T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ELEŞTİRMENLİĞİ VE DRAMATURJİ ANABİLİM DALI

DOKTORA TEZİ

TEATRALLİK, MEDYATİZASYON, SANAL GERÇEKLİK

Gizem PİLAVCI
2502180840

TEZ DANIŞMANI
PROF.DR. Hasibe KALKAN

İSTANBUL – 2024

ÖZ

TEATRALLİK, MEDYATİZASYON, SANAL GERÇEKLİK

GİZEM PİLAVCI

Bu çalışmada sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik gibi insan hayatına henüz yerleşmekte olan teknik ve teknolojik gelişmeler, bu gelişmelerin tiyatro sanatıyla ilişkisi ve yeni teatral biçimlerin oluşumuna katkısı bazında tartışmaya açılmıştır. Tiyatronun edimsel öz'ünü oluşturan teatrallik kavramı tartışmanın temel argümanı olarak benimsenmiş ve sanal gerçekliğin teatralliği, teatral edimin son bir yüzyılda geçirdiği medyatizasyon süreci üzerinden araştırılmıştır.

Bu doğrultuda öncelikle, teatrallik kavramının anlamsallığı çok yönlü bir okumayla irdelenmiş ve teatral edimin ne'liği, tiyatro tarihindeki gelişim aşamaları ile yaklaşım farklılıkları üzerinden değerlendirilmiştir. Ardından, medya aracılı iletişim sistemlerinin teatral edim üzerindeki etkisi bu tartışmaya dahil edilmiş ve teatralliğin hem tiyatro sahnesindeki hem de çok çeşitli medya mecraları üzerindeki temsiliyet kapasitesi, bunların karşılıklı ilişkiselliği içinde ele alınmıştır. Son olarak ise; sanal gerçeklik teknolojilerinin sözü edilen ilişkisellik içindeki konumu, teatralliğin medyatizasyonla değişen anlam bağlamı üzerinden sorgulanmıştır. Çalışma, Berlin Freie Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü'nde gerçekleştirilen bir örneklem ve analiz çalışmasıyla genişletilmiştir. TÜBİTAK 2214 A – Yurtdışı Doktora Sırası Araştırma Bursu tarafından desteklenen bu araştırmayla, sanal gerçeklik teknolojilerinin sahne ve gösteri sanatları alanındaki güncel varlığı tespit edilmiştir. Nihayetinde sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik gibi halen deneysel bir yaratım alanı teşkil eden bu teknolojilerin, tiyatronun yaratım alanıyla potansiyel ilişkisi ve yeni teatral biçimlerin oluşumuna sunabileceği katkı ortaya çıkarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Teatrallik, Performans, Medyatizasyon, Sanal Gerçeklik, Dijitalleşme, 'Immersive' Tiyatro, Seyirci

ABSTRACT

THEATRICALITY, MEDIATIZATION, VIRTUAL REALITY

GİZEM PİLAVCI

In this study, the technological developments that are currently settling into daily life such as virtual, augmented, and mixed reality; are opened up for discussion based on their interrelations with the art of theatre and their contribution to introducing new theatrical forms. The concept of theatricality that constitutes the performative essence of theatre is taken as the key term of research, and the theatricality of virtual realities is examined regarding the mediatization process that the theatrical act has gone through during the last century.

Primarily, the semantics of theatricality are examined through a versatile reading, and the definition of theatrical act is evaluated with its development regarding different approaches in the history of theatre. Subsequently, the effect of mediated communication on theatrical act is integrated into this examination, and the characteristics of theatricality both on stage and in several mediums are discussed within their relationality. Finally, the position of virtual realities in this relationality is questioned through the meaning of theatricality that is altered by mediatization. The study is extended with a research of sampling analysis conducted at the Institute of Theatre and Performance Studies in Freie Universität, Berlin. With this research supported by TUBITAK 2214 A - International Research Fellowship Program; the contemporary entity of virtual reality technologies in theatre and performance studies is identified. Ultimately; virtual, augmented, and mixed reality technologies which constitute yet an experimental field are revealed with their potential interrelations to the art of theatre and their contribution to creating new forms of theatricality.

Keywords: Theatricality, Performance, Mediatization, Virtual Reality, Digitalization, Immersive Theatre, Audience

ÖNSÖZ

Bir eylem sanatı oluşunu gerçek anlamda idrak ettiğim 2006 senesinden bu yana tiyatro; bana hem kendimi hem de etrafımda olan biteni anlamayı ve söylemeyi öğreten bir rehber. Her noktasına insana ilişkin bir başka biçimin zuhur ettiği ve böylelikle, geçmiş zamanda gelecek olan'ın -anlaşılmasa bile- sezilebildiği bir 'yer'.

Bu çalışma, tam da sözünü ettiğim 'yer'e ilişkin sezgisel bir dürtünün karşılığı olarak okunabilir. Şimdi üzerinden uzun zaman geçmiş gibi görünen COVİD -19 pandemisi hepimizi 'an'ın ne'liği hakkında yeniden düşünmeye zorladığında; ben de kendimi 'şimdi'liğin tiyatrodaki ne'liğini tekrar düşünmeye zorladım. Bu nedenle tez çalışmasında ele aldığım sanal gerçeklik unsuru, benim için insan olmaya ilişkin bir başka biçimin zuhurunu temsil etmektedir.

Zuhura benim gibi heyecan duyan tez danışmanım Prof. Dr. Hasibe Kalkan, teşekkür etmek isteyeceğim kişilerin başında gelmektedir. Bununla birlikte, izleme komitesinde yer alan Dr. Öğr. Üyesi Mesrure Melis Bilgin ve Prof. Dr. Kerem Karaboğa ile, çalışmaya yaptığı değerli katkı için Prof. Dr. Doris Kolesch'e teşekkür borçluyum. Ayrıca, birlikte çalıştığımız süre boyunca anlattıklarımı ilgiyle dinleyen ve düşüncemi besleyen Öğr. Gör. Umut Barış Taşdemir ile Dr. Öğr. Üyesi Melike Saba Akım'a; manevi destekleri ve yol arkadaşlıkları için ailem ile arkadaşlarıma ve tabii ki, süreç boyunca yanımda olan eşim Çağlan Akpınar'a çok teşekkür ederim.

Son olarak; Berlin Freie Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü'nde yürütmüş olduğum araştırmaya sunduğu destek için, TÜBİTAK'a teşekkür ederim. TÜBİTAK 2214 A- Yurt Dışı Doktora Sırası Araştırma Burs Programının desteği olmasaydı, konuya ilişkin kavrayışımı Avrupa'yı da kapsayabilecek denli genişletmem ve tez çalışmamı geliştirmem mümkün olmayacaktı.

Gizem Pilavcı

İstanbul, 2024

İÇİNDEKİLER

ÖZ ii
ABSTRACT iii
ÖNSÖZ iv
ŞEKİLLER vii
KISALTMALAR viii
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM
TEATRALLİK

1.1. Teatrallik Kavramı 6
1.1.1. Teatrallik ve Tiyatro Düşüncesi 11
1.1.2. Teatrallik ve Sahneleme 27
1.2. Teatral Edimin Anlamsallığı 55

İKİNCİ BÖLÜM
MEDYATİZASYON

2.1. Teatral İcra ve Reprodüksiyon 66
2.2. Tiyatro ve Medyatizasyon 95
2.3. Teatralliğin Medyatizasyonu 118

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
SANAL GERÇEKLİK

3.1. Sanal Gerçekliğin Kısa Tarihi 128
3.2. Sanal Gerçeklik ve Teatral Biçim 143
3.2.1. Duyumsallık ve İnteraktiflik 147
3.2.2. 'Immersive' Tiyatro 152

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
SANAL GERÇEKLİĞİN BİÇİMSEL ANALİZİ

4.1. Analiz Kapsamı 166
4.2. Analiz Örneklemi 169
4.2.1. Tiyatro / Performans / Film 169
4.2.2. İnteraktif Teatral Biçim 184
4.2.3. Duyumsal Teatral Biçim 198
4.3. Analiz Sonuçları 239
4.3.1. Seyir ve Tesir 241
4.3.1. İcra ve Yapıtaşları 251
SONUÇ 261
KAYNAKÇA 266
ÖZGEÇMİŞ 280

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Villa dei Misteri Fresk Odası 129
Şekil 2: Villa Farnesia Salonu 129
Şekil 3: Wheatstone stereoskobu 131
Şekil 4: Brewster stereoskobu 131
Şekil 5: Kaiserpanorama çizimleri..... 133
Şekil 6: Kaiserpanorama görünüşü 133
Şekil 7: Telesphere Mask, 1960..... 135
Şekil 8: Sensorama, 1962 135
Şekil 9: Experience Theater, 1969..... 135
Şekil 10: Sutherland'ın Sanal Gerçeklik başlığı, 1965..... 137
Şekil 11: Requiem for the Real [Hakikat İçin Ağıt] 171
Şekil 12: All About Elsa [Elsa Hakkında Her Şey] 177
Şekil 13: İnterfilm 39 Uluslararası Kısa Film Festivali - Berlin 182
Şekil 14: Zincirlerinden Kurtulmuş Ütopyalar: Berlin Sanat Haftası, 2023 185
Şekil 15: Multiverse [Çoklu Evren]..... 187
Şekil 16: Nightsss [Gecelerrr] 188
Şekil 17: The Leap [Sıçrayış] 190
Şekil 18: Solo Episode 1 [Solo Epizot 1] 194
Şekil 19: Shared Landscapes [Müşterek Manzaralar] 200
Şekil 20: The Event [Etkinlik]..... 202
Şekil 21: Tagesbuch eines Wahnsinnigen [Bir Delinin Hatıra Defteri] 205
Şekil 22: Kinesphere [Kinesfer] 211
Şekil 23: Shifting Perspective [Değişken Perspektif]..... 214
Şekil 24: Close [Yakın] 218
Şekil 25: Prometheus the Fire Bringer [Ateşi Getiren Prometheus]..... 220
Şekil 26: Prometheus Bound [Zincire Vurulmuş Prometheus] 226
Şekil 27: Prometheus Unbound [Zinciri Çözülmüş Prometheus] 230
Şekil 28: A Conversation with the Sun [Güneşle Sohbet]..... 235
Şekil 29: Seyirci duyguları bazında tiyatro ve enstalasyon tiyatrosu ayrımı 250
Şekil 30: Sanal teatral icranın tesiri ilişkisellik bazındaki teatralliği 254

KISALTMALAR LİSTESİ

A.e.	: Aynı eser
Bkz.	: Bakınız
çev.	: Çeviri
ed.	: Editör
haz.	: Hazırlayan
İng.çev.	: İngilizce çeviri
M.Ö.	: Milattan Önce
M.S.	: Milattan Sonra
s.	: Sayfa numarası
vb.	: Ve benzeri
vs.	: Vesaire
yy.	: Yüzyıl
VR	: Sanal Gerçeklik
AR	: Arttırılmış Gerçeklik
MR	: Karma Gerçeklik
HMD	: Ekran başlığı

GİRİŞ

Tiyatro devinimseldir. İnsanın kendini *gördüğü* ve ne gördüğünü diğerlerine gösterdiği, böylelikle kendi'liği ile varoluşunun evren içindeki konumunu içselleştirdiği yerdir. Bu nedenledir ki, tiyatro edimseldir; insanın kendisine tuttuğu aynada beliren suretin hem imgesi hem hareketi hem de hikayesidir. Varlığı insan kadar eski ve aynı zamanda, insanın evreni kavrayışı kadar yenidir. Tiyatroda insan edimi çeşitli biçimlerde ifadelendirilir ve bu yolla insan, görünen *kendi* ile bildiği *kendisi* arasındaki çelişkiyi sonsuza dek yeniden düşünebilir, konuşabilir, yazabilir ve eyleyebilir. Bu nedenlerle tiyatro, türlü yeni düşünselliğin ortaya çıktığı, geliştiği, değerlendirildiği ve değiştirildiği varoluşsal devinimin edimsel bir özetidir.

