

BİR PERFORMANS MEKÂNI OLARAK TÜRKİYE’DE DİJİTAL SAHNE ÖRNEĞİ: “YENİPERFORM” PLATFORMU ÜZERİNDEN BİR OYUN İNCELEME

Aslınur SARICA ÜNAL
Bağımsız Araştırmacı, Türkiye
aslinur.sarica@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-4250-2925>

<i>Atf</i>	ÜNAL, A.S. (2023). BİR PERFORMANS MEKÂNI OLARAK TÜRKİYE’DE DİJİTAL SAHNE ÖRNEĞİ: “YENİPERFORM” PLATFORMU ÜZERİNDEN BİR OYUN İNCELEME. <i>İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi</i> , 15(1), 1-14.
------------	---

ÖZ

2019 Aralık tarihi itibarıyla tüm dünyayı etkisi altına alan Koronavirüs salgını nedeniyle birçok sektör maddi olarak zor bir sürecin içerisine girdi. En çok etkilenen sektörlerin başında gelen sahne sanatları sektöründe çalışan sanatçılar, çok kısa bir süre içerisinde seyirciyle yeniden buluşmanın yollarını aradılar ve sosyal medya platformları aracılığıyla (Zoom, Whatsapp, Instagram, Youtube vb.) performanslarını sergilediler. Başlangıçta pandemiyin seyrinin de etkisiyle tiyatro sanatçıları yeni bir yapıt üretmediler ancak daha önceden kaydetmiş oldukları oyun videolarını paylaşımına açtılar. Bu da dijital sahne düşüncesinin ilk basamağı olarak kabul gördü. Durumun oluşturduğu yeni koşullar beraberinde yeni kavramların ortaya çıkmasını sağlarken, yüzyıllardır dram sanatında var olan “şimdi ve buradalık” – “canlılık” ilkelerinin de yeniden tartışılmasına yol açtı. Bu tartışma aynı zamanda seyirci alışkanlıklarını da değiştirerek, performansçı ve seyirci arasındaki etkileşimin yeniden ele alınmasına sebep olmuştur. Seyirci ve performansçının kurduğu “şimdi ve buradalık” yerini tek taraflı bir mevcudiyete bırakmıştır. Pandemiyin bir sonucu olarak gelişen dijital sahne, yeni bir performans formu, mekânı ve seyirci pratiği olarak ele alınmaktadır. Bu makalede, yeni teknoloji kullanımlarıyla değişen seyirci pratiklerinin ve pandemi sürecinde Türkiye’de kurulan dijital sahne mecrasının bir örneği olarak “YeniPerform” isimli platform ve platformda yer alan *Terk Edilmiş Kıyılar/Negatif Fotoğraflar* isimli tiyatro oyunu içerik ve form analizi yapılarak incelenecektir. Platform

işleyiş, teknik arayüz, seyirci ve performansçı açısından oluşan deneyim farklılıkları bağlamında ele alınacaktır. Sahne sanatlarında dijital teknolojinin söz konusu kullanımlarının performans-performansçı-seyirci arasındaki ilişkiyi nasıl etkilediği sorusunun cevabı aranacaktır.

Anahtar Kelimeler: *Seyirci, Pandemi, Sahne Sanatları, Dijital Sahne, Teknoloji.*

EXAMPLE OF THE DIGITAL STAGE IN TURKEY AS A PERFORMANCE SPACE: A PLAY REVIEW ON THE “YENIPERFORM” PLATFORM

ABSTRACT

Due to the Coronavirus pandemic, which affected the whole world as of December 2019, many sectors entered into a financially difficult process. Artists working in the performing arts sector, which is one of the most affected sectors, sought ways to meet with the audience again in a very short time and put on their performances via social media platforms (Zoom, Whatsapp, Instagram, Youtube, etc.). At the beginning, due to the course of the pandemic, the theater artists could not produce a new work, but they shared the play videos they had previously recorded. This was accepted as the first step of digital stage thinking. While the new conditions created by the situation led to the emergence of new concepts, it also led to the re-discussion of the “here and now” - “liveness” principles that have existed in the art of drama for centuries. This discussion also changed the habits of the audience and caused the interaction between the performer and the audience to be reconsidered. The “here and now” established by the audience and the performer has left its place to a one-sided presence. The digital stage, which has developed as a result of the pandemic, is considered as a new performance form, space and audience practice. In this article, as an example of the changing audience practices with the use of new technology and the digital stage medium established in Turkey during the pandemic process, the platform named “Yeni-Perform” and the theater play named Abandoned Coasts/Negative Photographs on the platform will be analyzed by analyzing its content and form. The platform will be discussed in terms of operation, technical interface, experience differences in terms of audience and performer. The answer to the question of how the mentioned uses of digital technology in the performing arts affect the relationship between the performance-performer-audience will be sought.

