bir eşitlik yarattığı belirtiliyor. Ercan, oyun bittikten sonra katılımcıların bunu bir tiyatro deneyimi olarak gördüğüne dair geri dönüşler aldıklarını belirtiyor; bu tip projelerde eşzamanlılıkla birlikte 'aynı mekânda bulunma fikri'ne ikna olmanın önemini altını çiziyor.

4.2. FİZİKSEL-SANAL ETKİLEŞİMİNDE BİR MEKÂNSALLIK: ARADALIĞIN DENEYİMİ

Kentli Olmanın Yeni Hali: Kenti Evden Deneyimlemek

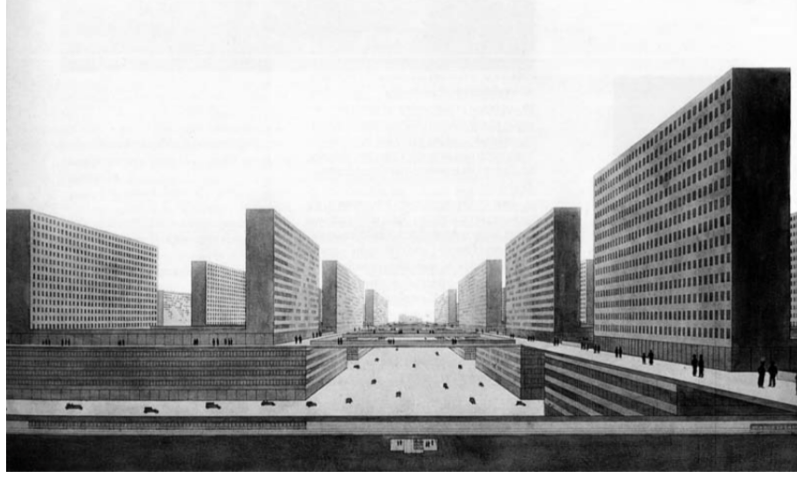
Bu bölümde oyunun kentli olma halinin nasıl bir alternatifini sunabileceğine dair düşünceler aktarılmaya çalışılacaktır. Oyunun mekânla kurduğu ilişkinin mimarlık disiplini bağlamında nasıl okunabileceği, yaratılan mekânsal algının kent ve iç mekân ölçekleri ile nasıl bir etkileşim içinde olduğu araştırılacaktır.

Günümüzde kente dair yenilenmiş bir anlayış için mimarlığı ve mimarlığın en temel üretimi olan mekânı fiziksel sınırlar içinde değerlendirmenin yetersiz kalacağı söylenebilir. Bireylerin etkileşimi gelişen iletişim araçlarıyla mekândan bağımsızlaştıkça, kentlilik kavramı da fiziksel mekândan bağımsız hale gelmeye başlar (Arısoy, 2020). Böylece kentsel figür, kentteki fiziksel sınırlara eklenen dijital bir zaman-mekân katmanında yaşar hale gelir. Çağımızda kentler; mekân üretiminin ve kamusal alanların, sosyal ihtiyaçlarla birlikte büyük oranda ekonomik ve politik çıkarlar doğrultusunda şekillenmesiyle gelişir. Bu gelişimde sanal katman, kentsel etkileşimlerin fiziksel mekân ile kurduğu ilişkinin çözülmesine neden olur. Nihayetinde, her iki kutbun da (fiziksel-sanal) özelliklerini gösteren fakat tümüyle birine ait olmayan, hibrit mekânsal durumlar meydana gelir (Feliz, 2016). Bu durum, kentin mekânsızlaşmasına dair düşünceleri ortaya çıkarır. Dolayısıyla, tiyatro sanatı da dahil olmak üzere kentte gerçekleşen pek çok eylemin sanal alana taşınması, kenti deneyimlemenin yeni bir haline işaret eder.

Pandemi sürecinde dijital araçlardan faydalanılarak gerçekleştirilen eylemler, hem evin fonksiyon alanının genişlediğine hem de eylemlerin mekândan bağımsızlaşmaya başladığına işaret eder. Bu değişimin tarihte kentsel ölçekte bir paralel okumasını yapmak mümkün olabilir. Eylemlerin mekânlardan bağımsızlaşmasına olanak sağlayacak altyapı sistemlerinin kurgulanması ya da esnek işlevli yapıların tasarımı geçmiş yıllardan itibaren düşünülen fikirler olarak karşımıza çıkar. Günümüzde kentleşme eğilimi, birbirine entegre biçimde çalışan ‘zone’lardan; birbirinin kapsamı içinde çalışmaya başlayan, sınırların geçirgen olduğu, bütüncül

bir sisteme yönelmeye başlamıştır. Bir anlamda, pandemi sürecinde iç mekân ölçeğinde gözlemlenen fonksiyon artışının, pandemiden çok önce kent ölçeğinde var olduğunu söylemek mümkündür. Neo-liberal kent politikalarının etkisi ile mekân üretiminin, ulaşım ağı ve kamusal alan gibi kentin alt birimleriyle birlikte kâr odaklı bir politikayla üretilmesi, kentin her noktasında üretimin ve tüketimin iç içe geçtiği bir kent inşasını meydana getirmiştir. Bu sistemde mimari yapılar, altyapı sistemleri, ulaşım ağları, kamusal alanlar, üretim-tüketim merkezleri birbirine dahil olmaya, dönüşmeye ve birbirinin yerini almaya başlar. Kentsel fonksiyonlar spesifik bölgelerle sınırlanmayıp, iç içe geçmiş yığılmalar meydana getirir. Yirminci yüzyılda metropoller yüksek yapıların kentsel alan ile kurduğu ilişki ile var olurken, yirmi birinci yüzyılda bu ilişkilerin çözülmeye başladığı gözlemlenir (DeGraaf, 2018). Bu çözümlenin temellerini, geçmiş yıllarda geleceğin şehrine yönelik kentsel tahayyüller üzerinden okumak mümkündür. Bu bağlamda 1924 tarihli Hochhausstadt kent planı, günümüzde mekân-kent ilişkisinde gözlemlenen işlevsel dönüşüm ve esnekliğin, yirminci yüzyılda kent ölçeğindeki karşılığını örnekleyen bir tasarım olarak ele alınacaktır.

Hilberseimer'in 1924 tarihli Hochhausstadt kent planı, farklı bölgelerin entegre biçimde değil, işlevlerin üst üste bütüncül olarak işlediği bir kent planı tasviridir. Yüksek katlı yapıların üretim, tüketim, yaşama ve çalışma gibi birçok işlevi barındırdığı ve her yapının bu hibrit sisteme sahip olduğu bir kent planlaması örneğidir (Şekil 4.1). Böylece kent, belirli bölgelere atanmış fonksiyonların oluşturduğu parçalı bir yapıyla değil, tüm işlevlerin bir arada yer aldığı hibrit yapıların tekrarıyla meydana gelir. Ulaşım da bu hibrit yapıya dahildir; ulaşım türleri düşeyde katmanlaşarak hareket ağını yapılar arasında dolaşıma sokar. Aureli kentteki bu yaşamı şu ifadeyle açıklar: “Zoning uygulamaları ve çeşitli tipolojiler ortadan kalkar, çünkü Hochhausstadt sakinleri her yerde yaşar, çalışır ve hareket eder” (Aureli, 2011, 14). Kullanıcıların pek çok yerde farklı aktiviteleri gerçekleştirebilmesi, farklı mekânlara duyulan ihtiyacı ortadan kaldırır. Dolayısıyla kamusal ve özelin, ekonomik alan ile siyasi ve sosyal alanın arasındaki çizgi, kentin bütüncül bir yaşam alanı olarak algılandığı Hochhausstadt planında kaybolur (2011).



Şekil 4.1. Hochhausstadt, Ludwig Hilberseimer, 1924.²⁰

Yirminci yüzyılda Hochhausstadt planında kentsel yaşamın çok fonksiyonlu tekil yapılar içinde gerçekleşmesi tahayyülü, yirmi birinci yüzyılda Covid salgını ile ölçek değiştirerek eve taşınmıştır. Aureli'nin Hochhausstadt için yaptığı yorumun benzerini bugün için de yapmak mümkündür: *Günümüzün kent sakinleri, ev sınırları içerisinde pek çok kentsel aktiviteyi gerçekleştirir; yaşar, çalışır, üretir ve sosyalleşir.* Hochhausstadt planının özündeki düşünce, günümüz gerçekliği ile oldukça benzeşir. 1900'lü yıllarda planlama-altyapı entegrasyonu ile sağlanan mekânsal esnekliğe, günümüzde teknoloji sayesinde sanal ortamlar ile ulaşılmıştır. Böylece kent ölçeğindeki bir kurgu, ev ölçeğine sığar hale gelir. Bu düşünceler; *Map to Utopia* oyununun hem yöntemi hem de içeriği vesilesiyle kentsel bir deneyimi eve taşıma çabasını anlamak için bir zemin oluşturabilir.

²⁰ Hochhausstadt, Ludwig Hilberseimer, 1924. Görsel, Pier Vittorio Aureli'nin *The Possibility of an Absolute Architecture* kitabından alınmıştır.



Şekil 4.2. Rooftop Remodeling Falkestrasse, Coop Himmelb(l)au, Viyana, 1988.²¹

Palumbo, yirminci yüzyılın sonları ve yirmi birinci yüzyılın başlarında gelişen bazı mimari yaklaşımların yer ile kurduğu zayıf ilişkiden yola çıkarak biçimsel sınırların belirsizliğinden ve parçalanmışlığından bahseder (Palumbo, 2000) (Şekil 4.2). Bu bakış açısına göre; biçimin, kalıcılığın, stabilitenin sekteye uğradığı, hareketi ve değişkenliği merkeze almaya başlayan mimarlıklar ile mekân geçip gidilen bir yere dönüşmeye başlamıştır. Yirmi birinci yüzyılda ise internet üzerinden kurulan sanal iletişim ağlarının her yere ulaşır hale gelmesiyle iş ve günlük rutinler mekândan bağımsızlaşmaya başlar. Artık internette yaşayan “electronic flâneur”ler vardır (2000, 47), dolayısıyla bazı eylemler için spesifik bir mekâna dahi gerek duyulmaz.²² Bu dönüşümün hızı tüm dünyada yaşanan pandemi ile oldukça artmıştır; günümüzde iç mekân, kent, özel alan, kamusal alan gibi kavramların sınırlarının muğlaklaştığı ve birbirine karıştığı bir sürecin içindeyiz. Bu süreçte formdan formsuzluğa uzanan mimarlık disiplininin bugünkü mekânsal arayışının, fiziksel bileşenlerin çözülmesiyle devam ettiği ve bu durumun da mekânsızlaşmaya işaret ettiği düşünülebilir.

²¹ Rooftop Remodeling Falkestrasse, Coop Himmelb(l)au. Görsel, Maria Luisa Palumbo'nun *New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders* kitabından alınmıştır.

²² *Flâneur*: Temeli on dokuzuncu yüzyıl Paris'ine dayanan bir figürdür (Tester, 2015). Sokaklarda, pasajlarda amaçsızca dolaşan flâneur, moderniteyi anlamak için; on dokuzuncu yüzyılda Paris'te başlayan modern kentleşmenin dinamiklerini kavramak, yabancılaşma ve gündelik hayat-tüketim ilişkilerini anlamlandırabilmek için sıklıkla başvurulan bir kavram haline gelmiştir. *Flâneur* geçip gidenin, akış içinde olanın ve hareket halindeki bir temsildir; yere aitliği yoktur.

Özel Alanda Kamusal Deneyimler

Bu bölümde *Map to Utopia* oyunu, özel alanda kamusal deneyimler yaratması bakımından ele alınacaktır. Pandemide, fiziksel hayatın sınırlanmasına karşılık dijital ara yüzler, ev ile gündelik hayat arasındaki bağı sağlamış ve hayat bu bağ üzerinden devam etmiştir. Eylem ve mekân arasındaki fiziksel ilişki sanal katmana aktarıldığında, mekân, atanmış işlevinden bağımsızlaşarak bireye özel-kamusal ayrımının belirsizleştiği esnek bir alan sağlamaya başlar. *Map to Utopia* projesi, kentte açık alanda gerçekleşecek olan bir oyunu, pandemi nedeniyle evde gerçekleştirilenin yollarını ararken, kamusal deneyimin özel alana taşındığı ve mekânın atanmış işlevinden bağımsızlaştığı bir örnek teşkil eder.

Aynı durumu kent ölçeğinden ele alırsak; görünürlük ve erişilebilirlik üzerinden eylemlerle tanımlanan kamusal mekânların bir alternatifi/uzantısı olarak evdeki sanal mekânsallıkların oluştuğu söylenebilir. Fiziksel ve sanal mevcudiyetin bir aradalığıyla oluşan mekânsal katmanlaşma, mimarlığın özel-kamusal algısında bir dönüşüm meydana getirir. Dijital platformlar fiziksel bariyerleri anlamsız kılmaya başlar; Virilio'ya göre “burada” ya da “orada” olmanın bir şey ifade etmediği bir çağda bulunduğumuzu söylemek mümkündür (2005, 360). Yeni kamusal deneyim, sanal olan ile fiziksel olanın karışımında var olur.

Pandemi sürecinde de ev fiziksel bağlamda kamuya açılmış olmasa da teknolojinin sunduğu dijital araçlar yardımıyla kamuya açılır. Çevrimiçi kurulan birlikteliklerle evler arası kamusal bir ağın oluştuğu söylenebilir. Bu ağın fiziksel olmayan, kente eklemlenen sanal katmanda yer alan yeni bir kamusal alan tanımladığını söylemek mümkün olabilir. *O halde, özel alandan çevrimiçi platformlar aracılığı ile dahil olunan mekânsal yapı nasıl açıklanabilir?*

Demiral, günümüzde dijital araçlar aracılığıyla içinde bulunduğumuz sanal mekânsallıkları, ütopya-heterotopya kavramları ekseninde bir pozisyona oturtmaya çalışır. Demiral'a göre sanal mekânsallıklar, ilişki biçimlerini ve günlük yaşantıyı yeniden yapılandırması nedeniyle ütopya ile benzeşirken, aynı zamanda esnekleşen zaman-mekân birlikteliği ve fizikselin dışında yeni bir mekân deneyimi içerisinde bulunmaya olanak sağlaması bakımından bir heterotopya olarak da ifade edilebilir (Demiral, 2020). Foucault heterotopyalardan bahsederken günümüz sanal toplumunun dinamiklerine erken bir atıfta bulunur:

We are in the epoch of simultaneity: we are in the epoch of juxtaposition, the epoch of the near and far, of the side-by-side, of the dispersed. We are at a moment, I believe, when our experience of the world is less that of a long life developing through than that of a network that connects points and intersects with its own skein. (Foucault, 1986, 22)²³

Foucault'un heterotopyaları, metnin kaleme alındığı dönemin mevcut durumları üzerinden (psikiyatri klinikleri, hapishaneler, müzeler, festival alanları, vb.) örneklenir. Günümüzde sanal ortamdaki buluşmaların meydana getirdiği mekân algısı, heterotopyanın özündeki dışlanmış olma halini çağrıştırmalıdır. Buradaki dışlanma, olumsuz bir anlama değil; mevcut normun dışında kendine has bir zaman-mekân ilişkisi kurgulayan duruma işaret eder. Pandemi sürecinde toplumun büyük kesimlerince deneyimlenen bu durumun, heterotopya kavramının güncel bir açılımını sunduğu düşünülebilir. Yapılı çevre ve sunduğu deneyimler artık dijital bir topoğrafya üzerinde bulunur ve bu topoğrafya kavramların bilinen anlamlarını değiştirmeye başlamıştır: Özel/ kamusal ve fiziksel/sanal arasındaki ayrımın yerini, katmanların üst üste bindiği ve şeylerin bir aradalığından oluşan yeni bir yapı almaya başlamıştır (Virilio, 2005). Böylece dijital araçların mümkün kıldığı sanal ortamlar, günlük hayattaki kentsel rotayı ortadan kaldırarak bu rotanın duraklarını (iş, okul, ev...vb.) tek bir mekânda toplamış, kentsel hareket ve kamusal alan

²³ “Eşzamanlılık çağındayız: bir arada olma çağındayız, yakın ve uzak olanın, yan yana olanın, dağılmış halde olanın çağındayız. İnanıyorum ki, dünyaya ilişkin deneyimimizin, gelişmekte olan uzun bir yaşamdan ziyade, noktaları birbirine bağlayan ve kendi karmakarışıklığıyla kesişen bir ağ deneyiminden ibaret olduğu bir zamandayız” (Çeviri yazara aittir).

ile kurulan ilişkiyi yeni bir bağlama taşımıştır. Çağımızın yeni mekânı, Foucault'un tanımıyla "noktaları birbirine bağlayan ağ deneyimi"dir (Foucault, 1986, 22).

Pek çok kamusal deneyimin evden yaşanabilir hale gelmesi, ilk etapta bu durumun fiziksel buluşmalara kıyasla daha kapsayıcı, eşitlikçi ve ulaşılabilir yapıda olduğuna yönelik bir yanılığ içerir. Bu noktada tiyatro ve performans sanatı özelinde, fiziksel-sanal etkileşiminden doğan yeni alanın, halihazırda tiyatro seyircileri ya da sanatla ilgili ve yeni deneyimlere açık kişiler için daha ulaşılabilir ve görünür olduğu yorumu yapılabilir. Buna ek olarak, sanal ortamda bulunabilmek teknolojiye ulaşım sağlayacak ekonomik imkânlarla ilişkilidir (Mekân ve İnsan, 2021). Bu nedenle sanal ortamlarda meydana gelen kamusalılık, tarihte agoralarda belirli kişi ve grupların etkileşim halinde olduğu kamusallıkla benzeşir.²⁴ Kamusal alanın ideal tanımına karşılık gerçekteki kamusal alan örneklerinin ne ilkinde (agoralar) ne de en güncellerinde (sanal ortamlar), tam anlamıyla eşitlik ve katılımın görülememesi düşündürücüdür.

Arada Kalan Bir Kent

Map to Utopia, fiziksel ile sanal alanın etkileşimine yönelik bir kesit sunar. Fiziksel-sanal ve özel-kamusal alanların birbiri içine dahil olmaya başladığı bir tiyatro deneyimidir. Oyun esnasında oyuncuların ve katılımcıların bedenlen birbirinden ayrı fiziksel mekânlarda olup, eşzamanlı olarak sanal bir katmanda bir araya gelmeleri, oyunun mekânsal karakterine ikili bir yapı kazandırır. Fiziksel ve sanal olanın her ikisine de tam olarak ait olmayan bu melez durumun yeni örnekleri her geçen gün artarken, deneyimin kendisinin ve mekâna dair yarattığı algının kavramsal olarak nasıl açıklanabileceği soru işaretidir. Bu bölümde *Map to Utopia*'nın sunduğu

²⁴ Agora: Antik Yunan kentlerinde şehrin merkezi olup, vatandaşların tören, seçim, yarışma veya pazar gibi çok çeşitli idari, ticari, kültürel ve sosyal faaliyette bulunabildiği, kamu binalarıyla çevrelenmiş açık meydan (Camp, Mauzy, 2009, 6). Agorada erkekler günlerinin büyük çoğunluğunu çeşitli ticari ve sosyal çeşitli aktivitelerle geçirirken kadınlar ve kölelere agorada yer yoktu (Candur, 2019, 39).

ikili var oluş halini anlamlandırabilmek için aradılığın, eşikliliğın deneyimi olan “*liminality*” kavramından faydalanılacaktır.

Liminality kavramının anlamsal kökeni, Arnold Van Gennep’in *The Rites of Passage* isimli kitabında ortaya çıkar. Gennep, insanlığın var oluşunun, bir durumdan diğereine pek çok geçişi barındırdığından bahseder. Gennep, hayatın akışı içinde “doğum, ergenlik, ebeveynlik, sosyal/ekonomik statü atlama, mesleğinde uzmanlaşma ve ölüm” gibi aşamaların olduğunu ve bu aşamaların geçilmesi için çeşitli seremoni/tören/ritüellerin olduğunu belirtir (Gennep 1960, 3). Konumlar arasındaki geçişler, insanların bu değişimlere verdiği tepkileri ve eylemleri içereceğinden, aslında ritüeller bu tepkiselliklerin bir toplamı olarak da yorumlanabilir. Her aşamanın temsil ettiği kimlikler arasındaki geçiş, bireyin yolculuğunda kişiliğinin ve kültürel/sosyal kimliğinin sınırlarının belirsizleştiği veya çözüldüğü, benzer biçimde zaman-mekân ilişkisinin sınırlarının da değişimlere uğradığı, muğlak bir durum ortaya çıkarır (Downey, Kinane, Parker, 2016). Bu durum, liminal deneyimin kendisi olarak ortaya çıkar. Birey geride bıraktığı ve henüz geçmekte olduğu kimliklerin arasında, tam olarak ikisine de ait olamaz. İki var oluş halinin de bilgisine hem sahip olduğu hem de bütünüyle olamadığı bir belirsizlik hali içerisindedir. Gennep’in bakış açısıyla geçiş durumu; bir kimlikten, mekândan, algılama biçiminden ve imgelem dünyasından koparak, bir diğerkimlikle ve o kimliğin getirdiği şeylerle bütünleşmeye doğru gidilen bir süreç, bir dönüşüm ve yolculuktur. Geçiş halini tanımlayan *liminality* kavramı, arada olma yönüyle *Map to Utopia*’nın fiziksel ve sanal arasındaki pozisyonunu anlayabilmek için anahtar bir kavram olabilir.

Van Gennep’in yaşamsal ritüeller üzerinden temelini oluşturduğu *liminality* kavramını *Map to Utopia* bağlamında ele alabilmek için, öncelikle kavramın farklı disiplinlere nasıl uyarlandığına dair çalışmalara bakmak faydalı olabilir. Turner, Gennep’in ortaya koyduğu kavramı, kültürel çalışmalara uygulayarak kavramın popülerleşmesini sağlamış ve güncel durumlara uyarlanmasının önünü açmıştır. *The Ritual Process* kitabında Turner, Ndembu toplumsal

yaşantısını inceleyerek geçiş deneyimlerinin liminal statüsüne örnekler sunar. Anasoylu (matrilineal) bir toplum olan Ndembu toplumunda evlilik durumunda görülen babayerliliğin (virilocality-patrilocality), bireye toplum içinde meşru iki yaşam alanı sunduğundan ve hem annenin hem babanın çocuğu olarak bireyin her ikisinin de birliğini temsil ettiğinden bahseder (Turner, 1991). Böylece Turner, Ndembu toplumunun iki yerleşim ilkesiyle şekillendiğini öne sürer: anayerlilik ve babayerlilik. Buradaki ikili durum, Ndembu toplumunun tamamını kapsayan bir yaşam geleneği olarak karşımıza çıkar.

Bu incelemeyle Turner, liminal durumların ölçeğini büyüterek toplum nezdinde gelenekler, yasalar, kanunlar arasındaki belirsiz alanların liminallğine işaret eder. Bu alanların kendi koşullarına ve kitlesine sahip olduğu düşünülebilir. Böylece toplumsal olarak paylaşılan deneyimler haline gelirler (Downey, Kinane, Parker, 2016). *Sosyal/ekonomik statüleri nedeniyle, fiziksel olarak aynı ortamda bulunarak söz alamayacak olan bireyler yan yana nasıl gelebilir?* Liminal alanlarda bireylerin geçmişte sahip olduğu kimliklerin sınırları, askıda kalarak çözülür; kimlikler-üstü yeni bir topluluğun oluşmaya başladığı öne sürülebilir. *Map to Utopia* evreninin yaratımında ulaşılması hedeflenen kapsayıcılık ilkesinin, oyunun hem metniyle hem de fiziksel-sanal arası sahip olduğu eşikte statü ile, liminal bir var oluş hali üzerinden hayata geçtiği öne sürülebilir.

Turner geçiş halindeki özneleri “yolcu” olarak değerlendirmiştir (Turner, 1991, 94); içinde buldukları konumdan bir diğerine süzülen özneler ne burada ne oradadır, iki durum arasında zihinsel bir hareket halindedir. Bu hareketi anlamak için yolcu öznenin gerçekleştirdiği geçiş eyleminin doğasını anlamak gereklidir. Geçiş deneyimi (*passage experience*); henüz tamamlanmamış bir dönüşüm sürecini belirtmekle birlikte aynı zamanda geçişin gerçekleştiği yeri de belirtir (Thomassen, 2014, 13). (Yazar burada *passage* sözcüğünün hem “geçiş” hem “geçit” anlamına gelen ikili yapısını kastediyor.) Dolayısıyla geçişin (*passage*) kelime olarak

sahip olduđu ikili anlamın, kişinin geçiş deneyiminin hem eylemselliđi hem mekânsallığı kapsadığına işaret ettiđi düşünölebilir.

Liminal alanların iki farklı dinamikten beslenen yapısı, kavramın farklı potansiyelleri barındırmasını sağlayarak, bugünün çeşitli senaryolarının üzerinde kurgulanabileceđi bir zemine olanak sağlar. İki durak arasında bulunma hali, liminal alanları belirsiz, kuralların ve yapıların dışında bir pozisyona konumlandırır. Kavramın norm dışı olarak görülmesine neden olabilecek bu özelliklerinin hangi bağlamda birer potansiyele dönüşebileceđine dair Prieto'nun düşüncesine başvurulabilir. Prieto, *liminality* kavramı üzerinden olmasa da belirsizlik ve muğlaklıkla ilişkilendirdiđi *borderlands*, *edge-cities* ya da *non-places* gibi literatürdeki diđer kavramları norm dışı bir durum, bir sorun olarak deđil; geleceđe yönelik alternatif yaşam biçimlerinin kurgulanabileceđi alanlar olarak tanımlamıştır (Prieto, 2012). Bu bakış açısı ile, bir yerin nasıl olması gerektiđine dair kabullenilmiş şemaların dışında kalan belirsiz alanların, belki de yarının kabul gören sınırları içinde yer alacağı düşünölebilir. Bu düşünce, içinde bulunduđumuz pandemi süreciyle şu bakımdan ilişkilenerak geliştirilebilir: Pandemi öncesinde sanal ortamda gerçekleşen eylemlerin meydana getirdiđi mekâna dair yeni kullanım ve algılama biçimleri, fizikselin varlığının yanında çoğunlukla ikinci planda deđerlendirilen bir alternatif iken (bazı durumlarda alternatif dahi teşkil etmiyor iken), pandemide öncelik kazanmıştır. Kabul edilmiş sınırların pandemiyle birlikte zorunlu deđişimi sonucunda, normların da deđişmeye başladığı söylenebilir.

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler, cođrafi mesafelerin kitlesel iletişime engel olmadığı, mobil bir sosyal ađ yaratılmasını sağlamıştır. Pandemi ile bu ađın hareketliliđi ve akışkanlığı giderek artmıştır; katılımcılar evlerinde internet üzerinden sanal bir ortamın öznesi olabilir. *Map to Utopia* evreninde, evin fiziksel gerçekliğine bir anda bir tiyatro oyunu ve oyuncuları doluşur;

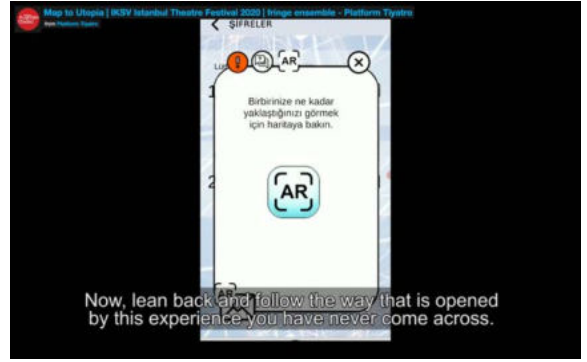
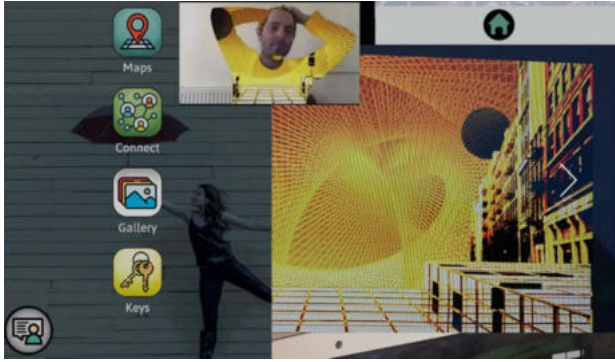
başka bir bakış açısıyla katılımcı oyundaki ortak mekâna evindeki fiziksel gerçeklikten dahil olur (Şekil 4.3).



Şekil 4.3. Eve doluşan pek çok yabancı veya ütopya evrenine evlerinden dahil olan katılımcılar. *Map to Utopia*, 2020.²⁵

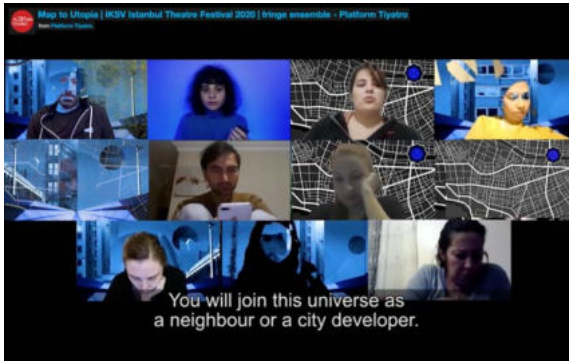
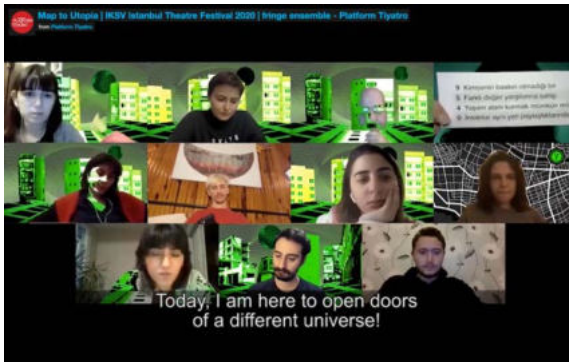
Tek bir yerden pek çok farklı deneyimin edinilebilmesi, yere ait özgün ilişkilerin giderek azalacağına yönelik düşünceler de doğurur (Massey, 2001). Bu durumda *Map to Utopia* gibi, sanal ortamı yalnızca paylaşım aracı olarak değil, üretilen oyunun mecrası olarak tasarlamayı hedefleyen projelerin, fiziksel ve sanal arasında deneyimlenen bu yeni alanların özgün işlerini oluşturacağı düşünülebilir (Şekil 4.4, 4.5, 4.6). Bu durumda pandeminin devamındaki gelecekte, Prieto'nun belirsiz durumları tanımlayan bazı kavramlar için (tez kapsamında bu kavramlara *liminality* de eklenebilir) belirttiği “alternatif yaşam biçimlerinin kurgulanabileceği alanlar” öngörüsünün doğrulanacağı öne sürülebilir.

²⁵ Eve doluşan pek çok yabancı veya ütopya evrenine evlerinden dahil olan katılımcılar. <https://vimeo.com/501276792> [Son erişim tarihi: 10.06.2022]



Şekil 4.4. (Solda) *Map to Utopia* için tasarlanan Zoom görüntüleri ve telefon uygulaması arayüzü.²⁶

Şekil 4.5. (Sağda) *Map to Utopia* için tasarlanan telefon uygulaması arayüzü.²⁷



Şekil 4.6. Zoom içerisinde oyuna özel olarak semtler bazında tasarlanan arka planlar.²⁸

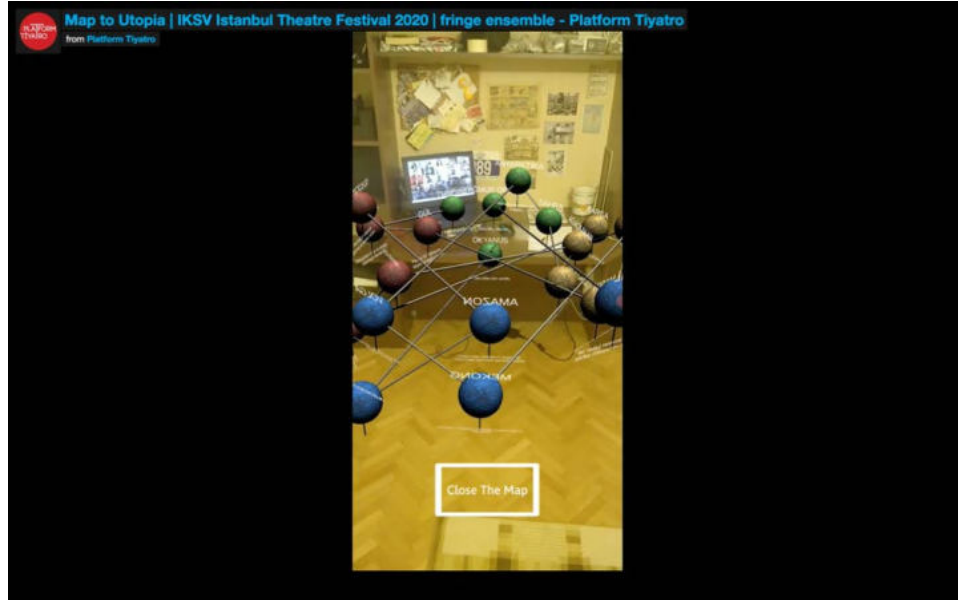
²⁶ Zoom görüntüleri ve telefon uygulaması arayüzü. <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmidorduncu-istanbul-tiyatro-festivali-2020/map-to-utopia> [Son erişim tarihi: 10.06.2022]

²⁷ Telefon uygulaması arayüzü. <https://vimeo.com/501276792> [Son erişim tarihi: 10.06.2022]

²⁸ Zoom içerisinde oyuna özel olarak semtler bazında tasarlanan sanal arka planlar. <https://vimeo.com/501276792> [Son erişim tarihi: 10.06.2022]

Yaşam rutininin geçirdiği dönüşümler, Van Genep'in, bir insanın hayatı boyunca karşısına çıkabilecek aşamalar olarak tanımladığı doğum, ebeveynlik, ölüm gibi eşiklerin sayısını ve çeşitliliğini artmıştır. Günümüz dünyasında, öznenin aynı zaman diliminde deneyimlediği farklı eşikler, liminal alanların pek çok örneğinin olabileceğini ortaya koyar. Massey, mekân kavramının artık sadece etrafı çevrili bir alan, zaman kavramının da salt süre ile ifade edilemeyeceğini belirtmiştir (2001). Bu değişkenlik içinde, bütün toplumun liminal bir deneyim yaşadığı ve bu alanda bulunmanın günümüz dünyasının neredeyse doğal hali olduğu da söylenebilir. Downey'ye göre toplum artık parçalanmış ve daimî olarak arada kalmış haldedir (Downey, Kinane, Parker, 2016).

