



**ÇAĞDAŞ TİYATRODA DİJİTALLEŞME VE
DİJİTAL TİYATRO**

Müşerref GÖKSEVER

Doktora Tezi

Sahne Sanatları Ana Bilim Dalı

2024

(Her Hakkı Saklıdır)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI

ÇAĞDAŞ TİYATRODA DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL TİYATRO
(Digitalisation and Digital Theatre in Contemporary Theatre)

DOKTORA TEZİ

Müşerref GÖKSEVER

Danışman: Doç. Dr. Tamer TEMEL

Erzurum
Haziran, 2024



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Müşerref Göksever tarafından hazırlanan “Çağdaş Tiyatroda Dijitalleşme ve Dijital Tiyatro” başlıklı çalışması 10/ 06 / 2024 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sahne Sanatları Ana Sanat/Bilim Dalı, Sahne Sanatları Sanat/Bilim Dalında doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:	Prof. Dr. Pınar ARAS <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Danışman:	Doç. Dr. Tamer TEMEL <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Dr. Öğr. Üyesi Deniz ARAS <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Prof. Dr. Süreyya TEMEL <i>Kocaeli Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Dr. Öğr. Üyesi İmran Uzun <i>Bayburt Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

Aslı ıslak imzalıdır

Prof. Dr. Ahmet Selim DOĞAN

Enstitü Müdürü



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Doktora Tezi olarak sunduğum “Çağdaş Tiyatroda Dijitalleşme ve Dijital Tiyatro” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

10 / 06 / 2024

Aslı ıslak imzalıdır

Müşerref GÖKSEVER

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Bu tezin hazırlanmasında akademik anlamda çok değerli katkılar sağlayan kıymetli hocalarımdan; öncelikle bu yolculukta her daim bilgisi, desteği ve sevgisiyle yanımda olan kendisini tanımış olmaktan ve bu süreci birlikte geçirmekten onur duyduğum danışman hocam Doç.Dr. Tamer TEMEL'e, eğitim sürecimde desteklerini esirgemeyen, öğrencisi olmaktan gurur duyduğum, bilgisi ile yolumu aydınlatan hocam Prof. Dr. Pınar ARAS'a, eğitim süresince desteklerini esirgemeyen, derslerinden müthiş keyif aldığım ve öğrencisi olmaktan kıvanç duyduğum hocam Dr. Öğr. Üyesi Deniz ARAS'a, akademik yayınlarına sıklıkla başvurduğum kıymetli hocam Prof. Dr. Süreyya TEMEL'e ve disiplinler arası çalışmalar yürüten değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi İmran UZUN'a ve lisansüstü tez projesi olarak gerçekleştirdiğim SDK-2023-11653 no'lu "Pandemi Sürecinde Dijital Tiyatro ve Seyirci" adlı çalışmama destek olan T.C. Atatürk Üniversitesi BAP birimine, içtenlikle teşekkür ederim.

Ayrıca bu çalışmanın gerçekleşme nedeni olan tiyatroda yeni deneysel çalışmalar yürüten tüm tiyatro eyleyicilerine, tez sürecimde varlığı, sevgisi ve desteği ile her daim yanımda olan aileme ve dostlarıma sonsuz şükranlarımı sunarım.

Müşerref GÖKSEVER

ÖZ

DOKTORA TEZİ

ÇAĞDAŞ TİYATRODA DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL TİYATRO

Müşerref GÖKSEVER

Haziran 2024, 131 sayfa

Tiyatroda yeni arayışların ön plana çıktığı deneysel çalışmalar çağar boyunca var ola gelmiştir. Tiyatroda alternatif yönelimler ve tiyatro multimedya ilişkisi gelişen teknoloji ile ivmelenmiştir. Son yıllarda dijital alanda gerçekleşen tiyatro örnekleri giederek artmakta ve tiyatronun ne'liğine dair pek çok tartışmayı da beraberinde getirmektedir. Tiyatroda deneysel arayışların her zaman heyecan uyandırmakataadır ve dijital tiyatroya dair Türkiye özelinde reji denemelerinin nicelik bakımında azlığı literatür sıkıntısı yaratsa da alana dair pratik ve teorik çalışmalar giderek artmaktadır.

Bu tez özgün bir değer olarak; yirmi birinci yüzyıl tiyatrosunda yenilikçi bir bakış ile kuramsallaşan ve alışlagelmiş tiyatronun ötesinde, dijitalleşen yaşamın sanattaki tezahürünü, dijital tiyatro kavramı çerçevesinde örneklerinin incelenmesi ile yenilikçi bir anlayışın destekleyicisi olarak literatüre katkı sağlama çabasının bir sonucudur.

Anahtar Kelimeler: Dijital Tiyatro, Dijital Performans

ABSTRACT

DOCTORATE THESIS

DIGITALISATION AND DIGITAL THEATRE IN CONTEMPORARY THEATRE

Müşerref GÖKSEVER

June 2024, 131 pages

There have always been experimental studies in which new explorations in theatre come to the fore. The relationship between alternative orientations in theatre and multimedia theatre has accelerated with the development of technology. In recent years, there has been a gradual increase in examples of theatre in the digital realm, bringing with it many discussions about what theatre is. Experimental searches in theatre always create excitement, and although the scarcity of digital theatre in terms of the quantity of directorial experiments in Turkey creates a shortage of literature, practical and theoretical studies in this field are gradually increasing.

As an original value, this dissertation is the result of an effort to contribute to the literature as a supporter of an innovative understanding by examining the manifestation of digitalised life in art beyond the conventional theatre, which is theorised with an innovative perspective in the theatre of the twenty-first century, within the framework of the concept of digital theatre.

Keywords: Digital Theatre, Digital Performance

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	i
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	viii
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ.....	x
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	5
Tiyatro ve Teknoloji İlişkisi	5
Tiyatro ve Teknoloji İlişkisine Kısa Tarihsel Bir Bakış	5
XX. Yüzyılda Öncü Akımlar ve Teknoloji İşbirliği	13
Fütürizm.	15
Konstrüktivizm.....	18
Dadaizm.	20
Dışavurumculuk ve gerçeküstücülük.	20
Tiyatroda Kayıtlı Ortamların Kullanımı (Multimedya Kullanımı ve Tiyatro)	21
Erwin Piscator.	22
Joseph Svaboda.	25
Robert Edmond Jones.	28
XX. Yüzyılın Son Çeyreğinde Multimedya Kullanımında Yükseliş.....	29
İKİNCİ BÖLÜM	36
Dijitalleşme ve Tiyatro	36
Dijitalleşen Sahne.....	36
Telematik performans.	43
Cyborg Tiyatrosu.	47
Robot Tiyatrosu.....	51
Genişletilmiş gerçeklik (XR) tekonolojilerinin sahnelemede kullanımı.....	59
VR teknolojileri ve sahnelemeler.....	61
AR teknolojileri ve sahneleme.	66
Karma gerçeklik (MR) ve sahneleme.	70
Giyilebilir Teknolojiler ve Tiyatro.....	73

Mekanın Yeniden Yaratımı: Siber Mekan	77
Dijital Tiyatroda Canlılık Meselesi	80
Dijital Tiyatro ve Oyuncul Yapı	85
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	90
Dijital Tiyatro Örneklerinin İncelenmesi	90
Map To Utopia	90
Karen	93
Dream	98
Korona ve Juliet	101
The Uncanny Valley	103
SONUÇ	107
KAYNAKÇA	113
ÖZGEÇMİŞ	119

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.	<i>Deus Ex Machina</i>	7
Şekil 2.	<i>Pageant Örneği</i>	10
Şekil 3.	<i>Cehennem Ağzı/ Şeytan</i>	11
Şekil 4.	<i>Erwin Piscator. Die Fahnen. Berlin. 1926</i>	25
Şekil 5.	<i>Svoboda'nın Çoklu Ekran Kullanımının Bir Örneği 1958</i>	26
Şekil 6.	<i>Laterna Magica, Fotoğraf: Sarca Hejnova</i>	27
Şekil 7.	<i>9 Evenings: Theatre and Engineering</i>	31
Şekil 8.	<i>The Wooster Group 1&9 Oyunu</i>	33
Şekil 9.	<i>The Wooster Group LSD (1984)</i>	34
Şekil 10.	<i>Dijital Performansta Etkileşen Öğeler</i>	41
Şekil 11.	<i>A Hole in Space</i>	44
Şekil 12.	<i>Dead Cat Bounce</i>	46
Şekil 13.	<i>Stelarc'ın Robot Kolu</i>	49
Şekil 14.	<i>DNA Sarmalı</i>	50
Şekil 15.	<i>Robot K-456</i>	53
Şekil 16.	<i>Robot Thespian</i>	55
Şekil 17.	<i>Tekinsiz Vadi 1</i>	58
Şekil 18.	<i>Tekinsiz Vadi 2</i>	58
Şekil 19.	<i>XR Şeması</i>	60
Şekil 20.	<i>VR Gözlük ve Hareket Sensörlü Eldivene Bir Örnek</i>	61
Şekil 21.	<i>Wings HDMI</i>	63
Şekil 22.	<i>All Kinds Of Limbo 1: Oyununun Yapım Aşamasından Bir Fotoğraf</i>	64
Şekil 24.	<i>Ugly Lies The Bone'dan Bir Sahne</i>	66
Şekil 25.	<i>Brian&Rose Oyunundan Bir Görsel</i>	69
Şekil 26.	<i>Brian&Rose Oyunundan Seyirci Fotoğrafı</i>	70
Şekil 27.	<i>Tackle Toxic Beauty Standards Oyunundan Bir Görsel</i>	72
Şekil 28.	<i>1923 Müzikalinden Bir Görsel</i>	73
Şekil 29.	<i>Serpentine Dance 1</i>	75
Şekil 30.	<i>Serpentine Dance 2</i>	75
Şekil 31.	<i>Cirque Du Soleil Kumpanyasının Luzia Performansı</i>	76
Şekil 32.	<i>Volga Mobil Cihaza Gelen Bildirim</i>	91
Şekil 33.	<i>Map To Utopia Zoom</i>	92
Şekil 34.	<i>Map To Utopia Almanya</i>	93

Şekil 35. <i>Karen 1</i>	94
Şekil 36. <i>Karen 2</i>	95
Şekil 37. <i>Karen Final Sahnesi</i>	97
Şekil 38. <i>Dream Performans</i>	100
Şekil 39. <i>Korona ve Juliet 1</i>	102
Şekil 40. <i>Korona ve Juliet 2</i>	103
Şekil 41. <i>Tekinsiz Vadi Oyun</i>	104
Şekil 42. <i>Tekinsiz Vadi Atölye</i>	105



KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

AR	: Artırılmış Gerçeklik
HDMI	: Yüksek Çözünürlüklü Çoklu Ortam Arayüzü
MR	: Karma Gerçeklik
VR	: Sanal Gerçeklik
XR	: Genişletilmiş Gerçeklik



GİRİŞ

Tiyatro sanatı her dönem içinde bulunduğu çağın bilinci ve toplumsal koşullarıyla şekillenmiş ve varoluşundan bu yana kendini sorgulayan bir sanat türü olmuştur. Yüzyıllar içinde değişen toplumsal ve kültürel olgular tiyatro sanatında form ve içerik değişimini sağlamıştır. Her çağda icracılar ve kuramcılar tiyatro sanatının temel öğelerini ele alarak nasıl yapılması gerektiğine dair görüşler ortaya koymuştur. Teknolojik gelişmeler aracılığı ile hayatımıza giren dijitalleşme, yaşamdaki tüm alanlara nüfus ederek yaşam biçimi farklılaştırdığı gibi tiyatro sanatı eylemlerini de farklılaştırmıştır. Bugün bir kolaylık mı, zorunluluk mu, yoksa tehlike mi olduğuna karar veremediğimiz dijital olanaklar, yaşamın bir parçası haline gelen kaçınılmaz bir unsurdur. Öyle ki bulunduğumuz ortamdan fiziken ayrılmadan tüm ticari işlemleri dijital aygıtlarla hızla çözebilmek bir konfor sağlarken, sağlık hizmetlerinden faydalanmak için dijital sistemleri kullanmak zorunluluktur veya yemek siparişi verebilmek, görüntülü görüşme uygulamalarıyla uzakları yakın eylemek gibi olanakların cazipliliğinin yanı sıra; insanlık, robotların ve yapay zekanın hayatı ele geçirebilme olasılığından endişe duymaktadır. Sanatçılar ve kuramcılar da dijitalleşmenin tiyatro alanına girişi nedeniyle bazı benzer fakat farklı türden endişeler duymaktadır.

Tiyatro sanatının dünü ve bugünü oyuncu ve seyirci birlikteliğine dayanmaktadır. Yüzyıllar boyunca bu asal iki öğeden birinin yokluğu söz konusu olduğunda var olan olguyu tiyatro olarak tanımlamak neredeyse imkânsız görülmüştür. Aristocu bakış açısının yüzyıllar süren hakimiyeti tiyatral alanda metne dayalı oyuncu ve seyircinin belirli kural ve görevlere tabi olduğu bir biçim olarak hüküm sürmüştür. XX.yüzyılda konvansiyonel olana karşı çıkan deneysel arayışlar ve teknolojinin giderek hız kazanması tiyatro yapma biçiminde yeni formlar ortaya çıkardığı gibi oyuncu-seyirci birlikteliğinin başkalaşmasına da yol açmıştır. Bazı yönelimler tiyatrodan teknolojiyi dışlayarak gelişirken, bazı yönelimler teknolojiyi heyecanla kucaklamıştır. Dijitalleşme ile birlikte dijital alanda gerçekleşen tiyatronun ne olduğuna dair sorular, özellikle Covid-19 pandemisi ile birlikte yoğunlaşmıştır. 2020 yılında tüm dünyaya kısa süre içerisinde yayılan Covid-19 Pandemisi ile çalışma hayatı, eğitim, sağlık, spor, kültür sanat aktiviteleri gibi tüm yaşamsal faaliyetler duraksatma noktasına gelirken, bireysel ve toplumsal tüm alışkanlıklar da yaşanan süreç boyunca değişime uğramıştır. Salgının yayılmasını önlemek amacıyla verilen kısıtlama kararı ile tüm sanatsal ve kültürel faaliyetler askıya alınmış, tiyatro sanatçıları ve kumpanyalar kayıtlı oyunlarını dijital erişime açarak sanatsal etkinlikler için kısa süreli çözüm üretmişlerdir. Tiyatrolar hızla mevcut olanakları

kullanmaya başlayarak dijital platformlarda canlı yayınlara ve dijital alanda yeni form denemelerine başlamıştır. Covid-19 Pandemisi ile Avrupa merkezli bazı tiyatrolarda yürütülen dijital arayışlar, Türkiye’de de mecburi bir yönelimle kendisi göstermiştir. Pandemi sürecinde önlem amaçlı gerçekleşen kısıtlamalar neticesinde tiyatro sanatını devam ettirmeye yönelik arayışlar, dijital araçların kullanımını artırmış ve yeni form denemelerinin yolunu açmıştır. Öyle ki 1989 yılından bugüne varlığını sürdüren İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSV) Tiyatro Festivali’nin pandemiden hemen sonraki yıl gerçekleştirdiği etkinlikleri kapsamında, (kısıtlamaların hafifletilmesi ve tiyatroların perdelerini açmasına rağmen), üç adet dijital prodüksiyona yer verilmiştir.

Yaygın algı tiyatronun pandemi ile birlikte dijitalleştiği yönünde olsa da aslında bu türden deneysel arayışlar çok daha öncesine dayanmaktadır. Tiyatro Antik Yunan’dan bugüne teknoloji ile iç içedir, XX. yüzyılda hızla ivmelenen teknoloji, tiyatro yapma pratiklerini de hızla etkilemiştir. Uydu kullanımı, filmin tiyatroya entegrasi, çeşitli medya unsurlarının tiyatro sanatı ile işbirliği ve bilgisayarın kamusal alana açılımı gibi gelişmeler doğrultusunda tiyatro, dijital olanakları bünyesine dahil etmiştir. Dijital olanaklar kimi zaman tiyatronun bilet satışında kullanılmış, kimi zaman sahnelemeye yönelik teknik-mekanik olanaklar tasarıma yön vermiş, kimi zaman ise dramaturjik hamlelerle tiyatro prodüksiyonları dijital alana taşınmıştır.

Tiyatroda dijitalleşme pandemi ile ortaya çıkmasa da, pandeminin etkisi dijital olanakları kullanarak yapılan tiyatro pratiğini nicelik bakımından artırmış ve alana yönelik araştırmaların derinlik kazanmasına katkı sağlamıştır. Bu süreçte tiyatronun ne’liğine dair sorular yeniden gündeme gelmiştir. “Dijital tiyatro nedir? Bir prodüksiyonu dijital tiyatro olarak tanımlamak için hangi koşul ve kurallar gereklidir? Dijital unsurları kullanan her tiyatro dijital tiyatro olarak adlandırılabilir mi? Dijital olanaklar tiyatrodaki bir araç mıdır yoksa amaç mıdır?” gibi pek çok soru özellikle pandemi sürecinde gündeme gelmiştir. Aynı zamanda Türkiye özelinde dijital alanda gerçekleşen prodüksiyonları bazı icracı ve kuramcılar geçici bir heves olarak görürken, bazıları doğal bir süreç olarak yorumlamıştır, geleneksel formlara sıkı sıkıya bağlı olan bir kesim ise alanda gerçekleşen prodüksiyonları tiyatro olarak dahi görmemiştir. Tiyatronun alışla gelmiş formu dışındaki yönelimler ve dijital alanda gerçekleşen prodüksiyonların tiyatro olarak tanımlanıp tanımlanamayacağına dair tartışmalara yol açmıştır. Fiziksel olarak oyuncu ve seyircinin mevcudiyeti, tiyatrodaki canlılık meselesi gibi kavramlar, bu kez dijitalleşen tiyatro üzerinden yeniden ele alınmıştır. Pandemi sürecinde herkes gibi yaşadığım hayati kaygılar yanında tutunduğum noktalardan biri oyun kayıtlarının erişime açılması ile olmuştur. Günün neredeyse tamamını bir bilgisayar ekranı başında geçirirken yurtdışında yer alan köklü tiyatroların oyun kayıtlarını erişime açmasıyla günde neredeyse üç

dört oyun izlemeye başlamıştım. İlk olarak Schaubühne'nin kayıtlı prodüksiyonlarını izlemeye açmıştı, daha sonra Türkiye'den Nilüfer Kent Tiyatrosu arşivlerini dijital mecralara yüklemişti. Ardından özel tiyatrolar internet siteleri, Youtube vb. sosyal medya alanlarına kayıtlı oyunlarını yüklediler. Ardından pek çok özel tiyatro oyunlarını naklen yayınlamaya başladı. Bu örnekler konvansiyonel tiyatronun kayıtlı veya canlı yayınlarından oluşmaktaydı. İlerleyen birkaç hafta içinde özel tiyatrolar, ayakta kalmak adına dijital olanakları kullanarak prodüksiyon üretmeye başladılar. Hızla üretilen prodüksiyonlar fiziken bir arada olamayan oyuncu ve seyirci için taze bir enerji oluştursa da, heyecan verici örneklerin yanı sıra üzerine çok da düşünülmeden üretilmiş bazı prodüksiyonlar seyredilen ve ya katılınan şeyin tiyatro olup olmadığını sorgulattı. Dijital tiyatro nedir? Bir prodüksiyonu dijital tiyatro olarak tanımlamak için hangi koşul ve kurallar gereklidir? Dijital unsurları kullanan her tiyatro dijital tiyatro olarak adlandırılabilir mi? Dijital olanaklar bir araç mıdır yoksa amaç mıdır? Seyirci e oyuncu ilişkisi dijital alanda gerçekleşen prodüksiyonlarda nasıl bir etkileşim yaratmaktadır? sorularına bir cevap aramaya başladım. Literatürde yer alan kuramsal çalışmaların kısıtlılığı zorlayıcı bir unsur olmakla birlikte Steve Dixon'ın *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Fahrudin Salihbegovic'in *Directing Cybertheatre*, Jennifer Parker Starbuck'ın *Cyborg Theatre Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance* isimli kitapları çalışmamın ana kaynağı oluşturdu.

Buradan hareketle bu çalışma kapsamında ilk bölümde tiyatro teknoloji ilişkisine odaklanarak, tiyatronun Antik Yunan'dan bugüne içinde bulunduğu koşullar neticesinde teknolojiden ne ölçüde faydalandığı incelenmiştir. Antik Yunan'dan XX. yüzyıla dek kısa tarihsel bir bakış sunulmuş ve ardından XX. yüzyılda artan teknolojik olanaklar ve konvansiyona karşı avangard hareketlerin teknoloji ile harmanlanmış yönelimlerine yer verilerek yapılan rejî çalışmaları ele alınmıştır. XX. yüzyılda tiyatro ve multimedyanın giderek artan ilişkisinin bugün söz konusu olan dijital tiyatro alanına etkisi İkinci bölümde ise dijitalleşen çağda tiyatro yapma pratikleri, konuya ilişkin kapsamlı çalışmalar yürüten Steve Dixon, Fahrudin Salihbegovic, Jennifer Parker Starbuck gibi kuramcılarının görüşlerine yer verilerek, dijital tiyatro tanımlanmaya çalışılmış ve dijital tiyatrodaki teknolojik unsurlarla bezenmiş deneysel rejî çalışmaları incelenmiştir. Bu bölümde ayrıca tiyatrodaki canlılık meselesi ve oyuncu yapı, oyuncu-seyirci ilişkisi, oyun-ritüel-tiyatro ilişkisinin dijitalleşme ekseninde, tiyatro alanında hangi zemine oturabileceği ve ne türden bir başkalaşım gösterdiği incelenmiştir. Üçüncü bölümde ise, Platform Tiyatro ve Fringe Ensemble ortaklığında Zoom uygulaması aracılığı ile sahnelenen Türk-Alman yapımı "*Map To Utopia*", İngiltere'den Royal Shakespeare Company'nin VR tekniğinden faydalanarak sahnelediği Shakespeare'in "*A Midsummer Nights Dream*" oyunundan uyarlanan "*Dream*", yine İngiltere'den Blast Theory

grubunun mobil cihazlar aracılığı ile gerçekleştirdiği “*Karen*”, Türkiye’den Nux Tiyatro’nun Whatsapp uygulaması aracılığı ile sahnelediği “*Korona ve Juliet*”, uluslararası pek çok projeye imza atmış Rimini Protokoll ekibinden robot tiyatrosuna bir örnek olarak “*Tekinsiz Vadi*” oyunları olmak üzere yurtiçi ve yurtdışından yakın tarihte yer alan dijital tiyatro pratiklerine yer verilerek alana dair çalışmalardan bir çıkarım yapılmaya çalışılmıştır.



BİRİNCİ BÖLÜM

Tiyatro ve Teknoloji İlişkisi

Tiyatro ve Teknoloji İlişkisine Kısa Tarihsel Bir Bakış

Tiyatro sanatı her dönem içinde bulunduğu çağın bilinci ve toplumsal koşullarıyla şekillenmiştir. Gelişen teknoloji ve dijitalleşmenin hayatın her alanına yayılarak, tüm toplumsal koşulları ve yaşam biçimini değiştirdiği gibi tiyatro sanatının da bu gelişmelerden etkilenmesi kaçınılmaz olmuştur. Bugünün tiyatro sanatı dijitalleşme ekseninde yeniden biçimlenmekte, yeni form ve içeriklerle yolculuğuna devam etmektedir. Tarihsel süreçte tiyatro, ritüel köklerinden klasik tezahürlerine kadar ses ve bedeni merkeze alan, müzik, dans gibi yakın disiplinlerle çeşitlenen bir sanat dalıdır. Tiyatro, Antik Yunan'da Deus Ex Machina'dan, Ortaçağ gösterilerinde yer alan lonca arabalarına, XVI. yüzyıl İtalyan sahnede perspektife dayalı sahnelemelerden, gaz lambası ile aydınlatma sonrasında elektriğin icadıyla ışık efektlerinin uygulanmasına ve bilgisayarın ortaya çıkışıyla modern kullanımına kadar, teknolojiye dayalı görsel ve işitsel unsurlardan en yaratıcı biçimde faydalanmıştır. Akademisyen Steve Dixon *Digital Performance* kitabında tiyatro ve teknoloji birlikteliğini şu sözlerle ifade etmektedir:

Tiyatro her zaman eserlerdeki görselliği artırmak için zamanının üstün teknolojilerini kullandı. Teknoloji İlk başlarda Deus Ex Machina'dan, Ortaçağ'da loncalar tarafından kullanılan geçit töreni arabalarına, perspektif resmin bulunuşundan, on altıncı yüzyılda İtalyan sahne dekorlarında kullanılan mekanik aletlere, gazın, daha sonra elektriğin, ışık efektlerinin takdiminden, ışık, ses ve dekor ayarlamalarını kontrol etmek için bugünkü bilgisayarların kullanımına kadar, akıl almaz görsel ve işitsel efektler yaratacak şekilde kullanıldı. (Dixon, 2007, s.40).

İlkel dönemler sonrasında yazılı eserlerle ve bu eserlerin sahnelemelerinin yer aldığı Antik Yunan'da oyun alanları, seyir yeri anlamına gelen theatron olarak adlandırılan kutsal olarak atfedilmiş dağ eteklerindeki yokuşlara inşa edilmiştir. Çağlar boyunca yıkılmadan durabilen bu oyun alanları, en ilkel sahne olarak bilinmektedir. Bu alan aynı zamanda kent konseylerinin kurulduğu, seçimlerde oylamanın yapıldığı bir iletişim alanı olarak da kullanılmaktadır ve tiyatro sanatı Antik Yunan döneminden bu yana bir kamusal alandır. Tragedya ve komedya türünün sahnelendiği bu dönemde, toplumun polis devleti kurallarına uygun biçimde yaşam sürmesi için yazılı metinlerin sahnelendiği theatronlarda da dönemin teknolojilerinden faydalandığı görülmektedir. Helenistik dönemi içerisinde sahnenin

yükseltilmesiyle oyuncuların kostüm ve maske değişimleri için kullanılan skene çadırı taştan oluşan bir yapıya doğru evrilmiştir.

“465 tarihinde yapılan tahta skene’nin yerini böylece İÖ 425’te alt kısmı taştan bir yapı aldı. İÖ V. yüzyılın sonunda, skene iki katlı oldu; üst kata episkenion adı verildi. Burası sahne araçlarını ve vinçleri kullanmak için yapılmıştı. İkinci kat, birinci katın biraz gerisine yapılmış olduğu için, ikinci katın önü logeion adını aldı. Tanrılar buradan konuşuyorlardı”(Nutku, 2011, s.66).

Seyirci alanının giderek büyümesi ve daha geniş kitlelere ulaşmasıyla birlikte sahneleme olanakları ve dramatik yapıya katkıda bulunacak sahne araçları da dönemin teknolojik olanakları doğrultusunda gelişim göstermiştir. Antik Yunan döneminde mekanik olanaklar sahneleme bakımından şaşırtıcı derece yaygın olarak kullanılmış ve metne hizmet edecek ölçüde işlevselleştirilmiştir. Pinakles denilen boyalı panolar, ilk kez Aiskhilos tarafından ortaya konmuştur, fakat görsel efekt yaratma amacından çok, oyunun konuları üzerinde işlevsel amaçla kullanılmıştır (Brockett, 2017, s.16). Aynı zamanda tekerlekli araçlar, yükselticiler, ses ve görsel efektler için dizayn edilmiş araçlar ve bazı basamaklar da oyuna hizmet etmektedir. Prof. Dr. Özdemir Nutku *Dünya Tiyatrosu Tarihi* kitabında bu araçları ve işlevlerini şu şekilde tanımlamaktadır:

Ekkuklema: Yarım daire biçiminde bir yükseltiydi, bu yükselti yukarıda belirtilen kapılardan sığacak büyüklükteydi ve ek sahneler, taht salonu bu yükselti üzerinde gösterilirdi.

Ekostra: Bu da tekerlekli bir yükseltiydi, ama ilkinden daha alçaktı; bunun üzerinde de bazı kısa sahneler oynanır ya da ölmüş olan bir kimsenin durumu gösterilirdi;

Mechane: Bu skene’nin sol yanına konulan küçük ve ilkel bir vinçti. Bu vinçle tanrılar indirilip çıkarılırdı. (Bu araçtan Latince “deus ex machina” deyimini doğmuştur; yani, “makineyle indirilen tanrı” anlamına gelir. Özellikle Aiskhilos’ta düğüm tanrının bu vinçle aşağı inip işi çözümlemesiyle sonuçlanırdı. Daha sonraki yüzyıllarda “deus ex machina” deyimini inandırıcı olmadan, birdenbire çözülmüş bir sonuç içinde kullanıldı.)

Theologeion: Mechane’nin görevini yapan, biraz daha değişik bir araçtı. Bazı kimseler bunun tanrıların durduğu bir üst yükselti olduğunu söylemektedirler.

Kranos: Bu da bir vinçtir, sahne üzerindeki cesetleri kaybetmekte kullanılırdı.

Ayoray: Askı makinesi, tanrıları havada göstermek için kullanılırdı, bunun mechane’den ayrıcalığı iplerinin gözükmeyişiydi.

Krade: Sözlük anlamı “incir dalı” anlamına gelir, komedyada kullanılan vinçti.

Skope: Garip bir araçtı, oyun düzenini hazırlayan kimsenin temsili seyrettiği yerdi.

Fruktorion: Gözetleme kulesiydi.

Distegia: “İkinci kat” anlamına gelir. Oyuncuların temsili seyrettikleri binanın çatısıydı.

Keraunoskopeyon: Yıldırım makinesiydi.

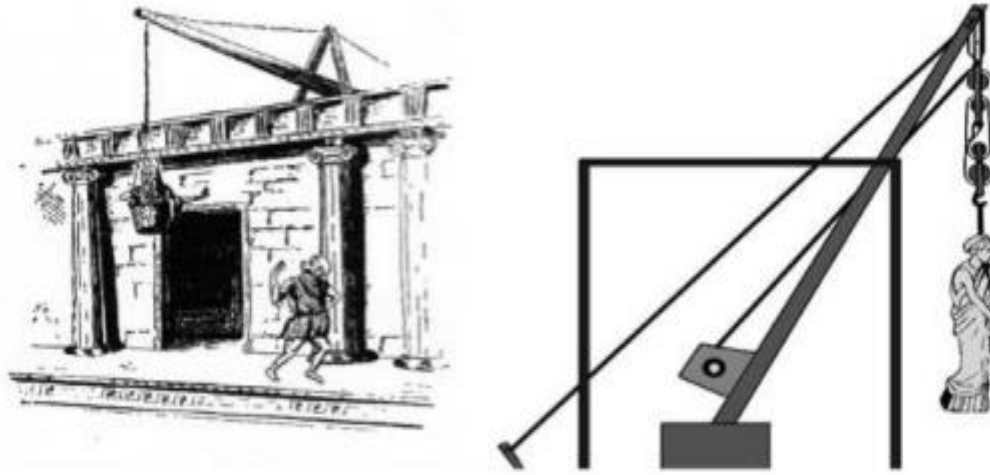
Bronteyon: Gök gürlemesi sesi veren araçtı.

Karon basamakları: Oyun yeri olan orkestra'nın zemininden oyun yerinin altına inen basamaklardı. Buradan hayaletler ya da yer altı tanrıları çıkardı.

Anapiesmata: Mekanik olarak ruhları yeryüzüne çıkaran ilkel bir asansördü (Nutku, 2011, ss. 64-65).

Şekil 1

Deus Ex Machina



(Dottore, 2013)

Her ne kadar bugün, yüzlerce yıl önce teknolojik araçların yetersiz olduğu düşünülse de, Antik Yunan döneminde günün koşulları doğrultusunda sahnelemeye dair teknolojik araç ve aletlerin sahnelemeye pek çok açıdan hizmet ettiği görülmektedir. Sahnelemede illüzyonu ve dramatik etkiyi artıran yardımcı etmenler olarak çeşitli araçlardan faydalanılmıştır. Bu araçlardan en popüler olanı Deus Ex Machina; dramatik çözümlemede sonuçlanmayan olaylar için kurtarıcı, sonuca erdici, hikâyede çatışma unsurlarını çözüme kavuşturucu olarak bilinmektedir ve “Makine Tanrı” teatral olanın makine ile ilk etkileşimi olduğu söylenebilir. Deus Ex Machina benzer şekilde Antik Yunan düşüncesinde tanrıların buyruklarına uymakla yükümlü insana karşı tanrısal gücü temsil etmektedir ve Ortaçağ'da dini hikayelerde de yer almaktadır.

Aristocu bakış açısının sanata hakim olduğu Antik Yunan'da, sahnelemede kullanılan bu mekanizmalar, tragedyada yer alan soylu bir kimse olarak kahramanın yolculuğunda başına gelen felaketlere şahit olması ve katharsis yaşayarak duygusal boşalımla yaşam biçimini düzenlemesine; komedyaya türüyle soylu bir kişilik olmayan baş kahramanın düştüğü acınası durumlara gülerek iyi bir yurttaş olma yolunda ilerlemesine katkı göstermektedir. Batı tiyatrosunun yapı taşı olan Antik Yunan Tiyatrosu ilk tiyatro kuram eseri olarak kabul gören Arsitotales'in *Poetika*'sına göre teatral unsurlarını şekillendirmiştir. Şiir sanatının ve öykünün

başat olduğu sahnelemede bütün teatral araçların metne hizmet etmesi gerekliliği söz konusudur. Mimesis temelli sanat anlayışı ile sahnelemede yer alan teknolojik ve mekanik araçlar yazılı tiyatro eserini izleyen seyircilerin kahraman ile özdeşlik kurmasında kolaylaştırıcı bir unsurdur ve aynı zamanda illüzyonu sağlayan öğeler olarak var olmuştur. Tiyatro sanatı yüzyıllar içinde metin ve sahneleme ilişkisi ile birlikte, tüm sahne öğeleri ve araçlarının kullanımı bakımından değişim gösterse de bugün söz edilen dijital teknolojilerin sahneleme kullanımı bakımından ilkel versiyonlarının Antik Yunan'a kadar uzandığını söylemek mümkündür.

Roma dönemi tiyatrosu Antik Yunan tiyatrosunun bir uzantısı olmakla birlikte, sanatın toplumsal işlevine Antik Yunan'daki kadar yoğun ilgi göstermemiştir. Antik Yunan'ın kent-soylu ve kurallara uyan insan modeline göre Roma insanı daha savaşçı bir ruha sahiptir. Tiyatro yine eğitici görev üstlenmiştir fakat, Antik Yunan'daki kadar tiyatroyu ahlaki değerleri aşıl原因an erdemli insan yaratma adına eğitsel bir gösteri olarak değerlendirmekten çok; bireye, toplum kurallarına uyumlu olan, devlete karşı sorumluluklarını bilen, itaatkar insan olmayı göstermiştir. Bunun yanı sıra savaşçı ruhu tetikleyecek ve halka cesaret empoze edecek girişimlerde bulunulmuştur. Gladyatörlerin ve gladyatör dövüşlerinin oldukça yaygın olduğu bu dönemde teatral açıdan estetik kaygılardan daha ziyade eğlenceli olana önem verilmiştir.

(...) Yunan tiyatrosunun devamı olmak isteyen bir tiyatro. Öte yanda kanlı gösteriler var. Bu gösteriler zamanla Roma tiyatrosunu eziyor, arkaya itiyor. (...) önce oyunların içine giriyor; sonunda da oyunlar büsbütün kalkıyor ortadan; Roma tiyatrolarında yalnızca gladyatörler seyrediliyor. Roma'nın yükselişi sırasında – Yunan Tiyatrosuna hiçbir zaman yaklaşamamış da olsa – bir Roma tiyatrosu var ama Roma'nın duraklayışı, düşüşü sırasında, hükümetin dört elle sarıldığı kanlı gösteriler bu tiyatroyu yok ediyor (Fuat, 1970, s. 57).

Çarpıcı ve etkileyici sahnelerin yaratılması adına, Antik Yunan sahne yapısında episkenion adını alan ve Roma'da frons scane denilen sundurma üzerinden aeleum adı verilen bir perde sarkıtılmaktadır. Bu perde yardımı ile bazı sahnelerde olaylar, aniden seyirciye sürpriz olarak sunulmasını sağlanmaktadır. Colosseum'da hayvanları yeraltı mekanlarından arena düzeyine kaldırmak için geliştirilmiş olan mekanizma sayesinde de sahne tasarımı farklılaşmıştır. Bu yapı sayesinde kaybolan uçurumlar veya içinde hayvanlarında bulunduğu bir orman yaratılabilmektedir ve bu uygulama ile sahneye hareket katılmaktadır.

Antik anlatımlarda karmaşık makinelerden seyrek olarak söz açılmasına rağmen, Romalılar sahne tasarımında mekanik mucizelerin üstesinden gelmeyi biliyorlardı. Bu mekanizmanın İ.S. birinci yüzyılda amfi tiyatrolarda, özellikle Colosseum'da hayvanları yeraltı mekanlarından arena düzeyine kaldırmak için geliştirilmiş olduğu anlaşılmaktadır. Çok geçmeden bu mekanizma sahne dekoru amaçları için kullanılır olmaya başladı ve sahnenin yanında dekor parçalarını ve aksesuarları koymak için bir yapı kuruldu. Bu sahne donatımı gerektiğinde arenanın altına altı metre kadar uzatılan Colosseum'un mahzenine taşınırdı (Brockett, 2000, s. 76).

Amfi tiyatroların araba yarışları ve gladyatörler savaşları için kullanılan bir alan olması, dönemin teknolojisinden bu yarış ve savaşlar için faydalandığını göstermektedir, tiyatro sanatında da yarış ve dövüşleri daha eğlenceli hale getirmek amacıyla yapılan tasarımlardan faydalanmıştır. Örneğin, orkestra alanı dövüşler için zaman zaman su ile doldurulmaktadır. Oyunun asıl yeri yükseltilmiş sahnede oynanmaktadır ve bazı durumlarda orkestraya sıralar eklenip bir seyir yeri olarak da kullanılır. İmparator Neron döneminde, sahneye göre çukurda kalan orkestra bölümüne su doldurulup deniz savaşları gösterilmektedir (Nutku, 2000, s.80).

Roma döneminde teknolojik bir yenilik bulunmamakla birlikte, tragedyada yer alan kanlı sahneler ilk kez bu dönemde seyirci önünde gösterilmiştir. Dönemin eğlence sektörüyle başa çıkmaya çalışan tiyatro, tanrısal şenliklerin de giderek azalması ve Hristiyanlığın doğuşu ile yeni bir biçime doğru yönelmiştir.

Çok tanrılı din anlayışından tek tanrılı dine geçilen Ortaçağ ile birlikte tiyatro kilise öğretilerini yaymak için bir araç görevi görmektedir. Tiyatro insanda duygulanma yarattığı için tehlikeli bir sanat olarak düşünülmüş ve insanın zararlı heyecanlardan ilahi olana yöneltilmesi gerekliliği nedeniyle İncil'den bölümler oyunlaştırılarak, seyirciye sunulmuştur. Kilise binası ve Pazar yerleri sahne olarak kullanılmaktadır. Kilise düzenin benzer bir şekilde pazar yerlerinde kurulan oyun alanları, bazen ev biçiminde, bazen yalnız bir yükselti olan oyun yerleri sıralanmıştır, bazen de sahne karşı karşıya sıralanmış tekerlekli hareketli platformlardan oluşmaktadır. Böylece bilinen ilk simultane oyun alanı ortaya çıkmıştır.

Bu tür oyun düzenini anlamamıza yardım eden günümüze erişmiş dört metin bulunmaktadır; XII. yüzyıldan kalma Adem Oyunu, XII. ya da XIII. yüzyıldan kalma Yeniden Doğuş, Donaueschingen Acı Çekme Oyunu, ve dördüncüsü de Lucerne mysterium'udur. Yeniden Doğuş'un başında önsöze benzer bir bölümde, mansion denilen ev biçimindeki, konunun değişik bölümlerini gösteren sahnelerin nasıl düzenleneceği anlatılmaktadır (Nutku, 2000, s.91).

İsa'nın yaşamı ve din öğretilerinin oyunlaştırılmasıyla oluşan bu metinlerin sahnelenmesinde her bir sahnenin belirli bir platformda oynandığı bilinmektedir. Semt semt dolaşan arabalar aracılığı ile oyunun farklı bölümleri seyirciye aktarılacak ve ilk arabada gösterilen sahne ardından gelen ikinci arabayla oyun devam etmektedir. İlk araba ise yeni bir semte doğru yola çıkmaktadır, böylece daha fazla kitleye ulaşma olanağı tanımaktadır. 'Pageant' adı verilen bu tekerlekli vagonlar üzerinde yer alan oyuncu İncil'den sahneler canlandırmaktadır.

Şekil 2

Pageant Örneği



(Canon, 2016)

Bir fon üzerinde veya sahne alanı içinde perspektif resim düzlemi oluşturma teknikleri ise Brunelleschi, Alberti ve Vasari gibi erken dönem yenilikçiler tarafından geliştirilen matematiksel sistemler kullanılarak elde edilmiştir. George Kernodle'ın 1944 tarihli *From Art to Theatre (Sanattan Tiyatroya)* adlı metninde, perspektife dayalı sahnelemenin evrimine ilişkin notlar bulunmaktadır. Kernodle, Ortaçağ sanatında ve sahnelemesinde ideolojinin iş başında olduğunu ve karakterlerin ya da oyuncuların etrafında örgütlenebileceği bir çekirdek olarak inşa edilen bir mekanı tasvir ettiğini savunmaktadır. Perspektif sahnede karakter ya da oyuncu merkeze yerleştirilir ve sahne unsurları bu merkezi çevreliyor gibi görünen karmaşık bir arka plan halinde düzenlenmektedir. Kernodle, erken modern perspektifin aristokratik bir izleyicilik için düzenlendiğini iddia eder ve bu argüman genel olarak kabul görmeye devam etmektedir (Kernodle, 1944, s.174). Perspektifle ile sahne yanılmasına hizmet edecek dekor düzlemi kurulmakla birlikte oyuncu bedeninin sahnenin yanılmasına uyacak şekilde hareket düzeni de sağlanmaya çalışılmıştır.

Ortaçağ'da kullanılan sahne teknikleri ve faydalanılan teknolojileri Oscar Brockett'ın *Tiyatro Tarihi* adlı kitabında örneklendirmektedir;

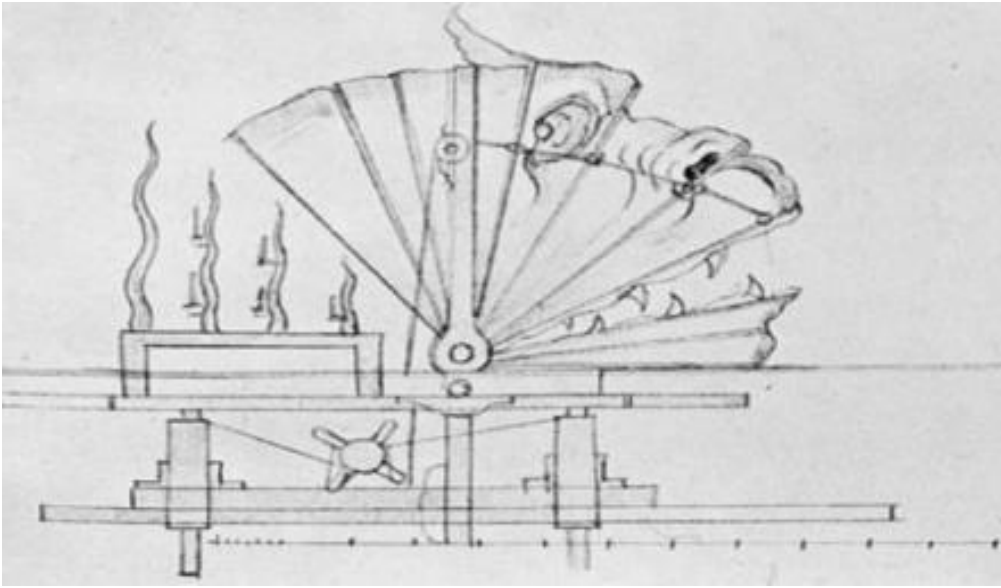
Fransa'da düzenlenen bir gösteride Ermiş Petrus'un kafası sahnede üç kez zıplatılmıştı ve bu kafa her zıplayışta sular fışkırmıştı. Bir oyunda da Ruhulkudüs alevlerle sahneye inmişti. Vasari'den öğrendiğimize göre, İtalyan tiyatrosuna perspektif anlayışını ilk getirenlerden biri olan Filippo Brunelleschi bir cennet makinesi yapmıştı. Bu makine sahnenin tepesinden dönen güzel ve büyük bir tekerlekti; bu tekerlek hiçbir yere bağlı değilmiş gibi sanki havada hareket ediyordu. Ayrıca on cennet için dönen on çember yapmış ve yıldızları da çok güzel bir şekilde küçük fenerlerle göstermişti. Bir acı çekme

oyununda ise, “anıtların içi açılıyor, zelzeleler oluyor ve yavaş yavaş karanlık basıyordu (Brockett, 2017, s.122).

Barut ve kükürdün ateşlenmesiyle, Şeytanın ağzından ve kulaklarından dumanlar çıkması, gözlerinden alevler fışkırması, farklı renkte havaii fişeklerin sahne üzerinden ateşlenmesi, Ortaçağ döneminde sahnede kullanılan efektlerin gerçekçiliği artırmak ve seyirciyi etkileme amaçlı kullanıldığı görülmektedir. Böylece kilise dışında oynanan oyunlar bu gezici sahnelerle ve görsel efektler ile Hristiyanlığı yaygınlaştırmak ve dini öğretileri aktarmanın temsilcisi olarak kullanılmıştır. Ancak tiyatronun bu işlevi Rönesans dönemiyle birlikte son bulacaktır.

Şekil 3

Cehennem Ağzı/ Şeytan



(Dottore, 2017)

Rönesans ve aydınlanma çağı bilimin, gözlem ve deneyin çağı olarak bilinmektedir. Bu çağda insan öteki dünyaya hazırlanmakla yükümlü yaşamı yerine kendine yönelmeyi tercih etmiş ve hümanist bir anlayışın hakim olduğu felsefenin yaşamın her alanına nüfuz ettiği görülmektedir. İnsan, doğaya ilişkin kanıtlı ve güvenli bilgiye ulaşmak için deney, gözlem ve keşif peşindedir. Ortaçağ'ın kavramlarına ve öğretilerine her türden başkaldırı, bilim alanında gerçekleşen devrimler yaşamı ve sanatı tümünden etkilemektedir. Kilise hakimiyetinin azalmasıyla reforma hareketi başlar, Ortaçağ'ın skolastik düşüncesi yerini hümanizme bırakmıştır. Yunan düşüncesi yeniden ele alınarak felsefesi değerlendirilirken pek çok Yunan metninin çevirisi ortaya konmuştur.

Kristof Colomb, Macellan Vako De Gama gibi kaşiflerin deniz yollarını kullanarak dünyayı yeniden keşfiyle dünya yüzeyine dair bilinmeyenler ve farklı coğrafyalar gün yüzüne

çıkıştır. Rönesansın en önemli icatlarında biri kuşkusuz matbaanın icadı olmuştur. El yazması eserler, baskı tekniği ile kopyalanabilmekte ve çoğaltılabilmektedir. Astronomi, fizik, kimya vb bilimlerin aydınlanma çağı ile hızla gelişmesinin ardında Rönesans'ta yapılan atılımlar yatmaktadır. Avrupa'da varlıklı kimseler tarafından, bilim adamları ve sanatçıları desteklenmekte, kültür ve sanat faaliyetlerinin gelişimine katkıda bulunmaktadır. Bu bir dizi keşfin, icadın ve yeniden doğuş niteliğindeki felsefi düşüncenin yansılar tiyatrodan da görülmüştür. Perspektifin icadı tiyatro sahnesinde yeni bir yapıyı ortaya koymaktadır. Ortaçağ'da tekerlekli vagonlar üzerinde derinliksiz sahne yapısı veya Roma döneminde seyirciden oldukça uzak derinlemesine sahne alanının yerini perspektif ile yeni bir derinlik katmanlı tiyatro sahnesi oluşturmuştur. Erken dönem modern sahne tasarımcılarının sahnede illüzyonist bir perspektif yaratmaya çalışırken iki seçeneği vardır. Bunlardan ilki basitçe boyanmış bir fon kullanmaktır. İkincisi ise senografik seçenek ise sahnenin tam kübik alanı içinde, geri çekilen kemerler ve kanat ve damla boyalı tuval veya kalıcı yapıların çoğaltıcı biçimleriyle perspektif sahne yaratmaktır.

Rönesans düşüncesinin bir sonucu olarak ortaya çıkan "Aydınlanma Felsefesi" ile birlikte insan akıl yoluyla bilgiye ve bilginin doğruluğuna ulaşabileceği ve bu görüş çerçevesinde toplumsal yaşamın yeniden düzenlenebilmesi söz konusu olmuştur. Bir yandan kapitalist sistem dünyaya egemen olmaya başlarken, güçlü devletlerin sömürsü giderek artmakta aynı zamanda eşitlik-özgürlük-kardeşlik düşünceleri yankılanmaktadır. Bu dönemde ortaya çıkan romantizm akımı sanatçının kendini içinde göremediği bir dünyaya başkaldırışı olarak tiyatro sanatında da yankı bulmuştur. İmtiyazlı sınıfın ayrıcalığına ve sanatta tüm klasik değerlere, biçim ve kurallara bir başkaldırı niteliğinde olan romantikler, fantezi ve düşsel oyunlar sahneleyerek gerçekliği farklı bir boyutta ele almaktadırlar. Bu nedenle de Rönesans'ta oldukça ilgi gören perspektif gibi yeni buluşları sahneleme bakımından çok da önemsememişlerdir. Bu dönemin sahnelemede en yenilikçi yaklaşımı ışıklandırma alanında görülmektedir. 18.Yy'ın sonlarında hava gazı ile çalışan gaz lambaları aracılığıyla sahne ışıklarının tercihe göre açılıp kapatılabilmesi, sahneye karartma veya aydınlatma imkanı sağlanmıştır. Böylece ilk kez oyun yeri ve seyir yeri net olarak birbirinden ayrılmıştır. Mumun yerini alan gaz lambalarının yerine, elektriğin aktif kullanımı ve ampulün icadı ile ampul kullanılmakta ve sahne aydınlatması teknolojiyle orantılı gelişim göstermektedir. Tiyatro ontolojisi metinden, oyuncuya, mekandan dekor-kostüme ve hatta seyirciye kadar uzanan deneysel çalışmalara tarih boyunca da tanıklık etmiştir. Aristocu bakış açısıyla tiyatro sanatı mimetik olanı merkeze alarak sahneleme biçimini uzun yıllar korumuştur. Antik Yunan'da başlayıp XVIII. yüzyılda iyice belirgenleşen öğretici oyun ve oyuncu, sessizce seyretmeye mahkum eğitilen edilgen seyirci, illüzyona dayalı her anlamda sahnelemenin varlığı devam

etmektedir. Gerçekçiliğin metinden sahnelemeye hakim olduğu bu uzun süreç ardından değişen dünya koşulları, toplumsal düşünce ve teknolojik olanakların hızla ilerlemesine de bağlı olarak tiyatrodaki köklü değişimler 19.yy'ın sonları ile 20.yy'da kendini göstermiştir.