Keywords: *Audience, Pandemic, Performing Arts, Digital Stage, Technology.*

GİRİŞ

Tüm dünyayı etkisi altına alan Koronavirüs salgını nedeniyle birçok sektör ekonomik devamlılığı ve üretim devamlılığını sağlayabilmek adına yapısal değişimlere yöneldiler. Bunların başında gelen sahne sanatları alanında üretim yapan sanatçılar, mesleklerini sürdürebilmek adına yeni çözümler üretmeye ve geliştirmeye başladılar. Günümüzün en kuvvetli iletişim araçlarından olan “yeni medya” teknolojilerini (sosyal medya, dijital iletişim mecraları, video sanatı ve multidisipliner teknoloji üretim araçları vb.) kullanarak yeniden seyirciyle bir araya gelebilmeyi başardılar. Bu noktada sahne sanatlarının geçmişten günümüze değişmez unsurları içerisinde yer alan “şimdi ve buradalık”, “canlılık”, “biraradalık ve mevcudiyet” kavramları tartışmaya açık hale gelmektedir. Bu tartışma aynı zamanda seyirci pratiklerini de değiştirerek, performansçı ve seyirci arasındaki etkileşimin yeniden ele alınmasına sebep olmuştur.

Aynı mekân ve aynı zaman paylaşımı, seyirci ve performansçının aynı anda kurduğu ortak mevcudiyetin yerini tek taraflı bir mevcudiyete bırakmıştır. Pandemiyle gelişen dijital sahne, yeni bir performans formu, mekânı ve seyirci pratiği olarak ele alınmaktadır. Tiyatro sahnesinin dördüncü duvarını kıran, sahnenin üçüncü boyutundan ekran ve projeksiyonun iki boyutluluğuna adım atan performanslar ağ üzerine taşınınca siberuzayda boyut ve mekânı geride bırakarak yeniden inşa koyulur (Bilgin, 2021). Sahne sanatları, dijital teknolojiyle oluşan mekân içerisinde performans-performansçı-seyirci arasındaki ilişkiyi nerede konumlandırmaktadır? Bu soruyu daha iyi anlayabilmek adına sırasıyla seyir halinin geçmişten günümüze nasıl bir yol izlediğinin, yukarıda bahsi geçen kavramların sahne sanatlarındaki yerinin, pandemi döneminde sahne sanatlarının sürecinin, ortaya konan yeni bir dijital yapı olarak “YeniPerform” platformunun ve üretim örneğinin kavramlar üzerinden incelenmesi faydalı olacaktır.

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE SEYİRCİ PRATİKLERİNE GENEL BİR BAKIŞ

Beden ve mekân algısı, özellikle sahne sanatları alanında Orta Çağ’ın sonu, Rönesans döneminin başlangıcından itibaren yeniden yorumlamaya ve tartışmaya açık bir duruma gelmiştir. Sahnelerin sabit ve hareketsiz oluşu, seyircilerin gezici bir izleme eylemi gerçekleştirmesine imkân tanımamaktadır. Bu pratik zaman içerisinde seyircinin de sahnenin de sabit olduğu bir yere doğru evrilmiştir. 18. yüzyıl tiyatrosunun edindiği bu misyon, oyuncu ve seyirci arasındaki ayrımı keskinleştirdi ve saflar belirginleşti: artık tiyatro sahnesindeki oyun neredeyse bir öğretmen, oyunu izleyen seyirci ise sessizce öğretmenini dinleyen öğrenciydi. Böylelikle tiyatro ‘etkinliği’ bütünüyle oyuncuya bahşediliyor ve seyirci bu etkinliği dışına konumlandırılıyordu (Akım, 2021).

19. yüzyılın sonlarına kadar seyircinin daha az katılımcı olduğu, izleme eyleminin kendisine odaklanıldığı ve seyircinin daha edilgen olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekçi tiyatrunun gelişimi, özdeşlik kavramının önemsendiği ve bu minvalde oyunların arttığı; seyircinin salt seyir deneyimiyle ilgilendiği bir sürece dönüşür. Çağdaş sahnenin ise değişen mekân kullanımlarıyla seyircinin de aktif ve katılımcı olduğu bir yere doğru dönüştüğü gözlemlenmektedir. 20. yüzyılda yeni sanat akımlarının etkisi, performans sanatının da sınırlarını değiştirir. Klasik sahneler yerine fabrikalar, galeriler, müzeler, kamusal alanlar, bir kıyafet dolabı, asansör, otobüs, taksi gibi ulaşım araçları vb. mekânlar kullanılmaya başlamıştır. Bu durum seyircilere de farklı bir karşılaşma, tanık olma deneyimi yaşatmaktadır. Bedenin edimselliği seyircinin algısını değiştiren mekânsallıkları var eden bir dinamizm olarak belirleyici olabilir (Çotuk, 2019). Radikal sahnelemeler, Max Hermann'ın 1900'lü yıllarda yaptığı seminerlerin de ana konusu olmuştur. Hermann, seyirci ve oyuncu ilişkisini özne-nesne ilişkisi bağlamında ele alıp, iç içe geçen dinamik bir yapı, dinamik bir ilişki olarak ele almaktadır. Post-modern tiyatro beraberinde globalleşmenin sosyolojik sonuçlarıyla birleştiğinde; bir müze, sanat galerisi, halka açık bir park veya hayal ürünü bir mekân sanatın ve kültürün bir parçası haline gelmektedir. Yukarıda bahsi geçen 'bedenin eylemselliğinin mekânın kullanımını ve sınırlarını dönüştürdüğü gerçeği' şehir, ülke ve kıtaların bağlam olarak performansların konusu haline gelmesiyle aslında performans mekanlarının global boyutuna da işaret etmektedir.