Liminal kavramı aradalık ihtiva etmesi nedeniyle, günümüzde pek çok disipline ait başlığın altında tartışılabilir potansiyeli barındırır. Konumu gereği sınırda olmaya, eşikteliğe, belirsizliğe işaret etmesi farklı disiplinlerde marjinal olanı veya dışlanmışları anlatmak için kullanılmasına yol açabilir. Burada liminalliği ayırt edebilmek için önemli olan nokta, kavramın ne marjinal ne de dışlanmış olana işaret etmesidir; liminal hal, arada kalan duruma atıfta bulunur (Thomassen, 2014). Bu bilgi, *Map to Utopia*'nın meydana getirdiği mekânsallığı anlamlandırma çabasında önemlidir. Oyunun gerçekleşme biçimi; fiziksel ile sanal arasında fakat bütünüyle ikisine de ait olmayan bir mekânsal kurgu meydana getirir (Şekil 4.7) Bu durumun, *Map to Utopia*'nın yarattığı yeni mekansallığın, liminal bir alan olarak okunmasına zemin oluşturabileceği düşünülmüştür.



Şekil 4.7. Katılımcılar telefonlarını buldukları mekâna çevirdiklerinde, uygulamadan görülebilen üç boyutlu harita. Diğer katılımcılar ile aralarındaki mesafeyi gösteren sanal konum ağının fiziksel mekâna yerleşmiş hali.²⁹

²⁹ Katılımcılar telefonlarını buldukları mekâna çevirdiklerinde, uygulamadan görülebilen üç boyutlu harita. Diğer katılımcılar ile aralarındaki mesafeyi gösteren sanal konum ağının fiziksel mekâna yerleşmiş hali. <https://vimeo.com/501276792> [Son erişim tarihi: 10.06.2022]

5. PROJECT: SURVIVE

5.1. GÜNDELİK OLANIN PERFORMANS HALİ

Performansa ve Üretim Sürecine Dair

Survive, 2020 senesinde Covid-19 pandemisi nedeniyle yaşanan kapanmalar esnasında 6 Nisan – 21 Haziran 2020 tarihleri arasında (kapanmalar boyunca) Batu Bozođlu tarafından Performistanbul'un *Stay Live At Home* başlıklı performans serisinin bir parçası olarak gerçekleşmiştir (Ek-A.3). Performistanbul, 2016 senesinde performans sanatçıları bir araya getirmeyi ve projeler geliştirmeyi hedefleyerek kurulan uluslararası bir platformdur. Türkiye'de performans sanatının eğitimi ve gelişimine katkı sağlanması amacıyla bünyesinde Live Art Research Space kurulmuştur. Batu Bozođlu (1983), izleyici-sanatçı ilişkisini araştırarak interaktif performans alanları yaratmaya odaklanan bir sanatçıdır. Yarattığı alanlar, katılımcıyı eserin üretimine davet eder. Üretimlerini gündelik hayat ve özel alanın dinamiklerinde kurgulayarak, sanatsal ve sıradan olanın sınırlarını araştırır.

Karantina sürecinde, performansa ait Instagram hesabı ve Performistanbul'un internet sitesi üzerinden yapılan açık çağrılar aracılığıyla kişilerden, hayatlarının zor dönemlerinde karşılaştıkları sorunlarla ilgili olarak sakin kalabilmek ve hayatlarının kontrolünü kendilerinde hissetmek için tekrar ettikleri ritüelleri/ayinleri sanatçı ile paylaşmaları istenir. Ritüeller, bedensel bir hareketi içermeli ve hususi bir saate ve tekrar sayısına sahip olmalıdır. Böylece sanatçı her gün belirlenen saatte performansın Instagram hesabında canlı yayında bu ritüeli gerçekleştirir. Kapanmalar nedeniyle tüm ritüelleri evin salonundan yayınlanır. Katılımcılar isterlerse, kendileri ritüelleri yaparken çektikleri video kayıtlarını sanatçıyla paylaşmakta özgürdürler.

Performansın Instagram hesabından sanatçı tarafından paylaşılan günlük ritüel akışını gösteren takvim, yeni ritüeller gönderildikçe güncellenmiştir. Bu takvime göre gerçekleştirilen ritüellerden alınan ekran görüntüleri, canlı yayın sonrasında günlük ve haftalık olarak paylaşılarak performansın takip edilmesi sağlanmıştır. Bir süre sonra sanatçı ritüel videolarının kendisini de Instagram hesabına yükleyerek sürece devam etmiştir. Karantina sona erdiğinde ritüeller de sona ermiştir. *Survive*, ev mekânını performans alanına dönüştürerek özel alanı kamuya açan bir deneyim sunması bakımından ele alınacaktır.

Röportaj: Ayinler Üzerinden Birlikte Olmak ³⁰

Sanatçı, çalışmalarında dijital araçları ve internet ortamını kullanmaya pandemi öncesinde de aşına olduğunu belirtiyor. Bu aşinalık, sanatçının kendi işlerini üretme motivasyonundan kaynaklanıyor: Sanat çevrelerindeki sınırlı kitleye kıyasla daha fazla kişinin ulaşabileceği ve deneyimlemekten çekinmeyeceği işler yapmayı hedefliyor; bu bakımdan internet ortamını elverişli buluyor. Bu ortamı “dijital kamusal alan” olarak tanımlıyor ve bu alanın sanatın sergilenmesi için kurumlar tarafından meşrulaştırılan bir alan olmaması nedeniyle daha gerilla bir pozisyonda kaldığını ifade ediyor. Bu pozisyonun internet ortamını (özellikle sosyal medyayı) sanat eseri üretmek ve sergilemek bakımından bir “sokak” haline getirdiğini ifade ediyor. Bu sokağa çıkarak daha fazla insanla rastlaşabildiğini ifade ediyor. Bir performans mekânında yer almak yerine insanların içinde gezip dolaştığı, “hali hazırda var olan çok daha büyük bir mekân” olarak ifade ettiği “sokağı” (yani sosyal medyayı) tercih ediyor.

Sanatçı, Instagram’ı gündelik ayinlerin/rutinlerin paylaşıldığı bir yer olarak yorumluyor; bu bakımdan kavramsal olarak performansı destekleyeceğini düşündüğü için Instagram’ı tercih ediyor. Bu noktada tercih edilen platformların sınırları sebebiyle işi şekillendirmeye başladığının altını çiziyor; örneğin Instagram’ın Twitch yayımına kıyasla etkileşime daha az izin vermesi gibi özelliklerinin, performansın interaktiflik oranını etkilediğini belirtiyor. Sanatçı,

³⁰ Sanatçı Batu Bozoğlu ile 4 Nisan 2022 Pazartesi günü gerçekleştirilen görüşmeden edinilen bilgiler aktarılacaktır.

dijital alanda icra edilen işlerin interaktifliğe imkân sağlayacak şekilde tasarlanması halinde, sanal alanda bulunmanın katılımcılara anonimlik ve fiziksel mesafe sağlaması nedeniyle, etkileşimi ve katılımı daha fazla teşvik ettiğini belirtiyor. Performanstan sonra ise fiziksel ortama benzer biçimde etkileşimden her iki taraf da (sanatçı-katılımcı) uzak durmuş; bu durumu herkesin yaşadığı deneyime odaklanmak istemesi olarak yorumluyor.

Ev veya başka bir fiziksel mekân ile sanal alanı birleştirme çabasında yaşanan teknik engellerle ilgili olarak; performansın bu durumları doğal akışı içerisinde özümseyebilecek bir yapıda tasarlanmasının, ev ve pek çok farklı ortamda dijital alanda iş üretip paylaşabilmenin koşullarından biri olduğunu dile getiriyor. Dolayısıyla *Project: Survive* özelinde DIY (*do it yourself*) yaklaşımının önemli olduğunu belirtiyor. Fiziksel ve dijital alanın ayrılmaması gerektiğini, günümüzde günlük hayatın hali hazırda iki alanı birden barındırdığını düşünüyor. Üretilen işlerin bu duruma uygun biçimde, yeni bakış açılarıyla tasarlanması gerekliliği üzerine çalışıyor. Sanatçı için önemli olan gündelik hayatın içinde sanatsal eylemler tasarlayabilmek; dolayısıyla bu çağın gündelik halini sanal ve fizikselin birlikteliğinin oluşturduğunu atlamamak gerekiyor.

Sanatçının performansı kendi özel alanında gerçekleştirmesine pandemi neden olmuş; pandemi olmasa, ritüelleri o an neredeyse orada gerçekleştirmeyi fakat yine dijital alan üzerinden yayınlamayı planlıyormuş. Pandemi süresince salona taşınarak evin bu bölümünü tümüyle bir yaşam alanı haline getirdiğini anlatıyor. Dolayısıyla performansı da burada gerçekleştiriyor. Böylece salonun kullanılmayan köşelerini de kullanıma açtığını ve aslında günlük hayatta evin kullanmadığımız pek çok yeri olabileceğini ifade ediyor. Ritüeller esnasında ihtiyaç duyduğu malzemelerin hepsini evindeki kişisel eşyalar arasından kullanmayı ya da evdeki imkanlarla yaratmayı tercih ediyor. Ritüeller esnasında kendisine not almak için oluşturduğu köşeyi bir süre sonra izleyenlere de açmaya karar vererek arka fon haline getiriyor. *Survive*'ın sanatçının tabiriyle “derme çatma” görüntüsü, performansın gösteri biçiminde estetize edilmesine sanatçının fikren uzak olmasının bir ifadesi.

Sanatçı performanslardaki amacının; “gündelik hayatta doğal olarak yapılan bir hareketin performatif bir eyleme dönüşebileceğine dair bir kuşku üretmek” olduğunu ifade ediyor. Bu durumda performans sanatı herkesin aynı anda aynı yerde bulunduğu şekliyle güçlü olsa da, bu çağda gündelik hayatın içinden bir şey yapmak için zaman-mekân birlikteliğinden kopmak gerekiyor çünkü bugünün gündelik halinin zaten her an içinde bulunduğumuz sanal bir ortamı içerdiğini belirtiyor. Buna ek olarak; ritüelleri fiziksel olarak kişilerin önünde yapmaya başlarsa, bu durumun tiyatrolaşacağını ve bundan kaçındığını ifade ediyor. Bu nedenle performansın görsel anlamda gündelik görüntüsü sanatçının bilinçli tercihi olarak karşımıza çıkıyor. Dolayısıyla sanatçının özel alanının ve kişisel eşyalarının katılımcılara görünmesi ile ilgili yaşadığı bir çekince bulunmuyor; evinin salon haricindeki alanlarını kullanmaktan da çekinmeyeceğini ifade ediyor.

5.2. ÖZEL OLANDAN KAMUSAL OLANA EVDE BİR YOLCULUK

Performans Mekânı Olarak Ev

Survive performansı, amacı ve gerçekleşme şekli ile eve dair güncel tartışmaların bir örneğini teşkil eder. İçinde gerçekleşen eylemlerin çeşitliliği arttıkça, evin dışı kapalı algılanan sınırlarının farklılaştığı düşünülebilir. Çünkü mekân, eylemlerimizle kavradığımız ve bu doğrultuda ürettiğimiz bir nesnedir (Gümüş ve diğerleri, 2020). Dolayısıyla, içinde icra edilen eylemler çeşitlendikçe, mekâna atfedilen anlamın da genişleyeceği öngörülebilir. *Survive* projesi evi bir performans alanına dönüştürerek kamunun seyrine açık hale getirir. Ev, barınma amacının dışında birçok fonksiyonun gerçekleşebildiği bir mekâna dönüşür. Pandemi sürecinde evin kullanım biçimindeki dönüşümün kilit noktasının teknoloji olduğunun altını çizmek gerekir. İnternet büyük kitleler için iletişim kurmanın yanında, mekânsal alternatifler sunan bir alan haline gelmiştir.

Dijital araçlar ve internet gündelik hayata girmeden önce, toplumsal yaşantı fiziksel ortamda ve sınırlı koşullarda sürmüştür. 90’lı yılların sonlarından itibaren gelişen iletişim sistemleri, bilgi dolaşımı ve sanal hareketliliği temel alarak toplumsal yaşam modelini dönüştürmeye başlamıştır

(Hubbard, 2006). Teknolojik araçların günlük hayatın içerisinde olup henüz taşınabilir olmadığı dönemlerde, bu durumun spesifik mekânlara bağımlı kalınmasına neden olacağı düşünülmüş; bu mekânlar dışındaki yerlerin kullanımının azalarak önemini yitireceği öne sürülmüştür (Mekân ve İnsan, 2019). Bu düşünceler ilerleyen yıllarda, teknolojinin bireylerin hareket imkânını arttırarak eylemleri mekândan bağımsız kılan bir aşamaya evrilmesiyle değişmiştir. Taşınabilir bilgisayarlar sayesinde, eyleme özel bir mekânda bulunmanın gerekmediği yeni bir iş ve yaşam düzeni oluşmaya başlamıştır (Hubbard, 2006). Bu yeni düzen, fiziksel mekânın ortadan kalkması olarak değil; mekânsal alternatiflerin toplumun pek çok kesimi tarafından bilinir hale gelmesi olarak yorumlanabilir. Covid-19 pandemisinde ise bu alan, artık yalnızca alternatif bir alanı değil, zaruriyet haline gelen bir alanı tanımlar.

Survive örneğinde olduğu gibi pek çok sanatçı ve izleyici, pandemi sürecinde üretimlerini ve etkileşimlerini sürdürebilmek için evlerinden çevrimiçi platformları kullanmaya başlamıştır. Bu platformlar, performans-mekân ilişkisinin ev sınırları içinde kurulmasına olanak sağlar. Pandemi süreci, müzelerin, galerilerin, performans mekânlarının eve taşındığı bir sürece dönüşmüştür. Süreç, yeni alternatiflerle gelişerek devam etmektedir. Bu durumu, evin kullanımının çeşitlenmesi ve katmanlaşması olarak yorumlamak mümkündür; ev yeni mekânsal deneyimlerin alanı haline gelmeye başlar.

Evin Görünen Yüzü: Özel Alanı Kamuya Açmak

Pandemi sürecinde, evlerin özel statüsü o an gerçekleşen eyleme bağlı olarak kimi zaman “kamuya açık” hale bürünmüştür. Bu durumu sanat etkinlikleri özelinde değerlendirdiğimizde, izleyenlerle sanatçıların ekran başında birbirlerinin özel mekânlarına kendi iradeleriyle dahil olmaları doğrultusunda ev mekânının özel statüsünün, kamusal bir durum üzerinden dönüştüğünü gözlemleyebiliriz. Ev, artık farklı insanlarla buluşulan, ilişki kurulan, paylaşılan ve davete her an açık bir mekândır; yalnızca bu dönüşüm fiziksel olarak değil, sanal bir ortamda çevrimiçi olarak gerçekleşir. Bu durumların özel-kamusal etkileşiminde meydana getirdiği yenilikler, çevrimiçi gerçekleştirmeleri nedeniyle yadsınmamalıdır. Yıldırım, kamusallığın

temelini oluşturan, bedenlerin fiziksel olarak bir arada olma halinin pandemiyle yok olması sonucu, kamusal tartışmasının en önemli zemininin de ortadan kaybolduğunu ifade etmiştir (Yıldırım ve diğerleri, 2020). Yıldırım'ın tespitinin dayanak noktası olan beden-mekân ilişkisinin, pandemiyle birlikte sanal ortamlarda zihin-mekân ilişkisine evrildiği söylenebilir. Burada ifade edilmek istenen şudur: Bedensel bir aradalığın mümkün olmadığı koşullarda, zihinsel olarak bir arada olmak, kentte deneyimlenen kamusallığın ev ölçeğinde deneyimlenen bir uzantısını ifade edebilir. *Mekân eylemlerle kavranıyor ve anlam kazanıyorsa, özel mekâna dahil edilen kamusal eylemler; evin özel alan statüsünde ne gibi değişimler meydana getirir?* Kamusallığın internet aracılığıyla pek çok yerde deneyimlenebilmesi, evin de bu sayede kamusal eylemlere açık bir yere dönüşebileceğine işaret eder.

Çevrimiçi platformlar, özel alanın kamusal alana açılan bir ekrana dönüşmesinin aracı olur (Oğuz, Uzunkaya; 2021). Bu doğrultuda kamusal eylemlerin, kamusal mekânla ifade bulduğu bağlamın yerini farklı bir bağlama bırakmaya başladığı söylenebilir. İnternete bağlı olduğu takdirde birçok eylemin gerçekleşebildiği bu süreçte kamusal algısı, artık sadece kamusal mekân ile sınırlı kalmaz. Oğuz ve Uzunkaya bu durumu şöyle açıklar: “Bu eylemler, mevcut icra edilişleri ile kamuya dair/ait bir mekân oluşumuna sebebiyet vermez, fakat gerçekleştirildikleri mekânı (kullanıcının izin verdiği ölçüde) kamuya açık ve görünür hale getirme potansiyeline sahiptir” (2021, 169). Bu düşünceden eve dair çıkarılabilecek öncelikli sonuç, kamusal eylemler evin içine girmeye başladıkça, özel alan olarak evin daha görünür bir konuma erişmesidir (Şekil 5.1).



Şekil 5.1. Ritüeller esnasında sanatçının evinin salonundan görünen farklı açılar. *Project: Survive*, İstanbul, 2020.³¹

³¹ Sanatçının evinin salonundan görüntüler. https://www.instagram.com/project_survive/ [Son erişim tarihi: 12.06.2022]

Eylemlerin kentle ilişkisini yitirip kamusal olma halini koruyarak eve taşınması, özel alanın yeni bir hali olarak ortaya çıkar. Böylece özel alan sadece mahrem olanın değil, kamusal olanın da kendisine yer bulabildiği bir hal alır. Tarihte de özel alan, modern çağda bilinen haliyle mahrem bir alan halini almadan önce, kamusal durumlara açık örnekler içerir.

Bu duruma bir örnek olarak Antik Çağ sonrasında on sekizinci yüzyıl Fransa'sında, saray ressamı olarak Louvre lojmanlarında yaşayan Charles-Antoine Coypel'in yatak odası verilebilir. Scott, 'Parade's End' başlıklı makalesinde, Coypel'in bir resmi üzerine yatağın statüsü ve yatak odasının değişen işlevi üzerine yazarken, aslında modern çağın ilk zamanlarında yaşanan, kamusal durumlara açık bir özel alan portresi ortaya koyar. Yatak odasının eski işlevinin, planın iki ayrı alana bölünmesi yoluyla "uyumak ve misafir kabul etmek" biçiminde ikili bir yapıya sahip olduğunu ve sonradan bu yapının değiştiğini anlatır (Scott, 2016, 21). 18. yüzyıl ve öncesinde Fransızca'da iç mekân (interior) anlamında bir sözcük bulunmadığından, iç mekânların işlevleri doğrultusunda 'dışarı'nın bir uzantısı olarak var olduğundan bahseder. Yatak odalarının misafir kabul etme ve bir geçit alanı olarak kullanılması ise iç mekâna başlı başına prestij veren bir eylem haline gelmiştir. Sırf bu kamusal eylem için, yatak odalarına özel olarak sahnevari bir dekorasyon yapılmıştır: Tıpkı Antik Çağ'daki bir tiyatro sahnesi gibi, yatak iki yanındaki perdelerle çerçevelenir ve perdelerin ardından sahnelenir (Şekil 5.2). Bu tasarımlara bakıldığında yatak, gündelik yaşamı, rahatlığı ve uyuma eylemini temsil eden mahrem bir konfor alanının değil, bir gösterinin sahnesi olan kamusal bir mekânsallığın temsilidir. Coypel'in yatak odasında yalnızca yatak değil, koltuklar, küçük servis masaları ve oyun masası da bulunur. Bu odanın planlanma şekli, mekânın tek kişilik bir mahrem alandan ziyade, çok kişinin ağırlanabileceği, kamuya açık bir kabul yeri olarak düzenlendiğini gösterir niteliktedir.



Şekil 5.2. XV. Louis döneminden yataklara bir örnek, Fransa.³²

Dijital Kamusal Alan: Sanal Bir Sokak

İnternet ortamı, teknolojinin gelişmesiyle kentin pek çok ölçeğine etki ederek iletişim ve karşılaşma ara yüzlerini genişletmiştir. Günümüzde, sanal platformlar yalnızca fiziksel ortamların bir alternatifi olmaktan çıkmış, etkileşim için tasarlanan ortamın kendisi haline gelmiştir. Bu dönüşüm dijital ortamlardaki eylem çeşitliliğini artırmıştır. Sanal ortamların fiziksel ortamlar kadar üretimin, tüketimin ve paylaşımın var olduğu bir alana dönüşmesi, bu ortamlara mekânsal bir statü atfeder. Böylece kamusal deneyimlerin çeşitliliği artarken kamusal alan kavramının kapsamı da fiziksel olandan sanal olana doğru bir yönelim içindedir (Alpan, 2020). Dolayısıyla kamusal alan tanımının daha akışkan ve soyut bir imajına ihtiyaç duyulur. Yirmi birinci yüzyılda kamusal alan ne fiziksel ne de dijitaldir; Freitas'ın ifadesiyle belki "sonsuz bir oluş halindeki ilişki alan" olarak kavramsallaştırılabilir (Freitas, 2010, 631).

³² Louis dönemi yataklarına bir örnek. Görsel, Interiors and Interiority kitabından alınmıştır.

Bu yeni kamusal alanın, pandemi sürecinde, insanların kentte vakit geçirircesine çevrimiçi oda ve sınıflarda buluşmasıyla kentsel yaşantılarına devam ettiği, böylece fiziksel alanın bir uzantısı haline geldiği söylenebilir. İşlevsel anlamda devam eden bu uzantı, mekânsal anlamda kendi dinamiklerini yaratır. Bu bakımdan Project: Survive örneği bağlamında sosyal medya ortamını toplanma, üretme ve paylaşma alanı olarak kullanan Bozoğlu'nun da bahsettiği “dijital kamusal alan” kavramı, sanal ortamda meydana gelen kamusal alan dinamiklerini anlamak üzere incelenecektir. Böylece kavramın mekân kullanımıyla ilişkilenen dinamiklerinin Project: Survive özelinde ne gibi katkılar sunduğu araştırılacaktır.

Dijital kamusal alan parçalıdır; farklı mekânlar ve homojen olmayan bir zaman algısı içerir (Crang, 2000). Dünyanın her yerinden, mekân ve zamanın ortak olması gözetilmeden bu alanda aktif olunabilmesi, dijital kamusal alanın parçalardan oluşan sonsuz bir zaman-mekânı ifade ettiğini düşündürebilir. Sınırlı bir var olma hali değil; birbirine karışan katmanların ve görünmeyen etkileşimlerin bulunduğu bu alan “algılanan ve deneyimlenen bir yer”dir (Freitas, 2010, 634).

Crang; sanal alanları, “mekânların ve zamansallıkların çoğaltılması” olarak ifade etmiştir (Stone'dan aktaran Crang, 2000, 313). Bu görüş, pandemi döneminde sanal alanın gündelik hayatlarımızda yarattığı ortak etkiyi tanımlayabilir. Eylemler sanal alana taşındıkça zaman-mekândan bağımsızlaşma olanakları artar. Farklı mekânlardan ve farklı coğrafyalardan gerçekleştirilen birlikteliklerin bazen eş zamanlı, bazen farklı zamanlarda gerçekleşmesi; ortak bir eylemi herkesin kendi mekân ve zaman deneyiminde katmanlaştırır.

Bu bağlamda, Crang'in ifadesinden yola çıkılarak, *Survive* örneğinin zamansal bir çoğalma sağlamasa da zamansal bir esneklik sağladığını öne sürmek mümkündür.³³ Fiziksel kamusal alanda uyulması gereken saate/süreye dair kısıtlamalara, dijital kamusal alanda çok daha küçük ölçekte rastlanır (Zoom gibi platformların süre kısıtlamaları gibi...) veya rastlanmaz. Pandemi döneminde eylemlerin evde her an gerçekleştirilebilir hale gelmesi, özel-kamusal alan ve zaman

kaymasından oluşan üçlü bir dönüşümü beraberinde getirir (Oğuz, İKÜMF, 2021). Bu dönüşümün sonucunda kamusal deneyim, neredeyse her an bulunulan yerden yaşanabilir hale gelmiştir. *Survive* performansı, bu argümanın somut bir örneğini sunar: Katılımcıların talep ettiği bazı ritüeller gece çok geç veya çok erken saatlerdedir (Şekil 5.3); dolayısıyla bu performansın ev dışında bir fiziksel ortamda gerçekleşmesi halinde, saat kısıtlaması ihtiyacı doğabilir. Aksi halde ev dışında bazı ritüelleri gerçekleştirmek hem sanatçı hem katılımcılar için zorlayıcı olabilir veya mümkün olmayabilir. Bu bakımdan performansın evde ve sanal ortamda gerçekleşmesi, 7/24 yapılabilmesine imkânı tanır; ritüellerin hem sanatçı tarafından icrasını hem de izleyenler tarafından takibini kolaylaştırır.



Şekil 5.3. Aynı gün içinde sırasıyla saat 00:37, 04:00 ve 06:00'da gerçekleştirilen ritüeller.
Project: Survive, İstanbul, 2020.³⁴

³³ Bu performans bağlamında zamansal çoğalmadan çıkarılacak anlamı, mekândan yola çıkarak açıklayacağım: Performans formatı gereği sanatçı ve katılımcıların farklı mekânlarda bulunmasına izin verir; bu durum performans mekânının birkaç farklı mekâna dağılması olarak düşünüldüğünde bir çoğalma olarak ifade edilebilir. Ancak zaman için aynı şeyi söylemek mümkün olmayabilir. Performans, formatı gereği sanatçıyla eşzamanlı olmaksızın takip edilebilse de bu durumu zamansal çoğalma olarak ifade etmek yerine zamansal esneklik olarak ifade etmeyi daha yerinde buluyorum. Burada zamansal esneklikten kasıt ise şudur: Sanatçı canlı yayınların ardından performansın videolarını Instagram'da herkesin ulaşabileceği biçimde paylaşmıştır. Performansın formatı katılımcının eşzamanlı olmasını mecbur kılan bir yapıya sahip değildir. Dolayısıyla katılımcılar, performansın canlı yayınına katılamasalar da sonrasında videoları izleyerek ritüelleri gerçekleştirebilirler. Ancak bu noktada da performansın özündeki anlamın kaybı ortaya çıkabilir. Çünkü *Survive* performansı, ortak bir ayın tasarlayarak ritüelleri birlikte gerçekleştirmek fikrinden yola çıkar.

³⁴ Ritüeller. https://www.instagram.com/project_survive/ [Son erişim tarihi: 12.06.2022]

Survive, mekânsal anlamda ise hem çoğalma hem de esneklik sunan bir formata sahiptir. Sanatçı ve katılımcıların bir araya gelmeden, herkesin kendi evinde bulunmasıyla bir performansın üretimine katkı sağlaması, performansın tek bir mekânı olmadığını ortaya koyar. İzleme ve izlenme deneyiminin mekânları birbirinden ayrılır; performansın mekânı farklı evlere dağılarak çoğalır.

Sanatçı, performansı canlı yayınladığı zamanların dışında, yine internet ortamı üzerinden çalışma hayatına devam eder veya bulunduğu fiziksel mekânda gündelik eylemlerini sürdürür.³⁵ Böylece tek bir oda, art arda farklı eylemlerin gerçekleştirildiği; bazen kamuya görünür, bazen mahrem olan ikili bir kimliğe bürünür. Performans fiziksel kamusal bir alanda gerçekleşseydi, sanatçının ritüeller arasındaki kişisel eylemleri için farklı bir mekâna giderek fiziksel olarak yer değiştirmesi gerekecek veya ritüeller arasında performans mekânında başka hiçbir eylem gerçekleştirilmeden bir diğer ritüel saatine kadar beklemesi gerekecekti. Bu yönüyle performansın dijital kamusal alanda gerçekleşmesi, pek çok işlevin tek mekânda sürdürülmesine imkân tanınmasıyla mekânsal anlamda esneklik sağlar. Böylece hem bulunulan mekâna, hem de zaman dilimine farklı eylemler sığdırılmış olur.

Sanal ve fiziksel alanların kesiştiği anlar, hem kamusal olanı hem de özeli kapsayan çoklu bir mekânsal kurguya işaret eder. Tek bir mekânda, birden fazla sosyal gerçeklik ortaya çıkabilir (Willis, 2007). Bu durum, sanal ortamda kamusal deneyimin parçalı olarak gerçekleştiğine işaret eder. Böylece *Survive*, katılımcıların ve sanatçının kendi mekânında ve zamanında yaşadığı farklı kamusal deneyimlerin bir bütünü haline gelir.

Dijital kamusal alanda, günlük aktivitelerin çoğunun yüz yüze iletişim veya farklı mekânda bulunma ihtiyacı duyulmaksızın gerçekleştirilebilmesi, şehirde yaşamının maliyetlerinin düştüğü bir ağ toplumu yaşantısını mümkün kılar (Banerjee, 2001). Bu tespit, pandemi

³⁵ Hatta performans esnasında da, bizzat başında olması gerekmeyen birtakım evsel işleri sürdürmesi mümkündür: çamaşır veya bulaşık yıkanması gibi...

sürecinde pek çok kurumsal şirketin iş modelini evden çalışmaya çevirmesi ile gerçekliğe kavuşmuş görünür (Karahan, 2021). Pandeminin etkisinin azalmasıyla fiziksel kamusal alanların kullanımı yeniden artsa da artık dijital kamusal alanda sürdürülen bir hayatın varlığının toplumların büyük kesimlerince kabul edildiği ve bu alanın giderek gelişeceği düşünülebilir.

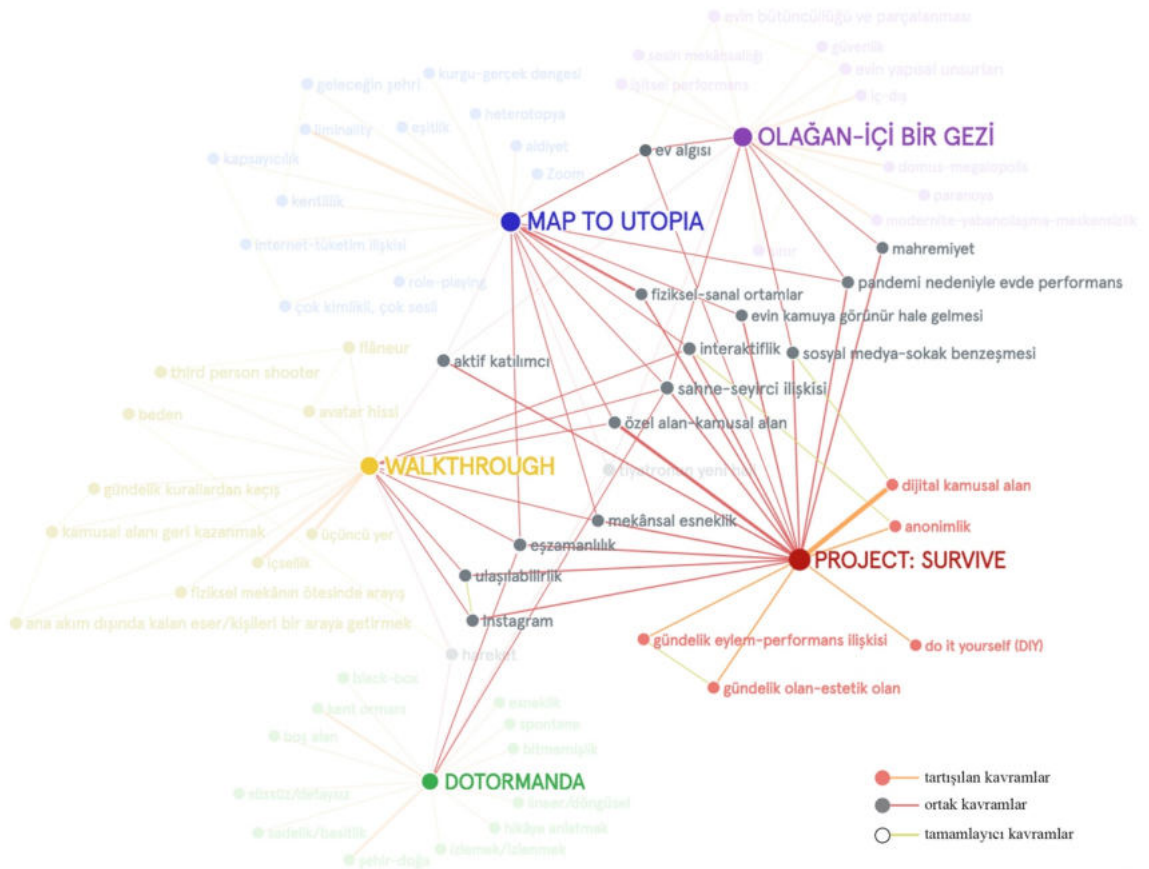
Sanal ortamlar, fiziksel alandaki kapsayıcılık ve ulaşılabilirliğe dair sorunları kendi bünyesinde barındırır. Kentte kamusal alanların bazılarının, şehirdeki konumları veya ticari fonksiyonla donatılmış olmaları nedeniyle, görünürde kamusal olsalar da işlevsel olarak toplumun belirli kesimlerine ulaşılabilir olmaları tartışılan bir konudur. Buna karşın dijital kamusal alanın daha ulaşılabilir olduğuna yönelik bir algı bulunur. Ancak teknolojiye ve internete ulaşmanın her coğrafyada sosyal ve ekonomik sebepler nedeniyle kolaylıkla mümkün olmadığı unutulmamalıdır (Freitas, 2010). Dolayısıyla sanal ortamları, herkesi kapsayan ve eşitleyen yeni bir kamusal alan olarak okumanın son derece naif kalacağını belirtmek gerekir.