XX. Yüzyılda Öncü Akımlar ve Teknoloji İşbirliği

Antik Yunan'dan XX. yüzyıla dek benzeşen ve yahut ayrılan noktalarıyla yeni görüşler ortaya atılsa da, tiyatro sanatı, dramatik metinden yola çıkarak klasik sahneleme biçimleriyle hakimiyetini koruyan logos temelli teatral düşünce yapısı hakimiyetini sürmüştür. Opera bestecisi, tiyatro yönetmeni ve müzik direktörü olarak Richard Wagner, XIX.yüzyılda Gesamtkunwerk diğer adıyla Bütüncül Sanat Eseri olarak bilenen kavramı ortaya atmış, geleceğin tiyatrosunun tüm sanat dallarından faydalanan bir total anlayışa doğru evrileceğini ortaya koymuştur. Bu bütüncül tiyatro, seyircinin sahnede var olan gerçekliğinin içine tamamen entegre edildiği bir tasarımıdır. Bu tasarımla Wagner tiyatro binası da dahil, sahnelemenin tüm unsurlarını yeniden yorumlayarak, seyirciyi sahne gerçekliğine dahil etmeye çalışmıştır. Çağdaşı Adolphe Appia, sahnelemede hareket ve ışıklandırmanın eş zamanlılığı, yatay zemin ile dikey dekor arasında yer alan oyuncunun sahne ile bütünleşmesi ve sahne öğelerinin birbiriyle uyum içinde akması görüşleriyle, Wagner ile bütüncül sanat anlayışında bütünüyle buluşmamaktadır. Wagner'in bütüncül sanat yapısı Appia'ya göre zamansal sanatlar ile uzamsal sanatların belirli karşıtlıklar göstermesi nedeniyle sakıncalıdır. Wagner,1849 yılında "Geleceğin Sanat Eseri" yazısında tiyatro, müzik, şarkı, dans, dramatik şiir, tasarım, ışıklandırma ve görsel sanat gibi çoklu sanat formlarının yaratıcı bir şekilde birleştirilmesinden bahsetmektedir. Dixon'a göre, "Wagner' in anlayışı hem büyük teatral gösteriyi savunması hem de Gesamtkunstwerk'i, tüm medyayı (metin, görüntü, ses, video vb.) tek bir arayüzde birleştiren bir meta-ortam olarak modern bilgisayarın çağdaş anlayışıyla birleştiren yakınsama paradigması açısından dijital performansın çizgisinin merkezinde yer almaktadır." (Dixon, 2007, s.41).

Tarihsel süreçte dijital performansın bugün ki noktaya varışında yer tutan bir başka önemli atılım ise avangard akımlardır. XX. yüzyılda avangard akımlar, doğalcı, gerçekçi ve yanılsamacı tiyatronun, olduğu gibi topluma, sanatsal ifadenin mevcut biçimine, sanat yaşam birlikteliğinin kopukluğuna, kuramsallaşmaya karşı durarak yepyeni bir sanat anlayışının önünü açmıştır. Avangard akımlar önderliğinde kalıplaşmış tiyatro anlayışının yıkılmaya başlamasıyla, deneysel arayışların ağırlık kazandığı yeni bir tiyatro anlayışı ortaya çıkmaktadır ve konvansiyonel tiyatro anlayışından koparak oluşan farklı bir tiyatro anlayışının temellerini oluşturan bir dizi yeni yönelimin önünü açılmış olur.

Tarihsel avangard her şeye karşıdır. Topluma, burjuva sınıfına, sanatsal uzlaşılara, sanatın yaşamından kopukluğuna, mantığa... bu özellikleriyle, sanat tarihçisi, Herbert Read'in tüm gelenekle bağları kopartma olarak nitelendirdiği, tarihte benzeri olmayan bir dönüşüme yol açar. Tiyatro sanatının 20. yüzyıldaki serüveni, bu akımların etkisiyle köktenci estetik değişiklikler, çeşitlilik ve deneysellik yönünde ilerler (Candan, 2013, s. 53).

I. Dünya Savaşı ve II. Dünya Savaşı gibi tarihsel iki önemli olayı içinde barındıran bu yüzyılda tiyatro sanatı, savaşın bireyde yarattığı düş kırıklığı ve ekonomik bunalımları ele alarak, yer yer bireyin toplumla ve yaşamla uyumsuzluğunu konu edinmiş, yer yer de siyasal sorunları tartışmayı kendine görev bilmiştir. Bir yandan da sanat anlayışı, kendini sorgular hale gelmiştir. Gelenekselin reddedilişi ile başlayan modernist süreçte tiyatro kendi yapısını araştıran, anlam ve doğasını çözümlemeye çalışan bir sanat dalı olmuştur. Pop up, fluxus, happening gibi neo avangard sanatların performatif özelliklerinden ve fütürizm, dadacılık, gerçeküstücülük, dışavurumculuk gibi tarihsel avangardın başkaldırı hareketinden beslenen, yönetmen tiyatrosunun ön plana çıktığı bir tiyatro anlayışı XX. yüzyılda süregelmiştir. Tarihsel avangard akımlarla, tiyatro ile ilgili tüm yerleşik kodlara, anlam birimlerine ve kalıplaşmış uygulamalara karşı saldırılar gerçekleşmiş, metin/yazar merkezli tiyatro karşısında, sahnelemeyi farklı disiplinleri birleştirerek ve yeniden yorumlayarak ele alan kırılmalar görülmüştür. XX.yüzyıl aynı zamanda teknolojinin hızla geliştiği ve yaşam biçiminin de tiyatro sanatının da bu gelişmelerden hızla etkilendiği bir yüzyıl olmuştur.

XX. yüzyılla birlikte sanat, bir amaç olmaktan çıkarak araç olma konumuna gelir, yani onun varlık nedeni kendinden başka hiçbir şeye bağlanmaz. Ne biçim, ne içerik, ne de öz açısından herhangi bir bağımlılık söz konusu edilir. Küçülen dünya içinde, daha da karmaşıklaşan teknoloji ağının açılırları arasında sanatçı, hem kendini diğer insanlardan soyutlamak zorunda kalmış hem de kendi varlığını diğer insanlara kanıtlamak yükümlülüğünü hissetmiştir (Erinç, 1995, s.17).

Giderek hız kazanan teknolojik gelişmeler ve toplumsal olaylar neticesinde tiyatro sanatında yer alan sahne öğeleri ve sahne araçlarının kimi ön plana çıkarılmış kimi ise zaman zaman dışlanmış. Değişen tiyatro anlayışında teknolojik gelişmelerin katkısı görülmektedir; avangard hareketin ortaya çıkışında teknolojinin de başat rol oynamaktadır. Andreas Huyssen'e göre, "başka hiçbir faktör yeni avangardın ortaya çıkışını teknoloji kadar etkilememiştir; teknoloji sadece sanatçıların hayal gücünü beslemekle kalmamış (dinamizm, makine kültü, tekniğin güzelliği, konstrüktivist tutumlar), aynı zamanda işin özüne de nüfuz etmiştir." (Huyssen, 1995). Avangard akımların tiyatronun dijitalleşmesinde temel oluşturduğu da öne sürülmektedir. Dijital performans uygulamalarını XX. yüzyıl modernizminden koparak gelişen avangard hareketlerin başlangıcına kadar uzandığını pek çok eleştirmen tarafından yorumlanmaktadır. Schlemmer ve Gropius fütürizm, konstrüktivizm, dışavurumculuk, dada ve

sürrealizme kadar tüm avangard hareketleri kapsayan geniş bir etki tanımlamış ve analiz etmiştir.

Gerçekçi yansıtmanın yerini alan seçenekler çeşitlidir. Dışavurumculukta öznellik adına gerçekliğin çarpıtılmasına, gerçeküstücülükte bilinçaltı içeriğinin kendiliğinden sanat yapıtına dökülüşüne, fütürizmde doğa yerine makinanın yüceltilmesine tanık oluruz. Dadacılık ise gerçeklikle sanat yapıtı arasındaki tüm bağları temelden olumsuzlayarak ortadan kaldırır (Candan, 2013, s.54).

Dixon avangard akımlar arasından dijital performansa en geniş etkiyi fütürizmin sağladığını belirtmektedir. Dixon’a göre:

Avangard akımlar; Eğer fütürizm, çağdaş dijital performans için temel felsefi ve kavramsal tabanı oluşturuyorsa ve konstrüktivizm, dijital performansın matematiksel formülü ve formalist metodolojisiyse, o zaman erken dönem Avrupa avangard sanat akımları (Dadaizm, sürrealizm, fütürizm) dijital performansın içeriği ve ifade biçimleriyle ilgili çok şeyin esin kaynağı olmuştur (Dixon, 2007, Akt, Şeyben, 2016).

Öyleyse Sanayi Devrimi gibi köklü teknolojik devrimlerin olduğu bu süreçte fütürizm, konstrüktivizm, dışavurumculuk, Dada ve sürrealizm gibi öncüllerin felsefeleri, estetiği ve pratikleriyle bugün bahsettiğimiz dijitalleşme ve dijital performansın kesin ve ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olduğu kabul edilebilir. Dijital performansın gelişim sürecini anlayabilmek adına avangard akımların yönelimlerini incelemek yerinde olur.

Fütürizm.

Fütürizm bugünkü dijital performansın atası olarak anılmaktadır. Steve Dixon, fütürizmi diğer XX. yüzyıl sanat akımlardan ayrı tutarak dijital performansı en yoğun etkileyen akım olarak ele almıştır. Teknolojik gelişmelerin zirve noktasına ulaştığı bu dönemde uçak, otomobil, sanayi ve iş makineleri gibi hızlı ve mekanik araçlar olağanüstü icatlar olarak görülmektedir. Fütüristler bu türden tüm makineleri hayranlıkla izlemekte ve onları birer sanat eseri olarak ifade etmektedir. Makine ve teknolojiyi hayatın ve sanatın merkezine alan fütürist akımın ayak sesleri 1909 yılında İtalyan sanatçı Marinetti önderliğinde yayımlanan “Fütürist Manifesto” ile duyulmaya başlamıştır.

Çalışan, eğlenen ve ayaklananlara neden olan büyük insan kitlelerini yüceltmek istiyoruz; çağdaş başkentlerdeki renkli ve çok sesli devrimci akımları yüceltmek istiyoruz; göz kamaştıran elektrikli raylar tarafından aydınlatılan silah depolarını ve tersanelerini, dumanlı yılanlara benzer trenleri yutan istasyonları; göğe yükselen dumanlarıyla bulutlara asılı duran fabrikaları, dev aletleri gibi nehirlerin iki yakasını birleştiren ve güneş ışığında bıçak gibi parlayan köprüleri, göğü inleyen ve serüvenler peşinde koşan vapurları, raylarda, borularla çevrelenmiş dev çelik beygirler gibi koşmakta olan geniş göğüslü lokomotifleri ve rüzgarda bir bayrak gibi sallanan ve çöşkulu bir topluluğun alkışını andıran pervanesiyle göklerde kayarcasına ucan uçakları yüceltmek istiyoruz (Marinetti, 1909).

Fütürizmde saldırganlık, şiddet, savaş yüceliği söz konusudur ve ancak savaşla birlikte bir yıkıcılıkla dünyanın iyiliğe kavuşacağı inancı ifade edilmektedir. Fütüristlere göre, makine dinamizmi, insan gücüyle büyük benzerlik taşır, fakat insan eliyle yapılmış bir sanattan çok daha üstündür makine, bu nedenle de sanat bu dinamizmi açığa çıkartıp özgürce ifade edecek yeni formlar bulmalıdır. XIX. yüzyılın gerçekçi ve gerçeğin taklidine dayalı akıl ve mantıkla yürütülen tiyatro fütüristlere göre işlevsizdir ve tiyatro gerçeğin taklidini değil ruhunu yansıtmalıdır. Bu da ancak burjuvaya, aristokrasiye değil halka yönelen eğlence içeren çarpıcı ve yıkıcı bir tiyatro ile mümkündür. Bu nedenle alışlagelmişmiş tiyatro kalıplarından sıyrılarak müzikhollerin, sirklerin, gece kulüplerinin tiyatronun merkezi haline gelmesi gerektiğini savunmaktadırlar. Özdemir Nutku, Dünya Tiyatrosu Tarihi adlı kitabında fütürizmin tiyatro alanında gerçekleştirdiği yeni yönelimleri üç maddede özetlemektedir:

1. Alışlagelmiş dekor anlayışı yerine, XX. yüzyılın mekanik özelliğini verecek ve kullanışlı olabilecek iskele, köprü, basamaklar, hareket eden yüzeyler, rampalar, renksiz bir fon ile ortaya çıkan “konstrüktivist” dekor kavramı.
2. Yönetmenin ikinci bir sahne yazarı sayılması ve metin yazarının sıkı sıkıya yönetmene bağlanması.
3. Fiziksel hareketleri temel yapan oyunculuk anlayışı. (Nutku, 2000, s.72).

Fütüristler geçmiş ve tarihsel olanı reddederek makineye olan tutku ile tüm sınırları aşmanın mümkün olacağını ve bu sayede istenilen geleceğe ulaşabileceğini iddia ederek yeni bir sanat anlayışının temellerini atmışlardır. Ard arda yayınladıkları manifestolarda sıkça tiyatroya makinenin hakimiyetini sokmanın önem arz ettiğini vurgulamışlardır. “Bugün çağımızı ayırt eden şey makinedir...Duyarlılığımızın atmosferini belirleyen mekanik duyu Mekanik olarak hissediyoruz ve çelikten yapılmış hissediyoruz; biz de soluduğumuz atmosfer tarafından makineleştiriliyoruz Bu yeni bir gereklilik ve yeni estetiğin temelini oluşturuyor.” (Pannaggi&Vinici, 2003).

1915 yılında İtalya’da Fütürist Sentetik Tiyatro manifestosu ile tamamen yeni ve mekanik bir tiyatronun var olması gerekliliği konuşulurken Rusya’da 1921 tarihli Eksantrik Tiyatro manifestosu ile oyuncunun duygularından bütünüyle sıyrılarak bir makineye dönüşmesi, yazarın mucit-geliştirici, oyuncunun ise mekanikleşmiş hareket olduğu bir tiyatro önerisiyle devam etmiştir. Dolayısıyla yanılsamacı tiyatronun gerekliliklerinden uzaklaşan hareket tasarımının oyuncuda mekanikleşme olarak yansıdığı, oyuncunun şiirleri ve manifestleri mekanik hareketlerde seslendirdiği bir oyunculuk biçimi de ortaya çıkmıştır. Oyuncuya verilen talimatlara göre, oyuncu sesini ve yüzünü bu anlayışa göre şekillendirmektedir. Tamamen ifadenin insansılığından uzaklaşarak, sesini elektrikleştirmek, geometrik olarak hareket etmek veya odanın farklı yerlerine hareket etmek gibi yönelimlere, çekiç ve otomobil kornaları gibi araçtan yararlanılan bir rejî ortaya konmuştur (Marinetti, 1991,

s.152). Geometrik jestler yaparken sesi ve yüzü insanlıktan çıkarmanın aracılığıyla fütürist hareketin bir göstergesi olan radikal biçimde yeni kimlikler sunmaya yönelik bir hamle olarak görülmektedir. Marinetti, Dinamik ve Sinoptik Deklarasyon Manifestosu ile özgürleştirilmiş dil veya konuşma biçimi üzerine bir çağrıda bulunarak müzeleri, kütüphaneleri veya akademileri yakıp yıkmak adına özellikle burjuva öznelindeki anlayışa karşı çıkan bir performansın arzusu içindedir (Causey, 2006, s.82). Saldırgan özellikte olmayan hiçbir şeyin bir başyapıt olamayacağı ve kadını aşağılamanın yüceltilmesi gibi görüşleri zirveye taşımaktadırlar. Fakat Fütüristlerin cinsiyetçilik, ayrımcılık içeren bu düşünceleri ve aşırı saldırgan tavırları nedeniyle, Birinci Dünya Savaşı'nın sonra ermesinin ardından önemlerinin azalmasına sebep olmuştur.

Fütüristler Wagner'den beslenerek resim, heykel, plastik sanatlar gibi tüm sanat dallarını bir araya getirerek sentez bir tiyatro anlayışını benimsemişlerdir. "İtalyan fütürist sanatçılar, bugün bilgisayar yazılımlarıyla yapılmaya çalışılan sahneleme şekilleri gibi sentezlenmiş ve teknolojik bir performans şekli için çalıştılar. Makineyi ve diğer yenilikleri önemseyerek, çoklu ortamı benimsediler. 1916 yılında, bugün tasarlanan bilgisayar yazılımları gibi, Gesamtkunstwerk'i sentetik tiyatro ismini verdikleri bir formüle çevirirler: "Resim + heykel + plastik dinamizm + özgürlük içerisinde kelimeler + bestelenmiş ses + mimari = Sentetik tiyatro" (Dixon, 2007, s.47).

Makine dönemini toplum dinamizmine yansıtma amaçlı sentetik tiyatro fikri, çoğu kez olayların, durumların, duygu ve düşüncelerin sembollerle anlatıldığı birkaç dakikayı geçmeyen çarpıcı oyunlardan oluşmaktadır. Oyun kişileri gibi olay örgüsünün de niteliğinin azaltıldığı bu oyunlarda oyuncu ve hikâyenin ön planda olmaktan kaçınıldığı, sözün azaltıldığı; hareket, sesin ve ışığın ön plana çıkartıldığı görülmektedir. 1915-1916 yılları arasında 76 oyun basımıyla Sintesi adını verdikleri yapıt ortaya çıkmıştır.

Sanatın her alanında olduğu gibi tiyatro ve sahne tasarımı da aynı yöneliş ile kendini gösteren Fütürist bakış, sahne düzleminin iki boyutluluktan kurtularak çok odaklı perspektifle derinlik kazanmasına sebep olur. Sahne-seyirci ilişkisindeki dokunulmazlığı kaldıran yöneliş için sahne hareket edebilen bir makineye dönüşür. Bu çalışmada Modern çağın getirdiklerini sanata taşıyan Fütürizm'in sahne tasarımındaki etkileri incelenmiştir (Aliyazıcıoğlu, 2010, s.17).

Fütürist sahne tasarımcıları, düz ve arka planlardan oluşan boyalı bir sahnenin iki boyutluluğuyla ilgilenmiyor, bunun yerine mekanik ve hareketli dekorları içeren sahnenin tam kübik alanını vurgulamayı seçmişlerdir. Manifestolarında, sahnedeki tüm dekorların kaldırılması çağrısında bulunmaktadır. Sahne tasarımı, boyalı panolardan oluşan düz ve arka planlardan bir sahnenin iki boyutluluğunu red ederek, bunun yerine mekanik ve hareketli dekorları içeren sahnelemeyi seçmektedirler. Manifestolarında, sahnedeki tüm dekorların

kaldırılması çağrısıyla bütünüyle yapay post-organik bir sahnelemenin gerçeklikten tamamen kopmanın düşüyle hareket etmektedirler.

Benzer yapaylığı oyuncunun konumunda da gerçekleştirmeye çalışan fütüristler, oyunlarda anlatının ve gerçekçiliğin reddedilmesinde görüldüğü gibi oyuncunun varlığına meydan okumaktadırlar. Matheww Causey, bu yönelimi şöyle açıklamaktadır: “Mauro Montalti'nin Yeni Bir Tiyatro İçin Elektrikli-Titreşimli-Aydınlık (1920) manifestoları ve Prampolini, Balla, Depero, Pannaggi ve Clavel'in sahne tasarımları ile mekanik ve kukla sahnemeleri yer alır. Çalışma, kendi nesnel olmayan teatrallikinden başka bir şeyi öz düşünümsel olarak temsil etmeyen üç boyutlu, elektro-mekanik bir mekânda oyuncuyu ortadan kaldıracak total bir tiyatro çağrısında bulundu ve bunu gerçekleştirdi.” (Causey,2006, s.86) Aslında tiyatrodan iki boyutlu boyalı panoları ve oyuncuyu dışlamak yeni bir fikir değildi. Wagner, Appia ve Craig gibi yenilikçiler tarafından zaten geliştirilmişti. Kirby'nin belirttiği gibi, “Prampolini'nin her bir sahne eyleminin ruhuyla analogik olarak koordine olacak senkronize, uyumlu ve birleştirici bir metin talebi, Wagner'in Gesamtkunstwerk'i, Appia'nın ritmik alanları ve Craig'in Übermarionette'i gibi önceki teorilerin bir yankısıdır.” (Kirby, 1971, ss.204-205). Öyle ki Craig'in bu düşünceleri aynı zamanda yıllar sonra teknolojinin getirisi olan yapay zeka veya robotlar aracılığı ile insansız bir tiyatro denemelerinin de temelini oluşturmuştur.

Konstrüktivizm.

Tıpkı diğer avangard akımlarda görüldüğü gibi sanatın doğalcı-yanılsamacı biçimine karşı duruş sergileyen konstrüktivist sanatçılar, hayat-sanat birlikteliğini yeniden sağlayacak yeni formlara yönelmişlerdir. Burjuva altında ezilen işi sınıfı giderek mekanikleşmekte, sanayileşmenin bir getirisi olarak işçi toplumundan verimin artırılmasının egemen olduğu bir dünya düzeni söz konusudur. Sanatı toplum dinamiklerini tetikleyen, sanat için sanat algısından ziyade toplum için sanat anlayışına yatkın, materyalist bir bakış açısıyla burjuva sanatına karşı kökten karşıt bir anlayış ortaya koymuşlardır. “1917 devriminden sonra önem kazanan konstrüktivist tiyatro anlayışı, tüm bir çevre yapılandırılmasını, insanlarca kurulmuş bir dünyayı amaç edinmiştir.” (Çalışlar, 1995, s.373). Plastik sanatlarda konstrüktivizm izleri yoğun olarak görülürken tiyatro sanatında ağırlıklı olarak sahne tasarımı ve oyunculuk alanında yankılanmıştır.

Rus sanatçıların önderliğinde bu yaklaşım, dinamik, elektrik, ışık ve ses elemanlarının kullanıldığı otomasyonlarda kendini bulur. Dolayısıyla konstrüktivizm sadece geometrik biçimleri konu edinen bir resim anlayışından çok daha fazla kavramı ifade etmektedir. Endüstri Devrimi'nden itibaren bilimin ve teknolojinin, sosyal alandaki

etkilerinin felsefeye yansımalarının sanattaki göstergelerinden biri olarak da düşünülebilir (Yıldırım & Sakalauskaite, 2011, s. 32).

Önceden Rus fütürist hareketine bağlı olan ve 1920'lerin başında Konstruktivizmi benimseyen Meyerhold, Moskova'daki Devlet Yüksek Tiyatro Atölyesi'ne müdür olarak atıldığı bu yıllarda, “biyomekanik oyunculuk” ve eğitim sistemini geliştirmiştir. Sovyet Rusya'nın endüstrileşmesinde Amerikan endüstriyel çarkının hareket ve zaman ekonomisine dayalı yapısı, üretim bantlarının kullanılmasının görüldüğü bu yıllarda Meyerhold' de yarı matematiksel bir formülle $N = A1 + A2$ (burada N = aktör; A1 = fikri tasarlayan ve uygulanması için gerekli talimatları veren sanatçı; A2 = A1'in tasarımını uygulayan uygulayıcı) olarak ifade ettiği işleyişi fiziksel performans eğitiminde uygulamıştır.

Meyerhold Stanislavski'nin yaklaşımlarını redderek, fiziksel performans eğitiminde yeni makineleşmiş çağın ideoloji ve estetiğini benimsemiştir. Meyerhold “Geleceğin Aktörü ve Biyomekanik” (1922) makalesinde oyuncuyu bir sanayi işçisine benzeterek sisteminin endüstriyel ve teknolojik gelişimlerle doğrudan bağlantılı olduğunu ortaya sermektedir. İşçilerin en verimli şekilde çalışabilmesi adına fiziksel eylemlerini ve mola sürelerini dikkatle inceleyen Amerikalı sanayici Fredeic Wilson Taylor'dan ve benzer çalışmalar sürdüren, Henry Ford, Aleksei Kapitonovich Gastev'den de etkilenen Meyerhold “Geleceğin aktörü”ü bir makineyle değil, ritim, denge, istikrar ve üretkenlik için bir hareket yokluğu sergileyen yetenekli bir sanayi işçisiyle karşılaştırılmaktadır ve bu bakımdan hareket düzeni son derece önemlidir. Meyerhold'a göre “bu özellikler vasıflı işçileri dansçılara benzetir ve onları iş başında gözlemlemek de aynı derecede estetik açıdan zevkli bir faaliyettir, çünkü fiziksel hassasiyetleri” sanatın sınırlarındadır (Dixon,2007, s.64).

Sahneyi bir inşaat unsuru olarak gören konstrükvist sanatçılar sahne plastiğinin gelişimine katkı sağlarken yine makineleşmeden faydalanarak ağır ve kütsel bir dekor yerine yapısal tasarımlara yer vermektedirler ve sahnelemede de bu türden argümanlar kullanılmaktadır.

Çalışan insanlar, inşaat vinçleri, sigara fabrikalarının bacaları, uçaklar, trenler, motorlu arabalar, yeni yapılandırmada ve genç bir ülkenin tanıtımında sembolik olarak kullanılan tipik imgeler olmuştur. Burada seçilen konular ve nesnelerin neredeyse hepsinin teknolojiyle, makineleşmeyle, çağdaşlaşmayla alakalı olması, tarıma bağlı ekonomisi olan günlerin geride kaldığı ve artık günün bu değişime ayak uydurup yenilenmenin, makinanın, fabrikanın, üretimin baş tacı edildiğinin göstergesidir (Öztuna, 2007, s. 91).

Meyerhold rejilerini oluştururken aynı zamanda film tekniklerinden de faydalanmaktadır. Filmde montaj tekniğinin atası olarak bilinen Einsenstein'in kurgu ve montaj teknikleri, parçalı yapıları bir araya getirerek politik ve dramatik etkiyi ortaya koyma biçimi ise Meyerhold'den esinlenerek oluşmuştur. “Yirminci yüzyılın sonlarında beden-makine ilişkisin,

beden iletişim teknolojileri üzerinden yeniden sorgulayan robotlardan, sayborglara ve sanal gerçeklik tabanlı performanslara pek çok dijital performanslara esin kaynağı oldu.” (Şeyben,2016,s.27).Dolayısıyla Konstrüktivizmin geometrik, bilimsel ve biçimsel sistemleri sanatsal sürecin bir parçası olarak benimsemesi, bilgisayarın biçimsel matematiksel mantık sistemlerinin dijital performansta yaratıcı bir şekilde kullanılmasıyla yakından bağlantılıdır.

Dadaizm.

Çocuk dilinde oyuncak tahta at anlamına gelmekte olan “Dada” sözcüğünde türetilerek Dadaizm adı bu akıma verilmiştir. Dadaizm fütürizm ile benzerlikler taşısa da, makine tutkunluğunun dijitalleşmenin sanatta yıkıcı çığlıklarının yer aldığı fütürizm esaslarından yoksundur. Sanatta özgürlüğü ve kuralsızlığı benimseyen dadaistler, kolaja dayalı eklektik formlar geliştirerek, dramatik metinleri kolaj montaj yöntemiyle yeniden inşa etmişlerdir. “Doğrudan doğruya bir tiyatro hareketi olmamakla birlikte, Avangart batı tiyatrosu, özellikle vahşet tiyatrosu, gerçeküstücü tiyatro ve saçma akım tiyatro üstünde büyük etki yapmış olan Dadacılık, her türlü estetik kuralcılıktan ve mantıksal çözümünden bağımsız olarak anlamsız sanatın temeline koyan; ilkel, naif ve dolaysız bir biçim ve dil ile kendiliğindenliğe dayanan sanatsal (anti-sanatsal) bir gösteri üretmek ister.” (Çalışlar, 1995, s.150).

Aynı zamanda absürd tiyatronunda temellerinin atıldığı ve ilk dadaist oyun olarak bilinen Alferd Jerry’in Kral Übü oyununda ve sahnelemesinde savaşa susamış bir antikahraman olarak karşımıza çıkan Übü, alışlagelmişin dışında tuvalet fırçasından yapılmış bir kral asası ile görülmektedir. Oyun boyunca görülen düzensizlik, ve avam olandan yola çıkarak oluşturulan estetik ile gerçekçi doğalcı yaklaşıma karşı çıkmıştır. “Dijital performans genellikle bilinçaltı, rüyalar ve fantezi dünyalarının temsillerinin yanı sıra yirminci yüzyıl başı sürrealist sanat, film ve tiyatronun diğer ana temalarını araştırır. Fransız Dada'sının ve sürrealizminin kolajları ve cut-up'ları, bilgisayarın kes-yapıştır montajların vazgeçilmezi olan mükemmel bir görüntü manipülatörü haline gelmesiyle sanal bir aleme taşıyor.” (Dixon,2007, s.77). Teknolojinin teknik imkanlarından yararlanmalar da dadaistler, kolajcı yaklaşımlarla ve sürrealizmden etkilendikleri sanrı, rüya ve sembolist yaklaşımlarıyla bugünün dijital tiyatrosuna esin kaynağı olmuştur.

Dışavurumculuk ve gerçeküstücülük.

Dışavurumculuk dijitalleşen tiyatroya katkı bakımından en az etki etmiş olan akımdır denilebilir, genellikle sert ışık oyunlarının, çığlıkların yer aldığı oyunlarda oyuncular yazarın zihnini temsil etmektedirler. Grotesk ifade ile insan bedeni ve uzuvlarının bozulması, mekân ve zaman algısının kırılmasına yönelik sahneleme formülleri geliştirilmiştir. Sahnede abartılı ve

ürkünç olana yer verilmekle birlikte natüralist ve izlenimci tiyatroya karşı bir duruş sergilenmiştir. Dışavurumcu tiyatro tasarımı, aşırı geniş açılı ve bozucu lenslerin sinematografik etkilerini yansıtarak lens tabanlı medya ile yakından ilişkilidir, bu nedenle de sinema sanatını daha derinden etkilemiştir. Aynı zamanda, metafizik alemler, astral bedenler, simya, değiştirilmiş bilinç halleri, ruhların tasviri ve ilgili ruhani anlatıların dijital performansta önemli temalar olarak ortaya çıkmaktadır.

Dadacılıktan gelişerek ortaya konan Gerçeküstücülük akımı da benzer şekilde bilinçaltı, fantezi, akıldışı olan, rüya, halüsinasyon, iç dünya, saçma, gerçekliğin çarpıtılması gibi kavramlar üzerine yoğunlaşmıştır. Hayal ile gerçeğin bulanık sınırlarında tiyatronun ana hatları belirlenmektedir. “Bunun için de fantastik sahneleme tekniklerine başvurulur; oyunu bilinçaltı çağrışım ve imge dünyası içinde ele alır.” (Çalışlar, 1995, s.165). Bu bakımdan da absürd tiyatronun da gelişimine katkı sağlamakla beraber multimedya örneklerinin de kullanıldığı formlar ortaya konmuştur. “Cansız nesnelerin animasyonu da gerçeküstücü resimlerde ve özellikle filmlerde oldukça sık yapıldı. Tüm bunlar, bugün çoklu ortamlı sahnelemelerde sıklıkla karşımıza çıkan dijital ikiz, robot, sayborg gibi temsillerin önünü açtı.” (Şeyben, 2016, s. 29).

Özetle, avangard akımların, bugün giderek çeşitlenen ve sınırlarının her geçen gün daha da netleştiği dijital performansların henüz dijitalleşme söz konusu değilken bile tetikleme noktası olduğunu görmekteyiz. Başta fütürizm olmak üzere tüm avangard akımlar, sahnelemeden, oyunculuğa, dekordan, ışığa ve sese kadar tüm teatral öğeleri yeni form ve içeriklerle gerçekleştirdiği deneysel arayışlarla, 20.yüzyılın tiyatrosunda çığır açmıştır. Tiyatroda dijitalleşmenin ve dijital olanaklardan faydalanan temsillerin kökenlerini avangard akımlar oluşturmaktadır.

Tiyatroda Kayıtlı Ortamların Kullanımı (Multimedya Kullanımı ve Tiyatro)

Tarih boyunca çeşitli medya türleri sanatta teknolojik yenilikçilerin rolünü oynamıştır. Erken dönem sinema tarihçisi Gwendoly Waltz’a (2000) göre, ilk multimedya deneyleri 1890’lara kadar uzanmaktadır. 1910’lardan 1930’lara kadar multimedya deneylerinin tiyatro ve sinema arasında geçiren bir çift yönlü etkileşim üzerinden ilerlediği belirtmektedir (s. 543). İlk filmlerin kayıtlı tiyatro performansları olduğu bilinse de, zamanla her iki sanat dalı birbirini beslemeye devam etmiştir. İlk film örnekleri kayda alınmış tiyatro olarak tabir edilmekte ve tiyatro sahneleri film stüdyoları olarak kullanılmaktadır. Tiyatro kuramcısı Greg Giesekam, Staging The Screen (Perdeyi Sahnelemek) filmin ve videonun tiyatrodaki ilk kullanımının 1904 yılında Paris’te gerçekleştiğini belirtir. Fakat akademisyen Dr. Fahrudin Salihbegoviç ilk video kullanımı tepegöze benzer bir alet olan Vitascope adı verilen projeksiyon cihazı ile

gerçekleştirdiğini öne sürmektedir (Salihbegovic, 2013, s.33). Filmin oluşumunda “İlk aşamada sessiz bir filme bir anlatıcı eklenmiş, ikinci aşamada bir tiyatronun fonundaki projeksiyon canlı aktörlerle birleştirilmiş, üçüncü aşamada filmin projeksiyonu ile sahnedeki olaylar dönüşümlü olarak gösterilmiş ve dördüncü aşamada sahnedeki canlı aktörler ile film ekranındaki figürler arasında etkileşimler gerçekleşmiştir.” (Tajtakova, 2014, s.3).

1911'de Berlin'de gerçekleşen Loie Fuller'ın revüsünde şeffaf pelerinine yansıttığı film ile 1913 yılında fütürist dansçı Valentine de Saint-Point'in Paris'teki gösterisi, şiirler, ışık efektleri ve matematiksel denklemlerin, çoklu kumaşla ekranlara ve duvarlara yansıtılması, filmin tiyatroyla bütünleşmesinin en eski örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Aynı zamanda oyuncu ile medya görüntüleri arasında canlılık fikirlerini hayata geçiren ilk örneklerden sayılmaktadır. 1920'lerde film projeksiyonu birçok kabare ve müzikhol gösterisine dahil edilmiş ve sanatçılar efektleri denemeye devam etmiştir (Dixon, 2007, s.74). 1930'lu yıllara gelindiğinde ise tiyatrodaki film kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır. Öyle ki benzer teknikleri yıllar sonra kullanan çok sayıda dijital tiyatro performansının da habercisi olmuştur.

1928'de on beş Alman tiyatrosunda, film projeksiyon cihazları bulunuyordu. Ünlü Alman Tiyatro Eleştirmeni Franz Kranich, Almanya'da filmi bir şekilde kullanan sahnelemelere çok sayıda referans veriyordu. Kranich, ulvi bir şevkle ve geleceğin olasılıkları hakkındaki vizyonu, 1980 ve 1990'lardaki uygulamacılar tarafından uyarlandığında heyecan verici ve yenilikçi görünen (çoklu ortamı) yaklaşımları önceden tahmin ederek, yeni teknolojinin potansiyelleri hakkında yazdı (Giesekam, 2007, Akt., Şeyben, 2016, s.37).

Tiyatro ve filmin birlikteliği bakımından deneysel çalışmalara imza atan ve pek çok tiyatro prodüksiyonunda film kullanımına yer veren isimler ise Erwin Piscator, Joseph Svoboda ve Robert Edmund Jones olmuştur.

Erwin Piscator.

Alman tiyatro yönetmeni Erwin Piscator, teknoloji ve sanatı kendi özgün üslubuyla harmanlayarak tiyatro sanatına yön vermiştir. Sahnelemelerinde anlatımı kolaylaştırmak ve güçlendirmek amacıyla teknolojik makineleri etkin bir şekilde kullanmıştır. Öncü bir tiyatro düşünürü olarak, projeksiyon teknolojisini tiyatroya dahil eder ve sahneye gerçek belgelerle seyirciye kanti sunar. Politik tiyatronun öncülerinden biri olarak kabul edilen Piscator, Brecht'in politik-epik tiyatrosunun da ilham kaynaklarından biridir; kitleleri politik olarak etkilemeyi hedefleyen bir sanatçı olarak, ajitprop tiyatrosuyla film, gazete, fotoğraf, ses kayıtları gibi çeşitli medya unsurlarını ve multimedya araçlarını kullanarak seyirciyi yaşamın sorunlarına ve politik olaylara etkin bireyler olarak dahil etmeyi arzulamıştır. İlk oyunlarında belgeleri yansıtmak için projeksiyon ve perdeye yansıyan yazılar kullanarak yaşamdan kesitlerle seyirciye bir yüzleşme fırsatı tanımıştır. Piscator bu anlamda illüzyona dayalı

gerçeklik anlayışından uzaklaşarak seyirciye gerçek yaşamdan kesitler sunan ve mimetik olanın, içine yeni bir gerçeklik ekleyerek sarsıcı etki yaratmayı hedeflemiştir.

Piscator'un uygulamaları, politik sahne estetiği açısından daha bütünlüklüdür. Kendisinin kurduğu "Piscator Bühne"de ünlü sanatçılarla birlikte çalışır. Sağlam bir dramaturjinin üzerine oturan sahneleme, alanında ünlü sanatçıların katkılarıyla zenginleşir. Sahne konstrüksiyonu, simültane oyun düzeni, yürüyen bantlar, karikatür, kukla kullanımı, film, projeksiyon ve müziğin işlevselliği seyirciyi etkileyen anlatımın ilgi çekici öğeleri olduğu kadar, Piscator'un tiyatrodaki yapmak istediği politik bilinçlenmeyi sağlayacak ideolojik amaca yöneliktir (Toprak, 2006, s.43).

Tarihsel avangartların yenilikçi bir form düşü üzerinden gerçekleştirdiği deneylerin etkisi Piscator'un tiyatrosunda, biçimsel yeniliklere karşılık gelmektedir. Prof. Dr. Aydın Candan fütüristlerin makine hayranlığı ile sanatı birleştirerek yaptığı sahnelemelerin Piscator'un sahnelemelerinde denk geldiği karşılığı şu sözleriyle ifade etmektedir:

Film, saydam, yürüyen bant, döner sahne vb. teknik yenilikler, seyirci üzerinde çarpıcı bir etki yaratabiliyordu. Ama bu, yanılsamacı tiyatronun uzantısı gibi görünen, büyüleyen, uyaran, heyecan yaratan bir etkiydi. Politik tiyatro yaratıcısının daha az bilinen "bütünsel tiyatro" düşüncesinin somutlaşmış biçimi, mimar Gropius ile birlikte tasarladığı teknik olanakları sınırsız, büyük ve değişken tiyatro yapısında izlenir. Günün sanat akımlarından fütürizmin kitle ile makineleşmeyi geleceğin sanatında birleştirme düşüncesi bu tasarımda büyük ölçüde yansır. Hiçbir zaman gerçekleşmeyen bu tasarımda ve Piscator'un yarattığı politik revü biçiminde Max Reinhardt'ın sahne serüveninde izlenen barok tiyatrosuna özgü yanılsama geleneğinin izlerini bulmak mümkündür. Bu gerçeğin altını çizen Melchinger, barok çağı illüzyon makinalarının yerini Piscator'un tiyatrosunda yüzyıl başının, film, elektrikle işleyen bantlar gibi çağdaş yeniliklerin almış olduğunu belirtir. (Candan, 2003, s.138).

Piscator, sahnelemede kullandığı yürüyen bantlar, döner sahne, filmin projeksiyon yardımı ile sahneye yerleştirilmesi gibi teknikleri sahnelemede sıkça kullanmaktadır. Teknolojik araçlardan kaynaklı deneyimlerini, oyuncu, dekor ve sahneleme ilişkisini şu sözleriyle aktarmaktadır: "Deneyimlerimizden biri şöyleydi: Film ekrana projeksiyon ile yansıtılır. Daha sonra iki adet perde sahneye doğru sarkarken ekran yukarı doğru çekilir ve bu şekilde film iki perdenin üzerine transfer edilmiş olur. Bunu takiben tüller de yukarıya doğru çekilir ve tüm sahne bir projeksiyon görüntüsünü yansıtır hale gelir. Bu şekilde film, sahnedeki aksiyonun ve oyuncuların hareketleri içine dönüştürülmüş olur." (Braun, 2013, s.111).

Yönetmen James Roose-Evans'a göre "Piscator'un buluşları, yeni yapım teknikleri, her bir sahne için başlık kullanımı, foto montaj, fotoğraf projeksiyonları, döner sahne ayrımları, çember sahne, şeffaf sahne zemini ve film kullanımı tiyatro tekniklerini geniş ölçekte geliştirmiştir." (Evans,1989, s.65). Filmi, karakterin dönüşümünü tarihsel yolculuğunu ve zaman geçişlerini aktarmak amacıyla kullandığı örneklerden biri Volksbühne'de 1927 yılında yönettiği Ehm Welk'in orta çağda geçen Gotland Üzerinde Fırtına adlı oyunudur. Oyunda perdeye yansıyan oyuncular seyircilerin üzerine doğru ilerledikçe zaman, mekân ve oyuncu

kostümleri değişir ve oyunculardan biri Lenin'e dönüşür; bu dramaturjik ve teknik hamle ile Piscator, "komünizme doğru bir yürüyüş" (Dixon, 2007, s.78) resmetmiştir. Bu nedenle de Volksbühne'den sansür görerek bu tiyatrodaki üç yıllık serüvenini tamamlamıştır. Aynı yıl Piscator'un Ernst Toller'in dışavurumcu oyunu "Hoppla, Wir Leben!" (Yaşasın, Yaşıyoruz!) üzerine yaptığı film-tiyatro uyarlaması yirminci yüzyılın başındaki en özgün multimedya tiyatro prodüksiyonu olarak görülmüştür. Aristotelesçi eylem, zaman ve mekân birliklerinden yoksunlukla ilerleyen dramatik yapının görülmediği oyunda, episodlar kronolojik olarak birbirine bağlanmaz ve her biri kendi başına anlam taşımaktadır. Oyunda ana karakter Karl Thomas'ın sekiz yıl akıl hastanesinde kaldıktan sonra burjuvaya yenik düşen ve orta sınıflaşan eski devrimci arkadaşlarıyla karşılaşması ve başına gelenler anlatılmakta ve kader, şans, seçim gibi temalar ele alınmaktadır. Oyunun sahneleme bakımından önemi ise tasarımcı Tarugot Müller'in fiziksel dekor yerine projeksiyon perdeleri kullanarak, kimi zaman hapishane, otel odası, ofis gibi mekanların dönüşümlerini ve aynı anda savaş, boks maçı, finansal kriz gibi olaylarında farklı bir projeksiyonla sahneye yansıttığı tasarımında yatmaktadır. Piscator baş yapıtı sayılan bu oyunu sahneleme bakımından Ortaçağ'da tekerlekli vagonlar üzerinde istasyonları dolaşarak sahnelenen oyunlara benzetirken, Dixon oyunu "internette sörf yapmaya" benzeterek oyunun bir hipermedya girişimi olduğunu ileri sürmektedir. Innes'e göre ise

Piscator'un yapımları iki anlamda deneysellik taşımaktadır. İlkin, her bir yapım, artık zamanı geçmiş dramatik yapıları modern biçimlere uyarlamak için keşfedilen birer teknik kaynak olmakla beraber ikincil olarak da tiyatronun sosyal yükümlülüğünü yeniden değerlendirme yoludur. (...) Piscator'un geliştirdiği sözsüz belgesel tekniklerle birlikte makineleşmenin, bir ifade biçimi olarak diyalogun yerini almaya başladığını ve ilk olarak metni takviye etmek amacıyla film ve projeksiyon kullanımına rastlandığını (Innes, 1972, s.69) aktarmaktadır.

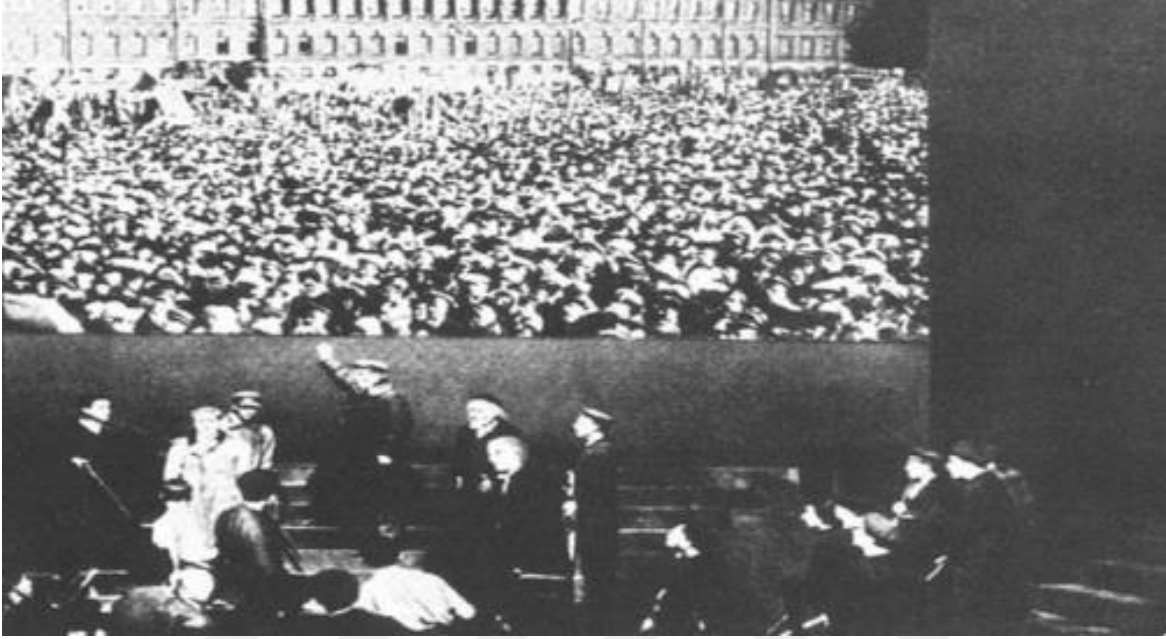
Diyalogun yerini görsellerin alması yeni bir anlatım biçimine tekabül etmekle birlikte aynı zamanda anlatıyı destekleyen bir unsurdur. Logos temelli sözün ve oyuncunun hakimiyeti bir noktada yerini yavaşça multimedya öğelerine bırakmaktadır. Piscator'un kullandığı teknikler sayesinde geleneksel anlatım ve sahneleme biçimi yerini medya araçlarının kullanıldığı yaşamsal gerçekliklerle bezenmiş bir sahneleme modeline bırakmaktadır. Evans'a göre, "Piscator için tiyatro, bilgi yayma amacı taşıyan medya ile tümleşik bir bütündür ve Piscator tiyatrosunun başlangıç noktasının, dünyayı estetik anlamda yeniden değerlendirmek değil, onu değiştirmeye olan inançtır." (Evans, 1989, s.65). Salihbegovic'e göre ise Picator çoklu ortamlı sahneleri kullanarak yeni bir sanatsal estetik kazandırmış, bu teknikle seyirciyi ikna etmiş ve metnin gücünü zenginleştirerek yarattığı yeni gerçeklik etkisi ile gelecek yönetmenlere ilham kaynağı olmuştur.

Piscator, aynı teknolojik donanımı kullanarak ama çok farklı bir sanatsal yaklaşımla, illüzyonist bir yöntem izleyen pek çok tiyatro yapımcısının ancak umut edebileceği

inandırıcı bir gerçek etkisi yaratmayı başarmıştır. Bu eserde ilmin yanı sıra bir dizi başka medyanın da performansa dahil edildiğinin altını çizmek önemlidir. Otantik konuşmaların, makalelerin, gazete kupürlerinin, çağrılarının, broşürlerin, fotoğrafların montajı' oyunun algılanışını parçalara ayırmadı; tam tersine ifade gücünü ve tutarlılığını artırdı (Salihbegovic, 2013, s.51).

Şekil 4

Erwin Piscator. Die Fahnen. Berlin. 1926



(Dottore, 2013)

Piscator çekilmiş filmleri sahneye yansıtmanın yanı sıra, oyun esnasında canlı yayınların da kullanıldığı prodüksiyonlara imza atmıştır. “1926 yılında bir başka oyununda yer alan oyuncular canlı olarak çekildi ve bu çekimler orada ve o an sahneye yansıtıldı.” (Şeyben, 2016, s.36) 2000’li yıllarda aslında örneğine sıkça rastladığımız bu uygulama bugün dahi canlı performansın kayıtlı ya da canlı görüntü ile birlikte sahnelenmesine dair tartışmaların da çıkış noktasını oluşturmuştur. Fakat 1930’ların siyasi iklimi, Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ekonomik bunalım, İspanya, İtalya ve Almanya’da faşizmin yükselişi avangard faaliyetleri azaltmış ve bastırmıştır. Bu nedenle Piscator’un deneysel çalışmaları sonrasında takip eden otuz yıl boyunca tiyatrodaki film veya medya kullanımına dair atıflar nadir görülmüştür.