Sözü edilen edimselliğin öz'ü, teatral eylemdir. Teatral eylem kişinin kendisiyle diğerleri arasındaki etkileşimin köprüsü, tiyatrodaki yaratım alanının belirteci ve dolayısı ile, tiyatronun varlığını teyit eden eylemliliğin çekirdeğidir. Bu noktada teatral edim, tiyatronun devinimselliğini oluşturan temel bileşeni ve tiyatro düşüncesinin asli bir unsuru olarak belirginleşmektedir. Dolayısı ile teatral edimle birlikte teatrallik kavramının bizatihi kendisi, tiyatronun devinimini görmenin, göstermenin ve böylelikle, tiyatronun kendiliği'ni içselleştirmenin bir yolu olarak anlaşılabilir.

Bu devinim, insan hayatına etki eden her türlü sosyal, politik, teknik ve teknolojik gelişmeden etki alabilmektedir. Bu noktada *medyatizasyon*, teatral icranın bir medya aracıyla kayıt altına alınabilir hale geldiği günden itibaren geçirdiği ve/veya geçirmekte olduğu devinimin gerekçelerinden birisi olarak ortaya çıkar. Sinema, televizyon ve internet gibi çeşitli medya mecralarının insan hayatındaki varlığı hem teatral icranın alımlanışını hem de tiyatro düşüncesinin anlam bağlamını farklı açılardan değerlendirmeyi ve yorumlamayı zorunlu kılmış ve teatral edimi, kendi kuvvetinden türeyen bir dönüşüm sürecine koşullamıştır. Dolayısı ile medyatizasyon, tiyatronun devinimselliğini bünyesinde devindiren bir çerçeve, değişken yahut bileşen olarak görülebilir ve teatral edimin güncel anlamsallığının bir parçası addedilebilir.

Teknik ve teknolojik gelişmelere doğrudan tabi olan medyatizasyon sürecinin son aşamalarından birisi ise, insan hayatına yavaşça yerleşmekte olan sanal gerçeklik teknolojileridir. Bu teknolojiler, görmenin kapsamını ve anlamını sinema, TV ya da internet teknolojilerinin yapabilirliğinden farklı bir yönde genişletmekte ve böylelikle hem teatral icranın etki alanıyla yetki kapsamını hem de teatralliğin ne'liğine ilişkin kavrayışı çeşitlendirmektedirler. Burada yanılsama ile hakikat arasındaki gerilim, sanallık ile gerçeklik arasındaki ikilemde ifadelendirilebilmektedir ve bu sayede sanal gerçeklik teknolojileri, teatralliğin medyatizasyonuna bir yeni yaratım alanı olarak eklemlenebilmektedir.

Ancak, sözü edilen yaratım alanı hem halen gelişmekte olan hem de eldeki kavram setleri üzerinden tanımlanması oldukça zor olan bir alandır. Örneğin *sanallık* kavramı; Türkçede hem web arayüzlerinin sibermekân niteliğinin açıklanmasına hem dijitalleşmenin yol açtığı yeni etkileşim biçimlerinin tanımlanmasına, hem de bir sanal gerçeklik gözlüğünün giyilmesiyle elde edilen görme deneyiminin tartışmaya açılmasına yarayabilmektedir. Benzer biçimde; dijital medya araçlarının gelişimiyle sahne ve gösteri sanatları alanında varlık göstermeye başlayan ve aslında ayrı birer yaratım alanı teşkil eden farklı teatral biçimler *dijital tiyatro* adı verilen tek bir başlık altında genellenmekte ve dijitalleşmenin tam olarak nerede başlayıp nerede bittiğine ilişkin algısal yanılgılar ile yorum farklılıkları arasına sıkışmaktadır. Bu duruma sözü edilen teknolojilerin ülkemizde henüz fazla yaygınlaşmamış olan kullanımı da eklendiğinde, sanal gerçeklik teknolojilerinin potansiyel yaratım alanını görmek ve anlamak iyice zorlaşmaktadır.

Bu güçlüğün temel nedeni salt teknik ve teknik donanımın yetersizliği değil, aynı zamanda konuya ilişkin Türkçe literatürdeki nitelikli araştırma sayısının azlığı ve çoğu temel kaynağın Türkçe çevirisinin halen bulunmayışı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu durum hem *dijitalleşme* adıyla genellenen sürecin kavranışını yüzeyselleştirmekte hem de sanal gerçekliğin farklı anlamsal karşılıklarının ayırt edilmesi ile, anlamın genel bir bağlama oturtulmasını zorlaştırmaktadır. Sanal gerçeklik alanında üretilen tez, araştırma ve kaynak kitaplar büyük oranda sinema, iletişim bilimleri, eğitim metodolojileri ve sosyal/psikolojik araştırmalardan oluşmakta ve tiyatro araştırmaları,

bu alanda oldukça az yer kaplamaktadır. Ayrıca, son yirmi yıllık süreçte yayınlanan ve Steve Dixon, Philip Auslander, Matthew Causey ve Gabriella Giannachi gibi alanda yetkin yazar ve teorisyenlere ait eserlerin Türkçe olarak okunamaması; konuya ilişkin gerek anadilde bir kavram setinin yaratımına gerekse sanal gerçeklik teknolojilerinin medyatizasyon süreciyle bağıntısının anlaşılmasına engel teşkil etmektedir. Buna bağlı olarak, sanal gerçekliğe içkin olan terim ve kavramların tiyatro sanatıyla ilişkilendirilmesi de zorlaşmakta ve nicelik bazında zaten oldukça az olan araştırma çalışmalarının, nitelik bazındaki gelişimi de sekteye uğramaktadır.

Tüm bu nedenlerle bu çalışmada, sanal gerçeklik teknolojilerinin tiyatroyla doğrudan ilişkili bir yaratım alanı olarak anlaşılmasına ve potansiyel teatralliğinin ortaya çıkarılmasına çalışılmıştır. Burada geliştirilen tez çalışması, temelde bir yaklaşım önermesidir. Bu noktada araştırmanın tanımlamak yerine tartışmak, nihai sonuçlar elde etmek yerine öneriler geliştirmek ve bir değişmezlik iddiasında bulunmak yerine, alanın sabit değişkenlerini tespit etmek yoluyla geliştirilmesine özen gösterilmiştir; çünkü sanal gerçeklik teknolojileri halen gelişmekte ve değişmekte olan türlü yeni sanat formuna şimdiden içkindir. Çalışmanın yöntemi, teatrallik kavramını araştırmanın temel terimi olarak konumlandırmak ve sanal gerçekliğin teatralliğini, teatral edimin medyatizasyonu ile bağıntılandırmak yoluyla oluşturulmuştur. Bu doğrultuda öncelikle; teatrallik kavramının anlam bağlamı, tiyatro düşüncesiyle teatral eylemin birbiriyle ilişkisi bazında incelenmiş ve buradan, teatral edimin ne'liğine yönelik bir kavrayış damıtılmıştır. Ardından, teatral icranın medyatizasyonunu yaratan teknik ve teknolojik olanaklar ile dijital opsiyon ve yönelimlerin, bu kavrayışa etkisi irdelenmiştir. Son olarak ise, tüm bu değişkenlerin sanal gerçeklik tekniğiyle bağıntısı, olası ilişkiselliği ve potansiyel yeni teatral biçimlerin oluşumuna katkısı araştırılmıştır. Çalışma, Berlin Freie Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü'nde gerçekleştirilen ve TÜBİTAK 2214 A – Yurtdışı Doktora Sırası Araştırma Bursu tarafından desteklenen bir araştırma projesiyle genişletilmiş ve sanal gerçekliğin teatralliği, bu araştırmanın sonuçlarına dayandırılarak açıklanmıştır. Böylelikle sanal gerçeklik, teatral icranın halen gelişmekte olan yaratım alanlarından birisi olarak ortaya çıkarılmış ve sözü edilen kavram karmaşasının, tiyatronun devinimselliği üzerinden açıklanması sağlanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM
TEATRALLİK

Teatrallik, tiyatro sanatının bütün unsurlarıyla birlikte tiyatroda icranın biçimlenişini de kapsayan ve zaman içinde salt tiyatronun bir belirteci olmaktan çıkarak iletişim bilimleri, sosyoloji, antropoloji, göstergebilim ve gündelik hayatın örgütlenişi ile ilişkilenen, kısa bir açıklaması ya da sabit bir özeti bulunamayan, karmaşık bir kavram olarak nitelenebilir. Kavram, tiyatro sanatı ile ilgisi olan her türlü yazım, aktarım, gösterim, anlatım ve deneyimi tariflemede kullanıldığı gibi; yeri gelince tiyatro sanatından başka bir sanat dalının estetik tartışmasında, yeri gelince ise gündelik hayattaki bireysel veya toplumsal bir gerçekliğin sosyolojik analizinde kullanılabilmektedir. Bu nedenle teatrallik, kullanım amacına göre bazen bir terim, bazen bir olgu, bazen de teorik bir kavram olarak ortaya çıkabilmektedir. Teatralliğin anlam bağlamındaki bu geniş kapsam, tanımı yorumlama edimine göre değişkenlik gösteren bir muğlaklığa yol açar.

Teatral sözcüğü, TDK Türkçede Batı Kökenli Kelimeler Sözlüğünde Fransızcadan dilimize aktarılmış bir kelime olarak yer almakta ve "tiyatro özelliği taşıyan*"* şeklinde açıklanmaktadır.[1] Aziz Çalışlar, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü** adlı çalışmasında teatralliği *tiyatrosallık* başlığı altında açıklar ve "dramatik ya da yazınsal metin dışındaki tüm sahneleme metni (ses biçimi, konuşma tarzı, ses yüksekliği, tempo, mekânsal devinim vb.)" olarak tanımlar.[2] Çalışlar'a göre *tiyatrosallık*, "göreneksellеşmiş oyun sahneye koyma anlayışı dışında, kapsamlı bir özerk sanat uygulayımı olarak sahnelemeyi kendine amaç edinir" ve "tiyatronun yalnızca gösterimden oluşmadığı, tiyatro yapma ile izleyici arasında örgütlenimli özgül bir karşılıklı etkileşimin yer aldığı görüşünü içerir."[3] Çalışlar, bu görüşlerine örnek olarak

[1] T.D.K.**Türkçede Batı Kökenli Kelimeler Sözlüğü**, Erişim tarihi: 25.05.2022, (çevrimiçi) https://sozluk.gov.tr/

[2] Aziz Çalışlar, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993, s.193.