Buna ek olarak, dijital platformların içeriklerine ve tarzlarına göre belirli bir takipçi/kullanıcı kitleleri bulunur. Her türlü üretim, paylaşım ve bilgi alışverişi çoğunlukla kendi kitlesi içinde gerçekleşir (Avcı, 2021). Örneğin, günlük hayatta ve dolayısıyla sanal ortamda da tiyatro/performans sanatı takipçisi olmayan bir kişinin, oyunlar çevrimiçi platformlardan *sahnelenmeye* başladığında bu durumdan haberdar olması düşük ihtimallidir.³⁶ Dolayısıyla bu kişinin, sadece performansların sanal ortamdan gerçekleşmesi sayesinde çok sayıda oyunu takip eden bir kişiye dönüşmesi, gerçekçi bir varsayım değildir. Bu bakımdan dijital kamusal alanda bir araya gelme dinamikleri, fiziksel kamusal alanlar ile benzerdir. Buna karşılık, kullanıcının ilgi alanı dahilinde bir konudan haberdar olması veya bilgiye ulaşmasının dijital kamusal alanda

³⁶ Sahnelemek: Fiziksel mekânın dildeki yansımalarına bir örnek. “Sahnelemek” sözcüğünün karşılık bulduğu anlam günümüzde değişiyor; sahnelenen mekânlar artık kullanılmıyor veya mekânlar değişiyor. Bu durumda “sahnelemek” sözcüğü artık bir platformun karşısındaki seyirciler nezdinde gerçekleşen bir eylem olmaktan çıkıp, tiyatro yapma eylemini içeren fakat mekâna gönderme yapmayan bir anlama bürünüyor. Sözcüğün anlamı çoğalıyor.

kolaylıkla gerçekleştiği söylenebilir; çünkü sosyal medyanın çalışma algoritması, paylaşımların hedef kitle doğrultusunda yapılmasını sağlar (Süar, 2017).

Sanatçının sosyal medyayı sokağa benzetmesinin ardındaki mantık, dijital kamusal alanın bu bölümde bahsedilen özellikleriyle açıklanabilir. *Survive* projesi, fiziksel ve sanal alanın etkileşiminde; hem dijital kamusal alanın hayatımızdaki yerini ve kullanım biçimlerini somutlaştıran, hem de yeni eylem alanları ile evi kamuya görünür hale getiren bir örnek olarak ele alınmıştır. Dijital kamusal alan; fiziksel alanı örten bir ağ olarak tanımlanabilir. Tez kapsamında bu ağın, etkileşimin ön plana çıktığı, algılanan bir mekânsallığı ifade ettiği düşünülmüştür.



Şekil 5.4. *Project: Survive*'in tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile keşifimleri.(Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

6. WALKTHROUGH: DARAĞAÇ

6.1. KAMUSAL ALANI YENİDEN KAZANMAK

Performansa ve Üretim Sürecine Dair

Walkthrough'nun yaratıcısı tibia x fibula, disiplinler arası canlı deneyimler tasarlayan ve Cansu Pelin İşbilen ile Fatih Gençkal'dan kurulu bir ekiptir. İşbilen mimarlık eğitimi almış ve lisans dönemlerinden beri kamusal alanın tanımları ve potansiyelleriyle ilgilenmiştir. Gençkal ise tiyatro kökenli ve Türkiye'de performans sanatının alan bulamamasını dert edinmiş birisidir. Bu eğilimlerle bir araya gelen ikili, mimarlık, performans, sosyal bilimler ve tasarım kökenli işleri ile zaman-mekân, beden-hafıza ve katılımcılık konularını irdelemeyi hedefler. *Walkthrough* projesi, irdeledikleri pek çok konuyu kapsayan ilk işleri olarak karşımıza çıkar; fikren pandemi öncesine dayanır fakat icrası pandemide kapanma ve sokağa çıkma yasakları dönemine denk gelmiştir. Dört çeşit varyasyonu bulunan bu serinin 21 Kasım 2020'de Instagram üzerinden canlı yayın ile gerçekleşen Darağaç versiyonu tez kapsamında incelenecektir (Ek-A.4). *Walkthrough*, "third person shooter" pozisyonundan yola çıkarak sanatçıların kendilerini bir bilgisayar oyunu içerisindeki benzer biçimde yönlendirilmeye hazır bir karakter olarak konumlandığı ve katılımcıların onları dijital ara yüzler üzerinden yönlendirdiği bir seridir. Performansçılar (sanatçılar) şehirde, kamusal alanda yönlendirilmeye hazır olarak bulunurken katılımcılar evlerinden veya başka herhangi bir yerden onları yönlendirerek gerçek hayatta bir çeşit bilgisayar oyunu deneyimler.

Serinin dört varyasyonu da temelde iki karakterin kentteki gezintisinin dijital arayüzler aracılığıyla izlenmesi/takip edilmesi üzerine kurgulanmıştır fakat kavramsal çerçeve ve kullanılan araçlar bakımından farklılık gösterir. Serinin ilki, Live At Home İzmir kapsamında,

iki performansının İzmir'in Kemeraltı bölgesinde yaptığı yirmi dakikalık bir yürüyüşün görüntüsüdür; Instagram üzerinden yayınlanmıştır, fakat herhangi bir katılımcının yönlendirmesine açık olmaksızın yalnızca performansçıların yürüyüşüne dayanır. Bu tezde incelenmek üzere seçilen, ikinci versiyon *Darağaç* ise, yine İzmir'in sokaklarında yönlendirilmek üzere hazır olan performansçılarla, katılımcıların sosyal medya üzerinden iletişime geçerek onları kamusal alanda yönlendirmelerine dayanır. İlk iki versiyon sosyal medya üzerinden duyurulmuş olup, herkesin katılımına açık ve ücretsizdir. Üçüncü versiyon Bipod Festivali kapsamında gerçekleşmiş ve ücretli olarak festivalin kendi sitesi üzerinden izlenebilmekte iken dördüncü versiyon ise Fringe Festival kapsamında Zoom webinar olarak gerçekleşmiş ve bu sefer İstanbul Bomonti'de yapılmıştır. *Darağaç* versiyonu hem izleyicilerin aktif katılım göstermesi hem de performansın sonrasında sosyal medya üzerinden ulaşılabilir bir versiyon olması nedeniyle seçilmiştir. Bu versiyon yaklaşık seksen dakika sürmüş olup, performansı toplamda otuz ila kırk kişinin izlediği ve sekiz ila on kişinin yönlendirdiği tahmin edilmektedir.

Röportaj: Darağaç Sokaklarında Bir Flâneur Deneyimi³⁷

Tibia x fibula'ya göre *Walkthrough* projesinin iki durumdan esinlendiği söylenebilir: Bilgisayar oyununun analog yollarla performatif bir oyuna dönüştürülmesi fikri ile kamusal alanda bir *flâneur* deneyimi yaratma çabası. Halihazırda tibia x fibula'nın kurulmasının ardında da Gençkal'ın performans sanatı için kapalı fiziksel mekânın ötesinde bir alan arayışı; hem ana akımın dışında kalan alanları hem de kişileri bir araya getirme isteğiyle birlikte İşbilen'in insanları çeşitli yollarla sosyalleşmekten çok üretme amaçlı bir araya getirme çabası yer alıyor. Dolayısıyla tibia x fibula'nın ürettiği işleri bu çerçevede değerlendirmenin öneminin de altını çizmek gerekiyor.

³⁷ Projenin yaratıcısı tibia x fibula ile (Cansu Pelin İşbilen, Fatih Gençkal) 26 Ocak 2022 tarihinde Bosch Stiftung Network kapsamında kendi projeleri üzerine gerçekleşen söyleşi ile 29 Ocak 2022 Cumartesi tarihinde tez kapsamında yapılan görüşmenin bir derlemesi sunulacaktır.

Darağaç'taki performans başlamadan önce canlı yayında karakter seçim kartı gösteriliyor; bu kartta Gençkal ve İşbilen'in görüntülerinin üzerinde "tib" ve "fib" isminde iki karakterin ismi bulunuyor. Karakterlerin farklı özellikleri mevcut, bu bilgiler performanstan yaklaşık bir ay önce tibia x fibula'nın Instagram sayfasında paylaşılmış; tib karakteri fiziksel yeteneklere daha fazla sahip, fib ise sosyal anlamda daha yetenekli. Katılımcılar performansçıları yönlendirmeye başlamadan hemen önce canlı yayında istedikleri karakteri seçerek performansa başlıyorlar. Tib'i seçerlerse fib, fib'i seçerlerse de tib karakteri kamera arkasına geçerek öteki performansçının arkasından takibe başlıyor. Yalnızca yönlendirilen performansçıda kulaklık bulunması nedeniyle katılımcıların sesini yalnızca o performansçı duyabiliyor. Dolayısıyla takipte olup performansı canlı yayında yayınlayan performansçı, önündeki performansçının hareketini izleyerek kamera takibini sürdürüyor.

Instagram üzerinden gerçekleşen bu versiyonda, katılımcılar sıraları geldikçe yönlendirmeye başlıyorlar fakat bu sıralama oyun esnasında organik biçimde gerçekleşiyor. Her ne kadar katılımcılara beş dakika verilmiş olsa da süreyle ilgili herhangi bir kısıtlama olmadığı belirtiliyor; sırası gelen katılımcı doygunluk seviyesine ulaştığını hissettiği anda kendi performansını sonlandırdığını belirtiyor ve yeni katılımcı yönlendirmeye başlıyor. Yoğun şekilde olmasa da katılımcılar arasında yazışma şeklinde bir etkileşimin gerçekleşiyor; "Şimdi ne yaptırıyorsun?" ya da "Şu an ne yaptırmaya çalıştığını anlamadım" gibi yazışmalar olduğundan bahsediliyor.

Walkthrough'da performansçıları aktif olarak yönlendirmeleri nedeniyle katılımcıların da konuşarak bir performans sergilemesi söz konusu. Gençkal ve İşbilen'e göre katılımcılar da konfor alanlarından ayrılarak "sahneye" çıkmış oluyorlar. Alışıldık bir durum olmaması nedeniyle performansı izlemeye gelenlerin ancak üçte birinin yönlendirme yaptığından ve çoğunlukla zorlayıcı olmayan yönlendirmelerin tercih edildiğinden bahsediliyor. Bunun bir sebebinin performansın çerçevesinin (kurallarının, sınırlarının) çok net çizilmemesi olabileceğini belirtiyorlar. Bir yandan da bu belirsizliğin bir seçim olduğunun altını çiziyorlar; bugünün dünyasının kurallarla örülü çerçevesinden kaçmaya meylettiklerini söylüyorlar. Ek

olarak, katılımcıların performansçıları nasıl yönlendireceklerini tam olarak anlayamamış olmalarının, katılımcıların üzerine performansçılara zarar verme endişesi yüklemiş olabileceğini belirtiyorlar. Dolayısıyla yönlendirmelerin kolaylığının nedeninin tutuculuktan ziyade performansçılara zarar vermekten çekinmek olabileceği belirtiliyor.

Sokaktaki insanla çok fazla direkt etkileşimde bulunulacak bir yönlendirme gelmemiş; genellikle soru sormak üzerinden bir etkileşim gerçekleşmiş. Bu etkileşimlerde zaman zaman olumsuz karşılıklar veya insanların sinirlendiği anlar yaşanmış fakat zarar verici seviyeye gelen herhangi bir durum yaşanmamış.

Performansın hem katılımcıya hem performansçıya belirli pozisyonlarda özgürlük sağladığı belirtiliyor. Bir yanda katılımcılar, performansçıların bedeni aracılığıyla kamusal bir deneyim yaşıyor, onların hareketleri ile onların gözlerinden bulunmadıkları bir mekânı veya alanı keşfediyor. Gençkal bunu bir çeşit “avatar hissi” olarak nitelendiriyor. Öte yandan performansçılar da arkalarının kameraya dönük olması nedeniyle izlenme baskısını görece daha az hissettiklerini anlatıyor. Bir kamera tarafından çekiliyor olmanın, sokaktaki insanların algısında bunun Youtube veya Instagram için çekilen bir şey olduğu düşüncesini yaratarak “olan biteni fazla sorgulamamalarını” sağladığını belirtiyor. Böylelikle hareketlerinin gariptenmeyeceğini bilmenin kendilerini sokakta yapmayacakları pek çok şeyi yapmaları konusunda rahatlatıcı olduğundan bahsediyorlar. Katılımcıların yüzlerini görememek ise performansçılara hem rahatlık hem de performansın temposunun düştüğünü düşündükleri sıralarda huzursuzluk vermiş. Bu nedenle Gençkal, kendi karakterinin fiziksel yönlerinin daha güçlü olmasına dayanarak zaman zaman katılımcıların yönlendirmesini beklemeksizin kendi inisiyatifiyle kararlar almış ve performansın durağanlaştığını düşündüğü yerlere müdahalede bulunmuş.

Darağaç performansının katılımcıları arasında *Darağaç*'ı bilen kişilerin de bulunması, yönlendirmelerin bilinen sokaklar, yapılar veya bölgede bulunan eserler çevresinde

gerçekleşmesini sağlamış. İşbilen, farklı kişiler farklı komutlar verse de nihayetinde kendilerini benzer rotalarda dolaşırken bulduklarını belirtiyor. Buna karşılık bölgeyi bilmeyen katılımcılar, çevrede gördükleri herhangi bir kaynağa (örneğin graffitiler) dayanan bir yönlendirme stratejisi izlemiş. Yönlendirmeler, karşılıklarına çıkan görüntüye göre anlık olarak şekilleniyor.

Walkthrough'nun temelindeki düşüncelerden biri kaybedilen kamusal alanın nasıl geri kazanılabileceği düşüncesi. İşbilen, "İnsanlarla bağlantı kurarak başka bir mekân yaratabilir miyiz?" sorusunun yanıtını aradığını belirtiyor. Benzer şekilde Gençkal da kamusal mekândan öte kamusal alan fikrinin içerisindeki dinamikleri düşünerek, performatif bir bakış açısıyla bu dinamikleri çözenin ve yeniden kurgulamanın yöntemlerini keşfetmeye çalıştığını belirtiyor. Ayrıca pandemi sürecinde korku ve endişe yoğun şekilde hissedilirken bu durumdan yararlanmaya çalışan her türlü iktidar pratiğine karşı sokakta olmanın, sokağı sahiplenmenin gerçek hayat ile kurulan bağda önem teşkil ettiğine inandıklarını belirtiyorlar.

Sanatçılara göre performatif sanatlarda dijital araçların kullanılması umut vaat etmekle birlikte temkinli yaklaşılması gereken bir konu. Eleştirel, üretken ve yaratıcı bir yerden kullanılmasının öneminin altını çiziyorlar; aksi halde dijital araçları kullanmanın yaratılan işi çok yüzeysel ve eğlencelik kılabileceğini belirtiyorlar. Gençkal'a göre deneyimleyen kişiye yeni bir perspektif ve bilinç katmanını sunması çok önemli; kamusal alana dair mekânsal ve zihinsel algıya nasıl bir katkısı olacağını çok önemsiyor. Performans sanatları ile dijital araçların etkileşiminin, doğru kullanıldığı takdirde büyük potansiyel barındırdığını aktarıyor.

Katılımcıların Gözünden: Sanatı Görünür Kılmak³⁸

Katılımcı, *Walkthrough*'nin Darağaç versiyonuna İzmir'de kendi evinden katılmış. Fiziksel

³⁸ Walkthrough: Darağaç katılımcılardan biri ile yapılan telefon görüşmesinden derlenmiştir.

olarak performansçılarla karşılıklı bulunmamanın, onları yönlendirirken kısmen rahatlık sağladığını düşünüyor. Fakat bu yönlendirmeyi bir bilgisayar oyunu ile kıyasladığında katılımcı tarafında biraz utangaçlık ve çekingenlik yarattığını belirtiyor çünkü canlı bir varlığı yönlendirmenin bilincinin, insanı o kişiyle empati kurmaya ittiğini belirtiyor. Bu noktada performansçının ne düşündüğü veya yorgun olup olmadığı gibi sorular kendisi için önemli olmaya başlıyor. Onları daha kaygısız bir şekilde yönlendirebilmek için yüz ifadelerini görmeye (Sanatçılar, performans boyunca kameraya arkaları dönük biçimde hareket ediyor), ufak da olsa iletişime geçmeye ihtiyaç duyduğunu belirtiyor.

Performansa bir ekran aracılığıyla katılmanın mekânsal anlamda hem özgürleştirici hem de kısıtlayıcı olduğunu belirten katılımcı; gidilemeyen veya görmenin mümkün olmadığı yerleri görebilmek açısından mekânsal özgürleşmeyi sağladığını düşünmekle birlikte, kullanılan aracın kamerasına bağımlı kalındığından istenilen açıların, detayların görülebilmesi veya dokuların ve atmosferin hissedilebilmesi gibi nedenlerle, genel anlamda dijital araçlarla gerçekleşen işlerin kısıtlı bir çerçeve sunduğunu belirtiyor. Fakat teknoloji ilerledikçe dijital araçlarla yaratılan ortamların daha fazla katman sunacağını ve daha fazla duyuya hitap ederek fiziksel mekânda aşına olduğumuz hissiyatları sağlama potansiyeli barındırdığını belirtiyor.

Walkthrough projesinin özel-kamusal ikiliğini deneyimlemek adına faydalı bir örnek olduğunu düşünüyor. Bu proje gibi, herkesin bulunduğu alandan katılım gösterebileceği sanat etkinliklerinin, sanatı yalnızca belirli bir kesimin ulaşabildiği yapılar içinden çıkarıp kamusal alana taşır nitelik barındırmasını önemli buluyor. Bu noktada özel alan-kamusal alan sınırlarının silikleşmesinin, bu sınırların aşılmasının, sanatı pek çok kişi ve kesim için daha görünür ve ulaşılabilir kıldığını ifade ediyor.

6.2. KAMUSAL ALANDA BİR İÇ: BEDENİN MEKÂNSALLIĞINDA “ÜÇÜNCÜ YER”

Negatifi Üzerinden Kamusal Alanı Yeniden Kurmak

Bu bölümde, Walkthtough projesiyle sorgulanmak istenen kamusal alan kavramı, kamusal alanın hangi dinamiklerle deneyimlenebileceğine dair düşünceler üzerinden incelenecektir. Performansın, kamusal alan ile farklı mekânlarda bulunan katılımcılar üzerinden katmanlaşarak kurduğu etkileşim tartışılacaktır. Bu doğrultuda öncelikle, kamusal alanın bilinen anlamları ve tarihi, insanın yapılı çevre ile ilişkisi bağlamında incelenecektir.

Tarihte, *oikos*'un (Antik Yunan'da bireylere ait olan özel alan) içerisinde ve dışarısında mahremiyet ve kamusalılık ihtiva eden durumların, modern çağın çok öncesinde, toplumsal hayatın oluşmaya başlamasıyla ortaya çıktığı söylenebilir. Ekonomik eylemlerin *oikos* alanından çıkarak dışarıda, pazar alanında gerçekleşmeye başlaması, toplumların yaşam biçimlerini ve yaşam alanlarını iç-dış ikiliği üzerinden şekillendirir. Böylece içerinin (özel alanın) bireyin mahrem yaşantısıyla, dışarının (kamusal alanın) ise bireyin topluma açık, görünen yaşantısıyla şekillenmesi, mimari biçimlere yansır.

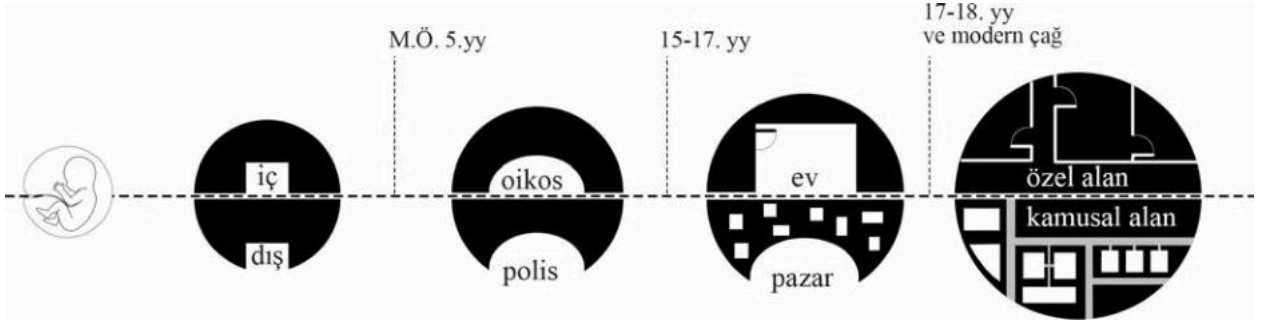
Özel alan olarak iç mekân, mahrem olan ve sahiplenilen ile ilişkilidir. Bu durum, ev içinde bölümlenmelere neden olmuş; bireysel alanların yaratımı sonucu mekânların statüsü değişmiş ve aitlik durumları ortaya çıkmıştır. Colomina, Loos'un “modern hayatta insanın kıyafetleriyle dış dünyaya sunduğu görüntünün/imağın ardındaki motivasyonun, evin dış görüntüsü için de geçerli olduğu” düşüncesini, özel ve kamusal hayat arasındaki yarılma olarak tanımlar: Colomina'ya göre Loos'un bu düşüncesi, dışarı'nın mübadele ve paranın alanı olması, içerinin ise mübadeleden bağımsız olmasını yansıtır (Colomina, 2017, 273). Dolayısıyla içerisi, sistemin kurallarından bağımsız, biçimsel bakımdan zengin, öznel; dışarısı ise sade ve “olması gerektiği gibidir”. *Walkthrough* projesi, bu ayrıma atıfta bulunan bilinçli bir çerçeve ile performansın sınırlarını çizmeyerek, kamusal alanda icra edilmesi “hoş görülmeyecek, garipsenecek”

eylemleri kamusal alana taşımayı hedefler. Performans, her iki alana da atanmış davranış kabullerini yıkmaya yönelik bir deneme olarak değerlendirilebilir. Bu noktada mahrem olanın özel alanla, dışa dönük ve ticari olanın kamusal alanla ilişkilendirilmesinin kökenini incelemek, bu iki alanın birbiriyle ilişkisini anlayabilmek bakımından faydalı olabilir.

Şehir (*city*) ve medeniyet (*civilization*) kelimeleri Latince *civis* (*citizen* (yurttaş)) ve *civitas* (*community* (halk), *state* (devlet), *citizenship* (yurttaşlık)) sözcüklerinden gelir (Gates, 2011). *Urbs*, Latince şehir anlamına gelir ve Romalılar farklı ölçeklerdeki yerleşim yerlerini ayırarak en büyüğünü şehir (*city*) olarak adlandırmışlardır (2011). Kelime olarak *urbs*, şehrin fiziksel bileşenlerine, yani kent yaşantısının geliştiği fiziksel dokuya işaret ederken *civitas* ise yurttaşların birliğine, yani politik dokuya işaret eder (De Juan, 2001). Böylece hem fiziksel bileşenlerin hem de politik yapının tek kavram altında birleştiği bir Yunan şehri olarak *polis*'ten bahsetmek mümkün olur (2001). Şehrin fiziksel ve politik bileşenlerden oluşan ikili yapısında, politik olanın kavramsal gelişimini anlamak, özel-kamusal alan ilişkisini temellendirmek bakımından önemlidir. Şehrin bir kamusal alan temsiliyeti olarak, iç mekânın ise özel alanın ifadesi olarak kurumsallaşması on yedinci ve on sekizinci yüzyılları bulur fakat kamusal olan ve olmayan durumlardan aslında çok geçmişten itibaren bahsetmek mümkündür (Habermas, 2018).

Antik Yunan'da, özgür yurttaşların ortak olarak kullandığı *polis* ile, bireylere ait olan *oikos* birbirinden net biçimde farklı iki alanı temsil eder fakat *polis*'te söz sahibi olmanın koşulu *oikos* alanında mülk sahibi olmak ve hanenin reisi olmaktan geçer (Habermas, 2018). Yani bu iki alan görünüşte birbirinden ayrı olsa da birbirini koşullayan iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Geç Orta Çağ'a değin özel alandan bağımsız bir kamusal alandan söz etmek mümkün değildir (2018); çünkü her iki alandaki söz hakkı, toprak sahibi olmak ile direkt ilişkilidir. Toprak sahipliği ise Orta Çağ'ın sonunda, ticaretin deniz aşırı gelişerek feodalizmin sona ermesi sonucu, feodal beyliklerden çıkarak krala ve şahıslara ait bir sahiplik durumu haline gelmeye başlar. Böylece *oikos* ve *polis*'i birbirine bağımlı kılan toprak/mülk sahipliği ile hanenin ilişkisindeki ilk kırılma gerçekleşir.

Habermas, bu sahipliğin sergilenen bir statü olduğunu belirterek, kamusal alanın temsiliyetle ilişkisine dikkat çeker; karşısında sergileneceği bir kamu alanı olmadan statü temsillerinin bir anlamı yoktur. On yedinci yüzyılın ortalarından itibaren kamusal alanlarda gerçekleşen şöenlerin saray sınırlarına çekilmesi ve halkın bu vesileyle saray sınırları içinde bulunmaya başlaması, statü temsillerinin yer değiştirdiğine işaret eder; artık statüsünü sergileyen toprak sahipleri değil, soylu sınıftır (2018). Güç el değiştirmiştir ve burjuva sınıfının kendini var edecek yeni bir kamusal alana ihtiyacı doğar. Burjuva sınıfı bu alanı yeni ekonomik sistemde (kapitalizm) kendine yer edinerek, eğitim ve ticaret ile sağlar. On yedinci yüzyıla değin *oikos*'un erkinin sorumluluğunda olan ekonomik faaliyetler, artık evin sınırlarını aşmış, pazar alanına taşınmıştır (2018). Dolayısıyla mübadele ekonomisinin başlamasıyla ev-pazar alanı ikiliği oluşmaya başlamış ve özel-kamusal ayrımı doğmuştur. Artık *oikos* (ev) ailenin mahrem yaşamını sürdürdüğü özel alan, dışarı ise ekonomik faaliyetlerin yürütüldüğü kamusal alandır. (Şekil 6.1) Buna bağlı olarak, kamusal alanda faaliyet yürüten birey görünür olan, kamusal şahıs haline gelir.

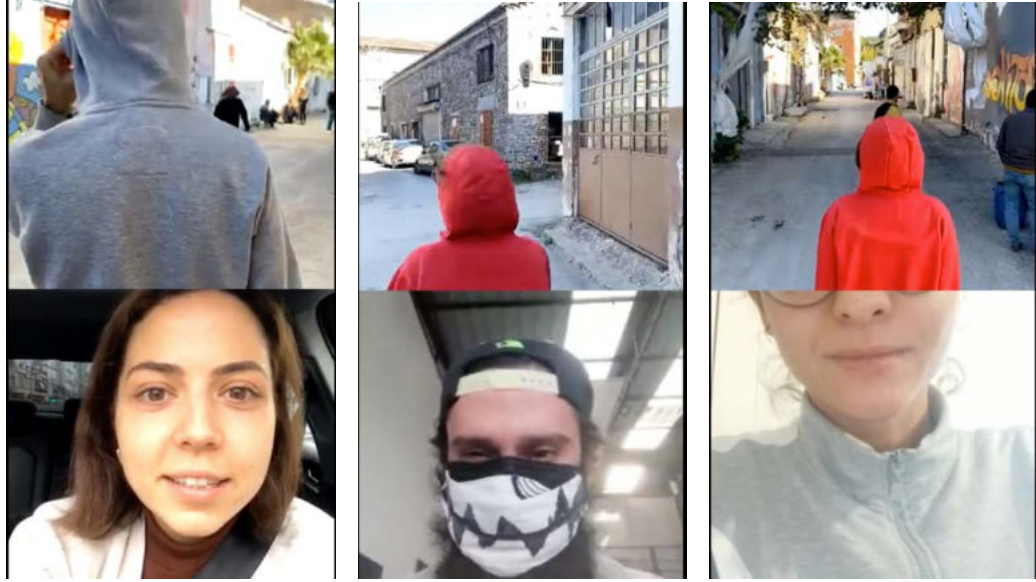


Şekil 6.1. Özel alan-kamusal alan ayrımının tarihsel süreçte gelişimi. (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

Özel-kamusal ikiliğinin tarihte ekonomik gerekçelere dayanan ayrımına bakıldığında, bu durumun insanlığın şehir hayatındaki davranış dinamiklerini de oluşturduğu gözlemlenir. “Dışarı”nın ekonomik faaliyetlerde bulunulan bir iş alanı olması nedeniyle ancak kamuya gösterilebilir ve çoğunluk tarafından kabul edilebilir eylemleri hoş gördüğü, “içeri”nin ise ekonomik ve politik faaliyetlerden bağımsız olması sonucu bireyin kendini kabul edilebilir

kılmak durumunda olduđu bir topluluk barındırmaması nedeniyle (Burada, tezin çerçevesinin dışına çıkmamak adına ev içinde aile içi ilişkiler göz ardı edilmiştir), eylemleri konusunda bireye bir kısıtlama getirmediği söylenebilir. Bu çerçevede *Walkthrough* performansını, özel ve kamusal alana atanmış davranış biçimlerini kırmaya, iki alanın sınırlarını ve dinamiklerini araştırmaya ve yeniden kurgulamaya yönelik bir deneme olarak değerlendirmek mümkündür. Performansçıların kamusal alandaki bedensel eylemlerinin kontrolünü herhangi bir sınırlama olmaksızın farklı bir kişiye bırakmaları, kamusal alanda kabul görmüş eylem kısıtlamasını kırmaya ilişkin bir çaba olarak yorumlanabilir. Bu kontrolün kendilerine bırakıldığı kişiler ise, temsili bir beden ile yargılanma baskısından uzak biçimde kamusal alanda var olmanın alternatif bir yoluna ulaşıyor görünmektedir; Gençkal, bu durumu “avatar hissi” olarak adlandırır. Katılımcıların yönlendirmelerindeki çekingenlik, her ne kadar bu hareketler sonucunda kamuya karşı anonim kalacak olsalar da temsili bedenlerle (performansçılar) kurdukları empati sonucu, onların fiziksel ve psikolojik sınırlarını zorlamamak yönünde bir eğilim göstermeleri şeklinde yorumlanabilir.

Performansçılar, kamusal alanda katılımcıların yalnızca bedeni değil gözü olarak da bulunur; yönlendirmeler zaman zaman salt bedensel hareketin ötesinde, etrafı keşfetmeyi, anlamayı ve hatta diğer izleyicilere de göstermeyi hedefler. Bu durum bireylere farklı mekânlarda iken (özel veya kamusal), başka bedenler aracılığıyla kamusal bir alanı (belki de hiç görmedikleri bir alanı) deneyimleme imkânı sağlar. Bu deneyimi bir izlenceden ayıran nokta, performansçıların bedenlerinin yönlendiren kişinin kontrolünde olmasıdır. Böylece katılımcı kişi mekânı, herhangi bir video kaydının ötesinde, arzu ettiği beden hareketleriyle ve görüş açılarıyla deneyimleme fırsatı elde eder. Ancak bedensel jestler, performansçıların yapabildikleriyle sınırlıdır; yine de bu imkân, seçme şansının olmadığı, sadece izlenebilir olan bir video kaydına kıyasla daha öznel ve katılımcı bir deneyime zemin oluşturur. Katılımcı bulunduğu mekândan hiç ayrılmadan, o an bulunmadığı kamusal bir alanda gezinti deneyimi elde eder; bulunduğu yerde icra ettiği zihinsel performans, kamusal alanda bir *flâneur* deneyimi meydana getirir (Şekil 6.2). Düşünce, eşzamanlı olarak kamusal alanda fizikselliğine kavuşur. Bu etkileşimde eşzamanlılık önem teşkil eder çünkü bir mekândaki kişinin, kamusal alandaki farklı bir beden üzerinden eylemselliğini gerçekleştirmesinin koşulu olarak karşımıza çıkar.



Şekil 6.2. Sırasıyla arabadan, kapalı kamusal bir mekândan ve evden *flâneur* deneyimi yaşayan katılımcılar. *Walkthrough: Darağaç*, 2020.³⁹

Walkthrough'nun arayışlarından biri de kaybedilen kamusal alanın nasıl geri kazanılabileceğine dayanır. Yirmi birinci yüzyılda pek çok metropolde kamusal alanlar, neo-liberal kentsel politikalar sonucu ticari faaliyetlerin odağı haline gelmiştir. Bu süreç, devletlerin kamusal alanı politik söylemlerden arındırma çabası ve ekonomik menfaatler sonucunda oluşmuştur. Tarihte kamusal alandan dışlanan kesimlere (kadınlar, beyaz olmayanlar, mülk sahibi olmayanlar, vb.) kamusal hakların verilmesi, bu alanda politik görüş, ırk, cinsiyet ve gelir grubu çeşitliliğinin artmasına ve böylece devletlerin istemeyeceği çok seslilik potansiyelinin oluşmasına neden olmuştur. Nihayetinde kamusal alanın gelişimi, devlet politikalarıyla daraltılmış; ticaret ve eğlence merkezi haline getirilerek kontrol altında tutulmaya çalışılmıştır (Mitchell, 1995).