Joseph Svaboda.

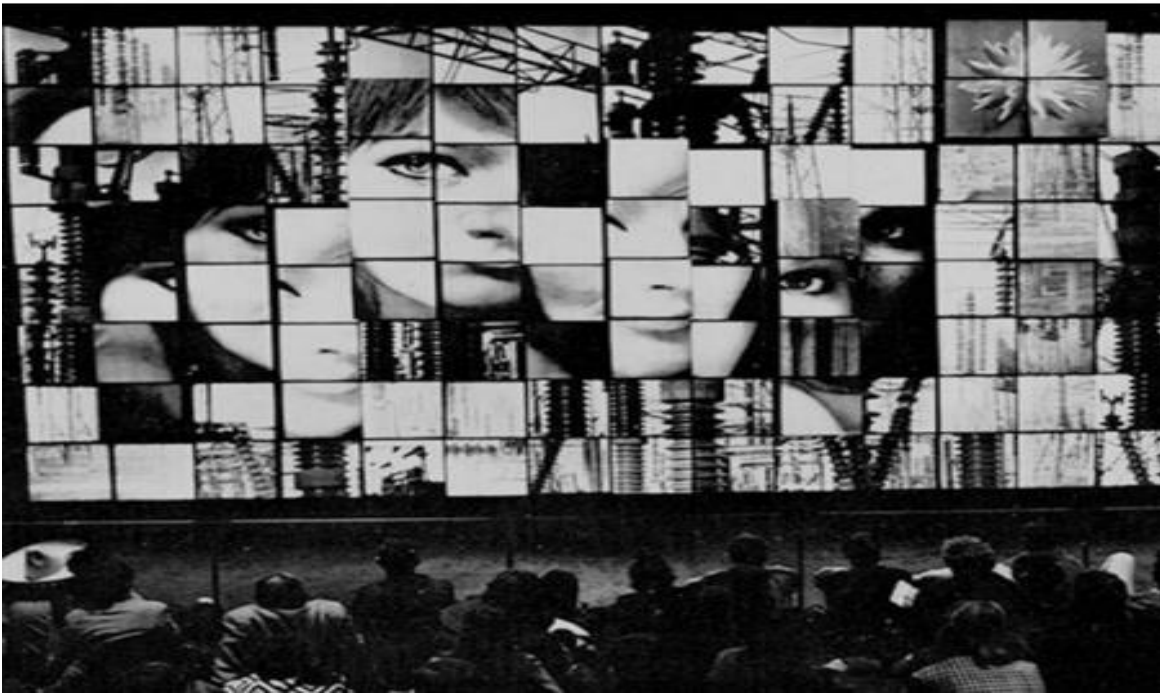
Piscator’dan sonra multimedya araçlarını ve olanaklarını prodüksiyonlarında kullanan başta gelen isimlerden biri ise Joseph Svaboda’dır. Meyerhold, Piscator, ve Brecht gibi öncülerin izinden giden Joseph Svoboda “Piscator gibi salt sahne tasarımının teknik olanaklarını kullanmamıştır; aynı zamanda kurumsal bir teknik üretimin nasıl yapılacağı

konusunda ve 1950'lerin sonunda Prag Ulusal Tiyatrosu'nu "Senografi Laboratuvarı" olarak adlandırdığı yapıyı oluşturarak yeni önemli adımlar atmıştır''(Salter,2010, s.49). Piscator'dan farklı olarak Svoboda, multimedyaı politik olana hizmet etmesi amacıyla deęil, estetik ve biimsel olarak bir sorgulama amacıyla kullanmıřtır.

Svoboda'nın sahne tasarımına getirmiř olduęu yeniliklerin bařında sahnede oklu ekranlarla olan alıřmaları gelmektedir. Piscator projeksiyon teknolojisini kullanan oncl isimlerden olmasına karřın Svoboda'yı Piscator'dan ayıran zellik, projeksiyon teknolojisini mekn, uzamam ve atmosferi yaratmakta kullanması olmuřtur. Ona gre sahne tasarımcı ressam gibi deęil de bir mimar gibi dřnmeliydi. Sahn tasarımcısı mekn tasarımından daha fazlasıydı ıřıkla bile birok anlatı gerekleřtirilebilirdi. Oyun sresince deęiřen aksiyon ve eylemi hatta duygu, durum iliřkilerini deęiřtirebilirdi (Karaam, 2021, s. 210).

řekil 5

Svoboda'nın oklu Ekran Kullanımının Bir rneęi 1958



(Mier, 2020)

Canlı oyuncular ile filmin bir arada kullanıldıęı en iyi bilinen rneęi, ilk kez Brksel'deki Expo 58'de sergilenen eski ekoslovakya'da sergilenen performans ve enstelasyonun birleřtięi Laterna Magika'dır (Giesekam, 2007, s.53-58). "Theatergraph" adı verilen bu sistem, proscenium kemerinin arkasındaki řeffaf bir projeksiyon perdesi zerine yerleřtirilen statik projeksiyon ile oyuncuların hareketlerini interaktif bir řekilde birbirine baęlamaktadır (Albertova, 2008, s. 57). Yazarlar Josef Svoboda ve Alfred Radok, tiyatro ve film arasındaki etkileřim ilkesini tam olarak uygulamıř ve sentetik bir sanat biimi elde etmek amacıyla bir dizi zel teknik sorunu zmřtr (Stehlikova, 2011, s. 175). Hareketli bantlar, ok ynl ıřık efektleriyle oluřturulmuř oklu ekranlara yansıyan grntler hareketli oyuncu

ile bir senkronizasyon sağlamakta ve sahnelemenin teatral yapısını oluşturmaktadır. Svoboda'ya göre estetik ve dramatik yapı arasında yeni anlamlar ve sanatsal boyutlar yaratacak disiplinler arası bir sanat formu yaratmak sinema ve tiyatroyu bir araya getirmek demektir. “Oyuncuların oyunu film olmadan var olamaz ve tam tersi ikisi tek bir şey haline gelir. Biri diğerinin arka planı değildir; bunun yerine bir eşzamanlılık, oyuncuların ve projeksiyonun bir sentezi ve kaynaşması vardır (...) Filmin dramatik bir işlevi vardır.” (Burian,1992, s.71). Dixon'a Svoboda'nın film ve tiyatro sentezli disiplinler arası çalışmaları, yeni bir sanat formu yaratması ve dramatik olanakları genişletmesi yeni anlamlar ve sanatsal boyutlar yaratmaktadır. Ona göre “her iki biçimin estetik ve dramatik fonksiyonları arasında eşitlik ve denge Svoboda'nın yarattığı konsept için temel oluşturmaktadır” (Dixon, 2007, s.83).

Şekil 6

Laterna Magica, Fotoğraf: Sarca Hejnova



(Mier, 2020)

Svoboda Laterna Magika üzerine yaptığı bir röportajda filmin sadece kopyalanabilecek bir unsur iken tiyatronun canlılığını ve çeşitli yollarla genişletilebilecek bir mekan algısı yarattığını belirterek; yansıtılan görüntülerle oyuncunun senkronize hareketleriyle sahnelemenin teatral bir sentezi olduğunu vurgulamaktadır. Svoboda'ya göre “çoklu ekran görüntüsü tıpkı oyuncu gibi dinamiktir ve zaman tarafından silinebilir, mekanı ortaya çıkarabilir, yaratabilir, insan davranışları ile iletişime geçebilir ve ona ihtiyaç kalmadığında ortadan kaybolabilir” (Svoboda, 1966, s.141). Böylece film ve oyuncu arasında organik bir birliktelikle anlatıya hizmet eden yeni bir gerçeklik olgusu ortaya çıkmaktadır.

Tiyatro ve film olmak üzere bu iki bileşen mekanik bir rotasyonla bir amaç için yanyana getirilmemiştir ya da sadece birbirlerini tamamlamaya ya da göstermeye hizmet etmemektedir;

aksine farklı ilişkiler ve yeni bir organik bütün oluşturan eşit ortaklıkları bulunmaktadır (Grossman, 1968, s.74; Havranek, 2002, s.129). Havel'e göre Laterna Magika'nın bir deneysel tiyatro biçimi olarak muazzam başarısı, yeni ve yenilikçi bir türün diğer olasılıkları hakkında geniş bir tartışma başlatmıştır. "Bunun sahne yapılarında kapsamlı gelişmelere ve nihayetinde yeni rejisörlerin ortaya çıkmasına yol açması bekleniyordu" (Havel, 1999, s.266; Stehlikova, 2011, s.179) Laterna Magika'nın 1950'li yıllardan beri Prag'da halen prodüksiyon üretmeye devam etmektedir ve kendinden sonra gelen pek çok sahnelemey öncül olmuştur.

Robert Edmond Jones.

Amerika'nın önde gelen tasarımcılarından olan Robert Edmond Jonas, her ne kadar 1940'lı ve 1950'li yıllarda multimedya kullanımı tiyatrodaki sıklıkla görülmesi de verdiği konferanslar ve gerçekleştirdiği çalışmalar neticesinde kendinden sonraki nesil için ilham kaynağı olmuştur. İlk olarak 1929 yılında Britannica Ansiklopedisi'ne yazdığı "Modern Üretim Teorisi" başlıklı yazıda tiyatro ve sinemanın kaynaşması üzerine bir tartışma alanı açmıştır. Jonas'a göre sinema sanatındaki görsellik oyuncunun iç dünyasını sözsüz ifade etmesine gerek kalmadan seyirciye yansıtabilmektedir ve buradan hareketle canlı oyuncunun ve konuşan resmin eşzamanlı kullanımı tiyatrodaki yeni bir dilin oluşmasına olanak tanımaktadır. Jones, 1941 ve 1952 yılları arasında ülkeyi gezerek "Geleceğin Tiyatrosu" (1941) gibi başlıklarla konferanslar vermiştir: "Onun geleceğin tiyatrosunda, canlı oyuncu karakterin dış benliğini, ekran görüntüsü ise hayal gücü, bilinçaltı ve rüyanın iç dünyasını temsil edecekti: "İçinde yaşadığımız dünyayı birlikte oluşturan iki dünya." (Dixon, 2007, s.82). Jones, *The Dramatic Imagination* (1941) adlı kitabında Britannica yazısında dile getirdiği fikirleri detaylandırmaktadır: "Sahne dış yaşamları; ekranda iç yaşamları... Sahne nesnel olarak, ekran ise öznel olarak, bir tür dramatik kontrpuan içinde kullanılır. Eylemde açığa çıktığı şekliyle güdü değil, eylem ve güdü aynı anda bize açığa çıkar. Doğamızın iki yanının eşzamanlı ifadesi, yaşam sürecimizle tam bir paralellik gösterir. Aynı anda iki dünyada birden yaşarız; bir dış gerçeklik dünyası ve bir iç vizyon dünyası" (Unruh, 1992, s.5) diyerek tiyatrodaki karakterin ve eylemlerinin içsel ve dışsal yönelimlerinin bir arada verilebileceği etkileyici yöntemin multimedya kullanımı olduğunu açıkça belirtmektedir... Jones, tiyatro ve hareketli görüntü medyası arasındaki temel ilkeleri ve ayrımları, seyircilerin duyuşsal ve psikolojik deneyimlerini etkileyen zıt seyirci modları da dahil olmak üzere tanımlamaktadır. Jones'un kendi ikiziyle konuştuğu "Curious and Profitable" makalesinin metaforik çerçevesi, hayal ettiği tiyatrun ana metaforunu özetlemektedir: oyuncuların ve dansçıların yansıtılan ikizleri ve alter-egolarıyla performans sergiledikleri bir tiyatrodan bahseder ve izleyicinin görüntüleri neden gerçeklik olarak kabul ettiğini sorgular; ona göre "Bunlar olay değil. Olaylar gerçekleştikten sonra ortaya

çıkan zihinsel resimlerdir. Düşünce süreçlerimizi yönlendiriyorlar. Bize arzularımızın ve güdülerimizin ne olması gerektiğini söylerler.” (Jones, 1992, s.72). İlginçtir ki fikirlerini ortaya koyduğu yıllarda çok da ilgi çekici bulunmayan Jones’ın döneminden kırk yıl sonra, fikirlerinin yeniden değerlendirildiği görülmektedir. Bugün ki dijital tiyatrodaki sanal bedenler ve sanal ikizler üzerine yapılan denemeler ve eleştiriler Jones’ın teorilerine kadar uzanmaktadır. Jones’un kaydedilen ve yansıtılan bedeni; “bedensiz... benliğin istendiği zaman gönderilen bir parçası” olarak anması, 1990’ların başında radikal fikirler olarak kabul edilen siber kültürdeki sanal bedenin paralel teorilerini de incelemektedir.

XX. Yüzyılın Son Çeyreğinde Multimedya Kullanımında Yükseliş

II. Dünya Savaşı’nın ardından kapitalizmin yeniden yapılanma sürecine girmesiyle Batı Avrupa ülkelerine ABD’den ciddi bir ekonomik yardım aktarılmış ve böylece Avrupa ülkelerinde ekonomik canlanma ve büyüme yaşanmıştır. Sermaye aktarımıyla dünya pazarı güçlenmiş ve bütünleşmiştir. Teknolojik gelişmeler sayesinde pek çok alanda makineleşme süreci başlamıştır. Köyden kente göç sayısı artmış, şehirleşme oranı ile işçi sayısı artışı görülmüştür. Bu nedenle de refah düzeyi yükselmiştir. Büyümeler yerini 1960’ların ortalarında ekonomik durgunluğa, siyasi ve ideolojik tıkanmalara bırakmıştır. ABD’nin aşıladığı “Amerikan tarzı hayat” saygınlığını yitirmiş ABD demokrasisine güven azalmış, artan askeri müdahalelerle ABD’nin baskıcı yönetimi tartışmalara neden olmuştur (Ergün,2003, s.18). Bu dönemdeki bilim ve teknolojiye gelişmeler, devrimci direnişle karşılanan yeni bir emperyalizm, bireycilikten kitle toplumuna geçiş ve dünyaya ilişkin yeni bir bakış ile yeni bir kültür biçiminin oluşumunu göstermektedir (Cahoone, 1996, s.5).

Guy Debord bu yıllar için, kapitalist toplumun üretim odaklı olmaktan tüketim odaklı olmaya geçtiğini, bu süreçte kitlelerin manipüle edildiğini, onları şüursuz, edilgen tüketicileri olmaya dönüştürme araçlarının kusursuzlaştırıldığını ileri sürmektedir (Debord, 1996, ss. 13-23). Bu fikirler sanat alıcısının “düşünmeyen seyirci olma rolünü” kabullenmesini sarsmak üzere tasarlanmış devrimci sityasyonlar yaratmayı hedefleyen ve alımlayıcının seyirci olmaktan çok; sanat olayına katılımını öne çıkaran fikirleri daha güçlü bir biçimde benimsenmeye başlamasına neden olmuştur. 1960’lı yıllarda teknoloji hızla ilerlerken kültürel değişimlerin sıkça görüldüğü zaman dilimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kadın özgürlüğü ve eşcinsel hakları hareketleri filizlenmiş, Avrupa’da Mayıs 1968 Paris öğrenci isyanlarıyla, Amerika Birleşik Devletleri’ndeki sivil haklar ile Vietnam Savaşı karşıtı hareketlerle düzen karşıtı solun politikaları zirveye ulaşmıştır. Bu yıllarda alternatif kültür, alternatif toplum gibi söylemlerin artış göstermesi tiyatrodaki alternatif arayışların görülmesi söz konusu olmuştur.

Altmışlı yılların tiyatral yönelimleri bu sosyo-kültürel eksen üzerinden ilerlemiştir ve somutlaşmıştır, tiyatro sanatı da tartışmalı bir şekilde bu hareketlere doğrudan ivme kazanmıştır. Bir yandan burjuvaya ve konvansiyonel tiyatroya karşıt görüşle devrimci politika, radikal ideolojilerle bezenmiş, tiyatroyu aynı zamanda şiirsel ve ilkel kökenlerine döndürmeye çalışan The Living Theatre, Open Theatre, The Performance Group gibi topluluklar ön plana çıkmıştır. Öte yandan 1968'de Peter Brook'un Boş Alanı ve Jerzy Grotowski'nin Yoksul Tiyatrosu, cemaat ile maneviyat, görünmeyeni görünür kılma ile Artaudyen zalimliğin fiziksel titizlik kavramlarıyla ilgili yeni ve zorlu teatral gündemler oluşmuştur. Bir başka yönelim ise teknoloji çerçevesinde yeni yaratıcı sahnelemeler üzerinden ilerlemiştir.

Gelenekselin reddedilişi ile başlayan modernist süreçte tiyatro kendi yapısını araştıran, anlam ve doğasını çözümlemeye çalışan bir sanat dalıdır. Pek çok kültür ve toplumbilimci modernizmden postmodernizme geçişi, sanatta gerçekleşen radikal kopuşları ve postmodern sanat biçimlerinin ortaya çıkışını, 1960'lı ve 1970'li yıllarda değerlendirmeye başlamıştır. 1969'da Amerika'nın Ay'a ayak basmasıyla taçlanan bir teknolojik iyimserlik ve yenilik dönemine de tanıklık etmiştir. 1965'te Sony Portapak başta olmak üzere taşınabilir kamera sistemlerinin piyasaya sürülmesinin ardından video teknolojisinde de benzer bir erişilebilirlik ve demokratikleşme duygusu yaşanmıştır. Bununla birlikte, 1960'ların sonlarında çoklu medya performanslarının yaygınlaşması aslında çok daha eski bir teknoloji olan filme dayanmaktadır. Teknolojinin giderek hız kazanması tiyatrodaki kullanımı da hızlandırmıştır. Dixon'a göre XX. yüzyılda çoklu ortamlı sahnelemelerin üç ana kırılma noktası bulunmaktadır:

Siyasi ve sosyal tarih gibi, performans tarihi de daha ani veya devrimci değişimlerin yoğun dönemleriyle noktalanmış kademeli ve artan evrimler içermiştir. Multimedya performans tarihinde, her biri kabaca bir on yıla karşılık gelen bu türden üç dönem tanımlayabiliriz: 1910'larda Fütürizm, 1960'larda karma medya performansı ve 1990'larda performans ve bilgisayar birbirine bağlayan deneyler (Dixon, 2007, s.88).

Multimedyanın içerikte önemli bir yer tuttuğu performans sanatının ivme kazanması da yine bu yıllara tekabül etmektedir. Seyirci katılımının ana tema olduğu, önceden belirlenmiş kanavalarla ve talimatlarla performansçıların yarı algoritmik işleri yeni bir form yaratmış, tiyatro sanatçıları ve müzisyenlerden oluşan Fluxus grupları ortaya çıkmıştır. Tiyatro, dramatik metinle olan bağlarını gevşeterek ve kendini happening'lerde ve disiplinler arası, görsel ve çevresel performansın sayısız canlı biçiminde yeniden keşfetmiştir. Bu dönemde Merce Cunningham, John Cage, Nam Jun Paik gibi önemli isimler video, ses ve görsellerin birleşiminden oluşan disiplinler arası projeler üretmişlerdir. Televizyon sanatçıları tarafından insanları hissizleştiren, toplumsal propaganda ve baskı aracı olarak kullanılan bir mecra olarak görülmektedir. Video sanatının kurucusu olarak tanınan Nam Jun Paik, çektiği video görsellerini mıknaatılarla ekranları bilinçli olarak bozultulmuş televizyonlara yansıtarak

gerçekleştirdiği enstelasyon çalışmasında, televizyonun hem görüntüsü, hem teknolojisi, hem de kendisini kullanarak, “teknolojiyi saplantı haline getirmiş tüketim toplumunu” (Dixon,2007, s. 95) eleştirmiştir. “1960’lardan itibaren sanatçıların tema olarak, kendi vücutlarına karşı ilgileri artmıştır ve bu sanatçılar elde ettikleri görüntüleri önce ayna aracılığıyla zamanla da monitör ve video filmi aracılığıyla aktarmışlardır.” (Bolat, 2008).

1960’lı yıllar aynı zamanda bilimin sanatla önceye nazaran daha sık bulunduğu yıllar olmuştur. Mühendislerin, sanatçılarla bir araya gelerek görsel sanatlar üzerinde sıkça deneysel çalışmalara yer vermesi sonucunda üniversitelerde laboratuvarların açıldığı gözlemlenmiştir. Bilim ve sanat arasındaki birlikteliğe öncülük eden önemli bir isim olarak Billy Klüver karşımıza çıkmaktadır. Billy Klüver, Robert Rauschberg ve Robert Whitman gibi sanatçılar da çoklu ortam teknolojilerini performans sanatında kullanan öncüler arasında yer almaktadır.

“1966’nın Ekim ayında “9 evenings: Theatre and Engineering” (9 gece Tiyatro ve Mühendislik) başlığında, on New Yorklu sanatçı ve otuz mühendisle birlikte ürettikleri bir performans dizisi gerçekleştirmiştir. Bu performanslarda video projeksiyonu, kablosuz ses transferi, sonar aletleri gibi dönemin ileri teknolojisinin örnekleri kullanırlar. Rush’a göre bu gecelerde, “ana etkinlik sanatçıların yeni teknolojilerin odaklarından aldıkları haz”dır (Rush, 2005, s.38, Akt., Şeyben, 2016, s. 47).

Şekil 7

9 Evenings: Theatre and Engineering



(Parker, 2011)

1970’li yıllardan itibaren prodüksiyonlarda video ve film tekniklerinin yoğunlaştığı görülmektedir. Dixon bu sanatçıları tümünü içermese de Richard Foreman, Robert Wilson, Peter Brook, The Wooster Group, Jan Fabre, IOU, Robert Lepage , Forced Entertainment, Tim Miller, Mabou Mines, Stetion Hause Opera, Lause, Laure Andersen, Meredith Monk, Ping

Chong, Peter Sellars, Linda Montano, Squat Theatre, Lee Breuer, John Jesurun, George Coates, Blast Theory, Joan Jones, Moving Being, God Squat, Fork Beard Fantasy, Desparate Optimst, Yvonne Rainer, Trisha Brown, Lucinda Childs, La Fura Dels Baus, Guillermo GomezPena ve Rachel Rosenthal olmak üzere listelemiştir (Dixon, 2007, s.104).

Bu isimlerin tümünün prodüksiyonlarına bu çalışma kapsamında yer vermek mümkün olmasa da tiyatrodaki dijitalleşmenin bugünkü konumu bakımından ve çoklu ortamlı tiyatro alanındaki bir ilk olması ile önem taşımasından dolayı The Wooster Group'un iki farklı sahnelemesini incelemekte fayda vardır.

Tiyatro kuramcısı ve uygulamacısı Richard Shechner'in kurduğu The Performance Group'tan ayrılan oyuncular ve yönetmenler tarafından 80'li yılların başında New York'ta kurulan The Wooster Group'un başında yönetmen Elizabeth LeCompte yer almaktadır. Günümüzde prodüksiyon üretmeye devam eden topluluk 80'li yıllarda ürettikleri multimedya içerikli sahneler ile kendinden sonraki pek çok topluluğa da esin kaynağı olmuştur. Elizabeth LeCompte video ve film post prodüksiyonunun en basit tekniklerini kullanarak tiyatro pratiğinde devrim yaratmıştır; performans teknolojik olana öykünmektedir ve bu süreçte tiyatroların teknolojisini değiştirmiştir. Arnold Aronson'a göre The Wooster Group'un prodüksiyonları film ve projeksiyonun tiyatrodaki varlığına yeni bir misyon yüklemiştir.

Wooster Group'un teknolojiyi kullanması avangart için önemli bir yeniliktir. 1920'lerde Erwin Piscator'dan sonra tiyatro sanatçılarınin değişen şekillerde teknolojiyi, özellikle medyayı prodüksiyonlarının içine alma girişimleri olmuş, fakat sonuç genellikle hayal kırıklığı yaratmıştır. Mesela bir yeri üç boyutlu göstermek için projeksiyon kullanılmış veya teatral matrisin içinde etki ve cazibeyi arttırmak için film ya da video kullanılmaya çalışılmıştır. Fakat filmin ve videonun kendi dili vardır ve bunu okuma süreci sahne prodüksiyonunu okumaktan daha farklıdır. (...) Wooster Group çağdaş hayatın duyuşal deneyimini simüle ederken teknolojinin kullanımında, özellikle video ve müzikte, diğer Amerikan tiyatro gruplarından daha başarılı olmuşlardır (Aronson, 2009, s.192).

The Wooster Group, prodüksiyonlarını bir kolaj mantığı ile gerçekleştirirken, film yapım sürecindeki görsel ve işitsel unsurlardan fazlasıyla yararlanmışır. Üst üste binen videolar, performansının zaman zaman video ile birlikte hareket etmesi, kimi zaman ise performansının icrasının videolar aracılığı ile gösterilmesi, zamansal ve mekansal genişletilmelerin kullanılması vb. uygulamalar kumpanyanın deneyleri arasında yer almaktadır.

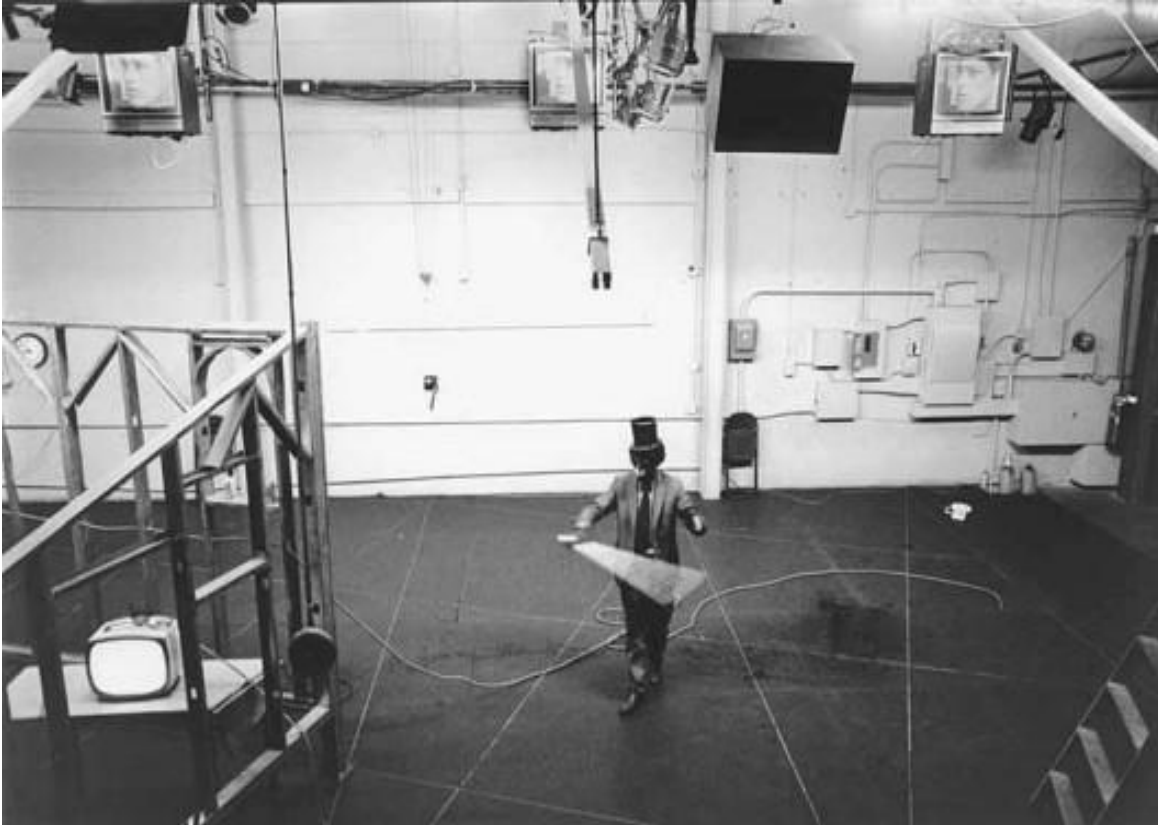
Wooster Group, videoyu sahnenin zamansal ve mekansal konfigürasyonunun bir uzantısı olarak kullanır. Sahne boyunca asılı monitörler, performansın eyleminin çapraz sorgulanmasına ve açılmasına olanak tanır. Wooster Group, film/video kurgu sürecini yalnızca tasarımlarında değil, genel estetikte de kullanır. Montaj (bir fikri ya da anlatıyı temsil etmek üzere görüntülerin yan yana getirilmesi), dissolves (bir film parçasının diğerinin üzerine bindirilmesi), jump-cuts (zamanda ya da duyuşal değerde bir kayma yaratmak üzere aynı çekim içinde kurgu yapılması) ve split edits (bir çekimin sesinin

diğerinin görüntüsüyle çakışması) gibi filme dair teknikler Wooster Group'un performans jestlerine dönüştürülür (Causey, 2006, s.44).

Örneğin, 1981 yılında Wooster Group'un Thornton Wilder'ın *Our Town* (Bizim Şehir) adlı oyunundan uyarladığı *Route 1&9* oyunu üç ana bölümde ilerlemiştir. İlk bölümde seyirciler, sahneye yerleştirilen televizyonlardan video kayıtlarının yayınlandığı bir gösterimler karşılaşmaktadır. İkinci bölümde ise canlı oyuncuların performansları bulunmaktadır. Dört monitör sahnenin üzerine asılır ve performans ilerledikçe, hepsi siyah yüz makyajına sahip oyuncuların pantomime benzeyen oyunculuklarıyla tam bir tezat oluşturacak şekilde yerleştirilirken televizyonlarda yakın çekimler yayınlanmaktadır. İlerleyen sahnelerde monitörler indirilir ve video anlatısı birincil eylem haline gelir ve canlı performansçılar sahnede daha sessiz ve daha az hareketli hale gelerek seyircinin ilgisi ekranlara çekilir. Videodaki oyuncular gözyaşı dolu dramatik bir doruğa ulaştığında, canlı performansçılar bir kez daha odağa gelir ve coşkulu bir şarkı ile dans etmeye başlarlar. Son bölümde, canlı oyuncular sahnede sessizce oturur ve odak tekrar monitörlere kayar, bu kez siyah beyaz değil, renkli görüntülerle New York'tan çıkıp açık otoyola doğru giden bir minibüs gösterilir. Bu ilerlerken, sahneye çok eski bir siyah-beyaz televizyon getirilir ve cinsel birliktelik yaşayan bir çiftin videosu gösterilir.

Şekil 8

The Wooster Group 1&9 Oyunu



(TheWoosterGroup, 2013)

The Wooster Group 1&9 oyunu ile tiyatronun siyahi karakterleri kasıtlı olarak provokatif bir şekilde stereotipleştirmesi büyük tartışmalara yol açmıştır ve bu nedenle ırkçılık suçlamalarına nedeniyle New York Eyaleti Sanat Konseyi'nden aldıkları fonun yüzde 40 oranında kesilmesine neden olmuştur. Yaklaşık üç yıl sonra 1984 yılında yine çok ses getiren “LSD . . . Just The High Points” oyununda da monitörleri kullanarak yakın çekimlerin yer aldığı, görüntülerin soğuk ve bağımsız kullanımı ile yirminci yüzyılın sonlarının en cesur ve en gerçek yenilikçi performanslarından birine imza atmıştır. Tiyatro ve multimedya kullanıma dair tartışmaları ateşleyen bu temsili Marina Weems şu sözleriyle özetlemektedir:

Performanstaki gerçek medya oldukça düşük teknolojiliydi, ancak estetik sofistike bir elektronik duyarlılık üzerine inşa edilmişti, örneğin metnin devasa bölümlerini “geri sarmak” ve “ileri sarmak” ya da bazı performansçıları monitörlerde, bazılarını ise canlı olarak sahnelemek gibi. Bu çalışmayı performans sanatının zorunlu sahnede televizyon estetiğinden ayıran şey, teknolojinin dahil edilmesinin pragmatik ve içerik odaklı olmasıydı. Örneğin, Michael Kirby'yi sahneye çıkarmak gerekliydi çünkü o gece gösteride olamayacaktı ve metni yeniden yazmak, hızlandırmak ve “bulanıklaştırmak” gerekliydi çünkü Grup Arthur Miller'dan (1953 tarihli The Crucible oyununun uyarlaması için) bir dava tehdidi almıştı (Dixon, 2007, s.115).

Şekil 9

The Wooster Group LSD (1984).



(TheWoosterGroup, 2013)

“Wooster Group, teatral prodüksiyon ve reproduksiyon fikrinde, performans ve dökümanların beraber gösterilmesini merkeze koyar. Performansçı canlı olarak gerçek zamanda filmle, kaydedilmiş videoyla ya da görüntüsü olmayan sesle etkileşim içine girer. Zaman zaman, aynı sahne iki farklı versiyonla, film ve canlı performans ya da canlı performans ve

radio oyunu olarak oynanır. Bazı konuşmalar teypten, telefonda, kayıttan ya da bilgisayardan duyulur. Canlı oyuncu ve videodaki oyuncu, birbirleriyle gerçek zamanlı konuşabilirler. Bir bakıma canlı performans, performansçıları kayıttaki görüntüleriyle yüzleştirerek doğal varlığın analizini yapmaya zorlar.” (Marranca, 2003, s.74). Matheww Causey’e göre The Wooster Group’un performans eylemleri genellikle aynı ikili amaca hizmet eder: Bunlardan biri Neo-Brechtien tarzda, izleyiciye oyuncunun hem performansçı hem de karakter olduğu ve eylemlerinin gerçek zamana dayandığı gerçeğini vurgulamaktır. Bir diğeri ise, prodüksiyonun her bir unsuru, performansın geniş çerçevesine ve videodan elde edilen görüntünün değiştirilebilirliğine hizmet etmektedir (Causey, 2006, s. 44).

Yeni teknolojilerden faydalanılarak özellikle video ve filmin tiyatroya girişi ve yaygınlaşması bazı tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Phaedre Bell, filmin ya da videonun tiyatrodaki nasıl birincil ya da ikincil bir araç olarak kullanılabileceği üzerine düşünceler üretmiştir. Videonun ya da performansın ön planda olduğu ya da hangi öğenin bir diğerini kapsadığı farketmeksizin, canlı ve kaydedilen arasında eşit bir dengenin olduğunu belirtmektedir. Film veya videonun medyalar arası değişim yoluyla performans üzerinde gerçek bir faillığe ve etkileşimli etkiye sahip olduğu üçüncü bir kategori olan diyalojik medya prodüksiyonlarını da bu kategoriye dahil etmektedir. Medyanın sahnedeki canlı aksiyon üzerinde gerçek bir faillığe ve diyalojik değişime sahip olduğuna dair bu vurgu, 1970’ler ve 80’ler boyunca multimedya tiyatro performansında güçlü bir şekilde ortaya çıkmıştır ve 1990’larda dijital tiyatro prodüksiyonunun merkezi ve belirleyici bir özelliği haline gelecektir (Dixon, 2007, s.112).

Özetle, yirminci yüzyılda hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler ve değişen toplumsal normlar neticesince, dramatik-klasik tiyatrodaki seyircinin edilgen varlığının temelleri sarsılmaya başlamıştır. Metinde ve sahnelemede illüzyon yaratan dramatik oyunlardan uzaklaşarak yeni biçim ve biçim denemeleri söz konusu olmuştur. Avangard akımların etkisi ile tiyatrodaki gerçekleşen alternatif yönelimler, hızla gelişen teknolojiye faydalanarak sahnelemede yeni form arayışlarına dönüşmüştür. 50’li yıllardan 90’lı yıllara kadar sinemanın, multimedya görsellerinin ve işitsel olanakların sahnelemede kullanımı yaygınlaşırken, bilgisayarın insan hayatına girişi ile tiyatrodaki analog sistemler yerini dijital olana bırakmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

Dijitalleşme ve Tiyatro

Dijitalleşen Sahne

Tiyatro, ilk sanal gerçeklik makinesidir. Seyirciler buna erişerek interaktif ve sürükleyici hayali dünyaları ziyaret edebilirler.

Mark Reaney, VR Theatre Lab

Gelişen teknoloji ve dijitalleşme hayatın her alanına yayılarak tüm toplumları ve yaşam biçimini değiştirdiği gibi tiyatro sanatını da etkilemiştir. Bugün tiyatro sanatı dijitalleşme ekseninde yeni form ve içeriklerle yeniden biçimlenmektedir. Tarihsel süreçte tiyatro, ritüel köklerinden klasik tezahürlerine kadar içinde ses ve bedeni merkeze alan, müzik, dans gibi yakın disiplinlerden faydalanan bir sanat dalı olmuştur Antik Yunan'da Deus Ex Machina'dan, Ortaçağ gösterilerinde lonca arabalarına, XVI. yüzyıl İtalyan sahneden perspektife, gaz lambasının ve elektriğin icadıyla ışık efektlerinin kullanımına, bilgisayarın ortaya çıkışıyla modern uygulamalarına kadar, tiyatro ve teknoloji ilişkisi görsel ve işitsel olanaklardan en yaratıcı biçimde faydalananarak şekillenmiştir.

Teknoloji ve sanat, tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapının üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisini kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Sağlamtimur, 2010, s.215).

Bugün bahsi geçen dijitalleşmenin kökleri bilgisayarın icat edildiği zaman dilimine kadar dayanmaktadır. XX. yüzyılın başlarında bugünkü bilgisayarların atası sayılan elektronik devrelerden oluşan işlemciler öncelikli olarak orduda kullanılmak üzere icat edilmiştir. Atanasoff-Berry ve Colossus Bilgisayarı olmak üzere 1940'lı yıllarda üretilen bu iki bilgisayar türü savaş sırasında ordu adına görevde kullanılırken, 1946 yılında Eniac adlı bir bilgisayar ilk kez genel kullanıma açılmıştır.

Bilim adamları, 1946 yılında silah ve nükleer hesaplamalar için elektronik veri işleme kapasitesine sahip ilk bilgisayar ENIAC (Elektronik Numerical Integratorand Computer), ABD'li bilim adamları tarafından geliştirilmiştir. ENIAC ile başlayan ilk

bilgisayar örneklerinde matematiksel hesaplar yapılmaya başlanmış, bu hesaplamalar sonucunda elde edilen veriler estetik amaçlar doğrultusunda kullanılmıştır. Sanat biçimleri içinde matematiksel, geometrik, bilimsel, soyut ve teknolojik temeller, dijital sanatın başlangıcında önemli kaynakları oluşturmuştur (Çokokumuş, 2012, s.53).

1960'lardan sonra Soğuk Savaş dönemi ile ülkelerin birbirilerine güç gösterisi ve teknolojik silah olarak kullandığı bilgisayarlar, 1980'lerin sonlarına doğru kişisel üretimlerin artması sonucu halkın ulaşabileceği teknolojik bir aygıt olmuştur. Benzer şekilde internetin icadı ve ilk kullanımı da orduda veri akışı için gerçekleşmiştir. 1969 yılında Amerikan ordusunun veri akışı için birkaç bilgisayarı birbirine bağlayan "Arpanet" ortaya çıkar, sonrasında ise Amerika'daki üniversitelerin departmanlarını birbirine bağlayan "Csnnet" ortaya çıkmıştır. 1989 yılında İngiliz mühendis Tim Bernerss Lee tarafından icad edilen bugün tüm tarayıcılarda kullandığımız Wolrd Wide Web (www), 1991 yılında genel kullanıma açılmıştır. (Şeyben, 2016, s.58) Sadece 5000 kullanıcısı bulunan kısa adıyla WWW, 1990'ların ortalarında sanat pratiğine elverişli bir medyuma dönüşmüştür (Dempsey, 2002, s.286). "Elektronik devrimi kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, televizyon ve radyonun eskiden sahip olduğundan çok daha büyük bir potansiyele sahiptir. Televizyon ile radyo yayın medyası olup yalnızca tek yönlü bir iletişim sağlarken, internet, başkalarıyla etkileşim fırsatı sunmakta ve çok daha kapsamlı bilgilere ulaşmaya imkânı tanımaktadır." (Wands, 2006, s.8). Bilgi Teknolojisi Devrimi sadece ordular ve büyük şirketlerin kullanımı ile sınırlı kalmayıp, ilerleyen yıllarda ev yaşantımıza kadar nüfuz ederek, iş ve sosyal ilişkilerimizi etkileyen bir unsura dönüşmüştür. 1980'ler ve 1990'arda bireyselleşen bilgisayarlar ve uygulamalar, insanların kendilerini bilgisayarın bir parçası olarak hissetmelerine; dolayısıyla insan etkileşimlerinin ve iletişim davranışlarının değişmesine, iş hayatının, sosyal hayatın farklılaşmasına yol açmıştır.

XX. Yüzyılda bilgi teknolojileri, insanların ev hayatının ayrılmaz bir unsuru haline geldi. Uydu ya da kablolu TV'ler, video cihazları, bilgisayar oyunları, kredi ve anahtar kartları, cep telefonları, faks ve e-posta, kentlerdeki insanların hayatını kökten değiştirdi. Bilgisayar teknolojisi ve telekomünikasyon yöndeşmesi ve bütünleşmesi, endüstrileşmiş bir topluma küreselleşmiş bir kültür getirdi, boş zaman ve popüler eğlence hayatında dünya çapında trendler belirledi (Berghaus, 2005, s.52, Akt., Şeyben, 2018, s.60).

Dijitalleşme ile birlikte birey artık dijital dünyanın bir parçası haline gelmiştir. Çeşitlenen teknolojik aygıtlar ve internetin dünyada birbirinden habersiz pek çok insanı birbirine bağlayarak iletişim kurmasını sağlaması, farklı kültürlerin ve sanat pratiklerinin ulaşılabilirliğine de katkı sağlamıştır. Dijitalleşen yaşamla birlikte, dijitalleşme kültür sanat alanında etkisini hızla göstermiş ve tiyatro sanatı da teknolojinin tüm nimetlerinden faydalanmıştır. Türk Dil Kurumu dijital kavramını; "sayısal olarak belirterek verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi" ve "Dijitalleşme, veri, müzik, ses, metin, fotoğraf,

görüntü biçiminde her türlü enformasyonun “bit’lere (0 ve 1’lere) ya da bilgisayar diline mikro işlemciler tarafından dönüştürülüp işlenmesi” (Türk Dil Kurumu [TDK], t.y.) olarak tanımlamaktadır. Enformasyon biçimlerinin tümünün dijital (sayısal) teknoloji yardımıyla, üretilmesi, saklanması, iletilmesi ve dağıtılması önceki dönemlerle kıyaslanamayacak ölçüde kolaylaşmıştır (Törenli, 2005). Özetle dijitalleşme analog sistemlerden sayısallaşmaya geçiş, yani bilginin yaratılması, depolanması, işlenmesi ve iletilmesidir. Dijitalleşmenin analog multimedya kullanımından farklı olarak getirisi anlık müdahalelere ve uygulamaya olanak sağlamasıdır. Tiyatroda video ve filmin entegresinin ilk örnekleri kayıtlı verilerin sahneyle bütünleşmesi çabalarında görülmüştür. Dijitalleşme zaman akışına uygun olarak anlık manipülasyonlara imkân tanımaktadır.

Tüm dijital medyanın 0:1’lerde kodlanması süreci, görsel, sözel, sonik ve jestsel kodlama ve kod çözme arasında yakınsama sağlar. Dijital kültürün bu yönünün özellikle tiyatro ve performans perspektifiyle ilgili bir avantajı, film gibi daha önceki analog teknolojilerle mümkün olmayan bir şekilde verileri gerçek zamanlı olarak manipüle etme kapasitesidir. Dolayısıyla, canlı tiyatro etkinliklerinde hareketli görüntülerin önceden kaydedilmiş film üzerine yansıtılmasının etkisi Meyerhold ve Piscator gibi öncüller tarafından kullanılmış olsa da, canlı yayınlar ve görüntülerin gerçek zamanlı olarak manipüle edilmesi kapasitesi çağdaş tiyatro uygulamalarının olanaklarını büyük ölçüde genişletmektedir (Bay Cheng, 2010, s.17).

Dijitalleşmenin bir uzantısı olarak internet başlı başına bir akım olarak elektronik bir sanat formu olarak görülmüş ve birincil materyali internet olan tiyatro sanatında formların oluşması söz konusu olmuştur; bu formlar ise çoğunlukla interaktif yapıya sahiptir. “Artistik web sitelerinde, e-mail projelerinde, artistik internet yazılımında, internet temelli ya da somut bir form olabilmektedir.” (Keser,2005, s. 177). Elektronik postanın ilk versiyonunu tasarlayan Rob Knopp ve Mike Dederian adındaki iki mühendisin, amatör oyun yazarları için oyunların depolanması ve bir başkasına iletilebilmesi amacıyla oluşturdukları “The Dramatic Exchange” (Dramatik Değiş Tokuş) sistemi sayesinde internet, ilk kez tiyatro için kullanılmıştır (Dixon, 2007, s.460). 1995 yılında Amerika’da MIT, UC San Diego Stanford, New York University gibi üniversitelerin yanı sıra Avrupa’da Cenova Üniversitesi’nde insan-beden-tiyatro ve yeni teknolojiler üzerine araştırma yapan laboratuvarlar kurulmuştur. 1996 yılında oyunların yalnızca metni değil, konferansları, biletleri, e-postaları, toplulukların listesi ve fotoğrafları gibi dökümanların depolanacağı ortam olan Sanal Tiyatro ve Drama Kütüphanesi (Virtual Drama and Theatre Resoures), Barry Russel tarafından hayata geçirilmiştir. “Teknoloji alanında uzmanlaşmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalışmalara yöneltmek amacıyla 1966’da New York’ta Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyleri (EAT) adlı bir kuruluş oluşturmuşlardır.” (Çokokumuş, 2012, s. 53). Gelişen teknoloji ve dijitalleşme neticesinde yeni kavramlar söz konusu olurken bu kavramları tanımlamak gereği de duyulur. Dijital tiyatro/performans adına

net bir tanımlama yapmanın zorluğu henüz tamamlanmış bir süreç olması ve kavramların muğlaklığı nedeniyle güçleşmiştir. Konuya ilişkin en kapsamlı çalışma Steve Dixon tarafından yapılmış görünse de kuramcılarının neredeyse tamamının dijital tiyatroya dair net bir tanım yapmadıkları görülmektedir; fakat Dixon dahil, Sarah Bay- Cheng, Lev Manoviç, Jennifer Starbuck, David Saltz ve Fahrudin Salihbegovic'in görüşlerine yer vermek kapsayıcı bir tanımlamaya ulaşmayı kolaylaştırabilir.

David Saltz 1990'lı yıllarda kullanılan teknolojilerin dijital performans açısından hala etkili ve önemli bir yerde durduğunu belirtmektedir. Bu dönemde geliştirilen teknolojiler ve dijital performanslar olgunlaşarak, sosyal, estetik, ontolojik ve teorik konuları derinlemesine ele almış ve sanat dünyasına yeni bir soluk getirmiştir (Saltz,2009). Dixon XX. yüzyılın başından bu yana dijital performansın üç ana kırılma noktasında gelişim gösterdiğine işaret etmektedir. Bu ana kırılma noktaları aynı zamanda gelişmiş bilgi toplumundaki insan faaliyetine de işaret etmektedir. 1900'lerin başı, 1960'lar ve 1990'lar... 1900'lerin başında gelişen teknoloji ve makineleşme, telekomünikasyon ile algısal açıdan; bilgisayarların, hesap makinelerinin, yapay bilincin ilerlemesiyle kavramsal açıdan; robotların ortaya çıkışı ile de motorsal faaliyetlerin ilerlemesi sonucu insan yaşamında ve sanat da değişime yol açmıştır. Dixon "dijital performansı" tanımlarken geniş bir yelpaze kullanarak, dijitalize edilmiş ve manipüle edilmiş tüm estetik sanatları hatta bilgisayar oyunlarını kapsayacak bir tanımlamayı kullanmaktadır:

"Dijital performans" terimini, bilgisayar teknolojilerinin içerik, teknik, estetik veya sunum biçimlerinde ikincil bir rolden ziyade kilit bir rol oynadığı tüm performans çalışmalarını kapsayacak şekilde geniş bir şekilde tanımlıyoruz. Buna, dijital olarak yaratılmış veya manipüle edilmiş projeksiyonları içeren canlı tiyatro, dans ve performans sanatı; robotik ve sanal gerçeklik performansları; bilgisayar algılama/aktive etme ekipmanı veya telematik teknikler kullanan enstalasyonlar ve tiyatro eserleri; ve siber tiyatro etkinlikleri, MUD'lar, MOO'lar ve sanal dünyalar, bilgisayar oyunları, CD-ROM'lar ve performatif net.art çalışmaları da dahil olmak üzere bilgisayar ekranı aracılığıyla erişilen biçimlendirici çalışmalar ve etkinlikler (Dixon 2007, s. 3).

Salihbegovic ise dijital performansın köklerinin izini sürerken multimedya tiyatrosu, avangard sanatlar ve bilgisayar teknolojisi olmak üzere birbirine karışan üç farklı akımdan bahsetmektedir.

Dijital performans, bilgisayar kullanan herhangi bir tiyatro veya dans performansıdır. Dijital teknoloji ile donatılmış her türlü kamusal performansın dijital performans olarak adlandırılması gerektiği iddia edilebilir. Bu tanım, her türlü kendine özgü dijital performans kapsam dışında bırakma riskinden kaçınmak için yeterince geniş olacaktır. Bununla birlikte, pek çok kişi, haklı olarak, bu tanımın çok kapsayıcı olan bariz beceriksizliğinden memnun olmayacaktır; son yirmi yılda dijital olmayan pek çok performans bulmak çok zordur. Neredeyse her çağdaş prodüksiyon, en düşük donanımlı tiyatrodan bile, en az bir parça dijital ekipman kullanır, filmi oynatmak, müziği sahneye

vermek, aydınlatmayı kontrol etmek için dijital kompakt disk oynatıcı veya dijital olarak kontrol edilen ışık mikseri kullanılmaktadır (Salihbegovic, 2013, s.71).