[3] **A.e.**

performans kavramını ve performans metinlerini vermiş ve tiyatrosallığı, tiyatrodaki hakim söz kültürünün yıkılma çabası olarak nitelendirmiştir.[4]

Patrice Pavis **Dictionary of Theatre: Terms, Concepts, and Analysis** [Tiyatro Sözlüğü: Terimler, Kavramlar ve Analiz] adlı çalışmasında, teatralliği "performansta ya da dramatik metinde özellikle teatral olan şey"[5] olarak adlandırır ve teatralliğin "bir metne ya da duruma içkin bir nitelik ya da öz değil; daha ziyade, sahneleme araçlarının pragmatik bir kullanımı" gibi göründüğünü belirtir.[6] Pavis'in sözlüğündeki *teatral* kelimesi ise üç farklı anlam katmanına sahiptir: Bunlardan birincisi "tiyatroyla ilgili olma", ikincisi "sahne gerekliliklerine uyarlanabilirlik", üçüncüsü ise "seyirci üzerinde doğal olmayan bir etkiyi kolayca yaratmak amacıyla başvurulan yapaylık ve sahtelik" tir.[7]

Bu açıklamalardan, teatralliğin genel olarak bir metnin sahnelenmesiyle ilişkili bir kavram olduğu rahatlıkla çıkarsanabilir. *Teatral olan* ise, sahnelemenin bizatihi kendisinden türeyen ve dolayısı ile bir yazım türünden ziyade aktarım biçimini ifade eden bir kavram olarak nitelendirilebilir. Pavis'in açıklamasında *teatral olan*, hem sahnelemeyi kolaylaştıran bir etmen (olumlu dinamik) olarak, hem de yapaylık ve sahtelik hissine neden olan abartılı eylemler (olumsuz dinamik) olarak anlaşılabilmektedir. Burada kelimenin birbirine karşıt iki farklı anlamı birden yüklenmesine yol açan bir dikotomi mevcut gibidir. Bunun nedeni ne olabilir?

Kavramın anlamındaki sözü edilen ikilik hem kavranışı zorlaştıran hem de anlamı muğlaklaştıran temel etmenlerden birisi olarak görülebilir. Bu nedenle ve kavramın her boyutuyla anlaşılabilmesi için, öncelikle teatralliğin anlamsallığındaki bu ikiliğin üzerine gitmek gerekmektedir.

---

[4] **A.e.**, 194.
[5] Patrice Pavis, **Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis,** İng.çev. Christine Shantz, University of Toronto Press, Toronto 1998, s.395
[6] **A.e.**, 397.
[7] **A.e.**, 394.

1.1.Teatrallik Kavramı

Josette Féral ve Roland P. Bermingham, teatralliği "seyirciyi (seyredilmekte olan) kişi ya da nesne ile ilişkilendiren algılama dinamiklerinin bir sonucu" olarak kavramakta ve "kurgusal olan ile temsil edilenin, gözlemekte olan ve gözlenmekte olanı yüzyüze getiren bir *öteki* mekânda iç içe geçmesi" olarak tespit etmektedir.[8] Bu tespit içindeki teatralliğin tanımı ise "içinden kurmacanın ortaya çıkabileceği bağımsız ve sanal bir öteki mekânı varsayan ve onu yaratan *bakış*'la ilgili bir süreç" olarak belirginleşir.[9] Bu yaklaşımdaki *süreç* ifadesi, teatralliğin seyreden göz ile seyredilen her şey arasındaki potansiyel ilişkilenişini vurgular. *Tiyatro* kelimesinin eski Yunan dilindeki *theatron* [seyir yeri] sözcüğünden türemiş olduğu düşünülürse, Féral'in teatrallik yaklaşımının da tiyatronun bu öz'sel kaynağından beslendiği ve teatrallik terimini, sahne ile seyir yeri arasındaki etkileşim üzerinden tariflemiş olduğu düşünülebilir. Dolayısı ile Féral'in yaklaşımındaki teatralliğin, esas olarak tiyatronun öz'ü ve bu öz'ün kapsamından çıkarsandığı söylenebilir. Roland Barthes ise, teatrallik kavramını şöyle formülleştirmiştir:

> "Teatrallik nedir? Tiyatro-eksi metindir, yazılı argümandan yola çıkılarak yapılandırılan bir göstergeler ve duyumsamalar yoğunluğudur; metni kullanılan dilin çokluğuna bulayan duyumsal hünerin -jest, ton, mesafe, töz ve ışık- evrensel idrakidir. Teatrallik elbette öncelikli olarak yazılı metnin özünde mevcut olmalıdır, çünkü metin üretime değil yaratıma esastır."[10]

Bu yaklaşımda teatrallik kavramı doğrudan sahneleme ile ilişkilendirilir. Barthes'e göre teatrallik, metnin sahnelenmesi ile duyumsanabilen belirteçlerinin tamamını kapsamaktadır. Burada oyuncunun sahnedeki bedensel varlığı kadar, ışığın, sesin ve ritmin de canlı bir varlığı söz konusudur. Sahne metninin ise, bu değerlerin tamamını organize edebilecek bir niteliğe sahip olması ve sahne üzerindeki her şeyi anlamlandırmayı mümkün kılan göstergeler içermesi beklenmelidir. Buradan

---

[8] Josette Féral, and Ronald P. Bermingham, "Theatricality: The Specificity of Theatrical Language" **SubStance 31 -** The Johns Hopkins University Press, no. 2/3 (2002): 105.

[9] **A.g.e,** 97.

[10] Roland Barthes, **Critical Essays,** İng.çev. Richard Howard, Northwestern University Press, Evanston, 1972, s.26.

hareketle, Barthes'in tanımındaki teatralliğin -Féral'den farklı olarak- odağını seyreden göz ile seyredilen her şey arasındaki etkileşimden, *seyredilen şeyi*n anlam haznesine kaydırmış olduğu düşünülebilir.

Erika Fischer-Lichte ise, teatrallik kavramına ilişkisellik üzerinden bir yaklaşım geliştirir. Lichte'ye göre, tiyatroda sahne üzerindeki tüm somut göstergeler aynı zamanda birer temsil unsurudur ve dolayısı ile hem kendi somut varlıkları bazında hem de işaret ettikleri varlık(lar) bazında bir anlama sahiptirler.[11] Teatrallik, tam da bu çoklu anlamsallığın alımlayıcıya sunulduğu süreçte gerçekleşmektedir. Bu, kısaca S kişisi izlerken A kişisinin X'i cisimleştirmesi sürecidir.[12] Lichte nezdinde tiyatroda önemli olan sadece sahne üzerindeki fiziksel varlık değil, aynı zamanda bu varlıktan türetilen anlam yelpazesinin yaratımıdır. Lichte, sözünü ettiği anlam yelpazesini şu şekilde açıklar:

> "Tiyatro, kendi estetiğini, teatrallik terimiyle tanımlanan, kendine özgü bir yolla uygulamaya koyar. Çünkü tiyatro, belirli bir kültürel sistem tarafından yaratılan gündelik gerçekliğe yüklenen anlamların, teatral işaretler olarak yeniden inşasını mümkün kılar. Bu, teatralliğin, o kültürdeki göstergelere ait somut karşılığının sahne uzamındaki yarı-olgusal bir yeniden yapılandırmayı üstlendiği ve bunu seyirciye sunarak, anlamsal yapının yeniden organize edilmesine izin verdiği anlamına gelir."[13]

Buna göre teatrallik, hem Féral'in sözünü ettiği sahne ve seyir yeri etkileşimine, hem de Barthes'in bahsettiği sahnelemenin duyumsanışına içkindir. Sahne üzerindeki her şey hem kendisi hem de referans verdiği şey(ler) bazında bir anlama sahiptir. Teatrallik ise, bu anlam toplamının yorumlanarak *bakış*a aktarılması sonucu ortaya çıkar ve anlamsallığın yeniden kurgulanışıyla, tiyatronun estetik niteliğini biçimlendirir.

Odak noktası ve vurgu bazında yer yer farklılıklar bulunsa da yukarıda açıklanan üç yaklaşımda ortaklaşan teatrallik tanımları, icracı ve seyircisi arasındaki

---

[11] Erika Fischer-Lichte, **The Semiotics of Theater**, İng.çev. Jeremy Gaines & Doris L. Jones, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis 1992, s.140.

[12] **A.e.**

[13] **A.e.**, 141.

iletişime kuvvetli bir biçimde referans vermektedir. Buradan hareketle teatrallik kavramının, bir anlamın işaret edilme biçimi ve bu biçimin alımlayıcısı ile kurduğu etkileşim etrafında belirginleştiği düşünülebilir. Ancak Pavis'in sözünü ettiği dikotomi, yani kavramın aynı zamanda hem olumlu hem de olumsuz bir dinamiği ifadelendirmekte kullanılabiliyor olması durumu, henüz anlaşılamamaktadır.

Marvin Carlson'a göre teatrallik terimi -tıpkı yakın ilişkili olduğu mimesis terimi gibi- bir çift anlamlılık ya da gerçekliğin iki farklı biçimi arasındaki oyunsallık üzerine inşa edilmiştir.[14] Terime ilişkin Platon'dan itibaren süregelen tartışmada mimetik olan yerine hayati olanın öncelenmesi sonucu, teatrallikle birlikte tiyatronun bizatihi kendisi bir yanılsama ve yozlaştırma biçimi olarak ikincil önemde görülmüştür. Buna bağlı olarak ve özellikle batı tiyatrosunda, teatrallik kavramı dışsallaşmış ve kavramın niteliği, kendisinden ziyade karşıt terimi (anti-teatrallik) ve ilişkili olduğu diğer terimler üzerinden incelemeye alınmıştır. Öte yandan teatrallik, gerçekçi tiyatroda gündelik hayatın dinamiklerini esas alan ve teatralliği bu gerçekliğin yapay ve yanlış bir karşılığı olarak betimleyen zihinsel yapıdan da muzdariptir. Ancak Carlson, terimin anlam bağlamına bir biçimde dahil olan bu niteliklere (tiyatronun abartı, gösteriş, yapaylık, yanılsama v.b. tabirler içeren niteliklerine) rağmen, teatralliğin "hem tiyatronun hem de performansın süreğen canlılığı ile hazzında ve insan potansiyelinin olumlu ve hatta coşkun bir ifadesi biçiminde, tiyatrodaki temel bir unsur olarak kabul edilebileceğini" belirtmiştir.[15]

Benzer biçimde, Glen McGillivray de "Eleştirel Bir Kavram Olarak Teatralliğin Söylemsel Biçimlenişi" başlıklı makalesinde teatrallik kavramının içerdiği çift anlamlılık üzerine yoğunlaşır. McGillivray'e göre teatralliğin hem sahicilikten uzak olmak, yapaylık ve sahtelik anlamına gelebilen hem de olasılık, çoğulluk, süreç ve oyun anlamında kullanılabilen çok boyutlu anlamsallığı; kavramı birbiriyle çatışan yaklaşım biçimlerinin hemen hepsini ifade etmede kullanılabilen bir

[14] Marvin Carlson, "The Resistance to Theatricality." **SubStance 31**, The Johns Hopkins University Press, no. 2/3 (2002): 243.
[15] **A.e.**, 249.