Bu sürecin günümüzde vardığı noktada, kent, sermaye sahiplerinin kararları doğrultusunda planlanan, kamusal alanlar da kentliyi kapsayan ve bir araya getiren bir senaryonun çok uzağında, kâr odaklı bakış açısıyla şekillenen alanlar haline gelmiştir (İstanbul'dan güncel bir

³⁹ *Flâneur* deneyimi yaşayan katılımcılar. <https://www.instagram.com/tibiaxfibula/channel/> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

örnek olarak bkz: Galataport projesi).⁴⁰ Bu nedenle *Walkthrough* performansının sorduğu soru önem taşır: *İnsanlarla etkileşim ve hareket üzerinden yaratılan bir performansın, mevcut kamusal alandaki dinamiklerin dışında konumlanarak yeni bir alan açması mümkün müdür?* Performans bu alanı, kamusal alanlarda insanların yapmaya çekinecekleri veya kabul görmeyen hareketler üzerinden kurmaya çalışır (Şekil 6.3); kamusal alanın negatifi üzerinden yeni bir kamusal alan kurmaya çabalar. Performansı, bu çabası üzerinden; kamusal alanda kaybolmaya yüz tutan çeşitliliği, eylemselliği, düşünsel ve bedensel özgürlüğü yeniden hatırlamaya çalışarak bu alanı kurgulamanın alternatif yollarını arayan bir çalışma olarak okumak mümkündür.



Şekil 6.3. Fib karakteri sokaktaki direğe bugünkü hislerini anlatıyor (solda). Tib karakteri köpeklerle dans ediyor (ortada). Fib karakteri karşısına tesadüfen çıkan yazıları çok hızlı ve yüksek sesle okuyor (sağda). *Walkthrough: Darağaç*, 2020.⁴¹

⁴⁰ Konuyla ilgili bir tartışma için bkz: Galataport'u yeniden düşünmek: 'yeni'nin meşrulaştırmasında 'eski'nin imgesi, Arıker, 2018. <https://www.pressreader.com/turkey/betonart/20180706/281573766458635> [Son erişim tarihi: 12.06.2022]

⁴¹ Performanstan görseller. <https://www.instagram.com/tibiaxfibula/channel/> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Performansın aynı anda farklı deneyimlere olanak sağlaması, zaman-mekân tartışması içinde de yer almasını sağlar. Eşzamanlı olarak gerçekleşen üç farklı deneyim olduğu gözlemlenir:

- Performansçıların kamusal alandaki deneyimi,
- Performansçılarla farklı mekânlardan (özel veya kamusal) iletişime geçen katılımcıların deneyimi,
- Katılımcı ve performansçıların etkileşimine tanıklık eden/dahil olan, performans anında kamusal alanda bulunan kişinin deneyimi.

Dijital araçlar yardımıyla zaman paylaşılmaya devam edilirken mekânsal birliktelikten kopma gerçekleşir. Bu performansa ilişkin mekân kavramı çözümlenerek farklı ortamlarda kendini yeniden var eder ve her birinde performans sürmeye devam eder. Mekânlar arası ayırım silikleşmeye başlar; deneyimler fiziksel mekânları aşar. Bu durumda her bir deneyimin kendi mekân algısını ürettiğini söylemek mümkün olabilir; yani özneler eşzamanlı deneyimleri yoluyla bu algıyı inşa ederler. Tanju, Deleuze'den önce yapılan beden-mekân ilişkisi tanımlarının boşluğa yerleştirilen gövde olarak ele alındığından ve bu durumun bedeni zamandan soyutladığından bahsetmiştir (Tanju, 2008). *Walkthrough* performansı ise performansçı ve izleyenin bedenlerinin mekânda karşılıklı pozisyon aldığı geleneksel biçimden uzaktır. Farklı mekânlardan birbiriyle sarmal olan üç farklı deneyimin, Tanju'nun bahsettiği soyutlamayı kırdığı düşünülebilir; bu bakış açısına göre, deneyim sürecin kendisidir ve mekânsal algıyı oluşturur.

Katılımcıların yorumlarından biri, dijital araçlar üzerinden seyredilebilen oyunların özel-kamusal alan farkını silikleştirdiği ve böylece sanat eserlerinin daha ulaşılabilir hale geldiği yönündedir. Günümüzde sanat eserlerinin sergilenme biçimleri düşünüldüğünde, bu yorumun gerçeklik payı içerdiğini söylemek mümkün olabilir. Artun, müzelerin, eserleri sergilenme kriterlerine göre barındırmasının, müzeleri kamu yapısı statüsünden uzaklaştırarak özelleştirdiğini ve böylece sanatın finansallaşmasına katkı sunduğunu belirtmiştir (Artun, 2018). Bahsedilen sergilenme kriterleri; tibia x fibula'nın, ana akımın dışında kalan kişi ve

alanlara yer açma fikrini doğuran sebeptir. Özelleşen kamusal alanda, sanat eserlerinin sergilendiği yapıların da kamusal niteliği tartışmaya açılmaya başlar. Emmelhainz bu durumla ilgili olarak müze, galeri ve bienaller için üretilen eserlerin de artık ikili bir role büründüğünün altını çizer: Eserler her ne kadar içerik olarak politik bir duruş sergilese de içinde sergilendikleri yapıların pozisyonu gereği soylulaştırma ve kentin pazarlanması süreçlerine dahil olur (Emmelhainz, 2018). Dolayısıyla tibia x fibula'nın ana akım dışında durarak kamusal alanın farklı kullanım biçimlerini keşfetme çabasının, katılımcı/izleyen nezdinde sanatı daha ulaşılabilir kılan bir faktör olduğu söylenebilir. Özel-kamusal alan ayrımını dijital araçlar aracılığıyla aşmaya çalışmak, bu performans özelinde kamusal alanı kazanmanın ve sanat eserinin görünürlüğüne ve ulaşılabilirliğine alan açmanın bir yöntemi olarak değerlendirilebilir. İki alan arasındaki sınırın silikleşmesi, iki alanın etkileşimini artıran bir unsur olarak karşımıza çıkar.

İçeride Bir Yolculuk

Walkthrough örneğinde, farklı yerlerde bulunan katılımcı ve performansçıların etkileşimi istisnai bir durum meydana getirir: İzleyen ve izlenenin karşılıklı bir fiziksellikte olmaması nedeniyle, performansçıların hareketlerinin bir performans olduğu, sokakta bulunan diğer insanlar tarafından anlaşılmaz. Sanatçılar, kulaklık aracılığıyla işittikleri komutları, kamusal alanda bedensel hareketleri yoluyla gerçekleştirmeye başladığında, sokak ölçeğinde ancak katılımcıların ve kendilerinin algılayabildiği bir iç, bir özel alan yaratmış olur. Bu durum tez kapsamında “kentte bir içsellik deneyimi” olarak ele alınacaktır. Kent-beden-hareket üçgeninde algılanan bu mekânsallığın nasıl kurulduğunu anlayabilmek için öncelikle “kentsel iç” ve “içsellik” deneyimlerinin örneklerine bakılacaktır.

Günlük yaşantıda her zaman yapılı veya yapılı olmayan bir ortamın içinde bulunulur. Bulunma hali, içinde olmak ile, kapalı veya kapalı olmaksızın çevrelenmiş olmak ile ilişkilenen; “o alana dahil ve o alanın bir parçası olmak, yerde olmak” anlamlarını içeren bir durumdur. Dolayısıyla “içeride olmak”, rutin hayatımızın pek çok anında farkında olmaksızın içinde bulunduğumuz

bir durumdur. Açık bir alanda iken o alanın görünmez sınırları kapsamında, temsil ettiği bölgenin dahilinde oluruz: Bir sokakta isek, o sokaktan çıkana kadar o sokağın içinde bulunuruz. İçinde bulunma halini kapalı bir çevrede deneyimlediğimizde bir iç mekânın içinde bulunmaktan söz edebiliriz. *Fakat tamamen kapalı olmayan, fiziksel sınırları belirsiz veya sınırları olmayan durumlarda deneyimlenen içeride olma halini nasıl tanımlarız? Yalnızca yapılmış çevrede değil; duygularımızı ve düşüncelerimizi de deneyimlediğimiz bedenimizi, bedenimizde bulunma halini nasıl tanımlarız?*

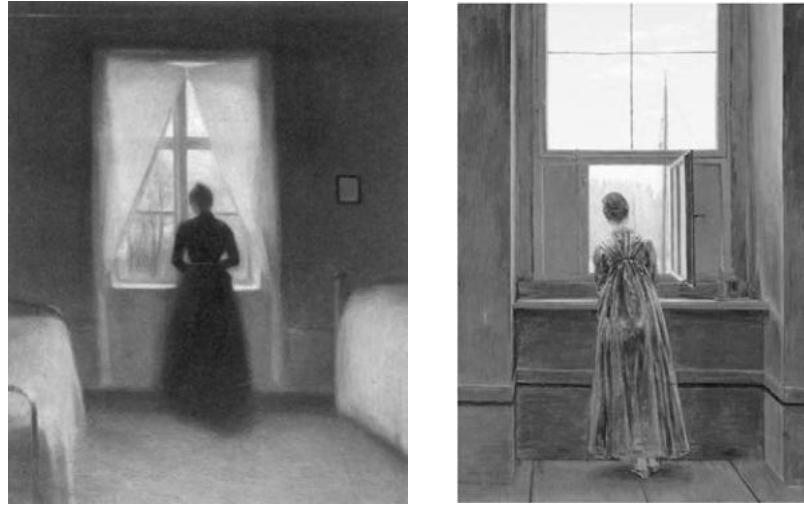
Burcharth ve Söntgen, hem bedeni çevreleyen yapısal ortamlarda bulunma hali olarak “iç”in, hem de bedenini kendisini yapılmış bir çevre olarak konumlandıran “içsellik” kavramlarının incelendiği metinleri derledikleri *Interiors and Interiority* kitabında, içeride olmanın çeşitli hallerini sunarlar. Bu derlemenin amacı iç mekânın ve içsellik kültür ve sanatsal temsilleri üzerinden, bu iki kavramın ilişkisine dair yeni bakış açıları oluşturmaktır (Burcharth, Söntgen; 2016). Kitapta içeriye dair mekânsal örneklerden, bedensel ve algısal örneklere uzanan çeşitli ölçekte işler incelenir. Bu metinlerde resim, edebiyat, doğa, mekân veya beden gibi pek çok şey, “iç”in deneyimlenmesinde bir araç olarak karşımıza çıkar.

Metinler pek çok farklı “iç”i irdeler: Örneğin, Söntgen’in makalesinde; *The Mother at a Cradle* isimli tablosunda (Şekil 6.4) Hooch’un, Hollanda barok iç mekânlarını orta sınıf bir aile evi üzerinden tasvir ederken, bir yandan toplumsal roller üzerinden yapılacak bir içsellik okumasına izin verdiği bahsedilir (Söntgen, 2016).



Şekil 6.4. Pieter de Hooch, *The Mother at a Cradle*, 1659/1660, Berlin.⁴²

Bir başka makalede ise; Hammershøi'nin *Sleeping Room* isimli tablosu (Şekil 6.5) ile Friedrich'in *Woman at a Window* isimli tablosu (Şekil 6.5) üzerinden, pencere önünde tasvir edilen bedenin 'dışarı' ile kurduğu ilişkinin karşılıklı bir okuması; pencerelerin iç-dış arasındaki konumu, bedenlerin duruşu, dış mekânların tasvir edilme biçimi ve izleyen bakış açısı gibi pek çok farklı unsur üzerinden yapılıır (Hemkendreis, 2016).



Şekil 6.5. Vilhelm Hammershøi, *Sleeping Room*, 1890 (solda). Caspar David Friedrich, *Woman at a Window*, 1822 (sağda).⁴³

⁴² Görsel, Söntgen ve Burcharth'ın *Interiors and Interiority* kitabından alınmıştır.

⁴³ Görseller, Söntgen ve Burcharth'ın *Interiors and Interiority* kitabından alınmıştır.

Sykora'nın makalesinde ise, sanatçı Jürgenssen'in deriyi; içeri ve dışarıyı görünür kılan, ikisi arasında etkileşimin yüzeyi olan, çevresiyle ilişkide esnek ve gözenekli bir organ olarak ele aldığı çalışmalarından bahsedilir. Sanatçının bu bakışı, beden üzerinden algısal bir kavrayış olarak okunur (Sykora, 2016) (Şekil 6.6).



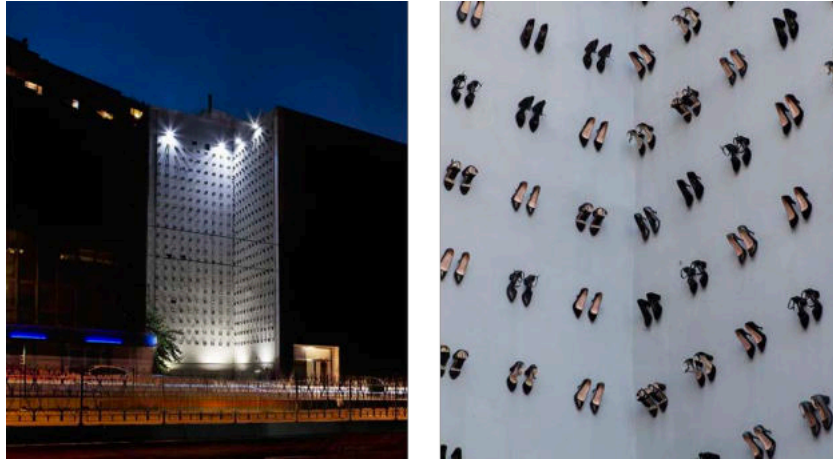
Şekil 6.6: Birgit Jürgenssen, *Ohne Titel* (Körperprojektion) / *Untitled* (Body Projections), 1988.⁴⁴

Bu eserlerde görülen içeride olma hali ve içsellik deneyimi, her bir örnekte farklı ölçek ve temalarla ilişkilidir. Bahsedilen örneklerin ortak noktası, bu deneyimlerde bedenin oynadığı ilişkiyel roldür. *Walkthrough*'nun kurduğu mekânsallığı anlamaya çalışırken, beden odaklı algılama biçimi önem taşır. Bu örneklerde, eserler üzerinden içsellığe dair yapılan okumaların kentte yer alan alternatiflerini de araştırmak, farklı ölçeklerdeki “iç”lerin ne olabileceğine dair bir ipucu verebilir. Aşağıda sırasıyla yapı, beden ve zihin ölçeğinde üç örnekten bahsedilerek, bu örneklerin içeride olma haline dair olası söylemleri üzerine düşünülecektir.

Kullanıcının kentle ilişkisini araştıran ve bu ilişkide fiziksellikten çok yer ile etkileşim, deneyim ve hareket üzerinden kendini gösteren kenti mesken tutma biçimleri, mekân algısının

⁴⁴ Görsel, Söntgen ve Burcharth'ın *Interiors and Interiority* kitabından alınmıştır.

oluşumunda fiziksel unsurların yanında bedensel ve zihinsel unsurların da ne kadar etkili olduğunu gösterir (Attiwill, 2011). Dolayısıyla, noktasal müdahalelerle kente özgü içlerin yaratıldığı, kişinin zihninde bir anlam ifade ederek veya bir hikâye yaratarak kişi ile ilişki kuran ve onu çevreleyen mekânsal durumlardan bahsedilebilir (Şekil 6.7). Tuna'nın çalışmasında, uzaktan yalnızca cephede bir doku olarak beliren yüzeyin, yaklaşıldıkça anlamlı bir mekânsal çevrelenmeyi meydana getirerek, yapı ölçeğinde içeride olma deneyimine olanak sağladığı düşünülebilir.



Şekil 6.7: *İsimsiz*; Vahit Tuna; İstanbul; 2018.⁴⁵

Covid-19 pandemisinde, park gibi kamusal alanların kullanım yoğunluğunun artmasıyla, “sosyal mesafe” sınırları çerçevesinde, parklar pek çok kişinin yaşam ve sosyalleşme alanı haline gelmiştir. Özel ve kamusal ayrımının muğlaklaştığı; insanların geçmişte daha çok iç mekânlarla veya spesifik alanlarla özdeşleştirdiği eylemleri açık alanlarda, daha fazla insanla etkileşim halinde gerçekleştirmeye başladığı yeni kamusal alanlar oluşmaya başlamıştır. Bu kullanım biçimlerinin gerektirdiği koşulların, fiziksel olarak kapalı bir mekân ifade etmeksizin aitlik hissi üzerinden geçici bir sınır tanımlamaya başladığı ve beden ölçeğinde algılanan çevresel içleri oluşturduğu öne sürülebilir (Şekil 6.8).

⁴⁵ *İsimsiz*; Vahit Tuna, <http://www.yankose.org/isimsiz.html> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]



Şekil 6.8: Domino Park, Brooklyn, 2020. Covid-19 salgınında, kent ölçeğinde sosyal mesafe sınırlarını belirleyen dairesel içler. ⁴⁶

İç mekân disiplinleri mimarlığın üretiminin beden ile bağınyı kurarken; kent ölçeğindeki içler, bedenini kenti algılaması ve kentte var olması üzerinden kurgulanır. Bu alanlarda, genellikle ev mekânı ile bağdaştırılan aidiyet, rahatlık, samimiyet gibi kavramların ihtiyaçlar ya da amaçlar doğrultusunda kent mekânına yansımaları gözlemlenir. Kent ile benzer ilişkiler kurarak bedensel ölçekte özel alan yaratan fakat fiziksel kapalılık teşkil etmeyen mekânsal durumlar çok çeşitli ve muğlak biçimlerde karşımıza çıkabilir. Özel-kamusal alan, iç-dış kavramlarının birbirine karışmaya başladığı günümüz yaşam dinamikleri, “içi fiziksel bir çevreleme yoluyla tanımlamaktan, ilişkisel bir koşul olarak tanımlamaya doğru” evrilmiştir (Attiwill, 2015, 9).

Kentte fiziksel olarak görülebilen örneklerin yanı sıra, görülemeyen fakat zihinsel olarak algılanabilen “iç”lere bir örnek olarak telefon konuşmaları verilebilir. Pain’in makalesinde, cep telefonlarının ev ve iş hayatı dışındaki sosyal etkileşim için alternatif bir alan sunarak kamusal alan içerisinde yeni bir yer açtığı belirtilmiştir (Pain ve diğerleri, 2005). Bir başka makalede ise, İpod kullanımının, kalabalık kamusal alanlarda yalnız kalmak, kalabalıktan soyutlanmak isteyen bireylerin kendilerine özel bir alan açmalarının bir yolu olduğu belirtilir (Bull, 2005). Bu makalede, İpod aracılığıyla oluşturulan “kişisel işitsel baloncuklar” aracılığıyla etraftaki

⁴⁶ Domino Park, <https://www.azuremagazine.com/article/park-politics-inequality-and-public-space-during-covid-19/> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

mekânların önemini yitirmesi sonucu kamusal alanların görmezden gelinebildiği ve bu deneyimin kişiye kendi alanını oluşturduğu ifade edilir. Bu görüşler doğrultusunda cep telefonu ve Ipod üzerinden verilen örneklerin, kentte zihinsel ölçekte deneyimlenen “iç”lere bir örnek teşkil ettiği düşünülebilir.

İçsellğe ve kentsel içe dair farklı ölçelerde var olan örneklerin, fiziksel veya zihinsel olarak algılanma yöntemlerinin, *Walkthrough*'nun oluşturduğu mekânsal durumun anlaşılması için bir zemin oluşturmasını öneriyorum. *Walkthrough* performansının kamusal alanda, o anda aynı yerde bulunan herkese görünür olan fakat herkesçe anlaşılmayan ve dahil olunamayan, dolayısıyla yalnızca katılımcı ve sanatçıların algıladığı bir iç meydana getirdiği ve bu yolla kendine has bir mekânsallık yaratma potansiyeline sahip olduğu düşünülebilir. Bu alanlar; sanat yapma ve paylaşma biçimlerinin günümüz yaşantısındaki yeni alanlarını sunabilir.

Kamusal Alanda Avatara Ait Bir Mekânsallık

Walkthrough'nun kamusal alanda bir iç (önceki bölümde bahsedilen örneklerin paralelinde; işitsel ve eylemsel bir baloncuk) olarak meydana getirdiği mekânsallık, bu bölümde Soja'nın “üçüncü yer” kavramıyla ele alınacaktır. “Üçüncü yer” anlatısının, *Walkthrough*'nun kamusal alanda açtığı alternatif alanı okumaya yardımcı olabileceği düşünülmüştür. Üçüncü yer kavramına dair bir araştırmanın ardından, *Walkthrough* çerçevesinde “üçüncü yer”in bedensel hareketler ile nasıl kurulduğu anlaşılmaya çalışılacaktır. Bu çabanın nedeni, kamusal alanda gerçekleştirilen bedensel hareketlerin yalnızca sanatçı ve katılımcıların algılayabildiği görünmez ve belirsiz bir mekânsallık yaratıyor olmasıdır.

Soja, *Thirdspace* kitabında, “üçüncü yer” kavramını, sürekli değişen ve gelişen fikirlerin, olayların, eylemlerin ve anlamların dünyasını yakalamaya çalışan esnek ve deneysel bir kavram olarak ifade eder. “Üçüncü yer”in anlam dünyasına girebilmek için farklı düşünmek gerektiğini öğütler; böylece yere dair hayal gücünün sınırları aşılabılır. Soja'nın tanımıyla “üçüncü yer”; maddi ve ölçülebilir mekâna odaklanan “birinci yer” ile bu gerçekliği hayali temsilleri üzerinden

yorumlayan “ikinci yer”in üzerine inşa edilen bir kavramdır (Soja, 1996, 6). Üçüncü yer; yaratıcı ve birleştiricidir. Birinci yer mekânın somut varlığının bilgisi ile meydana gelirken ikinci yer, düşünseldir; maddi gerçekliğin bilgisinin (birinci yerin) düşünce yoluyla kavrandığı durumları temsil eder (1996). Üçüncü yer ise maddi ve zihinsel alanlardan faydalanarak bunların daha ötesinde bir mekân anlayışının yaratılmasıdır; dolayısıyla üçüncü yer disiplinler arası bir alanı tarifler. Soja’ya göre birinci yer somut bağlamlar ile, ikinci yer de onun temsil söylemleri aracılığıyla keşfedilir; bu doğrultuda üçüncü yer, bilginin bilinçli eyleme dönüştüğü bir pratik tarafından keşfedilmelidir (1996).

Soja, üçüncü yeri, Lefebvre’in “temsil mekânları” (*spaces of representation*) ifadesiyle benzeşen fakat daha kapsamlı bir noktada duran bir kavram olarak inşa eder. Her iki kavram da somut ve soyut olanın bir arada bulunduğu, eşzamanlılıkları ve olasılıkları barındıran, canlı, dinamik mekânları ifade eder (1996). Temsil mekânları algılanan (birinci yer) ve tasarlanan (ikinci yer) diğer iki mekândan hem farklı hem de onları kapsayıcı bir pozisyonda yer alır. Lefebvre tasarlanan ve yaşanan mekânın birbirinden ayrı olmadığını belirterek temsil mekânının parçalı fakat bütüncül yapısına dikkat çekmiştir; buna göre mekân eşzamanlı olarak tasarlanan, algılanan ve yaşanan bir şeydir (Lefebvre, 2014). Lefebvre, temsil mekânlarını sanat ile bağdaştırır; bu alanların sanatçılar tarafından yaşandığının ve kullanıldığının altını çizerek “iktidar söylemlerinin dışında kalan direniş mekânlarına zemin oluşturduklarını” belirtir (Soja, 1996; 67-68). Temsil mekânlarının sanatsal eylemler ile olan bu bağı, *Walkthrough*’nun ana akımın dışında kalan ve kamusal alanı yeniden kazanmaya çalışan pratiklere yer açma çabasını anlamaya yardımcı olabilir.

Üçüncü yer, soyut-somut, gerçek-hayal, bilinen-bilinmeyen, zihin-beden, bilinç-bilinçdışı gibi pek çok ikiliğin bir araya geldiği bir yer olarak tanımlanır. Dolayısıyla üçüncü yerin, bu ikiliklerin aşıldığı, mevcut ile ideal arasında bir yerde pozisyon aldığı düşünülebilir. Fakat bu pozisyon, basitçe arada olma halinden ziyade an’da ortaya çıkan bir olasılıklar kümesidir (1996). Bu bakımdan üçüncü yer, çeşitliliğin ve farklılıkların varlığından doğan bir alan olarak kendini var eder.

Yeni ve yaratıcı düzenlerin kurulmasına yönelik arzu, mekânı kullanma pratiklerini çoğaltmıştır. Modern Çağ, çoğulluğun, geçiciliğin ve değişkenliğin ön plana çıktığı, Berman'ın ifadesiyle “katı olan her şeyin buharlaştığı” (1982) bir dönem olarak karşımıza çıkar. Böyle bir dönemde, Lefebvre'in deyişiyle “Parçalanmış bir mekân nasıl ayakta durur?” (2014, 325). Lefebvre sorduğu soruyu şu şekilde yanıtlar:

Parçalardan oluşan kümeyi homojen bir bütünlük içinde tutabilecek ve bunu sürdürebilecek tek şey edimdir. Tıpkı sıkılı yumruğun kumu tutması gibi, dağılmakta olan şeyi sadece eylem bir arada tutabilir (2014, 326).

Lefebvre'nin “edim” ifadesini, *Walkthrough* çerçevesinde *bedensel hareket* olarak ele alırsak; hareket, bütüncüllüğü bozulmaya başlayan mekânın (*Walkthrough* bağlamında, kaybedilmeye başlanan kamusal alanın) bir arada kalmasının bir yolu olarak karşımıza çıkabilir. Hareketin gücünün, performativite kuramları bağlamında ‘bir şeyi yapmanın bir etki üretmesi fikri’ne dayandığı ifade edilir (Harvie'den aktaran Özel, 2018, 47). Performatif bir eylem olarak hareketin, *Walkthrough* özelinde meydana gelen mekânsallığın kurucu öğelerinden biri olarak ele alınması, bu görüşler doğrultusunda eylemin yarattığı etki ile ilişkilidir.

Soja, üçüncü yer tanımının kesinleşmiş sınırlarının ve nihai bir örneğinin olmadığını, zaman içerisinde yeni durumlar üzerinden tekrar okunabileceğinin ve geliştirilebileceğinin altını çizer. Bu bakımdan üçüncü yer kavramı, *Walkthrough* performansında, bedenin çevreyle etkileşiminden doğan mekânsallığı anlamayı mümkün kılabilir.

Performans, bir yerdeki katılımcının başka bir yerdeki performansçıya bedensel bir komut vermesi ve performansçının bu komutu gerçekleştirmesinden oluşur. Bir başka deyişle, bir yerde bir kişi tarafında gerçekleştirilen zihinsel eylem, başka bir yerde ve bedende eylemselliğine kavuşur. Zihin ve bedenin birbirinden ayrıldığına ve tekrar bir araya geldiğine tanıklık ederiz;

fakat bu birleşmenin artık üçüncü yerde gerçekleştiğini düşünebiliriz. Bu bakış açısıyla üçüncü yeri, iki farklı kişiden birinin bedeninin, ötekının ise zihninin bir araya geldiği yeni bir var oluş hali meydana getirir: Bu, “avatar”a (sanatçının ifadesi) ait bir mekân algısıdır; gerçek ve kurmaca olanın birleşiminden meydana gelir.

Ayrıca kamusal alanda avatar olmak; daha önce bahsedildiği üzere, kamusal alanın çeşitli kısıtlamalarından ve mecburi kullanım biçimlerinden belirli ölçüde muaf olunabileceği ve böylece kaybedilen kamusal alanı “tanım-dışı” eylemlerle yeniden kazanma girişimine imkân tanıyacağı bir ortam hazırlar. Bu durumun da üçüncü yer kavramının (ve de temsil mekânlarının) içine gömülü olan çeşitliliğin, farklılığın, yaratıcılığın, hâkim söylem dışında yer alanın açığa çıktığı durumlara işaret ettiği düşünülebilir.

Performansın beden üzerinden oluşturduğu mekânsallığı üçüncü yer kavramı ile anlamaya çalışırken, Koca ve Hale'nin düşüncelerinden faydalanacağım. Koca ve Hale'ye göre, bedenin mekân ile girdiği deneysel ilişki, mekânın zihinde yeniden kurgulanmasıyla üçüncü yeri oluşturur (2017). Bu ilişki belirli bir süre içinde cereyan eder ve bu süre bedenin mekânla ilişkiselliğini üçüncü yerde tanımlı kılan unsurdur (2017). Bu görüş bağlamında performansın gerçekleştirildiği zaman aralığı, Wakthrough'da mekâna dair kurucu bir özellik olarak karşımıza çıkar; performans bir süreçtir ve her şey süreç içerisinde başlar ve son bulur. Bu bakış açısıyla, farklı zihinlerin sanatçılarla etkileşime geçmesiyle meydana gelen beden-zihin kombinasyonlarının her biri farklı bir mekânsallığı meydana getirir. Bu durum, Soja'nın üçüncü yeri an'da ortaya çıkan olasılıklar olarak tanımlaması ile açıklanabilir. Soja bu düşüncesi ile aslında geçici ve süreçsel bir mekânsal duruma atıfta bulunur. Bu bakımdan, *Walkthrough* performansında üçüncü yer, her katılımcı özelinde kamusal alanda geçici süreliğine açılan ve kapanan görünmez bir yarıklık olarak ifade edilebilir.

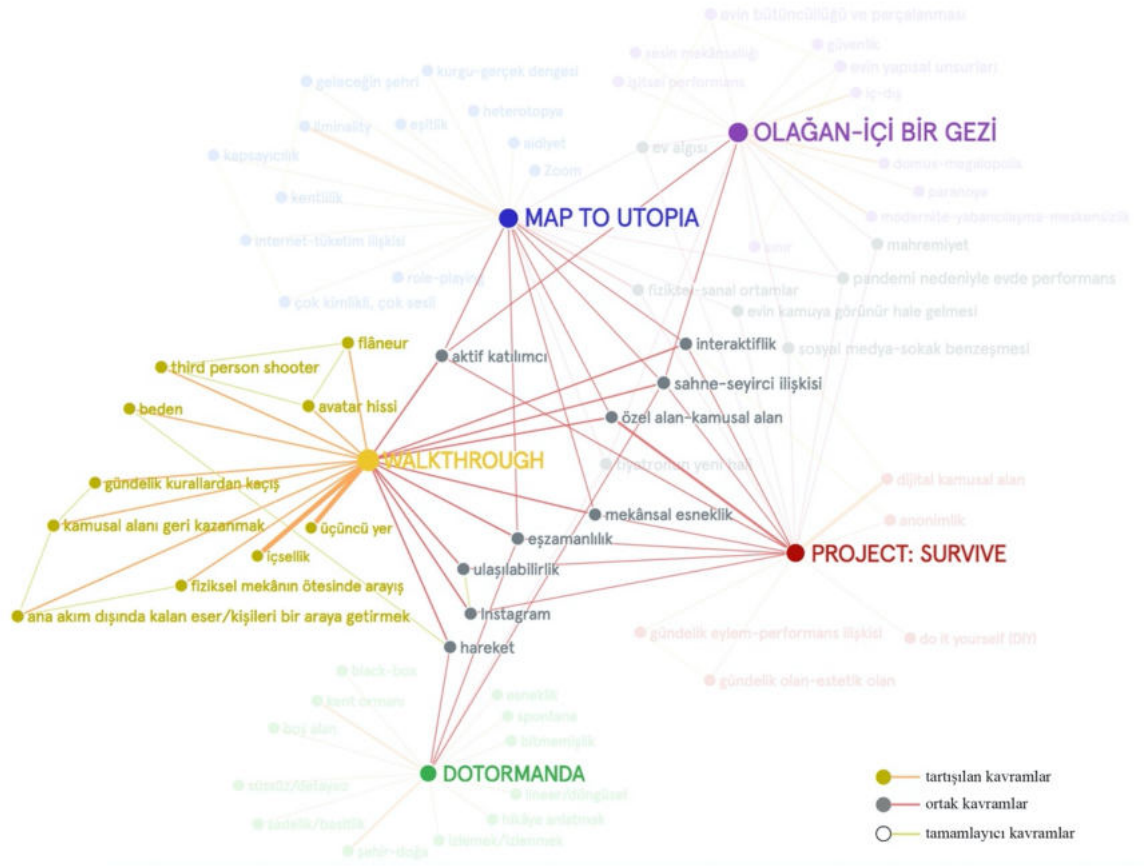
Sanatçıların bedenleri sokakta durmaya başladığı andan itibaren çevreleriyle etkileşimleri başlar. Beden her bir hareketiyle etrafında görünmez bir ağ örerek kamusal alandaki varlığını

ve içinde bulunduğu mekânsallığı tanımlamaya başlar. Önden kestirilemeyen komutlarla örülen bu ağ, muğlaktır. Marleau-Ponty, hareketlerin kendileriyle ilişkisiz veya boş bir mekânda gerçekleşmediğini, hareket ve mekânın aslında bir bütünün sadece parçalanmış aşamaları olduğunu belirtmiştir (Marleau-Ponty, 2004). Bu görüşe göre; *Walkthrough*'da sanatçıların hareketlerinin vesile olduğu mekânsallıkla bedenleri üzerinden hemhal oldukları düşünülebilir. Bir başka bakış açısıyla bu yolculukta bedenin; hem üçüncü yerdeki mekânsal çevreyi meydana getiren özne, hem de bu yerin içinde bulunan nesne olduğu söylenebilir. Özne-nesne ikiliğinin kırılması, Soja'nın üçüncü yer tanımının da önemli bir noktasını teşkil eder (Soja, 1996). Lefebvre de özne ve nesnenin birbiriyle girift ilişkisini “bedenin mekânı” ve “mekân içinde bedenler” olarak tanımlamıştır (Lefebvre, 2014, 262).