Dijital unsurlardan faydalanmayan bir prodüksiyona rastlamanın zorluğu dijitalleşmenin hayatın her alanına nüfus etmesinin bir sonucudur. Sahnelemeye ilişkin tüm ögeler analog sistemlerin yerini alan dijital sistemlerin bir neticesi olarak örneğin sahnelemede kullanılan aydınlatma sistemleri veya sahnede müziğin duyulması için kullanılan mikser sistemleri, projeksiyonda bir film kesiti yansıtmak gibi rejî uygulamalarına hizmet eden çoğu unsur dijital araçların kullanımına girmektedir. Bu nedenle Salihbegovic bir ayırım ortaya koyabilmek adına oyuncunun ve seyircinin dijitalleşme ile olan etkileşimine dikkat çeker.

Dijital performanstan söz ettiğimizde genellikle, oyuncunun gerçek zamanlı olarak sahneye yansıtılan dijital multimedya içeriğini yaratmasını, kontrol etmesini, düzenlemesini veya bu içerikle etkileşime girmesini sağlayan dijital teknik olanakları içeren bir tiyatro biçimini (mümkün olan en geniş anlamıyla tiyatro) kastediyoruz. Başka bir deyişle, bir oyuncunun bilgisayar kaynaklı ışık, ses ve görüntülerin dijital alemi ile etkileşim içinde olduğu bir tiyatro. Ancak bu tanımın ciddi bir dezavantajı, dijital performansın alamet-i farikası olarak kabul edilse de bazı eserlerin kapsam dışında kalacağı gerçeğidir (Salihbegovic, 2013, s.71).

Sahnelemeye ilişkin kullanılan dijital teknolojilerin Salihbegovic'in de değindiği gibi aslında pek çok alanda kullanıldığı ve yalnızca dijital teknolojilerden faydalanmanın bir prodüksiyonu dijital tiyatro olarak tanımlamadaki yetersizliğidir. Benzer şekilde dijital teknolojilerle bariz bir iletişime geçmediği için bir performansın dijital olandan soyutlanamayacağıdır. Bir örnek olarak yine Salihbegovic, Stelarc'ın iletişim teknolojilerini bedenine ameliyatla naklettiği performansını örnek vermektedir. Bu nedenle dijital performansı anlamaya çalışırken onu birkaç cümleye indirgemek yerine, varlığının belirleyici özelliklerine değinmek gerekebilir.

Dijital performansın tanımlayıcı özelliği, kendini belli eden dijital doğası olmalıdır. Dijitallik ne anlama gelir? Bilgisayar tarafından üretilen veya bilgisayarda saklanan tüm bilgilerin, metinlerin, filmlerin, grafiklerin, seslerin ve diğer tüm medyanın uzun sayı satırları olarak temsil edilmesi anlamına gelir.(....) Tiyatro dünyasında bu, görsel ve işitsel tasarım için medya materyali oluşturmak, depolamak ve manipüle etmek için zengin, dinamik ve kullanışlı bir kaynak ve performans sırasında bu materyalle gerçek zamanlı etkileşim imkânı anlamına geliyor (Salihbegovic, 2013, s.77).

Salihbegovic dijital performansın özelliklerini ele alırken, kuramcıların yeni medya tanımları ile benzerlikler olduğunu öne sürmektedir. Örneğin, Lev Manovich de yeni medyayı tanımlarken “bilgisayar teknolojileri ile oluşturulan” (Manovich, 2001, s. 27) ifadesine yer vermekle beraber, etkileşime dikkat çeker. Bu nedenle Salihbegovic'e göre sahnelemede veya performans esnasında gerek önceden kayıtlı, gerekse o an orada dijital kodlar aracılığı ile depolanan verilerle etkileşime geçmek dijitalleşme unsuru sayılmaktadır. Aynı zamanda Lev Manovich etkileşimli teknoloji kavramının yanlış ve yetersiz olduğunu da vurgulamıştır. Burcu

Yasemin Şeyben *Tiyatro ve Multimedya* adlı kitabında bu görüşe yer vererek, etkileşimin tiyatro varlığından bu yana seyircide mevcut olduğu ileri sürerek, etkileşimin dijitalleşme öncesinde de varlığına işaret etmektedir. Bilgisayarı açmak için tuşuna basmayı bir örnek olarak göstererek, etkileşim çok kapsamlılığına işaret etmekte ve seyircinin etkileşiminin fiziksel veya zihinsel, duyuşsal ve duygusal olarak da mümkün olabileceğini öne sürmektedir (Şeyben,2018, s.69). Buradan hareketle interaktif olarak seyircinin bir oyuna katılmasının etkileşim olduğunu kabul etmek doğru olsa da seyircinin zihinsel olarak katılımının bir etkileşim olduğunu varsaymak şüphelidir. Çünkü bu noktada değindiğimiz görüş, seyircinin oyunun bir parçası olması ve gidişata yön verebilmesidir, zihinsel bir etkileşimde böyle bir mevcudiyet söz konusu değildir.

Bir kişi bilgisayarda herhangi bir eyleme dahil olduğu anda otomatik olarak etkileşime de dahil olur. Dijital performans söz konusu olduğunda da aynı şey söylenebilir. Etkileşim, dijital performansın özü ve tanımlayıcı özelliğidir. Dijital performanstaki dijital terimi interaktif anlamına gelir. Herhangi bir multimedya performansında müzik çalmak, video yansıtmak ve ışıkları kontrol etmek için bilgisayarlar kullanılabilir, ancak bu unsurlar ile icracı veya izleyici arasında belirli bir düzeyde etkileşim olmadan bu performans dijital olarak adlandırılmaz (Salihbegovic, 2013, s.90).

Dijital performansın temelini oluşturan bir unsur olarak etkileşim, icracı veya izleyici arasında bir organik bağ oluşturmaktadır. Prodüksiyonda dijital araç veya aygıt kullanılmış olması fakat etkileşimin var olmaması, o prodüksiyonu dijital tiyatro olarak adlandırmaya yetmemektedir. Tiyatroda kullanılan dijital araçların niteliği ve türü giderek çeşitlenmektedir. Dijital unsurların kullanım alanlarının geniş yelpazesi, tiyatro sanatı ile birleşme noktasında hibrit (melez) prodüksiyonların oluşumuna yol açmıştır.

Salihbegovic sahnelemede kullanılan dijital aygıt ya da yöntemlerin seyirci ve oyuncu arasındaki etkileşim sağladığı sürece o performansın dijital tiyatro olarak adlandırılabilceğini belirtmiştir dersek, yanlış olmayacaktır. Fakat Salihbegovic etkileşimi yalnızca seyirci ve performansçı arasındaki bağlantıya indirememektedir, etkileşimi 3 farklı model olarak tablolastırmıştır.

Şekil 10

Dijital Performansta Etkileşen Ögeler

Performansçı	Dijital Sahne Tasarımı
Performansçı	Seyirci
Seyirci	Dijital Sahne Tasarımı

(Şeyben,2016)

Öyleyse yalnızca performansçı ve seyirci arasında değil, aynı zamanda performansçı ve sahne tasarımı, seyirci ve sahne tasarımı arasındaki etkileşim de dijital performans alanına girmektedir. Performansçının sahne tasarımı ile etkileşimde olduğu örnekler görülebildiği gibi, tasarımın performansçıya veya tam tersi performansçının tasarıma yön verdiği örnekler mevcuttur; seyircinin sahne tasarımına veya seyircinin performansçıya yön verdiği örnekler de görülmektedir.

Dijital teknolojilerin sahne sanatlarında yaygın kullanımı ile ortaya çıkan yeni formlar neticesinde tiyatro türleri de çeşitlenmiştir, ancak kategorize edilmeye çalışılsa da tek prodüksiyonda farklı dijital teknolojilerin bir arada kullanımı ayrımı zorlaştırmaktadır. Bu nedenle kuramcılar bir sadeleştirmeye giderek, formda yaygın eğilime göre kategorize etmeye çalışmaktadır. Kimi kuramcı sahneleme için “performans” sözcüğünü seçerken, bir diğerrinin “tiyatro sözcüğünü seçmesi gibi, dijital tiyatroyu kategorize ederken kuramcılarının tercihlerinde farklılık görülmektedir. Örneğin Dixon, çatı terim olarak “dijital performans” terimini kullanırken, Jennifer Parker-Starbuck’ın “cyborg tiyatro” terimini kullanmaktadır.

Dijital tiyatro/performansın alt türleri olarak telematik performans, cyborg tiyatrosu, sanal gerçeklik tabanlı sahnelemeler vb. isimler yer almaktadır. Dixon, telematik performans, cyborg tiyatrosu, robot tiyatrosu gibi alt türleri birbirinden ayrı ele alırken, Starbuck tümünü cyborg tiyatrosu olarak adlandırmaktadır. Çünkü Starbuck’a göre cyborg tiyatrosu terimi pek çok dijital performans için kapsayıcı nitelik taşımaktadır.

Cyborg Tiyatrosu terimi teknolojik performansın çok sayıda biçimini kapsama kapasitesine sahiptir ve sahne üzerinde çok farklı ortamları bünyesine dahil eder. Ama en nihayetinde cyborg tiyatrosu tiyatro içinde çevrelenen bedene ait özelliklerin yeniden incelenmesi için bir argümandır. Kelimenin ve mekânın kendisi olan tiyatro, gündelik hayattaki ekranlarla (film perdeleri, televizyon, reklam panoları, bilgisayar ve telefonlar) doğrudan ilintili bir şekilde, dolayımın objektifinden bedenlerin temsillerine bakmamızı sağlayan bir çerçeve/penceredir. (Starbuck,2012, s.6-7, Akt, Şeyben, 2016, s.63)

Sanat ve Gelişen Teknolojiler Enstitüsü’nün kurucularında Sarah Bay- Cheng’e göre film ve radyonun birleşiminden sesli film oluşması örneğinde görüldüğü gibi farklı ortamların birleşiminden doğan melezlik dijital performans için belirleyici özellik taşımaktadır. Benzer şekilde akademisyen Amy Peteresen Jensen da melezliğe vurgu yaparak mecralar arası ve seyirci-performansçı ilişkisinden doğan yeni formun niteliklerine dikkat çekmektedir. (Bay Cheng,2010) “O halde tiyatro seyircisinin zihninin ve bedeninin böyle bir alan olması mümkündür- melez bir özne... iki ortamın, tiyatro ve medyanın biçim ve içeriğinin, bireysel metinler ve performanslarıyla benzersiz alımlayıcı etkileşimler oluşturmak için rekabet ettiği ve işbirliği yaptığı bir alan. Burada, bu melez alanda, katılımcı seyirci, iki mecra arasındaki etkileşimden doğan yeni bir performans türünün habercisidir” (Jensen 2007, s.122). Marshall

McLuhan, melezliđi bir ortamın başka bir ortama nüfuz etmesi olarak açıklamaktadır, tiyatro ve medyanın birlikteliđi farklı ortamların birbirine nüfus etmesi, yeni türlerin ortaya çıkışına, oyuncunun mevcudiyetinin, sahne uzamının ve seyirci oyuncu bağlantısının yeniden yorumlanmasına neden olmuştur. Seyirci yalnızca seyir eden kimliğinden çıkarak katılımcı/kullanıcıya dönüşerek sahneleme yön veren yeni bir kimlikle var olmaktadır. Aynı zamanda dijitalleşme aracılığı ile tiyatro mekanının da yeni bir formla var oluşu, oyuncu seyirci arasındaki mesafenin, iletişimin ve etkileşimin de farklı türden biçimine işaret etmektedir. Dijital teknolojilerle birlikte ortamların iç içe geçmiş yapısından doğan yeni türleri detaylı incelemek dijital tiyatronun sınırlarını anlamamıza yardım olacaktır.

Telematik performans.

Telematik terimi ilk olarak Simon Nora ve Alan Minc (1978) tarafından ortaya atılmıştır ve günümüzde telefon, bilgisayar, internet ve diğeri veri işleme sistemleri gibi cihazların aracılığıyla, ağ erişimi yelpazesi arasında dijital olarak aracılanmış iletişimi geniş bir şekilde tanımlamaktadır. Nora ve Minc bu terimi telekomünikasyon ve bilişim kelimelerinin birleşiminden türetmişlerdir ve raporlarında bilgi aktarımı yerine iletişim altyapısının önemini vurgulamışlardır (Bay-Cheng, 2010, s.99). Dixon'a göre telematik performans 1990'ların sonlarında ortaya çıkmıştır. 1999 ve 2000 yıllarında, dijital projeksiyonların kullanıldığı sahne prodüksiyonları haricinde, The Digital Performance Archive'in diğeri tüm dijital performans biçimlerinden daha fazla telematik ile ilgili etkinlik kaydetmiş olması bu türün popülerliđin bir ölçüsüdür (Dixon, 2007, s.423). Telematiğin, kullanıcının fiziksel olarak bulunmadığı bir alanda sanki oradaymış gibi görünmesini veya uzaktaki alanı etkilemesini sağlayan teknolojileri ifade eden "Telepresence" sözcüğü ve sanal gerçeklik (kısaca VR) ifade edilen "virtuality" ile yakından ilişkili olduğu belirtilir. Alman küratör Inke Arns, Telepresence'ı, izleyicinin aynı anda üç alanda paralel deneyimler yaşamasını sağlayan bir alan olarak nitelemektedir:

- 1) İzleyicinin bedeninin fiziksel olarak bulunduğu gerçek alanda;
- 2) Kurgusal ya da gerçek, uzak bir görsel alanı yeniden üreten sanal, simüle edilmiş görsel alanda tele-algi başına;
- 3) Veri işinin fiziksel konumunda, hatta kişinin hareketlerini kontrol edebilen ya da kişinin yönünü bulabileceği bir duyuşal aygıtla donatılmış bir robotta tele-eylem başına (Dixon, 2007, s. 419).

Telematik, sanatçılar, katılımcılar, cihazlar ve performanstaki yeni medyanın dijital içeriği arasındaki dinamik ilişkiler için kullanışlı bir şemsiye terim sağlamaktadır. "Telematik, tiyatronun Mekân, Zaman ve Bedenin birleşimi olarak tanımlanmasının bıraktığı boşluklarda performansı açıklamaya hizmet eder." (Bay- Cheng, 2010, s.99) Özellikle İnternet, video konferans, cep telefonu uygulamaları vb telekomünikasyona dayalı gerçekleşen performanslar

telematik performans kategorisinde yer almaktadır ve telematiğin en ilkel versiyonu bir dönem televizyonlarımızda da yer edinmiş “teletex”lerdir. İnternetin yaygın kullanımından önce ise telematik performanslar uydu aracılığı ile yapılmaktadır ve ciddi maliyet gerektirmektedir.

İnternet öncesi telematik performansın en ünlü örneği 1980 yılında Kit Galloway ve Sherrie Rabinovitz tarafından tasarlanan, A Hole in Space adını verdikleri performanstır; insanları uydu aracılığıyla canlı bir etkinlikte tek bir görüntüde bir araya getirmesi ile ünlenmiştir. Los Angeles’taki Broadway Mağazası ile New York’taki Lincoln Center For The Performing Arts’ı birbirine bağlamak için canlı uydu bağlantısı kullanılan performansta; iki mekandaki büyük ekranlar, yoldan geçenlerin birbirlerini duymalarını, görmelerini ve birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlamıştır. Hole-in-Space (1980) bağlantılı enstalasyonunun aktif olduğu üç günlük süre boyunca, her gün geri dönen bazı uzak katılımcılar arasında ilişkiler geliştirir ve iki şehirdeki akrabaların, arkadaşların buluşmasından doğan sanat eserini katılımcılar iletişimi yeniden kurmak için bir araç olarak görmektedir (Larry, 2013). A Hole in Space, aslında Nam June Paik’in telematik performanslar için öne sürdüğü gibi, “uydu sanatının sanatta benzersiz yeni süreçler ve iletişimsel ilişkiler keşfetmenin bir yolu, zaman ve mekân kavramlarıyla yakından oynayan iki yönlü, doğaçlama modeller” (Paik, 2001, s.41) olduğunun bir göstergesidir.

Şekil 11

A Hole in Space



(Larry, 2013)

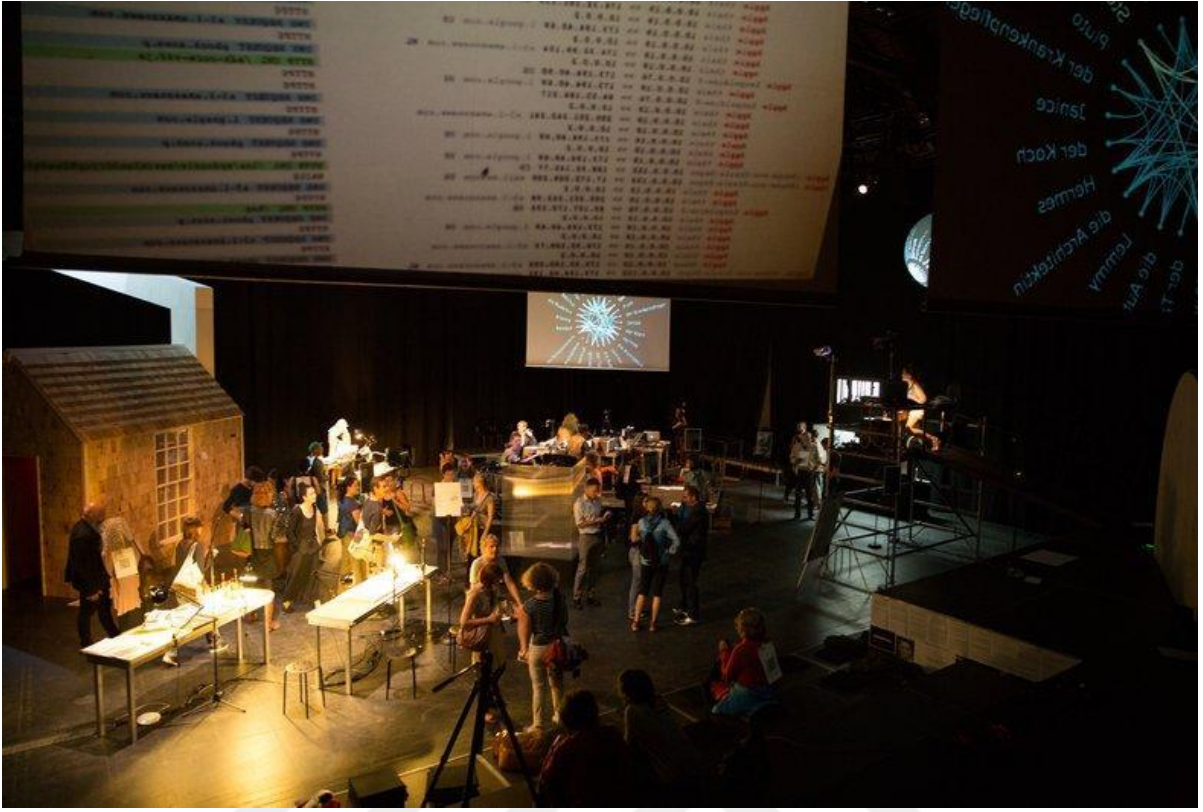
1990’lı yıllara gelindiğinde ise internetin yaygınlaşması neticesinde, herkesin kolayca ulaşamadığı ve maliyeti yüksek uydu teknolojisine duyulan ihtiyaç azalmıştır. Fakat uygun fiyatlı ve kolay bağlantının sağlandığı World Wide Web sayesinde telematik performansların çoğaldığı görülmektedir.

İnternet bağlantısı kullanılarak gerçekleşen performanslardan biri de, Christopher Kondek'in 2005 yılında gösterime sunduğu Dead Cat Bounce oyunudur. Tiyatro ve finans piyasaları arasındaki ilişkinin ele alındığı oyun, medyalar arası etkileşim ile uzaklık kavramları üzerinden ilerlemektedir. Oyun, tiyatro mekanını New York Menkul Kıymetler Borsası'na bağlayarak, oyuncularını ve izleyicileri telekomünikasyon yoluyla etkileşime geçirmekte, gerçek ve sanal mekanlar arasında geçişler sağlamaktadır.

Sahne, ortasında bir yuvarlak bir performans alanı bulunduran ve bu alanın etrafını yukarı doğru yükselen yarım daire şeklinde bir oturma düzeni çevreleyen bir düzenlemeyle tasarlanmıştır. Performans alanının arkasında, küçük bir ekrana ek olarak büyük, hafif kavisli bir projeksiyon perdesi bulunur. Performans alanında, dizüstü bilgisayarlar ve telefonların bulunduğu iki masa, sandalyeler, bir kanep ve bir saat bulunan yüksek bir masa yer aldığı düzenleme ile medya arası bir yapı olmasına rağmen klasik Yunan tiyatrosunu anımsatmaktadır. Oyuncular, tiyatro alanını New York Menkul Kıymetler Borsası (NYSE) ile canlı ve gerçek zamanlı olarak bağlayan çevrimiçi ticaret programı "Interactive Brokers'e giriş yaparlar. Oyun boyunca sahnede bulunan ve hepsi gerçek isimleriyle yer alan beş oyuncu, hem tüccar, hem oyun kurucu, hem de aksiyonun yorumcusu olarak görev yapmaktadır. Seyircilerin giriş ücreti, akşam için borsada oynanacak para havuzunu oluşturmakta ve seyircilerden alım ve satım kararlarını oylamaları ile yönetmektedir. Böylece seyirciler tiyatro prodüksiyonunun hissedarları haline gelirler ve seyirci konumundan çok katılımcı pozisyonunda yer alırlar. Oyunda ayrıca oyuncuların kendi kişisel alım-satım deneyimleri hakkında kısa raporlar verdikleri ve izleyicilere piyasa performanslarından bahsettiği, insanların özel hayatları ve çalışma koşulları üzerinde ciddi etkileri olabileceğini hatırlatan bazı kurmaca hikaye anlatımları da bulunmakla beraber, borsa tarihine ilişkin bilgilendirmelerin yanı sıra Fortris Bank'tan bir bankacı, Left Business Observer'ın yayıncısının konuşmaları, Michelangelo Antonioni'nin L'Eclisse (1962) filmindeki borsa sahnesi de dahil olmak üzere ilgili kısa kesitler gibi belgesel ve röportaj videoları da yer almaktadır.

Şekil 12

Dead Cat Bounce



(Festival Tokyo, 2009)

Kondek'in projesi, finansal küreselleşme, dijital kültür ve iletişim teknolojilerinin etkilerini yansıtarak yeni performans modelleri ve algıları çağrıştırarak, borsa mekanizmalarını tiyatro sahnesine taşıyarak, finans piyasalarının sanal dünyasıyla işlevsel bir ilişki kurma ve sahneleme gibi bir görev üstlenmektedir. Sarah Bay Cheng oyunu “medyalar arası senaryografisi, finansal küreselleşme, dijital kültür ve telematik iletişim araçlarının etkilerini eş zamanlı olarak yansıtan yeni performans” (Bay-Cheng, 2010, s.101) olarak nitelerken, Kondek “borsanın işleyiş mekanizmaları hakkında interaktif bir öğretici oyun” (Kondek, 2005) olarak tanımlamaktadır. Farklı ortamların bir araya gelişinden doğan bu türden oyunlarda telematik iletişim araçları aktif olarak kullanılarak yeni performans modelleri denenmiştir.

Telematik performans, performansların internet aracılığıyla yazılı olarak etkileşim sağlayabildiği gibi, farklı yerlerde bulunan oyuncuların ve performansçıların eşzamanlı olarak sahneye çıkması ve etkileşimde bulunmasını veya izleyicilerin performansa dijital araçlar üzerinden anlık olarak katılım sağlaması, geri bildirim vermesi ve performansın bir parçası haline gelmesini sağlayan çeşitli yöntemlerle sahnelenen bir tür olarak, dijital tiyatronun önemli bir formudur.

Cyborg Tiyatrosu.

Cyborg terimi 1960 yılında bilim insanları Manfred E. Clynes ve Nathan S. Kline tarafından, özellikle uzay yolculuğuna uyum sağlayabilecek insan-makine arayüzlerini-sibernetik organizmaları ve bu alandaki yeni ortamları tanımlamak için kullanılmıştır. Canlı ve makinenin melezliğinden doğan ilk cyborg, aslında kuyruğunda ilaç dağıtan ozmotik bir pompa yerleştirilmiş beyaz bir sıçandır (Clynes & Kline, 1995, s.31). “Cyborg” tanımı bilimsel olarak kullanılmaya başlandıktan sonra, daha önce edebiyat ve bilim kurguda yer alan organik-teknolojik melezler için de geriye dönük bir isim ve bağlam sağlamıştır. Robocop, Terminatör, Blade Runner filmindeki Pris gibi karakterlerle de sinema alanında makineleşmiş veya robotlaşmış insan bedeni olarak sıkça görülen bir olgu olgudur. Cyborg sözcüğü, “Cybernetic organism” kelimelerinin kısaltmasıdır ve insan vücudu ile mekanik veya yapay bileşenlerin birleştirilmesiyle oluşturulan varlıkları ifade eder. Bir cyborg, biyolojik ve teknolojik unsurların birleşimi olarak düşünülmektedir; bir kişinin vücuduna cerrahi operasyonlarla veya teknolojik implantlarla yapılmaktadır. Cyborglar genellikle insanların yeteneklerini artırmak veya değiştirmek için kullanılır ve daha karmaşık duygusal, düşünsel veya fiziksel görevleri yerine getirmek amacıyla tasarlanabilirler.

Donna Haraway’ın 1985 yılında yazdığı “Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s” eseri kendi deyimiyle “ironik bir politik mit” olarak yazılmıştır. Haraway, insan ve teknoloji arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir gelecek hakkında düşüncelerini paylaştığı kitapta cyborg kavramını insanın makineyle bütünleştiği, her ikisinin de bir arada yeni bir ontoloji oluşturduğu bir dünya olarak tanımlamaktadır. Haraway, insan varlığında artık doğal ve yapay ayrımının ötesine geçtiği, teknolojiyle insanın birleştiği bir geleceğin tasarlandığı bir dünya düzeninden bahsetmektedir (Haraway, 1985). Haraway, ayrıca “The Actors Are Cyborg” (1991) adlı makalesinde, cyborg kavramını performatif bir “canavar” ve “sınır yarattığı” olarak ele almaktadır (Haraway,1991).

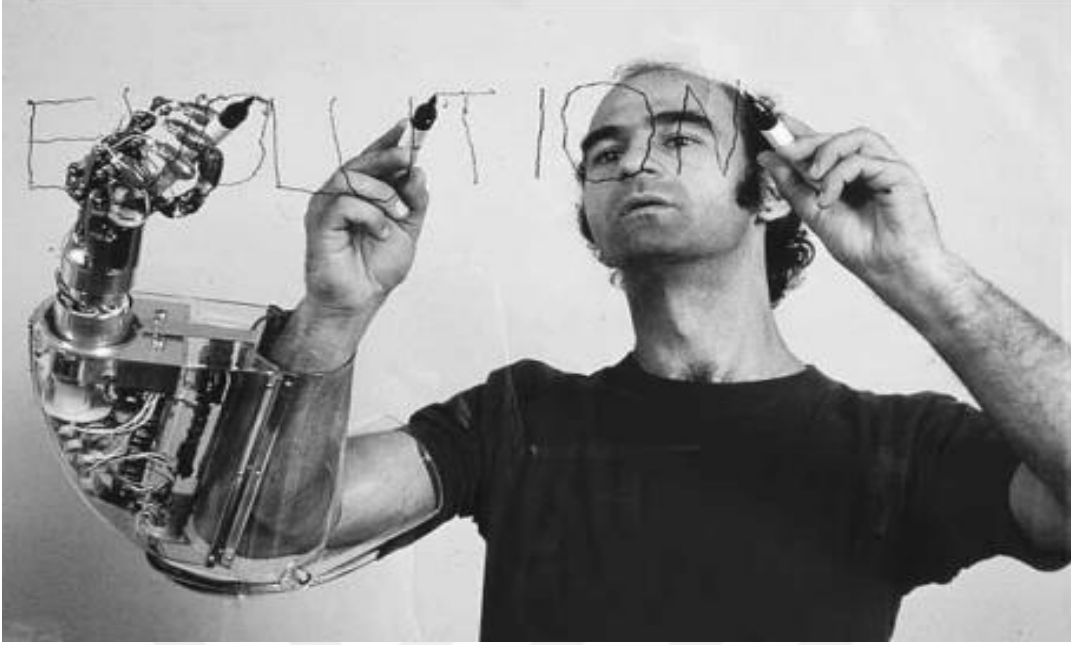
İnsan bedeninin tekilliğinin modasının geçtiğine dair görüşler 90’lı yıllara doğru bazı sanatçılar tarafından savunulmaktadır.1990’ların sonlarından yirmi birinci yüzyıla geçerken cyborg tiyatro formu, bedenlerle birlikte, bedenler üzerinde ve bedenlerin yanında teknolojilerin denendiği bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Dixon, cyborg performansın ustası olarak Stelarc’ı işaret etmektedir. Stelarc gibi performans sanatçıları, bilgisayarla aktive edilen sibernetik bir sistem kullanarak insan-makine sistemlerine bilimsel bir yaklaşımda bulunmak için vücutlarına robotik protezlerle eklemiştir. Özellikle 1990’larda, Fractal Flesh (1995), Ping Body (1996) ve ParaSite (1997) gibi performanslarında, bedenini bilgisayarlarla entegre etmiş ve internet aracılığıyla bedenine elektriksel uyarılar göndererek etkileyici gösteriler

sergilemiştir. Bu performanslarda, seyirciler Paris'ten Helsinki'ye ve Amsterdam'a kadar uzanan bir coğrafyadan aynı anda dokunmatik ekranlı bilgisayarlar aracılığıyla Stelarc'ın bedeninin farklı noktalarını etkileyebilmişlerdir. Aynı zamanda, Ping Body performansında internet akışları uyarıcı olarak kullanılmıştır. ParaSite performansında ise, Stelarc tıbbi cihazlara erişmek için özelleştirilmiş bir internet arama motoru kullanarak kaslarını jpeg görüntüleriyle eşleştirmiştir, bu da bedeninin istemsiz hareketlerine yol açmıştır. Bu gösteriler sırasında, Stelarc'ın hareketleri aynı zamanda bir sanal gerçeklik modelleme alanına ve bir web sitesine aktarılmıştır (Dixon, 2007, s.313).

Stelarc, cyborg temalı performanslarında et ve metalin bir araya gelmesini sergilemektedir. 1999 yılında Nottingham Trent Üniversitesi'nde verdiği bir konferansta, Stelarc, izleyicilerden dört öğrenciyi sahneye davet eder ve uzaktan kumanda ile kontrol edilen elektronik sinyaller aracılığıyla onların hareketlerini manipüle etmiştir. Her bir öğrencinin koluna farklı bir elektrot bağlanır ve düşük bir elektrik akımı göndererek istemsiz tepkilere neden olur. Stelarc, bu performans sırasında internet uyarımına yanıt olarak elektrotların etkileşimini ortaya koymaktadır; örneğin, bir kişinin kolunu bir yöne göndermesiyle diğerlerinin buna karşılık vererek birbirleriyle etkileşime geçmektedir. Ayrıca, performans sırasında kendisi için özel olarak Japonya'da üretilen bir robot kolunu kullanmıştır. İnternet aracılığıyla kontrol edilen, bu yüksek teknoloji kol, vücudunun çeşitli bölgelerindeki kas aktivitesine bağlı olarak farklı elektrotlarla etkileşime geçerek hareket etmektedir (Dixon, 2007, s.314). Bedene ameliyatla veya protez olarak eklemlenmiş teknolojik aygıtlar, yalnızca Stelarc'ın çalışmalarıyla sınırlı değildir, cerrahi operasyonlarla bedenini yeni bir forma dönüştüren Orlan ya da Kevin Warwick gibi örneklerin yanı sıra, vücuduna bilgisayar çipi yerleştiren sanatçı Eduardo Kac gibi örnekler ve pek çok dans performansları bulunsa da, tiyatro rejisine dair bulguları sınırlı olması nedeniyle bu örnekler kapsam dışı bırakılmıştır.

Şekil 13

Stelarc'ın Robot Kolu



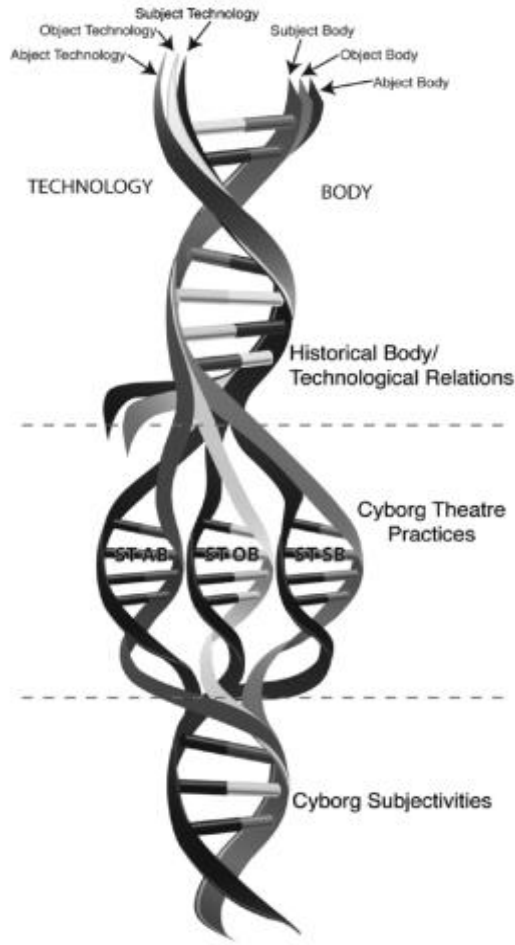
(Ciant, 2009)

Cyborglar bilimsel pratiklerden ortaya çıktığı için, Starbuck, beden teknoloji birleşimi üzerinden cyborg tiyatro pratiklerini modellemek için DNA ipliğine benzer bir model önermekte ve iki kalın DNA sarmalını beden ve teknolojinin karşılıklı birlikteliğinden oluşan dizgede birleştirmektedir.

Bazı durumlarda bedenler ve ekranlar arasında, bazı durumlarda ise tiyatro ve film yapımı mekanları arasındaki gerçek kopukluklar bulunur, nesne bedenler “normların” ötesine uzanarak kendilerini “nesne” olarak sabitlemeye çalışan kavramları sorgular ve açığa çıkarır. Teknolojilerin bedenleri içirme ve sınırlama eğilimi vardır- onları ekranlara, lenslere, röntgenlere, parçalara sabitler- ve tiyatronun bu teknolojileri kendine mal etmesi bu sınırlayıcı sınırları değiştirebilir ya da açığa çıkarabilir. Nesne bedeninin cyborg olarak ortaya çıkması için, teknoloji ve beden arasındaki boşluklar bize inşa süreçlerini hatırlatmak için gereklidir. Cyborg her türlü sabitliğe meydan okur, hem bedenlerin hem de teknolojilerin bu okumalarını çözer ve parçaları, boşlukları ve hepsini yeniden biçimlendirir (Starbuck, 2012, s.100).

Şekil 14

DNA Sarmalı



(Starbuck, 2012)

Starbuck DNA sarmalı ipliklerinden esinlenerek çizdiği bu şemada, nesne-özne, beden-nesne ilişkisinin mutasyona uğrayabileceği ve insan nesne arasındaki birlikteliğin geçirgenliğini aktarmaya çalışmıştır. Gündelik kullanımında giderek makine ile etkileşimin artmakta, makinenin insan hayatındaki yeri teknolojik gelişmelerle durmaksızın dönüşüme uğramaktadır. Bu gelişmeler bakış açısına göre makinenin bedenleri ele geçirmesi, tahakküm kurması ya da bedenlere hizmet eden unsurlar olarak kalması gibi farklı düşüncelerin de varlığını göstermektedir. Makinenin insan bedeninin yerini alacağı korkusu süregelirken, teknolojiyle işbirliği içinde olan bedenin, özgürleşmesi de söz konusudur. Matthew Causey bize “insanlığımızın bir şekilde ortadan kalktığı ya da bedenlerimizin hayvanlarla ve bizi çevreleyen dünyevi ortamlarla aynı bozulabilir etten olmadığı fikirlerinin tehlikeli modeller olduğunu” (Causey, 2006, s.53) hatırlatsa da, post-kimlik, post-tür gibi bilimsel araştırmalar ve insanın bedeni ve kimliğini aşma arzusu, teatral açıdan cyborg tiyatrosunun tezahürlerine hizmet etmektedir. Ayrıca, cyborg tiyatrosu sıklıkla post-insan ve transhumanizm gibi konuları ele alır. Bu kavramlar, insanın biyolojik ve teknolojik olarak gelişimi ve dönüşümünü inceler. Cyborg

tiyatrosu, insanın teknolojiyle olan ilişkisinin karmaşıklığını ve bu ilişkinin sanat yoluyla ifade edilmesini keşfeder.

Özetle, cyborg tiyatrosu, insan ve teknolojinin birleştiği, dijital medya ve sahne performansının etkileşimine dayanan bir tiyatro türüdür. İnsan vücudu ile teknoloji arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve bunların bir araya gelerek yeni bir performans ortamı oluşturduğu düşüncesine dayanan cyborg tiyatrosu, genellikle geleneksel tiyatro unsurlarını dijital teknolojiyle birleştirmektedir. Kapsamı, sahnede interaktif video projeksiyonları, artırılmış gerçeklik uygulamaları, ses efektleri ve diğer dijital öğelerin kullanımını içerebildiği gibi bedene eklenmiş veya bedenle bir noktada birleşen teknolojilerin sahnelenmesiyle oluşmaktadır. Performansı daha etkileyici hale getirirken, izleyicileri de katılıma teşvik edebilir. Bu tiyatro türü, izleyicilere geleneksel sahne sanatlarının ötesinde bir deneyim sunmaktadır. İzleyiciler, sadece seyirci olmanın ötesine geçerek, performansın bir parçası haline gelebilir veya performansı etkileyebilirler. Bu da cyborg tiyatrosunun etkileşimli ve katılımcı bir deneyim olmasını sağlar.

Sonuç olarak, cyborg tiyatrosu insan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi keşfeden, geleneksel tiyatro normlarını sorgulayan ve izleyicilere etkileşimli bir deneyim sunan yenilikçi bir tiyatro türüdür. Bu, dijital çağın getirdiği yeni olanakları ve insanın teknolojiyle olan ilişkisini tiyatro sanatıyla birleştirerek benzersiz bir performans ortamı yaratır.

Robot Tiyatrosu.

Robotlar, genellikle insanlar tarafından programlanan, uzaktan kontrol edilen mekanik olgu veya yapay zeka tarafından yönlendirilen otomatik makinelerdir. Geleneksel olarak, robotlar genellikle belirli görevleri gerçekleştirmek için tasarlanmıştır ve insan biçimini taklit eden veya insan benzeri bir işlevi olan cihazlardır. Robotlar teknolojinin gelişimi ile bağlantılı olarak yaşam alanlarımızın tümüne yayılmış durumdadır, ev işlerinde kullanılan mekanik aletlerden, sağlık alanında kullanılan teknolojilerden, silah sanayiine uzanan geniş bir yelpazede robotlar, yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir.

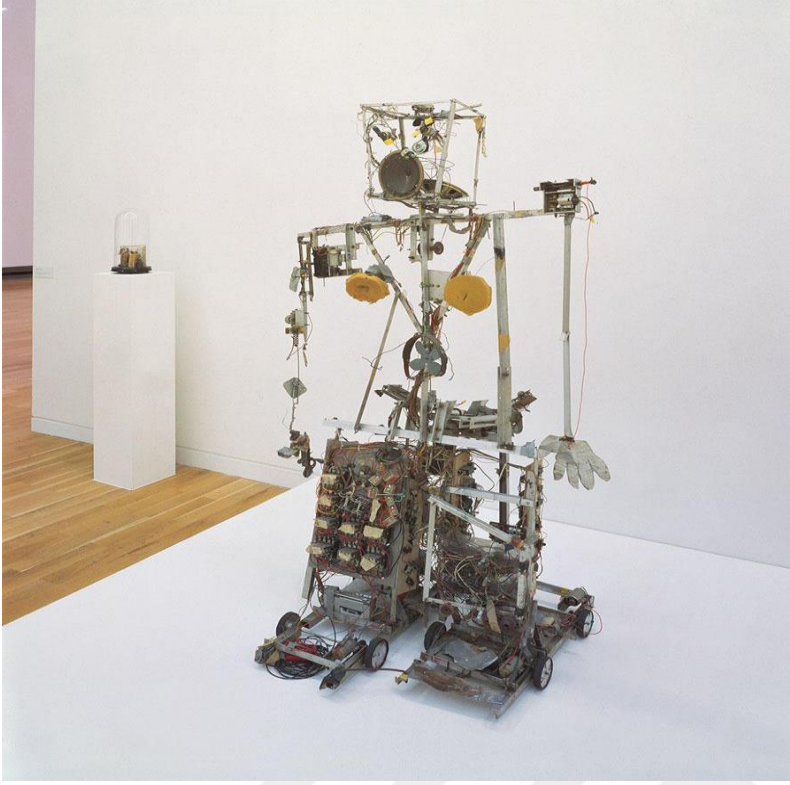
İlk robot terimi, modern anlamıyla “R.U.R.” (Rossum’s Universal Robots) adlı Çek oyun yazarı Karel Capek’in 1920 tarihli bir tiyatro oyununda kullanılmıştır. Bu oyun, bir sanayici olan Rossum tarafından insan işçilerinin yerini almak üzere yaratılan yapay insanlardan bahseder. Oyunda, robot terimi Çekçe “robota” sözcüğünden türetilmiştir ve zorla çalıştırılan köle anlamına gelmektedir. Dolayısıyla, ilk kez “robot” terimi, insanların yerine geçebilen yapay varlıkları tanımlamak için kullanılmıştır. Capek’in oyununda, bir adada hiper-zeki işçi-robotlar üretilir ve sonunda isyan ederek kontrolü ele geçirirler. Mucitlerini öldürürler

ve insanlığın tamamını yok etme çağrısında bulunurlar. Oyunun son perdesinde, bekar robotlar kendi yok olma korkularıyla yüzleşirler. Tek insan olan Alquist'in Tanrı'ya yalvarmasıyla, insanın soyunun tükenmesi durumunda robotların hayatta kalabilmesi ve üreyebilmesi için dua edilir. Hikâye, genç bir erkek ve dişi robotun birbirlerine karşı şefkat ve cinsel duygular geliştirmesiyle son bulur. Bu oyun, bilimsel kibrin ve ezilen kitlelerin robotlar olarak görülmesinin eleştirisini yaparak, 1917 Bolşevik Devrimi'nin sembolü olarak geniş çapta tartışılmıştır. Oyun genelinde Frankensteinçi bilimsel kibre karşı bir uyarı ve ezilen kitlelerin robotlar olarak yeniden biçimlenmesi ve makinelerin insanlaştırılmasına dair erken ve güçlü bir teatral vizyon sunmuştur (Dixon, 2007, s.288). Ancak, modern robotların kökenleri, Karel Capek'in oyunundan çok daha öncesine dayanmaktadır. Birçok tarihçi, otomatlar ve mekanik cihazlar gibi insan yapımı otomatik makinelerin tarihinin binlerce yıl öncesine kadar uzandığını belirtir. Örneğin, Antik Yunan'da ve Roma İmparatorluğu'nda karmaşık mekanik cihazlar ve otomatlar kullanıldığı bilinmektedir. Modern robot teknolojisinin doğuşu ise XX. yüzyılın başlarına dayanmaktadır. 1950'lerde bilgisayarların ve dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte, robotik bilimi ve endüstriyel robotların kullanımı hızla artmıştır. Bu dönemde, endüstriyel robotlar, üretim hatlarında tekrarlayan görevleri otomatik olarak gerçekleştirmek için kullanılmıştır. Bu da robotların modern kullanımının temeli oluşturmuştur.

1930'lu yıllardan itibaren insansı robotların oluşumu performans alanında yer alamaya başlamasıyla birlikte benzer örneklerin çoğaldığı görülmektedir. Elektro, Moto-Man ve mekanik köpeği Sparko gibi insansı-hayvansı otomatların 1939 New York Dünya Fuarı'ndaki performansları ardından 1964'te Disney tarafından yaratılan antropomorfik robotlardan biri olan Abraham Lincoln'ün robotu ortaya çıkmıştır. Abraham Lincoln'ün robotu ilkel versiyonundan sonra 2003 yılında yeniden tasarlanıp geliştirilmiştir. Yine 1964 yılında, Nam June Paik ve Shuya Abe, New York'ta yürüyen gerçek boyutlu ve yirmi kanallı uzaktan kumandalı, kollarını hareket ettirebilen, etrafa fasulye saçan ve ağzındaki hoparlörden John F. Kennedy'nin açılış konuşmasını seslendirebilen bir kadın insansı olan Robot K-456'yı icat etmiştir. 1982'de ise Robot K-456, "The First Catastrophe of the Twenty-First Century" (Yirmi Birinci Yüzyılın İlk Felaketi) adlı bir performansta kaldırımdan çıkarken bir araba tarafından çarpılarak sahnelenmiş bir kaza geçirmiştir. Eduardo Kac, Robot-K-456'nın bir korku nedeni olmaktan çok insanlığın bir karikatürü olduğunu belirtmiştir (Dixon, 2007, s.284).

Şekil 15

Robot K-456



(Canavan, 2009)

2010 yılında Polonya'nın Varşova kentindeki Copernicus Bilim Merkezi'nde (CSC) gerçekleştirilen, dünyanın ilk robot tiyatrosu olarak bilinen gösteride, Polonyalı bilim kurgu yazarı Stanisław Lem'in aynı adlı öyküsünden esinlenilen "Mortal Engines" adlı fantastik bir performans sahnelenmiştir. Yönetmen Paweł Kolanowski tarafından sahneye konan "The Secret of the Empty Wardrobe" (Boş Gardırobun Sırrı) ve "The Ghosts of the Fourth Dimension" (Dördüncü Boyutun Hayaletleri) gibi eserlerde robotlar duygularını bir ışık oyunuyla, jestlerle ifade etmekte; duyguları büyük ekran gözlerinde görülmektedir. Özellikle dikkat çeken bir başka performans ise 2011 yılında sahnelenen "Prens Ferrix ve Prenses Kristal" adlı oyun olmuştur. Bu oyun, robot oyuncular için özel olarak yazılmış bir gerçeküstü hikayeyi anlatmaktadır. Baş karakter olan robot Ferrix, Kristal adlı robota aşık olur. Ancak, kadın kahraman Kristal, insan bir varlığa aşık olmayı arzular ve bu yüzden Ferrix'in çabalarını umursamaz; oyun, robotların duygusal ve insan benzeri ilişkilerini araştırarak izleyicilere derin bir deneyim sunmaktadır (Sovhyra, 2020, s.297).

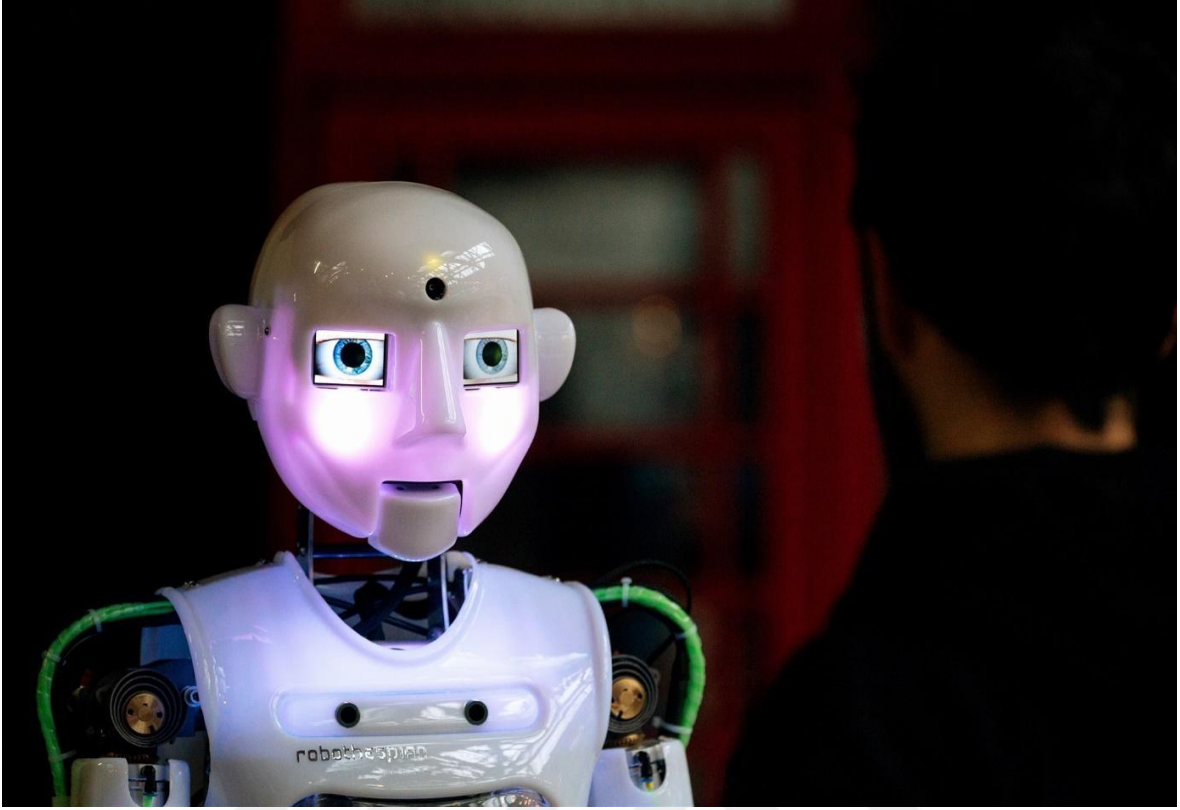
Robot tiyatrosunun üretim süreci birkaç aşamadan oluşmaktadır. İlk adım, diyalogları, müziği ve ses efektlerini kaydetmektir. Daha sonra, bu ses parçalarını temel alarak bir ses montajı oluşturulur ve montajda, diyaloglar için duraklamalar ve vurgular düzenlenir, müzik parçaları yerleştirilir ve efektler senkronize edilir. Hazırlanan ses montajının ardından,

animasyon yaratıcısı prodüksiyona dahil olmaktadır ve bu aşamada, her film için belirlenen sayı ve süre önceden ayarlanarak ve her sahnede ne olacağı belirlenmektedir. Animasyon, görüntülerin eylemlerle senkronize edilmesini sağlamaktadır. Son olarak, ses ve görüntüleri bir araya getirerek bir ses-video parçası oluşturulur. Bu parça, robotların hareketlerini, jestlerini, renklerini ve sahne ışıklarını programlamak için temel oluşturur. Böylece, robot tiyatrosu gösterisi hazırlık aşamasından sahneye taşınır.