şifreye dönüştürmüştür ve onu içi boş bir değer haline getirmiştir.[16] Bundan sakınabilmek için McGillivray, teatrallik kavramını onun yanında veya karşısında saf tutmaksızın, eleştirel bir zeminde değerlendirmek gerektiğini belirtir.[17]

Thomas Postlewait ve Tracy Davis ise, **Theatricality** [Teatrallik] adlı çalışmasında teatrallik kavramını doğrudan onun çok anlamlılığı ekseninde tartışmaya açar. Postlewait ve Davis'e göre teatrallik "histriyonik eylemler, usüller ve yöntemler üzerinden karakterize edilen bir temsil kipi ya da davranış tarzı ve dolayısı ile bir uygulama alanı; ama aynı zamanda psikolojik kimlik, seremoniler, toplumsal şenlikler ve kamusal gösterileri açıklamak için kullanılabilen bir yorumlama biçimi ve dolayısı ile teorik bir kavram"[18]dır. Postlewait ve Davis, kavramın incelenmesini salt etimolojik köken ve kronolojik gelişim üzerinden değil, teatralliğin ilişkilenebildiği her türlü diğer kavram ya da teoremin dönemsel algılanışı üzerinden gerçekleştirir ve ilişkilendiği diğer kavram ve disiplinler üzerinden teatralliği açıklamak yerine, teatrallik üzerinden bu kavram ve disiplinleri ele alıp değerlendirir. Böylece, hem McGillivray'in tabir ettiği eleştirel zemini korumuş, hem de Carlson'un sözünü ettiği dışsallaştırma ediminden korunmuş olur.

Carlson, McGillivray ve Postlewait ile Davis'in çıkarımlarından hareketle, Pavis'in sözlüğündeki olumsuz teatrallik tanımı hakkında bir fikir yürütmek mümkündür. Carlson Platoncu yaklaşımın bir uzantısı olarak *mimesis*'in dışsallaşmasından ve batı tiyatrosunda kendine yer eden bir anti-teatrallik savından bahsederken, McGillivray kavramın hem kendisini hem de karşıtını açıklamak için kullanılan bir anahtar sözcüğe dönüştüğünü ve anlam karmaşasının da buradan türediğini savunmaktadır. Postlewait ve Davis ise kavramı içerdiği anlam karmaşasından kurtarmak için, kavramla ilişkilenen ögeleri ayrı ayrı gruplandırıp tarihsel kavranışları içinde incelemek yoluna gitmiştir.

---

[16] Glen McGillivray, "Eleştirel Bir Kavram Olarak Teatralliğin Söylemsel Biçimlenişi", çev.Eylem Ejder, **Academia.edu,** s.1-14, (çevrimiçi), Erişim tarihi: 01.06.2022.
[17] **A.e.,** 12.
[18] Tracy. C. Davis & Thomas Postlewait, **Theatricality**, Cambridge University Press, New York 2003, s.1.

Buna karşın, kavramı bütünlüklü bir şekilde ele almak ve hem kendisi hem de karşıtı bazında tanımlamak hala kolay bir iş değildir. Sözü edilen yorum ve yaklaşımlardan da anlaşılabileceği üzere Féral, Barthes ve Fischer-Lichte'nin teatrallik kavramını açıklamak için başvurdukları referanslar ile Carlson, McGillivray ve Postlewait ile Davis'in kullandıkları referanslar bazı farklılıklar içermektedir. Féral, Barthes ve Lichte, teatralliğin anlamsallığını sahne ve seyirci arasındaki etkileşime temellendirmiş ve teatrallik kavramını göstergebilimsel bir yaklaşım ekseninde ele almıştır. Carlson, McGillivray ve Postlewait ile Davis ise, kavramın dikotomik yapısı ile bu yapının oluşma kaynakları, gerekçeleri ve anlam bağlamındaki karşıtlıkları inceleyen bir yaklaşım geliştirmiştir. Bu noktada aradaki yaklaşım farklılığının teatralliğin tanımı bazında değil; ancak teatrallik kavramının *tartışma zemini* bazında bir ayrım olduğunu belirtmek yerinde olur. Söz konusu kavram, gerek sahne-seyirci etkileşimi açısından, gerekse geçirdiği düşünsel evrim açısından tiyatronun ne'liğine ilişkin bir ifadedir. Bu nedenle kavramın anlam haznesini açıklığa kavuşturabilmek, meselenin izini tiyatro düşüncesinin başlangıcına dek sürmeyi gerektirmektedir.

Tüm bu nedenlerle, bu çalışmada teatrallik kavramının incelenmesi Davis ve Postlewait'in yaklaşımına benzer bir gruplandırma üzerinden gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda, kavramın anlam bağlamının araştırılması tartışmanın zemini bazında ikiye ayrılmıştır. Buna göre, teatralliğin önce teorik bir kavram olarak, ardından ise bir sahneleme olgusu olarak ne anlama geldiği hususu, ayrıştırılarak tartışılmıştır. Bu sayede, öncelikle teatrallik düşüncesinin gelişimi, karşıt terimi ve diğer tiyatro terimleri ile düşünsel etkileşimi ve sonuç olarak, kavramın edindiği çok anlamlılık durumu mercek altına alınmıştır. Ardından, kavramın icracı ile seyirciyi karşı karşıya getiren bir süreç olarak değerlendirildiği sahne-seyir yeri etkileşimi bazındaki anlamsal karşılığı, teatralliğe atfedilen anlamın salt düşünsel değil aynı zamanda estetik ve biçimsel yönü üzerinden tartışmaya dahil edilmiştir. Estetik nitelik, çeşitli sahneleme biçimleri üzerinden örneklendirilmiş ve teatralliğin teorik kapsamı ile uygulanan karşılığı arasında bir bağıntı kurulmasına çalışılmıştır. Bu sayede, teatrallik kavramının kapsamlı bir kavrayışını gerçekleştirmek amaçlanmıştır.

1.1.1. Teatrallik ve Tiyatro Düşüncesi

Teatrallik kavramının ve akabinde tiyatro sanatının ne'liğine ilişkin bilinen ilk düşünsel çatışma, M.Ö. 4.yy'da ve tiyatro sanatının doğduğu yer olarak kabul edilen Atina'da gelişmiş ve Platon ile Aristoteles'in konuya ilişkin görüş farklılıklarından türemiştir. Platon'a göre tiyatro, toplumsal hayatın ideal örgütlenişi için zararlı sanat türlerinden birisidir. Bu düşünselliğin gerekçesi ise, tiyatrodaki *mimesis* [taklit] niteliğidir. Platon, *mimesis*'i gerçekliğin algılanmasına engel bir unsur addeder ve bu savını şöyle dile getirir:

> "Benzetmeci [taklitçi] şair, her insanın içinde kötü bir düzenin kurulmasına yol açıyor, akla aykırı yanımızı gıdıklıyor, o yanımızsa üstünlüğümüzle aşağılığımızı ayırt edemez birbirinden; aynı şeyleri bir büyük görür, bir küçük. Bir sürü görüntüler, kuruntular yaratır, her zaman alabildiğine uzak kalır doğrudan."[19]

Platon'un buradaki karşıtlık ifadesi, esasen tiyatro sanatının yanılsamacı doğasına yönelik bir karşıtlığın ifadesidir. **Devlet** adlı yapıtında Platon, eğitimle aydınlanmanın yolunu tarifleyen metaforik bir kurgu geliştirir. Bu kurguda, insanların yeraltında bir mağarada ve hareket edemeyecek denli birbirlerine bağlanmış bir halde, başları sadece karşıyı görebilecek şekilde hareketsiz kaldığı bir hayali dünya ve içindeki insanların, meydana gelen olayları ancak arkadaki ışık kaynağından yansıyan gölgeler şeklinde izleyebildikleri bir hayali durum tasvir eder. Bu hayali durumda insanlar, gerçekte yaşanmakta olan şeylerin gölgesini onun bizatihi kendisi zanneder ve bir gerçekliği bildiklerini sanırken, sadece onun gölgesini algılayabilirler. Dolayısı ile, hakikati kavrayamazlar. Bu durum, insanların gerçeğin kendisine değil ama bir taklidi olan yanılsamaya inanmalarına yol açar. Platon mağara metaforu ile, içinde yaşadığımız dünyanın hakikatine ancak gölgelerin ardındakini kavrayabildiğimizde erişebileceğimizi ima etmiş ve eğitim sistemlerinin, bu yanılsama ediminden kaçınan bir çerçeve içinde geliştirilmesini önermiştir.[20] Bu yaklaşımda, yanılsama edimi gerçeğin kavranışı önünde bir engeldir. Dolayısı ile Platon için, tiyatro sanatıyla

[19] Platon, **Devlet,** çev. Sabahattin Eyüboğlu – M.Ali Cimcoz, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2010, s.349.
[20] **A.e.,** 231-236.

birlikte *mimesis*'e içkin olan tüm sanat alanlarının yanılsamadan türeyen anlamsallığı da aynı biçimde, gerçeğin önüne çekilen bir perdeyi ifade etmiştir.

Platon bu savını, tiyatroyu bir başka taklit sanatı olarak nitelendirdiği resim sanatı ile kıyaslayarak açıklar. Buna göre ressam nasıl bir nesneyi renkler ve biçimleri kullanarak taklit ediyorsa, tragedya şairi de kelimeleri ve cümleleri kullanarak insanları taklit etmektedir ve tıpkı ressamın taklit ettiği nesnenin nasıl yapıldığı hakkında bir fikri olmaması gibi, şairin de taklit ettiği insanların nasıl kişiler olduğu hakkında bir fikri yoktur.[21] Örneğin, tragedyada bir oyuncuyu hekim olarak izleyebiliriz, ancak bu kişi gerçekte ne bir hekimdir ne de hekimlik bilgisine sahiptir. Sadece hekim gibi görünür ve seyredenleri bu görünüşteki ustalığı ile hekim olduğuna inandırır. Bu nedenle, şairin ürettiği taklit o insanın gerçeğinin değil, görünüşünün bir taklidi, kısacası "taklidin taklidi"dir.[22] Bu *taklidin taklidi* ile şair, tragedyada insanın coşkun, taşkın ve değişken yanını göstererek kişinin yasalarca buyurulan ölçülülükten kopmasına neden olabilir; ya da daha da kötüsü, insanların ölçülülüğe inanmak yerine yanılsamaya inanmalarına yol açabilir. Bu doğrultuda değerlendirilen tiyatro sanatı, Platon nezdinde ideal toplum düzeni adına iyi, güzel ve doğru olanın yerleştirilmesine engel teşkil eden ve kişinin gerçeklikten kopmasına yol açan bir tehdit unsurudur.