Koca ve Hale, üçüncü yerde bedenin etrafındaki mekânsallığı üretme biçimini şu şekilde anlatır:

Bir mekâna giren beden, burada kendine bir yer tanımlar; kendi dışında kalan alan da, kendi pozitif yerinin negatiftir. Bu mekânda hareket ettikçe, bedenin –eski pozisyonuna göre yarattığı- pozitif yeri ve negatif yeri yer değiştirir, birbirine dönüşür (2017, 492).

Performans boyunca bedenin hareketleri ile deneyimlediği ortamı anlamaya çalışırken; sanatçıların izledikleri rota boyunca bedenleri etrafında görünmeyen bir baloncuğun olduğunu varsayabiliriz. Bu baloncuğun büyüüp küçülerek, sanatçıların hareketiyle yer değiştirdiğini düşünebiliriz. Böylece gidilen rotada hareketle meydana gelen, birbiri ardına yanıp sönen ve sürekli olarak bir sonrakini önceleyen bir mekânsal deneyim oluşur. Marleau-Ponty ardışık deneyimlerini, deneyimlerin birbirine başkalaşımı olarak nitelerken; onların birbiri ardına sıralandığı bütüncül bir zincirden bahseder (2004). Bu bakış açısı, *Walkthrough* bağlamında hareketlerle birbiri ardına örülmüş mekânsal bir zincirin, akan zamana, geçen süreye işaret ettiğini düşündürebilir.



Şekil 6.9. *Walkthrough*: *Darağaç*'ın tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile kesişimleri. (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

7. DOTORMANDA

7.1. MISIR APARTMANI'NDAN ORMANA

Dot Tiyatrosu'nun Taşınma Sürecine Dair

2005 senesinde İstiklal Caddesi'nde Mısır Apartmanı'nda oyunlarına başlayan DOT, çağdaş tiyatro metinlerinden oluşan repertuarı ile oyunlarını seyirciyle buluşturmuştur. Hedefleri eleştirel yaklaşımlarını canlı tutarak seyirciyi güncel durumlara ilişkin düşünmeye davet etmektir. Dot Tiyatrosu, kendi repertuarı ve mekânları için prodüksiyonlar hazırlamış ve kendi sahnelerinde oynamıştır. Dot Tiyatrosunun, 2005'te Mısır Apartmanı'ndan sonra 2011'de Maçka G-Mall'a, 2015'te Kanyon AVM'ye taşınmasıyla üç farklı ana sahnesi olmuş ve son olarak da 2020 yılında Kemerburgaz Kent Ormanı'nda DOTOrmanda olarak yolculuğuna devam etmeye başlamıştır (Ek-A.5). Bu süreç içerisinde 2009'da Bilsar Binası'nda, 2011'de Koleksiyon Mobilya'nın Sarıyer'deki merkezinde ve 2014'te Maçka G-Mall'da olmak üzere üç adet de mobil/geçici mekân kuran DOT'un, tiyatro mekânına dair sorgulamalarını kuruldukları tarihten bu yana sürdürdükleri söylenebilir.

Pandemiden kısa bir süre önce halihazırda Kanyon'daki mekânlarından bütünüyle ayrılmış olan Dot Tiyatrosu'nun Kemerburgaz Kent Ormanına taşınma süreci direkt olarak pandemiyle ilişkili olarak başlamasa da süreç içerisinde pandeminin etkisinde evrilmiş ve gelişmiştir. Şu andaki kurgularının ve ardındaki düşüncelerinin, ekonomik ve toplumsal pek çok nedenin üzerine pandeminin de gelmesiyle bugünkü halini aldığı ve her geçen gün şekillenmeye devam ettiği söylenebilir. Tez kapsamında DOT'un ormana taşınma süreci ve ardındaki dinamikler incelenecektir. DOT örneği, tiyatro eyleminin zaman-mekân sabiti bozulmadan salon dışına taşınmasının ihtimal ve potansiyellerini araştıran bir örnek olarak ele alınacak ve tez boyunca incelenen örnek zincirinin son halkasını oluşturacaktır.

Hikayelerin Anlatıldığı İlk Yer⁴⁷

Dot Tiyatrosu'nun mekân ile ilişkisinin her zaman bir arayış halinde olduğu söyleniyor. DOT kurucuları, en başından beri “girdikleri mekânı hikaye anlatılır hale getirme” çabalarından bahsediyorlar; mekânın ruhu olduğu takdirde her yerde tiyatro yapılabileceğini belirterek, apartman dairesinden bu yana özgürleşerek ilerlediklerini ifade ediyorlar. Hikayenin anlatıldığı yeri bir eşik olarak tanımlıyorlar; bu eşik, seyirciyle oyuncunun bir araya geldiği geçici bir alanı temsil ediyor. Modern tiyatrodaki çerçeve sahnenin bunun en pratik hali olduğunu, fuayeden seyir alanına geçen seyirciyle kulisten oyun alanına geçen oyuncuyu bir araya getiren bir mekân tanımladığını belirtiyorlar. Yıllar boyunca bu eşik alanı daha özgür düşünerek tasarlamaya çalıştıklarını ve bu düşünme sürecinin sonunda bugün ormanda olduklarının altını çiziyorlar.

Özellikle 2019'dan itibaren, mevcut ekonomik ve politik koşullar doğrultusunda Kanyon'daki tiyatroyu yürütmekte çektikleri zorluk sonucunda, pandemi başlamadan Kanyon'daki mekânlarını kapatıyorlar. Amaçlarının nasıl tiyatro yapılabileceğine dair yeni bir sorgulama sürecine girmek, belki de tarihsel örneklere dönerek yeniden düşünmek olduğunu belirtiyorlar. Bu süreçte masalsi bir oyun arabası üretme fikirleri geliyor ve bu arabayı nerede konumlandırıp, oyunları seyirciyle nerede buluşturabileceklerine dair bir konum arayışındayken yolları Kemerburgaz Kent Ormanı'na düşüyor. Bu karşılaşmada orman ve hikaye anlatmanın birbiriyle ne kadar ilişkili ve birbirini tamamlayıcı olduğunu düşünüyorlar. Böylece ormanda hikayeler anlatmanın yollarını düşünmeye başlıyorlar. Bu esnada pandeminin ortaya çıkması, kararlarının bütünüyle ormanda açık alan çerçevesinde yoğunlaşmasını sağlayan faktör oluyor.

Böylece bu alanı yalnızca tiyatro yapılan bir alan olarak değil, bir tiyatro köyü olarak düşünerek, yaşanılan ve üretilen bir yer haline getirmeyi hedefliyorlar. Kafe/mutfak, atölye ve stüdyo alanı olarak kullandıkları üç tane ahşap yapı ve ağaçların çevrelediği bir sahne alanından oluşan bu

⁴⁷ Bu bölümdeki bilgiler, DOT'un kurucuları Özlem ve Murat Daltaban ile Bilgi Üniversitesi Mekân Konuşmaları kapsamında 24 Kasım 2020 tarihinde yapılan söyleşiden elde edilmiştir.

bölgeyi, insanların sağlıklı koşullarda bir araya gelerek üretmesine ve paylaşmasına olanak sağlayacak şekilde kurguluyorlar. Ormanda, açık havada konumlanan bir yerleşkenin pandemi sürecinde ziyaretçiler açısından güven verici ve rahatlatıcı bir alan oluşturduğunu belirtiyorlar.

Buna ek olarak, tiyatro seyirinin doğası gereği sessizlik ve hareketsizlik talep etmesi nedeniyle pandemi kurallarının bu dinamiğe çok kolay adapte edilebildiğini ve seyircilerin buna rahatlıkla uyum sağladığını ifade ediyorlar. Açık alanın hem şimdiye kadar denedikleri sahne biçimlerinden farklılaştığını hem de benzeştiğini ifade ediyorlar. Mısır apartmanındaki, Maçka'daki ve Kanyon'daki sahnelerin hepsinin 'kara kutu (*black box*)' sahne tipi ile oluşturulduğunu belirtiyorlar. Kara kutu formunun tiyatrodaki kullanım amacının, köşelerin yok edilmesiyle bir sonsuzluk hissi yaratılması olduğunu anlatıyorlar. Ormanın ise gerçek bir 'kara kutu' olduğunu söylüyorlar; zira tiyatro alanı hava karardığı zaman sonsuz gibi görünen karanlık bir alanın ortasında kalıyor.

Tiyatroyu ormanda yapmanın, öze dönüşten, Antik Yunan'dan ve hatta daha da geçmişten beslenen dinamiklerle ilişkilendiğini anlatıyorlar. Onlara göre açık alanda ağaçlar arasında olmak, kadim bir hikaye anlatma bilgisinin açığa çıkmasına izin veren bir potansiyele sahip. Pandeminin yarattığı boşluğun tiyatronun bu çağda ne olduğunu düşünmeye vesile olduğunu; buradaki tiyatro anlayışının sadece bir oyun prova etmek, sahnelemek ve seyirciyle buluşturmaktan öte olduğunu anlatıyorlar. Pandeminin bu sürecin bir fonu olarak işlediğini belirtiyorlar; doğanın getirdiği pek çok rastlantısallıktan yalnızca birinin pandemi olduğunu ifade ederek doğanın yarattığı koşullara göre karar vermenin ve bu kararların sonuçlarını izleyerek yeni kararlar almanın onları sürekli ileri giden doğrusal bir yapıdan ziyade deneme-yanılma yoluyla döngüsel bir kurgu içerisine soktuğunu ifade ediyorlar.

Daha doğal ortamlara yönelimleri, aslında şehir hayatında her şeyin tasarlanmış, bitmiş ve tüketilmek üzere sunulmasından sıkılmalarıyla başlamış. Kanyon'daki sahneyi kapatma kararının en önemli sebeplerinden birisinin bu olduğunu belirtiyorlar; "şehir hayatının

mükemmel durumları içerisinde çıkabilmek.” 2005’ten bu yana, şehirde kendilerini ayakta tutabilmek için son derece disiplinli ve hesaplı biçimde ilerlediklerini anlatıyorlar; haftanın kaç günü oyun oynanacağını uzun vadeli planlarını yaparak biletleri önden satışa sunmuşlar, her şeyin hesaplı olduğu bir idari süreç geçirmişler. On altı yılın sonunda artık bu düzenden çok yorulduklarını ve bu kaygılardan kurtulmak istediklerini ifade ediyorlar. Orman seçeneği, düzenle ilgili sorgulamalarına neredeyse bir yanıt olarak karşılına çıkmış. Hiçbir şeyin gereğinden fazla, tam ve hazır olmadığı; olanla idare etmenin kural olduğu bir düzenin, ihtiyaçları olan şey olduğunu fark etmişler. Buldukları açık alanı olabildiğince az tasarlamayı makbul kabul ederek ilerlediklerini belirtiyorlar: Tiyatro alanındaki ahşap yapıların yaklaşık altı-yedi yıl önce İBB tarafından ormanı halka açma fikri ile yaptırıldığı ve ormanın içinde farklı alanlarda da benzer yapıların olduğu belirtiliyor (Şekil 7.1).⁴⁸ Bu alanı işletmecisi olan Boğaziçi Yönetim’den kiralamışlar. Konumlandıkları alanda mevcut yapılanma harici bir şeye müdahale etmediklerini belirtiyorlar. Sahne kurgusunu yaratırken ışık barları asmadan şarj olabilen mobil aydınlatma armatürleri kullandıklarını, ortama ekstra bir dekor veya süsleme yerleştirmediklerini, yalnızca DOTOrmanda logosunu yaptıklarını anlatıyorlar.



Şekil 7.1. Kemerburgaz Kent Ormanı’nda Dot Tiyatrosu’nun kiraladığı alan. Yapıların önündeki dairesel taş zemin sahne alanı olarak kullanılmaktadır.⁴⁹

⁴⁸ Dot Tiyatrosu’nun mekân yönetmeni Ayşegül Beyazdağ ile yapılan kişisel görüşmeden edinilmiştir. Bu alanın başta belediye tarafından “çocuk köyü” olarak adlandırıldığını fakat DOT’un kiralamasıyla isminin “sanat köyü” olarak değiştiği belirtilmiştir.

⁴⁹ Fotoğraflar yazara aittir.

Bunların yanı sıra spontane biçimde, haftalık kararlarla programlarını ilerlettiklerini ve aynı spontanlığın hedefledikleri şekilde seyirciye de bulaştığını belirtiyorlar. Burada şehirden farklı bir zaman akışı ve kural(sızlık)lar çerçevesi işliyor. Bu nedenle oyundan önce seyircilere bu alanda rahat olmalarını; oyundan çıkabileceklerini, kahve alabileceklerini hatırlatıyorlar.

Oyun öncesinde de düzen farklı işliyor; seyirci oyun alanına ulaştığında oyun hazırlığına şahit olabiliyor: Teknik ekip çalışıyor, pencereleri açık olan kulübelerden seyirciler oyuncuların hazırlıklarını görüyorlar (Şekil 7.2). Şehirde aşına olunmayan bir deneyim bulunuyor ve seyirci de oyuncu da bu deneyimin bir parçası. İlk etapta repertuarlarındaki oyunları ormanda oynanabilecek şekilde uyarlayarak ilerlemişler, sonraki adımlarda orman için tasarlanan yeni oyunların da geleceğini ifade ediyorlar. Dolayısıyla orman için tasarlanmayan oyunların da bazı özelliklerinin değişmesiyle ormanda oynamaya uyarlanabileceğini söylüyorlar.



Şekil 7.2. *Kedi Cenazesi* oyununun dekor yerleşimleri ve bu esnada oyun alanında bekleyen seyirciler.⁵⁰

Bu ortamda seyirciler de rutinlerinden, konforlu mekânlardan çıkarak farklı bir dünyanın içine giriyor. Yanlarında üşümek ve rahat edebilmek için gerekli araç-gereç-aksesuar, mont, termos gibi eşyalar taşımaları gerekiyor. Artık seyirci, oyuncularla beraber fiziksel koşulları

⁵⁰ Fotoğraflar yazara aittir.

gözetmek zorunda olan tarafa geçiyor; “Hava koşulları oyunun oynanmasına izin verecek mi?”, “Yağmur yağarsa ıslanır mıyım?” gibi sorular herkesi kapsıyor. Bu durumu “tiyatroda bir *happening* alanı açmak” olarak ifade ediyorlar.

Modern yapıların tasarlanmış düzenlerinin dışına çıkıldığında, açık alanlar zaten katı planların yapılmasına izin vermiyor; koşullara uyulması gerektiğini ve kuralları hava şartlarının belirlediğini söylüyorlar. Tiyatronun kurucuları, tasarlanmış dünyada da hali hazırda global ölçekte yaşanan ekonomik, politik, sosyal pek çok krizin eşliğinde saat başı değişen bir ortama işaret ederek, bu ortamda planlar yapmanın çok da mantıklı olmadığı bir döneme girildiğini ifade ediyorlar. Bu doğrultuda, esnek ve hızlı iletişim kurulmasıyla karar alınabilen bir düzende tiyatro alanı yaratma fikrine odaklandıklarını ifade ediyorlar. Onların deneyimleri özelinde, seyirci bu değişimlere hızla adapte olmuş; seyircinin kolay uyum sağlamasını, bu zamana kadar gerekli koşulları özenle sağlamaya çalışmalarına bağlıyorlar. Eylemleriyle mekân fikrini paralel yürüterek zihinsel olan ile fiziksel olanı bir bütün halinde inşa ettiklerini ve seyircinin de böylece ikna olduğunu belirtiyorlar. Bu bütünlük fikrini kısmen Peter Brook’un boş alan kuramı üzerine kurgulamışlar. Boş alanın enerjisiyle dolması ve bu enerjiyi yayması gerektiğini, bunu da parçaları tutarlı biçimde bir araya getirerek yaptıklarını ifade ediyorlar.

Büyük prodüksiyonların ardında büyük sermayelerin ve kuruluşların olduğunu ifade ederek bundan kaçınmaya çalıştıklarını ifade ediyorlar. Bunu bir karşı duruş olarak değil, tercih olarak açıklıyorlar. İlk kuruldukları tarihten itibaren kendilerini kontrol edebilecek mekânizmalardan kaçındıklarının ve çok büyük kitlelere oynama hedefi koymadıklarının altını çiziyorlar. Dolayısıyla bugün geldikleri noktayı, şehirdeki on altı yıllık yolculuklarının sonrasında, basitin ve sade olanın arayışı olarak ifade ediyorlar.

Oyuncuların Deneyimi Üzerine⁵¹

Oyuncu, *Prudencia Hart*'ı ilk olarak DOT'un Kanyon'da olduğu zaman, 2018-19 yıllarında oynadıklarını belirtiyor.⁵² Dolayısıyla oyunun Kemberburgaz Kent Ormanı'na taşınması, teknik anlamda pek çok şeyin değişmesini gerektirmiş. Oyunun kostümleri, dekorları, aksesuarları gibi tüm unsurlarının kapalı mekâna göre tasarlanmış olduğunu belirtiyor.

Bu nedenle ormana geçtiklerinde oyun için yeni bir konsept yaratmaları gerekmiş. Kapalı mekânda takım elbiselerle oynadıkları oyun açık alanda gündelik ve spor kıyafetlerle oynanarak, oyunda yaratılmak istenen algı yeniden tasarlanmış. Ormanda sahne alanı olarak kullandıkları zeminin taş olması nedeniyle takılmamak ve rahat hareket edebilmek için kostümlerinin bir parçası olan topuklu çizmeler yerine spor ayakkabı giymeyi tercih etmişler. Zaman zaman soğuk nedeniyle palto da giymişler. Açık alandaki sahne bölgesinde, seyirciler oyuncuların etrafında dairesel bir yörüngede konumlandığı için, sahneyi kullanım biçimleri de farklı yönlerde bakacakları şekilde değişmiş. Bu doğrultuda dekor yerleşimleri de dairesel alana uygun biçimde düzenlenmiş. Kanyon'da üç sıra masayla kurulan oturma düzeniyle bar atmosferi yarattıklarını, ormanda ise meydan sahneye karşı dairesel oturma düzenine geçtiklerini belirtiyor. Oyunun kurgusunda ise bir değişiklik yapılmamış.

Orman için teknik detayların mobil yollarla çözülmesi sağlanmış. Portatif aydınlatmalar kullanılmış. Hiç ışık olmayan bir alan olması nedeniyle oyuncuların ve sahne alanının net görebilmesi için aydınlatmaların oyunculara çok yakın konumlandırıldığını ve zaman zaman aydınlatmalara çarptıklarını ifade ediyor. Burada önemli noktanın, bu tip durumları kaldırabilecek oyunlar oynamak olduğunu belirterek *Prudencia*'nın böyle bir oyun olduğunu,

⁵¹ Gizem Güçlü ile 18 Mayıs 2022 tarihinde yapılan çevrimiçi görüşmeden derlenen bilgiler aktarılmıştır. Gizem Güçlü, pandemi sürecinde DOT'un Kemberburgaz Kent Ormanı'ndaki tiyatro alanında 2020 senesinde *Prudencia Hart* ve *Bir Tuhaf Dibe Vurma Öyküsü* ile Limon Limon Limon Limon Limon oyunlarında oynamış. Daha çok sayıda oynanması nedeniyle ağırlıklı olarak *Prudencia Hart* oyunundaki deneyimleri üzerinde durulmuştur.)

⁵² Kısaltma: *Prudencia Hart* (*Prudencia Hart* ve *Bir Tuhaf Dibe Vurma Öyküsü*).

aksaklıklar bakımından kontrolde tutmanın kolay olduğu bir oyun olduğunu ifade ediyor. Ses ile ilgili olarak ise açık alanlarda genelde mikrofon kullandığını fakat bu oyunda kullanmadıklarını ifade ediyor; normalde de mikrofon kullanımına alışık olmadığını, buna ek olarak *Prudencia*'nın insanlarla iç içe, hareketli ve interaktif oynanan bir oyun olması nedeniyle mikrofon kullanımına sıcak bakmadığını belirtiyor. Sahne olarak kullandıkları alanın arkasındaki kulübelerin sesi yansıtma görevi gördüğünü ancak sahne alanının diğer tarafının bütünüyle ağaçlara bakmasının zaman zaman sesin kaybolmasına neden olduğunu belirtiyor. Ek olarak yine burada oynadığı *Limon* oyununun ise fazla hareket gerektirmeyen bir oyun olması, oyuncuların genelde ortada durduğu ve seyircilerin yakın mesafede etraflarına sıralandığı bir seyir düzenine sahip olması nedeniyle, *Prudencia Hart*'a göre mekânsal anlamda daha rahat oynadığı bir oyun olduğunu ifade ediyor.⁵³ Bu bakımdan her oyunun açık alanda oynanmaya eşit derecede uygun olmadığını, öte yandan bu kararların nasıl bir atmosfer yaratılmak istendiği; oyunun nasıl sahneleneceği ve rejinin nasıl olacağı ile direkt ilişkili olduğunu belirtiyor.

Oyuncu kendisinin farklı mekânlarda oynamayı seven ve yeni mekânları denemekten hoşlanan biri olduğunu belirtiyor. *Prudencia Hart* oyununu daha önce Kanyon'da kapalı mekânda çok kez oynaması ve oyunun komplike bir yapısının olması nedeniyle (kalabalık, hareketli ve müzikli) açık alana uyarlamasına alışmakta güçlük çektiğini fakat *Limon* oyununu rahatlıkla oynadığını ifade ediyor. Her yerin tiyatro mekânına dönüşebileceğini düşünüyor; ancak burada teknolojinin imkanlarının nasıl kullanılacağını da bu mekânın yaratımında önem teşkil ettiğini ifade ediyor. Antik Yunan'da nasıl yapıldıysa, açık alanda da her yerin sahneye dönüşme potansiyeli barındırdığını düşünüyor. Kent Ormanı'ndaki oyunlarda açık alanda oynamanın

zorluklarını da deneyimlediğini ve farklı denemelerin hoşuna gittiğini ifade ediyor. Zorluklara rağmen salon dışında pek çok yerin sahne olarak kullanılabileceğini düşünüyor. Açık alandaki

⁵³ Kısaltma: *Limon Limon Limon Limon Limon Limon*.

tiyatroların kökeninin Antik Yunan'daki meydan sahnelere dayandığına, ormanda bir tiyatro sahnesi meydana getirme fikrinin de kökeninin bu noktayla ilişkilendiğine dikkat çekiyor.

Oyuncu, ormanda oynamaya dair teknik sorunların zaman içinde çözülebilir olduğunu, açık alanda tiyatro yapmanın sürdürülebilir olduğunu düşünüyor. Bir tek hava koşullarına müdahale etmenin mümkün olmadığını belirterek burada önemli olanın seyirci olduğunun altını çiziyor. Hava koşulları seyirci için sorun teşkil etmediği müddetçe çözümsüz bir konu kalmadığını belirtiyor. Bu alana da seyircilerin montları ve battaniyeleriyle hazırlıklı geldiklerini ve bu deneyimin kendileri için özel olduğunu ifade ettiklerini belirtiyor.

7.2. ŞEHİR-DOĞA İKİLİĞİNDE BİR ARA DURAK: KENT ORMANI

Tiyatronun Yeni Mekânları

Sahne sanatları, sahne ve mekânla ilişkisini hali hazırda pandemiden çok önce sorgulamaya başlamış ve salon-sahne düzeni dışında yeni fiziksel kurguların peşine düşmüştür. Bu arayışa Türkiye'den bir örnek olarak 2013 yılında kurulan TiyatroPOL topluluğu verilebilir. TiyatroPOL ekibinden Halaçoğlu, mekâna özgü tiyatro yaptıklarını belirterek, 2014 yılındaki ilk oyunları *Teklif*'i yaptıklarında Türkiye'de henüz mekâna özgü oyunların az sayıda olduğunu belirtmiştir (Yıldız, 2020). "Mekâna özgü tiyatro", çok basit bir ifadeyle; belirli bir mekânın dinamikleriyle hemhal olmuş bir hikâyenin o mekânda oynanması olarak ifade edilebilir. Örneğin TiyatroPOL'ün son oyunu olan *Çok Uzak Çok Yakın*, bir belediye otobüsünde geçer ve oyun Kadıköy İskelesi'nden kalkan bir belediye otobüsüne seyircilerin toplu taşıma kartına benzeyen bir kart basarak binmesi sonrasında otobüsün hareket etmesi ile başlar (Şekil 7.3).



Şekil 7.3. TiyatroPol'ün, 28 Mart 2022'de gerçekleşen, *Çok Uzak Çok Yakın* oyununun oynandığı otobüs.⁵⁴

Farklı bir örnek olarak, Çıplak Ayaklar Kumpanyası'nın şehrin dışında bir hayat ve sanat alanı olarak pandemi öncesinde, 2017-2018 senelerinde, hayal ederek yola çıktıkları ve kolektif bir biçimde inşa çalışmalarını halen sürdürdükleri çak/ARAZİ örneği verilebilir.⁵⁵ İznik'te Samanlı Dağı'nda kurdukları arazi sahnesi ve yaşam alanı, tiyatro ve farklı sanat dallarının bir arada ve gündelik yaşamla iç içe olduğu, kentten ve kent hayatının alışkanlıklarından uzak yeni bir yaşam anlayışı geliştirme çabası olarak yorumlanabilir.



Şekil 7.4. ÇAK'ın inşa ettiği platform, Samanlı Dağı, 2020 (Kasım).⁵⁶

⁵⁴ Fotoğraflar yazara aittir.

⁵⁵ Çıplak Ayaklar Kumpanyası. (2018). Arazi. <https://ciplakayaklar.com/arazi/>. [Son erişim tarihi: 18.06.2020]

⁵⁶ ÇAK'ın inşa ettiği platform, <https://cakarazi.tumblr.com/archive> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Yurt dışından bir örnek olarak ise 2000 yılında kurulan Rimini Protokoll'den bahsedilebilir. Etkileşimin ve teknolojik araçların kullanımını önemseyen topluluğun temel amaçlarından biri, gerçekliğe yeniden bakabilmek için tiyatronun olanaklarından faydalanmak ve bu olanakların potansiyellerini araştırmaktır. Dolayısıyla teknolojiden faydalanarak tiyatro deneyimini yeniden şekillendiren ve böylece günlük yaşantıda farklı bir alan açan işleriyle ön plana çıkarlar.⁵⁷ Bu işlerine bir örnek olarak *Remote X* serisinden bahsedilebilir; 2013 senesinden beri dünyanın pek çok farklı şehrinde gerçekleşen bu seri 2021 yılında İstanbul'da gerçekleşmiştir. İstanbul sokaklarında şehirle kurulan ilişkinin sorgulandığı, katılımcıların kulaklıklar ile yapay zekayı temsil eden bir ses eşliğinde yolculuğa çıktığı bir deneyim sunar (Şekil 7.5).

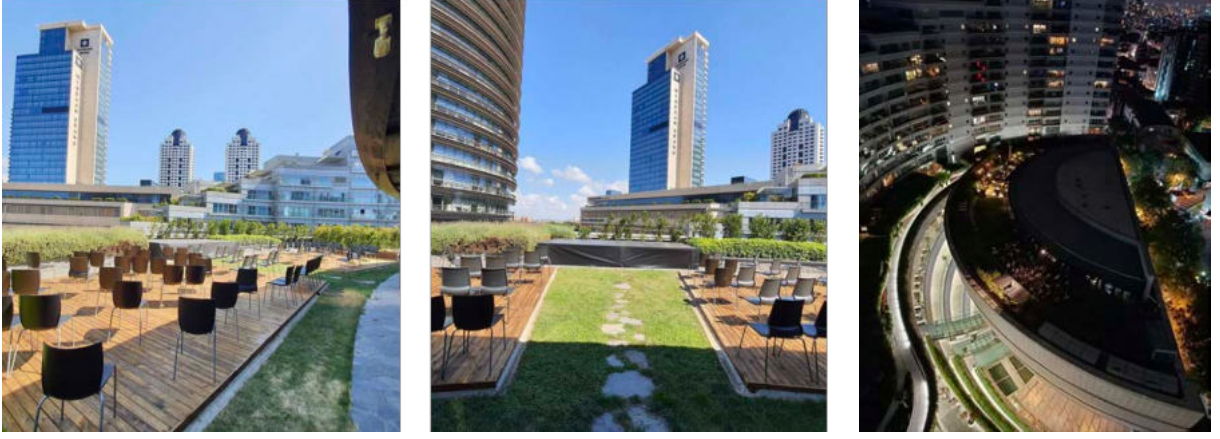


Şekil 7.5. *Remote İstanbul*'dan bir görsel, Rimini Protokoll, 2021.⁵⁸

Covid-19 pandemisi ise tiyatro ve performans sanatındaki mekânsal arayışlara yönelik girişimlerin sayısının ve görünürlüğünün arttığı bir sürecin başlangıcı olmuştur. 2020 ve 2021 senelerinde yasakların Türkiye'de kademeli bir biçimde azaltılmasının ardından tiyatrolar yeniden açılmaya başlamıştır. Hann Sahne'nin 22 Temmuz 2020'den itibaren yaz ayları boyunca İstanbul'da Kanyon AVM'nin terasını açık hava sahnesine dönüştüren oyunları bu örneklerden biridir. Yüksek katlı yapı ve gökdelenlerin yoğun biçimde bulunduğu Levent bölgesinde konumlanan AVM'nin terasındaki sahne alanı, kentle direkt ilişki içinde, yüksek katlı yapıların arasında açık bir sahne olarak konumlandırılmıştır (Şekil 7.6).

⁵⁷ Rimini Protokoll. (2020). (<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/about>) [Son erişim tarihi: 18.06.2020]

⁵⁸ *Remote İstanbul*'dan bir kare, <https://www.beykozkundura.com/remoteistanbul> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]



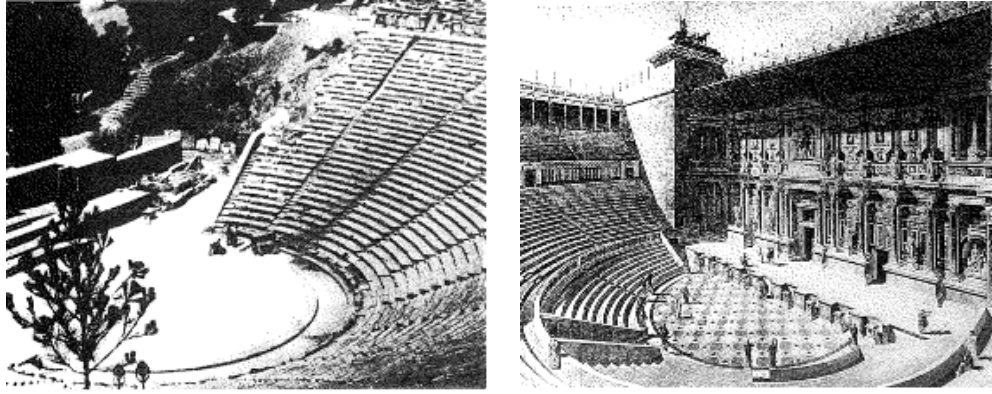
Şekil 7.6. Hann Sahne'nin Kanyon Teras'ta gerçekleşen oyunları için sahne/mekân düzenlemeleri.⁵⁹

Bu örneklerin benzeri arayışlara sahip, pandemi öncesi ve sonrasında pek çok alternatifte dünya genelinde ulaşılabilir. Dot Tiyatrosu, hali hazırda var olan bu arayışlarını pandemi çerçevesinde bir çözüm yolu olarak değerlendirmiş ve alternatif bir mekân üretme yoluna gitmiştir. Bu noktada, sahne-salon ilişkisinin nasıl bir mekânsal kurguyu ifade ettiğine bakmak, bu arayışların anlamlandırılmasına yardımcı olabilir. Bu bağlamda tiyatro sahnesinin, güncel halinin hangi aşamalardan geçtiğine dair kısa bir tarihi incelenecektir.

Yunan ve Roma tiyatrosu sahne yapıları incelendiğinde, farklı işlevlerin öncelik olması nedeniyle farklı sahne yapılanmaları görülse de sahnelerin ortak yönleri, kent içinde tam anlamıyla kapalı olmayan fakat sınırları belirli alanlar tayin etmeleridir. Antik Yunan'da tiyatro mekânları, seyircinin rahat görüşünün sağlanması için, henüz eğimi sağlayacak inşa ve teknik bilginin yetersiz olmasından ötürü yamaçlara konumlanır (Uysal, 2016). Üzeri açık yapılar olan Yunan tiyatrolarında, hava koşullarının izin verdiği zamanlarda oyunlar sahnelenir (Temel, 2010).

⁵⁹ Hann Sahne-Kanyon Teras, https://www.instagram.com/p/CC6WbY-AMKg/?utm_source=ig_web_copy_link [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Roma tiyatrosu Antik Yunan'dan farklı olarak inşaat tekniğinin gelişmesi ile yamaçlara değil, eğimsiz arazilere inşa edilmiştir (Uysal, 2016). Alçak sahneler ve arkalarındaki zengin süslemeye sahip olan fon duvarları (scaenae frons) ile kent içinde üstü açık fakat sınırları belirli alanlar tanımlarlar (İçoğlu, 1994). Roma sahnelerinin her iki yanında yer alan kanatlar sahnenin bir iç olarak sınırlarını belirginleştirir, aynı zamanda aktörlerin giyinme odalarına ulaşımını sağlayan girişlerden birini oluşturur (1994). Bu kanatların varlığı, seyircilerin ve oyuncuların dış dünya ile görsel iletişimini keserek, oyuna ve atmosfere odaklanmalarına katkı sağlar (Altunbeğ, 2019). Bu özellikleri ile değerlendirildiğinde Yunan tiyatroları daha çok bir açık hava yapısı olarak tanımlanabilecekken, Roma tiyatroları mimari yapıları gereği içeride olma hissiyatının daha belirgin olduğu yapılar olarak tanımlanabilir (Şekil 7.7).