2014 yılında, tasarımcı Will Jackson tarafından yönetilen İngiliz Engineered Arts Limited şirketi, öncekilerden farklı olarak çeşitli kriterlere göre daha gerçekçi ve insana benzer hale gelen robot oyuncu RoboThespian'ı yararmıştır. RoboThespian sensörler ve animatronik kombinasyonu sayesinde, etrafındaki insanların vücut dilini, yaşını, duygusal durumunu tarayabilen ve buna göre tepki verebilen bir tasarıma sahiptir. RoboThespian'ın tasarımındaki sıvı kristal gözler ve LED aydınlatma, oyunculuğun gerçekçi ve aynı zamanda fantastik bir etki yaratmasını sağlamaktadır. Bunlara ek olarak robot, metni okuyabilmekte ve metne uygun yüz ifadesini ekleyebilmekte, şarkı söyleyebilmek dans edebilmek gibi donanımlara da sahiptir. Hareket yakalama programının yardımıyla, mekanizma diğer kişinin hareketlerini taklit edebilmekte ve bir sahne partneriyle göz teması kurabilmektedir. RoboThespian'ın sahneye çıkması, robotik tiyatronun gelişiminde yeni bir aşamanın başlangıcına işaret etmekte ve sahnede bir oyuncu ile androidin etkileşimi için yeni fırsatlar sağlamaktadır. RoboThespian sayesinde daha karmaşık sanatsal tekniklerin ve robotlar üzerine yönetmenlik-reji fikirlerinin uygulanması mümkün hale gelmiştir. Karmaşık görevleri yerine getirebilen, insan davranışlarını taklit edebilen bir varlık olarak androidler, izleyicilerin ilgisini giderek daha fazla çekmiştir.

Şekil 16

Robot Thespian



(Canavan, 2014)

Yönetmen Paweł Kolanowski Robotespian’den da bahsettiği bir röportajda “Android ile çalışmaya nasıl yaklaşıyorsunuz? Daha çok teknolojik bir deney mi, yoksa yeni bir tiyatro dili arayışı mı?” sorusuna karşılık robot tiyatrosunu kukla tiyatrosuna benzer bir form olduğuna dikkat çekmiştir.

Benim için daha çok modern bir kukla tiyatrosu (ve bu anlamda daha çok teknolojik bir deney). Robotlar aslında kuklalardır - kuklalardır çünkü büyüktürler (yaklaşık 170 cm) ve yapılan iş biraz animasyon filmi yapımına benzer ve oldukça rutindir. Hala öğreniyoruz ve teatral deneyler için henüz çok erken. Programlama teknolojisine hâkim olduğumuzda (çünkü bu en zor şeydir ama aynı zamanda tiyatromuzun özgüllüğünü de belirler), kesinlikle bir şekilde bu standardın ötesine geçmeye ve hem robotların hem de tiyatronun olanaklarından daha fazla yararlanmaya çalışacağız. Harika olan şey, bir zamanlar programladığımız her şeyin daha sonra - yeni şeyler yaratmak için - montajlar, miksler, küçük formlar, zamanla daha büyük bütünler halinde birleştirilmesi vb. için kullanılabilmesidir. Ancak şimdilik bu geleceğe ait bir şey (Kopcinski, 2013).

İnsan-robot etkileşimlerinde telaffuz, netlik ve akıcılık konularına dikkat çekerek, mırıldanma ve kekelemenin gibi insane özgü tavırların robotlardaki rolüne odaklanan Japon yönetmen Oriza Hirata, çeşitli iletişim bağlamlarına dair bir liste oluşturmuştur. Hirata, insan iletişiminde dokuz farklı rejim tanımlamaktadır: hitap, konuşma, tartışma, öğretim, diyalog, selamlama, sohbet, tepki ve monolog (Hirata, 1998, s.119). Hirata’nın robot tiyatrosu

prodüksiyonları, insan etkileşimi hakkındaki eski fikirlere meydan okumakta ve konuşma seslerinin, kontrollü fazlalık oranlarının etkili ve duygusal insan etkileşiminin temeli olabileceğini savunmaktadır. Hirata 1995 yılında, Japon tiyatro tarihinde ilk kez konuşma dilinin sahnede kullanımını yöntemleştiren “Çağdaş Konuşma Tiyatrosu (*gendai kōgo engeki*)” adını verdiği bir tiyatro kurmuştur. O zamandan beri, “teatral gerçekliğin dışsal unsurlar tarafından tasarlanabileceğini ve içsel ruhun önemsiz olduğunu” savunmuştur (Sasaki,2015:129). Stanislavski karşıtı olarak Hirata, duygusal anlaşılabilirliği, duygunun oyuncu tarafından ne kadar gerçekçi bir şekilde hissedildiğine değil, amaçlanan duygunun seyirci tarafından nasıl algılandığına bağlı bir unsur olarak yorumlar. bu nedenle Hirata’nın oyuncularının ses tonunu, ses perdesini ve beden hareketlerini en ince ayrıntısına kadar kontrol etmesi gerekir. “Bir Hirata oyunu, ünlü bir maestronun yönettiği bir orkestrayı anımsatır; oyuncularının hesaplanmış forte girişleri ve akort edilmiş pianissimo ifadeleri aracılığıyla, karakterlerinin gizli öfkesi, neşesi, endişesi ve ıstırapı sahnede rahatlatılır. Hirata kışkırtıcı bir şekilde, en azından bu anlamda, “insanlar ve robotların aynı olduğunu” ileri sürer” (Iwaki, 2019, s 3).

2014 yılında Oriza Hirata’nın yönetmenliği üstlendiği Japon-Fransız ortak yapımı La Meetamorphose (Dönüşüm) oyunu, Seinendan Tiyatro Kumpanyası ve Osaka Üniversitesi Robot Tiyatro Projesi tarafından ortaklaşa gerçekleştirilen bir proje olarak, Franz Kafka’nın Dönüşüm eserinden esinlenerek tasarlanmıştır. Oyunda, Gregor Samsa karakteri, Hiroshi Ishiguro tarafından tasarlanan Repliee S1 adlı bir android’e dönüşmektedir ve Kafka’nın özgün metninde bir böceğe dönüşen Samsa’nın yerine, burada robotik bir varlığa dönüşmesiyle öykünün temel anlatımı değişir. Böylece, dönüşen unsur organik bir varlık yerine, robotik bir bedene dönüşümle “inorganik bir varlık” ortaya çıkmıştır (Yılmaz, 2023, s. 56).

Organik oyuncu ve inorganik bir varlık olarak robotların birlikte sahneyi paylaştıkları ve etkileşime geçtikleri örnekler de mevcuttur. İnsanların ve mekanizmaların gelecekteki sosyo-kültürel sorunları üzerine bir araştırma ve deneysel sahneleme olan Actors-Robots 2007 yılında Japon yönetmen Ishiguro tarafından sahnelenmiştir. Performansta insan veya hayvan suretindeki robotlar ilk kez partner bir insanla el sıkışmak, futbol oynamak vb eylemlere doğaçlama karşılık vermek üzerine etkileşime girmişlerdir. Ogawa, Taura ve Ishiguro'ya göre, izleyiciler gerçek oyuncularından çok androidlerin performansından etkilenmiştir (Nishiguchi vd, 2017, s.58).

Bilim insanı Knight ise tiyatro sahnesi için robotların daha iyi programlanması, uygun jestlerin uygulanması, duyguların ifadesi, hareketin metaforu, dış duygularla iletişim, sosyal zekâ, izleyiciden geri bildirim ve makine mizahı gibi kritik bileşenler belirlemiştir. Robotlar,

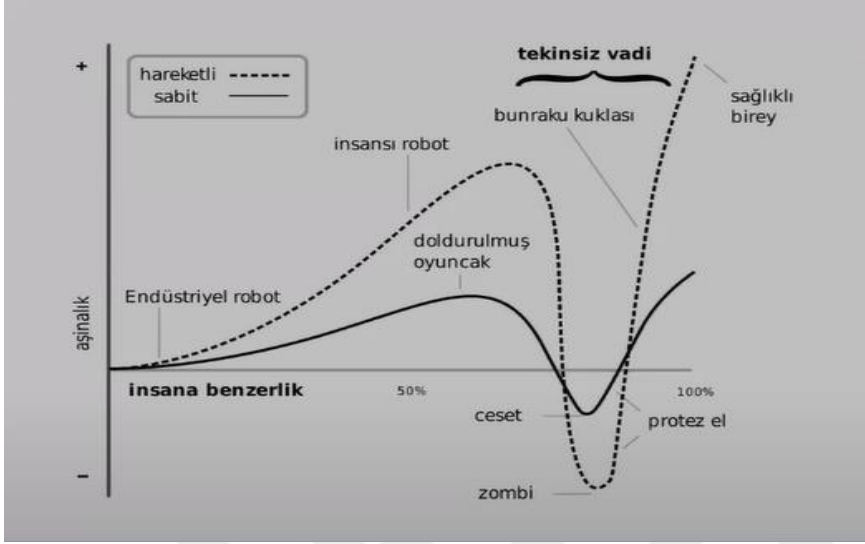
ilgili duyguları daha iyi aktarabilmek için hareketleri gerçekleştirebilmeli ve ses tonlamalarını değiştirebilmelidir (Knight, 2011).

Robotların sosyal zekaya dayalı yapısı, duyguları aktarabilmesi ve form olarak canlı varlıklara benzemesi bir nevi insansılaşması onun tekinsiz bir varlık olarak görülmesine neden olmaktadır. Tekinsizlik kavramı Japon Robot bilimci Masahiro Mori tarafından ilk kez 1970’li yıllarda ortaya konmuştur. Aslında tekinsizlik kavramına Mori’den önce farklı disiplinlerden yaklaşımlar sunulmuştur. 1906 yılında psikolog Ernst Jentsch Tekinsizliğin Psikolojisi makalesinde ve Sigmund Freud’un 1919 yılında yayınlanan “The Uncanny” (Tekinsizlik) isimli makalesinde gerçek ve gerçekdışı olana dair karşılaştırma yapılarak insanın insandışı ötekine karşı tutum ortaya konmuştur. Jentsch’in tekinsizlik kavramını tanımlarken ve bu kavrama bir örnek olarak balmumu oyuncak bebekleri kullanmaktadır. Jentsch’e göre, tekinsizliği kişinin hayal ile gerçeği, canlı ile cansız ayırt edemediği psikolojik bir durum olarak tanımlamaktadır (Tinwell, 2015, s.2). Örneğin, balmumu oyuncak bebekler, insanlarda ürkütücü bir his yaratıyor çünkü canlı gibi görünmelerine rağmen, gerçekte cansız oldukları için beynimizin algılama sürecinde bir çatışmaya neden olmaktadır. Bu durumda, insanlar gerçek ve hayal arasındaki sınırları belirleyemez hale gelirler ve bu da tekinsizlik duygusunu tetiklemektedir. Cansız olanın canlanabileceği düşüncesi, hayali olanla gerçek olanın sınırlarının bulanıklaşması veya insan olmayanın insansılaşması gibi düşünce ve hisler tekinsizliği doğurmakta ve rahatsızlık hissi vermektedir. Jentsch’n tekinsizlik üzerine yazdığı makalenin ardından, Sigmund Freud’un 1919’da yayımlanan “The Uncanny” adlı makalesi tekinsizlik kavramına yeni bir perspektif getirmiştir. Freud, Jentsch’in tekinsizlik kavramını sadece zihinsel belirsizlikle açıklamasını eleştirerek, tekinsizliğin içerdiği çeşitli pozitif ve negatif anlamlara dikkat çekmiştir. Jentsch’e göre, tekinsiz nesneler insanlar için tanıdık değildir ve bilinenin tersine anlamlar (Jentsch, 1906, s.2) içerirken, Freud tekinsizliği tekil bir kavram olarak ele alarak, insanlar üzerinde itici ve ürkütücü etkiler yarattığını vurgular. Freud çalışmasında, tekinsizlik tüm bu olumsuz duygularla ilişkilendirilerek korkunç bir duygu olduğu belirtmektedir (Freud, 1919, s.2). İnsanlar için tekinsizlik duygusunu tam olarak tanımlamak hala zordur; çünkü bilinmeyen ve tanıdık gelmeyen şeyler için her zaman korkutucu olması durumu söz konusu değildir. Ancak alışılmışın dışında olan unsurlar kolayca tekinsizlik hissi uyandırabilir. Bu bağlamda, tekinsizlik duygusunun oluşması için tanıdık olmayan şeylere bir tür eklenmesi gerektiği önemlidir ve örneğin kurmaca olanın gerçeğe dönüşmesi unsuru ile tekinsizlik mümkün olabilir. Mori’nin 1970’li yıllarda ortaya koyduğu Tekinsiz Vadi kavramında ise insana benzeyen robotlar veya yapay tasarımlar, belirli bir noktaya kadar insanların ilgisini çekmekle beraber empati, sempati veya antipati duyulmasına neden olduğu ortaya konmuştur. Bu

duygular ise robotun gerçekçiliği ile orantılı olarak ilerlemektedir. Gerçeklik seviyesi arttıkça, empatinin yerini tikslenme, korku, hatta nefret gibi olumsuz duygular alabilmektedir.

Şekil 17

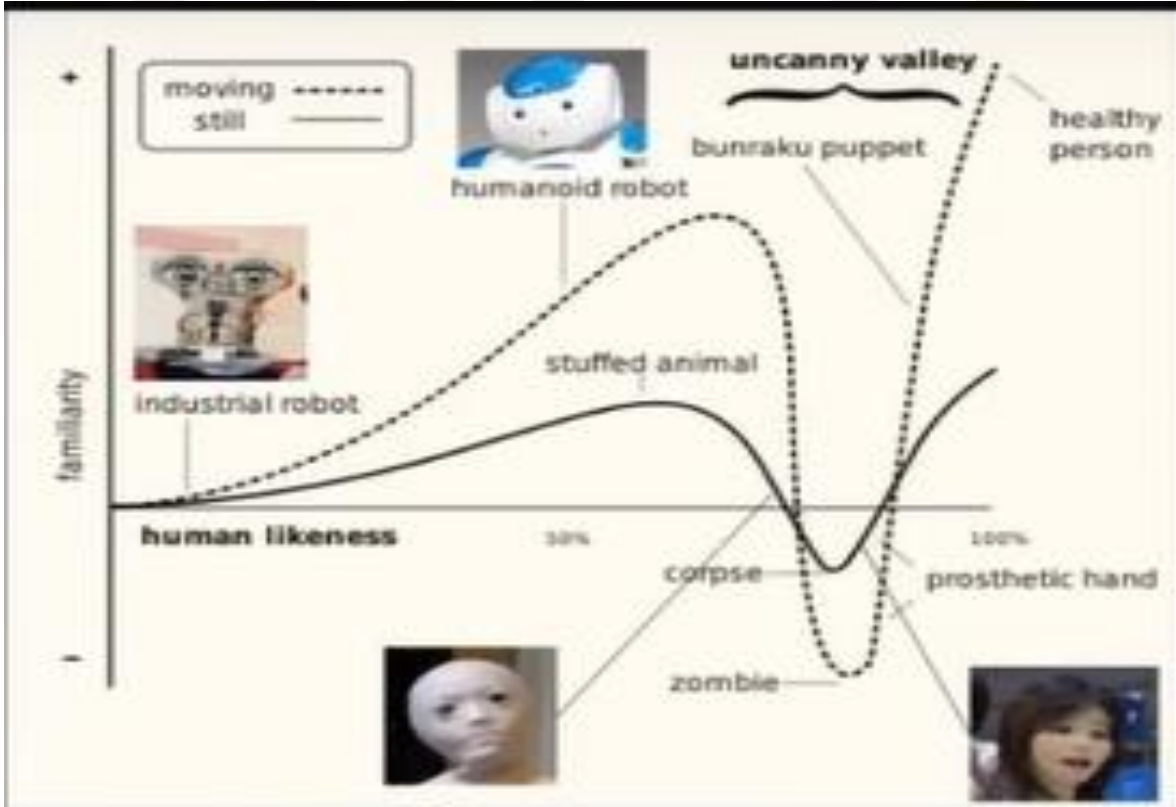
Tekinsiz Vadi 1



(Ateş, 2021)

Şekil 18

Tekinsiz Vadi 2



(Ateş, 2020)

Mori'nin Tekinsiz Vadi kavramıyla aynı isme sahip iki farklı tiyatrodan prodüksiyon bulunmaktadır. Bunlardan biri İngiliz kökenli Superbolt Theatre'a ait 2016 yılında sahnelenen The Uncanny Valley (Tekinsiz Vadi)dir; bir diğeri ise Alman kökenli Rimini Protokol'ün 2018 yılında sahnelenen The Uncanny Valley'idir. Aralarında temel bir fark bulunmaktadır: Superbolt Tiyatrosu'nun Tekinsiz Vadi'si robot-insan ilişkilerine dayalı oyun metnin konvansiyonel tiyatro olarak sahnelenen ve oyuncunun fiziksel hareketlerinin robotikleşmesine dayalıdır, Rimini Protokol'ün Tekinsiz Vadi'sinde ise robot-insan ilişkilerinin ele alındığı fakat sahnede gerçek bir oyuncu yerine insansı robotun oyuncu olarak yer aldığı görülmektedir.

Özetle canlı ve cansız olan bu farklı iki türün her bağlamda birbirine yaklaştığı ve her iki türünde birbirini anlamlandırmaya çalıştığı söylemek çok da yanlış olmaz. Öyle ki yaşamın her alanında olduğu gibi insanın yerini robotların, yapay zekaların mı alacağı endişesi veya heyecanı, tiyatro sanatında da oyuncunun mevcudiyeti için geçerlidir. Aynı ismi taşıyan Rimini Protokoll'ün oyun detaylı olarak bir sonraki bölümde incelenecektir.

Genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojilerinin sahnelemede kullanımı.

Teknolojinin gelişimi ile birlikte “gerçeklik” kavramına bakışın da değiştiği ve gerçekliğin sanal gibi başka bir ön adla yeniden tanımlandığı görülmektedir. Gerçeklik denilince, kendiliğinden var olan fiziksel olarak görülüp, dokunulabilen, somut ve apaçık şeyler olarak akla gelse de gerçeklik aynı zaman da zihninde de var edilebilen bir unsur mudur? Tarih boyunca düşünürler gerçeklik kavramı üzerine her daim yoğunlaşmış ve farklı fikirler öne sürmüştür.

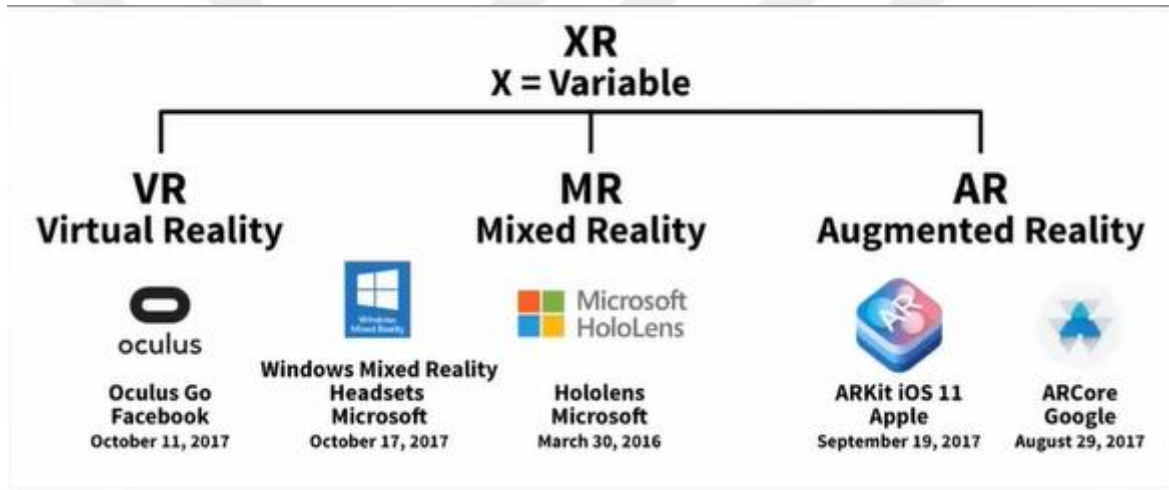
Gerçek kavramı, felsefî bir kavram olarak, genel anlamda, düşüncede var olan ya da düşünülmüş şeylere karşı anlamda var olan, düşünülmüş, hayal edilmiş olanın dışında mevcut olan anlamındadır. Tasarım ve imgelemden bağımsız olarak var olanlar gerçek olarak ileri sürüldüğü gibi, bunu olanaksız görme ve gerçekliği bir tür tasarımların parçası olarak değerlendiren eğilimler de vardır. Gerçeklik kavramı da buradaki gerçek kavramından hareketle kullanılan, gerçek olarak var olan şeylerin tümünü ifade eder. Gerçeklik, düşünülen, tasarımılanan ve imgelenenlerin aksine, gerçekte var olan ve varlığı algılamadan bağımsız olan olgulardır. Gerçek veya gerçeklik bilinçten, düşünceden ve kurgulanmış olandan bağımsız olarak vardır (Türk, 2014, s.15).

Gerçeklik, insan zihninin sınırlarını aşan bir kavramdır. Dünya üzerinde var olan fiziksel gerçeklik, sadece somut ve dokunulabilir değildir; aynı zamanda zihnimizde yansıyan ve soyutlanabilen bir kavramdır. Felsefecilerin uzun süredir üzerinde durduğu gerçeklik, George Berkeley'in algılarımızın sınırlarını sorguladığı ve David Hume'un zihnin sınırlılığine ve algının yansımalarına yaptığı vurgular gibi birçok farklı bakış açısıyla ele alınmıştır. “Çünkü insan, bilincini ve bilgisini kullanarak gerçeklik alanında değişiklikler yapabilir. Modern teknoloji sayesinde kullandığımız aletler hem bilincin ürünüdürler hem de bilincin dışındaki

doğayı etkileyerek gerçeklik alanını değiştirmişlerdir. Bu bakımdan “bilinç ile bilinç dışı iç-içe geçmiş, birbirlerini dönüştüren alanlardır” (Berkmen,2019). Bu bağlamda, gerçeklik kavramı sadece dış dünyadaki varlıklarla sınırlı kalmaz; aynı zamanda zihinsel deneyimlerimizin ve soyut düşüncelerimizin bir yansımasıdır ve teknolojinin gelişimi ile yeni bir gerçeklik kavramı ortaya çıkmıştır. Bugün sıkça duyduğumuz Virtual Reality (Sanal Gerçeklik-VR), Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik – AR), Mixed Reality (Karma Gerçeklik – MR), Extended Reality (Genişletilmiş Gerçeklik– XR) gibi kavramlar gelişen teknolojinin bir sonucu olarak farklı disiplinlerde kullanımı söz konusu olan yeni gerçeklik kavramlarıdır. Genişletilmiş Gerçeklik (XR), teknolojinin sağladığı bu türden gerçeklik versiyonları kapsayan temel bir çatı olarak görülmektedir.

Şekil 19

XR Şeması



(Ateş, 2021)

Şemadan da anlaşılacağı üzere teknolojik araçların icadı ve gelişimi, kullanım yöntemleri farklılaşan ve bağlı olduğu bilişim sistemleri çeşitlenen yeni gerçeklik kavramlarını ortaya çıkardığı görülmektedir. Sanal Gerçeklik (VR), bilgisayar tarafından oluşturulmuş ve tamamen kontrol edilen etkileyici bir ortamı sağlarken, Artırılmış Gerçeklik (AR) gerçek dünya ile birleşerek bilgi katmanlarıyla etkileşir. Karma Gerçeklik (MR), VR ve AR öğelerini bir araya getirerek bu spektrumun ortasında yer almaktadır. Bu türden yeni gerçeklikler ticaret, endüstri, iletişim gibi pek çok alanı etkilediği gibi sanat alanında da yeni pek çok hareketin habercisi olmuştur. Sanal gerçeklik teknolojilerinin kökenleri 1960'lı yıllara dayanmakla birlikte, 1980'ler ve 1990'larda ütopya olarak popüler hale gelmiştir. 2000'li yıllarda ise ivmelenerek ulaşılabilirliğinin giderek kolaylaştığı görülmektedir. Bu teknolojiler, teknik bir araç olarak bilgisayar kullanımı ve bir kapsama etkisi yaratmaları ile birleşmelerine rağmen çok çeşitli ve etkilidir. Teatral alanda bu etkinin özü, izleyicinin kendisini dışarıdan bir gözlemci

gibi hissetmemesi ve bunun yerine sanal bir ortama dalması ve bunu gerçek bir dünya olarak algılamaya başlamasıdır.

VR teknolojileri ve sahnelemeler.

Sanal Gerçeklik (VR) en basit anlatımıyla kullanıcıyı bilgisayar tarafından oluşturulan simüle edilmiş bir ortama taşıyan bir teknolojidir. Teknoloji alanında çalışmalar yürüten Domagoj Buzjak ve Zoran Kunica, sanal gerçekliği, gerçeğin taklidi olarak, hareketlerin takibini sağlayabilen aygıtlar, sensörler, kafa takılan gözlüğe benzeyen ekranlar, dokunsal işlevi bulunan eldivenler, gibi belirli etkileşim sağlayabilen aygıtların aracılığı ile bilgisayar tarafından oluşturulan arayüzlerin yarattığı ortam (Buziak & Kunica, 2018, ss.110-122) olarak tanımlarken; mühendislik ve dijital teknolojiler üzerine çalışmalar yürüten Uppsala Üniversitesi Profesörü Zhinan Lyu işitsel, görsel, dokunsal ve sezgisel yöntemlerle gerçek zamanlı bir algı sağlayarak etkileşim sağlayan bilgisayar arayüzleri(Lyu,2109:1-2) olarak tanımlamaktadır. Bu arayüzler görsel ve işitsel unsurlarla bezenmiş ve kullanıcıya gerçeğe yakın bir ortam sunarak genellikle VR başlık ya da VR gözlük olarak tanımlanan aygıtların başa takılmasıyla sanal bir ortama dahil olan kullanıcıya interaktif olarak dahil olabilme olanağı da sunmaktadır. VR başlıklar kullanarak sanal ortama giriş yapan kullanıcılar hareket sensörleriyle hareketi algılayabilen ve harekete yönelik yanıtlar sunan bilgisayar arayüzü ile iletişime geçebilmektedir.

Şekil 20

VR Gözlük ve Hareket Sensörlü Eldivene Bir Örnek



(Ferhat, 2016)

Sanal gerçeklik kullanıcılarını bulundığı fiziksel ortamdan yeni bir gerçeklikle farklı bir ortama taşıyarak yeni deneyimler sunabilmektedir; örneğin kullanıcıyı kuş sesleriyle dolu bir orman, sualtında bir şehir, sahil kenarı, dağın zirvesi, herhangi bir evin odaları vb gerçek mekanlara taşıyabildiği gibi gerçeklikten uzaklaşarak geleneksel fizik kurallarına bağlı kalmaksızın geçmiş veya gelecek mekanları yeniden yaratarak zamanda ve mekanda kırılmalara yaratarak masalsı veya hayal gücüne dayalı ortamlarda var edebilmektedir. Bu anlamda sahne sanatları alanında seyirci sanki gösterinin yapıldığı alandaymış gibi bir oyunu izleyebilmektedir. Gösteri alanı çerçeve bir sahne olabildiği gibi sanal dünyanın sınırsız olanaklarından faydalanabilen gerçek veya masalsı bir mekânda olabilmektedir. VR teknolojileri yalnızca seyirci için bir deneyim alanı sunmaz aynı şekilde oyuncular içinde yeni bir deneyim alanı sağlamaktadır. VR teknolojilerinden yararlanılan bir prodüksiyonda her zaman seyircinin VR aygıtlarla ortama dahil olması söz konusu değildir. Kimi zaman prodüksiyonun yaratıcıları veya oyuncular, sahnelemenin dramaturjisine yönelik VR aygıtlarını aracı olarak da kullanabilmektedir. Çağdaş bir tiyatrodan sanal gerçeklik yaratmak için bir araç olarak dijital kayıt Motion Capture BT teknolojisi kullanılmaktadır. Günümüzde “hareket yakalama” olarak adlandırılan teknoloji, ilk olarak animasyon filmleri yaratılırken sinemaya girmiştir: çizilen karakterlerin hareketleri, bilgisayar grafiklerinin ortaya çıkmasından onlarca yıl önce oyunculardan kopyalanmıştır. Bugün, “hareket yakalama” terimi sanat dünyasında yerini yavaş yavaş başka bir terime bırakmakta ve sanal bir görüntü yaratmada oyuncunun başrolünü vurgulayan performans yakalama alanında kullanılmaktadır.

VR teknolojisinin tiyatro alanında kullanımına dair ulaşılabilen ilk örneklerden biri, 1998 yılında William Inge Theatre’da gerçekleşen Kansas Üniversitesi Tiyatro ve Film Bölümü tarafından VR teknolojilerinin tiyatro sahnesindeki potansiyeli incelenmek üzere yapılan deneylerin bir uygulamasıdır. Amerikalı oyun yazarı olan Artur Kopit’in “Kanatlar” (Wings) adlı oyunu sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak sahnelenmiş ve seyircilere taktırılan 3-D gözlükler aracılığıyla izletilmiştir. Ardından “The Adding Machine” oyunu ise sahne arkasında yer alan projeksiyon perdesine yansıtılan görsellerle desteklenmiş ve seyirciye takılan 3D gözlükler aracılığı ile yeni bir deneyim ortamı sunmuştur. Takip eden bir başka deneyde Virtual i-O Inc. Şirketi tarafından geliştirilen bugünkü VR gözlüklerinde ilkel modeli sayılabilecek kişiselleştirilmiş gözlükler yani “HDM”ler (Head Mounted Displays) aracılığı ile seyirciye dijital tasarımlar aktarılmıştır (Reaney,1998, s.28-33). HDM gözlüklerin tasarımında bulunan LCD ekranlar sayesinde, dijital görüntüler gözlüklerin yine tasarımında yer alan aynalara yansıtılarak seyircinin sanal objeleri üç boyutlu olarak algılamasına neden olmaktadır. Sahne ışıklarının değeri azaltılıp artırıldıkça gözlüklere yansıyan deirnlilik algısı değişmekte ve dijital

görüntüler netleşmektedir, mekânın derinlik algısı değiştikçe sahneye yansıtılan dijital objelerinde konumları değişebilmektedir (Hudson, 2002, s.55).

Şekil 21

Wings HDMI



(Reaney, 2019)

VR teknolojisinin kullanımda en çok ses getiren iki tiyatro National Theatre ve Royal Shakespeare Company olmuştur. 2018 yılında National Theatre işitme engelli bireylerin sanata erişebilirliğini artırmak adına sinema perdesinde veya ekranda beliren altyazılardan yola çıkarak, işitme güçlüğü çeken kişilerin Epson Marka VR gözlük takarak sahnedeki diyalogu eşzamanlı olarak görmesine olanak tanıyacak yeni bir hizmet geliştirmek için Accenture teknoloji şirketiyle ortaklık VR gözlüklerle deneysel bir proje başlatmıştır. Açık Erişim Akıllı Yakalama teknolojisi olarak bilinen bir teknoloji ile gösterinin metinde tam olarak nerede olduğunu takip etmek için özel ses takip yazılımı kullanılan gözlükler iki ana bileşenden oluşmaktadır. Diyalogun senkronize edilmiş bir metnini doğrudan merceklerde görüntüleyen Epson'un Moverio BT-350 akıllı gözlüğü, gösteri başlamadan önce her kullanıcının isteği doğrultusunda yazı tipi boyutunu, rengini ve konumunu belirlemektedir. Tiyatronun teknik direktörü Jonathan Suffolk, gözlüklerin geliştirilmesinin iki yıl sürdüğünü ve metni telefonda da sunabileceğini ama çok daha gizli, sürükleyici ve kimseyi rahatsız etmeyecek bir teknolojinin daha verimli olması nedeniyle VR gözlükleri tercih ettiklerini belirtmiştir. Suffolk, en büyük zorluğun, gözlük takan kişilerin de diğer herkesle birlikte şakalar gibi önemli anlara

ulařabilmesini saęlayacak kelimelerin gerek zamanlı olarak grntlenmesine olanak tanıyan bir yazılım oluřturmak olduęunu ne srmektedir. Bir altyazı sistemine bir metin yklemenin ve oyunun bařında bařla tuřuna basmanın kolay olduęunu, ancak oyuncuların beklenenden daha hızlı veya daha yavař konuřması durumunda sorunların ortaya ıkabileceęine dikkat ekmiřtir (NewYork Times, 2018). VR teknolojisi seyircilere yeni deneyim alanları sunmakla birlikte halen geliřmekte olan bir teknoloji olarak teknik aksaklıkların da gz nnde bulundurulması gereken bir uygulama olduęunu sylemek yanlıř olmaz. İřitme engelliler iin VR alıřmaları srerken tm dnyayı etkisi alan Covid-19 pandemisi ile birlikte National Theatre yine teknolojiden faydalanarak 2020 yılında “All Kinds of Limbo” isimli tek kiřilik bir mzikli bir performansı sahnelemiřtir. Ynetmen Toby Coffey'nin tasarımı oyun, Andrea Levy'nin 1940'larda Britanya'daki Jamaikalı gmenlerin deneyimlerini konu alan aynı adlı romanından uyarlanan 2019 tarihli Kk Ada oyununda yola ıkılarak oluřturulmuřtur. Reggae, grime ve calypso gibi mzik trleri bir araya gelerek Birleřik Krallık'ta byyen gen bir Siyah kadın hayatını ele almaktadır.

řekil 22

All Kinds Of Limbo I: Oyununun Yapım Ařamasından Bir Fotoęraf



(IDFA, 2020)

Greenbox adı verilen iinde bulunan kiři ya da nesneleri bilgisayar ortamında farklı ortamlara tařımada kolaylık saęlayan yeřil perdelerle evrili bir odada 106 hareket yakalama sensrne sahip kamera ile birlikte ekilen sahnelerde, oyuncunun ve orkestranın grevi sahnelemede nasıl bir rol oynayacaksa teknik unsurları da gz nnde bulundurarak aynı řekilde davranmaktır. Bu ekimler sonrasında bilgisayar ortamında oyuncu yeřil perdeden ayrılarak, grafikerler tarafından dzenlenen yeni bir ortama nakledilmektedir.

Şekil 23

All Kinds Of Limbo 2: Oyununun Yapım Sonrası Seyirciye Sunulan Sahnelerden Bir Örnek



(IDFA, 2020)

All Kind Of Limbo seyirciye üç farklı versiyonda sunulmuştur, bunlardan biri VR gözlüklerle izlenebilen ve bir tiyatro binasındaymış gibi seyircide his bırakabilen versiyon, bir diğeri AR teknolojisi ile seyircinin mevcut mekanına cep telefonunu uygulaması aracılığı ile sahnenin dahil edildiği ve bilgisayar veya mobil cihazlardan deskop olarak yani iki boyutlu olarak bir ekran aracılığı ile seyircinin performansı izleyebildiği versiyondur. Böylece seyirci elindeki mevcut teknolojik olanaklara göre bir seçim yapabilmekte ve mevcut koşullarına göre farklı deneyimlere sahip olabilmektedir.

National Theatre'ın 2017'de fiziksel mekânda sahnelediği Ugly Lies The Bone oyununda ise bu kez oyunun baş karakteri Jess, VR kullanıcı olarak karşımıza çıkmaktadır. Savaş sonrası askerleri tedavi etmek için kullanılan VR terapilerini konu alan oyunda Jess, Afganistan'daki üçüncü görevi ardında yüzü tamamen yanmış bir şekilde evine döner ve fiziksel olarak iyileşme ve daha da kötüsü eve dönüşün duygusal zorluklarıyla yüzleşmeye çabalamaktadır. Jess, VR gözlüklerini her taktığında tüm kıvrımlı, kraterli sahne dev bir ekrana dönüşmektedir. Gerçek dekorların yanı sıra eğimli projeksiyon perdesine yansıtılan üç boyutlu dekorlar sayesinde VR gözlükleri taktığında Jess'in karşılaştığı manzaraları, duygu durumlarını

seyirciye yansıtılmaktadır. Aynı zamanda oyunun finalinde VR deneyimi seyirciyi karşılamaktadır. Oyunda, Afganistan'dan evine dönen ağır yaralı bir asker olan Jess, bu öncü terapiyi dener ve ilişkilerini ve kendisini yeniden kurmaya başlar. Bu bakımdan hem metin hem de uygulama olarak VR teknolojisinden faydalanılmış bir oyun olarak Ugly Lies The Bone literatüre geçmiştir (The Guardian, 2017).

Şekil 24

Ugly Lies The Bone'dan Bir Sahne



(Taylor, 2017)

Belgesel, yeni medya gibi alanlarda çalışmalar yürüten, eğitim ve festivaller düzenleyen IDFA Enstitüsü ile işbirliği ile oluşturulan National Theatre Immersive Stüdio'da şimdiye dek dört prodüksiyon gerçekleştirmiştir ve yeni gerçeklik teknolojilerini tiyatroya uyarlamaya devam etmektedir.

AR teknolojileri ve sahneleme.

Artırılmış Gerçeklik teknolojileri, Sanal Gerçeklik Teknolojileriyle benzerlik taşımaktadır. Ar da tıpkı VR gibi dijital ortamda simüle edilmiş görsel, işitsel veya yazınsal unsurların arayüzde ortamda var olmasıdır. “Artırılmış gerçeklik, bilgisayar programlamasında, görüntüleri bilgisayardan elde edilen verilerle üst üste bindirerek video veya fotoğraf ekranlarını birleştirme ya da “artırma” sürecidir (Pedy, 2017, s.20).

AR teknolojisinin kökeni 1800’lü yılların sonlarına kadar uzanmaktadır. İngiliz bilim adamı John Henry Pepper’ın icadı olan ve adını da buradan alan, tiyatro, eğlence parkları, müzeler, televizyon ve konserlerde kullanılan Pepper’ın Hayaleti Etkisi (Pepper Ghost Effect) bir yanılsama tekniği bugün kullanılan AR teknolojilerinin atası sayılmaktadır. Sahnelemede yanılsama oluşturmak için temel olarak kullanılan cihaz, iki farklı görüntüyü izleyicinin bakış açısıyla birleştirmek üzere tasarlanmış optik bir ışın ayırıcısıdır. Bu ayırıcı, genellikle büyük ve düz bir cam tabakasından oluşur. Bir sahnenin görüntüsü cam yüzeyine yansıtılırken, ikinci bir sahnenin görüntüsü ise camdan iletilir. Aydınlatma, camın kendisi değil, izleyicilere görünmeyen sahneleri seçici olarak aydınlatmak için kontrol edilmektedir. Oluşturulan birleşik görüntü, orjinaldir ve izleyicilere yanılsama yaratır; ancak, bu yanılsama, camı algılamayan izleyiciden kaynaklanmaktadır. Pepper’ın Hayaleti Etkisi olarak bilinen bu teknik, uzun süredir denenmiş ve test edilmiş bir yöntem olarak, farklı ölçeklerde büyük projeksiyonlardan küçük sunumlara kadar kullanılmıştır (Kayıkçı & Yürekli, 2020, s.2). Ancak, etkinin oluşturulması için belirli bir pleksiglas (cam pleksi) gereklidir ve çevresel ışık faktörleri dikkate alınarak düzenlenmektedir. Gerçekte var olan objelerinin yerleştirilmesi ve hareketlerinin koordine edilmesi ile izleyiciler oyuncunun manipülasyonunu fark edememektedir. 60’lı yıllarda öncelikle ordu ve pilotaj için denenmeye başlayan ilkel AR teknolojileri, 80’li yıllarda televizyon sistemlerinde denenmiş sonrasında ise, 1985’te eldiven ve başlık olarak ilk giyilebilir tasarımla bilgisayara bağlanarak kablosuz iletişim modeliyle ekrana hareketli ve sabit görsellerin yansıtılma denemeleri yapılmıştır (Steffen, 2019, s.59-80). Boeing uçak firmasında araştırmacı olarak görev yapan Tom Caudell ise 1992’de ilk kez “Artırılmış Gerçeklik” terimini kullanan kişi olmuştur (Akbaş & Güngör, 2017, s.601). “1999 yılına kadar AR, bilimsel araştırma laboratuvarları ile sınırlandırıldı. Donanım pahalıydı, yazılım normal kullanıcının böyle bir teknolojiyle başa çıkmasını engelleyecek karmaşıklıktaydı. (...) Akıllı telefonlar ve tabletlerin erişilebilirliği sayesinde bu teknoloji gelişti ve yaygınlaştı. Microsoft’un HoloLens gibi AR gözlükleri üretimi bu teknolojiye olan ilgiyi artırdı” (Elmaqqadem, 2019, s.238).

AR uygulamalarının üç temel prensibi ve belirli bileşenleri özetlemek mümkündür. İlk olarak, AR gerçek ve sanal dünyanın birleşimidir, yani sanal nesneler gerçek dünyaya entegre edilir. İkinci olarak, AR uygulamaları etkileşimli ve gerçek zamanlı olarak çalışır. Üçüncüsü, AR’de 3B nesneler arasında entegrasyon vardır, yani gerçek dünyadaki nesnelerle sanal nesneler birleştirilir. AR teknolojisinin kullanımındaki süreci desteklemek için gerekli bileşenlere ihtiyaç bulunmaktadır. Bunlardan biri “Sahne Oluşturucu” bileşenlerdir; bu bileşen, kamera tarafından yakalanan görüntüleri işleyerek sanal nesneleri oluşturmaktadır. İkinci olarak, “İzleme Sistemi”, gerçek nesne ile gerçek nesne kalıbının tespit edilmesini sağlamaktadır; böylece ikisi arasında senkronizasyon sağlanır. Üçüncüsü ise “Ekran”dır, izleme

alanındaki aydınlatma faktörleri ve ekran çözünürlüğü gibi önemli parametreler aracılığıyla görüntüleme işlemini etkilemektedir (Marquez, 2018, s.89). AR cihazları; akıllı telefonlar, tabletler ve PC'ler gibi çeşitli cihazlar aracılığıyla kullanılabilir ve bu cihazlar üzerinde AR teknolojisini destekleyen çeşitli uygulamalar bulunmaktadır.

AR teknolojisi VR'a benzer şekilde yansıtma unsurlarıyla yansıma yaratmaktadır. Fakat VR teknolojisinden farklı olarak AR, kullanıcıyı gerek dünyadan kopararak sanal ortamın içine bütünüyle dahil etmez. İki boyutlu veya üç boyutlu görsellerin gerçek dünyaya montelendiği, görüntülerin, video veya fotoğraf efektlerinin arayüzde programlanarak dijital unsurların fiziksel olana nakli söz konusudur. Böylece fiziksel dünya yani gerçek ile sanal dünya yani sanal gerçeklik aynı ortamda bulunur ve sınırlar bulanıklaşır. VR teknolojisinden başka bir farkı ise aygıt kullanımıdır, VR teknolojisinde görülen başa takılan gözlükler gibi aygıtlar yerine mobil cihazlardan erişim sağlanan AR teknolojisinde kullanıcı fiziksel ve sanal ortamın birleşimini mobil cihazın ekranı aracılığı ile deneyimlemektedir. İzleyici 3D gözlükler veya VR teknolojisinde kullanılan gözlükler aracılığı ile sahnedeki görseli üç boyutlu olarak deneyimleyebilir veya sahneye hologram olarak bir oyuncu, dekor, nesne, ortam yansıtılabilir.

AR teknolojisinin tiyatral alanda bilinen ilk kullanımı 1994 yılında Julie Martin tarafından "Siber Uzayda Dans" olarak adlandırdığı tiyatro oyununu ile gerçekleştirmiştir (Steffen,2019,s.70). Bir başka örnek ise Nordland Teater, Teater Vestland, and Teatret Vart tiyatrosu ortak yapımı olan Briar & Rose oyunudur. AR tasarımı ARShow ve Glitch Studios'un üstlendiği oyun Avrupa'da türünün ilk örneği olmakla birlikte, çocuk oyunu olarak tasarlanmıştır. Artırılmış gerçeklik teknolojisini sahnedeki canlı oyuncularla harmanlayarak izleyicilere masal diyarının dünyasına dalmaya ve buranın büyülu sakinleriyle etkileşime sokmuştur. Seyirci, interaktif olarak Briar & Rose'un Krallığının felaketten kurtarmasına yardım ederken, büyülu ormanı, su altı dünyasını ve diğer ortamları keşfederken, artırılmış gerçeklik aracılığıyla efsanevi yaratıklar ve ejderhalarla etkileşime girerek Fairtale diyarına şahitlik etmektedir.

Şekil 25

Brian&Rose Oyunundan Bir Görsel



(Brian&Rose,nd)

ARShow, Glitch'e sanal 3D animasyonlu nesneler oluşturmaları ve bunları fiziksel sahnede gerçek aktörlerin yanına yerleştirmesini talep etmiştir. Teknoloji aynı anda 250'den fazla izleyiciye hizmet verebilmektedir. Oyunda kullanılan “Uzak Atış AR” teknolojisi, geleneksel AR'dan farklı olarak tüm sahne hacmini ve sahne ile seyirci arasındaki geniş alanı kaplayarak dijital karakterlerin canlı oyuncularla kusursuz bir şekilde etkileşime girmesini sağlar. Kontrollü canlı yürütme, bir grup izleyiciyle senkronizasyon ve etkileşim için ağ bağlantılı bir sistem kullanılmaktadır. Dijital ejderhaların ve pek çok masalsi karakterin bulunduğu oyun proje için gereken karmaşık karakter yaratımının en önemli örneğini oluşturmaktadır. Gerçek oyuncularla sorunsuz bir şekilde dijital karakterlerin uyum sağlaması ve gerçekçi olması için pek çok animasyoncu projeye dahil edilmiştir.

Şekil 26

Brian&Rose Oyunundan Seyirci Fotoğrafi



(Brian&Rose)

Briar & Rose projesi, Avrupa'daki tiyatrolar için kolektif AR deneyiminin yeni bir biçimine öncülük ederek normları yıkrak ve 2023 Nordic XR Sanat ve Kültür ile 2023 Jüri Seçimi Ödüllerini ve Fransız LavalVirtual XR Ödüllerini kazanmıştır. 2023 yılında 50 mekânda 5000'den fazla seyircinin katılımıyla başarılı bir tur gerçekleştirecek olan yapım, 2025 yılında ikinci bir tur gerçekleştirerek toplam 8000 izleyici sayısına ulaşmayı hedeflemektedir. (Glitch Studios, 2023)

AR teknolojisinin genellikle sanal müze oluşturma amacıyla kullanıldığı görülmektedir. Tiyatro alanına dair kullanımı henüz sıkça rastlanmayan bir teknolojidir. Bunun bir nedeni AR teknolojilerinin sahne sanatları alanına nasıl entegre olabileceğine dair araştırmaların devam etmesi, alana dair birçok farklı disiplinin bir araya gelme zorunluluğu, maliyet artışı veya tiyatro alanında kumpanyaların yeni teknolojileri henüz benimsiyor olması olabilir.

Karma gerçeklik (MR) ve sahneleme.

Karma Gerçeklik (MR) teknolojisi, VR ve AR teknolojilerinin farklı teknik olanaklarından faydalanarak oluşturulmuş bir teknolojidir. VR teknolojisinde kullanıcı gerçek yaşamdan koparılıp bütünüyle sanal bir ortama dahil edilirken, AR teknolojisinde sanal olanın gerçek dünyaya yerleştirilmesi söz konusudur; MR teknolojisi ise her iki teknolojiden

faydalanarak sanal dünya ile gerçek dünyayı birleştirmektedir, bunu yaparken de sanal olanın gerçek dünyaya nakli söz konusudur. Bir nevi AR teknolojisinin geliştirilmiş versiyonu gibi düşünülebilir fakat MR ‘da AR’den farklı teknikler kullanılmakta böylece karma bir dünya yaratılmaktadır, yani hibrit bir gerçeklik oluşturulur. Karma gerçekliğe dair uzmanlar farklı tanımlamalar sunmuştur. Ristumekian University profesörü Hideyuki Tamura, Tokyo University profesörü Hiroyuki Yamamoto ve Akihiro Katayama olmak üzere Japon bilim adamları tarafından yayınlanan makalede karma gerçekliği, bir tür sanal gerçeklik olarak tanımlamakla beraber, artırılmış gerçekliğin genişletilmiş bir versiyonu olarak, sanal ve gerçek dünyanın zenginleşerek biraraya geldiği, artırılmış sanallığın gerçek dünyada süreklilik arz ettiği bir ortam olarak tanımlamaktadır (Tamura, Yamamoto ve Katayama, 2001, s.64).

Bir başka çalışmada ise, karma gerçeklik fiziki nesnelerin sanal nesnelere gerçek zamanlı olarak bir araya getirilebildiği ve birbiriyle etkileşime geçebildiği ortamlar tanımlanmıştır. VR ve AR teknolojilerinin en iyi teknik özelliklerinin birleşiminde oluşan MR kullanıcısına gerçek fiziksel dünyayı ve sanal nesneleri bir arada görmeyi ve bunu AR ve Vr ‘a göre daha inandırıcı biçimde gerçekleştirebilmektedir. “Süreklilik, spektrumun her iki ucundaki sadece tamamen fiziksel ve tamamen sanal gerçeklikler hariç, gerçek ve sanal öğelerin (farklı oranlarda karıştırılmış) birleşimlerinden oluşur” (Carl, 2018, s.6).