Jonas Barish **The Anti-theatrical Prejudice** [Anti-teatral Önyargı] adlı çalışmasında, tiyatrodan alıntılanan terimlerin gündelik hayat içerisinde sıklıkla yalancılık, sahtelik ve yapaylık gibi anlamlarda kullanılabilmiş oluşunu Platon'un bu düşünsel pratiği ile ilişkilendirir. Barish'a göre Platon'un teatral olan her şeye yönelik düşmanca tutumunun altında bir toplumsal ideal ve estetik arayışı yatmaktadır ve taklit niteliğini reddediş, Platon'un kurguladığı ütopik vizyonun ayrılmaz bir parçasıdır.[23] Burada *mimesis* kavramına yönelen açık saldırının amacı toplumun ortak iyiliği olarak belirginleşir; ancak yine de bu yaklaşım, kendi varlığını ötekinin değillenmesine koşullayan bir kavrayış olarak nitelendirilebilir.

---

[21] **A.e.,** 335-339.

[22] **A.e.,** 339.

[23] Jonas Barish, **The Anti-theatrical Prejudice**, University of California Press, Berkeley & Los Angeles, 1981, s.12.

Platon'un öğrencisi Aristoteles'in **Poetika**'sı ise bu görüşlere karşıt bir duruş sergiler. Aristoteles'e göre *mimesis* "insanlarda çocukluktan itibaren doğal olarak ortaya çıkar, insanları diğer hayvanlardan ayıran şey taklit etmeye en yatkın hayvan olmaları ve ilk öğrendiklerini taklit yoluyla öğrenmeleridir, ayrıca bütün insanlar taklitten hoşlanır."[24] Aristoteles'in bu yaklaşımında *mimesis*, insana özgü bir nitelik olarak ele alınır ve öğrenmenin bir yolu olarak tanımlanır. Aristoteles'e göre öğrenmekten zevk almak salt filozoflara özgü bir nitelik değildir, bütün insanlar öğrenmekten haz duyar.[25] Bu nedenle de tragedya ve komedyayla birlikte tüm diğer taklit sanatları; sakınılması gereken değil, taklidin çeşidi bazında ayrı ayrı incelenmesi gereken sanat alanlarıdır. Platon'un aksine Aristoteles, tragedya şairinin insandaki coşkun, taşkın ve değişken yanı göstererek seyircisine olumsuz duygu ve düşüncelerden özgürleşmesini sağlayan bir *katharsis* [arınma] yaşattığını iddia eder.[26] Böylelikle tragedya seyircisi, başına gelebilecek bedbahtlıkları öngörebilir ve bunlardan kaçınmayı öğrenebilir. Dolayısı ile Aristoteles'in düşünsel pratiğindeki tragedya sanatı hakikatten uzaklaşmanın değil; aksine, yanılsama yoluyla olası gerçeklikler ile yüzleşmenin bir yolu olarak ortaya çıkar.

Aristoteles ile Platon'un mimesis ve yanılsama kavramlarına atfettiği yaklaşım farklılığı, teatrallik kavramının dikotomik yapısını gerekçelendirmekte bir araç olarak kullanılabilir. Buna göre tiyatro sanatı, en başından itibaren toplumun ortak iyiliği için hem olumlu hem de olumsuz bir değer olarak nitelendirilmiştir. *Mimesis* kavramı ise -neyin taklit edildiğine bağlı olarak değişkenlik göstermekle birlikte- aynı zamanda hem insana özgü bir öğrenme yöntemi ve haz kaynağı, hem de hakikatin kavranışı önünde bir engeldir. Bu ikilik, teatrallik kavramının sahip olduğu ikili anlamsallık ile açıkça benzerlik içermekte ve denilebilir ki, kaynağında yer almaktadır.

Tarihsel kronoloji içinde bu ikiliğin birden fazla karşılığını bulmak mümkündür. Tiyatro sanatı, gerek din ve inancın toplumsal birliğinin sağlanabilmesi

---

[24] Aristoteles, **Poetika**, çev. A. Çokona –Ö.Aygün, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2020, s.9.
[25] **A.e.**
[26] **A.e.**, 15.

adına, gerekse bir yönetim biçiminin politik hedeflerini topluma entegre etme çabasında çeşitli biçimlerde sakıncalı bulunabilmiş, hatta dönem dönem yasaklanabilmiştir. Jonas Barish, tiyatro karşıtı bu önyargının varlığını taklit sürecinin canlılığı ile ilişkilendirir. Barish'a göre tiyatro, -*mimesis'*in seyirciyle yakın etkileşimi sayesinde- her an basit bir gerçeklik olarak kabul görebilme ihtimaline sahiptir.[27] Doğası gereği içinde barındırdığı özgürlük unsuru nedeniyle ise, kabul edilmiş inanç dokusundan, gündelik hayattan ve okullarda ya da kiliselerde benimsenen değerlerden her an ayrılma tehdidinde bulunabilir. [28] Bu, aynı zamanda Platon'un da sözünü ettiği, seyircinin yanılsamaya inanması tehlikesidir ve bu nedenle tiyatro, "kürsülerden ve minberlerden öne sürülen gerçekliğin önceliğine karşı örtük bir tehdit"[29] oluşturabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında, tiyatronun ve tiyatrocuların tarih boyunca genel ahlaktan kopuk ve dolayısı ile tehlikeli kişiler addedilmiş oluşu veya tiyatronun bugün bile sıklıkla sansür ve baskı eşliğinde gündeme gelişi, tesadüf olmaktan çıkabilir. Burada bir yanlış anlaşılma durumu değil; daha ziyade, bir düşünsel pratiğin, inanç sisteminin veya toplumsal değerler toplamının, aksi yönündeki insan edimi ile çatışmasından türeyen bir gerilim hali mevcuttur.

Samuel Weber **Theatricality as Medium** [Mecra Olarak Teatrallik] başlıklı çalışmasında, Platon'un tiyatro karşıtı görüşlerine bir başka noktadan yaklaşır ve ilgi çekici tespitlerde bulunur. Weber, Platon'un mağara metaforunu "tikel bir tiyatro örneği", ya da "tiyatronun bir yorumlanışı" olarak nitelendirir.[30] Weber'e göre, Platon'un bir mağara olarak tasvir ettiği hayali durum sınırlı ve tanımlı bir mekânda geçmektedir (tıpkı bir sahnede olduğu gibi) ve Platon, bu mekândaki insanları hareketsiz ve tek yönlü bir bakış açısına sahip insanlar olarak konumlandırmaktadır (tıpkı seyirciler gibi). Weber'in bu yaklaşımında teatrallik kavramı, bir hayali durumun tasvir edilişi üzerinden değerlendirilmekte ve o hayali durumu tasvir etme eyleminin bizatihi kendisi, bir teatral edim olarak tanımlanmaktadır. Buna göre Platon, yanılsamayı hakikatin anlaşılmasını engelleyen sakıncalı bir durum olarak

[27] Barish, **The Anti-theatrical Prejudice**, s.79.
[28] **A.e.**
[29] **A.e.**
[30] Samuel Weber, **Theatricality as Medium**, Fordham University Press, New York, 2004, s.4.

tanımlayabilmek için bir başka yanılsama (hikayelendirme, benzetme ve soyutlama) kullanmıştır. Buradan hareketle Weber, teatral edimin sınırlarını şu şekilde genişletir:

> "Bir olay ya da olaylar dizisi, kapladığı alanı tamamen tarafsız(nötr) bir konuma indirgemeden gerçekleştiğinde, bu konum bir 'sahne' olarak ortaya çıkar ve bu olay dizileri teatral hadiselere dönüşür. (…) bu hadiseler asla tek seferlik veya sonsuz hadiseler değildir, aksine süreklilik arz ederler. Bu da onların ne geliştikleri mekânda süreğenleşebileceklerini ne de mekândan tamamen ayrılabileceklerini gösterir. O zaman, bu hadiselerin kelimenin tam anlamıyla gerçekleşmiş oldukları söylenebilir. Belli bir mekânda ve gelişir ve sona ererler -basitçe kaybolmazlar, ancak başka bir yerde tekrar var olurlar. Tekrarların yer değiştirmesinden bağımsız olarak, teatral etkinliğin tekilliğinden ne daha az ne de daha fazla bir şeydirler."[31]

Bu yaklaşımdaki teatralliğin kapsamı, yanılsamanın zaman, mekân ve hareketi kapsayan bağlamı ile onun her zaman ve her yerdeliğini görünür hale getirecek biçimde genişlemektedir. Buna göre teatrallik; tekil ama süreğen, mekâna özgü ama mekânda sıkışmayan ve devinim içerisinde belirip kaybolabilen bir insan edimi veya olaydır. Kendisini olumlayan yahut değilleyen görüşlerden bağımsız olarak, tamamen gerçektir.

Teatralliğin geniş anlam haznesi, kaynağını kavramın tarihsel süreç içerisinde birbirinden farklı biçimlerde yorumlanmasından almaktadır. Varlığı Klasik Çağ felsefesinde ve Orta Çağ ile Rönesans süresince gözlemlenebilen *Theatrum Mundi* metaforu, buna bir örnek olarak verilebilir. Theatrum Mundi, bütün dünyanın bir sahne, insanın ise bu sahnede bir oyuncu olması fikrine dayanır. İnsan yaşamını, seyircisi Tanrı olan bir sahnede yaşanan olaylar olarak özetler ve Roma tiyatrosundan Shakespeare'in Size Nasıl Geliyorsa'sına, Orta Çağ'daki moralite oyunlarından Cervantes'in Don Kişot'una kadar çok sayıda eser ve yapıtta bir karşılığı bulunur. Dolayısı ile Platon'un mağarasına benzer biçimde Theatrum Mundi metaforunda da gerçeklik ile yanılsama arasındaki bir gerilimin varlığından söz edilebilir. Tıpkı Platon'un mağarasında olduğu gibi, Theatrum Mundi düşüncesi de içinde yaşadığımız dünyayı bir yanılsama olarak nitelendirmiştir. Hakikati bu dünyadayken değil, ancak ölümden sonra gideceğimiz yerde kavrayacağımızı iddia ederek; bu dünyadaki

[31] **A.e.,** 7.

gerçekliği geçici ve sahte, öte dünyadaki gerçekliği ise kalıcı ve hakiki addetmiştir. Bu noktada teatral edim geçicilik ve sahtelik ile kuvvetli bir biçimde ilişkilenirken; hakikat ise, yaşarken asla edinemeyeceğimiz gizemli bir bilgiye dönüşür.