Seyirciyle kurulan ilişkilerin sürece dahil edilmesinin, mekânı ve mekânla kurulan ilişkiyi üreten bir dinamizm sağladığı görülmüştür. Bu sürecin dijital üretim mecralarına ve bedene yansımalarının ne gibi 'yeni' etkileşimler ortaya koyduğu ve mekân deneyimini neye dönüştürdüğü yeniden ele alınmaktadır. Özellikle pandemiyle hayatımıza dahil olan dijital sahne, performans ve seyirci arasındaki ilişkide deneyimsel olarak farklılıklar yaratmıştır. Dijital sahnelerin, internet ağının içinde de dijital olarak hareketliliği var ederek bir tür sanal gerçeklik mekânı ürettiği tartışılabilmektedir. Bu süreç internet ağını mekânsallaştırarak, coğrafya gözetmeksizin herkesi kapsayabilen bir oluşuma dönüşmektedir (Çotuk, 2019).

Dijitalleşme sahne sanatının yarattığı bu kamusal alanı da sıklıkla yeniden tanımlamak durumunda kalır. Kamusal alanların kullanımının, sosyalleşmenin ve fiziksel seyirci yapısının yerini sosyal izolasyon önlem ve yasaklarının aldığı Covid-19 pandemisi sürecinde ani bir şekilde artan sahne sanatları alanındaki dijitalleşme arayışları da bu tanımlama sürecinin yoğunlaşmış bir örneğidir (Bilgin, 2021).

“ŞİMDİ VE BURADALIK” ve “CANLILIK” KAVRAMI

Dijital sahne, teknoloji imkanlarıyla buluşarak bir performans mekânı haline

geldiğinde, sahne sanatları için önemli olan “canlılık” kavramını yeniden ele almak gerekmektedir. Öncelikle sahne sanatları alanında “canlı” kavramının tanımına bakabiliriz. Mevcut temsili algılamayı hem mümkün hem de gerekli kılan teknolojiler “canlı” olarak ifade edilir (Auslander, 2012). Canlı performansın varsayılan tanımı performansçıların ve seyircilerin içinde bulunduğu performans türüdür. Hem fiziksel hem de zamansal olarak bir arada bulunurlar. Dijital sahnedeki “canlı” kavramı ise seyirci ve performansçıdan ziyade performansın o anda gerçekleşiyor olmasına işaret etmektedir. Canlılık kavramı ise zamansallığa atıfta bulunmak için kullanılmıştır. Yeni nesil kullanımda “canlı kayıt” olarak geçen ve performansın kayıt için özel olarak gerçekleşmesini ifade eden bir kavram daha oluşmuştur. 1960’lardan itibaren gelişmekte olan bilgisayar ağ erişimi sahne sanatları alanında başta oyun arşivi oluşturmak ve alanın uzmanları arasında bir iletişim hattı kurmak için kullanılır (Bilgin, 2021). Kayıtlar, arşiv oluşturarak, performansın o anda olup biten süreli bir şeyden süreklilik arz eden bir işe dönüşmesine olanak sağlamaktadır. Tüm performansın geriye dönük olarak beyan edilmesi 19. yüzyılın ortalarından önce sadece “canlı” olan fenomeni yorumlamak olurdu (Auslander, 2012). Fakat teknolojiyle yorumlamanın ötesinde, performans her seferinde yeniden izlenebilir bir hale gelerek seyircinin tanıklığını kazanmaktadır. Dijital sahnenin oluşumuyla canlılık kavramının kullanımına dair yeni öneriler ortaya çıkmıştır. Nick Couldry “çevrimiçi canlılık” ve “grup canlılığı” olarak adlandırdığı iki yeni canlılık biçiminden bahsetmektedir:

Çevrimiçi canlılık: Çeşitli ölçeklerde sosyal birlikteliklerin internet tarafından mümkün kılındığı canlılık halidir. Grup canlılığı: Bir mobil grubun “canlılığı”na işaret etmektedir. Cep telefonlarıyla sürekli iletişim halinde olmak, aramak ve mesajlaşmak gibi (Couldry, 2004). Nick Couldry 2004 yılında canlılık üzerine tanımları yaparken henüz teknoloji bu denli gelişmemiş ve hayatımızın ana iletişim mecrası haline gelmemişti. O zaman için canlılığa dair yapılan iki farklı tanımlama, alımlayıcılar için kafa karıştırıcı olmuş olabilir. Oysa bugün her iki kavramın da bizim dijital canlılığımızı tanımladığını söylemek mümkündür.

BİRARADALIK VE MEVCUDİYET

Tiyatroda canlılığın önemi vurgulanırken, canlılık kavramıyla gelen bir arada olma ve mevcudiyet kavramlarından da söz etmek gerekir. Tiyatronun alımlayıcısında uyandırdığı duygular çağlar boyunca kuramcılar, yazarlar ve sanatçılar tarafından tartışılan konulardan biridir. Örnek olarak 20. yüzyılda Antonin Artaud şunları söylemişti: Tiyatro veya performans, oyuncuların kontrolünü ele geçiren veba gibi olmalıdır. Seyircilerin bedenlerine dokunur ve onları bir enfeksiyon gibi duygusal bir enerjiyle etkiler. Fakat bunun gerçekleşebilmesi için seyirciler ve aktörler bir arada olmalıdır (Artaud, 1993). Teatral deneyimi bulaşıcı kılan şey; zamansal olarak performansçıların ve seyircilerin mekânsal mevcudiyetidir.