Mr teknolojisinin VR ve AR teknolojilerine kıyasla en önemli farkı hibrit bir gerçeklik sunmasıdır. “MR her zaman hibrit fiziksel-sanal alanlarda algı ve temsil nosyonlarıyla ilgilenmiştir. Bunun geleneksel odağı neredeyse tamamen görsel temsiller olmasına rağmen, daha geniş bir MR nosyonunun algıya yalnızca görme kavramından ziyade insan bilişinin tüm süreçlerinin bir fonksiyonu olarak bakması gerekir” (Barba vd., 2012, s. 931) AR ve VR teknolojilerinde kullanılan görsel nesnelerin ister bütünüyle sanal dünyada yer alsın, ister fiziki gerçek dünyaya nakledilsin boyutları sabit kalmaktadır. MR teknolojisinde ise nesnelere perspektif açıdan boyutsal olarak değişebilmektedir, uzaklaştıkça küçülme yakınlıkla büyüme gibi teknik olanaklar mümkündür. Bunun yanı sıra nesnenin arkası, sağı,solu gibi farklı açılardan görünürlüğü ve hareketi söz konusudur.

MR teknolojisi yine müze alanında kullanıldığı gibi konserler içinde kullanılmaktadır. Sahne sanatları alanında hologram teknolojisi ile kullanımı sözz konuşur. VR ve AR teknolojisinden ayrımını sahne sanatları alanı üzerinden örnekle açıklamak gerekirse, VR teknolojisinin kullanıldığı bir tiyatro oyununda seyirci tiyatro binasına veya sahneye balık /gözlük aygıtı ile gerçek dünyadan tamamen uzaklaştırılarak dahil edilmesi söz konusudur. AR teknolojisinden yararlanan bir tiyatro oyununda seyirci, mobil cihaz, tablet vb ekranlar veya yine bir başlık aygıtı kullanarak gerçek dünyaya nakledilmiş nesneleri gözlemleyebilir. MR

teknolojisinde ise fiziki bir tiyatro sahnesine projekte edilmiş hologram ile seyirci çıplak gözle, dijital nesne veya oyuncuyu görebilmektedir.

Yakın tarihteki örneklerden biri 2023 yılında Norwich Theatre, Sheffield Hallam University ve hologram şirketi Holotronica işbirliğinde tasarlanan Tackle Toxic Beauty Standards oyunudur. 30'lu yaşlardaki Yasmin'in günümüz güzellik standartlarına erişmek için vücuduyla olan savaşını konu alan oyunda, mükemmel bir vücut için başvurduğu doktorda Yasmin'in yeni versiyonu dijital olarak sahneye konuyor. Böylece sahnede karakterin dijital bir ikizi hologram teknolojisinden faydalanılarak sahneye yansıtılıyor.

Şekil 27

Tackle Toxic Beauty Standards Oyunundan Bir Görsel



(Tackle Toxic Beauty Standards, t.y.)

Bir başka örnek ise 2023 yılında Cumhuriyet'in 100. Yılına ithafen sahnelenen, Piu Entertainment, Çolpan İlhan Sadri Alışık Tiyatrosu ve Zorlu PSM'nin yapımcılığını üstlendiği Mehmet Ergen ve Lerzan Pamir'in yönetmenliğinde sahnelenen 1923 Müzikali'dir. Kurtuluş Savaşı Müzesi'ne yapılan okul gezisi sırasında müzenin gizemli bir odasından savaş yıllarına zaman geçiti ile ışınlanan dört öğrencinin, Mustafa Kemal'in Millî Mücadele'yi başlattığı Bandırma Vapuru'ndaki hikayesini konu alan oyunda, dört öğrenci o yıllarda Millî Mücadele'ye hizmet etmiş askerler ve halkla birlikte mücadele etmeye başlar. Tüm oyun boyunca Atatürk'le karşılaşmak için heyecanlanan karakterler, oyun sonunda Atatürk'ü görürler. Oyunda Atatürk karakteri bir oyuncu tarafından oynanmaz, hologram teknolojisi ile sahnede var olur. Atatürk'ün kendi sesinde konuşmaları duyulur. Sahneleme esnasında pek çok seyirci gözyaşlarına boğulurken, bazı 8 yaş altı seyircilerin birebir gerçek görüntüyle benzer olan hologramının gerçek olarak algılandığı görüldü.

Şekil 28

1923 Müzikalinden Bir Görsel



(Müşerref Göksever Arşivi)

Hologram teknolojisi ile seyirci oluşan görüntüyü fiziksel gerçeklikte deneyimlemekte ve takip edebilmektedir. Böylece sahnede gerçek oyuncularla dijital bir oyuncunun birlikteliği sağlanmaktadır. Seyirci genellikle dijital oyuncu ile etkileşime geçmez fakat dijital oyuncunun gerçek oyuncularla birlikteliğinden doğan hiper-gerçekçi bir ortam yaratılmaktadır.

Giyilebilir Teknolojiler ve Tiyatro

Giyilebilir teknoloji terimi teknolojik gelişmeler hız kazandıkça karşımıza daha sık çıkmaktadır. Akıllı saatler, akıllı kolyeler veya gözlükler günlük kullanımda yer edinmişken, VR başlıklar, hareket sensörlü eldivenler ve elektrikli mekanizmalarla donatılmış giysilerin sahne performanslarında daha etkin kullanımı görülmektedir. Giyilebilir teknolojileri “giyilebilir bilişim” olarak tanımlayan Susan Elizabeth Ryan giyilebilir teknolojilerin 1970'lerde ortaya çıkan Walkman'lerden, 2000'lerde LED aydınlatmalı bir önlük ya da günümüzde Google akıllı gözlüklerine kadar geniş bir yelpazede incelenebileceğini öne sürmektedir (Ryan, 2014, ss.80-95).

Hrga ise giyilebilir teknolojileri sınıflandırarak üç ana maddede özetlemektedir:

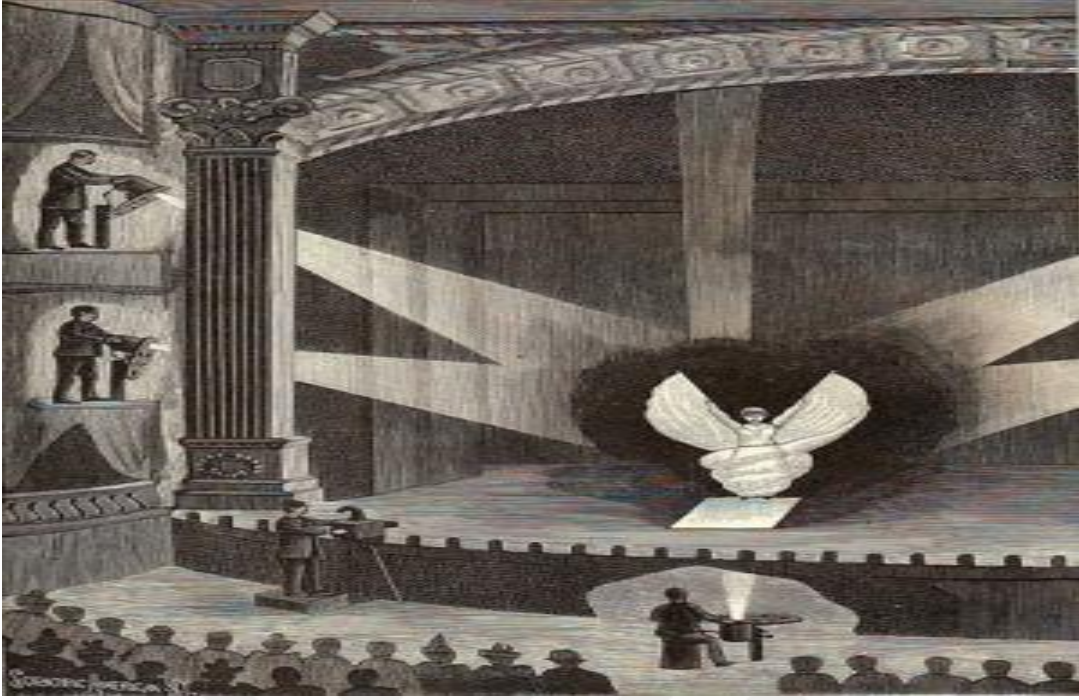
- 1) Vücut sıcaklığı, terleme yada su damlası ile rengi değişen elektriği ve veriyi yönetenler (örneğin devre olarak yapılmış dövme veri ileti ve kullanıcısının deri yoluyla cihazları kontrol etmesini sağlar.) hidrokromik ve termokromik mürekkepler, iletken boyalar ve duman yayanlar (örneğin, Smoke Dress yakınlık sensörleriyle aktive olur) bir kişi giysiyi giyen kişinin yanına yaklaştığında duman bulutu ortaya çıkar), hareketi takip eden vücut mappingleri, hologram gibi kendi başına malzeme olmayanlar.
- 2) Hareket eden ya da kaybolan enstrümanlı elbiseler, sensörler, LED'ler, EL kablolar, lazerler, dronelarla yapılanlar (örneğin dünyanın ilk uçan elbisesi Volantis, uzaktan kumandayla kontrol edilen uçan bir platform üzerindedir ve bu platform altı adet drone tarafından hareket ettirilir) ile ışık, her türlü ses ve dokunmaya tepki veren uyaranlarla yapılanlar
- 3)Nefes, kalp atışı, kas hareketleri, beyin aktiviteleri, göz hareketleri gibi giyen kişinin beden hareketleri ya da biyometrikle değişen birçok elektronik sensörler, bileşenler ve programlanmaya dayalı olarak üretilen iç uyaranlara tepki veren giysiler. Bu kategoriye örnek olarak Holly Dress verilebilir. Elbise konuşma tanıma sistemi ve ses stres analizinden gelen verilerle parlamaya başlar; konuşma esnasında bir yalan tespit edildiğinde elbise ışıldamaya başlar ve giyene bir elektronik şok gönderir (Hrga, 2014, ss.127-133, Akt, Aklar 2021).

Giyilebilir teknolojilerin kullanım alanları, vücut hareketlerini, fizyolojik tepkileri ve biyometrik verileri izleyen, algılayan ve bu verilere tepki gösteren giysi ve aksesuarlardan, vücut sıcaklığına duyarlı renk değiştiren malzemeler, hareket sensörleri, ışık, ses ve dokunma tepkileriyle donatılmış giysiler gibi çeşitlenebildiği gibi; giyilen kişinin beden hareketlerine, solunumuna, kalp atışlarına ve hatta beyin aktivitelerine yanıt veren giysilerde bulunmaktadır. Giyilebilir teknolojiler, kullanıcıyla etkileşim halinde olabileceği gibi belirli durumlarda tepki verme yeteneğine de sahiptir.

Etkileşim odaklı interaktif kostümler performanslarda anlatım ve ifade için büyük bir potansiyel sunduğundan son zamanlarda bir dizi araştırma projesi ortaya çıkmıştır. İnteraktif kostümlerin kökleri, XIX. yüzyılın sonlarında, yeni teknolojilerin kullanılmaya başlanması ve elektrik ve elektrik ampullerinin icadına kadar dayansa da performans kostümlerini teknolojiyle birleştirmenin erken bir örneği 1982 yılında Marie Lousse Fuller'in dönemin teknolojisinin koşullarında ışıklandırma ile bezenmiş bir etek ile yaptığı Serpentine Dance gösterisidir. Daha önce görülmemiş bu kostüm türü performansına yönelik daha büyük bir dramaturjik yaklaşımın parçası olarak nitelendirilmektedir. Koreografik geleneklerden kopmayı ve teknolojinin egzotizminden yararlanmayı da içeren modernite ve feminizm fikrini temsil etmektedir (Coffman, 2002). Fuller'ın örneği, interaktif kostümlerle yeni anlatım ve ifade biçimleri oluşturmak için sahnelenmiştir. Amaç geleneksel kostümleri dışlamak yerine teknolojinin potansiyellerini kullanarak geleneksel kostümlerin sahip olmadığı özellikler eklemek ve gösteriyi bir rüya durumuna taşımaktır.

Şekil 29

Serpentine Dance 1



(Bwudhiprecha, 2020)

Şekil 30

Serpentine Dance 2



(Bwudhiprecha, 2020)

İlerleyen yıllarda Atsuko Tanaka'nın 1950'lerin ortasındaki Elektrikli Elbisesi, Nam June 1960'ların sonunda Paik'in TV Bra for Living Sculpture, 1970'lerde Rebecca Horn'un Feathered Prison Fan, 1980'lerde Stelarc'ın Third Hand (Üçüncü El) ya da 1990'ların sonunda

Joe Paradiso'nun Enstrümanlı Dans Spor Ayakkabıları gibi ana akımdan uzak deneysel performatif çalışmalar yapılsa da tiyatro rejisine yönelik denemelerin sınırlı kaldığı görülmektedir. Giyilebilir teknolojilerin yaygın kullanımı genellikle dans veya müzik sanatlarında kullanılmaktadır. Erken dönem örnekler Trisha Brown'ın 1996'da gerçekleştirdiği üç dakikalık Homemade adlı performans gösterilebilir. Dansçının sırtında yer alan bir projektör ile dansı hareketlerinden doğan projektörün de dolaylı hareketi neticesinde duvarlara ve zemine canlı bir film yansıtılmıştır (Rosenberg, 2020, ss.7-11).

Son 10 yılda sahnelemeye dair deneysel arayışların devam ettiğini söylemek mümkündür. 2016 yılında Cirque Du Soleil kumpanyasının Luzia performansında kullanılan çiçekli elbise yakın tarihte yer alan örneklerden biridir. Studio Waldemeyer tarafından tasarlanan animasyonlu çiçek elbisesi konseptinde, başlangıçta saf beyaz olan elbise, yüzlerce çiçeğin doğal çiçek açmasını simüle ederek çiçeklerin canlı kırmızıya dönüşümünü sağlamaktadır. Kumaş yüzeyinin altına gizlenmiş, özel elektroniklerin ve 3D baskılı mekanizmaların entegrasyonu ile elde edilen kostüm etkileşimli elbise formunda yaratılmıştır.

Şekil 31

Cirque Du Soleil Kumpanyasının Luzia Performansı



(Cirque du Soleil, 2016)

Giyilebilir kostüm teknolojisinde yeni sınırlar keşfetme arzusunun bir başka örneği ise Brooklyn Ballet'in Rus besteci Çaykovski'nin Fındıkkıran eserinden gerçekleştirdiği uyarlamadır. Gösteride balerinlerin geleneksel bale tütüsünün elle boyanmış kumaş katmanlarına dikilmiş fiber optiklerle ışıklarla birleştirilmiştir. UV ışığı altında kendini gösteren gizli serigrafi baskı sanatında kullanıldığı kostümlerde fiber optikler, plastik veya

camdan yapılmış şeffaf, esnek şeritlerle bezenmiştir. Çoğunlukla, tel kablolardan daha yüksek bant genişliklerinde uzun mesafelerde iletim yapılabilen fiber optikler, aydınlatma amacı taşımaktadır. Baletlerde ise harekete dayalı olarak yanıp sönebilen ceket ve t-shirtler kullanılmıştır. Interwoven Design Studio tarafından tasarlanan kostümler, LED ışıklarla eşleştirilmiş bir grup fiber optik sayesinde, ışık hareketlenir ve lifler bükülüp vücudun etrafında örüldüğünde uçlarda bulunan her bir lif parıldar.

Yeni teknolojilerle tasarlanmış kostümlerin tiyatral alanda sınırlı olduğu görülmektedir. Bunun bir nedeni de yukarıda yer alan örneklerde de görüldüğü gibi bu tasarımların teknoloji alanında çalışmalar yürüten tekstil tasarımcıları tarafından yapılması ve alana dair şirketin sayıca henüz az olması gösterilebilir. Henüz yeni yeni denemeleri gerçekleştiren bu teknolojilerin aynı zamanda yaygın olmayışı tiyatro rejisine entegresinde yer alan soru işaretleri ve dramaturjik araştırmaların henüz devam etmesidir.

Mekanın Yeniden Yaratımı: Siber Mekan

Tiyatro mekanına dair çağlar boyunca farklı görüşler ortaya atılmıştır. Antik Yunan “görme yeri, görüş yeri, bir şeyin görüldüğü yer” olarak adlandırılan teatronlardan, Ortaçağ’ın tekerlekli arabalı sahnelerine, İtalyan sahneden boş alanın kullanımına kadar tiyatro binası ve tiyatro sahnesi döneminin koşullarına göre değişim ve dönüşüm geçirmiştir. Rönesans’tan XX. yüzyıla kadar sadık kalınan konvansiyonel sahne biçimi avangard yönelimlerle birlikte yerini alternatif mekanlara bırakmıştır. “Antonin Artaud’un uzamı bozmak ve parçalamak düşüncesi modern tiyatro için yeni mekân arayışının da habercisi olmuştur. Seyirci ve oyuncu arasındaki gizli duvar giderek azalmıştır. “İzleyici oyun yerinin ortasında oturur, oyun, çevresinde, arkasında, sağında, solunda, sofitada devam eder. Oyuncu kadar seyirci de kendini yaşamsal bir durum içinde bulmalıdır. Klasik tiyatro binaları yerini hangarlara, depolara, fabrikalara, alternatif mekanlara bırakmıştır” (Birkiye, 2007, s. 76). Hazır bir mekân olgusu Peter Brook’un “Boş Alan” kullanımı ile hayata geçmiştir. “Eğer tiyatro sanatının özneliliği oyuncu-seyirci ilişkisinde bulunmaktaysa, o zaman görsel alanın rolü bu ilişkiyi söz konusu olan oyunun yapısına göre şekillendirerek değiştirmektir. Bu amaçla yeni tiyatro binaları inşa etmek gerekmez: her yeni oyun sunumunda oyuncu ve seyircilerin ayrı yerleri yeniden düzenlenen boş bir salon yeterlidir” (Aliyazıcıoğlu, 2011, s.130). Böylece oyun alanı artık yalnızca bir tiyatro binasında yer alan sahne değil, herhangi bir mekân da olabilmektedir. Teatral mekân olgusunun her daim toplumsal olaylardan etkilendiğini söylemek mümkündür. İkinci Dünya Savaşı sonrası bireyde yer edinen düş kırıklığı 1960’lar sonrası 1960’lar ve 1970’lerin ilk yıllarında Amerika Birleşik Devletleri’nde gerçekleşen sosyal ayaklanma egemen kültürün dışındaki yeni bir kültürel hareketin oluşması, Vietnam Savaşı’ı karşıtları, ekoloji destekçileri,

feminisit-gay gruplar gibi pek çok çeşitliliğe sahip ve mevcut düzene karşı alternatif görüşe sahip grupların artışı tiyatro mekanının konvansiyonel sahnelerden uzaklaşarak şehrin herhangi bir yerinde, şehrin merkezi mahallerinde veya gettolarda, okullarda, terkedilmiş ambarlarda, atölyelerde, fabrikalarda, tarla, depolarda veya sokaklarda temsillerin düzenlenmesiyle sonuçlanmıştır. Tiyatronun mekânı gibi niteliği ve içeriğindeki değişiklikler, seyircinin tiyatro beklentisinde ve beğenisinde gerçekleşen değişimlerle paralellik göstermiştir. Alternatif tiyatro mekanlarının oluşumuna etki eden Peter Brook'un "Herhangi boş bir alanı alıp, işte bir sahnedir diyebilirim" (Brook, 1990, s.7) sözü, Artaud'dan ne derece etkilendiğini ortaya koymaktadır. Artaud ve Brook'un gerçekleştirdiği deneysel çalışmalar "her yer tiyatro olabilir" düşüncesini ortaya çıkarmıştır. "Belki de "Her yer tiyatrodur" sloganı, teatral mekân oluşturabilecek alanları yaşamla bütünleştirme de en önemli girişimdir" (Nutku, 2001, s. 14). Her yer tiyatrodur düşüncesi ile oyun-seyirci bağına özerklik ve özgürlük kazandıran yapılanmalara gidilmektedir. Mekânın getirdiği dinamizm tiyatronun tüm öğelerini kapsamak ve tiyatronun düşünsel boyutunun, içi boşaltılmış kavramlardan arındırılarak soylu ve arı yapısına kavuşmasını da sağlamaktadır (Nutku, 2001, s.14). Peter Brook'un araştırmaları tiyatronun eski canlılığına kavuşmasını sağlamaya yönelik olup aynı zamanda tiyatronun işlevselliğinin sorgulanmasını da sağlamıştır. Sahne yaşamdan kopmuş bir gösterim alanı haline gelmiştir ve Brook sahne ile yaşamın birleştirilmesinin öngörüldüğü deneysel çalışmalara yer vermiştir. İçinde canlılığı ve törenselliği barındıran dolaysız tiyatrosunda seyirciyle doğrudan bir ilişkisinin kurulması söz konusudur. Brook'a göre, konvansiyonel tiyatro, ölümcüldür (Nutku, 2002, s.342). Konvansiyonel tiyatro geleneksel kalıpların durmadan tekrar ettiği, seyircinin pasif bir ilgiyle sahnede olup biteni izlediği bir gösterimdir ve seyirciyi harekete geçiremeyen bir tiyatrodur. Dolayısıyla konvansiyonel tiyatronun kalıplaşmış araçları yeniden ele alınmış ve düzenlenmiştir. Grotowski ise, sahne ve izleyici yeri ayrımını yaratan çerçeve sahneyi kullanmayarak, her oyun için mekânı yeniden düzenlemeyi uygun bulmaktadır. Oyuncu ve seyirci arasındaki ilişki, bu kullanım şekliyle pek çok varyasyona erişebilmektedir. İzleyicilerin oyuncuların yüksek bir çitle ayrılarak, kafalarını uzatarak seyrettiği oyunlar, ya da oyuncunun seyirciler arasında dolaşarak oynadığı oyunlarla konvansiyonel oyun düzeninin dışına çıkmaktadır. Grotowski'nin Yoksul Tiyatro önerisi ile teknolojiyi tiyatrodan bütünüyle dışlamayı arzu eden yönelimler var olduğu beraber, teknolojiyi kucaklayan yönelimler de ortaya çıkmıştır. Özellikle XX. yüzyılın son çeyreğine teknoloji alanı giderek hız kazanırken alana dair deneysel çalışmaların da hız kazandığı görülmektedir. Gelişen teknolojiyle hayatımıza giren Web 2.0 ve internet aracılığı ile oluşan sanal dünya yeni bir kamusal alanın ve dijital kültürün oluşumuna neden olmuştur. Yeni bir gerçeklikle karşılaşan birey kendi dijital bir kopyasını oluşturmuştur.

Web 2.0 teknolojisinin etkisiyle, 2004 yılında insanların coğrafi sınırları aşarak birbirleriyle dijital bir kamusal alanda etkileşime geçebilmeleri mümkün hale gelmiştir. Bu dönemde ortaya çıkan sosyal paylaşım platformları, kısa bir sürede günlük hayatın ayrılmaz bir parçası olur. Dolayısıyla, bu dijital ağlar bireylerin sosyal etkileşimlerini artırarak ve dijital kimliklerinin oluşumunu etkilemede önemli bir rol oynamıştır (Buluş, 2016, s.611). Dijitalleşme ile birlikte, dijital vatandaşlık, dijital imza, dijital kimlik, siber mekân, siber saldırı, siber uzay vb pek çok kavram hayatımıza dahil olmaktadır. Benzer kavramlar sanat alanında da kendini göstermiştir, NTF sanatı neredeyse son beş yıldır konuşulan bir kavram olmakla birlikte dijitalleşmenin tiyatro alanına dair de yeni kavramlar ortaya koyduğu görülmektedir; telematik performans, siber mekânda tiyatro gibi kavramlar dijitalleşmenin bir sonucudur.

İnternetin 1 ve 0'lardan oluşan kodlama modeli 1990'lardan itibaren evrim geçirmesiyle yeni medya ortamlarının doğuşu ve internet teknolojisiyle birlikte dijital bir kimlik kazanan bireyler söz konusu olmuştur. Birey anlık durum paylaşımları yapabilir, diğer kullanıcıların katkılarına erişebilir ve ortak yaratımda bulunabilir hale gelmiştir. Çevrimiçi ve çevrimdışı platformlarda ortak bir mecra olarak dijital kamusal alanlar, iletişim modelini şekillendirerek iletişimi sınırsız ve evrensel hale getirmiştir (Kırık & Yazıcı, 2017, ss. 85-86). Kamusal alan olarak internette, iletişim kurulabildiği gibi sanat üretimi de yaygınlaşmış hatta dijital kamusal alana yönelik yeni formlar oluşmuştur. İnternet mekanına “Siber uzay-uzam” tanımı yapılmıştır. “Siber uzay-uzam İnternet, sanal gerçeklik, enformasyon uzamı için kullanılan terimdir ve fiziksel olmayan bir alandır” (Tuğal, 2018, s. 269). “İnternet sanatı bir akım olarak, medya sanatının ve elektronik sanatın bir parçasıdır ve birincil materyal olarak interneti kullanan, çoğunlukla interaktif olan bir sanat ve kültür formudur. Artistik web sitelerinde, e-mail projelerinde, artistik internet yazılımında, internet temelli ya da somut bir form alabilmektedir” (Keser, 2005, s.177) Tiyatro sanatı internet işbirliği genellikle telematik performanslara tekabül etmektedir. Dolayısı ile ister hipermetinden oluşsun, isterse oyuncuların canlı performansları var olsun, seyirci ile oyunun internet mecrasında buluşması siber mekânda gerçekleşen teatral bir eylemdir. “İzleyiciler gerçek zamanlı olarak sanatçılara eylemler ya da diyaloglar önerebilir ya da sessiz gözlemciler olarak kalabilirler” (Dixon, 2007, s.522) Fakat burada dikkat çekmek gereken husus kayıtlı bir performansın dijital mecrada seyredilmesinin o performansı dijital tiyatro olarak adlandırmaya yetmeyeceğidir. Sahne alanı, oyun alanı konvansiyonel veya alternatif bir mekânda da olsa oyunun kameraya alınmış bir kaydı artık film ya da belgesel niteliği taşımaktadır. Bir arşiv belgesi ile karşılaşan seyirci bir nevi gözlemcidir fakat bir tiyatro seyircisi olmaktan ziyade bir film seyircisi olabilir, çünkü ne performansla ne performansçıyla nede başka katılımcılarla etkileşim söz konusu değildir.

Tiyatronun siber uzamda bütünüyle var olup olamayacağı sorusu ise canlılık meselesinin ana unsurudur.

Dijital Tiyatroda Canlılık Meselesi

Tiyatronun “şimdi ve buradalık”, “canlılık”, “mevcudiyet” gibi temel unsurları tiyatronun filme aktarılmasından bu yana tartışmaları hararetlendiren kavramlar olmuştur. Tiyatronun olmazsa olmazı, yüzyıllar boyunca oyuncu ve seyircinin fiziken biraradalığı üzerine kurulmuştur. Fakat gelişen teknoloji ve teknolojilerin getirdiği araçsal ifade olanaklarının tiyatro ile birlikteliği ilerledikçe tiyatronun tanımına dair soru işaretleri var ola gelmiştir. Aslında tiyatronun öğeleri ve ne’liğine dair sorular her çağda görülmüştür, Artaud’un Batılı konvansiyona eleştirisi tiyatronun özünden koparıldığı düşüncesi, avangardların burjuva eğlencesine tiyatronun kurban gittiği ve yaşam-sanat pratiğinden yoksunlaştırıldığı görüşleri, Augusto Boal’in Forum Tiyatrosu ile birlikte düşünme ve üretimin hayata geçirmeye çalışması tiyatronun yeniden tanımlama çabalarının bir sonucudur.

Çağdaş tiyatronun yaşamın gerçekliğinden koparılmış olması nedeniyle, tiyatro yeniden özünde yer alan canlılığa kavuşmalıdır. Yani, tiyatro bir oyun değil, hem izleyici hem oyuncu için gerçek bir yaşantı haline gelebilmelidir. Bunun yolu da ilkel büyü ritüellerine, insanın içindeki gizli güçlere ulaşmaktan geçer. Ritüellerin asal niteliğini taşıyan tiyatro, acılı bir yaşantı olup, paylaşıma da acı çektireceği için Vahşet Tiyatrosu’dur (Birkiye, 2007, s.75).

Artaud’nun tiyatrosundaki “vahşet” yalnızca tepki sağlamak için kullandığı bir araçtır. Buradaki temel amaç şiddet ve seyircisine acı çektirmek, ya da dramatik yöntemlerle bir çeşit katharsis yaratmak değildir; seyirciyi sarsarak gösterinin içine çekmektir. Artaud’nun savunduğu “vahşet”, herşeyden önce fiziksel anlamda değil, ahlaksal ve ruhsal anlamda bir şiddeti içermektedir (Şener, 1998: 246). Artaud’nun bildirgelerinde de açıkça belirttiği gibi, çağdaş arayışlarda, tiyatrodan ikincil öğeler dışlanmaya çalışılmış, tiyatro için vazgeçilmez olanın öne çıkarılması istenmiştir. Seyirci ile oyuncuyu birbirinden ayıran çerçeve sahnelerin yerine, devingen olan yeni düzenlemelere gidilmiştir. Bir platformda oynama, seyircinin dört yandan izlemesi, seyircinin merkezde olduğu, aksiyonun köşelerde gerçekleştirildiği gibi yeni düzenlemeler, tiyatro gösterilerinin her yerde; sokakta, depoda vb. yerlerde sergilendiği yeni denemeler başlamıştır (Ergün, 2013, s.32). 1960’lardan sonra ortaya çıkan Britanya ve Amerika’da seyirciyle oyuncu arasındaki mesafeyi kaldırmaya, tiyatronun dokunulmazlığını parçalamaya yönelik alternatif tiyatro hareketlerinin temellerini de bu yönelimlere dayanmaktadır. Dijitalleşen yaşam neticesinde, sanatta formların değişimi ve deneysel arayışlar canlılık, mevcudiyet gibi bu türden kavramları yeniden gündeme getirmiştir.

Batılı konvansiyona göre tiyatrodaki oyuncu eyleyici, seyirci ise her daim izleyicidir. Tiyatronun varlığı o an orada gerçekleşen eylemlere şahit olan, mevcut seyirci oyuncu birlikteliğine atfedilmiştir. Fakat XX. yüzyılda gelişen teknolojinin giderek tiyatro alanına dahil olması ve konvansiyona karşı çıkış metinden, mekana, eyleyiciden seyir edene kadar bir çok kalıplaşmış unsuru yeniden sorgulatmıştır. Avangard akımların hamlelerinin, Brecht'in teatral düşüncelerinin ve postdramatik yaklaşımların dijital tiyatronun dramaturjik temellerine katkı sağladığını söylenebilir. Postdramatik yaklaşımlar Antik Yunan'dan bu yana varlığını koruyan logos temelli tiyatro ve tüm teatral öğelerin metne hizmet ettiği anlayışını yerinden sarsar. “Bir anlam önermesi olarak metin (sahnede) hüküm sürüyordu; diğer tüm teatral araçlar ona hizmet etmek zorundaydı ve Logos'un otoritesi tarafından oldukça şüpheli bir şekilde kontrol ediliyordu” (Lehmann, 2006, s.47). Postdramatik anlayışla gelen yapı sökümleri, kolaj, montaj gibi uygulamalar ile çoklu ortamlı sahnelemelerinin artışına neden olmuştur. Tiyatroda kullanılan teknolojik olanaklara dayalı araçsal anlatımlar, canlılık kavramının yeniden sorgulanmasını gerektirmiştir. Canlılık meselesi sinemanın hatta televizyonun tiyatroya bir rakip olarak ortaya çıkışı ile canlı olanla cansız olanın karşılaştırılmasından doğan karşıt görüşler tarafından ele alınmıştır. Canlılık üzerine söylemler Susan Sontag, Michael Kirby, Patrice Pavis, Matthew Causey, Johannes Birringer, Peggy Phelan ve Philip Auslander gibi teorisyenler tarafından alınan zıt pozisyonlarda dolaşır ve ayrışır. Ve hatta Heidegger'in zincirlenmiş köleler fenomenolojisinden Benjamin'in parçalanmış auralar kavramına, McLuhan'ın mesaj olarak medya ve Baudrillard'ın simülasyon ve simülakrlarına kadar daha geniş bir teknolojik teori içinde canlılık hep bir mesele olmuştur.

Benjamin'in temel argümanı şudur: “Bir sanat eserinin en mükemmel yeniden üretimi bile bir unsurdan yoksundur: zaman ve mekandaki varlığı, bulunduğu yerdeki eşsiz varlığı ve özgünlük kavramı.” Böylece, mekanik çoğaltmalarda (film, fotoğraf ve baskı gibi) sanat eserinin varlığının değer kaybettiğini ve temel aurasının solduğunu öne sürmektedir. Benjamin aynı zamanda Paul Valery'nin Estetik kitabında bahsettiği “son yirmi yıldır ne madde, ne mekan, ne de zaman eskiden olduğu gibi değil” tezini detaylandırarak tarihsel sürecin ve toplumsal değişimin insanın duyu algısı tarzında karşılıklı dönüşümlere yol açtığını öne sürmektedir. Benjamine göre mekanik yeniden üretim, bir sanat nesnesini “kabuğundan” ayırdığında aurayı yok ederken, “her şeyin evrensel eşitliğini” ayırt etme eğilimindeki duyu algısındaki değişiklikler bu etkinin azaldığını belirtmektedir (Benjamin,2018). Auslander Benjamin'i izleyerek, canlı performansın gerçekten de kabuğundan sıyrıldığını ve canlı ya da medyatik tüm performans biçimlerinin artık eşit olduğunu iddia etmekle beraber, hiçbirinin auratik ya da otantik olarak algılanmadığını; canlı performansın verili bir metnin bir başka yeniden üretiminden ibaret olduğunu öne sürmektedir. Aynı zamanda Auslander, “Liveness:

Live Performance in a Mediatized Culture” (Canlılık: Medyalaşmış Bir Çağda Canlı Performans), isimli kitabında, canlılığı “gerçek” ve medyatize edilmiş olayları “ikincil” ve “gerçeğin yapay yeniden üretimleri” olarak gören geleneksel canlılık kavramlarını ikna edici ve kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. “Canlı ve medyatize edilmiş olanın indirgeyici ikili karşılığına canlı tiyatro ve performansın nasıl giderek medyatize edildiğini araştırmayı ve canlı biçimler ile medyatize edilmiş olanlar arasında net ontolojik ayrımlar olmayabileceği” önermesini içerir. Auslander’a göre canlılık zaten teknolojinin dolaylı ya da dolaysız bir biçimde dahiliyeti ile ortaya çıkmıştır, çünkü teknolojiden önce kayıtlı ortamların olmadığı ve yayının söz konusu olmadığı bir alanda canlılık da söz konusu olamazdı. Auslander’ın dikkat çektiği bir başka husus ise tanıklık meselesidir, bir performans gerçekleşirken tanığı varsa canlıdır, bu tanığın ise o an orada olması gerekmez (Auslander, 2008). Bu nedenle dijital teknolojiler ilerledikçe canlılığa dair düşüncelerde de değişim paralellik göstermiştir.

Benjamin, duyu algısının tarihsel değişimlerine dair kavramlarla ilgilenir ve teknolojik yeniden üretimlerde benzersiz ve güçlü özellikler tespit eder, ancak orijinallere olan duygusal bağlılığı devam eder ve onları romantik ve nostaljik tonlarda tanımlar. Dixon ise bu görüşün ortaya koyulduğu zamana dikkat çeker, çünkü ortaya atılan görüş Benjamin’in zamanıdır ve teknolojik gelişmeler, teknolojinin teatral olanla bağı o yıllarda bu denli içiçe değildir. Bilgisayar postmodern kültürde bir yeniden üretim teknolojisi olarak kullanıldığında, sanatçıların medyatik kopyayı orijinali kadar, hatta ondan daha fazla sevmeye eğiliminde olduğu unutulmaması gerektiğini de ekleyen Dixon, postmodern teorisinin getirisi olarak, özgünlük, meta-anlatılar ve sarsılan gerçeklik fikirlerinin konvansiyonu yerinden etmesine dikkat çeker (Dixon ,2007, s. 118). Değişen gerçeklik algısı, duyu algısı teknolojinin bir getirisidir, öyleyse canlı veya dijital formlar ortak ve farklı türden bir gerçeklikte yeniden buluşmaktadır.

Auslander felsefi olarak Benjamin’le anlaşmazlığa düşer ve kitabının büyük bir bölümünü canlı olanın aurası ve orijinallerin gerçekliği kavramlarını reddederek geçirir. Auslander’ın söyleminin büyük bir kısmı canlı ve medyatik formların karşılıklılığını ve giderek farklılaşan ontolojilerini vurgulasa da, canlı ve dijital bedenlerin görsel sentezlerini deneyen dijital performanslar içinde, baskın estetik gücün canlı olanın içine dahil edildikten dijital olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Böylece, farklı medyalar arasında üretimi çeşitli malzemelerin kültüre baskın olana asimilasyonunu sunmaktadır. Auslander, dijitalin kültürel olarak canlıya baskın olduğunu iddia etmektedir. Auslander’a göre dijital, kültür ekonomisi içinde yavaş yavaş canlının yerini alan her yerde bulunan medyanın yalnızca bir biçimidir; buna karşılık canlının kendisi de hem teknolojik hem de epistemolojik olarak medyatize edilmiş olanı içermektedir. Auslander canlı ve medyatik biçimlerin sürekli olarak birbirlerini etkilediğini ve

birbirlerine atıfta bulunduğunu, her bir biçimin diğeriyle ilişkili olarak geliştiğı ve otoritesini türettiğı dairesel bir örüntü içinde olduğunu savunmaktadır (Auslander, 2008).

Dixon ise Auslander'ın görüşlerine atıfta bulunarak “Bu anlayışta dijital performans, cazibe ve illüzyondan oluşan bir kara ışık tiyatrosu değil, hem cismani bedenlerin hem de veri-bedenlerin aynı sentezleyici girdabın içine çekildiğı, yerçekiminin önemsiz olduğu bir kara delik tiyatrosu haline gelir.” (Dixon, 2007, s. 124) diyerek dijital ve tiyatro birlikteliğinin yalnızca bir cazibe ortamı değil, birbirinin içine girerek çözülemeyecek biçimde birbirine karışmış bir yapıda olduğunu öne sürmüştür. Matthew Causey'de Auslander'ın görüşlerine katılarak, medyatizasyondan önce ve sonra var olan performans (canlılık) ontolojisinin teknoloji alanı içinde değiştiğini öne sürmektedir. Tiyatro, performans, film ve yeni medya çalışmaları, gerçek olanın sanal olanın içine çöküşü ve teknoloji alanında kimlik inşası konusunda benzer kaygıları ve estetik jestleri paylaştığını belirten Causey, “canlı ve medyatik olanın aynı, sadece biçimsel olarak farklı” (Causey, 1999, ss.383-384) olduğu sonucuna varmaktadır.

Karşıt görüşlerde ise Peggy Phelan, Patrice Pavis, Phaedre Bell gibi teorisyenlerin düşünceleri yer almaktadır. Phaedre Bell multimedya performans analizinde, canlı ve kaydedilmiş formların ontolojilerine ilişkin yokluk ve mevcudiyet kavramlarıyla ilişkilendirdiğı yeni bir perspektif sunulmaktadır. Bell, sinemanın göstergelerinin daima “yokluk” üzerinden aktarıldığını, çünkü oyuncular ve dekorlar gibi unsurların fiziksel olarak mevcut olmadığını belirtirken, tiyatronun göstergelerinin her zaman tamamen mevcut olduğunu vurgular. Dolayısıyla, film ve tiyatro göstergelerini yorumlama şeklimizde temel farklılıklar olduğunu savunmaktadır. Örneğin, canlı bir video kamera performansın görüntülerini bir arka ekrana yansıttığında bile, Bell, kaydedilmiş anların sahnede canlı oyuncularla sergilenen anlarla aynı olmadığını ifade etmektedir (Bell, 2000, ss.41-55).

Phelan'a göre ise bir performansın yalnızca anlık yaşamı vardır. Performansı kaydetmek, belgelemek veya temsil etmek mümkün değildir; zira bunu yapmak, performansı başka bir şeye dönüştürür. Phelan'nın bakış açısıyla performans, yeniden üretim sürecine dahil olduğunda, kendi doğasına ihanet etmiş olur ve değerini azaltır (Phelan, 1996, s.149).

Patrice Pavis, tiyatro ile medya arasındaki ilişkide özgünlük ve müdahale dinamiklerini araştırırken, Benjamin'in çalışmalarına gönderme yapar ve canlı performansın, teknik yeniden üretim çağında herhangi bir sanat eserini karakterize eden sosyo-ekonomik ve teknolojik baskıdan kaçamayacağını belirtir. Pavis, medya ve yeniden üretim teknolojilerinin tiyatro üzerinde kaçınılmaz bir etkisi olduğunu öne sürerken, aynı zamanda teknolojinin tiyatronun özgünlüğünü de kirlitebilen bir faktör olduğunu vurgulamaktadır (Pavis, 1991, s.149).

Canlılık argümanı medyatik olan ile canlı olanı genellikle karşıtlık içinde değerlendirmektedir. Pavis, Phelan, Bell gibi teorisyenler tiyatroyu medyatik formlarla bir rekabet içerisinde görürler, medyanın performans alanında zararlı etkiler yaratabileceği düşüncesi ile performansın benzersiz geçici ontolojisini riske attığını iddia etmektedirler. Oysa ki tıpkı ilk sinema filminin kaydedilmiş tiyatro oyunu olması gibi, medya formları tiyatronun içinden var olan ve süreçte teatral biçimleri besleyen bir alan olarak da görülebilir. Tiyatro sanatı çağlar boyunca farklı disiplinlerden yararlanarak gerçekleşmiş bir sanat olarak, medya formlarını da kendine dahil etmesi oldukça doğaldır.

Bugünlerde tartışılmaya devam eden, dijital tiyatrodaki canlılık, mevcudiyet gibi kavramlar aslında yalnızca dijital tiyatroya has değildir. Canlılık meselesini zaman ve mekâna indirgenerek; yalnızca fiziken bir araya gelen oyuncu ve seyirci üzerinden mi düşünmek gerekmektedir, yoksa “yaşayan” anlamına gelen “canlılık” bir tiyatrodaki seyirci-oyuncu, seyirci-oyun birlikteliğinden doğan organik bir paylaşıma mı dayanmaktadır? Aynı mekânda mecazen aynı havayı solumak her zaman organik bir paylaşım veya etkileşim yaratmayabilir. Brecht’in Tiyatro İçin Küçük Organon eserinde belirttiği gibi tiyatro insana zevk vermeli ise, izlenmesi güç, seyircisini sıkı boğan, fakat fiziken bir arada olunan bir oyun gösterimi ne derece canlıdır? Bu sorulara yanıt ararken Brecht’in dramatik tiyatroya karşı epik tiyatroyu geliştirirken yer verdiği şu görüşlerine yeniden ele almak gerekir.

Sanatsal zevk, özdeşleşme olmadan da olanaklı mıdır? Ya da özdeşleşme dışında başka bir temele dayandırılarak elde edilebilir mi? Ve böylesi bir temel neler ortaya koyar? (...) Korku ve acıma yerine ne konulabilir acaba? (...) Seyircinin elinden, kaderine bağlı ve düşlerle dolu edilgen tutumunu alırsak, yerine ne koyabiliriz? (...) Örneğin kader korkusunun yerine öğrenme susuzluğu, acımanın yerine istek konulamaz mı? Ve buradan hareketle, sahne ile salon arasında yeni bir temel kurup, bu temeli sanatsal zevke yeni bir dayanak noktası yapamaz mıyız? (Brecht,1981, s.37).

Brecht’in görüşünü revize edersek şu soruları sorabiliriz: Tiyatro fiziki ortamda gerçekleşmeden de başka bir temele dayandırılarak zevk veremez mi? Seyircinin edilgen yapısı yerine katılımcı konumu, onu düşünmek kadar deneyimlemeye de götürmez mi? İnsan hayal ettiğinden, gözlemlediğinden mi daha çok verim alır veya kendine bir çıkarım sağlar, yoksa deneyimlediğinden mi?

Bu sorulara cevap ararken tiyatronun logos öncesi katılımcı odaklı mimetik ve ritüelistik yapısını göz önünde bulundurmak gerekir. Rancier’in Özgürleşen Seyirci eserinde tasavvur ettiği tiyatrodaki oyuncu seyirci arasındaki kopuk hiyerarşik yapının eleştirisi ve birlikte icra etme olgusu akla gelir.

(Mimesisi) Eleştirenler, büyük çoğunlukla, öncülleri değiştirmedikleri halde başka bir sonuca varmışlardır; onlara göre tiyatro demek, seyirci demektir ve kötü olan da budur. Bildiğimiz şekliyle, yani toplumumuzun kendi suretinde

şekillendirdiği tiyatro döngüsü böyledir. O halde bize başka bir tiyatro lazım seyircisiz bir tiyatro. Boş koltuklar önündeki bir tiyatro değil; tam da kelimenin içerdiği edilgen optik ilişkinin, sahnede üretilene işaret eden başka bir kelimenin (drama) ima ettiği bambaşka bir ilişkiye tabi kılındığı bir tiyatrodur bu (Ranciere, 2013, s. 11).

Rancier, tiyatronun toplulukçu yapısına dikkat çekerek oyuncu ve seyircinin birlikte katıldığı bir eylem olarak icrasını ön plana çıkarmakla beraber, dijitalleşmenin tiyatro içindeki ediminin tiyatronun özünden bir şey kaybettirmediğini savunmaktadır (Ranciere, 2013, s.21). Öyleyse canlılık ve mevcudiyet yalnızca fiziki bir aradalıkla sınırlanamaz, tiyatronun gizil gücü onun ritüelistik kökenlerinde, oyuncul yapısında saklıdır.

Dijital Tiyatro ve Oyuncul Yapı

Tiyatronun kökleri ilkel dönemlere kadar uzanmaktadır. Her ne kadar elimizde yazılı metin olarak Antik Yunan oyunları günümüze kadar gelse de, mitostan önce tiyatronun oyunsal yanı bulunmaktadır. Avcı ve toplayıcılardan oluşan kabilelerin tanrıya tapınmalarına kadar uzanan asırlar öncesi oyun ve mimesis eylemi tiyatronun çıkış noktası olmuştur. İnsan için temel olan oyun dürtüsü onun varlığıyla birlikte yüzyıllarca devam etmiştir. Kültür araştırmacılarının ve düşünürlerinin temel görüşler ortaya atarken ritüel ve oyun ilişkisi üzerinde durdukları görülür. Oyun oynamanın kültürden çok daha öncelere dayandığını iddia eden Johann Huizinga, Homo Ludens eserinde oyun ve ritüelin birbirine denk düştüğünü ifade eder. “İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri zaten oyunla iç içe” dir (Huizinga, 2023, s.22). En ilkel bağlamda oyunlar; hayatta kalma, üreme gibi ide bağlı hayvansı yönelimlerin bir sonucudur. Bütünüyle mimetik içgüdülere sahip insan, eğlenmek, öğrenmek, öğretmek, rahatlamak vb. pek çok nedenden dolayı oyun oynamış ve asırlarca kültür hayatını bu oyunlarla şekillenip kurallarla çerçevelemiştir. Huizinga, çocukların oyun oynarken takındıkları ciddiyeti örnek göstererek oyun oynamanın ciddiyetine dikkat çeker, çünkü oyun gündelik yaşamın kuralları dışında kendi kurallarını ortaya koyan bir yapıya sahiptir. Çocukların oynadıkları oyunlara baktığımızda da bu ciddiyeti görürüz, çocuk rolüne öyle kaptırır ki kendini gerçekten, o an oynadığı rol kişisine bürünür, bu kimi zaman bir anne olur, kimi zaman bir doktor... Belki de bugün tiyatrodaki aradığımız gerçeklik ve doğallık tam da burada, gerçekten oyun oynamakta yatıyordur. Seyrederken sıkıldığımız rejiler veya performansını kötü bulduğumuz oyuncular, dikkatimizi sahneye çekemeyen prodüksiyonların ardında samimi bulmadığımız bir illüzyon yatıyor olabilir mi? Ya da sahne performansını çok beğendiğimiz iyi oyuncu olarak nitelendirdiğimiz oyuncuları iyi yapan şey, onların rol kişisini doğal, gerçek veya inandırıcı kılmaları değil midir?

Türkçe’de oyun sözcüğü;

- 1) Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence;
- 2) Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi;
- 3) Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü,
- 4) Sahnede oynanmak için hazırlanmış eser; temsil, piyes;
- 5) Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma;
- 6) Şaşkınlık uyandırıcı hüner: hokkabaz eylemi
- 7) Kumar;
- 8) Spor müsabakası;
- 9) Hareketten veya kullanılıştan gelen çeşitlilik, aldatıcı görünüş; hile” (TDK, t.y.)

gibi geniş bir anlam yelpazesine sahiptir. İngilizce’de ise game (oyun) ve play (tiyatro oyunu) olarak birbirinden ayrılmaktadır. Oyun terimi, Yunanca “paidia” ve “ludus” kelimelerinden türetilmiştir. Bu terimin görsel ve ifade edilebilir olmayan, kuralsız ve eylem odaklı kısmı “paidia” olarak adlandırılırken; niteliksel özelliklerle birlikte amaçları, kuralları ve hedefleri içeren kısım “ludus” olarak tanımlanır. Paidia (playfulness/playing) ile açıklanırken; niteliksel özelliklere sahip, amaçları, kural ve hedefleri kapsayan kısım ise ludus kelimesi (gamefulness/gaming) ile ifade edilmektedir (Aydın 2018: 7). Yine İngilizce’de tiyatro eseri “play” olarak adlandırılırken, rol yapmaya ise “act” denmiştir, yani bir edim söz konusudur. İngilizce’de oyuncu terimini player karşılarsa da (bunun da genellikle spor yapan kimse için kullanıldığını görürüz) gamer teatral alan için kullanılmamıştır. Aynı zamanda gamer’ın bilgisayar oyunu, rekabet içeren alanda oyuncu gibi anlamı bulunmaktadır.

Metin And “Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı” adlı kitabında, Türkçe’deki “oyun” kelimesinin hem ‘game’ hem de ‘play’ anlamlarını içeren, “çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemlerin hep oyun sözcüğüyle belirtildiğini” ve bu anlamların ötesine geçebilen bir kavram olduğundan bahseder (And, 2003, s.36). Nişanyan Etimoloji Sözlüğü’nde “oyun” kelimesinin eski Türkçe’deki aynı zamanda “kesişmek, bölüşmek, çekişmek, müsabaka etmek”, fiilinden türeyen “yarış” kelimesinden türetildiği belirtilir. (Nişanyan Sözlük, 2016). And’a göre, “oyun ya bir yarışmayı yansıtır ya da bir şeyi başka bir şeye en iyi benzetmek için yarışır.” (And, 2003, s.30).