Sözü edilen geçicilik ve sahtelik vurgusu, teatralliğin rol kavramı ile ilişkilendirilişinde de gözlemlenebilir. Thomas Postlewait ve Tracy Davis'e göre tiyatrodaki rol edimi gündelik hayattaki karşılığı üzerinden ele alındıkça, teatrallik kavramı da varlığın toplumsal karşılığı ile giderek daha fazla özdeşleşmiş ve sosyal kimliğin icrası ile ilişkilenmiştir. Erwing Goffman'ın yaklaşımındaki rol tanımı, Postlewait ve Davis'in bu çıkarımına örnek teşkil eder. Goffman, "her insanın diğer katılımcılarla yüz yüze veya dolaylı irtibat kurmasını gerektiren bir toplumsal karşılaşmalar dünyasında yaşamakta" olduğunu ve "bu temasların her birinde kimi zaman 'rol' denilen şeyi canlandırdığını" ileri sürmüştür.[32] Goffman'ın bu yaklaşımı, rolün anlamını toplumsal hayatın karmaşık örgütlenmesini de içerecek biçimde genişletir. Bu kapsamdaki etkileşimin kapasitesi Goffman tarafından şu şekilde betimlenir:

> "Rollerin karşılıklı kabulü etkileşimler üzerinde kurucu bir etkiye sahiptir. Bir kişi başlangıçta bir rolle ortaya çıktıysa, o ve diğerleri, daha sonraki tepkileri de genelde bunun üzerine inşa ederler ve bir anlamda buna yapışıp kalırlar. Eğer kişi rolünü tamamen farklı bir noktaya taşırsa veya itibarını ve inandırıcılığını yitirirse işte o zaman karmaşa başlar; çünkü katılımcılar kendilerini artık elverişsiz olan eylemlere göre hazırlamışlar ve onlara bel bağlamışlardır."[33]

Goffman'ın bu çıkarımında rol kavramı, sosyal hayatın kurucu dinamiklerinden biri olarak ele alınır ve bu yolla teatrallik kavramını da kendi sözlüğüne dahil eder. Buradaki rol yapma edimi basitçe bir tiyatro icrası ile seyircisi arasındaki iletişimi açıklamak için de kullanılabilir, icracı-seyirci ayrımı olmaksızın gerçekleşen herhangi bir insan etkileşimini de ifade edebilir. Şüphesiz Goffman burada rol kavramını ikinci yaklaşım üzerinden değerlendirmiştir; ancak bu yaklaşımda, yanılsama ile gerçeklik arasındaki mesafenin oldukça kısaltılmış olduğu görülür. Bu

[32] Erving Goffman, **Etkileşim Ritüelleri,** çev. Adem Bölükbaşı, Heretik Yayınları, Ankara, 2019, s.15.
[33] **A.e.,** 22.

durum, yanılsama ile hakikatin sınırlarında -bir bakıma Theatrum Mundi metaforuna da benzeyen- bir muğlaklık yaratır ve bu türden bir muğlaklık, teatral edimin niteliğini de muğlaklaştırır. Postlewait ve Davis, sözü edilen muğlaklığı şöyle yorumlar:

> "Eğer tiyatro ve yaşam birbirinden ayrılamıyorsa, davranışlarımız bir dizi rolden ibarettir. Ve eğer sadece rol yapıyorsak, o zaman mimesis'in bir öz'ü de yoktur; hepimiz sahte bir idea'yı taklit etmek gibi kaçınılmaz bir durumda kalmışızdır."[34]

Buna göre; eğer *mimesis*in bir öz'ü yoksa, teatrallik kavramının da bir sabiti yoktur. Bu durumda teatralliğin anlamının herhangi bir yanılsama edimine veya fikrine verilen tepki ölçeğinde genişleyebilir veya daralabilir, olumlanabilir veya olumsuzlanabilir hale gelmesi doğal bulunabilir; çünkü kavramın kapsamı, sosyal düzenin rasyonelliği ile oyunsal edimin irrasyonelliğini aynı anda barındıracak denli genişletilmiştir. Bu anlam çokluğu içindeki teatrallik, gündelik hayatta rol yapmak, yalan söylemek, gerçek olmamak gibi olumsuz bir yanılsama biçimi olarak nitelenirken, tiyatroda ise bu yaklaşımın bir devamı olarak, inandırıcı olmayan rolün anlamsallığına karşılık gelmiş olabilir.

Bu noktadan hareketle, Pavis'in sözlüğünde *teatral* kelimesine atfedilen *seyirci üzerinde doğal olmayan bir etkiyi kolayca yaratmak amacıyla başvurulan yapaylık ve sahtelik*[35] ifadesinin gerekçesi ile ilgili bir çıkarsamada bulunulabilir. Bu ifade, kuramsal düzlemde hakikat ile yanılsama arasındaki gerilim ve bu gerilimi bir tehdit olarak algılayan düşünce sistemlerinden türemiş, gündelik hayat pratiklerinde ise yanılsamanın hakikate olan mesafesiyle ilişkilenmiş gibi görünmektedir. Nihayetinde bu durum, teatrallik kavramını da bu türden bir gerilim ve muğlaklığın peşine takmış ve anlam bağlamını tutarsız kılabilecek ölçüde çeşitlendirmiştir.

Maaike Bleeker **Visuality in Theatre: The Locus of Looking** [Tiyatroda Görsellik: Bakışın Mevkii] adlı çalışmasında, icracı-seyirci etkileşimini farklı bir kavram seti geliştirerek açıklar. Bleeker, tiyatro teorisinin esasen sahnelenen bedensel

---

[34] Davis & Postlewait, **Theatricality**, s.10-11.
[35] **Bkz.: ,** s.5.

gerçeklik ile değil, bedenlerin sahne üzerindeki birer kültür ürünü olarak konumlandırılmasıyla ilgilendiğini; bunun sonucunda ise, sahne üzerine yönelen *bakış*ın bir tür bedensizleşmeye uğramış olduğunu düşünür.[36] Bleeker'ın sözünü ettiği bu bedensizleşmeyi, görme ediminin tiyatrodaki temsiliyet koşulu ile ilişkilendirmek mümkündür; zira Fischer-Lichte'nin de belirtmiş olduğu üzere, tiyatroda sahne üzerindeki tüm somut göstergeler aynı zamanda birer temsil unsurudur ve hem kendi somut varlıkları bazında hem de işaret ettikleri varlık(lar) bazında bir anlama sahiptirler.[37] Dolayısı ile *bakış*, hem sahne üzerindeki bedeni hem de bu bedenin temsil ettiği gerçekliği aynı anda deneyimlemektedir. Bleeker, icracı – seyirci etkileşimini teatrallik terimi yerine görme ediminin fizyolojisiyle ilişkilendirir ve böylelikle "görme'nin her zaman idealler, değerler, ön kabuller, korkular ve arzulardan etkilendiği gerçeği"ni tartışmanın bir konusu haline getirir.[38] Bu kapsamdaki teatral etkileşimin araştırılması ise, Bleeker'ın "gören ve görülen arasındaki farkı silmeyi amaçlamayan, daha ziyade seyirciyi içeriye adım atarak eserin içinde pozisyon almaya davet eden" bir kavram olarak nitelendirdiği *odaklanma* terimi üzerinden gerçekleştirilir.[39] Bu yaklaşımdaki teatral nitelik hem odaklanma ediminin kapsamını hem de her bir seyircinin *bakış*larının birbirinden farklı ve özgün yönelimini içerecek biçimde açılımlanabilir ve teatrallik kavramını salt seyircinin görme yetisi ile değil, aynı zamanda düşünme ve değerlendirme yetisi ile odaklanma potansiyeli üzerinden tartışılabilir hale getirebilir. Böylece, teatralliğin farklı düşünsel gerilimlerden beslenen sübjektif, göreli ve yoruma açık yapısının anlaşılması kolaylaşabilir. Bu türden bir yaklaşım, tiyatrodaki modernist anti-teatral ivmenin incelenmesinde de kullanılabilir.

Anti-teatrallik fikri, 19.yy'dan itibaren ve modernist düşüncenin etkisiyle 20.yy'ı da kapsayan oldukça geniş bir zaman dilimi içerisinde hem tiyatronun ne'liğini tekrar tanımlamanın hem de yeni biçimsel estetik önermeleri adlandırmanın bir yolu olarak kullanılmıştır. Burada tiyatroda yanılsamayı olumlayan yaklaşım teatrallik

[36] Maaike Bleeker, **Visuality in Theatre: The Locus of Looking,** Palgrave MacMillan, Hampshire & New York, 2008, s.4.
[37] **Bkz.: ,** s:7
[38] Bleeker, **Visuality in Theatre**, s.18.
[39] **A.e.,** 28.

kavramı eşliğinde tariflenirken, yanılsamanın niteliğini tartışan yönelimler anti-teatrallik üzerinden tariflenmeye meyleder. Dolayısı ile, tiyatro karşıtlığı kadar tiyatronun yanılsamacı etkisine tepki olarak gelişen herhangi bir sav kendisini *anti-teatral* olarak konumlandırırken, teatralliğin *mimesis'*e temellenen bağıntısı da tiyatrodaki bir tür *fazlalık* durumunu ifade etmeye başlar.

Salt teatrallik kavramını değil, çağdaşı olan tiyatronun bizatihi kendisini abartı ve yapmacık olmasıyla eleştiren Nietzsche'nin görüşleri, bu yaklaşıma bir örnek teşkil edebilir. Nietzsche'ye göre tiyatro kabadır, kitleleri yönlendirmeye ve kandırmaya müsaittir ve tiyatro sanatı, elde ettiği seyirci beğenisini diğer sanatlara üstünlük taslamak için kullanmaktadır.[40] Kuşkusuz, Nietzsche bu söylemi ile Wagner'in bütüncül sanat yapıtı fikrini [Gesamtkunstwerk] yerme amacındadır; ancak yine de tiyatroyu yozlaşma ve popülarite ile ilişkilendirmiş ve teatrallik kavramına Pavis'in sözünü ettiği olumsuz anlamı doğrudan yüklemiş olur. Kendisinin tamamen "anti-teatral yaradılışta" [41] bir kişi olduğunu iddia ettiğinde ise, aslında teatralliğin abartı, sahtelik, yapaylık ve yozlaşma içeren olumsuz anlamına karşı bir duruş sergiler.

Michael Fried'ın ünlü anti-teatrallik savunusu ise, teatrallik kavramı ile modernist düşünceyi karşı karşıya getirir ve bir rekabet durumuna koşullar. Kaynağını Diderot'un konuya ilişkin görüşlerinden alan bu savda teatrallik, modernist sanatın kaçınması gereken bir *tehlike* olarak betimlenir. Sözü edilen savını resim sanatı üzerinden geliştirmiş olan Fried, tiyatro ile modernist resim arasında bir teatrallik ve görsellik savaşı bulunduğunu öne sürmüştür.[42] Buna göre, modernist sanat yapıtının merkezinde kendisini bir *bakış*ın varlığına mecbur bırakmaksızın görünür hale getirebilen ve bir hikaye ekseninde değil, gerçek bir durum özelinde şekillenebilen; böylelikle de kendine has bir varlık biçimi edinebilen bir yönelim yer almalıdır. Bu yönelime içkin sanat yapıtı, onu gören kişinin (seyircinin) varlığından özgürleşmeyi

[40] Friedrich Nietzsche, **Wagner Olayı: Nietzsche Wagner'e Karşı**, çev. M. Osman Toklu, Say Yayınları, İstanbul, 2004, s.43.
[41] **A.e.,** 62.
[42] Michael Fried, **Art and Objecthood: Essays and Reviews**, The University of Chicago Press, Chicago & London, 1998, s.160.

kendisine amaç edinir. Fried'a göre bu özgürleşme tiyatro sanatı için de gereklidir, çünkü tiyatro ile teatrallik arasında da "sanatın bizatihi kendisi ile ve farklı sanat türlerinin modernist diye tanımlanabileceği ölçüde bir savaş hali" mevcuttur.[43] Bu nedenle, tüm diğer sanat alanlarıyla birlikte tiyatronun da öz'ünü yanılsamayla kuşatan bu teatrallik olgusundan sıyrılması gerekmektedir. Yazar bu yaklaşımını Fransız resminde 1750'li yıllara dek gözlemlenebilen bir estetik yönelim ortaklığı üzerinden örneklendirmiştir. Fried'a göre bu dönemde, seyircinin resim karşısındaki varlığı giderek daha büyük bir önem arz etmiş ve resim sanatı ile dram sanatı giderek daha çok benzeşmiş, resim ile alımlayıcısı arasındaki ilişki giderek *teatralleşmiştir*.[44] Fried bu çerçeveye yerleştirdiği teatrallik kavramını, modernist sanatın terk etmesi gereken bir yönelim addeder.