Bir performansın gerçekleşebilmesi için bu birlikteliğin bir süreliğine dahi olsa gerçekleşmesi gerekmektedir (Fischer-Lichte, 2016). Burada önemli olan sadece mekânsal birliktelik değil, aynı zamanda bedensel birlikteliktir. Performansı gerçekleştiriyor olmanın bedensel deneyimi, performansa tanık olarak seyircinin bedensel deneyimi ve bu ilişkinin ortaya çıkardığı ortak bir bedensel deneyimden bahsetmek mümkündür. Ekran önünde ve arkasında gerçekleşen buluşmada bedensel bir birliktelikten söz etmek mümkün değildir. Performansçı ve seyirci olarak bireysel deneyim gerçekleşebilir fakat ortak bir deneyime varan ilişki oluşmamaktadır. Bugün teknolojinin sunduğu olanakların bir sonucu olarak temel insan gereksinimlerine cevap veren, yer ve zamandan bağımsız bireyler arasında etkileşime olanak sağlayan, bilgi ve iletişim teknolojilerine dayalı yeni çevrimiçi iletişim paradigmaları gelişmektedir. Çevrimiçi topluluklar da bu iletişim paradigmalarından birini oluşturmaktadır (Stanoevska-Slabeva ve Schmid, 2001). Sahne sanatları gerçek bir mevcudiyete ve yaşamın fizikselliğine ihtiyaç duyar. Dijital sahneye mevcutluk farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır. Heidi Liedke COVID-19 pandemisi sonrasında yayınladığı makalesinde dijital dayalı bu deneyime “viral tiyatro” demektedir (Liedke, 2021). Viral tiyatro, performansın kurucu unsurlarını bozar ve yeniden tanımlar. Performans, zamansal sınırlamalar ve katılımı karakterize edilir. Deneyimler olduğu ölçüde değerlendirilir ve her ikisi de belirli bir alan veya zaman içermez. En önemlisi, ortak deneyim ancak seyircinin bir performansın parçası olma davetini kabul ettiğinde ortaya çıkmaya başlar.

PANDEMİ VE SAHNE SANATLARI

Couldry önermesini yaptığında henüz COVID-19 pandemisi gerçekleşmemiştir ve bu sebeple canlılık sahne sanatları için bu denli önemli bir tartışma alanı oluşturmamaktaydı. Ancak, pandeminin seyrinin değişmesi; yeni normal hayata dönüş sahne sanatları alanında nelerin değiştiğine dair genel bir analiz yapmak için olanak sağlamaktadır. Daha önce yukarıda bahsedildiği gibi COVID-19 pandemisinin başladığı zamanlarda performansçılar ilk olarak arşivlerini paylaşım açtılar. Pandeminin beklenenden uzun sürmesi, yeni projelerin ve yeni olanakların yaratılması için performansçıları harekete geçirdi. Bu süreç içerisinde evler birer stüdyoya, prova alanına ve sahneye dönüştü. Kendi kütüphanemizin merkezinde çevrimiçi provalar, oturma salonumuzda çevrimiçi prömiyerler, canlı yayınlar ve izlemeler gerçekleşmeye başladı. Bunların hepsi yaşayan bir sanatı devraldı. Ekranlar duyguların filtrelendiği yeni bir gerçekliğin parçası haline geldiler. Birçok tasarımcı artık cerrahi maske ve siperlikleri beden bir parçası olarak düşünerek üretim yapmaya başladılar. COVID-19 pandemisi koşullarında fiziksel sahne ve yakın mesafe birlikteliklerinin zorunlu terkiyle birlikte dijitalleşen sahne sanatları ağ üzerinde çeşitli program ve uygulamalar kullanarak yaratılan yeni kamusal alanlarla da çeşitlenmektedir (Bilgin, 2021).

Seyirciler için de durum pek farklı olmadığından, kendilerini yatak odalarında, sosyal alanlarda genel kabule uyma zorunluluklarını göz ardı ederek; kıyafet kurallarına uymak zorunda olmadıkları, kişisel mekanlarının seyir alanı olduğu ve dizüstü bilgisayarının rengine göre gördüğünü algılayan bir seyir deneyimi yaşarken buldular. Bir cihazın önündeki ilgiyi bir bazen iki saat canlı tutmak için profesyonel çekim açıları, iyi teknoloji, kaliteli yakın çekimler, güçlü bir internet ağı ve kaliteli bir akustik kullanımı gerekmektedir. İnternette yayınlanan bir performansın sahnede neler olduğuna dair genel bir bakış açısı sağlamanın dışında seyirciye oyuncunun, dekorun, sesin ve sahnenin tüm detaylarını geçiriyor olması da önem taşımaktadır. Çünkü ekranlar üç boyutlu bir algıdan neredeyse tek boyuta indirgeyen bir görsel algı oluşturmaktadır. Seyirci çevrimiçi bir gösteride neye bakacağına dair bir seçim yapamamaktadır. Kamera açısı neyi sunarsa, seyirci böyle bir deneyimde sadece ona odaklanmaktadır. Dijital sahne, bir performans dahil olan seyircinin kasıtlı olarak istediği zaman oyundan ayrılabilir olmasını da mümkün kılmıştır. Seyirci oyunun önerdiği tanık rolünden vazgeçebilmekte ve isterse gizli izleyici haline gelebilmektedir. Tiyatronun topluca katılımında gözettiği ilkelerden sıyrılan alımlayıcı, kurallara uymadığı bir anla ve kimlikle yüzleşir. Örneğin; yeme içme, kılık kıyafet, izleme kuralları vb. Bu da onu gizli izleyici yapar. Gizli izleyicilikte topluluğa ait kurallar yoktur. Her izleyici kişisel kurallarını tanımlayarak eylemi gerçekleştirebilir. Bu hali daha çok Zoom, Skype gibi kamerayla aktif olarak katılım sağlanabilen uygulamalarda sıklıkla görebilmekteyiz. Öte yandan COVID-19 pandemisi döneminde bir topluluğun parçası olma deneyiminden oldukça uzak kalan izleyici dijital olarak bir araya gelebilme önerisine olumlu yanıt vermiştir. Sosyal medya sayesinde dünyanın dört bir yanındaki izleyicilerin bir araya gelmesiyle sanal bir topluluk duygusu biraz olsun sağlanmıştır. Ve bu yatıştırıcı bir ilaç etkisi yaratmıştır (Liedke, 2021). Fiziksel izolasyon zamanları için geçici bir mola olmuştur.