Gündelik yaşam eylemleri ve oyun arasındaki önemli bir ayrım yapan isim ise antropolog Victor Turner olmuştur. İlkel topluluklarla yaptığı çalışmaları, ritüelden tiyatroya uzanan araştırmaları sonucunda eşik anlamına gelen, “limen sözcüğünden türettiği “liminal ve liminoid” kavramları gündelik yaşam ve oyun arasındaki ayrımı netleştirmede kolaylaştırıcı

olmuştur. Turner'ın bir başka kavramı ise "komünütas" ritüel sırasında esiriklik hali ile katılımcılarla duygu paylaşımına işaret etmektedir (Turner, 1974).

Liminal durum kabile ya da klan gibi küçük ölçekli, geleneksel, döngüsel, tekrara dayanan ve görece olarak stabil karakterli toplulukların erginlenme ritüellerinde meydana gelen bir eşik, bir belirsizlik halini ifade eder. Bu eşiğe gelen katılımcı, artık yeniye çok yakındır. (...). Bir kadın, bir savaşçı yahut bir din temsilcisi kimliği liminal durumun sonunda elde edilir. Eşik, her zaman yeninin potansiyelini barındırır yeni sembollere, modellere ve örneklerle gebedir. Bu yüzden geleneksel toplumlarda ritüel katılımcısının, kuralları bozması ve yeniyi yakalaması için cesaretlendirilir. Liminoid ise modern, endüstriyel toplumlarla ilişkili bir liminal durumu ifade eder. Organik bir süreç olmadığı gibi katılımcı da bütünün parçası olmak zorunda değildir. Bir mezuniyet törenindeki eşik anımı liminal olarak alırsak, aynı anın rock konserindeki hali liminoide örnek olarak verilebilir. Liminoid durumda yenilik bireysellikten gelirken, liminal olan ritüeli gerçekleştiren topluluğun toplumsal eşitlik, dayanışma ve beraberlik duygularını taşıyan toplumsal ruh, Komünütas'ı gerektirir. Yoshi Oida, farklı dinsel törenlerden devşirdiği pasajları, savaş sanatları ve performansla birleştirerek ritüel ve tiyatro arası bir yerde liminal durumu yaratmış, daha sonra bireysel yetenekleri ve yaratıcılığıyla bu durumu modern, endüstriyel bir eğlenceye, bir şova, yani liminoid bir fenomene dönüştürmüştür (Yalçın, 2017).

O halde dijital tiyatronun seyircisine/katılımcısına oyunsuluğu barındırarak liminal bir alan tanıdığını söylemek mümkündür. Seyirci kimi zaman oyuna yön veren hatta oyunu üreten kimlik olarak, oyuna katılır, kimi zamanda bütünün parçası olarak gözlemci pozisyonunda kalır fakat performansın bir parçasıdır. Dijital performanslarda katılımcıların oyuncuya dönüşmesi sık rastlanan bir durumdur. Carlson'a göre, "Performans her zaman biri için performanstır: onu bir performans olarak tanımlayacak ve değerlendirecek bir tür seyirci, kendisi bile olsa, şarttır." (Carlson, 1996, s.26). Dijital tiyatronun seyirciyi dönüştürücü etkisi performansa zarar vermediği öne sürülebilir. Dixon'a göre, dijital sanat ve performanslardaki etkileşim, derin, belirsiz ve büyüleyici bir dünya ile kurulan samimi ilişkiyi yeniden canlandırdığından büyük bir etki yaratır. Seyirci, oyun sırasında aktif bir rol alarak kendi bakış açısını kullanır ve tercihlerde bulunur, adeta bir oyun (game) oynayan kimliğe dönüşür. Zimmerman'ın oyun kavramını tanımlarken etkileşim sonucu gerçekleşen duygulanıma dikkat çeker. "Oyun, oyuncuların kurallara, etkileşime ve geri bildirimle göre tanımlanmış soyut bir mücadeleye girdiği ve genellikle duygusal bir tepki ortaya koyan ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan bir sistemdir" (Zimmerman, 2006, s. 7) yani oyun psikolojik ve duygusal bir eylem içeren motive edici bir edimdir. "Dijital sanat ve performanslardaki etkileşim keşfetmeyi; geniş, tarafsız ve güzel bir dünyayla kurulan çocuksu samimi ilişkiyi yeniden canlandırdığında muazzam bir etki yaratır." (Dixon, 2007, s.598). Tekrar Brecht'e dönecek olursak *Tiyatro İçin Küçük Organon* eserinde, dönemin edilgen burjuva sanatını eleştirirken yer verdiği ifadelerde, dramatik tiyatronun oyuncunun performansına ilişkin ilgi çekiciliğinin söz konusu olduğunu belirtmiştir.

Dönemin burjuva tiyatrosunun seyirciyi adeta hipnotize ettiğini, düşünmeye sevk etmediğini iddia eder: Şu tiyatrolardan birine gidelim ve izleyicide yarattığı etkiyi inceleyelim. ... Aralarında hiçbir iletişim yoktur. ... Gözleri elbet açıktır, ama görmezler, yalnızca bakışlarını dikerler. ... Kendilerini belirsiz, ama güçlü duygulara kaptırdıkları dalıp gitmişlik konumu, oyuncular işlerini iyi yaptıkları ölçüde yoğunlaşır (Brecht, 1949, s.35).

Dijital tiyatronun bugünkü avantajı ise özellikle etkileşim odaklı performanslarda oyuncu performansına bağlı kalmayan bir çekicilikte olduğunu söylemek mümkündür. Richard Schechner “Seyirci Katılımı” başlıklı makalesinde katılımı “oyunda yer alma” olarak tanımlar. Schechner’e göre katılım hikâyenin tamamlanması veya performansın süregelmesi için önemlidir. “Katılıma teşvik etmek, toplumsal yapının değiştirilmesine de teşvik eder.” (Schechner, 1972, s.74). Byung-Chul Han, Ritüellerin Yok Oluşuna Dair kitabında “Artan üretim ve performans zorlaması karşısında yaşamın daha farklı, oyunsal bir kullanımına yönelmek politik bir görevdir.” (Han, 2022, s.8) der. Dijital tiyatro oyunsulukla iç içedir. Bu noktada oyundan (gaming) faydalanan dijital tiyatroyu, bir bilgisayar oyunundan ayıran olgu ortaya çıkar. Bilgisayar oyununa ulaşılması gerek hedef veya bir skor bulunur, oynayan kişi bu oyunun hikâyesel bir olay örgüsü olsa da amacı yalnızca hedefe ulaşmaktır. Teatral alanda ise katılımcı oyuna yön verir ve bunu yaparken de düşünsel olarak etkilenir. Turner’ın kavramından hareketle oyunun yapısının gelenekselleşmiş tiyatro biçimini dönüştürdüğü, bu nedenle de dijital tiyatronun her iki anlamı da karşılan oyun (hem game hem play) ve tiyatro sanatı arasında bir noktaya yerleştirilebilmek mümkündür. Dijital tiyatro kamusal bir alan olarak dijital alanda bireye rol deneyimleme alanı sağlamaktadır ve toplumsal dönüşümün yolunu açabilecek potansiyele sahiptir. Bu türden avantajların yanı sıra katılım sağlamanın dezavantajları da bulunmaktadır. Örneğin, icracılar seyircinin bilmediği şeyleri bildiği için katılım manipülatiftir veya ne oyuncu ne de seyirci katılım ile eğitilmiştir (Schechner, 1972, s.74). Bu da performansın ulaşmak istediği noktaya taşınmasında aksaklıklar doğurabilir. Tiyatronun dijitalleşmesi ile birlikte tiyatroya dair görev dağılımları bulanıklaşmıştır. Seyirci, oyuncu, yazar birbirlerinin yerine geçebilen, birlikte üretim yapan bir olguya dönüşmüştür. Dixon’ın da ifadesiyle:

Böylece yeni teknolojiler tiyatronun ve performansın doğasına dair fikirleri çağırdı. Bilgisayar, icra edilecek eylem ve onun yaratılması için önemli bir unsur haline geldi. Bu da bizim daha önceden iletişim, yazarlık, oyunculuk, görsel sanat, bilim, tasarım, tiyatro, video sanatı ve performans sanatı olarak tanımladığımız kavramların tanımında muğlaklaşma yarattı (Dixon, 2007, s.3). Bu muğlaklaşma 1970’li yıllardan metnin ve yazarın tiyatrodaki yoğun etkisinin azalması, performans sanatının ortaya çıkışı mutimedya araçlarının tiyatral alana hızla nüfusu sonucu zaten görünür hale gelmiştir. Dijitalleşme ile birlikte sınırlar daha da bulanıklaşmıştır, seyircinin yazarın ve oyuncunun yerini alabilecek duruma gelmesi söz konusu olmuştur.

Özetlemek gerekirse, dijitalleşen tiyatro pratikleriyle birlikte yüzyıllar boyu varlığını koruyan konvansiyon ve Aristocu bakışın getirisi olarak oyuncu, yazar, seyirci ayrımı, tiyatronun logos temelli anlatı sanatı olarak süregelen durumunu farklılaştırdığını söylemek mümkündür. Dijital tiyatronun, tiyatronun olmazsa olmazı iki bileşeni oyuncu ve seyircinin mevcut konumlarını sarsan, seyircinin XVIII. yüzyılda keskinleşen ikincil bir varlık olarak sessiz ve edilgen yapısına yeni bir yaklaşım olarak görülebilir. Nitekim Rancier *Özgürleşen Seyirci* yapıtında oyuncu paradoksu olarak belirttiği, seyircinin edilgenliğine yaptığı vurguyla dikkat çeker.

...seyirci olmanın iki nedenden ötürü kötü bir şey olduğunu söyler. İlk olarak, bakmak bilmenin zıddıdır. Seyirci bir görünüşün karşısına geçer, ama o görünüşün üretim sürecini veya gizlediği gerçekliği bilmez. İkinci olarak bakmak, eylemenin zıddıdır. Edilgen olan seyirci yerinde olduğu gibi, hareketsiz durur. Seyirci olmak, hem bilmek kabiliyetinden hem de eylemek kudretinden kopmak demektir. (Ranceier, 2013, s. 10)

Dijital tiyatro, geleneksel tiyatro deneyiminden temel farklılıklar göstermektedir. Öncelikle, fiziksel mekândan bağımsız olarak dijital platformlar aracılığıyla sunulması, izleyicilere coğrafi sınırların ötesinde erişim sağlar, böylece geniş kitlelere ulaşma imkanı sunar. Gabriella Giannachi *Virtual Theatres: An Introduction* (Sanal Tiyatrolar: Bir Giriş) adlı kitabında interaktif ortamların tekrar edilebilirliğine ve oyun, tiyatro birlikteliğine dikkat çekerek, “İnteraktif ortamlar aynı zamanda “hafıza tiyatrolarıdır”, sadece mevcut ortamları temsil ettikleri için değil; bilgisayar oyunları gibi, kullanıcının deneme yanılma yoluyla tekrar tekrar ilerlemesine izin verdikleri için...” (Giannachi, 2014, s.5) sözüyle kullanılan ortamın oyunsuluğunun ve interaktifliğinin mesajı içerdiğine ve seyirci eser arasındaki bağlantı sağladığına vurgu yapar. İzleyicilerle etkileşime geçme fırsatı sunan interaktif öğeler ve teknolojik araçların kullanımı da dijital tiyatronun belirgin özelliklerindendir. Bu bağlamda, dijital tiyatro, yaratıcı özgürlük ve teknoloji kullanımı açısından da geleneksel tiyatrodan ayrışır, çünkü sanatçılar dijital efektler, animasyonlar ve sanal gerçeklik gibi unsurları kullanarak daha çeşitli ve yenilikçi deneyimler sunabilirler. Dijital tiyatronun barındırdığı oyunsuluk (playfulness ve gaming birlikteliğiyle) üretim yolunu ve deneyimleme biçimleri çeşitlenmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Dijital Tiyatro Örneklerinin İncelenmesi

Map To Utopia

Map To Utopia Fringe Ensemble ve Platform Tiyatro işbirliğinde Ceren Ercan, Frank Heuel, Mark Levitas, Annika Ley, Fehime Seven tarafından tasarlanan, gaming ve tiyatro ilişkisinden yola çıkarak gerçekleşen bir dijital tiyatro örneğidir. Dijital teknolojilerin tiyatro ile harmanlandığı üç farklı versiyonla seyircisiyle buluşan oyunda, araştırma sürecinin ilk ayağı için çalışma sahası olarak İstanbul'un Kadıköy ilçesinin Yeldeğirmeni Mahallesi seçilmiş ve mahallenin tarihi geçmişi, bugüne ve geleceği üzerine düşünceler üretilmiştir. Yeldeğirmeni'nin çok kültürlü yapısı, toplumsal kent hafızasındaki zenginliği ve bugün kozmopolit bir bölge olarak yer alması, araştırma alanı olarak tercih sebebi olmuştur.

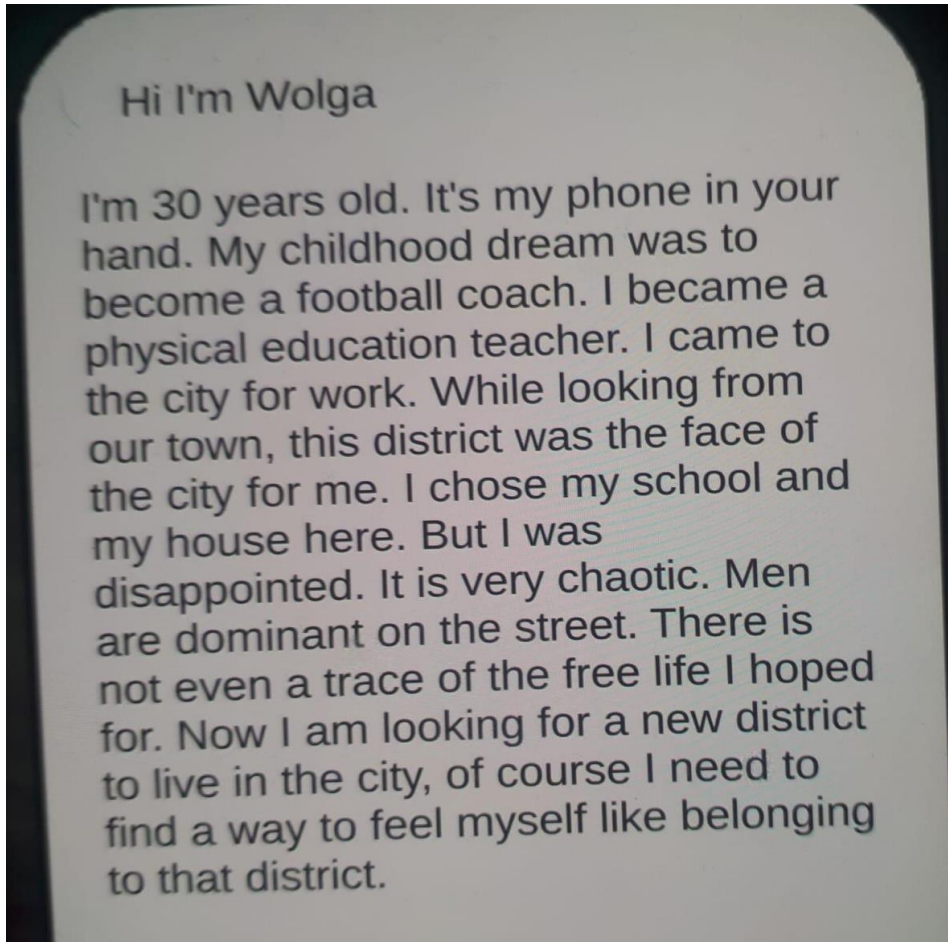
Oyunun üç farklı uygulama versiyonu bulunuyor: ilki seyirci ve oyuncuların fiziksel olarak bir araya geldiği fiziksel performans, ikincisi oyuncuların ve seyircilerin siber mekânda bir araya geldiği çevrimiçi performans ve son olarak hem fiziken hem de siber mekanda bir buluşma olarak tasarlanan hibrit performans. Oyunun ilk gösterimi 2019 yılında Yeldeğirmeni Mahallesi'nde oyuncular ile fiziksel olarak bir araya gelen seyircilerin bulunduğu performansla gerçekleşmiştir. İlk performansta, seyirciler telefonlarına yükledikleri bir uygulama ile AR (Artırılmış Gerçeklik) teknolojisini kullanarak, semtte çeşitli noktalarda yer alan QR kodlarla erişebildikleri bilgilerle farklı deneyimi yaşayarak oyuna dahil olmuştur. QR kodlar aracılığı ile semte dair bilgiler seyircilere aktarılmış, böylece semtin gizli azınlık hafızası görünür hale getirilmesi amaçlanmıştır. Performansın ikinci aşamasında, semtin geçmişi, bugünü ve geleceğini temsil eden 60 yıldır semtte yaşayan 89 yaşındaki Musevi bir kadın, 15 yaşında futbolcu olmak isteyen bir genç ve semte yeni gelmiş, havalı görünmeye çalışan bir mekân sahibi olmak üzere üç karakterle yapılan görüşmelere dayalı bir oyun sergilenir. Son bölümde ise tüm katılımcılar, uzun bir sofrada bir araya getirilerek semtin geleceği hakkında sorulan sorular ve yapılan tartışmalar çerçevesinde performans tamamlanmıştır.

Şahsen deneyimleme fırsatı bulduğum oyunun ikinci versiyonu ise, aslında 2020 pandemi koşullarında tiyatro yapabilmek adına oyunun çevrimiçi olarak düzenlenmesinin bir neticesiydi. Almanya'da gerçekleşmesi planlanan gösterim pandemi nedeniyle iptal edilince oyun, çevrimiçi toplantı/konferans salonu olan Zoom platformu üzerinden gerçekleşir. Sanal şehir peyzajı içinde yer alan dört farklı mahalle, sarı, yeşil, mavi ve kırmızı olmak üzere dört

farklı renkle temsil edildi. Seyirci/katılımcılar her mahallenin moderatörü eşliğinde şehirdeki mahallelerine, yani Zoom odacıklarına nakledildik. Katılımcıların telefonuna indirdiği uygulama ile temsil edecekleri mahalle sakininin bir karakter analizi sunuldu. Karakter analizi uygulama üzerinden, karakterin cep telefonunu andıran bir modelleme ile içinde karaktere dair yer alan yer alan kişisel bilgiler sayesinde seyircinin temsil edeceği kimseyi anlamasını sağladı. Örneğin benim temsil edeceğim mahalle sakini, mavi şehirde yaşayan, çocukluk hayali futbol antrenörü olmakken, psikoloji öğretmeni olan 30 yaşındaki Wolga idi. Şehre işi gereği taşınmış, çalışacağı okul ve ikamet edeceği evi seçmiş fakat hayal kırıklığına uğramıştı, kendini ait hissedeceği yeni bir lokasyon arayışı içindeydi.

Şekil 32

Wolga Mobil Cihaza Gelen Bildirim



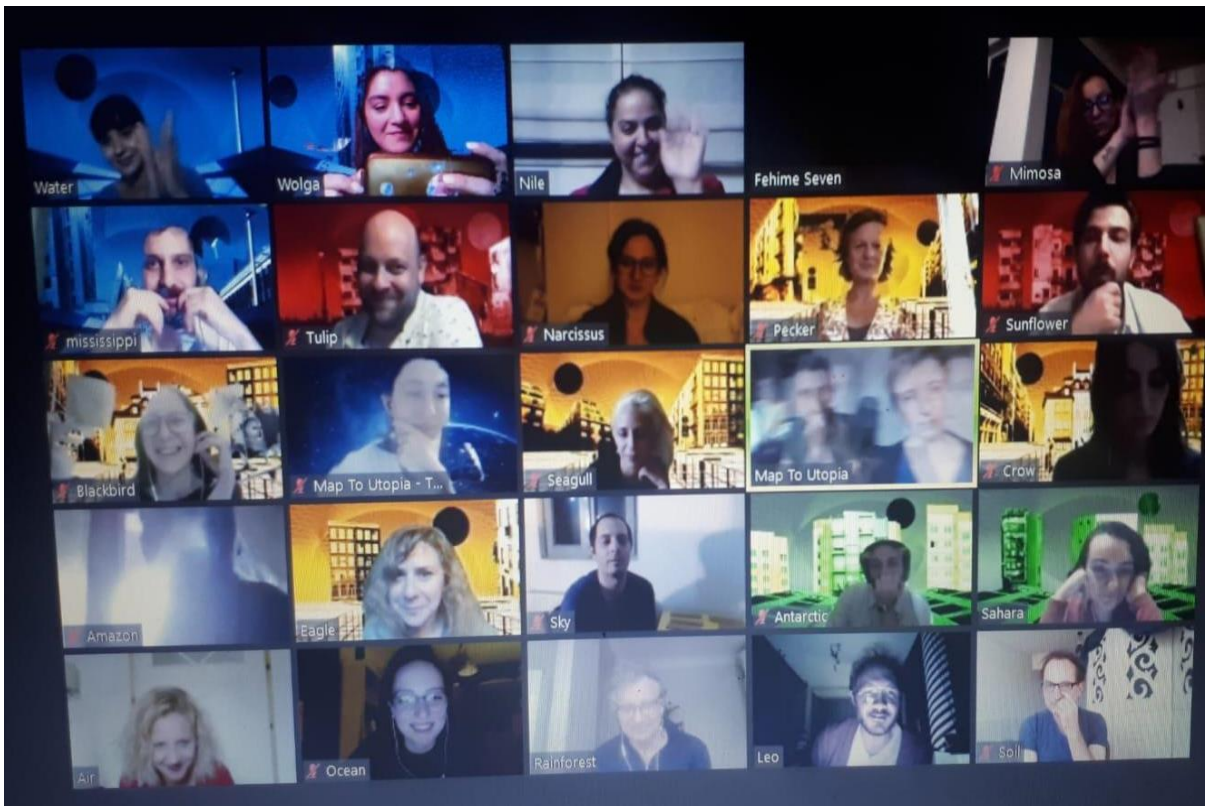
(Müşerref Göksever Arşivi)

Dört moderatör (oyuncu) ve yirmi avatarın (seyirci/katılımcı) yer aldığı oyunda benzer şekilde diğer katılımcılara da karakterleri rastgele dağıtıldı. Katılımcılar mahalle sakini olarak canlandıracağı kişilikleri, oyun süresince telefonlarına gelen karakterin kişisel mesajları, fotoğrafları gibi detaylarla yakından tanımaya ve onun bir simgesi olarak oyunda yer almaya devam ettiler. Katılımcılar, semt sakini veya yönetici konumunda oyuna dahil ediliyor ve

hikâye çerçevesinde verilen karakterlerini oynamaya yönlendirildiler. Verili koşullar altında katılımcıları doğaçlamaya yönlendiren oyun, toplumsal önemi olan konularda tartışma, fikir oluşturma, fikri beyan edebilme adına sıradışı bir iletişim ortamı oluşturdu. Olagelen müzakere ortamı, karakterleri birbirine yakınlaştırarak katılımcılara, empati kurma, irdeleme, düşünme ve analiz etme fırsatları tanıdı. Adalet, eşitsizlik, güç dengesi gibi olgular arı kovanının simgeleşmesiyle yeniden sorgulandı ve oyun nesneden özneye atıfta bulunuldu. Yaşamı devam ettirme için gerekli ihtiyaçlar, toplumsal bir bakış açısıyla ele alındı. Hikâye gereği mahallede yer alan metruk bina için ne tür bir çözüm üretileceği ise katılımcılara bırakıldı.

Şekil 33

Map To Utopia Zoom



(Müşerref Göksever Arşivi)

Role Playing Game türündeki canlandırmaya dayalı bilgisayar oyununa benzer tasarımı ile Map to Utopia, Aristotelesci anlayışa dayalı seyircinin edilgen konumundan karşıt bir bakışla, seyirciyi bir katılımcıya dönüştürerek hikâyenin ilerlemesinde aktif rol oynamaya teşvik etmektedir. Bu anlamda katılımcı ona verilen kanavanın içini işleyen ve bir nevi yalnızca oyuncu ile değil, aynı zamanda yazarla da işbirliği yaparak oyunun gidişatına yön vermektedir. Augusto Boal'in Forum Tiyatrosuna benzerliği dolayısıyla da dramatik yapıda çözüm arayan kimlik olarak seyirci, hem temsil ettiği rolün gereğine uygun davranmakta hem de bir anlamda kendi olarak fikrini ortaya koymaktadır.

2022 yılında ise Almanya’da gerçekleşen son gösterimde seyircilerin oyuncular ile fiziksel olarak bir araya geldiği bazı seyircilerin ise yine Zoom platformu üzerinden çevrimiçi olarak bağlandığı versiyonu gösterime girmiştir. Bu kez ne oyuna dahil olan herkes ne fiziken bir aradadır ne de dijital alanda. Oyun dili İngilizce olarak seçilmiş ve dünyanın her yerinden katılıma açılmıştır. Diğer versiyonlar gibi bu versiyonda da temel hikâye varlığını korumuştur. Salihbegoviç’in etkileşim tablosuna göre Map To Utopia, seyircinin performansıyla, seyircinin dijital sahne tasarımıyla etkileşime geçtiği örneğe tekabül etmekle birlikte, seyircinin diğer seyircilerle etkileşime geçtiği çok katmanlı bir modeldir.

Şekil 34

Map To Utopia Almanya



(Çankaya, 2022)

Map To Utopia, kimi zaman fiziksel bir aradalıkla, kimi zaman fiziki mekân yerine sanal düzlemle mevcudiyet koşulunu farklı alanlara taşıyarak sağlayan disiplinler arası bir proje olarak, tiyatrunun “şimdi” sini eş zamanlılıkla gerçekleştiren bu anlamda yeni bir canlılık anlayışına hizmet eden dijital tiyatro örneği oluşturmaktadır. Yeni medya araçlarını, dijital teknolojileri disiplinler arası bir anlayışla ele alarak tiyatro sanatında deneysel form denemelerinde Türkiye’ bazında önemli bir yer tutmaktadır.

Karen

Matt Adams, Ju Row Farr ve Nick Tandavanitj liderliğindeki İngiliz sanatçılardan oluşan Blast Theory kumpanyası, genellikle prodüksiyonlarında yeni teknolojileri kullanarak

mobil kültürün performans üzerinde etkisini ve iletişim sistemlerinin sosyal/politik dönüştürücü gücünü araştırmaktadır. 2015 yılında ürettikleri Karen prodüksiyonu oyun, sanat ve yaşam birlikteliğinden yola çıkarak mobil cihazların aracılığı ile gerçekleşmiştir. Cep telefonuna indirilen Karen adlı uygulama ile performansa erişim sağlanmaktadır, benim Karen’ı keşfetmem ise 2019 yılında oldu. Kurgusal bir karakter olan Karen, serbest çalışan bir yaşam koçudur, evden çalışmakta ve danışanlarıyla görüşmelerini internet üzerinden çevrimiçi olarak gerçekleştirmektedir. Seyircinin rolü bir danışanı canlandırmaktır, sinematik çekimlerle oluşturulmuş sahnelerden oluşan performansta, çoktan seçmeli bilgisayar oyunu butonları yer almaktadır. İlk sahne Karen’nın otomobiliyle evine gidişinde seyirciyle yaptığı görüşmeyle açılır. Başlangıçta gayet profesyonel bir koçluk hizmeti olarak başlayan serüven giderek Karen’ın yönelttiği ilginç sorular ve kendi hayatına dair verdiği detaylarla tuhaflaşır.

Şekil 35

Karen 1



(Müşerref Göksever Arşivi)

Karen “Neden koçluk hizmeti almak istedin?”, “Çocukluğunda yüzleşemediğin/itiraf edemediğin bir anın ya da olayın var mı?”, “Kimi zaman mutsuz olsam da çoğunlukla mutlu görünürüm. Buna ne kadar katılırsın?”, “Şu an senin hayatında yegâne olarak tanımlayabileceğin kişi kim?”, “Tanımadığın bir kişiyle cinsel ilişkiye girmek çok daha heyecanlı. Bu fikre ne kadar katılıyorsun?” gibi sorularla seyircinin analizini yapmaya başlar. Hayat hakkında konuşur ve dünyaya bakış açınızı, çeşitli konulara yaklaşımınızı ve bir anlamda ahlaki pusulanızı anlamasına yardımcı olacak pek çok soru sorar. Uygulama bugün sıkça karşılaştığımız sosyal medya da veya internet sitelerinde yer alan kişilik analizleri anketlerine benzer biçimde ilerler. Verilen yanıtlara göre Karen’in tepkileri, ifade ettiğiniz yaşam görüşlerine göre bir ölçüde kişiselleştirilir. Karen ile etkileşim dokuz gün ile on beş gün arasında değişebilir, benim deneyimim yaklaşık 12 gün sürmüştü. Performans boyunca Karen’nın belirlediği gün ve saatlerde buluşmalar gerçekleşir. Performansın ilginç yanlarından

biri Karen gece yarısı arama yapabilir mesaj gönderebilmesidir. Böylece Karen’in sınırları aşan, kişisel ve profesyonel hayat arasında bulanıklaşmış bir yapısı olduğunu fark edilmeye başlar. İlerleyen günlerde Karen’nın kişisel hayatına dair seyircide fikir sahibi olmaya başlar. Karen, kendi hayatı hakkında danışanla samimi bilgiler paylaşır ve onunla ilgili oldukça uygunsuz sorular sorar. Karen’la buluşmalarda yönetilen çoktan seçmeli seçenekler veya “kesinlikle evet, evet, hayır, kesinlikle hayır” gibi anlamlara gelen ölçek çubuğuna yapılan tıklamalarla sohbet ilerler.

Şekil 36

Karen 2



(Müşerref Göksever Arşivi)

Örneğin Karen flört amaçlı buluşmasına gitmeden sizi arayıp hangi elbiseyi giymesi gerektiğini sorabilir veya ev arkadaşı Dave ile eğlenirken yanlışlıkla görüntülü arama yapabilir. Bu gibi sahnelerle seyirci Karen’in yaşamına dair daha detaylı bilgilere ulaşır veya maruz kalır. Karen, ayrılık, flört, cinsellik, özgüven meseleleri vb hayatınızdaki bazı şeyleri çözmenize yardımcı olma vaadinde bulunur, ancak bunun yerine kişisel sorunlarına rahatsız edici derecece sürükler; kişisel bilgilerinizi ister ve sürekli olarak çok özel konulara yanıtlar vermenizi ister. Oyunda ilerleyen günlerde Karen’la iyi giden dostluğun ev arkadaşı Dave yüzünden sarsılması ile devam eder. Bir bölümde Dave Karen’in odasına girer ve eşyalarını karıştırmaya başlar bu noktada size dönüp bunu yapıp yapmaması gerektiğini sorar, hangi yanıtı verirseniz verin Dave odayı karıştırır ve danışanların dosyalarından sizin dosyanızı eline alır. Karen’la bozulan ilişkim günlerce sürmüştü ve onu Dave’i desteklemediğime inandırmak için çaba harcamıştım. Bu bölümlerin birinde arada geçen diyaloglar ve çoktan seçmeli tercih edebileceğim yanıtlar ise şöyledi:

Karen: Sana karşı biraz fazla açık oldum, değil mi? Hazinesle tanış. Seninle aramızda gerçekten bir şeyler var sanmıştım.

Müşerref:

(Çoktan seçmeli seçenekler) :

*Sana birini asla gerçekten tanıyamayacağını söylemiştim.

*Tamamen güvenebileceğim biri değilsin.

*Sana karşı hep dürüst oldum.

Dave'in Karen'in özelini ihlal ettiği noktada -ki Karen da çoğu zaman danışanın özelini ihlal etmeye çalışıyor- oyun, mahremiyetin ve kişisel verilerin kontrolünün önemine dair kullanıcıları düşünmeye ve tartışmaya davet eder. Makineleşen bir dünyada her zaman endişe duyduğumuz gözetlenme hissi veya sıkça aklımıza gelen evimizdeki televizyon, cep telefonu, bilgisayar gibi teknolojik aletler aracılığı ile dinlemeye alındığımız ya da sosyal medya uygulamaları ile izin ver butonuna basarak tüm verilerimizi dolaşıma açtığımız yaşamımızın sorgulanmasını sağlar. Performansı ilginç kılan başka bir unsur ise oyunun mesajı olan ve eleştirdiği teknolojinin veri işlemesi ve kişisel sınırların ihlalini gibi konuları yine teknolojinin nimetlerinden faydalanarak gerçekleştirmesidir. Fakat burada önemli husus cep telefonun, sadece performansın bir aracı olmaktan öte, oyunun anlamını şekillendiren asal bir işlevi olduğudur. Katherine Hayles'in "Writing Machines" adlı çalışmasında, dijital ortamda üretilen eserlerin bu ortam sayesinde anlam kazandığına dikkat çekmektedir (Hayles, 2002). Öyle ki performansı deneyimledikten sonra aklıma şu soru gelmişti, eğer aynı hikâyeye konvansiyonel bir tiyatrodan yalnızca seyreden olarak tanıklık etseydim bu kadar etkilenir miydim? Bu soruyu sorarken birinin diğerinden daha iyi olup olmadığına dair bir karşılaştırma yapmak niyetinden daha ziyade, verdiği haz ve bıraktığı iz ile ilgilenmiştim. Karen dijital ve kurgusal karakter olmasına rağmen oldukça gerçekçi idi, kimi zaman onun bir oyun karakteri olduğunu unuttuğumu fark ettim, bu etkiyi yaratan unsurlardan biri de öznel açılı sinematik çekimlerdi. Kayda alınan sahneler tıpkı gerçek bir görüntülü görüşme havasına uygun bir matematikte ilerliyordu ve Karen'la gerçekleşen diyaloglar aslında gündelik hayatta bir arkadaşla gerçekleşebilecek diyaloglara benziyordu. Fakat verdiğim cevaplar oyunun algortimasında bazı değişiklikler yaratsa da belirli bir çerçevenin içinde ilerlediğimi fark ettim, bu da Schecner'in performansın manipülatifliğine tekabül ediyordu. Oyun tamamlandığında kişilik analizine benzer bir rapor bekler iken oyunun temasına ve mesajına dair bir rapor ortaya çıktı.

Şekil 37

Karen Final Sahnesi



(Müşerref Göksever Arşivi)

Çoğu dijital hizmet gibi Karen de deneyiminiz boyunca hakkınızda veri toplar. Alışılmadık bir şekilde, bu uygulamada verileriniz size aittir. Bu rapor, Karen ile geçirdiğiniz süre boyunca verilerinizi nasıl topladığımızı, deneyimi kişiselleştirmek için nasıl kullanıldığını ve varsa hangi bilimsel temellere dayandığını göstermektedir. Göreceğiniz gibi, profillemeye ve psikometrik test bilimi belirsizliklerle doludur ve biz bu bilimi oyunca ve öznel bir şekilde kullandık. Başkalarının verilerinizi daha sofistike ve daha soğuk bir niyetle kullandığından emin olabilirsiniz. Umarım son derece kişiselleştirilmiş ve orta derecede güvene dayalı veri toplama tetikleyebilir, bu rapor dinamiktir ve daha fazla kişi deneyimi tamamladıkça güncellenecektir, bu yüzden zaman zaman geri gelin ve diğer oyuncularla nasıl karşılaştırabileceğinizi görün. Ayrıca deneyiminizi paylaşabilir ve diğer kullanımları dinleyebilirsiniz. (Blast Theory)

Dolayısı ile seyircinin kısmi olarak eş yazar ve bütünüyle katılımcı olduğu bu performansta karşılıklı etkileşimin, oyun bir algoritmaya bağlı ilerlediği ve Oyunda verilen cevaplara karşılık oyunun dijital yazılımı bir sonraki epizodu belirlediği için bir nevi yapay zeka ile kurulduğunu söylemek mümkündür. Salihbegovic'e göre sahnelemeye veya performans esnasında gerek önceden kayıtlı gerekse o an orada dijital kodlar aracılığı ile depolanan verilerle etkileşime geçmek dijitalleşme unsuru sayılmaktadır. Salihbegoviç'in etkileşim tablosuna göre Karen, seyircinin dijital sahne tasarımı ile etkileşime geçtiği bir model olarak tanımlanabilir.

Dream

Royal Shakespeare Company (RSC), Manchester Uluslararası Festivali (MIF), Marshmallow Laser Feast (MLF) ve Philharmonia Orchestra ile işbirliği içinde Geleceğin Seyircisi (Audience of the Future - AF) adında ArGe çalışması olarak sürdürülen ve gösterimi yüzyüze gerçekleşmesi planlanan Dream oyunu pandeminin ortaya çıkışı ile birlikte tasarımda bazı değişiklikler yapılarak, 2021'nin mart ayında çevrimiçi olarak izleyiciler ile buluştu. Aslında RSC'nin dijital performanslar tasarlama konusundaki deneyimi, AF programına katılımından daha eskiye dayanmaktadır. 2016 yılında gerçekleştirilen The Tempest prodüksiyonunda, Ariel karakterinin ruhani niteliklerini vurgulamak amacıyla bilgisayar tarafından üretilen görüntüler (CGI) kullanılmıştır. Bu teknoloji yüz yüze gerçekleştirilen bir performansı tamamlayıcı nitelikte olsa da, Ariel'in projeksiyonu, RSC'nin dijital tiyatro alanındaki ilk keşiflerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Birleşik Krallık hükümeti, 2018 yılında, "sanal, artırılmış ve karma gerçeklik gibi yeni sürükleyici teknolojilerin geliştirilmesine 39,3 milyon sterlin" yatırım yapmayı planladığını açıklayan AF programını duyurdu (Bk. Audience Future of the Live, t.y.). RSC'nin bu programa katılımı, Fırtına prodüksiyonunun dijital teknolojilerin daha fazla araştırılması ve denenmesi için bir katalizör olduğunu ortaya koymaktadır. RSC'nin dijital tiyatro üretme ve gelişen tiyatro formunun temelini oluşturan araştırma çerçevelerini geliştirme konusundaki çalışmalarının dört odak araştırma alanı olan e-spor ve oyun, performans, hareketli görüntü ve ziyaretçi deneyimi oluşturmaktadır. RSC'nin AF programı kapsamındaki çalışmaları, tiyatro şirketlerinin gelişen teknolojilere karşı değil, onlarla birlikte çalışması gerekliliğini ele almaktadır (Bk. Audience Future of the Live, t.y.).

Shakespeare'in A Midsummer Night's Dream eserinden uyarlanan Dream oyununda bu odak noktaları üzerine çalışıldığı açıkça görülmektedir. Dream oyununda alacakaranlıkta toplanan bulutların gölgesinde, ateşböceklerinin parıltısıyla aydınlanan Puck karakteri seyirciye rehberlik orman gezisinde rehberlik etmektedir. İzleyiciler ağaçların gölgesinden köklerine kadar ormanı keşfetmeye, hayaletlerle tanışmaya doğru olağanüstü bir yolculuğa davet edildi. Fakat bir fırtına felaketi sonucu orman harap oldu ve Puck'la birlikte şafaktan önce ormanı yeniden büyütmemiz beklendi. Puck tasarımı taşlardan oluşan arketipsel bir kahraman olarak oluşturulmuştu bir yaz günü ormanın içinde dolaşırken bir felaket ile birlikte orman yok oluşa doğru sürükleniyor, seyircilere Puck ile birlikte sabah olmadan ormanı kurtarma görevi atfediliyordu. Doğa, ağaçlar, çiçekler, flora ve Britanya ormanlarının faunası hakkında büyüleyici imgelerle dolu masalsı bir dünyada geçen hikâyede Puck ile birlikte ormanda yer alan örümcek, ateş böcekleri, konuşan ağaç dalları bulunuyordu. Prodüksiyon, hareket yakalama teknolojisi ve Sanal Gerçeklik (VR) başlıklarını bir araya getirerek yedi oyuncunun

özel olarak inşa edilmiş bir stüdyodan canlı performans sergilemesine ve izleyicilerin aynı anda web sitesi (<https://dream.online>) aracılığıyla uyumlu bir cihazdan performansa erişmesine olanak tanıdı. Ortaya çıkan deneyiminde, küresel izleyicileri birbirine bağlamak için canlı ve sanal performans unsurlarını birleştirdiği söylenebilir. Oyuna dahil olmak için seyircilere iki yol önerildi; seyirciler oyuna interaktif biçimde katılmak için 10 poundluk bir bilet satın almayı tercih edebilir veya performansı ücretsiz olarak izlemeyi seçebilirdi. Oyuna erişim bilgisayar, tablet veya mobil telefon olmak üzere üç farklı erişim seçeneği ile sağlanmaktaydı.

Oyundan hemen önce (daha sonraları Puck'ı canlandırdığını anlayacağımız) oyuncu canlı yayında stüdyonun koridorundan sahne alanına doğru ilerlerken seyircileri karşıladı. Üzerinde vücuda yapışan bir kumaş ve pek çok sensörün bulunduğunu gördük, pandemi nedeniyle sahne alanına girdiğinde maskesini taktı, diğer altı oyuncunun yanına ulaştı ve performans için hazırlık başladı. VR gözlük oyuncuya verildi ve VR gözlüklerini takan oyunu sahne alanında bulunan büyük bir ekranın önüne yerleşti. O an ekranda görülen dünyanın oyuncunun VR gözlükle içine gömüldüğü dünya olduğunu anladım. Bilgisayar ekranıma Dream'in ormanı geldi ve sahne çekimleri yayını durduruldu. Gövdesi ve uzuvları gri taşlardan oluşan Puck ormanının içinde gezinmeye başladı, orman bir yaz gecesi ılık ısıldı, daha sonra dev bir gözden oluşan örümcek ağına ulaştı ve ardından ormanın felaketi başladı. Seyirci o ana kadar oyunda gözetleyen konumda iken, ormanı kurtarmak için interaktif olarak oyuna dahil oldu. Ekran, solda canlı videoyu ve sağda sanal dünyanın basit bir mini haritasını gösterecek şekilde bölündü. İzleyicilere bu mini haritadaki bir noktaya nişan almak için bir ateşböceği simgesine tıklayıp sürükleyebilme olanağı tanındı ve ardından ateşböceğini soldaki canlı videoda görüntülenen sanal dünyaya göndermek için simgeyi bırakabilme imkânı sunuldu. Seyirciler ateşböceğini yalnızca mini haritayı hedeflerken kontrol edebiliyordu; ateşböceğini serbest bıraktıktan ve ateşböceği hikâye dünyasına girdikten sonra seyircilerin oyun üzerindeki kontrollerini devam etmedi. Benzer şekilde bir kez daha seyirciye katılım olanağı tanındı, bu kez ormanı yeniden hayata döndürmek için seyirciler tohum fırlattı.

Oyun esnasından bilgisayar ekranıma yansıtılan Dream ormanından RSC'nin sahnesine geri dönüldü ve performansın o an nasıl gerçekleştiği seyirciye gösterildi. Vicon hareket yakalama kameraları ve son teknoloji yüz donanımları, sanatçıların hareketlerini yakaladığına şahit olduk. Açıkçası oyundan önce broşürde, tasarımda yer alan Epic Games şirketini görünce interaktif katılıma dair beklentim çok yükselmişti, çünkü dünyaca ünlü ve olabildiğince gerçekçi grafiklerle dijital oyunlar tasarlayan bir şirket olması beklentimin daha da yüksek olmasına sebep olmuştu. Sonra yaptığım araştırmalarda her bir karakterin sanal avatarlarını gerçek zamanlı olarak geleneksel bir performans aydınlatma masası aracılığıyla Epic Games'in

Unreal Engine programına aktarıldığını öğrendim. Unreal Engine teknolojisi sayesinde canlı performans, önceden kaydedilmiş animasyon sekanslarıyla karıştırılarak seyirciye aktarılmıştı. Seyirciler oyunun tüm gidişatına bu katılımla yön vermediler ya da oyun seyircinin katılımı doğrultusunda farklı sonuçlarla tamamlanmadı, fakat seyirci dramaturjik açıdan bir düğümün çözümünde aktif rol oynayarak anlatının bir parçası oldular.

Şekil 38

Dream Performans



(Hann, 2021)

Dijital oyun tasarımcısı ve akademisyen Gordon Calleja'nın Oyuncu Katılım Modeli, bu deneyimi analiz etmede yararlı olabilir. Calleja'nın matrisi, oyuncunun bir oyundaki rolünün ve katkısının çok boyutlu ve nüanslı olduğunu gösterdiğinden, oyuncu katılımını ve sürükleyiciliğini incelemek için uygun bir metodoloji sunmaktadır. Calleja katılım modelini kinestetik, mekansal, paylaşılan, anlatısal, duygusal ve ludik olmak üzere altı farklı katılım biçimi olarak tanımlamaktadır (Calleja, 2011, s.43). Kinestetik katılım karakter hareketleriyle ilgilidir ve medyanın merkezinde yer alır; metinle etkileşim söz konusudur. Calleja, “izleyicilerin yalnızca önceden oluşturulmuş bir medya parçasını tüketmediğini, bunun yerine oyun sırasında altta yatan kodla etkileşim yoluyla deneyimlerinin yaratılmasında aktif katılımcılar olduğunu” açıklar, katılımcıların ateşböcekleriyle etkileşimi bu kinestetik katılıma işaret etmektedir. Ludik katılım ise seçimler ve bunların sonuçları ya da etkileriyle ilgilidir. Dream'de seyircilerinin seçimlerinin anlamlı olduğunu hissetmeleri için, ateşböceklerini bıraktıktan sonra hikâyenin yönünde bir değişim çok da olmadı. Ludik katılım için ateşböceklerini bırakmanın çevreyi veya anlatıyı bir şekilde etkilediğini görmeleri gerekmektedir. Paylaşım ise ortak katılımı, bir oyuncunun diğer oyuncularını hem tanımasını hem

de onlarla etkileşime girmesini kapsar. Fakat Dream’de ortaklaşa birlikte karar verilen bir süreç görülmemiştir. Ateşböcekleri ve tohumları serpmek gibi özellikler oyuncular ve seyirciler arasında bir miktar etkileşim sağlamış olsa da, katılımcıların hangi tohumu veya böceği attıkları belirli değildir, deneyimi kişiselleştirmek adına belki farklı renkler veya çeşitlikler sağlanarak katılım duygusunu arttırmak için fırsatlar yaratılabilirdi. Seyirciler hiçbir zaman performansçıların ya da hikâye dünyasının içinde hareket etmedi ya da onlarla etkileşime girmediler. Yine de tüm dünyanın katılabildiği bir performansın parçası olmak heyecan vericiydi.

RSC Sanat Direktörü Gregory Doran ise oyun sonrası röportajda oyundaki yenilikleri odak noktası olarak oyunun çekici yanını ortaya koymuştur:

Dream’in harika yanı, oyundaki yeniliktir. Evde oturan bir izleyicinin nerede olursa olsun canlı performansı etkilemesi heyecan verici. Bu, sanatçılarla aynı alanda olmanın yerini tutmaz ancak yeni fırsatların kapısını aralar. Sahnedeki canlı performans uzmanlarını oyun ve müzik uzmanlarıyla bir araya getirerek ne kadar çok ortak noktaya sahip olduklarını görürsünüz. Örneğin, RSC'nin senaryolu drama konusundaki derin anlayışı ile Marshmallow Laser Feast'in yaratıcı teknolojideki yenilikçiliği birleştiğinde heyecan verici sonuçlar ortaya çıkıyor.

İster oyuncu ister izleyici olun, hikaye kraldır. Hikayeler değişmedi ama izleyicileri onlarla buluşturma şeklimiz değişti. Shakespeare bizim en büyük hikaye anlatıcımızdı ve onun oyunlarından birini kullanarak canlı performans için nelerin mümkün olabileceğini keşfetme fırsatını yakalamamız harika. (RSC, 2021).

Özetle, Dream tiyatro ve teknolojinin harmanlanması konusunda önemli bir yer tutar. Salihbegovic’in tablosuna göre performansçının dijital sahne tasarımı ile etkileşime geçtiği bir örnektir RSC’nin The Tempest ile başlayan girişimlerinin bir sonraki hamlesi olmuştur. The Tempest’te görülen ekrana aslında çekimlerde mevcut olmayan görselleri ekleme teknolojisi olan CGI kullanılmış ve konvansiyonel sahnede bu çekimler izletilmiştir, Dream ise seyirciyi katılımcıya dönüştürülme yolunda atılan adımlara bir örnek olarak literatürde yerini almıştır.

Korona ve Juliet

Korona ve Juliet, Nux Tiyatro tarafından kumpanyanın ilk oyunu olarak Fuat Mete’nin tasarımıyla pandemi koşulları altında 2021 yılının mart ayında sahnelendi. Telematik performanslara örnek olarak gösterilebilecek performans süresi üç gün sürdü. Whatsapp uygulamasında gerçekleşen performans seyirciler ve oyuncuları bu mecrada buluşturdu. “Çeşitli” adındaki Whatsapp grubunda yer alan, altı kişiden oluşan bir arkadaş grubunun pandemi koşulları altında evlerine hapsolmuş biçimde yaşarken Whatsspp’ta birbirleriyle diyaloglarına şahitlik ettik. Genelde kadın erkek ilişkilerinin, pandemi koşullarının yarattığı buhran ve bunalımın, şaka ve espri yoluyla aşmanın çabasını yaşadığı görülen karakterler, üç gün boyunca günün herhangi bir saatinde whatasppta yazıştılar. Oyun kronik hastalığı olan karakterlerden birinin hoşlandığı kadınla temas etmek üzerine kaygıları, çelişkileri ve bu

çelişkilerden doğan çatışmalar çerçevesinde şekillendi. Oyunun net bir temasının olduğunu söylemek güç olsa da, pandeminin yarattığı yoğun yalnızlık ve endişe duyguları oyunun tamamına esprilerle donatılarak yayıldı. Örneğin karakterlerden biri, yalnızlığıyla baş etmek için tanımadığı biriyle görüşmeye kalkıştı, bir başkası aşık oldu, bir başkası ise kapatma kararı nedeniyle işsiz kaldığı için kurye ilanlarına bakmaya başladı. Yazışmaların arasında fotoğraflar, videolar ve ses kaydı gibi medya öğeleri yer aldı. Aslında hemen hemen herkesin kişisel yaşamında şahit olduğu gerçekçi bir whatsapp grubu resmedildi.