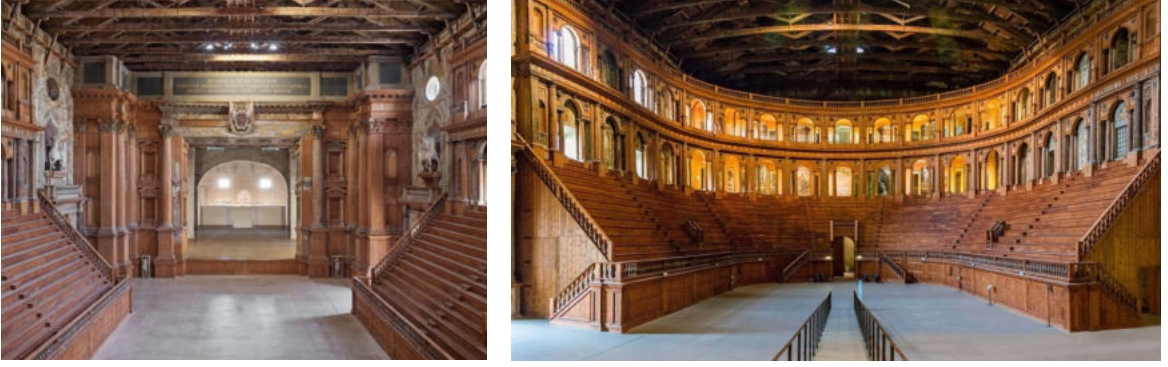


Şekil 7.7. Epidauros'taki Antik Yunan tiyatrosu (solda) ve Ostia Roma tiyatrosu (sağda).⁶⁰

Ortaçağ'a gelindiğinde ise görsel anlamda çok çeşitli sahne kullanımlarından bahsedilebilir. Oyunlarda farklı mekânların sahnede eş zamanlı olarak gösterilmesi gerekliliği nedeniyle, aynı alandaki platformlar üzerine farklı yerleri temsil eden dekorlar kurulmuştur (Temel, 2010). Böylece eşzamanlı olarak oyunlarda farklı mekânlarda geçen sahnelerin canlandırılması sağlanır. Rönesans'ın erken tarihlerinde ise oyunlar sarayların bahçe ve avlularında geçici sahne kurgularıyla sahnelenirken, tiyatroya artan ilgi ve talep sonucu on altıncı yüzyılın sonunda mekânsal olarak kapalı tiyatrolar inşa edilmeye başlanır (Brockett, 2000).

⁶⁰ Epidauros'taki Antik Yunan tiyatrosu ve Ostia Roma tiyatrosu. Görseller Oscar G. Brockett'in *Tiyatro Tarihi* kitabından alınmıştır.

Günümüze kadar kalması nedeniyle modern sahnenin ilk örneği olarak kabul edilen İtalya'nın Parma şehrindeki Farnese Tiyatrosu (Şekil 7.8), 1618 yılında tamamlanmıştır (2000).



Şekil 7.8. Farnese Tiyatrosu; sahne (solda) ve seyir yeri (sağda), 1618, Parma.⁶¹

Oyun ve izleme dinamiklerinin etkili olduğu sahne ve tiyatro mekânı kurguları, önce Antik Yunan'da yamaçlara kurulu açık alanlar olarak başlayıp, Roma'da yapılaşarak gelişmiş, Rönesans'ta ise kapalı mekâna dönüşerek günümüze kadar gelen sahne düzeninin ilk örneklerini oluşturmuştur. Tiyatro mekânlarının sınıflandırılması, genel olarak seyirci ve oyun alanının ilişkisine dayanır ve bu sınıflandırma doğrultusunda Izenour'a göre sahne tipleri yaygın olarak dört grupta toplanır: Çerçeve/ kutu/ İtalyan sahne, meydan/arena/orta sahne, açık/Elizabeth sahne, podyum/ koridor sahne (Izenour'dan aktaran Özel, 2020, 98). Bu tipler içinden, modern çağda uzun yıllar varlığını koruyarak günümüzde hala kullanılan 'çerçeve sahne'ye sahip tiyatro mekânlarına pek çok şehirde rastlanabilir (Şekil 7.9).⁶²

⁶¹ Farnese Tiyatrosu; sahne ve seyir yeri. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Parma-teatro-farnese-in-national-gallery.jpg#/media/File:Parma-teatro-farnese-in-national-gallery.jpg>
https://artsandculture.google.com/story/YQWREkQJZi_rLg [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

⁶² Çerçeve sahne: Seyircinin sahneden düz bir hat ile ayrıldığı ve sahneye tek cephesinden baktığı sahne türü. Sahnenin diğer cepheleri teknik ihtiyaçlar için kullanılır. (Uysal, 2016)



Şekil 7.9. Çerçeve sahne örneği, Harbiye Muhsin Ertuğrul Sahnesi, İstanbul.⁶³

Tiyatro mekânını yeniden düşünen ve sorgulayan örneklerden bölümün başında bahsedilmiştir. Bu girişimlerin pandeminin çok öncesinde başladığı düşünüldüğünde, bireylerin gündelik yaşamlarında kent ile kurdukları ilişkinin dönüşmesinin, sanatın mekânla olan ilişkisine de yansıdığı söylenebilir. İnsan, kent ve kamusal alanlar ile büyük ölçekli ve tüketim odaklı yapılaşmanın artması sonucu azalan fiziksel ilişkisini, farklı mekân kurgularıyla yaratmak arzusunda olabilir. Bu örneklerin kimi daha küçük çaplı ve geçici olmuş veya henüz düzenli şekilde işler duruma gelememiştir. Bu noktada DOTOrmanda örneği, pandemi sonrası Türkiye sınırları içerisinde açık alanlarla ilişki kuran örnekler arasında, bulunduğu konumda göçebe olmayan bir yerleşim sergilemesi yönüyle öne çıkar. Bu bağlamda tiyatro mekânını yeniden ele alan ve bu girişimi sürdürülebilir biçimde ortaya koymaya gayret eden bir örnek olarak ele alınacaktır.

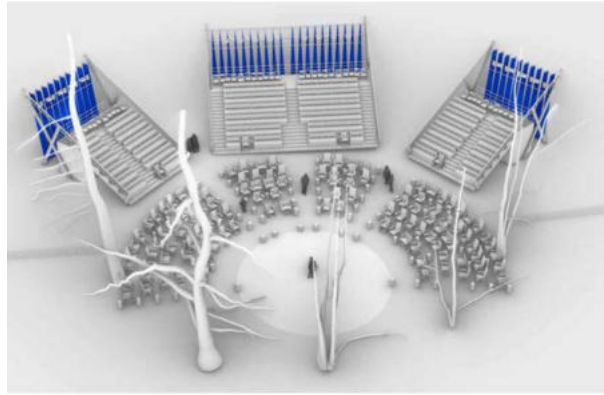
Ormanı Mesken Tutmaya Çalışmak

Dot Tiyatrosu'nun ormana yönelimi, şehir hayatıyla ilgili sorgulamalarına pandeminin eklenmesiyle gerçekleşmiştir. Pandemiyle çoğalan açık alana taşınma talepleri, insanları

⁶³ Çerçeve sahne örneği, Harbiye Muhsin Ertuğrul Sahnesi, İstanbul.
<https://www.cnnturk.com/2010/kultur.sanat/diger/01/16/iste.yeni.muhsin.ertugrul.sahnesi/559679.0/index.html>
[Son erişim tarihi: 16.06.2022]

modern şehir hayatının dinamiklerinden uzaklaştırarak daha mütevazı koşullarda sakin bir hayat akışını deneyimlemeye yönlendirirken, bir yandan hikâye anlatma eyleminin özündeki yerle ilişkisini, açık alanları ve doğayı anımsatır. Dot Tiyatrosu Türkiye’de ormanda bu ölçekte bir tiyatro alanının ilk ve şu an için tek örneğini sunuyor görünse de özellikle pandemi sonrası dünyada benzeri bir eğilimin olduğu görülebilir.

Suffolk merkezli Red Rose Chain, hali hazırda uzun yıllardır açık alanda tiyatro deneyimi sunan bir tiyatro topluluğudur. Theatre in the Forest konseptiyle sürdürdükleri açık alanda tiyatro deneyimlerinin yeni bir örneği olan pop-up tiyatro alanını, 2022 yılında, 59 Productions ve National Trust iş birliğinde hayata geçirmeyi hedeflemektedirler (Şekil 7.10). İngiltere’de Sutton Hoo arkeolojik alanında kurulacak olan bu tiyatro alanı, pandemide güvenli ve erişilebilir alanlar yaratmaya dair bir araştırma sürecinin nihai ürünü olarak tasarlanmıştır (Wiegand, 2021).



Şekil 7.10. Sutton Hoo’da kurulan pop-up tiyatro alanının tasarım görseli.⁶⁴

⁶⁴ Sutton Hoo’da kurulan pop-up tiyatro alanının tasarım görseli, <https://redrosechain.com/wp-content/uploads/2021/07/The-Stage.pdf> [Son erişim tarihi: 02.08.2022]

Benzer mantıkta yerleşik bir örnek olarak ise yine İngiltere’de bulunan Thorington Tiyatrosu’ndan bahsedilebilir (Şekil 7.11). Bu tiyatro alanı, Suffolk’ta ormanlık bir bölgede, 2. Dünya Savaşı zamanında yapılan bombalamalarda oluştuğu düşünülen bir kraterde, bir amfi tiyatro topoğrafyasına kendiliğinden izin vermesi sayesinde yerleşilerek inşa edilmiş ve 2021 yazında seyirci ile buluşmuştur (Thorington Theatre, 2021). İnsanların iç mekânda tiyatro seyretmekten çekinmesi nedeniyle kısa zamanda talep gören bir alan haline geldiği belirtilmiştir (“Thorington”, 2022).



Şekil 7.11. Yapım aşaması, Aralık 2020 (solda). Sahnenin bitmiş hâli, Haziran 2021 (sağda).⁶⁵

Pandemiyle meydana gelen güncel örneklerden farklı olarak, tiyatronun sahne dışında açık alanlar ve doğa ile ilişkisini ortaya koyan örnekler bakıldığında; on altıncı yüzyıldan itibaren kapalı tiyatro mekânlarının inşa edilmeye başlandığı bilinse de on dokuzuncu yüzyılda ormanda gerçekleşen tiyatro gösterimlerine rastlanır. Tiyatroda meydana gelen bu gelişmenin izini süren Carlson, *Places of Performance* isimli kitabında, şehir sokaklarının, meydanların ve bazı kentsel boşlukların tiyatronun kurumsallaşmasıyla, Rönesans’tan itibaren çeşitli popüler eğlencelere terk edildiğinden bahseder. Ancak modern tiyatrodaki gelişmeler sonucunda, deneysel yöntemleri tercih eden ve konvansiyonel tiyatro mekânlarının dışında kalan şehre ait bölgelerin

⁶⁵ Yapım aşaması ve sahnenin bitmiş hâli, <https://www.thoringtontheatre.co.uk/about> [Son erişim tarihi: 02.08.2022]

kullanımını teşvik eden yönetmenlerin girişimiyle, şehrin ve açık alanların yeniden tiyatroya kavuştuğundan söz eder (Carlson, 1989). Bu yönelimde payı olan romantik bakış açısına sahip teorisyenlerin gerçekliğe olan ilgisine değinerek Victor Hugo'nun düşüncelerini aktarır: Hugo'ya göre oyuncular canlandırdıkları karakterlerin gerçekliğini mekânın etkisinin de yardımıyla seyirciye tam olarak ulaştırabilir (Hugo'dan aktaran Carlson, 1989; 27, 28).

Carlson, Hugo'nun bu düşüncelerinin takipçileri tarafından öncelikle ormanlarda veya bazı iç mekânlarda gerçeğe yakın kusursuz sahne düzenleri yaratılarak hayata geçirildiğinin, on dokuzuncu yüzyılın sonlarında ise deneysel yönetmenler tarafından sahne ve tiyatro mekânının tamamen dışında bir gerçeklik arayışına dönüştüğünü aktarır. 1884 yılında Pastoral Players tarafından Londra'daki Coombe Ormanı'nda sahnelenen *As You Like It* oyunu, bu arayışların bir sonucudur (1989) (Şekil 7.12).



Şekil 7.12. Orlando rolünde Lady Archibald Campbell (solda). Rosalind rolünde Eleanor Calhoun (sağda).⁶⁶

⁶⁶ Orlando rolünde Lady Archibald Campbell ve Rosalind rolünde Eleanor Calhoun, <https://shakespeareandbeyond.folger.edu/2019/07/09/shakespeare-outdoor-pioneers-summer-tradition/> [Son erişim tarihi: 02.08.2022]

Bu örneklerin ardından Dot Tiyatrosu'nun ormanı mesken tutma çabasına bakıldığında, tiyatro sanatının tiyatro mekânı dışındaki alanlarla ve doğa ile ilişkisine yönelik bir arayışın izleri okunabilir. Bunun yanı sıra, irdelenmesi gereken diğer nokta, modern şehir hayatının ve tüketim toplumunun kurallarından bir nebze uzaklaşma çabasının nasıl hayata geçirilmeye çalışıldığıdır.

Metropollerdeki hız, mütemadiyen bir yere yetişme hissiyatı, mekân, obje ve işlerin tüm detayıyla bitmiş biçimde tasarlanması, insanın da beden ve zihin olarak mükemmelleşmeye çalışması giderek başa çıkılamaz bir noktaya doğru yol almaktadır. Bu çevrenin içinde tüketici özne olan insanın kendisi de bir tüketim nesnesine dönüşmektedir. Doğaya dönük yaşam arzusunun özellikle son zamanlarda toplumların büyük kesimi tarafından kucaklanmasının önemli nedenlerinden birinin metropol hayatının geldiği nokta olduğu düşünülebilir; modern yaşam ve tüketim dinamikleri, insanı benliğinden uzaklaştıran bir noktaya sürükler.

Modernizmin getirdiklerinin neredeyse iki yüz yıl önce kitaplara konu edilmesine bakılırsa, günümüzde yarattığı tahribatın seviyesi daha iyi anlaşılabilir. Modern toplumu dayattığı kurallar ile eleştiren, doğada özgürce ve hayatın bilincine vararak yaşanacağını savunan Thoreau'nun, iki yıl boyunca yaşadığı Walden Gölü'nün kıyısındaki kulübede, doğada ve basit yaşamaya dair düşüncelerini dile getirdiği Walden isimli kitabı 1854 yılında yayımlanmıştır. Thoreau'nun on dokuzuncu yüzyılda söylediklerinin, bugünü anlamlandırmakta ne kadar isabetli olduğunun görülmesi şaşırtıcıdır. Thoreau, hayatın ayrıntılarla ziyan olduğunu söyler; toplumun lüks harcamalar peşinde mahvolduğundan ve tüketimin hayat amacı olarak yüceltilmesinden bahseder (1854).

Bugün gelinen noktada, her şeyin bir tüketim malzemesine dönüştüğünü veya dönüşebileceğini söylemek abartılı bir yaklaşım olmaz. Bu düşünceler, sanatın da tüketilebilir bir metaya dönüşmesi bağlamında, DOT'un neden büyük prodüksiyonlardan kaçındığını anlamaya yardımcı olabilir. Büyük yapımların ardındaki sermayenin karşılanabilmesi eserin belirli oranda satılmasını gerektirir. Bu gereklilik de eserin üretimini ve içeriğini etkileyen bir unsur haline gelir. Dolayısıyla DOT'un bu durumdan kaçınması, her ne kadar sistemin içerisinde yer almak durumunda kalsa da izlemeye çalıştığı alternatif yola dair bir ipucudur. Thoreau'nun bahsettiği biçimde tüketime dayalı hayat amacından, kendi koşulları içinde mümkün olduğu kadarıyla, uzak kalmaya çalışmışlardır.

Simplicity, simplicity, simplicity! I say, let your affairs be as two or three, and not a hundred or a thousand; instead of a million count half a dozen, and keep your accounts on your thumb-nail (Thoreau, 1854, 1318).⁶⁷

Thoreau'nun sadelik ve basitlik çağrısı, fazlalıkları azaltarak, niceliklerin azalıp niteliğin arttığı, kontrolü kolay bir yaşantıya işaret eder. Böylece yaşamın daha özgün ve anlamlı olması mümkün hale gelir. DOT'un, Thoreau'nun ifadesiyle, "parmakla sayılabilecek" sayıda seyirciye ve küçük mekânlarda oynaması, oyunları istedikleri doğrultuda ortaya koyabilmelerini sağlamıştır. Ancak bugüne kadar mekân seçimleri deneysel yapılarının bir parçası olsa da Kent Ormanı'ndan önceki son mekânlarının bir AVM içerisinde yer alması, tüketim mantığının en somutlaşmış yapılarından birinde konumlandıklarını gösterir. Nitekim DOT Kanyon'un son bulması, mekânın sürdürülmesindeki ekonomik koşulların yetersizliği/zorluğu nedeniyle gerçekleşir. Ormanı mesken tutmaya çalışmak fikri, belki de DOT'un kuruluşundan bu yana savunduğu ve hayata geçirmeye çalıştığı değerlerin en somutlaşmış halidir.

⁶⁷ "Basitlik, basitlik, basitlik! Sorun edindikleriniz yüz veya bin değil, iki veya üç olsun; hesaplarınızı parmakla tutun ve bir milyon yerine yarım düzine sayın" (Çeviri yazara aittir).

Anker'in anlatımıyla Thoreau'nun Walden Gölü'nün yanında inşa ettiği kulübe (Şekil 7.13), temelde tasarıma, mimarlığa ve şehirciliğe bir karşı geliştiri; tasarlanmış bir yapıdan ve daha ötesi süs'ten uzak durmak gerektiğini savunur (2003). Thoreau'ya göre detaylardan, pahalı mobilyalardan, büyük mekânlardan kaçınmak gereklidir; yapay bir dünyadan uzaklaşmak için öncelikle tasarlanmış olandan arınmak gerekir.



Şekil 7.13. *Walden* kitabının kapağında Thoreau'nun göl kenarında inşa ettiği kulübenin bir resmi.⁶⁸

DOT bağlamında, her ne kadar doğaya, sade ve basit olana bir yönelim söz konusu olsa da bütünüyle ekonomik, sosyal ve yapılı çerçevenin dışına çıkabilmiş bir yapılanmadan söz etmek mümkün değildir. Bu bakımdan, Thoreau'nun düşünceleri, ancak özünde ulaşılmak istenen bir çeşit doğaya dönüş idealinin nasıl olabileceğinin zihinlerde canlanması bakımından referans alınmıştır.

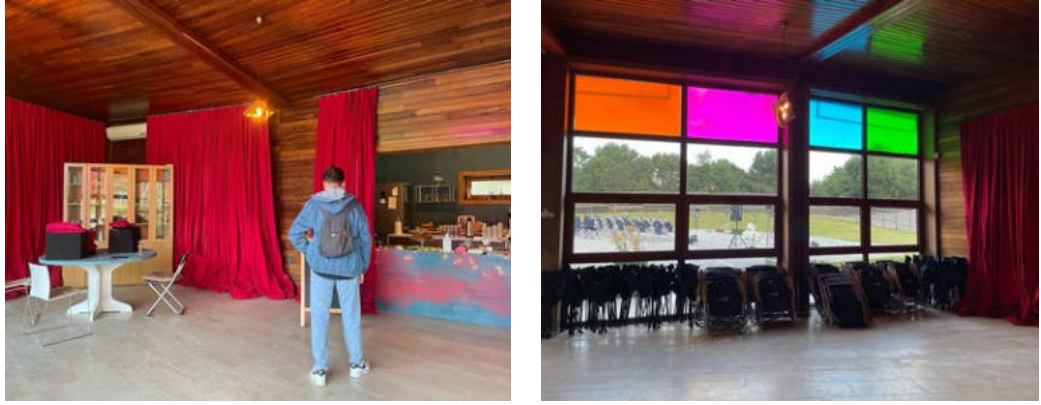
DOT'un yerleşkesinde basit yapılar görülebilir (Şekil 7.14). Halihazırda orman alanında İBB tarafından çocuk köyü olarak kullanılmak üzere yapılmış bu yapılar, Dot Tiyatrosu tarafından olduğu haliyle kullanılmıştır. Üç ana ahşap yapıdan birinin kulis/stüdyo, birinin mutfak/kafe

⁶⁸ Thoreau'nun inşa ettiği kulübenin resmi. <https://delphipages.live/tr/edebiyat/kurgusal-olmayan/walden> [Son erişim tarihi 16.06.2022]

olarak, diğ erinin de atölyeler için kullanıldığı belirtilmiştir (Ş ekil 7.15).



Ş ekil 7.14. İBB'nin Kemerburgaz Kent Ormanı'nda çocuk köyü için yapmış olduđu yapılar. Bu yapılar Dot Tiyatrosu'na sanat köyü olarak kiralanmıştır. Önlerindeki taş zemin, sahne alanı olarak kullanılmaktadır, herhangi bir platform inşa edilmemiştir.⁶⁹



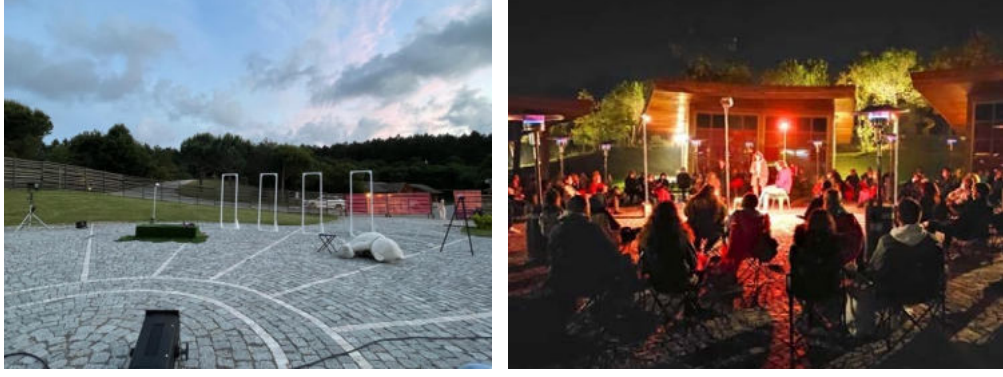
Ş ekil 7.15. Mutfak/kafe olarak kullanılan yapının içinden görüntü.⁷⁰

Oyunlar esnasında dekor ihtiyaçları basit çözümlerle karşılanmaya çalışılmış, detaylı ve süslü strüktürlere gidilmemiştir (Ş ekil 7.16). Buna ek olarak, ş arjlı aydınlatma armatürleri ve gerektiğinde ısıtıcılar kullanılmıştır; alana kulübeler dışında kalıcı bir strüktür kurmadan,

⁶⁹ İBB'nin çocuk köyü için yapmış olduđu yapılar. Fotoğraflar yazara aittir.

⁷⁰ Mutfak/kafe olarak kullanılan yapının içinden görüntü. Fotoğraflar yazara aittir.

taşınabilir araçlarla yerleşmeye ve seyirciler için seyri mümkün kılacak ihtiyaçların karşılanmasına çabaladığı gözlemlenir (Şekil 7.17).



Şekil 7.16. Kedi Cenazesi oyununa ait dekor ve taşınabilir aydınlatma armatürleri (Solda).⁷¹

Şekil 7.17. Aydınlatma armatürleri ve ısıtıcıların sahne alanındaki yerleşiminden bir kare (Sağda).⁷²

DOT ekibi, belediye tarafından yapılmış bu alanı 2021 senesinde, bir seperatörle çevresinden ayırma ihtiyacı duymuştur. Bu durumu DOT'un mekân yönetmeni Ayşegül Beyazdağ şöyle ifade etmiştir: “Hiç istemediğimiz bir şeydi ancak çok ciddi piknikçi akınına uğruyoruz ve geldiğimizde bir anda oyun masalarımızı ve dekorlarımızı piknik masası olmuş bir şekilde veya oyun alanımızı otoparka dönüşmüş vaziyette buluyorduk. Bu nedenle alanı çitle çevirdik. Ancak ormanın dokusunu bozmayan bir çit olmasına özen gösterdik.”⁷³ (Şekil 7.18)

⁷¹ Fotoğraf yazara aittir.

⁷² Isıtıcı kullanılan bir oyundan bir görsel: <https://dotormanda.com/> [Son erişim tarihi 16.06.2022].

⁷³ Ayşegül Beyazdağ ile sosyal medya üzerinden yapılan yazışmadan edinilen bilgiler.



Şekil 7.18. Dot Tiyatrosu'nun alana eklediği separatörler. Panoda “Burası bir tiyatro alanıdır. Lütfen piknik yapmayınız!” yazmaktadır (Solda).⁷⁴

Bu ifadeden yola çıkılarak, her ne kadar müdahalesiz ve tasarlanmamış bir çevreye ulaşılacak istense de insanın kolektif biçimde yönlendirilmesi gereken bir alanda, asgari ölçüde sınırlara ve bölgelere ihtiyaç duyulduğu sonucuna varılabilir. Belirli ölçüde seyir düzeni yaratılmak istenildiğinde, bulunulan yerin tasarlanması bir ihtiyaç olarak belirmiştir.

Şehirde kapalı mekânlardan, ağaçlar içinde açık alana taşınan Dot Tiyatrosu'nun sonraki hedefleri arasında konfor koşullarından bazılarını sağlamaksızın, örneğin “yağmur altında ıslanılan bir oyun deneyiminin nasıl hayata geçirilebileceğini düşünmek” gibi sorular yer alır. Bu soruların çok daha ileri bir aşamasının, fiziksel müdahalelerin giderek azaldığı ve ortamdaki tek müdahalenin tiyatro yapma eylemi olduğu daha farklı bir mekân kurgusuna (veya kurgunun olmadığı bir yere) evrilmesi de mümkün olabilir.

Önceden gösterim programı yapmamaları, anlık karar vermeleri, hava koşulları nedeniyle her an oyunun iptal olabileceği bilinciyle yaşamaları gündelik hayatın kontrolünün kendilerinde olmadığını kabullenildiğine işaret eder. Bu kabulleniş, açık hava şartlarına maruz kalarak bu

⁷⁴ Fotoğraflar yazara aittir.

alandaki bulunmaya dair adaptasyon sürecinin sonucudur. Dekorlardaki sadeleşmeler veya oyuncuların sahne kostümleri yerine hava koşullarına uygun, rahat ve korunaklı günlük giysilerle oynamaları da bunun bir göstergesidir. Ağaçlar arasındaki bu alan gelişime açıktır; insanlar, eylemler, tiyatrolar bu alanın ritmine uyum sağlayabildikleri müddetçe buraya dahil olurlar. Şehirden farklı koşullara sahip bir mekân algısı söz konusudur.

DOTOrmanda'nın ardındaki düşünsel sürecin parçalarından biri de, kurucularının bahsetmiş olduğu, tiyatro yönetmeni ve yazarı Peter Brook'un "boş alan" teorisidir. Brook, *The Empty Space* isimli kitabına şöyle başlar:

I can take any empty space and call it a bare stage. A man walks across this empty space whilst someone else is watching him, and this is all that is needed for an act of theatre to be engaged (1996, 7).⁷⁵

Brook'un bu ifadesine göre basitçe izlemek ve izlenmek, teatral bir performansın temel unsurlarıdır. Bu bakış açısıyla, performansın gerçekleştiği herhangi bir yer de özünde sahne işlevi görür. Bu ifade, tez kapsamında incelenen tüm örnekler için geçerli olabilecek bir ifadedir. DOT örneği özelinde ormanda sahne kurgusu yaratılması bağlamında ele alınır. DOT'un bu alanda tiyatro yapmaya başlamasının Kemerburgaz Kent Ormanı'nın bu bölgesine daha fazla insanın yolunun düşmesini sağladığı düşünülebilir. Bu alanın üretilen, paylaşılan ve farklı etkinliklere mekân olmaya başlayan bir alana dönüşmesiyle kamusal kullanım çeşitliliğinin arttığını, kamusal kullanımın güçlendiğini söylemek mümkün olabilir. Ziyaretçiler için ormanın içinde herhangi bir yer olan bu alan, DOT'un kurgusu ile müşterek olarak kullanılan bir sanat alanına dönüşmüştür.

⁷⁵ "Herhangi bir boş alana sahne diyebilirim. Bir kişi, bir başkası onu izlerken bu boş alandan geçer ve bir tiyatro eyleminin gerçekleşmesi için gereken tek şey budur" (Çeviri yazara aittir).

DOTOrmanda, oyuncular oynarken eşzamanlı olarak aynı alanda bulunan seyirciler ile aşına olunan tiyatro geleneğine yakın bir örnek sunar. Tiyatrodaki bu fiziksel düzen, oyuncuların seyircilere ve seyircilerden oyunculara doğru bir etkileşim çemberini sahne alanı olarak işaretler. Brook'un sahneye dair dikkat çektiği noktalardan biri sahenin muhakkak hareketle ilişkilendirilmesidir. İki boyutla çalışan bir ressam ve üç boyutla çalışan bir heykeltıraşa ek olarak sahne tasarımcısını dört boyutla çalışan biri olarak tanımlar; bu dördüncü boyut harekettir ve zamanın geçişine işaret eder (1996). Hareket akışkan ve süreçle ilişkilidir. Dolayısıyla Brook'un görüşüne göre tiyatro, hareketin akışına seyircinin tanıklık etmesiyle anlam kazanır. Brook hareket ve zaman ilişkisi ile etkileşime vurgu yapar; bir sahne hareketle ve hareketin izlenmesi ile var olur ve bu eylemlerin tümü mekân algısını yaratan bir süreci ifade eder.

Brook, izleme eyleminin oyuna "yardımcı olan" anlamını barındırdığından bahseder. "Bir oyun izliyorum." (*J'assiste à une pièce.*) cümlesindeki eylemin kelime kökenine (*to assist*) işaret eder ve bu kelimenin "yardım etmek, asiste etmek" anlamına geldiğini ifade eder (1996; 173). Bu doğrultuda sahnede tanıklık edilen hareketi anlamlandırarak bir oyun çerçevesinde zevk almanın ve oyuna ilgi göstermenin, oyunu gerçek anlamda bir temsile dönüştürdüğünden bahseder. Seyirci tarafından oyuna sunulan bu zihinsel katkıyı, seyircinin oyunun gerçekleşmesine yardımcı olarak yorumlar. Bu görüşten yola çıkarak, DOTOrmanda'ya gelen tiyatro seyircisinin "oyuna bedenlen ve zihnen tanıklık etmenin ötesinde bir sorumluluğu" olduğundan bahsedilebilir: Tiyatro alanının bir orman içinde konumlanması ve açık havada bulunması nedeniyle, alana ulaşabilmek ve orada vakit geçirebilmek için kendisine gereken fiziki koşulları sağlamakla yükümlüdür. Dolayısıyla ormana gelişinden ayrılmasına kadar geçen süre boyunca, tiyatro salonundaki deneyime kıyasla farklı bir çaba göstermesi gerekir. Salondaki seyir deneyiminden farklı olan açık alanda bulunma halinin, seyirciyi yalnızca izleme eyleminin yeterli kıldığı bir öznenen, daha aktif bir özne pozisyonuna getirdiği düşünülebilir.

Daha Doğal Bir Yer

Bu bölümde Dot Tiyatrosu'nun doğada yer alma arzusu; içinde bulunduğu ormanın niteliğinin ve kent içindeki pozisyonunun incelenmesi üzerinden okunmaya çalışılacaktır. Bu doğrultuda ormada tiyatro yapmanın müdahalesiz biçimde ne ölçüde mümkün olabileceği sorgulanacaktır. Diğer örneklerde bu bölümde yürütülen mekâna dair kavramsal tartışmadan farklı olarak DOT'un tartışması, yeni bir kavramla ilişki kurulmadan bulunduğu bağlamın sorgulanması noktasında açığa çıkar. Çünkü DOTOrmanda, diğer örneklerden farklı olarak; seyirci-oyuncu-sahne üçgeninde köklü bir değişim önermez, bu üçgeni farklı bir mekâna taşır. Bu nedenle DOT'a özgü tartışma, bu yer değiştirmenin irdelenmesi üzerinden yürütülecektir.

Dot Tiyatrosu'nun yerleşmiş olduğu Kemberburgaz Kent Ormanı, İstanbul'un Eyüpsultan ilçesinde 5500000 metrekarelik bir alanı kaplayan bir kent ormanıdır. 2012 yılında Orman Bakanlığı tarafından İBB'ye kiralanmış, 2018'de işletmesi Boğaziçi Yönetim'e devredilmiştir.⁷⁶ 2019 senesine kadar atıl durumda bekleyen bu alanın 1500000 metrekarelik kısmı İBB tarafından yapılan düzenlemelerle 29 Ekim 2019'da halkın kullanımına açılmıştır (İBB, 2019). Bünyesinde yürüyüş parkurları, spor alanları, kültür ve sanat etkinlikleri için alanlar, kafe ve restoranlar bulunur.

Yapı yoğunluğunun arttığı, trafik, gürültü ve tüketimin egemen olduğu şehirlerde, kentlilerin rekreasyonel faaliyetleri gerçekleştirebilecekleri yeşil alanlara olan ihtiyaçları giderek artmaktadır. İstanbul'daki plansız yapılaşma, kentte yaşayanların bu ihtiyaçlarını belirgin şekilde ortaya çıkarır. Kent ormanları da dünya genelinde toplumun yaşam kalitesini yükseltmeye yönelik olarak düzenlenmiş, temel amacı rekreasyon olan; estetik, ekonomik ve çevresel fonksiyonlara sahip, doğal yollarla gelişen veya suni olan ormanlık alan, park ve

⁷⁶ Boğaziçi Yönetim. <https://www.bogaziciyonetim.istanbul/hakkimizda/> [Son erişim tarihi: 17.06.2022]

ağaçlık bölgelerden oluşur (Sağlam & Özkan, 2011). Kemerburgaz Kent Ormanı da İstanbul için bu ihtiyaçlara yönelik olarak kullanıma açılan ormanlık alanlardan biridir.