Fried'ın bu görüşlerinin tiyatrodaki karşılığı, sahne ile seyir yeri arasına hayali bir dördüncü duvarın yerleştirilmesi biçiminde ortaya çıkar. Böylelikle, sahne üzerindeki eylemin izleyen(ler) orada değil (-miş) gibi bir illüzyonunu yaratmak ve sahnelemenin gerçeğe en yakın biçimine ulaşmak mümkün hale gelecektir. Anne-Britt Gran "The Fall of Theatricality in the Age of Modernity" [Modern Çağda Teatralliğin Çöküşü] adlı makalesinde, bu durumu "seyircinin teatrallikten koparılması" olarak yorumlar.[45] Buna göre, sanat yapıtının seyirciyi yok saymasını önceleyen eğilim teatralliğin çöküşü için biçimsel bir çözüm olmuştur ve sanat anlayışının modernist yeniden yapılanması sürecinde muazzam bir rol üstlenmiştir. Bu çöküşü teatralliğin kesintiye uğratılması olarak nitelemek de mümkündür, çünkü burada -her ne kadar sessiz ve edilgen bir konumda olsa da- sahne ile seyir yeri arasında tanıklık içeren bir ilişkisellik mevcuttur. Bu koşuldaki teatral edim, seyirci bakımından kesintili bir teatralliğin, sahnedeki insan(lar) ve olaylar bakımından ise, anti-teatral bir dışavurumun göstergesi olarak anlaşılabilir.

---

[43] **A.e.**, 163.

[44] Michael Fried, **Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot,** The University of Chicago Press, Chicago, 1988, s.93.

[45] Anne-Britt Gran, "The Fall of Theatricality in the Age of Modernity." İng.çev. Diane Oatley, **SubStance 31** The Johns Hopkins University Press, no. 2/3 (2002): 258. (Sözü edilen terim özgün İngilizce metinde "*de-theatricalized viewer*" olarak ifade edilmiştir.)

Buradan hareketle; Anne-Britt Gran tarafından teatralliğin çöküşü olarak nitelenen modernist anti-teatrallik fikrinin, tiyatro sanatı ve teatrallik kavramının ne'liği tartışmasında geri dönüşü olmayan bir yol ayrımı olduğu düşünülebilir; çünkü tarihin bu noktasından itibaren teatrallik kavramına salt tiyatro karşıtlığı üzerinden değil, yeni bir anti-teatral kavrayış üzerinden yaklaşılmıştır ve tam da bu nedenle teatrallik, kendi ne'liğinden çok karşıtının ne'liği üzerinden tartışılan bir kavram haline gelmiştir. Bu noktada Maaike Bleeker'ın teatralliği görme ve odaklanmayla ilişkilendiren açılımını doğrulamak da mümkündür; çünkü anti-teatral söylemde, teatral etkileşimi *görme*'nin sübjektif niteliği üzerinden şekillendiren çeşitli göreli yaklaşımlar mevcuttur. Bu görelilik içindeki teatrallik yapay, çoğul ve kitleye yönelik; anti-teatrallik ise gerçek, tekil ve bireye yönelik bir anlamsallığa doğru ilerler ve modernist düşünce ekseninde giderek kutuplaşır.

Martin Puchner, **Stage Fright: Modernism, Anti-Theatricality and Drama** [Sahne Korkusu: Modernizm, Anti-Teatrallik ve Dram Sanatı] başlıklı çalışmasında, modernist görüşteki anti-teatrallik savunusunun temelinde tiyatroya duyulan bir şüphenin yattığını belirtmiş ve modernizm içindeki kurucu anti-teatral dinamiği bir direniş biçimi olarak nitelendirmiştir.[46] Bu direnişin öznesi, tiyatrocuların bizatihi kendileridir. Puchner'a göre "anti-teatrallik terimine içkin olan olumsuzlama ve reddetme, tiyatronun feshedilmesi olarak değil, reddettiği şeye bağımlı olan ve bu nedenle reddini ölçülendirmeye çabalayan bir süreç" olarak anlaşılmalıdır.[47] Puchner teatrallik ile modernist anti-teatral düşünselliğin birbirinden beslenen karşılıklı bir etkileşim ekseninde geliştiğini savunur; buna göre anti-teatrallik düşüncesi, mecburi olarak teatrallik fikrinden türemekte ve bu dönemde tiyatro için tiyatroya karşı geliştirilen savunma mekanizmasının belkemiğini oluşturmaktadır. Puchner'ın görüşündeki modernist anti-teatrallik ahlaki bir Platoncu önyargıdan beslenmez; aksine, itirazlar büyük oranda "tiyatronun performans ile mimetik sanat biçimleri arasındaki gergin konumundan kaynaklanan belirli bir *mimesis* biçimi" üzerinde

[46] Martin Puchner, **Stage Fright: Modernism, Anti-Theatricality, and Drama**, The Johns Hopkins University Press, Baltimore & London, 2002, s.2.
[47] **A.e.**

yoğunlaşır.[48] Ancak *mimesis'*in biçimi, teatrallik kavramının algılanışı kadar anti-teatral karşı duruşun yorumlanışı ile de bağıntılıdır. Puchner ve Alan Ackerman'a göre, bu yorumsal edim şu şekilde devinmiştir:

> "Anti-teatrallik kesinlikle sadece tarihsel olarak olumsal bir tiyatroya değil, doğrudan tiyatroya karşı bir saldırıyı tanımlar. Ancak aynı zamanda, tiyatroya yönelik bu türden genel bir saldırı, çıkış noktasını tarihsel olarak spesifik bir tiyatro ediminin eleştirisinden alır ve buradan genel bir tiyatro anlayışı damıtır. (…) Örneğin Natüralist tiyatro için tiyatroyu temsil eden biçim melodramdır; Sembolist tiyatro ve opera için ise natüralizmdir."[49]

Ackerman ve Puchner'ın bu tespiti Maaike Bleeker'ın görmenin göreliliği tartışmasına eklemlendiğinde, anti-teatrallik savunusundaki neden-sonuç bağıntısı tespit edilebilir. Buna göre modernist yaklaşımda tiyatroya yapılan her karşı çıkış ve itiraz kendisinden bir önceki formun değillenmesi üzerine gelişirken, tiyatro hareketleri kendi değillemesini kendisinden türeten bir devinim hali edinmiştir. Buradan yola çıkarak, tıpkı teatrallik kavramı gibi anti-teatrallik fikrinin de anlam bağlamında bir çoğulluğun mevcut olduğu iddia edilebilir. Ayrıca, modernist anti-teatral yönelimin devamında gelişen avangart tiyatro hareketleri de bu içsel devinim haliyle ilişkilendirilebilir.

Sözü edilen anlam çoğullaşması; tiyatroda modernist anti-teatrallik savunusu ile onun karşısında duran tiyatronun teatralleştirilmesi çabalarının, uygulama bazında karşılık bulduğu yaratıcı bir çeşitliliğin doğmasına da yol açmıştır. Natüralizm, Sembolizm, Dadaizm, Fütürizm ve Ekspresyonizm gibi farklı başlıklar altındaki farklı sanat manifestoları kadar Stanislavski, Meyerhold, Piscator ve Brecht gibi farklı uygulayıcıların; tiyatronun ne'liği, kapsamı, kitleler üzerindeki sosyolojik ve politik kuvveti, seyircisi ile ilişkilenme biçimi ve estetik değerine yönelik geliştirdiği onlarca önerme üretilmiştir. Avangart tiyatronun modernist anti-teatral gerçekçiliğe tepkisi, geleneksel teatral biçimleri *öz* olarak kabul etmek ve bu öz'den türetilmiş yeni

---

[48] **A.e.,**5.

[49] Alan Ackerman & Martin Puchner, "Introduction: Modernism and Anti-Theatricality", **Against Theatre: Creative Destructions on the Modernist Stage**, Palgrave Macmillan, Hampshire, & New York, 2007, s.12-13.

biçemler arayışına girmek yönünde olmuştur. Artaud, Grotowski, Brook, Barba ve Mnouchkine gibi uygulayıcılar bu yönelimin başını çeker. Ayrıntılı incelemesi çalışmanın bir sonraki bölümü olan 'Teatrallik ve Sahneleme' başlığı altında gerçekleştirilen bu çeşitlilik hem teatrallik kavramına hem de kavrama içkin yaklaşım farklılıklarının modern dönemden itibaren edindiği yaratıcı kapsama örnek teşkil eder.

Bu gelişme ve yaklaşımlardan yola çıkarak, teatrallik kavramının önce modernist anti-teatral söylemin gelişimi ile, sonrasında ise bu gelişimden türeyen çok çeşitli karşıt tutumların ortaya çıkması ile dönüşmüş olduğunu iddia etmek mümkündür. Ancak nihayetinde bu çok çeşitliliğin, kavramın anlamını bulandırdığı da görülebilmektedir. Postlewait ve Davis, tam da bu noktada kavramın anlamsallığına bilinçli bir müdahalenin gerçekleştirildiğini iddia eder. Bu iddiayı şu şekilde dile getirir:

> "(…) gerçekçiliğe karşı modernist alternatiflerin zaferi göz önüne alındığında, birçok drama eleştirmeni ve tiyatro akademisyeni, teatrallik kavramını uzun ve olumsuz mirasından geri almaya ve yeniden yapılandırmaya karar verdi.(..) Bunu yaparken, eleştirmenler ve akademisyenler iki önemli hamle gerçekleştirdiler. İlk olarak, tiyatro karşıtlığının ahlaki çağrışımlarını bir kenara bıraktılar. İkincisi, teatrallik fikrini yeni modernist gelişmelerle sınırlamak yerine -ki bu kavram artık olumlu olsa da hala muhalif bir konfigürasyona sahipti- onu herhangi bir yer ve zamandaki herhangi bir dramatik performansın temel niteliklerini tanımlamak için kullanılabilecek, tanımlayıcı bir terim olarak belirlediler. Böylece teatrallik fikri, asgari bir 'sahnelenebilirlik' standardını karşılayan performans özelliklerini tanımlamak için kullanılabilecekti.[50]

Postlewait ile Davis'in bu yorumunda, teatrallik kavramının bir yandan tiyatroya yeniden temel teşkil eden, öte yandan da göstergebilimsel bir anlamsallığa doğru ilerleyen anlam kayması görünür hale gelebilmektedir. Buna göre modernist anti-teatral söylem sonrasında, teatralliğin yeniden olumlanmasına yönelik bir yönelim ortaklığı ve teatrallik kavramını yeniden tiyatronun öz'ü ile ilişkilendirme çabası fark edilebilir. Ancak anlamsallığın bu biçimde ve görece özgürleştirilmesinin, onu sabitlemek yerine daha da değişken hale getirdiği de düşünülebilir.