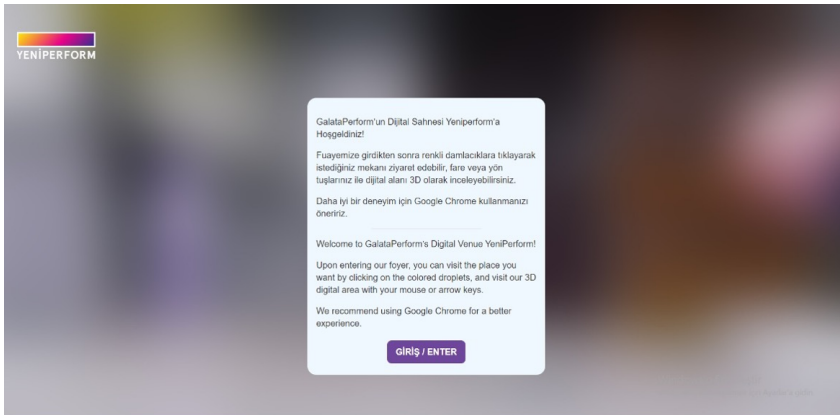
Sosyal yalıtım, mesafe ve karantina gibi uygulamalara rağmen, sosyalleşme ihtiyacı bireylere yeni koşullarda yeni davranış modelleri geliştirme arayışına yöneltmektedir. Türkiye’de pandemi sürecinin başlarında günlük olarak gerçekleşen bireysel eylemler kadar toplu olarak gerçekleşen eylemler de ortaya çıkmıştır. Bu tür eylemler bireylerin dayanışma ve kültürel formlarını farklı bir boyutta devam ettirme göstergeleri olarak değerlendirilebilmektedir. Ayrıca sosyal medya aracılığı ve küreselleşmenin etkisi ile farklı toplumlarda benzer davranışlar sergilenmiştir (Alakurt & Keser, 2014).

Tartışmaya açık bir başka nokta da şüphesiz mahremiyet konusudur. Seyirciler rahatlıkla birbirlerinin kimlik bilgilerine erişebilirler. Birbirlerinin isimlerini ve kameralar sayesinde özel alanlarını görebilirler. Ve bir çabayla oluşturulan topluluk hali kolayca bireysel bir gözetleme gösterisine dönüşebilir (Liedke, 2021). Başkasının mahremiyetini gözetleme ve bu mahremiyeti ihlal etme

olasılığı oluşur. Özel alanlarımızda gerçekleşen sıradan olaylar (kapının çalması, telefonuna gelen bir mesaj, yanındaki biri ile yaptığın sohbet) dikkat dağıtıcı bir deneyim olarak karşımıza çıkabilir. Sanal seyir deneyiminin kendi içerisinde ilkelerinin belirlenmesi ve sınırlarının oluşması deneyimin kesintisiz devam edebilmesi açısından önem taşımaktadır.

BİR DİJİTAL SAHNE ÖRNEĞİ: YENİPERFORM PLATFORMU

COVID-19 pandemisiyle sahne sanatları sektörünün yaşadığı maddi zorluklardan sonra birçok alternatif sahne mekanını kapatmak zorunda kalmıştır. Bu sahnelerden biri olan GalataPerform, 2003 yılında Galata Kuledibi'nde tarihi bir apartmanın birinci katında bağımsız bir tiyatro mekânı olarak kuruldu. Yeşim Özsoy öncülüğünde kurulan ve bugüne kadar, Görünürlük Projesi, Yeni Metin Projesi ve Festivali gibi pek çok proje, festival ve oyunu hayata geçiren GalataPerform, 2020 yılından itibaren Galata Kuledibi'ndeki mekânından ayrılarak dijitalleşme sürecine ağırlık verdi. 2020 Aralık itibariyle tiyatro alanında yeni oyunlar, atölyeler ve yayınlar için bir dijital platform olan YeniPerform'u kurdu (URL-1). Goethe Enstitüsü tarafından pandemi sürecinde kültür ve eğitim kurumlarının sürdürülebilirliğini sağlamak amacıyla verilen Uluslararası Yardım Fonu'nun desteğiyle hayata geçirilen YeniPerform, Türkiye'nin ilk üç boyutlu tiyatro alanı olma özelliğini taşıyor (URL-2). Tiyatro disiplini zaman-mekân ilişkisini ve seyirci-eser etkileşimini yeniden kurgulayan platformun üç ana alanı bulunuyor. Dijital sahne, önceden profesyonel ekipmanlarla kaydedilmiş performanslara, canlı yayınlara, dijital tiyatro örneklerine, söyleşilere ev sahipliği yapıyor. YeniPerform, Türkiye'deki dijital sahne çalışmalarındaki en kapsamlı platform olma özelliklerine sahiptir.