Şekil 39

Korona ve Juliet 1



(Müşerref Göksever Arşivi)

Seyircilerin Whatsapp üzerinden hikâyeye yön verecek ya da müdahale edebileceği bir ortam olsa da seyircilerin yazı veya medya paylaşması kısıtlandırıldı. Performansın sürekliliğine dair bazı sıkıntılar getireceği düşünülmüş olmalı ki seyirciler bu türden bir kısıt uygulandı ve katılım gerçekleşmedi. Seyircinin aktif katılımı performansın tasarlanan akışını bozabilirdi. Oyun üç günün sonunda tamamlandı ve seyircinin kısıtı oyun sonunda kaldırıldı. Performans boyunca dikkatimi çeken bir şey olmuştu. Konvansiyonel sahnede izlediği bir performanstan memnun olmayan seyirciler kimi zaman salonu terk ederler, fakat bu oyun boyunca kimse Whatsapp grubundan ayrılmamıştı, fakat oyun sonunda oyun ciddi eleştiriler

almıştı. Belki de oyunu çekici kılan ve seyirciyi orada tutan olgu, yalnızca hikâyeyi takip eden edilgen bir seyirci olmasından ziyade başkalarının özel hayatlarını anlık olarak dikizleyen bir röntgenci konumuydu. Salihbegovic'in etkileşim tablosuna göre bu oyunda performansçı dijital sahne tasarımı ile etkileşime girdiğini söylemek yanlış olmaz.

Şekil 40

Korona ve Juliet 2



(Müşerref Göksever Arşivi)

Oyun sonunda ileti gönderme kısıtları kaldırılınca eleştirel yaklaşımların yanı sıra pek çok tebrik ve teşekkür mesajları da iletiler. Bu seyircinin alkışlama biçimi idi. Konvansiyonel bir sahnelemeden farklı olarak seyircinin katılımı oyuna verdiği tepki biçimi alkışlamak telematik olarak gerçekleşti ve seyirci görüşlerini hızla ve özgürce dile getirebilecek alan buldu ve yazılı ifadelerin yanında ses kaydı, görsel ifadelerle duygularını dile getirdiler.

The Uncanny Valley

İnsan ve makine arasındaki sınırları konu edinen Tekinsiz Vadi, Almanya merkezli Rimini Protokoll tiyatrosunun prodüksiyonu olarak 2018'de gösterime girmiştir. Yaratıcı ekipte yer alan yazar Thomas Melle'nin animatronik versiyonun oyuncu olarak yer aldığı oyunda, ilk sahne Melle'nin vücudundan alınan, kendi sesiyle donatılmış, ısırılmış tırnaklarına ve buruşuk

kıyafetine kadar neredeyse birebir benzerlik gösteren robotik kopyasının konuşmaya girmek için tereddütüyle başlar. İlk etapta loş ışıklar altında bir robot değil de sahnede bir insan olduğu düşünülür. Robot Melle'nin önünde bir sehpa ve bilgisayar bulunmaktadır, seyircilere verdiği hoş geldin mesajından sonra, Melle'nin ve Allen Turing'in biyografisi üzerinden Tekinsiz Vadi kavramını incelemeye dair bir konferans olarak gerçekleştireceğini belirtir. "Ne tam olarak teatral performans ne tam olarak akademik sunum olarak nitelenemeyecek sunum-performanslar, hem "bir araştırma alanı olarak sanat" hem de "akademik sınırları aşan bir edim olarak ders verme/sunum yapma" arasında muğlak bir yerde durmaktadır." (Akım,2023,s.62). The Uncanny Valley'de bir sunum performans olarak tasarlanmış ve sahnede animatronik ikizinin yer aldığı Melle'nin kendi sesiyle ve düşünceleriyle donatılmış bir robottan fazlası olarak bir benlik olarak var olduğu görülmektedir. Robot Melle bir yazar ve aynı zamanda manik depresyonla boğuşan bir kimlik olarak kendinden, Turing'in üstün bir zeka olarak robot ve insan ayrımını ortaya koyan Turing Testi'ne uzanan ve sonrasında Turing'in bunalımı sonucu hazin ölümünden, kendi kişisel yaşamında geçirdiği duygu durumlarına uzanan bir hikaye sarmalı yaratıyor. Sahnede yer alan beyaz sunum perdesine ise Melle'nin ve Turing'in çocukluğundan görseller yansıtılmakla birlikte oyun sonuna doğru insan Melle'nin önceden kaydedilmiş videosu geliyor ve Melle o an oradaymış gibi animatronik ikizi ve seyircilerle konuşuyor.

Şekil 41

Tekinsiz Vadi Oyun

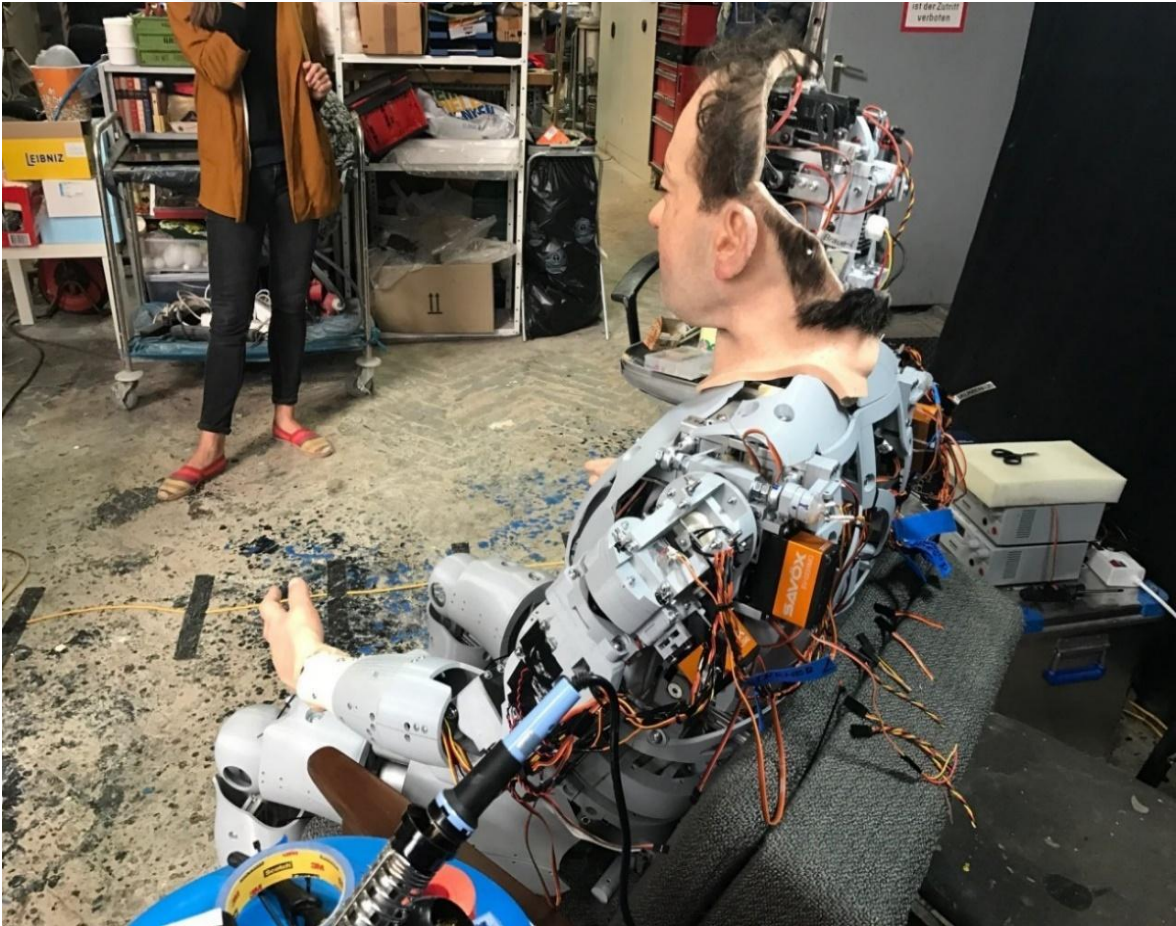


(Rimini Protokol, 2024)

Yönetmen Stefan Kaegi robotu olabildiğince insansı tasarlatmasına rağmen ardında tüm kabloları gösterecek biçimde açık bırakmayı tercih etmiş. Bir yandan mümkün olduğunca bir insana benziyor, diğer yandan insan görünümünden yoksun bırakılarak kabloları ve mikro devreleri açığa çıkarılmış. Animatronik kukla olarak adlandırılan bu mekanizma aslında evlerimizde bulunan robotlardan pek farklı değildir, tıpkı onlar gibi kabololu bir sisteme bağlıdır. Ancak bir mutfak robotu ve robot süpürgeci onu ayıran şey, döngüsel komut sistemi dışında çalışıyor olmasıdır. Örneğin bir mutfak robotu kesme veya çırpma işlemleri için döngüsel bir sisteme tabidir, işlemin kolaylıkla ve hızla sağlanması amacıyla çalışır. Kuklaya benzer yapı da olan animatronik robot ise elektronik devrelerle, mekanizmanın ve anatominin birleştiği bir yapı olarak bir bilgisayar sistemine bağlı yazılım veya manuel olarak insan tarafından yönetilebilir. İnsansı veya hayvansı görünümü için saç, diş, tırnak ve doku gibi bileşenler ile donatılır.

Şekil 42

Tekinsiz Vadi Atölye



(Rimini Protokol, 2024)

Robot Melle sahneden seyircilere bazı sorular yöneltir: “ben bir robot değilim kutucuğunu işaretlerken kendinizden nasıl bu kadar emin olabiliyorsunuz?” veya “...burada

olmak size nasıl hissettiriyor?” vb sorular sorar. Bu türden sorular insan olan ve olmayan arasındaki ilişkiyi yeniden sorgulatır. Sahnede canlı oyuncu yerine insansı robotun yer alması tekinsizlik hissiyle var olan bir tiyatrallık yaratmaktadır. Performansçının dijital sahne tasarımı ile etkileşime geçtiği bu oyunda, performansçı aynı zaman da dijital sahne tasarımının da ta kendisidir. Robot Melle hem Melle’nin kendisi hem de bir kopyasıdır, dolayısıyla performans konvansiyonel bir sahneleme ile gerçekleşse de namevcudiyet söz konusudur. “Dijital dramaturjiyle kurulu bir gösterimde, tiyatroya özgü mevcudiyet (presence) yerini aslında nâmevcut (absence) olanla değiştirmektedir.” (Akım, 2023, s.58) Çünkü sahne üzerinde fiziksel olarak bulunmayan ya da görünmeyen unsurları kullanarak varlık hissi yaratılmıştır. Canlı oyuncuların yerine animatronik bir kopya kullanılarak sahnede bir varlık hissi yaratılmıştır. Sahnedeki canlı oyuncuya dair fiziksel yokluk izleyicide bir hayalet hissi uyandırmıştır. Geleneksel, sunum performans tercih edilerek seyircinin hayal gücünü teşvik eden deneysel anlatılar tercih edilmiştir bu da anlatıyı dönüştürmüştür. Böylece The Uncanny Valley namevcudiyet estetiği ile izleyicide tekinsizlik ve belirsizlik duygularını uyandırarak, geleneksel tiyatro sınırlarının ötesine geçer.

SONUÇ

Kökeni ritüellere dayanan, sesi ve bedeni merkezine alan tiyatro sanatı tarihsel süreçte her dönem, çağın sosyal ve toplumsal olaylarından etkilenmekle beraber, dönemin teknolojisinden faydalanmıştır. Teknolojinin tiyatral alanda varlığı ilk etapta her ne kadar XX. yüzyıla ait bir olgu gibi düşünülse de, Antik Yunan'dan bu yana her daim tiyatro pratiklerinde ve sahneleme de kullanılan bir unsur olmuştur. Antik Yunan'da Deus Ex Machina kullanımıyla başlayarak, Ortaçağ'daki lonca arabalarına, XVI. yüzyıl İtalyan sahnelerinde perspektif bazlı sahneleme tekniklerine kadar uzanan geniş bir süreçte, teknolojiye dayalı görsel ve işitsel unsurlardan en yaratıcı biçimde faydalanmıştır. Gaz lambası ile aydınlatmanın ardından elektriğin icadı, ışık efektlerinin uygulanmasına imkân tanımış ve daha sonra bilgisayarın ortaya çıkışıyla bu teknolojik unsurlar modern sahnelemede kendine yer bulmuştur. Bu süreç, tiyatronun her dönemde zamanının en ileri teknolojilerini kullanarak görselliği ve işitselliği artırma arayışında olduğunu göstermekle beraber, tiyatronun teknolojiyle olan sürekli etkileşimini gözler önüne sermektedir.

Yirminci yüzyıla dek sahneleme alanına dair değişiklikler görülse de Aristotelesci bakış açısının hakimiyeti ve metnin egemenliği, gerçekçilik anlayışı ile hüküm sürmüştür. Yirminci yüzyılın başlarında değişen toplumsal normlar, dramatik-klasik tiyatronun yerleşik yapısının eleştirilmeye başlandığı bir süreç olarak tiyatrodaki alternatif yönelimlerle sonuçlanmıştır. Metin ve sahnelemede illüzyon yaratan geleneksel dramatik oyunlardan uzaklaşılarak yeni biçim ve biçem denemeleri yapılmaya başlanmıştır. Avangard akımların etkisiyle tiyatrodaki ortaya çıkan alternatif yönelimler, hızla gelişen teknolojiye dayanarak sahnelemede yeni formlar arayışına dönüşmüştür. Avangard akımlar önderliğinde sanat, geleneksel zincirlerinden kurtularak, daha özgür bir alana doğru yönelim göstermiştir. Avangardın eleştirdiği sanat-yaşam ayrımının burjuva sanatından kaynaklandığı görüşleri çerçevesinde sanat için sanat ve toplum için sanat tartışmaları gündeme gelmiştir. Konvansiyonel tiyatrodaki öteki konumuna indirgenen ve şekillendirilen seyirci edilgen konumdadır. Seyircinin ilkel tiyatrodaki sahip olduğu konumunu yeniden kazanması hedefiyle, deneysel tiyatro çalışmalarında oyuncu ve seyirci ilişkisi de yeniden değerlendirilmeye başlamıştır. Bu anlamda sahnelemeye yönelik deneysel çalışmalar dönemin teknolojiyle şekillenmiştir. Avangarde akımlarla gelen çoklu ortam sahnelemeleri ve Erwin Piscator'un tiyatrodaki film kullanımı üzerine gerçekleştirdiği sahnelemeler kendinden sonraki pek çok tiyatro insanına ilham olmuştur. Bu yüzyılda değişen tiyatro algısı, modernizimden postmodernizme geçiş ile tiyatro türleri çeşitlenmiş ve sözmerkezci yapıdan uzaklaşan tiyatro, logos temel alan anlayışından uzaklaşmıştır. Yaşam

sanat pratikliğini sağlamak için önerilerde bulunan ve deneysel çalışmalar yürüten avangard hareketler ve Artaud, Grotowski, Brecht, Beckett gibi pek çok tiyatro insanının yöntemleri farklılık gösterse de temelde ortak bir yönelim olarak tiyatrodan illüzyonu dışladığı ya da tiyatronun ilkel ritüelistik yanına yeniden odaklanmayı sağlayacak teknikler ortaya koyması ile sonuçlanmıştır. Performans sanatının ortaya çıkışı ve video sanatından sıklıkla faydalanması, ritüele dair çabaları da tiyatro sanatında yankılanmıştır. Gelişen teknoloji ile filmin ve video sanatının ortaya çıkışı ve bu iki unsurun tiyatro alanındaki varlığı canlılık ve mevcudiyet gibi kavramların sorgulanmasına sebebiyet vermiştir. Sinemanın tiyatroya rakip olarak algılandığı süreçte, önce televizyonun, ardından bilgisayarın icadı ve yaygınlaşması karşısında tiyatro sanatının ne şekilde evrimleşeceği pek çok araştırmaya konu olmuştur. 1950'li yıllardan 1990'lı yıllara kadar, sinema, multimedya görselleri ve işitsel olanakların sahnelemelerde kullanımı yaygınlaşırken, bilgisayarların insan hayatına girişiyle birlikte tiyatrodaki analog sistemler yerini dijital sistemlere bırakmıştır. İnternetin icadı ve kamusal alana açılması dijitalleşmenin insan hayatının bütünüyle içinde yer alması, temel düşünsel kavramları da farklılaştırmış ve dijital kültür, dijital kimlik, dijital ortam, siber mekân, siber suç, siber uzam vb pek çok yeni kavramın ortaya çıkışına neden olmuştur. Gerçeklik algısı dahi sanal olanın hayata girişiyle yeni bir bakış açısıyla şekillenmiştir. Dijitalleşme ile birlikte yaşam ve yaşamı algılama biçimi de farklılaşmaya başlamıştır, yaşamı algılama biçimi değişen toplumun sanat icracıları sanat pratiğini de dijitalleşme ekseninde deneysel arayışlarla sürdürmüştür. Bu süreçte, sahnelemede kullanılan teknikler ve araçlar büyük bir dönüşüm geçirerek, teknolojinin sunduğu yeniliklerle zenginleşmiştir.

Teknolojik gelişmelerin getirisi olarak çeşitlenen araçlar ve aygıtlar tiyatro alanına nüfus ederek, hem tiyatro yapma pratiklerini değiştirmiş hem de alana dair yeni bir kavramı ortaya çıkarmıştır: “Dijital Tiyatro/Performans”

Dijital tiyatronun ne'liğine dair görüşler ise dijitalleşme ekseninde ortaya çıkan siber mekân, sanal gerçekli tabanlı sahneleme, telematik performans, robot tiyatrosu gibi yeni terim ve kavramlar çerçevesinde şekillendirilmeye çalışılmıştır.

Örneğin, Cyborg terimi, insan vücudu ile teknolojinin birleşmesini ifade eder. Bu kavram, uzay seyahatlerinde insan-makine etkileşimini tanımlamak için kullanılmıştır. Cyborg tiyatrosu ise, insan vücudu ile teknoloji arasındaki ilişkiyi keşfeden ve geleneksel tiyatro normlarını sorgulayan bir tiyatro türü olarak, insanın teknolojiyle olan ilişkisini sanat yoluyla araştırmaktadır. Bir başka örnek, insan hayatını kolaylaştırmak adına icad edilmiş mekanizmalar olarak robotların geliştirilmesinin bir sonucudur. Diyalogların kaydedilmesi, animasyonun oluşturulması, ses ve görüntülerin bir araya getirilmesiyle yaratılan robotların

sahneye çıkması, insan ve robot etkileşimini sorgulatan bir tür olarak Robot Tiyatrosu'nu oluşturmuştur. Son yıllarda, daha gerçekçi ve insana benzeyen robot oyuncuların ortaya çıkmasıyla robot tiyatrosu yeni bir boyut kazanmıştır. Bu robotlar, insanlarla etkileşime girebilir ve sahnede insan oyuncularla birlikte performans sergileyebildiği görülmüştür. Robot tiyatrosu, insan ve robot arasındaki etkileşimi ve duygusal bağları keşfederken, robotların insan benzeri görünümü ve davranışlarından dolayı endişe ve rahatsızlık duyulması söz konusudur. Genellikle eğlence ve oyun (game) sektörüne hizmet eden VR, AR, XR teknolojilerinin tiyatro alanında kullanılması ve bu teknolojilerin yarattığı sanal olan ile gerçek olan arasında geçirgenleşen, aynı zamanda gerçekliği sorgulatan tiyatro pratikleriyle birlikte tiyatro mekanının başkalaştığı görülmüştür.

Dijital olanaklar çeşitlendikçe ve tiyatro alanında denendikçe dijital tiyatroyu sınırları belirli bir çerçevede tanımlamak güçleşmiştir. Aynı zamanda bir performansta birden fazla teknolojinin kullanılması kategorize etmeyi zorlaştırmıştır. Bu araştırmada çalışmalarından faydalanan Dixon, Salihbegovic, Starbuck vb. kuramcıların görüşlerinden ve rejî örneklerinden yola çıkılarak bir sadeleştirmeye gidilmeye çalışılsa da tiyatro alanında dijitalleşmenin sürecinin devam etmesi, kavramların muğlaklığı ve örneklerin nicelik bakımından yetersizliği araştırmanın zorlayıcı kısımları olmuştur.

Fakat araştırma boyunca sorulan, “Dijital tiyatro nedir? Bir prodüksiyonu dijital tiyatro olarak tanımlamak için hangi koşul ve kurallar gereklidir? Dijital unsurları kullanan her tiyatro dijital tiyatro olarak adlandırılabilir mi? Dijital olanaklar tiyatrodaki bir araç mıdır yoksa amaç mıdır?” sorularına yanıt ararken varılan noktalar bazı bulanık alanları belirginleştirmeye başlamıştır. Bu noktalardan biri arşiv niteliğindeki kayıtlı bir performansın dijital tiyatro olarak adlandırılmayacağı veya her dijital olanaktan faydalanan tiyatronun dijital tiyatro olmaya yetmeyeceğidir. Dixon'ın da belirttiği gibi tiyatro teknoloji ile her zaman içiçedir; Salihbegovic'in belirttiği üzere dijital unsurlar ile icracı veya izleyici arasında belirli bir düzeyde etkileşim olmadan bu performans dijital olarak adlandırılmaz.

O halde etkileşim dijital tiyatro için önemli bir unsurdur. Tıpkı insanın ötekiyle var olması gibi dijital tiyatronun da kendinden önceki türleriyle karşılaştırılarak bir muhasebe neticesinde tanımlanmaya çalışılması normaldir. Tiyatro ontolojisine dair her sorgulama genellikle konvansiyonel tiyatroya karşı veya onun pratiği üzerinden şekillenmiştir. Konvansiyonel tiyatrodaki olmayan etkileşim, bugün dijital tiyatro için önemli bir husustur. Fakat etkileşim meselesi elbette dijital tiyatroya özgü bir olgu değildir ya da onun da var olmamıştır. XX.yüzyılın pek çok deneysel arayışları veya ortaya çıkan türlerinde (Boal'in forum tiyatrosu vb gibi) etkileşim görülmüştür. Konvansiyonel tiyatrodaki sınırları keskinleşen oyuncu seyirci

ilişkisi, icracı ve seyreden arasında etkileşime izin vermemektedir. Bu nedenle konvansiyonel tiyatrodaki seyirci yalnızca seyr eyleyen bir kimlik olarak edilgen, pasif konumdadır. Dijitalleşme öncesinde denenilen farklı türlerde görülse de dijitalliğin özünde bulunan etkileşim meselesi alanda gerçekleşen pratiklerin merkezine oturmuştur. Bu anlamda tiyatrodaki avangard sonrası görülen birlikte katılıma dayalı tiyatro eylemlerinin dijitalleşme ile dijital alana taşındığını söylemek mümkündür. Salihbegovic'in tablolastırdığı gibi dijitalleşme ile birlikte etkileşim, yalnızca performansçı ve seyirci arasında değil, aynı zamanda performansçı ve sahne tasarımı, seyirci ve sahne tasarımı arasında da görülmektedir. Performansçının sahne tasarımı ile etkileşimde olduğu örneklerde tasarımın performansçıya veya tam tersi performansçının tasarıma yön verdiği örnekler görülebildiği gibi, seyircinin sahne tasarımına veya seyircinin performansçıya yön verdiği örnekler de görülmektedir. İncelenen rejî örnekleri doğrultusunda örneğin, Map To Utopia oyununda performansçı ve seyirci etkileşimi görülmekle birlikte seyirci katılımcıya dönüşerek performansın yaratıcı olmuştur. RSC'nin Dream oyununda seyirci interaktif olarak oyuna katılmış ve dijital sahne tasarımı ile etkileşime geçmiş ve oyuna yön vermiştir. Yine aynı oyunda VR teknolojisi sayesinde performansçı dijital sahne tasarımı ile etkileşime geçmiştir. Korona ve Juliet oyununda performansçılar telematik olarak sahne tasarımı ile etkileşime geçerken seyircinin katılımcıya dönüşmesi söz konusu olmamıştır. Karen oyununda ise seyirci kendi olarak oyunda var olmakla birlikte katılımcıya dönüşerek oyunun yaptığı tercihlerle oyunun algoritmik yapısına yön vererek performansın tamamlanmasını sağlamıştır.

Araştırma boyunca sorularına yanıt ararken dikkat çeken bir başka husus ise tiyatrun ontolojisinden faydalanılarak seyirci-oyuncu ilişkisi üzerinden ele alınan canlılık meselesi olmuştur. Kayıtlı ortamların ortaya çıkışı ile gündeme gelen canlılık meselesi, Phelan, Pavis, Auslander gibi teorisyenlerin görüşleri ışığında değerlendirilmiştir. Literatürde canlılık argümanı medyatik olan ile canlı olanı genellikle karşıtlık içinde değerlendirmektedir. Pavis, Phelan, Bell gibi teorisyenler tiyatroyu medyatik formlarla bir rekabet içerisinde görürler, medyanın performans alanında zararlı etkiler yaratabileceği düşüncesi ile performansın benzersiz geçici ontolojisini riske attığını iddia etmektedirler. Auslander ise canlı ve medyatik biçimlerin sürekli olarak birbirlerini etkilediğini ve birbirlerine atıfta bulunduğunu, her bir biçimin diğeriyle ilişkili olarak geliştiği ve otoritesini türettiği dairesel bir örüntü içinde olduğunu savunmaktadır. Aynı zamanda Auslander canlı biçimler ile medyatize edilmiş olanlar arasında net ontolojik ayrımlar olmayabileceği görüşünü öne sürmektedir. Örneğin Phelan, canlılığı ontolojik bir olgu olarak ele alırken Auslander tarihsel bir bakış açısıyla ele alırken Dixon her iki alandan bağımsız olarak değerlendirmiştir. Bu noktadan hareketle dijital tiyatrun medyalaşan bir yapıya sahip olduğu ve başka türden bir canlılık ortaya koyduğunu

söylemek mümkündür. Canlılık meselesini zaman ve mekana indirgeyerek; yalnızca fiziken bir araya gelen oyuncu ve seyirci üzerinden düşünmek yerine mevcudiyetin dijitalleşmenin getirisi olarak yeni bir kamusal alanda başka türden bir var oluşu tekabül ettiğini söylemek mümkündür. Dijital tiyatro örneklerinde her zaman performansçı ve seyirci/katılımcının o an orada olmadığı görülmekle beraber, özellikle seyircinin/katılımcının “an”da olması söz konusudur. Bu da dijital tiyatronun medya aracılı gerçekleşmesi neticesinde canlılık ve mevcudiyet kavramlarının başka türden varlığına işaret etmektedir. Öyleki canlılık ve mevcudiyet yalnızca fiziki bir aradalıkla sınırlanamaz, tiyatronun gizil gücü onun ritüelistik kökenlerinde, oyuncu yapısında saklıdır.

Dijital tiyatro, seyirciye oyunsuluk sunarak liminal bir alan sağlar; seyirci bazen oyuna katılırken bazen de gözlemci olabilir. Dijital performanslar, seyircinin aktif katılımını teşvik eder ve bu, toplumsal dönüşüm için bir potansiyele işaret eder. Ancak katılımın dezavantajları da vardır, çünkü manipülatif olabilir veya katılımcılar eğitilmemiş olabilir. Dijital tiyatro, oyuncu-seyirci-yazar ayrımını bulanıklaştırır ve performansın doğasını değiştirir. Dijital tiyatro, coğrafi sınırları aşarak geniş kitlelere ulaşma imkânı sunar ve interaktif öğelerle izleyicilerle etkileşime geçer. İncelenen rejî örneklerinde oyunu yapıya sıklıkla rastlanmıştır. Dijital tiyatronun sınırları belirlenirken onu bir bilgisayar oyunundan ayıran etmenler göz önünde bulundurulmuştur. Bu noktada oyundan (gaming) faydalanan dijital tiyatroyu, bir bilgisayar oyunundan ayıran olgu ortaya çıkar. Bilgisayar oyununa ulaşılması gerek hedef veya bir skor bulunur, oynayan kişi bu oyunun hikayesel bir olay örgüsü olsa da amacı yalnızca hedefe ulaşmaktır. Teatral alanda ise katılımcı oyuna yön verir ve bunu yaparken de düşünsel olarak etkilenir. Turner’ın kavramından hareketle oyunun yapısının gelenekselleşmiş tiyatro biçimini dönüştürdüğü, bu nedenle de dijital tiyatronun her iki anlamı da karşılan oyun (hem game hem play) ve tiyatro sanatı arasında bir noktaya yerleştirilebileceğini söylenebilir. Dijital tiyatro kamusal bir alan olarak dijital alanda bireye rol deneyimleme alanı sağlamaktadır ve toplumsal dönüşümün yolunu açabilecek potansiyele sahiptir. O halde dijitalleşen tiyatro olgusunun ritüelde yer alan katılımcı pozisyonunu başkalaştırarak, seyirciye yeni bir mecrada attettiği bunu da kendi alanında yaparak ve tiyatro mekanını dönüştürerek gerçekleştirdiği söylenebilir.

Tiyatro yaşanan sürecin çabucak okunması zor olan bir sanattır. Bazen sanat yapımcıları tavır belirlerken, bazen sanatın eleştirmenleri ve yorumcuları tiyatroyu bir kategoriye sokar. Dolayısı ile dijital tiyatronun alışla gelmiş tiyatro pratiklerinden farklılığı endişe verici bulunmamalıdır. Dijital tiyatroyu yok saymak, tehlikeli bulmak veya kendinden önceki türleri ile mukayese ederek bir rakip olarak görmek anlamsızdır. Çünkü tiyatro çağlar boyunca farklı

disiplinlerden ve teknolojilerden faydalanan bir sanat dalı olmuştur. Günümüzde tiyatro sanatı, tıpkı çağlar boyu diğer sanat dalları ile olan disiplinler arası ilişkiyi, 8. Sanat olarak görülen ve artık pek çok güzel sanatlar fakültesinde eğitimi verilen (dijital) oyun tasarımıyla kurmaktadır. Nasıl ki bir sanat disiplini bir diğeri ile daha iyi veya daha kötü olarak kıyaslanamaz; sanatta deneysel arayışlar kendinden önceki pratiklerle kıyaslanarak daha doğru veya yanlış olarak atfedilemez ise dijitalleşen çağda yapılan tiyatro arayışları bu anlamda kendinden önceki pratiklerle bir karşılaştırmaya maruz kalmamalıdır. Dijital alanda gerçekleşen yeni deneysel arayışları incelemek, totalindeki eylemi ve süreci bir sonraki nesle doğru aktarabilmek için tarihsel örneklerden faydalanılarak gösterilen çabadır. Çünkü teknoloji geliştikçe ve tiyatro ile işbirliği çeşitlendikçe bu kavramın totalini ortaya koyacaktır.

Literatüre katkı olması dileğiyle...



KAYNAKÇA

- Akbaş, M. F., & Güngör, C. (2017). Artırılmış gerçeklikte işaretçi tabanlı takip sistemleri üzerine bir literatür çalışması ve tasarlanan çok katmanlı işaretçi modeli. *Journal of Science and Engineering*, 19(56), 599-619. <https://doi.org/10.21205/deufmd.2017195656>
- Akım, M. (2021). Canlılık ve karşılıklı etkileşim: Tiyatronun dijitalleşmesi ve seyir rejimi üzerine ontolojik-tarihselci bir soruşturma. *Sanat Yazıları*, (44), 31-47.
- Akım, M. (2023). Varlıkla yokluğun eşiğinde, tekinsiz bir vadide: Rimini Protokoll'ün Unheimliches Tal / Uncanny Valley oyunu üzerine. *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi*, (50), 56-65. <https://doi.org/10.26650/sdsl2023-1343139>
- Aklar, Z. (2021) Sahne ve performans sanatlarında giyilebilir teknolojiler *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, (10), 23-34.
- Albertova, H. (2008). *Josef Svoboda Scenographer*. Theatre Institute.
- Aliyazıcıoğlu, Ö. (2010). Fütürizm'in sahne tasarımına getirdikleri. *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Dergisi*, (4), 17.
- And, M. (2012). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı* (3. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Aronson, A. (2009). *American avant-garde theatre*. Routledge.
- Ateş, Ş. (2021, 14 Temmuz) *XR Teknolojilerinin Dramatik Sanatlarda Kullanımı* <https://www.youtube.com/watch?v=aKRYde4Wiak>
- Audience Future of the Live. (t.y.). *Dream* <https://audienceofthefuture.live/dream/>
- Auslander, P. (2008). *Liveness: performance in a mediatized culture*. Routledge.
- Aydın, S. Ö. (2018). *Oyunlaştırmanın tüketici beslenme tercihleri üzerine etkisi*. (Tez No. 520178) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezi.
- Barba, E., MacIntyre, B., & Mynatt, E. D. (2012) Here we are! Where are we? Locating mixed reality in the age of the smartphone", *IEEE Computer Graphics and Applications*, 100(4), 929-936. https://www.eat.lth.se/fileadmin/certec/mobile_mixedreality.pdf
- Bay-Cheng, S. (2010). *Mapping intermediality in performance* Amsterdam University Press.
- Bell, P. (2000). Dialogic media production and inter-media exchange. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 14(2), 41-55. <https://doi.org/10.17161/jdtc.v0i2.3337>
- Benjamin, W. (2018). *The work of art in the age of mechanical reproduction: An influential essay of cultural criticism; the history and theory of art*.
- Berghaus, G. (2005). *Avan garde performance: Live events and electronic technologies*. Palgrave Macmillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire.
- Berkmen, H. (2019). Gerçeklik ve gerçek. Retrieved from <http://www.halukberkmen.net/yazilar.php>.
- Glitch Studios. (2023, 27 Kasım). *Torn & Rose Trailer* [Video dosyası]. <https://vimeo.com/888706336>
- Briar&Rose oyunu görseli 22 Mart 2024 tarihinde alındı <https://www.glitchstudios.co/projects-archive/the-theatre-reimagined-introducing-ar-to-the-stage/>
- Birkiye Korad, S. (2007). *Çağdaş tiyatrodaki kültürlerarası eğilim*. Ankara: De Ki Basım Yayın.

- Bolat, E. (2008). Sanatta disiplinlerarası bir yaklaşım: performans sanatı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*.
- Braun, E. (2013). *Yönetmen ve sahne: naturalizmden Grotowski'ye*. Çev. Bahadır Sina Şener, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Brecht, B. (1981). *Deneyisel tiyatro*. Ankara: Dost Yayınları,
- Brockett, O. (2007). *Tiyatro tarihi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Brook, P. (1990). *Boş alan*. Çev. Ülker İnce, İstanbul: Ata Yayınları,
- Burian, Z. (1992). The scenography of Josef Svoboda, 77–91. Quoted in Jones, *Towards a New Theatre*, 105–106.
- Buzjak, D, & Kunica, Z. (2018). Towards immersive designing of production processes using virtual reality techniques. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 16(1), 110-123.
- Bwudhiprecha. (2012, 14 Mart) “*Serpentine Dance*” by the *Lumière Brothers* <https://www.youtube.com/watch?v=iCJ7glJLRyE>
- Cahoone, L. (1996). *From modernism to postmodernism*. Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publisher.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From immersion to incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Candan, A. (2003). *Yirminci yüzyılda öncü tiyatro*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Canavan, G. (2014, 5 Aralık) *Biomorphic, electric, robotic: Nam June Paik at Asia Society* <https://ifacontemporary.org/biomorphic-electric-robotic-nam-june-paik-at-asia-society>
- Canon, P. (2016,16 Kasım) *Theatre beyond the ground: Staging a defiance of gravity from Aeschylus to Živadinov* <https://the-artifice.com/theatre-gravity-aeschylus-zivadinov/>
- Carl, D.R. (2018) “The shifting realities of performance improvement: VR, AR, MR”, *Performance Improvement*, 57, 6-7.
- Causey, M. (2006). *Theatre and performance in digital culture: from simulation to embeddedness*. New York: Routledge.
- Causey, M. (1999). The screen test of the double: *the uncanny performer in the space of technology*. *Theatre Journal*, 51(4), 383-394.
- Ciant, C. (2009, 27 Ocak) *Stelarc: alternate anatomical architectures*. <https://www.youtube.com/watch?v=pu-i0sXcWo>
- Cirque du Soleil (2014, 14 Haziran) *LUZIA's fabulous "Rising Red" dress is revealed!* <https://www.youtube.com/watch?v=M2NhjAEtDY8>
- Clynes, M. E., & Kline, N. S. (1995). Cyborgs and space. In C. H. Gray (Ed.), *The Cyborg Handbook* (29-33). New York: Routledge.
- Coffman, E. (2002). Women in motion: Loie Fuller and the “interpenetration” of art and science. *Camera Obscura*, 17(1), 73–104. https://doi.org/10.1215/02705346-17-1_49-73
- Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*. Ankara: Türk Tarihi Kurumu Basımevi.
- Çankaya, M. (2022, 21 Ekim) *Uluslararası bir oyun alanı: Map to Utopia / International* <https://www.art-izan.org/gosteri-sanatlarinda-dijital/ceviri-arastirma-1/uluslararasi-bir-oyun-alani-map-to-utopia-international/>

- Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1(3), 51-66.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu*. Çev. Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dempsey, A. (2002). *Art in the modern era*. London: Thomas and Hudson Ltd.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: MIT Press.
- Dottore, G. (2013,26 Haziran) *Ancient Greek places of performance, design elements and actors* <https://heironimohrkach.blogspot.com/2013/06/>
- Dottore, G. (2013,17 Haziran) *Theatre of the italian renaissance II* <https://heironimohrkach.blogspot.com/2013/07/theatre-of-italian-renaissance-ii.html>
- Dottore, G. (2013,16 Aralık) *Theatre in Europe between world war I & world war II - I:* <https://heironimohrkach.blogspot.com/2013/07/theatre-of-italian-renaissance-ii.html>
- Elmqaddem, N. (2019)“Augmented reality and virtual reality in education. myth or reality?”,*International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 14, 3
- Ergün, S. (2003). *Çağdaş doğaçlama*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Erinç, S. (1995). *Resmin eleştirisi üzerine*. İstanbul: Hil Yayın.
- Evans, J.R. (1989). *Experimental theatre: from Stanislavsky to Peter Brook*. London: Routledge.
- Ferhat, S. (2016). “Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik”. *Trt Akademi*,1 (2),724-746
- FestivalTokyo.(2009,23Ekim) *Dead Cat Bounce* <https://www.festival-tokyo.jp/09at/en/program/chris/>
- Fuat, M. (1970). *Tiyatro tarihi*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Freud, S. (1919). *The “Uncanny”*. retrieved from <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual theatre: an introduction*. London: Routledge.
- Gieseckam, G. (2007). *Staging the screen:the use of film and video in theatre*. London: Palgrave Macmillan.
- Grossman, J. (1968). *O Kombinaci Divadla a Filmu. Laterna Magika*. Praha: Filmový Ústav.
- Han, B. (2022). *Ritüellerin yok oluşuna dair: günümüzün bir topolojisi*. İstanbul: İnka Kitap.
- Hann, J. (2021, 14 Mart). *Royal Shakespeare Company to stage live play in virtual Midsummer Night's Dream forest* <https://www.dezeen.com/2021/03/09/royal-shakespeare-company-dream-marshmallow-laser-feast/>
- Hayles, K. (2002). *Writing machines*. Cambridge: MIT Press.
- Havel, V. (1999). *O Laterně Magice*. Spisy 3. Praha: Torst.
- Hirata, O. (2012). *Wakariaenai kotokara [Starting from Things Not Understandable]*. Tokyo: Kōdansha.
- Hudson, M. S. (2002). Animated scenery using simple web page software. *TD&T*, 38(2), 55.
- Huizinga, J. (2023). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Çev. Aslı Önal. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Huyssen, A. (1995). *Twilight memories: marking time in a culture of amnesia*. London: Routledge.
- Hryga I. (2019) Weareable technologies between fasihon art performance and sience fiction. *University of Ljubljana, Faculty of Natural Sciences and Engineering, Department of Textiles, Graphic Arts and Design, Snežniška 5, 1000* (<http://www.tekstilec.si/wp-content/uploads/2019/06/Tekstilec-02-2019-clanek-5.pdf>)
- IDFA. (2020,30 Ekim) *All Kinds of Limbo, XR broadcast* <https://www.youtube.com/watch?v=XgHqhMZdJzM>
- Innes, C. D. (1972). *Erwin Piscator's political theatre: the development of modern German Drama*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ishiguro, H. (2014). *Android philosophy*. In J. Seibt et al. (Eds.), *Sociable Robots and the Future of Social Relations*. Amsterdam: IOS Press.
- Iwaki, K. (2019). *Reading the air and speaking noises: weak humanly communication in Hirata Oriza's robot Theatre*. Performing Robot Conference, University Utrecht.
- Jacob H. S. (2019). "Framework of affordances for virtual reality and augmented reality". *Journal of Management Information Systems*. 36, 3
- Jensen, A. P. (2007). *theatre in a media culture: production, rformance, and rerception since 1970*. NC: McFarland.
- Karaçam, Y. (2021). Sahne tasarımının gelişim süreci içerisinde teknik ve teknolojinin önemi. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 27(46), 210.
- Kayıkçı, Ş. & Yürekli, A. (2020). Görüntülü mobil iletişimde hologram teknolojisinin kullanımı. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü*
- Kernodle, G. R. (1944). *From art to theatre: form and convention in the Renaissance*. Chicago: University of Chicago Press.
- Keser, N. (2005). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kirby, M. (1971). *Futurist performance*. New York: E. P. Dutton.
- Knight, H. (2011). Eight lessons learned about non-verbal interactions through robot theater. In B. Mutlu, Ch. Bartneck, J. Ham, V. Evers, & T. Kanda (Eds.), *Lecture Notes in Computer Science: Proceedings of Social Robotics: Third International Conference Amsterdam, The Netherlands: Springer-Verlag*, 7072.,42–51,. https://doi.org/10.1007/978-3-642-25504-5_5.
- Kopcinski, J. (2013). *RoboThespian RT 3.0*. Retrieved from <https://teatr-pismo.pl/4443-robthespian-rt-3-0/>
- Lyu, Z. (2019). *Virtual reality in the context of internet of things*. Neural Computing and Applications.
- Larry, P. (2013, 6 Aralık) *A Hole in Space LA-NY, 1980* [Video dosyası] <https://www.youtube.com/watch?v=SyIJr6Ldg8&t=1599s>
- Marranca, B. (2003). The Wooster Group: a dictionary of ideas. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 25.
- Marinetti, F. T. (1991). *Let's murder the moonshine: Selected Writings*. Ed. R. W. Flint. Los Angeles: Sun and Moon Classics.
- Marques, D., Costello, R. (2018). Concerns and challenges developing mobile augmented reality experiences for museum exhibitions. Curator: *The Museum Journal*, 61(4).

- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- Mier, E. (2020, 31 Mart) *Joseph Svaboda* <https://www.youtube.com/watch?v=f8b79lUaqcg>
- Nishiguchi, Sh., Ogawa, K., Yoshikawa, Y., Chikaraishi, T., Hirata, O., & Ishiguro, H. (2017). Theatrical approach: designing human-like behaviour in humanoid robots. *Robotics and Autonomous Systems*, 89, 158–166. <https://doi.org/10.1016/j.robot.2016.11.017>.
- Nişanyan Sözlük (2016, 1 Ocak). “Oyun” maddesi [Çevrimiçi sözlük]. <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/oyun>
- Nutku, Ö. (2000). *Dünya tiyatrosu tarihi, Cilt 1*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nutku, Ö. (2002). *Dünya tiyatrosu tarihi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nutku, H. (2001). *Dramaturji*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Öztuna, Y. (2007). Grafik tasarım ve görsel iletişim. *Kültürü Dergisi*, 12, İstanbul
- Pannaggi, I., Vinici, P. (2003). (1922). *Manifesto of futurist mechanical Art*. Retrieved from www.futurism.org.uk.
- Paik, N.J. (2001). (1984). *Art and satellite*. In R. Packer & K. Jordan (Eds.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, 41-43 New York: Norton.
- Parker, R. (2011,27 Mayıs) *9 Evenings* <https://www.youtube.com/watch?v=W-cgnK-kFoo>
- Starbuck, J. (2012). *Cyborg theatre: corporeal/technological intersections in multimedia performance*. New York: Palgrave Macmillan.
- Pavis, P. (1991). *Theatre at the crossroads of culture*. London: Routledge.
- Phelan, P. (1996). *Unmarked: The politics of performance*. London: Routledge.
- Ranciere, Jacques. (2013). *Özgürleşen seyirci*. Çev. E. B. Şaman. İstanbul: Metis Yayınları.
- Reaney, M. (1998). Virtual reality sprouts wings. *TD&T*, 34(2), 28-32
- Reaney, M. (2019,28 Mayıs) *WINGS VR/Theatre Production at the University of Kansas* <https://www.youtube.com/watch?v=hKkHi7-noJQ&t=13s>
- Rimini Protokol (2024) Rimini Protokol prova fotoğrafı <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/images>
- Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Salihbegovic, F. (2013). *Directing cybertheatre*. Belgrade: Academia.
- Salter, C. (2010). *Entangled: technology and transformation of performance*. Cambridge: MIT Press.
- Saltz, D. Z. (2009). *Live media: interactive technology and theatre*.
- Şeyben, B. (2016). *Tiyatro ve multimedya*. İstanbul: Habitus Kitap.
- Sora, C. (2013). *Time and image in digital performance* Barcelona:Elvisa
- Sovhyra, T. (2013). Robotic theatre: comparative analysis of human and mechanized activities in the creative process. *Vilnuc Tech*, 14(2), 295-306.
- Stehlikova, E. (2011). *The Laterna Magika of Josef Svoboda and Alfréd Radok*. theatralia, Brno: Masarykova Univerzita.
- Svoboda, J. (1966). *Laterna Magika*. The MIT Press, *The Tulane Drama Review*, 11(1), 141. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/1125277>

- Tackle Toxic Beauty Standards 19 Şubt 2024 tarihinde alındı. <https://norwichtheatre.org/new-play-at-norwich-theatre-uses-cutting-edge-hologram-technology-to-tackle-toxic-beauty-standards/>
- Taylor, P. (2017, 2 Mart) *Ugly Lies the Bone* <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/theatre-dance/reviews/ugly-lies-the-bone-national-theatre-review-kate-fleetwood-a7608681.html>
- Tajtakova, M. (2014). *Theatre in the digital age: when technology meets the arts*. Bratislava: City University of Seattle.
- Tamura, H., Yamamoto, H. & Katayama, A. (2001) "Mixed reality: future dreams seen at the border between real and virtual worlds", *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21,64
- The Wooster Group. (2013,18 Haziran) *From the archives - ROUTE 1 & 9 - simultaneous translation* <https://www.youtube.com/watch?v=8YS0AJ8ht68>
- Tinwell, A. (2015). *The Uncanny Valley: in games & animation*. USA: CRC Press.
- Trisha B. (2020) *Between abstraction and representation (1966–1998)* Susan Rosenberg Department of Art & Design, St. John's University, Queens, NY 11439, USA
- Toprak, G. (2006). 20. Yüzyılda tiyatronun kitleleşmesine yönelik düşünce ve uygulamalar. *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*, 43
- Törenli, N. (2005). *Bilişim teknolojileri temelinde haber medyasının yeniden biçimlenişi: yeni medya, yeni iletişim ortamı*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Tuğal, S. A. (2018). *Dijital sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Turner, V. (1974) "Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: an essay in comparative symbology." *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, 3 ,60 <https://hdl.handle.net/1911/63159>
- Türk, M. S. (2014). Medyanın gerçeklik inşası ve gerçeklik algısı. *Türkiz Siyaset ve Kültür Dergisi*, 5(28), 15.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (t.y.) *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* [Çevrimiçi sözlük]. <https://sozluk.gov.tr>
- Unruh D. (1992) Describes the dramatic imagination as "then a bible for students of the theatre." *Unruh, Towards a New Theatre: The Lectures of Robert Edmond Jones*
- Yıldırım, L., & Sakalauskaite, J. (2011). Devrim sonrası ilk Sovyet Modası'nın oluşturulmasına Popova ve Stepanova'nın konstrüktivist yaklaşımlarının etkisi. *Yedi DEÜ GSF Dergisi*, 6, 31-40. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203713>.
- Zimmerman, E. (2006). *Game communities*. The Game Design Reader. Cambridge: MIT Press.
- Waltz, G. (2000). Embracing technology: a primer of early multi-media performance. *In La Decima Musa, Il Cinema e Le Altre Arti*.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. Çev. O. Akınhay. İstanbul: Akbank Yayıncılık.

ÖZGEÇMİŞ

Müşerref Göksever, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü'nde oyunculuk eğitimi aldı. Daha sonra Litvanya Siauliai Üniversitesi'nde oyunculuk eğitimine devam etti. Laimono Noreika Skaitovu Konkursas festivalinde, En İyi Kadın Oyuncu Jüri Özel Ödülü'ne layık görüldü. Türkiye'ye dönerek Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları bölümünde yüksek lisans eğitimini tamamladı. Disiplinlerarası ve enternasyonal çalışmalara olan ilgisi nedeniyle Grotowski, Commedia Dell Arte, Epic Stories olmak üzere pek çok uluslararası atölyeye katıldı. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Tiyatro Bölümü'nde öğretim görevlisi olarak çalıştı. İzmir Devlet Tiyatrosu, İzmir Büyükşehir Belediyesi Deneme Sahnesi gibi ödenekli tiyatroların yanı sıra pek çok özel tiyatroda ve dizide oyuncu olarak yer aldı. Oyunculuk dışında ana haber spikeri ve sunucu olarak televizyon kanallarında çalıştı. Storytel'de seslendirme sanatçısı olarak oyun metinleri seslendirdi. Yazarı ve yönetmeni olduğu "Alık" adlı kısa filmi Mobil Film Festivali Kısa Film Yarışması'nda, mansiyon ödülüne layık görüldü. Tiyatro Dergisi'nde oyun eleştirileri yazmaktadır. Doktora eğitimine Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tiyatro Bölümü'nde devam etmiştir ve akademik çalışmalarını İstanbul Topkapı Üniversitesi'nde Tiyatro Bölümü'nde sürdürmektedir.