5 Mart 2013 tarihli Resmi Gazete’de yayınlanan Mesire Yerleri Yönetmeliği’ne göre Türkiye’de kent ormanlarının tanımı şu şekildedir:

D tipi kent (şehir) ormanı: Ormanların öncelikle sağlık, spor, estetik, kültürel ve sosyal fonksiyonlarını halkın hizmetine sunmak, aynı zamanda yurdun güzelliğine katkı sağlamak, toplumun çeşitli spor ve dinlenme ihtiyaçlarını karşılamak, turistik hareketlere imkân vermek ve teknik ormancılık faaliyetleri ile flora ve faunanın da tanıtılarak, özellikle çocuklar ve gençlere orman sevgisi ve bilincinin aşılması amacıyla izcilik, doğa yürüyüşü, bisiklet, binicilik ve benzeri etkinlikler ile kır lokantası, kır kahvesi, kültür evleri, yöresel ürün sergi ve satış yeri, amfi tiyatro, çeşitli mini spor alanları ve diğer rekreasyonel yapı ve tesisleri ihtiva eden, il ve ilçelerde ayrılan yerleri...ifade eder. (Resmi Gazete, 2013) ⁷⁷

Bu ifadeden de anlaşılacağı üzere, Türkiye’de kent ormanları sosyal faydaya hizmet eden alanlar olarak planlanmıştır. Kemerburgaz Kent Ormanı’nda da bu ihtiyaçlara yönelik düzenlemeler olduğu görülür. Dot Tiyatrosu bu orman içinde belediyenin sosyal amaçlar ile inşa ettiği yapıları bir bölgeye yerleşmiştir. DOT’la yapılan görüşmelerde bölgenin belediye tarafından ilk başta çocuk köyü olarak planlandığı ifade edilmiştir.



Şekil 7.19. Kemerburgaz Kent Ormanı’nda İBB tarafından çocuk köyü olarak yapılan ve DOT’a kiralanan alan.⁷⁸

⁷⁷ Resmi Gazete, (2013). <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2013/03/20130305-9.htm> (Madde 3, f Bendi).

⁷⁸ Kemerburgaz Kent Ormanı’nda İBB tarafından yapılan ve DOT’a kiralanan alan. <http://mimarcasanat.com/tiyatro/limon-limon.html> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]

Şekil 7.19'a bakıldığında, ormanın içinde hali hazırda yapılaşmış bölge görülür. Bu alan ahşap yapıları, arnavut taşlı zemini ve bölgeye ulaşımı sağlayan yolları ile ormanın içinde müdahale edilmiş ve tasarlanmış bir alana işaret eder. Kent ormanlarının şehirlerdeki düzenlenme mantığı ve bu fotoğrafta görülen yapılı çevre göz önünde bulundurulduğunda bu alanın müdahale edilmemiş doğal bir alan olduğunu düşünmek yanılgıya sebep olabilir. Burada önemli olan nokta şudur: DOT'un ormana taşınmasında; doğayla yaşama, doğayı anlama ve alışma olarak nitelenen süreçler, hiçbir müdahalenin bulunmadığı bakir bir ortamda değil, sosyal aktiviteler için düzenlenmiş bir yeşil alanda gerçekleşir. Her ne kadar bu alanın çevresinde veya bu bölgeye ulaşana kadar içinden geçilen kısımlarda daha yoğun bir yeşil alan ile karşılaşılıyor olsa da, buranın bir kent ormanı olduğu ve tiyatro yapılan bölgenin hali hazırda sosyal işleve sahip olması planlanan bir bölge olduğu unutulmamalıdır.

Öte yandan, DOT'un Kent Ormanı'na taşınıncaya değin bulunduğu mekânlar göz önüne alındığında ormandaki yerleşkeye, görece doğal, tasarlanmamış ve yapılaşmamış olarak bakılması da anlaşılabilir. Kanyon AVM veya Mısır Apartmanı ile kıyaslandığında Kemergaz Kent Ormanı'nın doğal olana yakın olduğu aşikardır. DOT, şehir merkezindeki kaotik yapılanmadan uzaklaşarak "geçmişe göre daha doğal olanın" arayışındadır. Bu şekilde bakıldığında buna ulaştığı; kent dinamiklerinden hatırı sayılır oranda kopmayı başardığı düşünülebilir.

Doğada müdahalesiz bir çevrede gerçekleşen bir oyunun/performansın nasıl olabileceğine dair bir örnek olarak Begüm Erciyas'ın Kalmthoutse Heide parkında (Belçika) gerçekleşen *Forest Silent Gathering* performansına bakılabilir (Şekil 7.20). "*Audio-social architecture*" olarak tanımlanan bu performans, bir grup katılımcının gün batımında ormanda toplanmasını ve kulaklıklar aracılığıyla takip ettikleri ses ile mesafeler üzerinden bir ilişkiler ağı kurmaya başlamalarını içerir. Ormana herhangi fiziksel bir müdahalede bulunmayan bu performansta tek fiziksel müdahale bedensel hareketlerdir. Bedene dayalı performans, ormanla kurduğu ilişkide kendi mekânsallığını üretir. Performans bitiminde katılımcıların yollarını bulup tekrar bir araya

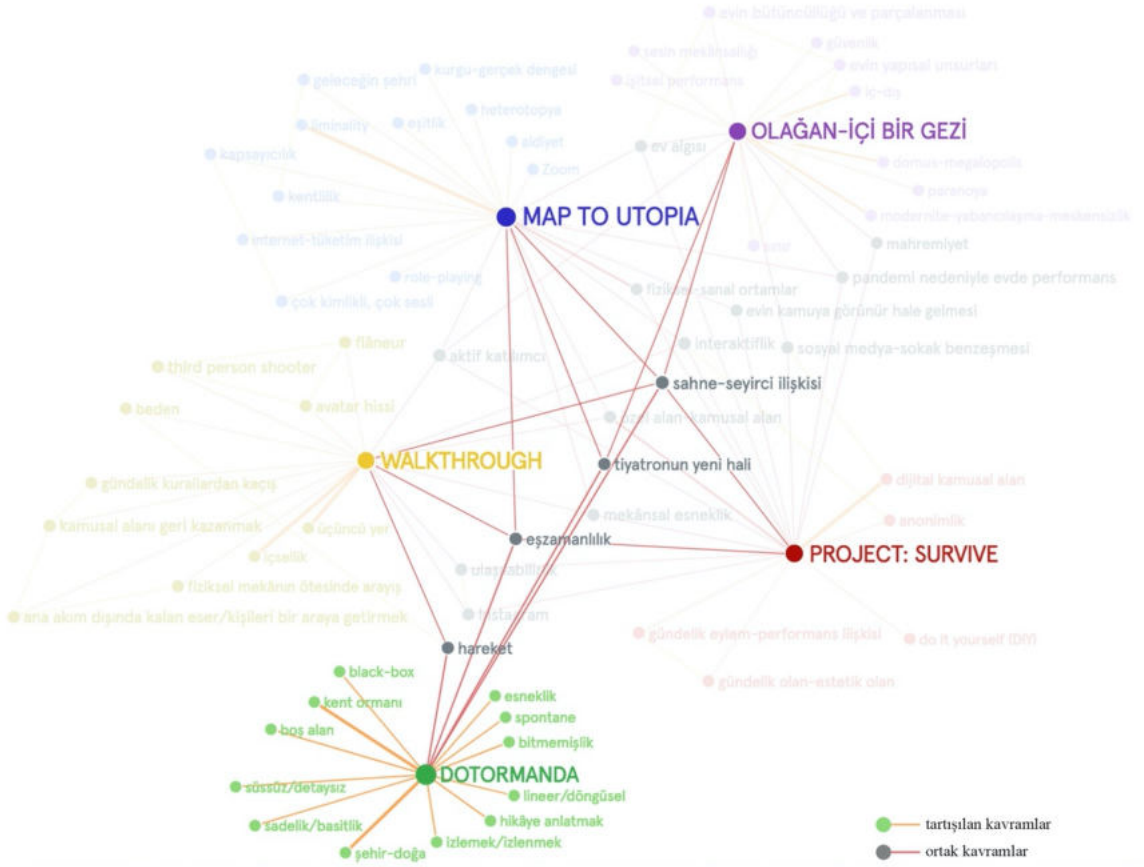
gelebilmeleri için bir noktaya yerleştirilen aydınlatma elemanı haricinde dışsal bir obje/eleman bulunmaz.



Şekil 7.20. *Forest Silent Gathering*, Begüm Erciyas, 2022.⁷⁹

Türkiye’de pandemide gerçekleşen açık alandaki tiyatro/performans örnekleri arasında DOTOrmanda, sürdürülebilir bir kurgu ortaya koyması nedeniyle seçilmiştir. Yerleştiği orman, konfor koşullarından tümüyle vazgeçilmeyen bir alandır fakat yine de kent dinamiklerine uzak bir çevreyi ifade eder. Şehirdeki herhangi bir açık alan yerine Kemerburgaz Ormanı’nın seçilmesinde, salt mekânsal değişiklik arzusunun daha köklü bir tavrın olduğu söylenebilir. Kurallar bakımından bir tiyatro salonu kadar sınırlanmayan, battaniyelerle oyun izlemenin doğal karşılandığı bir ortama yönelimden söz edilebilir. İhtiyaçlar ve tercihler, tiyatro yapma eylemini ortamın bu doğrultuda elverişli olduğu bir yere taşımıştır.

⁷⁹ *Forest Silent Gathering*, <https://www.begumerciyas.com/work/forest-silent-gathering-2022/> [Son erişim tarihi: 16.06.2022]



Şekil 7.21. DOTOrmanda'nın tartışmaya açtığı kavram/başlıklar ve diğer örnekler ile keşişimleri. (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

8. SONUÇ

Bu tezde, pandemi sürecinde mekânın kullanımındaki değişimler, tiyatro ve performans sanatı üzerinden okunmuştur. Mekânların kullanımındaki kısıtlamalar, evin ve açık alanların direkt veya dijital araçlar yoluyla performans mekânı olarak kullanımını meydana getirmiştir. Böylece bu alanlar atanmış işlevlerinin dışında eylemlere mekân haline gelmiş ve farklı mekânlara dair geçmiş deneyimlerin kesiştiği yeni durumlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu durumları üç grupta toplamaktayım:

- 1) Salt fiziksel mekânların kullanımıyla gerçekleşen oyunlar/performanslar
- 2) Fiziksel mekânda dijital araçlardan faydalanan fakat dijital araçların mevcut halleriyle yalnızca bir iletişim/ etkileşim ara yüzü olarak var olduğu oyun/performanslar
- 3) Doğrudan sanal ortamla ilişki halinde kurgulanan ve dijital araçların kullanımının buna göre tasarlandığı oyun/ performanslar

Bu çeşitlilik; yaşadığımız çevreye dair algılanan bazı kavramların da sınırlarının belirsizleşmeye başladığı durumlara işaret eder. Bu durumları tezde incelenen eserlerin mekân kavramına dair ortaya çıkardığı ikilikler üzerinden okumaya çalışıyorum. Bu ikilikleri iç-dış, fiziksel-sanal, özel-kamusal, içsel-kentsel ve şehir-doğa olarak ifade ediyorum. İncelediğim örneklerin, pandemi sürecinde mekâna dair nasıl bir bakış açısı geliştirdiklerini anlamaya çalışıyor ve mekânsal pozisyonlarını literatürle nasıl ilişkilendirebileceğimi araştırıyorum. Böylece, pandemi sürecinde tiyatro ve performans sanatı özelinde, mekân kullanımındaki değişime mimarlık penceresinden bakmaya çalışıyorum.

İncelemenin ilk örneği *Olağan-İç Bir Gezi*, temelinde iç-dış ikiliğini esas alarak evin güvenliğini tartışmaya açan bir işitsel performanstır. Performans, katılımcıların kendi evinde, bir ses kaydını kulaklık ile dinleyerek yönlendirmeler ve komutlar eşliğinde evlerini yeniden keşfetmek üzere çıktıkları yolculuktan oluşur. Metin, özel alan olarak evin ne derece güvenli

olduğunu sorgularken evi dışarıya açmak, parçalamak, evin sınırlarını aşmak gibi düşünceleri, evin kullanımı ve yapısal unsurları üzerinden irdeler. *Olağan-İçi Bir Gezi*'nin ses ile aktarılmak üzere kurgulanması, sesin bulunduğu yerin sınırlarının ötesine geçebilen, dolayısıyla farklı yerlerde mekânsallaşabilen bir unsur olarak ele alınmasına dayanır.

Oyunda güvenlik meselesinin yabancılar ve deprem üzerinden ele alınması, sorgulamanın ölçeğini üstü kapalı bir biçimde metropole taşır. Bu doğrultuda modern kentte mesken tutmak düşüncesi, Heidegger'in "mesken tutma"ya dair düşüncelerine ve Lyotard'ın domus ve megalopolis karşılaştırmasına dayanan bir okuma ile tartışılmıştır.

İkinci örnek *Map to Utopia*, kapsayıcılık konusunu önemseyerek geleceğin kentine yönelik bir fikir üretmeye çalışan, role-play deneyimi üzerine kurgulanmış interaktif bir performanstır. Performans bilgisayar/diz üstü bilgisayar/tablet üzerinden kullanılan Zoom programı ve bir telefon uygulaması üzerinden gerçekleşir. Oyuncular ile katılımcılar yazılı bir metin çerçevesinde bir araya gelerek atanmış karakterlerini oynarlar. Tüm katılımcılar, farklı sosyo-ekonomik statülere sahip bireyleri temsil ederek öncelikle semt, sonrasında kent ölçeğinde örgütlenir ve yaşadıkları kentin sorunlarına ortak çözümler üretmeye çalışırlar. Fiziksel ortamda aynı mekânda bir araya getirmenin mümkün olmadığı ölçüde farklı karakter tek bir "odaya" Zoom platformu sayesinde toplanır. Böylece kapsayıcılığın ve çok sesliliğin olasılıkları araştırılır. Bu projede, "evden deneyimlenen bir kent simülasyonu" yaratmak önemsemiştir. Bu nedenle katılımcıların sanal ortamda buldukları atmosfere ait hissetmeleri hedeflenmiştir.

Map to Utopia'da, oyunun oynanma yöntemi vesilesiyle fiziksel-sanal ikiliği ön plana çıkar. Oyunun iki farklı ortam arasında yer alması, her iki dünyanın dinamiklerinin dahil olduğu bir deneyim meydana getirir. Oyunun hem fiziksel hem sanal alandan beslenen "arada" hali, Gennep'in kökenlerini ortaya koyduğu liminal deneyimlerle ilişkilendirilmiştir.

Bir diğerk örnek olan *Project: Survive* ise insanların zor durumlarla başa çıkmak üzere tekrar ettikleri kişisel ritüellerin, sanatçı ve katılımcı tarafından Instagram üzerinde birlikte gerçekleştirilmesine dayanır. Sanatçının temel hedeflerinden biri, gündelik eylemlerin performatif bir yönünün olabileceğini düşündürmektir. Böylece kimsenin katılmaktan çekinmeyeceği bir deneyim yaratma amacındadır.

Sanatçı, belirli bir tarih aralığı boyunca ritüelleri kendi evinde her gün aynı saatte gerçekleştirerek Instagram’da canlı olarak yayınlar. Böylece evi performansın mekânına dönüşür ve kamuya görünür biçimde sanal ortamda yer alır. Performans, bu yönüyle özel-kamusal ikiliğinin tartışılmasına elverişli bir zemin oluşturur. Performansın internet ortamında yer alması, bu ortamın da kamusal alanın bir uzantısı haline gelmesi olarak yorumlanmış ve bu bölüm bağlamında “dijital kamusal alan” ifadesi tartışılmıştır.

Dördüncü örnek olarak seçilen *Walkthrough: Darağaç*, bilgisayar oyunlarındaki *third person shooter* mantığında tasarlanan bir performanstır. Katılımcılar, buldukları herhangi bir yerden Instagram’daki canlı yayına katılır ve performansçılardan birini seçerek komutlar verir. Verilen her türlü komuta açık olan performansçılar, zaman zaman kamusal alanda alışılmadık hareketler sergilemek durumunda kalırlar. Amaçlarından biri, özel alan-kamusal alana atanmış davranış biçimlerinin dışına çıkarak bu alanların sınırlarını sorgulamak ve ana akımın dışında kalan işlere/kişilere bir alan açmaktır. Böylece kaybedilmeye yüz tutmuş kamusal alanı yeniden kazanmaya yönelik kolektif bir eylem ortaya koyarlar.

Walkthrough’da, evinde veya başka bir mekânda bulunan bir zihinde üretilen komutların, sokakta bulunan bir beden üzerinden gerçekleştirilmesi, yalnızca bu iki kişinin algılayabildiği anlamlı bir mekânsallık üretir. Performanstan haberdar olan öznelerce anlaşılabilen bu alanın, kamusal bir iç yaratma potansiyeline sahip olduğu düşünülmüştür. Anlık olarak meydana gelen bu içleri anlamak üzere Soja’nın thirdspace kavramına başvurulur. Performans kapsamı gereği özel- kamusal ve iç-dış ikiliklerine değinir.

Son örnek olan DOTOrmanda, diğer oyun ve performanslardan farklı olarak tek bir performansa ya da oyuna değil, Dot Tiyatrosu'nun ormandaki yerleşkesine odaklanır. Bu alanın özelliği, tiyatro deneyimini ormanda bir açık alana taşımasıdır. DOT'un farklı mekânlarda tiyatro yapma arayışı, ekonomik koşulların ve şehir hayatının zorluğunun pandemiyle birleşmesi sonucunda, ormana yönelmiştir. Kemerburgaz Kent Ormanı'nda İBB tarafından yapılan bir alanı kiralayarak 2020 senesinden itibaren tiyatro alanı olarak kullanmaya başlamışlardır. DOT'un ormanda sunduğu deneyim, temel dinamikleri bakımından aşına olunan tiyatro biçiminden farklı değildir; ancak seyirci ve oyuncuların açık hava koşullarına uyum sağlamasını gerektiren karşılıklı bir çaba ve istek gerektirir. Bu noktada şehir hayatında alışılmış olan konfor koşullarının dışına çıkmak esastır.

DOT'un geçmişte İstanbul'un içinde konumlanan mekân seçimlerinden sonra ormandaki yerleşkeleri daha doğal olanın arayışına işaret etmekle birlikte yine de yapılı bir çevre teşkil eder. Dolayısıyla bu proje özelinde orman ve doğa olarak ifade edilen bölgenin aslında bir kent ormanı olup, planlanmış bir bölgeye işaret ettiğine dikkat çekilmek istenmiştir. Bunun için, gerçek anlamda doğada olmanın nasıl bir şey ifade edebileceğine dair bir bakış açısı sunması bakımından Thoreau'nun Walden Gölü kıyısındaki deneyimlerinden faydalanılmıştır.

Eserlerin incelenmesinde referans alınan ikilikler (Tablo 8.1) doğrultusunda, meydana getirdikleri yeni mekânsal durumlara dair kavramsal tartışmalar yürütülmüştür. Her bölüm özelinde yürütülen tartışma için seçilen kavramlar, eserlere dair bir sonuca varmaktan ziyade, eserlerin işaret ettiği mekâna dair ikiliklerin oluşturduğu yeni uzayı anlamak için kullanılmıştır. Her eser, kavramlar aracılığıyla bu uzaya bakmak için farklı mercekler sunar. Bu noktada ilk (*Olağan-İç Bir Gezi*) ve son örneğin (*DOTOrmanda*) incelemesinde, spesifik bir kavramla ilişkilenen bir tartışmadan ziyade mevcut durumun irdelenmesine yönelik bir tartışma gerçekleştirilmiştir. Bunun nedeni, her iki örneğin, buldukları bağlamı düşünsel alt yapılarına dayanarak tartışmaya açsalar da pratik anlamda gerçekleştikleri yer haricinde başka bir ortamla etkileşim göstermemeleri nedeniyle ikircikli bir mekânsal durumu barındırmamalarıdır. Yine de

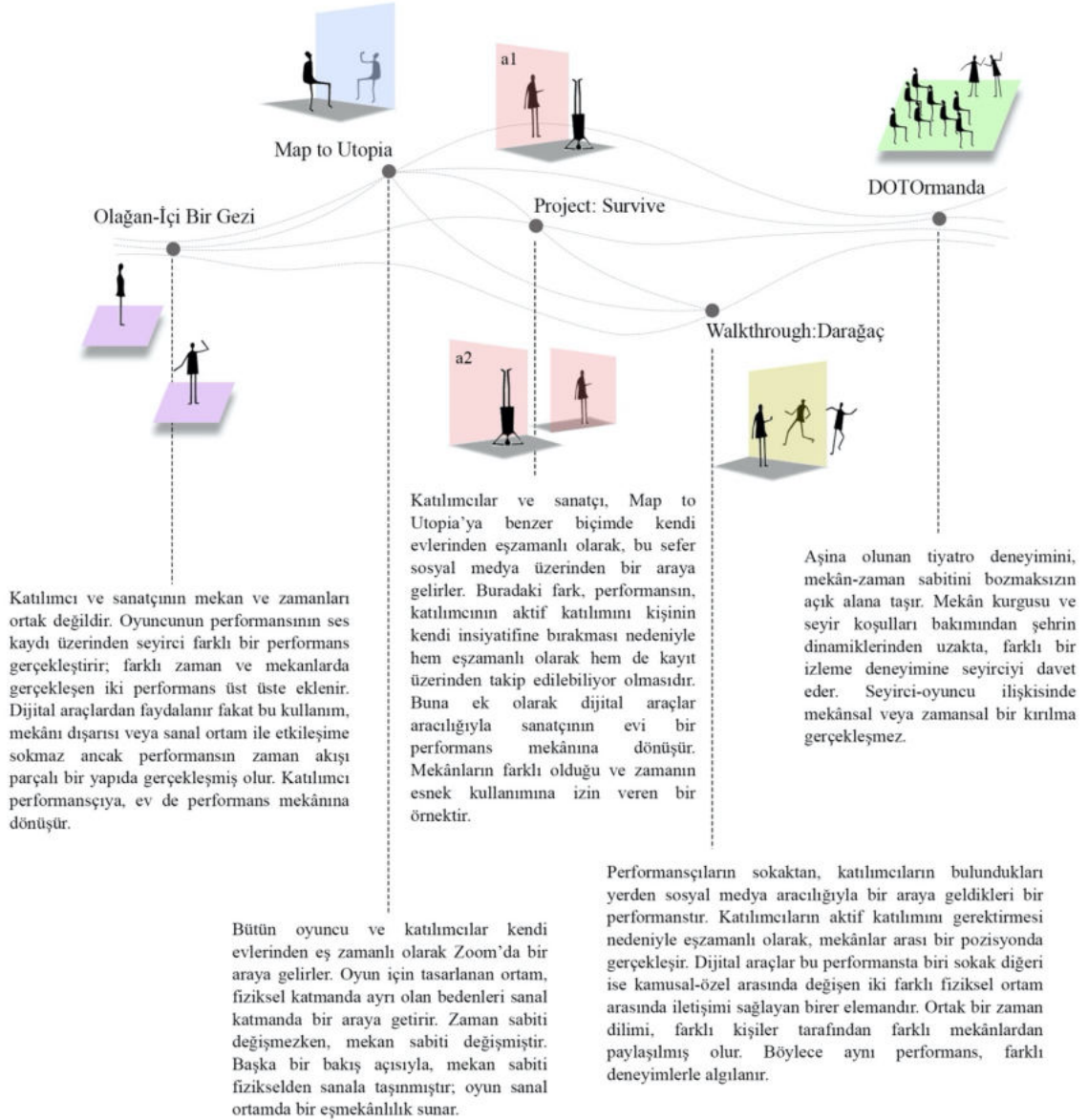
her ikisi de buldukları konuma dair yeni bir öneri getirmeleri nedeniyle bu zincirin parçası olarak seçilmiştir.

Oyunlar / Performanslar	Tartışmaya açılan ikilikler	Meydana gelen yeni durumları incelemek için başvurulan kavramlar, tanımlamalar	Değinilen diğer kavramlar
Olağan-İçi Bir Gezi	İç-dış	Mesken tutmak, domus, megalopolis	Güvenlik, mahremiyet, ev, iç, sınır, paranoya
Map to Utopia	Fiziksel-sanal	Liminality	Kentlilik, kamusalılık, heterotopya, electronic flâneur
Project: Survive	Özel-kamusal	Dijital kamusal alan	Anonimlik, gündelik, estetik, mahremiyet
Walkthrough: Darağaç	İçsel-kentsel	Üçüncü yer	İçsellik, flâneur, beden-hareket
DOTOrmanda	Şehir-doğa	Daha doğal olana dair bir arayış	Doğa, kent ormanı, boş alan, sahne-seyirci

Tablo 8.1. İkilikler ve değinilen diğer kavramlar. (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

Yeni mekânsallıklar incelendiğinde, mekânın kullanımındaki değişimin, beraberinde zaman-mekân birlikteliğinde kırılmaları da getirdiği gözlemlenir. Tiyatro ve performans sanatının temeli olan “aynı yerde aynı zamanda” ilkesi, pandemi döneminde sağlık önlemleri nedeniyle işleyemez hale gelmiştir. Aynı mekânda gerçekleşemeyen kimi performanslarda eşzamanlılık sürdürülebilirken, bazılarında sürdürülemediği gözlemlenir. Bu kırılmada zamanın ortaklığı da dağılmak durumunda kalır. Böylece zaman-mekân birlikteliğinin kırılmasından beslenen çeşitli alternatifler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu alternatiflerin, genel anlamda tiyatro ve performans sanatı çevrelerince kabul görüp görmedikleri veya nasıl sınıflandırılacakları hala tartışmalı olmakla birlikte; zaman-mekân kullanımının farklı kombinasyonlarını sunmaları, mekân tartışmaları bakımından önemlidir.

Seçilen beş örneğin her biri; zaman-mekânın sanatçı ve katılımcı özelinde farklı deneyimlenmesiyle kendine özgü bir kombinasyona ve buna bağlı olarak mekânsal açılıma sahiptir:



Şekil 8.1. Her örnek özelinde sanatçı ve katılımcının zaman-mekân deneyimine dair bir şema. (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

Bu örnekler, bütünüyle iç mekânda (evde) gerçekleşen bir performans ile başlayıp (*Olağan-İçî Bir Gezi*), açık alanda gerçekleşen bir performans ile son bulur (*DOTOrmanda*). Aynı zamanda bu sıralama, zaman-mekânın müşterek olmadığı bir noktadan başlayıp zaman-mekânın müşterek olduğu bir noktaya uzanır. Arada kalan örnekler ise zaman-mekânın müşterekliği veya

performansın mekânı bakımından daha ikircikli durumlara işaret eder. Örneklerin sunduğu bütün durumların arasındaki paralel okumalar eşliğinde ortaya çıkan ilişkisellik, pandemi döneminde tiyatro ve performans sanatı özelinde gözlemlenen zaman-mekân kırılmalarına dair şöyle bir tablo ortaya çıkarır:

Oyunlar/ Performanslar	- Mekân ortak değil - Zaman ortak değil	- Mekân ortak değil - Zaman ortak	- Mekân ortak - Zaman ortak değil	- Mekân ortak - Zaman ortak
Olağan-İçer Bir Gezi	X			
Map to Utopia		X		
Project: Survive	X	X		
Walkthrough: Darağaç		X		
DOTOrmanda				X

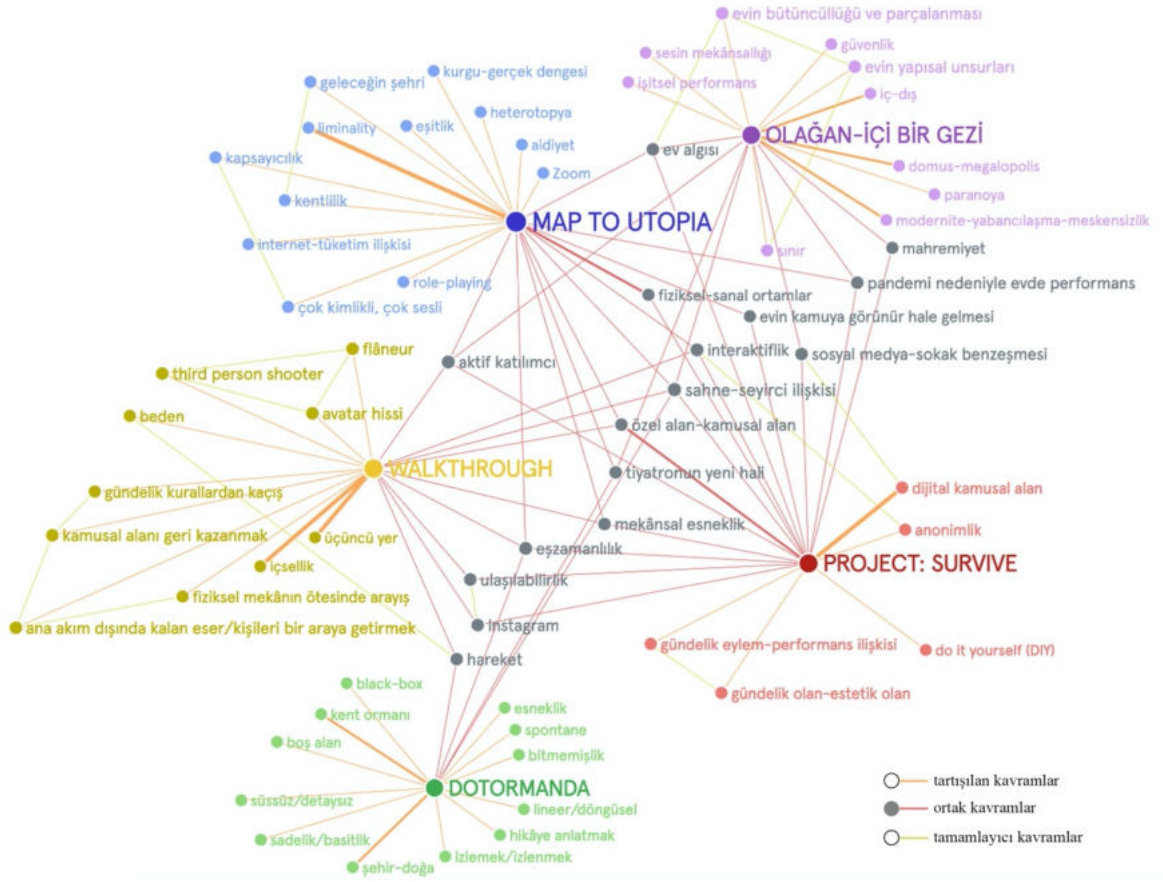
Tablo 8.2. Örneklerde gözlemlenen zaman-mekân kırılmaları. (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

Bu örneklerin, pandemi döneminde dünya genelinde ortaya konan eserlerin çeşitliliğini temsil etmesi mümkün olmamakla birlikte, Türkiye özelindeki işler arasında alternatif mekânsal eğilimleri yansıttığı düşünülmektedir. Bu örneklerin pozisyonu, mekân ve zamanın müşterekliği üzerinden okunmaya çalışıldığında, Tablo 8.2 ile karşılaşırız. Zaman-mekânın mümkün kombinasyonlarını barındıran bu tablonun bir sütunu boş kalmaktadır. Tablonun boş olan kısmı, bu tez çerçevesinde örneği olmayan bir alanı temsil eder: *Aynı mekânda farklı zamanların deneyimlendiği bir durum nasıl mümkün olabilir?*

Bu sorunun yanıtı içinde bulunduğumuz dünyanın fizik kurallarını aşan bir tartışmaya tekabül ediyor veya henüz denenmemiş bir rejeye işaret ediyor olabilir. Bu noktada tiyatronun zaman-mekânla ilişkisine dair enteresan bir tartışmaya doğru yol almak da mümkün olabilir. Çağdaş tiyatronun İngilizce karşılığı olan *contemporary theatre* ifadesinde *contemporary* sözcüğünün kelime kökenini incelediğimizde Latince *con* (...ile birlikte, ...ile beraber) ve *tempor* (time, zaman) olarak iki köke ulaşırız. Bu iki ifadenin birlikteliği esasen “zamandaş, zamanı eş olan” anlamına gelir. Bu noktada *contemporary theatre* ifadesinin anlamsızlaştığı öne sürülebilir

çünkü tiyatronun zaten eşzamanlılıkla karakterize olduğu anlayışı ön plandadır. Dolayısıyla bu ifade kendi içinde bir tekrarı barındırır. Bugün, zaman-mekân birlikteliğine dair temel kabullerin sınırlarının zorlandığı örneklerle karşı karşıyayız. Bu durumda zamanın ortaklaşmadığı koşullarda üretilen işlerin belki de tiyatro ve performanstan farklı bir kategoriye doğru yöneldiği veya tiyatro ve performans sanatında değişmez kabul edilen zaman-mekân sabitinin değişmeye ve dönüşmeye başladığı bir döneme girildiği düşünülebilir. Bu muğlak düşünceler, tiyatro ve performans sanatından bugün ne anladığımızı gözden geçirmek ve şemada boş kalan bölgeyi anlayabilmek adına bir denemedir.