Resim 1. Giriş

Kaynak: YeniPerform Web Sitesi (2022)

Dijitalleşmenin oyuncuların yerini alarak seyirciyi katılımcı-performansçıya dönüştürdüğü, tiyatro mekânının yerini alarak dijital ortamlarda kamusal alanlar yarattığı, dramaturji ve metnin yerini alıp çıkarımlar ve talimatlarla anlatıyı oluşturmayı ve performansı seyirciye bıraktığı farklı yapıtlar bu yöntemin açılacağı özgün çeşitliliğe işaret etmektedir (Bilgin, 2021). Bu noktada YeniPerform, var olan içeriği dijital platformlara uygun hale getirmeyi tercih eden performansçılardan farklı olarak dijital içerik için bir platform oluşturarak, platform için yeni içerikler üretmiştir. Üç boyutlu olması sebebiyle site kullanımı sahne, gişe ve fuaye alanı deneyimi sunabilecek biçimde tasarlanmıştır. Fakat oyunlar canlı olarak sergilenmemekte, daha önceden profesyonel olarak kaydedilmiş içeriklerden oluşmaktadır.



Resim 2. Fuaye

Kaynak: YeniPerform Web Sitesi (2022)

YENİPERFORM ÜRETİMİNE BİR ÖRNEK OLARAK: TERK EDİLMİŞ KİYILAR/NEGATİF FOTOĞRAFLAR OYUNUNA BAKIŞ

Bu bölümde, GalataPerform yapımlarından biri olan ve YeniPerform için üretilen Terk Edilmiş Kıyılar/Negatif Fotoğraflar isimli dijital tiyatro performansı belirtilen kavramlar ve kullanıcı deneyimlerinden referans olarak incelenecektir. Web sitesinde performansa ait bir tanıtım videosu, 360° çekim özelliğiyle tasarlanmış performans gösteriminin tamamlayıcı bir parçası olan dijital sahne düzeninin deneyimlendiği bir yapı sunulmaktadır. Herhangi bir performansa bilet alındıktan sonra performans gün içinde erişime açıktır. Web sitesinde kayıtlı olan performans videoları sadece bilet alan seyircilerin hesabında aktiftir. Seyircinin bilet alarak fiziksel tiyatro mekânına gitmese de belli bir saat aralığında belli bir siber mekânda mimetik bir deneyimde bulunması gereği bu dijitalleşme modelinin yapıtaşlarından (Bilgin, 2021).



Resim 3. Sahne Yerleştirilmesi
Kaynak: GalataPerform Youtube Sayfası (2022)

Terk Edilmiş Kıyılar/Negatif Fotoğraflar oyununun yazarı Ferdi Çetin, yönetmeni ise Yeşim Özsoy'dur. Oyuncu kadrosunda Kübra Balcan, Yaman Ceri, Meral Çetinkaya, Banu Fotocan, Ahmet Ayaz Yılmaz yer almaktadır. *Black Box* olduğunu tahmin ettiğimiz bir sahnede, yemek odası dekorundan oluşan bir sahne tasarımı görülmektedir. Oyunun büyük bir kısmı yemek masasında ve çevresinde ilerlemektedir. Ailenin kuşaklar arası birbirleriyle kurdukları ilişkiyi, kaybı, yası ve dönüşümleri anlatan *Terk Edilmiş Kıyılar/Negatif Fotoğraflar*, ailenin bir üyesinin anılarından hareketle diğer oyun kişilerini öyküye davet etmektedir. Hikâyenin büyük bir kısmı ana karakter tarafından seslendirilmekte ve geriye dönüşlerle epizotların bağlamı klasik dramatik anlatıdan bağımsız bir şekilde ilerlemektedir. Yine epizotlar arasında kamera açısı değiştirilerek çekim ekibinin, yönetmenin, sahnenin oyuna dahil olduğu bir kurgu sağlanmaktadır. Oyuncular anlatının seyrini ve yapısını bozmadan hikayedeki rollerine devam ederken, çekim ekibinin ve yönetmenin süreçle ilgili çalıştığı veya ekipman değişimi yaptığı görülmektedir. Alışagelmış teatral olan deneyimden farklı bir dijital mecranın sınırlarıyla, izlenilen performansın yabancılaşma unsurunu da farklı tekniklerle yarattığını söylemek mümkündür. Bu yöntem, sinematografik anlatıda da çok fazla kullanılan bir teknik değildir. Tiyatro sahnesinde olduğu gibi kesintisiz bir izleme deneyiminde; özdeşleşme, topluca katılım ve topluca katılımın gerekliliklerini yerine getirme gibi eylemlerin dijital sahne deneyiminde varlığından söz etmek tartışmaya açık bir haldedir. Bunun nedeni seyircilerin ya da dijital sahne diliyle kullanıcıların kişisel alanlarında hangi uyarana nasıl tepki verdiğinin, oyunu hangi saatte izlediğinin, klasik seyirci disipliniyle oyuna hazır oluşun bilinmemesi ve kullanıcı deneyimlerinin bir başkası tarafından gözlenememesidir. Var olan durum da bu seyir deneyimini öznel ve yoruma açık hale getirmektedir.



Resim 4. Oyun Videosu

Kaynak: YeniPerform Web Sitesi (2022)

Yukarıda tartışılan başlıklar açısından değerlendirdiğimizde, seyirci-performansçı etkileşiminin sınırlandığı bir deneyimden bahsedilebilir. Aynı zaman ve mekân mevcudiyetinden uzak bir kayıt izlediğimiz gerçeği hala karşımızda durmaktadır. Canlı performansla performans kaydı arasındaki mevcudiyet farkı gözle görülür biçimde hissedilmektedir ve izlediğimiz yapıtı teatral bir performanstan ziyade sinematografik bir performans olarak yorumlamak mümkündür. Daha önce de bahsedildiği gibi güçlü bir internet bağlantısının başat koşul olduğu seyir deneyiminde, ağ bağlantısı zayıflığı ya da herhangi bir kesintinin yarattığı duraksama, görsel materyalin yüklenememesi vb. teknik aksaklıklar seyir deneyiminin sürekliliğini ortadan kaldırmaktadır.

Bilgisayar ve iletişim teknolojileri temelli yeni iletişim insan etkileşimini düzenleyen zaman ve mekân sınırlamalarını ortadan kaldırarak, birlikler, gruplar ya da kitleleri yeniden inşa etmektedir. Diğer bir deyişle dijital çağın bireyleri sosyalleşme için gerçek yaşamın sınırlarını aşmakta; yeni iletişim ve örgütlenme biçimleri ile sanal toplulukları meydana getirmelerini veya sanal aktiviteler gerçekleştirmelerini mümkün kılmaktadır (Kuşku Özdemir & Güzeloğlu, 2015).

Öte yandan, YeniPerform platformu, dijitalleşme bağlamında ele alındığında yeni ihtimallerin uygulanabilirliğini göstermektedir. Klasik anlatı ve seyir biçiminin dışında bir yapı sunmakta ve dijital anlatı açısından da birçok alan yaratmaktadır. Elbette sunulan “yeni” yapı içerisinde klasik anlatı deneyimine dair pratiklerin aranıyor olması koşul değildir fakat yapıyı anlamaya çalışırken klasik olandan

temel alınarak üretilen her bir dijital sanat yaratımında yeni tanımların tartışılabilirliğini görmek kavramların ve yeni mecraların varlığını saptama imkânı sunmaktadır.

SONUÇ

Sonuç olarak, COVID-19 pandemi süreciyle Türkiye’de performans sanatlarının dijitalle buluşması hız kazanmıştır ve kendi içerisindeki önemli unsurları tartışmaya açık hale getirmiştir. Seyirci ve performansçının “biraradılığı” sayesinde ortaya çıkan kolektif birliktelik yerini sanal birlikteliğe bırakmıştır. Uygulanan karantina süreçlerinde insanların sosyalleşmeye, tiyatrolara, sinemalara ve konserlere gitmeye, insanlarla sanal bile olsa bir araya gelmeye ihtiyaçları daha da artmıştır. Bu noktada dijital sahnelerin hayata geçmiş olması büyük önem taşımaktadır. Dijital üretimlerin gerçekleşiyor olması, işlerini fiziksel bir mekânda gerçekleştiremeyen sanatçılar için üretme ve hayatta kalma arzusunun oldukça desteklemiştir. Sahneye ve sahne üretimine her koşulda ulaşabilir olmak hem seyirci hem de performansçı tarafından umut vadetmektedir. Bir sanat eserinin kendisini seyircisine sunma biçimi, yalnızca seyirci kabul ettiğinde ve bunu talep ettiğinde somutlaştırılabilmektedir (Gadamer, 2009).

Aynı zamanda, pandemi sürecinin yarattığı bireysel ve yalnız sürecin, oluşan sanal ortamlarla azaldığı söylenebilir. Sanal ortam, bireylerin kendilerini ifade etmelerine ve birbirleriyle paylaşım yapmalarına olanak sağlamaktadır. Bir topluluğa dahil olma, sosyalleşme ve ortak ilgi ve amaçlar etrafında fikir, düşünce ve eylem etkileşimi yaptıkları alanlar oluşmuştur. Bilgisayar ağlarının makinaları bağladığı gibi insanları da birbirine bağladığı söylenebilir. Teknoloji temelli iletişim, kişisel izlenimlerin ve sanal ilişkilerin gelişmesini olanaklı kılmıştır (Walther, 2007). Bu gelişim sayesinde ortak alanlara sahip bireylerin gruplar oluşturmaya başladığı ve gerçek yaşamda olduğu gibi ortak duygu ve deneyim paylaşan topluluklara dönüştüğü söylenebilir.

Bundan sonraki yaşamlarımızda dijital sahneler aktif bir şekilde üretim mekânı olarak kullanılmaya devam edecektir. Fakat, yaşadığımız bu deneyimi bu zamana kadar alışagelen seyirci-performansçı-performans üçgeninde değerlendirmek mümkün değildir.