Tezin amacı bu sorulara kesin bir yanıt vermektense ziyade örneklerin oluşturduğu şemayı soru işaretleriyle birlikte ortaya çıkarabilmektir. Bu tez çalışması, pandemi sürecinde tiyatro ve performans sanatı üzerinden mekânla kurulan ilişkinin nasıl değiştiği, geliştiği ve farklı alternatiflere evrildiği sorusuna mimarlık disiplini çerçevesinde bir yanıt arayışıdır. Bu süreci anlayabilmek için, Türkiye özelinde 2020 senesinden itibaren ortaya konan geniş yelpazedeki örneklerden faydalanılmıştır (Ek B). Çalışmanın sonucunda, farklı mekânsal durumları temsil eden beş örneğin, bir araya geldikleri düzlemde; iç-dış, özel-kamusal, fiziksel-sanal, içsel-kentsel ve şehir-doğa spektrumundaki tartışmalara nasıl bir katkıda bulduklarının ve böylece zaman-mekân birlikteliğinde nasıl kırılmalara işaret ettiklerinin tespit edilmesi hedeflenmiştir. Deneyimlenen durumların henüz yeni olması, bu tez çalışmasını, örneklerin mekân kavramı bağlamında ortaya koyduğu potansiyellere yönelik meraklı bir araştırma ve düşünme süreci olarak konumlandırır. Çalışmasının tamamlandığı esnada, pandeminin etkilerinin henüz azalmaya başladığı düşünülürse, mekânın yeni kullanım biçimlerinin potansiyelleri anlaşıldıkça, daha farklı alternatiflerin de üretilmeye devam edileceğini öngörmek mümkündür.



Şekil 8.2. Tüm örneklere ait kavram ilişkileri haritası (Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)

KAYNAKÇA

- Akcan, E.; Gümüş, K.; Yırtıcı, H., Yıldırım, Y. (2020). Bölünmüş Ekran. *Ege Mimarlık*, 107(3), 50-63. <https://www.egemimarlik.org/cevirim-ici-okuma/107/1489>
- Alpan, A. (2020, Haziran). Yaratıcı ve Kültürel Endüstriler, Teknoloji ve Yeni Kamusalıklar. *Spektrum*, 1, 35-36.
- Altunbeğ Turgut, C. (2019). *Roma Dönemi Şehircilik Anlayışı*, Çanakkale Araştırmaları Türk Yıllığı 17 (26), 273-302.
- Anker, P. (2003). The philosopher's cabin and the household of nature. *Ethics, Place and Environment*, 6 (2), 131-141. DOI: 10.1080/1366879032000130777
- Arısoy A. (2020, Ağustos). Mekândan Bağımsız bir Kentlilik. *Spektrum*, 2, 61-64.
- Arman, B. (2020). *Olağan-İçi Bir Gezi*, Yayımlanmamış senaryo metni. İstanbul.
- Artun, A. (2018). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi*. (4. Baskı). İletişim Yayınları.
- Attiwill, S. (2011, Ekim 24-26). *Urban Interior: interior-making in the urban environment*. [Makale sunumu]. IDA Congress Education Conference. Tayvan. [https://www.academia.edu/917258/Urban Interior interior making in the urban environment](https://www.academia.edu/917258/Urban_Interior_interior_making_in_the_urban_environment)
- Attiwill, S vd. (2015). Urban + Interior. *IDEA Journal*, 2-11. http://idea-edu.com/wp-content/uploads/2014/12/IDEA-Journal-2015_Final_Digital.pdf
- Aureli, V. P. (2011). *The Possibility of an Absolute Architecture*. The MIT Press.
- Avcı, F. Ş. (2021, Ağustos, 27). Instagram'ın arama algoritması nasıl çalışıyor, nasıl optimize ediliyor? *Hürriyet Gazetesi*. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/yazarlar/sinasi-furkan-avci/instagramin-arama-algoritmasi-nasil-calisiyor-nasil-optimize-ediliyor-41881863>
- Banerjee, T. (2001). The Future of Public Space: Beyond Invented Streets and Reinvented Places, *Journal of the American Planning Association*, 67 (1), 9-24, DOI: 10.1080/01944360108976352
- Berman, M. (2017). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. (Çev: Ümit Altuğ, Bülent Peker). (19. Baskı). İletişim Yayınları.
- Borden, I. (2008). Thick Edge: Architectural Boundaries and Spatial Flows. M. Taylor & J. Preston içinde, *Intimus* (s. 49-55) . John Wiley&Sons.
- Bottelli, Z. L. (2010). Inhabiting. Luca Basso Peressut ve diğerleri içinde, *Interior Wor(l)ds* (s. 265-270). Umberto Allemandi&C.

- Brockett, G. O. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (Çev: İnönü Bayramoğlu). Dost Kitabevi.
- Brook, P. (1996). *The Empty Space*. TOUCHSTONE, Simon & Schuster.
- Bull, M. (2005). No Dead Air! The iPod and the Culture of Mobile Listening, *Leisure Studies*, 24 (4), 343-355. DOI: 10.1080/0261436052000330447
- Burcharth, L. E., Söntgen, B. (2016). Introduction: Interiors and Interiority. İçinde, *Interiors and Interiority* (s. 1-16). De Gruyter.
- Camp II, M.J., Mauzy, A.C. (2009). The Athenian Agora: New Perspectives On an Ancient Site. American School of Classical Studies at Athens
- Candur, T. H. (2019). *Antik Çağ'da Agora* (Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi). <http://acikerisim.pau.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11499/3797/10264789.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carlson, M. (1989). *Places of Performance: The Semiotics of Theatre Architecture*. Cornell University Press.
- Colomina, B. (2017). *Mahremiyet ve Kamusalılık: Kitle İletişim Aracı Olarak Modern Mimari*. (Çev: Aziz Ufuk Kılıç). (İkinci baskı). Metis Yayınları.
- Crang, M. (2000). Public Space, Urban Space and Electronic Space: Would the Real City Please Stand Up?. *Urban Studies*, 37 (2), 301-317. DOI: 10.1080/0042098002203
- Çatalhöyük Araştırma Projesi. (1993). *Mimari*. <http://www.catalhoyuk.com/tr/sit/mimari>
- Çetin, D. (2016). *Domus ile Metropolis Arasında 'Mekân'*, L. Özgenel (Ed.) içinde, *MEKÂNLAR / ZAMANLAR / İNSANLAR: EVSELLİK, EV, BARINMA VE MİMARLIK TARİHİ* (s. 1-6). ODTÜ MF. ISBN: 978-975-429-354-8
- de Freitas, A.C. (2010). Changing Spaces: Locating Public Space at the Intersection of the Physical and Digital. *Geography Compass*, 4 (6), 630-643. 10.1111/j.1749-8198.2009.00312.x
- de Graaf, R. (2018). 43. The Captive Globe. İçinde *Four Walls and a Roof: The Complex Nature of a Simple Profession* (s. 459-466). Cambridge, MA and London, England: Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/9780674982758-044>

de Juan, S.A.J., (2001). *Civitas et Urbs: The Idea of the City and the Historical Imagination of Urban Governance in Spain, 19th-20th Centuries*. (Doktora Tezi, EUROPEAN UNIVERSITY INSTITUTE, Florence). <http://hdl.handle.net/1814/5969>

Demiral, S. (2020). Yani Rüzgar Her Şeyi Alıp Götürmeyecek. *Spektrum* 3, 13-16.

Downey, D., Kinane, I.& Parker, E. (2016). *Locating Liminality: Space, Place, and the In-Between*. İçinde, *Landscapes of Liminality: Between Space and Place* (s. 1-26). Rowman & Littlefield Publishers.

Duran, E.A. (2020, Nisan 23). *İş Hayatının Yeni Normali: Evden Çalışma*. Deutsche Welle Türkçe. <https://www.dw.com/tr/i%CC%87%C5%9F-hayat%C4%B1n%C4%B1n-yeni-normali-evden-%C3%A7al%C4%B1%C5%9Fma/a-53219366>

Eldem, H. S. (1954). *Türk Evi Plan Tipleri*. Pulhan Matbaası.

Emmelhainz, I. (2018). Sanat ve Kültürel Dönemeç: Özerk Sanatın ve Dava Sanatının Sonu Mu?. (Çev. T. Birkan, N. Öрге, E. Gen). A. Artun (Ed.) içinde, *Çağdaş Sanat ve Kültüralizm: Kimlik ve Estetik* (s. 171-187). İletişim Yayınları.

Feliz, N. (2016, Temmuz 1- Haziran 29). *Outside In/Inside Out:Extimacy and Public Space* [Makale sunumu]. Cross Americas: Probing Disglobal Networks, Santiago de Chile. <https://www.acsa-arch.org/proceedings/International%20Proceedings/ACSA.Intl.2016/ACSA.Intl.2016.24.pdf>

Foucault, M., Miskowiec, J. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, 16 (1), 22-27. <https://www.jstor.org/stable/464648>

Gates, C. (2011). Introduction: Goals, the approach, defining the city, determining dates, and some practical information. İçinde, *Ancient Cities: The Archaeology of Urban Life in the Ancient Near East and Egypt, Greece and Rome* (s. 1-10). Routledge.

Gennep, V. A. (1960). *The Rites of Passage*. (Çev: MONIKA B. VIZEDOM and GABRIELLE L. CAPFEE). The University of Chicago Press.

Günel, N; Küçükgüngör, E. (1997). ROMA HUKUKU'NDA İKAMETGAH (DOMICIUM) KAVRAMI. Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 46 (1), 121-127. https://doi.org/10.1501/Hukfak_0000000654

Habermas, J. (2018). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü* (Çev. Tanıl Bora, Mithat Sancar). (15. Baskı). İletişim Yayınları.

Harvey, D. (2010). *Postmodernliğin Durumu* (Çev: Sungur Savran). (5. Basım). Metis Yayınları.

Heidegger, M. (1971). Building Dwelling Thinking. M. Heidegger içinde, *Poetry, Language, Thought* (Çev: Albert Hofstadter). <http://faculty.arch.utah.edu/miller/4270heidegger.pdf>

Heidegger, M (2008). *Varlık ve Zaman* (Çev: Kaan H. Ökten). Agora Kitaplığı.

Hemkendreis, A. (2016). Inner and Outer Realms: Opaque Windows in Vilhelm Hammershøi's Interior Paintings. E. Lajer-Burcharth&B. Söntgen (Ed.) içinde, *Interiors and Interiority* (s. 297-312). De Gruyter.

Heynen, H. (2011). *Mimarlık ve Modernite: Bir Eleştiri* (Çev: Nalan Bahçekapılı, Rahmi Ögdül). (1. Baskı). Versus Yayınları.

Hisarlıgil Bolak, B. (2007). "Yer"leşmenin Düşümlenmesi: Geleneksel Anadolu Yerleşmelerinde "Ara"lar (Tez no. 222301). [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].

Hubbard, P. (2006). *City*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203392256>

İç İşleri Bakanlığı. (2020, Mart 16). *81 İl Valiliğine Coronavirus Tedbirleri Konulu Ek Bir Genelge Daha Gönderildi*. <https://www.icisleri.gov.tr/81-il-valiligine-koronavirus-tedbirleri-konulu-ek-genelge-gonderildi>

İçoğlu, G. (1994). Yunan ve Roma Tiyatrosu Sahne Binasında İşlev ve Mimari İlişkisi. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. <https://polen.itu.edu.tr/items/ae93e99b-eeed-4048-b1e2-de4d48587d7a>

İKÜMF. (2021, Mart 18). Kriz Sonrası Kentleşmeyi Yeniden Düşünmek Dijitalleşme, Kırsala Dönüş ve Atık Yönetimi. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/vHVgnVRs4dM>

İstanbul Büyükşehir Belediyesi. (2019, Ekim 22). "KEMERBURGAZ ULUSLARARASI KENT ORMANI" 26 EKİM'DE AÇILIYOR. <https://www.ibb.istanbul/arsiv/35929/kemberburgaz-uluslararasi-kent-ormani-26-ekim>

Karahan, S. (2021, Ocak 26). Uzaktan çalışma kalıcı hale geliyor. *HaberTurk*. <https://www.haberturk.com/uzaktan-calisma-kalici-hale-geliyor-2950849-ekonomi>

Karakaş, B. (2020, Eylül 17). "Devlet desteği gelmezse baharı görmemiz zor". <https://www.dw.com/tr/%C3%B6zel-tiyatrolar-devlet-deste%C4%9Fi-gelmezse-bahar%C4%B1-g%C3%B6rmemiz-zor/a-54967067>

Kaymaz Koca, S., Hale, J. (2017). ‘Üçüncü/Öteki Yer’ Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi: Mekânsal Bir Trilojinin İçinde Saklı Hikâyelerin Keşfedilmesi. *Megaron*, 12(3), 488-496. DOI: 10.5505/megaron.2017.93685

Kuban, D. (1995). *Türk “Hayat”lı Evi*. MTR.

Leach, N. (1998). *The dark side of the domus*, *The Journal of Architecture*, 3(1), 31-42, DOI: 10.1080/136023698374297

Leach, N. (2005). Introduction. N. Leach içinde, *Rethinking Architecture: A reader in cultural theory*. Routledge.

Leatherbarrow, D. (2002). Sitting in the City, or The Body in the World. G. Dodds&R. Tavernor içinde, *Body and Building: Essays on the Changing Relation of Body and Architecture* (s. 268-289). The MIT Press.

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (Çev: Işık Ergüden). Sel Yayıncılık.

Liotard, F.J. (1991). *The Inhuman: Reflections of Time* (Çev: Geoffrey Bennington, Rachel Bowlby). Polity Press.

Merleau-Ponty, M. (2004). *Basic Writings*. (Ed. T. Baldwin). Routledge.

Massey, D. (2001). *Space, Place and Gender*. (3. Baskı) University of Minnesota Press.

Mekân ve İnsan. (2019, Ekim 23). *Kamusal mekânda teknoloji*. [Video]. YouTube. https://youtu.be/hOT6CDa_3BU

Mekân ve İnsan. (2021, Mayıs 8). *Pandemide Bir Arada Olmak: Politik Eylemlilik, Dayanışma ve Mekânsal Temsilleri*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/yndFIdzA5Ck>

Mitchell, D. (1995, Mart). The End of Public Space? People's Park, Definitions of the Public, and Democracy. *Annals of the Association of American Geographers*, 85 (1), (Mar., 1995), 108-133. <http://links.jstor.org/sici?sici=00045608%28199503%2985%3A1%3C108%3ATEOPSP%3E2.0.CO%3B2-M>

Narlı, B.D. (2020, Kasım 20). *Kısıtlamalar restoran çalışanlarını vurdu*. <https://www.dw.com/tr/restoranlara-pandemi-k%C4%B1s%C4%B1tlamas%C4%B1-%C3%A7al%C4%B1%C5%9Fanlar%C4%B1-vurdu/a-55664011>

Oğuz, M., Uzunkaya, A. (2021). Kriz Bağlamında Mekânsal Kaymalar: Kullanıcı Deneyimleri ile Değişen Arayüz Tarifleri. *İdealkent*, 12 (Özel sayı), 146-180. DOI:10.31198/idealkent.880802

Orçun, B. (2022, Şubat 27). *Elektrik faturasını ödeyemeyen Moda Sahnesi karanlıkta kalabilir.* (<https://www.haberturk.com/elektrik-faturasini-odeyemeyen-moda-sahnesi-karanlikta-kalabilir-3358329>)

Öykü Sahne, *pandemide ödeyemediği kira borçları nedeniyle kapanıyor.* (2020, Ekim 28). Evrensel Gazetesi. <https://www.evrensel.net/haber/417511/oyku-sahne-pandemide-odeyemedigi-kira-borclari-nedeniyle-kapaniyor>

Özel, K. M. (2018). Performatif Mimari: Teatral Yerin Mekânsallığı. K. Karaboğa (Ed.) içinde, *Tiyatroda Zaman/Mekân* (s. 45-61). Habitus Yayıncılık.

Özel, K. M. (2020). Tiyatral Yerde Mekânsallığın Yaratılmasında Seyirci Ögesi ve Mimari Karşılıkları. G. Özaydın & S.T. Tezer (Ed.) içinde, *Mekânsallık: Sanat Üretiminde Eşzamanlılık Durumu* (s. 96-110). Yeni İnsan Yayınevi.

Özel, K. M. (2020, Temmuz 7). *İnternet'ten çevrimiçi yayınlanan "uzaktan" gösterilerin "burada" olma hâlleri.* Unlimited. <https://www.unlimitedrag.com/post/i-nternetten-%C3%A7evrimi%C3%A7i-yay%C4%B1nlanan-uzaktan-g%C3%B6sterilerin-burada-olma-h%C3%A2lleri>

Pain, R. vd. (2005). 'So Long as I Take my Mobile': Mobile Phones, Urban Life and Geographies of Young People's Safety. *International Journal of Urban and Regional Research*, 29 (4), 814-830.

Palumbo, L.M. (2000). *New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders.* Birkhauser-Publishers for Architecture.

Pandemi şartlarına dayanamayan TOY İstanbul veda ediyor. (2020, Eylül 14). Cumhuriyet Gazetesi. <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/pandemi-sartlarina-dayanamayan-toy-istanbul-veda-ediyor-1766015>

Prieto, E. (2012). *Literature, Geography, and the Postmodern Poetics of Place.* PALGRAVE MACMILLAN.

Sağlam, S., Özkan, Y.U. (2011, Ekim 26-28). *Kent Orman Kavramı ve Planlama Örnekleri* [Makale sunumu]. I. Ulusal Akdeniz Orman ve Çevre Sempozyumu, Kahramanmaraş, Türkiye. <https://doa.ogm.gov.tr/Yayinlar/Muhtelif%20Yay%20C4%B1nlar/2011%20Uluslararası%20Akdeniz%20Yay%20C4%B1%20Kapsam%20C4%B1nda%20I.%20Ulusal%20Akdeniz%20Orman%20ve%20C3%87evre%20Sempozyumu%20Bildiriler%20Kitab%20C4%B1.pdf>

Scott, K. (2016). Parade's End: On Charles-Antoine Coypel's Bed and the Origins of Inwardness. E. Lajer-Burcharth&B. Söntgen (Ed.) içinde, *Interiors and Interiority* (s. 17-48). De Gruyter.

Soja, W. E. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Blackwell Publishers.

Söntgen, B. (2016). Mariology, Calvinism, Painting: Interiority in Pieter de Hooch's Mother at a Cradle. E. Lajer-Burcharth&B. Söntgen (Ed.) içinde, *Interiors and Interiority* (s. 175-194). De Gruyter.

Süar, A. (2017). Sosyal Medyanın Geleneksel Reklam Araçlarına Göre Hedef Kitle Belirlemedeki Avantajları. AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology, 8 (28), 21-44. DOI: 10.5824/1309-1581.2017.3.002.x

Sykora, K. (2016). Touch Screen: Skin as a Shifter between Body, Space, and Image in the Work of Birgit Jürgenssen. E. Lajer-Burcharth&B. Söntgen (Ed.) içinde, *Interiors and Interiority* (s. 347-366). De Gruyter.

Tanju, B. (2008). Zaman-Mekân ve Mimarlıklar. A Şentürer, Ö. Berber & F. Uz Sönmez (Ed.) içinde, *Zaman Mekân* (s. 168-185). YEM Yayınları.

Temel, S. (2010). *Yeni Bir Alternatif Mekân Önerisi ve Bu Mekân İçinde Bir Oyun Tasarımı (Proje Sunumu)*. [Sanatta Yeterlilik Eser Metni, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/216761>

Tester, K. (2015). Introduction. İçinde, *The Flâneur* (s. 1-21). Routledge.

Thomassen, B. (2014). *Liminality and the modern Living through the in-Between*. Ashgate Publishing Limited.

Thoreau, D. H. (1854). Where I Lived, and What I Lived For. İçinde, *Walden; or Life In the Woods* (s. 1317-1322). Boston: Ticknor and Fields.

Thornington Theatre. (2021). *A new outdoor theatre nestled in Suffolk woodland*.
<https://www.thorningtontheatre.co.uk/about>

Thornington: The 'bomb crater' that created a theatre. (2022, 19 Haziran). *BBC News*.
<https://www.bbc.com/news/uk-england-suffolk-61804691>

Tilburg, V. C. (2020). Ancient Roman City Gates – Hubs in a Network. B. Busse, I. Warnke & J. Smith (Ed.) içinde, *Place-Making in the Declarative City* (s. 185-204). Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110634754-010>

Tiyatro Kooperatifi. (2021, Nisan 1). *TIYATRO KOOPERATİFİ'NDEN 27 MART DÜNYA TIYATRO GÜNÜ VESİLESİYLE BİR KEZ DAHA ACİL ÇÖZÜM ÇAĞRISI: ÖZEL TIYATROLAR YAŞAMA SAVAŞI VERİYOR!* <https://tiyatrokoooperatifi.org/acilcozumcagrisi/>

Turner, V. (1991). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. (7. Baskı) Cornell University Press.

Uysal, E. (2016). Değişen Sahne Olgusu ve Mekân Tasarımına Etkileri [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi].
https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/328233/yokAcikBilim_10117028.pdf?sequence=-1&isAllowed=y

Ünsal Gülmez, N. (2008). *METROPOLDE ÇEŞİTLENEN HANEHALKLARI VE KONUT* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi].
https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=bTo8HuoW0FHHTa2yK85byA&no=90T4pF5hG_wDJ17VxPCWDQ

Varlık, M. (2020, Temmuz 20). *Pandemi sırasında bağımsız tiyatrolar: “Her şey bir anda durdu!”* <https://t24.com.tr/k24/yazi/pandemi-sirasinda-bagimsiz-tiyatrolar-her-sey-bir-anda-durdu,2772>

Verschaffel, B. (2017). *The interior as architectural principle*. Palgrave Communications, 3(17038), 1-8. DOI: 10.1057/palcomms.2017.38

Virilio, P. (2005). The Overexposed City. N. Leach (Ed.) içinde, *Rethinking Architecture: A reader in cultural theory*. (s. 358-368). Routledge.

Wiegand, C. (2021, Temmuz 21). Theatre in the Forest outdoor venue to open at Sutton Hoo. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/stage/2021/jul/21/theatre-in-the-forest-outdoor-venue-to-open-at-sutton-hoo>

Willis, K., (2007). Sensing Place: New Media Technologies and Urban Space, Frers, L., Meier, L. (Eds.) içinde, *Encountering Urban Places; Visual and Material Performances in the City*. Ashgate Press, UK.

Yıldız, P. (2020, Eylül 2). Burcu Halaçođlu: “Kendimde Otosansür Mekânizmasını Hissediyorum”. *Tiyatro Dergisi*. <https://tiyatroidergisi.com.tr/burcu-halacoglu-kendimde-otosansur-mekânizmasini-hissediyorum/>

EK A: ESERLERE DAİR KÜNYE BİLGİLERİ

A.1. OLAĞAN-İÇİ BİR GEZİ

Gösterim tarihi: 14 Kasım 2020 ve 28 Aralık 2020

Gösterim mekânı & mecrası: <http://online.iksv.org> sitesi üzerinden yayınlanan ses kaydı

Süre: 40dk.

Kazan Dairesi

Yazan ve Yöneten: Barış Arman

Dramaturji: Özlem Hemiş

Ses Tasarımı: Hakan Atmaca

Oynayanlar: Funda Eryiğit, Yılmaz Sütçü, Yasin Çıray, Sevil Tufan

A.2. MAP TO UTOPIA

Gösterim tarihi: 25 Kasım Çarşamba 18:00

25 Kasım Çarşamba 21:00

26 Kasım Perşembe 18:00

26 Kasım Perşembe 21:00

Gösterim mekânı & mecrası: Zoom üzerinden çevrimiçi gösterim

Süre: 90 dk.

Ortak Yapımcılar: Platform Tiyatro & Fringe Ensemble

Konsept: Ceren Ercan, Frank Heuel, Mark Levitas, Annika Ley, Fehime Seven

Dramaturji ve Metinler: Ceren Ercan

Yöneten: Frank Heuel

Sanal Gerçekleştirme ve Sahne Tasarımı: Annika Ley

Oyun Tasarımı ve Geliştirme: Fehime Seven

Prodüksiyon: Mark Levitas

Ses Tasarımı ve Müzik: Ömer Sarıgedik

Akademik Danışman: Miguel Sicart, Güven Çatak

Oyun Tasarımı Asistanı: Maria Muszynska

Oyun Geliştirme Asistanı: Yusuf Işık

Proje Asistanları: Halil Ünsal, Ruth Baltes

Prodüksiyon Asistanları: Yiğit Efe Çetin, Selen Üçüncüoğlu, Sıla Demiral

Dijital Sahne Tasarım Asistanı: Buğra Erkenci

Dokümantasyon: Zeynep Dilan Süren

Oynayanlar (alfabetik sırayla): Alican Yücesoy, Elif Ürse, Ersin Umut Güler, Gizem Erdem, Okan Urun

A.3. PROJECT: SURVIVE

Gösterim tarihi: 06/04/2020 – 21/06/2020

Gösterim mekânı & mecrası: www.instagram.com/project_survive/ üzerinden canlı yayın.

Tür: Durational Performance Art

Süre: Her performans değişkenlik göstermekle birlikte yaklaşık 1-5 dk. arası.

Sanatçı: Batu Bozoğlu

Performistanbul – Stay(A)Live serisi kapsamında gerçekleştirilmiştir.

A.4 WALKTHROUGH: DARAĞAÇ

Gösterim tarihi: 21 Kasım 2020

Gösterim mekânı & mecrası: <https://www.instagram.com/tibiaxfibula/channel/> üzerinden canlı yayın.

Süre: 80 dk.

Sanatçı: Cansu Pelin İşbilen & Fatih Gençkal

Bir tibia x fibula projesi olarak gerçekleşmiştir.

A.5. DOTORMANDA

Kurucular: Özlem Daltaban, Murat Daltaban

Prudencia Hart ve Bir Tuhaf Dibe Vurma Öyküsü (*The Strange Undoing of Prudencia Hart*)

Yazan: David Greig

Yöneten: Murat Daltaban

Çeviren: Çiğdem Kaplangı

Oyuncular: Gizem Güçlü, Mert Öner, Şirin Kılavuz Sevinç, Esin Alpogan, Eylül Güntekin, Buse Şimşek, İdil Sezgin

Dekor ve Kostüm Tasarımı: Hande Tomris Kuzu

Hareket Tasarımı: Tan Temel

Işık Tasarımı: Cem Yılmaz

Yönetmen Yardımcısı: Başak Kara

Afiş Tasarımı: Haluk Tuncay

Proje Ekibi: Ahsen Eroğlu, Abdullah Cersel, Kübra Yılmaz

Ses ve Işık Operatörü: Can Kılınç

Mekân Yönetimi: Ayşegül Beyazdağ

EK B: TEZ KAPSAMINDA ARAŞTIRILAN ÖRNEKLER

	Eserin seyirciyle bulunduğu mecra	Proje adı	Canlı yayın/kayıt	Tür	Sanatçı/Yaratıcı	Üretim zamanı	Yeniden yapım/Yeni üretim	
1	Sosyal medya: https://open.spotify.com/show/0MKneITVib6WJeCCVurWmW?si=C-ZPLY7_SaCjEavh3GEkdw	K'nın Sesi		Ses tiyatrosu	Duygu Dalyanoğlu-Özlem Aslan	2020 Haziran	Yeni üretim	
2	Sosyal medya: https://www.storytel.com/tr/tr/ara-podactio	Çeşitli oyunlar	Kayıt (Stüdyo)		Podactio	2020 Eylül-Aralık	Yeni üretim/Yeniden yapım	
3	İnternet sitesi: online.iksv.org	Varlık			Podactio	2020 Kasım	Yeni üretim	
4	İnternet sitesi: online.iksv.org	Eften Püften Şeyler			Podactio	2020 Kasım	Yeni üretim	
5	İnternet sitesi: online.iksv.org	Lear Mutfakta (Kadro Pa)	Kayıt (Stüdyo)	Video performans	William Shakespeare / Simge Günşan	2020 Kasım	Yeniden yapım	
6	YouTube	Şov Devam Edemez			Platform Tiyatro	2020 Aralık	Yeni üretim	
7	YouTube	Olanaksız			Platform Tiyatro	2020 Aralık	Yeni üretim	
8	YouTube	Karantina 2020 Video Performans Serisi		Video performans	Şule Ateş	2020 Ağustos-Eylül	Yeni üretim	
9	Sosyal medya: https://www.instagram.com/bodyinperform/channel/	Beni ait olduğum eve götür!			Body In Perform	2020 Nisan	Yeni üretim	
10	Sosyal medya: https://www.instagram.com/bamistanbul/channel/?hl=tr	#Evde			BAM İstanbul	2020 Mart	Yeni üretim	
11	Sosyal medya: https://www.instagram.com/monologlarmuzesi/channel/?hl=tr	#EVDEKALAN	Kayıt (Ev)		Monologlar Müzesi	2020 Mart	Yeniden yapım	
12	Sosyal medya: https://www.instagram.com/monologlarmuzesi/channel/?hl=tr	#DJITALMONOLOG			Monologlar Müzesi	2020 Mayıs	Yeni üretim	
13	https://www.youtube.com/e/BGSTTiyatro/videos	Her Güne Bir Vaka			BGST Tiyatro	2020 Mayıs	Yeni üretim	
14	YouTube	Altyazıları Yüksek Sesle Oku			Video performans (İzleyicinin aktif katılımı gerekli.)	Onur Karaoğlu	2020 Mayıs	Yeni üretim
15	YouTube	Pandemic Macbeth	Kayıt (Açık alan)		Video performans	Tiyatro BeReZe	2020 Mayıs	Yeniden yapım
16	Zoom	Hikayelerimiz			Çevrimiçi performans	Ayşe Lebriz Berkem (Biteatral)	2021 Ocak-Nisan-Mayıs	Yeni üretim
17	YouTube	Macbeth Mutfakta				Kadro Pa	2020 Mart	Yeniden yapım
18	Zoom (İstanbul Fringe Festival)	Arkadaş Aramıyorum		Fitiko Kumpanya		2021 Eylül	Yeni üretim	
19	İnternet sitesi: online.iksv.org	Map to Utopia	Canlı (Evden)	Çevrimiçi performans (İzleyicinin aktif katılımı gerekli.)	Platform Tiyatro & Fringe Ensemble	2020 Kasım	Yeni üretim	
20	Sosyal medya: Facebook, Instagram, Zoom	Stay LIVE at Home!*		Çevrimiçi performans (Bazı projeler özelinde izleyicinin aktif katılımı gerekli.)	Performİstanbul	2020 Mart	Yeni üretim	
21	İnternet sitesi: https://www.modasahnesi.com/	Sahnedeki Naklen	Canlı (Sahnedeki)	Çevrimiçi performans	Moda Sahnesi	2021	Mevcut yapımlar	
22	YouTube	Kapı Açık Kalmış		Çevrimiçi tiyatro okuması, sohbet, söyleşi	Altın Sonra Tiyatro	2020 Mart	Yeni üretim	
23	WhatsApp	Korona ve Juliet	Canlı (Uygulamadan)	WhatsApp tiyatrosu (Uygulama üzerinden oyun takibi)	Nüx Tiyatro	2020 Mayıs	Yeni üretim	
24	Belediye otobüsü	Çok Uzak Çok Yakın	Canlı	Performans	TiyatroPol	2022 Mart	Yeni üretim	
25	Kanyon Teras, Fişekhane Taş Meydan	Çeşitli gösterimler			Çeşitli sanatçılar	2020 Temmuz	Yeniden yapım/ Yeni üretim	
26	FİZİKSEL	CERModem	Anlatılmayan Öyküler: 7 Kadın	Kayıt (Stüdyo)	Video gösterimi (Fiziksel mekânda)	Zehra İpsiroğlu, Deniz Şengeneç	2021	Yeni üretim
27	İstiklal Caddesi	UNUTMAK: Bir Hatırlama Projesi	Kayıt (Stüdyo) + Canlı	İşitsel performans (Katılımcının aktif olması gerekli.)	Mekan Artı	2020 Kasım	Yeni üretim	
28	Instagram	Walkthrough: Darağaç	Canlı (Sokakta)	Çevrimiçi performans (İzleyicinin aktif katılımı gerekli.)	tibia x fibula	2020	Yeni üretim	
29	ÇEVİRİMİÇİ + FİZİKSEL	İnternet sitesi: online.iksv.org veya https://yeniperform.com/gise/terk-edilmis-kiyilar-negatif-fotografilar-ve-Yapi-Kredi-Bomontitadi	Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar	Kayıt (Stüdyo) + Canlı	Video performans ve sahne yerleştirme	Yeni Perform	2020 Kasım	Yeni üretim
30	Ev ve internet sitesi: online.iksv.org	Olağan-İç Bir Gezi		İşitsel performans (Katılımcının aktif olması gerekli.)	Barış Arman (Kazan Dairesi)	2020 Kasım	Yeni üretim	

Tablo B.1. Tez kapsamında araştırılan eserler. (Kaynak: İlkay Samur Avcı)

	Seyirciyle bulunduğu mecra	Proje adı	Kurucu/Tasarımcı	Kurulma Zamanı
1	İnternet sitesi: https://yeniperform.com/	Yeni Perform	Galata Perform (Yeşim Özsoy)	2020 Aralık
2	Sosyal medya: Storytell	Podacto	Nisan Ceren Göçen & Faruk Özerten	2020 Eylül
3	Sosyal medya: https://www.youtube.com/c/ZorluPerformansSanatlar%C4%B1Merkezi/videos	Dijital Sahne	Zorlu PSM	2021
4	FİZİKSEL Kemerburgaz Kent Ormanı	DOTOrmanda	Dot Tiyatrosu (Özlem Daltaban & Murat Daltaban)	2020
5	FİZİKSEL İzmit	ÇAKarazi	Çıplak Ayaklar Kumpanyası	2018

Tablo B.2. Tamamlanmış veya tasarım aşamasında olan tiyatro/performans mecraları.
(Kaynak: İlkyaz Samur Avcı)