“Gündelik hayatımızın bu derece dijitalleştiği günümüzde yeni medya sanatının estetik, felsefi ve sosyolojik içerik ve etki alanını dönüştüren asıl unsur, sanatçı, sanat yapıtı ve seyirci üçlüsü arasındaki etkileşimdir; dolayısıyla sahne sanatlarının dijitalleşmesine de bu açıdan yaklaşmak ve bu üçlünün etkileşimine bakmak gerekir. Sahne sanatlarında dijitalleşme performansçı, sahne yapıtı ve seyirci arasındaki etkileşimle dramaturjik bir dönüşüm yarattığı sürece sahneleme dili oluşturabilir” (Bilgin, 2021).

Klasik teatral sahnelemenin ana unsurları olan şimdilik ve buradalık ve canlılık koşullarının dijital sahne deneyiminde ihlal edildiğini söylemek mümkündür. İnternet uzamından türeyen farklı biçimlerdeki dijital canlılık araçlarıyla, mevcudiyet koşulunun ‘buradalık’ niteliği fiziksel mekânda değil sanal mekânda, ‘başka türden bir canlılık’ yoluyla sağlanmaktadır (Akım, 2021). Dijital sahne pratiklerini yeniden ele alarak, teknolojinin diliyle birleştirmek ve sanal canlılık/sanal birliktelik içerisinde değerlendirmek gerekmektedir. Canlılık, bizim dünyayla olan ilişkimiz aracılığıyla üretilen bir etkileşimdir. Dijital canlılık da belirli bir ilişki olarak ortaya çıkarmaktadır. Bu ilişkiyi değerlendirirken yeni bir perspektifle ele almak daha yerinde olacaktır.

KAYNAKÇA

Akım, M.S. (2021). Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma, *Sanat Yazıları*, 0(44), 31-47.

Alakurt, T., & Keser, H. (2014), Sanal Uygulama Topluluğu Üyelerinin Bilgi Paylaşma Davranışlarının İncelenmesi, *İlköğretim Online*, 13(4), 1331-1351, 2014.

Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve İkizi*. İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.

Auslander, Philip. (1999), *Live Performance In a Mediatized Culture*, New York, Routledge.

Badın, A. (2021). Performing Arts How do we Survive the Pandemic?, *Revista De Management Comparat International/Review of Internationl Comparative Management*, Faculty of Management, Academy of Economic Studies, Bucharest, Romania, vol. 22(1), pages 87-101, January.

Bilgin, M.M. (2021). Dijital Dönüşümün Kültür ve Sanat Üzerine Yansımaları. Arslan, C. (Ed.). *Dijitalleşen Sahne Sanatları Deneyimi*. (ss. 71-86). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Couldry, N. (2004), Liveness, “Reality,” and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone, *The Communication Review*, 7:4, 353-361.

Çotuk, T. (2019). Mekân İmgesinin Performatif Eğilimler Üzerinden Yeniden Üretilmesi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatif Estetik*. İstanbul. Ayrıntı Yayınları.

Güzeloğlu E.B., Erel G.Ö., Özdemir E.K. (2015), Sanal ortamda duygular: Bireyler, sanal topluluklar, takımlar, Kalbin Yolu Bir: Sosyal Yaşamdan Kurumsal Yaşama İletişim Kodları ve Duygular içinde. (Ed. Gaye Ö.Erel, E. Güzeloğlu).

Konya: Literatürkademia Yayınları. ss.181-210

Hans-Georg Gadamer, (2009), *Hakikat ve Yöntem*, Paradigma Yayınları.

Iacobuțe, R. (2020), The Theater And The Pandemic: The Theater In A Zoom Or Facebook Window, *Theatrical Colloquia*, 10, 133 - 137.

K. Stanoevska-Slabeva and B. F. Schmid, A typology of online communities and community supporting platforms, *Proceedings of the 34th Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 2001, pp. 10 pp.-, doi: 10.1109/HICSS.2001.927041.

Liedke, H., Pietrzak-Franger, (2021), Viral Theatre: Preliminary Thoughts on the Impact of the COVID-19 Pandemic on Online Theatre, *Journal of Contemporary Drama in English*, 9(1):128-144.

Morse, M. (1998), *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, Bloomington: Indiana University Press.

Nass, C. and Moon, Y. (2000), Machines and Mindlessness: Social Responses to Computers, *Journal of Social Issues*, 56: 81-103.

Platon. (2016), *Devlet*, İstanbul. İş Bankası Yayınları.

Schwarz, R. M., & Schwarz René. (2021), Pandemic Restrictions and the Live Audience-Performer Relationship: Respecting the Essential Ingredient in Performing Arts Education, UVicSpace - University of Victoria.12.

Walther, J. B. (2007). Selective Selfpresentation in ComputerMediated Communication: Hyperpersonal Dimensions of Technology, Language, and Cognition, *Computers in Human Behavior*, 23: 2538–2557.

Wellman, B., Salaff, J., Dimitrova, D., Garton, L., Gulia, M. & Haythornthwaite, C. (1996). Computer Networks As Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community, *Annual Review of Sociology*, 1996 22:1, 213-238

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL 1 <https://galataperform.com/galataperform/> (Erişim tarihi: 3 Kasım 2022).

URL 2 <https://yeniperform.com/> (Erişim tarihi: 3 Kasım 2022).

URL 3 <https://www.youtube.com/watch?v=zABYUux6gCw> (Erişim tarihi: 8 Kasım 2022).

URL 4 <https://yeniperform.com/gise/terk-edilmis-kylar-negatif-fotograflar-talep-et-izle> (Erişim tarihi: 8 Kasım 2022).