[50] Davis and Postlewait, **Theatricality**, s.21.

Süreyya Karacabey, "Modern Sonrasında Dramatik Metinler" başlıklı makalesinde teatrallik kavramının bu bağlamsal değişimini, tarihsel avangartlar döneminde ortaya çıkan "tiyatronun tiyatrosallaştırılması" düşüncesinin devamı olarak nitelendirmiş ve kavramın, bu dönemden itibaren "tiyatronun kendine özgü araçlarına işaret etmek amacıyla" kullanılageldiğini vurgulamıştır.[51] Karacabey'e göre, bu araçların gündeme getirilişi "tiyatronun seyirciyle etkileşimi içine alan yeni işlevi" ile 'şimdi' ve 'burada'lık özelliğinin ifadesi olarak belirginleşmiş ve teatrallik kavramını "edebi ve geleneksel temsil estetiğinin taşıyıcısı olan drama (dram sanatına) karşı çıkış" argümanı olarak konumlandırmıştır.[52] Böylelikle modernist anti-teatral söylem tiyatrodaki hakim konumunu yitirirken, tarihsel avangart üretimler metinden önce aksiyonu ve dilsel kurgudan önce ritmik yapıyı konu edinen bir teatrallik iddiası ile yola çıkabilmiştir. Teatrallik kavramı ise, performans ögesinin sözü edilen biçimselliğe temel teşkil ettiği yeni arayışların ifadelendirilmesinde kullanılan bir anlamsallığa evrilmiştir.

Sözü edilen yeni arayışlar, performansın bir temsil biçimi olarak kendisini tiyatrodan ayırdığı 70'li yıllardan itibaren fazlasıyla çeşitlenir. Performans ediminin ritüelistik etkinlik ve gündelik eylem ile eş zamanlı biçimde ilişkilendirilebilmesi, performansın teatralliğinin hem gündelik hayattaki bir performans edimini ifade etmek için hem performativiteyi olumlamak için hem de sahne üzerindeki bir performansın yorumlanışında, bağlamı kullanılma amacına göre değişebilen bir anlam haznesi edinmesine yol açar. Dolayısı ile, kavramın tiyatro sanatına ait bir sabitin değil, insan eylemini konu edinen herhangi bir değişkenin değeri olarak anlaşılması mümkün hale gelir.

Marvin Carlson'a göre performans tiyatrodan iki temel noktada ayrışmaktadır. Bunlardan birincisi "belli zihinsel durumları tetiklemek için birtakım uç bedensel durumlar kullanmaya çalışmak", ikincisi ise "gerçeğin, tiyatronun 'yapış yapış' yanılsamacı dünyası tarafından değil, bu uç bedensel eylemler tarafından

[51] Süreyya Karacabey Çelik, "Modern sonrasında dramatik metinler Dramatic Texts in Postmodern Period". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi** 15 (2003):36.
[52] **A.e.,** 37.

paylaşılması"dır.[53] Burada performans kavramının da tarihsel olarak modernist anti-teatral yönelime benzer bir tiyatro karşıtlığı içinde bulunma ihtimali akla gelir, çünkü tiyatronun teatralliği yine yapaylık, sahtelik ve yanılsamaya koşullanırken, performansın teatralliği bedenin varlık sınırlarını zorlayan eylemlerle kendisini *mimesis*'ten uzaklaştırarak hakikat iddiası edinen bir seyre sahiptir. Ancak Carlson'a göre performansın tiyatroyu reddi o kadar da kolay olmamıştır, zira "bir eylemi izleyen seyircinin varlığı, kaçınılmaz olarak tiyatroyu çağrıştırmaktadır.[54]

Erika Fischer-Lichte ise, performansın teatralliğini "özdevinimli feedback [geri bildirim] döngüsü" adını verdiği bir etkileşim biçimi üzerinden açıklar.[55] Buna göre, tiyatroda sahne ile seyir yeri arasında birbirini etkileyen ve birbirinden etkilenen bir geri bildirim döngüsü halihazırda mevcuttur; ancak performansta, bu döngüdeki ilişkisellik yorumlamadan çok deneyimleme üzerine kuruludur. Burada "kendisinden ve alıcıdan bağımsız bir varoluş kazanan bir sanat eseri yerine, var olan her şeyi içine alan bir olay" yaratılmıştır.[56] Böylelikle, gösteren ile gösterilen arasındaki etkileşimin kapsamı sonsuz bir eylemsellik ihtimaline (tanıklık, duygulanım, müdahale etme, müdahil olma, rol değişimi vb.) evrilir ve performans, sonuçlarını önceden tahmin etmenin olanaksız olduğu bir *olay* olarak ortaya çıkar. Bu kapsamdaki teatral edim, eyleyici ve izleyicinin birlikte kurguladığı yaratım sürecinin her aşamasını kuşatabilmektedir. Bu noktada performansın teatralliğini icracı ile seyircisi arasındaki mesafeden yola çıkarak açıklamak imkansız hale gelir; çünkü biçim bu mesafenin yitirilmesi üzerine geliştirilmiştir.

Tüm bu görüş, yaklaşım ve düşünsel pratikler, teatrallik kavramının anlam bağlamındaki genişliğin gerekçeleri ile, kavrama aynı zamanda hem olumlu hem de olumsuz değer atfedilişini tekrar değerlendirmeyi gerekli kılabilir. Görünüşe göre; teatrallik kavramı tiyatro sanatının kapsamını ve içeriğini belirlemede kullanılırken,

---

[53] Marvin Carlson, **Performans: Eleştirel Bir Giriş**, çev. Beliz Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2013, s.159.
[54] **A.e.**, 161.
[55] Erika Fischer-Lichte, **Performatif Estetik**, çev. Tufan Acil, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2016, s.93.
[56] **A.e.**, 23.

bu kapsamın ve içeriğin her yorumlanışında yeni bir anlam katmanı edinmiştir. Bu çok katmanlılık durumu ise, kavramın anlamını spekülasyona açık hale getirmiş ve onu tutarsız kılmıştır.

Tiyatronun Aristoteles ile Platon'un karşıt görüşlerinden türeyen düşünsel tarihi, tiyatro ile tiyatro karşıtı görüşler arasındaki çatışmanın bir tarihi olarak da okunabilir. Bu noktadan bakıldığında çatışma unsuru, tiyatro sanatının kendisini içinde bulunduğu toplumsallığa *göre* veya ona *karşı* durarak konumlandırma gayreti ile ilişkilendirilebilir. Teorik anlamı ile teatralliğin bu konumlandırmayı açıklamak için kullanılan temel terim olarak ele alındığı düşünülürse; kavramın anlam bağlamındaki değişkenlik, tutarsızlık ve dikotomiye bir açıklık getirilebilir. Burada kavramın, koşulu insan hayatına, toplumsallığına ve gerçekliği algılayışına göre değişkenlik gösteren bir devinimi mevcuttur. Bu devinim içerisindeki teatralliğin anlamsallığı ise, kavramın hem kendi ne'liği hem de karşıtının ne'liği ekseninde şekillenmiştir. Anti-teatral yaklaşım Platon'un savında tiyatroyu değillemenin yolu olarak ortaya çıkarken, modern dönemde ise, belirli bir biçimdeki tiyatroyu değillemenin anahtar sözcüğü olarak belirginleşmiştir. İki yönelimde de esas alınan temel olgu hakikatin keşfidir ve yorumsallık, hakikatin kavranışına bağlı olarak devinmiştir. Teatrallik kavramının tutarsız ve çelişkili anlamsallığı içinde sabit kalan yegane unsur, bu devinimin bizatihi kendisi olabilir.

Bu devinim hali nedeniyle kavramın kendi bağlamı üzerinden açıklanamaz hale geldiği noktada, anlam tekrar tiyatrosal *öz* ile ilişkilendirilmiş ve asgari bir sahnelenebilirliğin ifadesi addedilmiştir. Ancak bu kez de bağlamın sahneleme pratiğindeki farklı yönelimlerle genişlemesi durumu söz konusudur. Performansın teatralliğinin tespitinde ise, bu genişleme sahnelemenin alanından da taşarak gündelik hayatın fenomenolojisiyle ilişkilenmiştir. Böylelikle, kavramın daha önce sözü edilen anlam karmaşası ve her şeyin anlatılmasında kullanılabilirliği meydana gelmiş olur.

Sözü edilen karmaşa salt kavrama yüklenen anlamsal çeşitlilik üzerinden değil, aynı zamanda anlamın içinde devindiği tiyatro pratiklerinin farklı yaklaşımları üzerinden gelişmiştir. Tiyatronun biçimsel ve estetik gelişimi, teatrallik kavramına

yaklaşımı ve dolayısı ile elde edilen sonucu değiştirip dönüştürmüştür. Bu nedenle ve teatralliğin tümel bir şekilde açıklanmasından önce, sahnelemenin teatrallik kavramı üzerindeki etkisinin ayrı bir başlık altında incelenmesi gerekmektedir.

1.1.2. Teatrallik ve Sahneleme

Teatralliğin kavramsal anlamı ne denli kapsamlı bir devinimden geçtiyse, seyreden ile seyredilen arasındaki etkileşimi konu edinen anlamsallığı da aynı şekilde bir devinim geçirmiştir. Bu devinimin gelişimi çizgisel değildir. Tarihsel süreç içerisinde teatralliğin düşünsel ve biçimsel karşılıkları birbirinden etkilenmiş ve birbirini etkilemiş, kuramsal ve felsefi düşünce teatral biçimi, teatral biçim ise kuramsal ve felsefi düşünceyi değiştirip dönüştürmüştür. Dolayısı ile ve teatrallik kavramının geçirdiği estetik ve biçimsel dönüşümün açıklığa kavuşturulabilmesi adına, bu başlık altında tiyatronun biçimselliğine ait nirengi noktaları ve bir dönüşüme işaret eden temel gelişim aşamaları incelemeye alınmıştır.

Bilindiği üzere, tiyatronun biçimselliği M.Ö.4.yy. Atina'sında *Dithyrambos* şarkılarını seslendiren koronun formundan türemiştir. Bir oyuncunun korodan ayrılarak onunla diyaloğa girmesi, bilinen tiyatronun ilk örneğidir. Bunu oyuncu sayısını birden ikiye çıkaran Aiskhylos ve ikiden üçe çıkaran Sophokles izlemiş ve nihayetinde tiyatro icrası, ayrı bir temsil biçimine evrilmiştir.

M.Ö. 3. ve 4.yy. Atina'sında tiyatro, her şeyden önce tanrı Dionysos adına düzenlenen törenlerin bütün polis [şehir] tarafından kutlandığı dini bir bayram olarak işlevlenir. Oyunlar eski Yunan mitlerini sadece temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda onları o günün koşulları içindeki politik ve sosyolojik gelişmeler ekseninde düşünsel açıdan tartışır. Bu tartışma ortamı, bir yarışma atmosferi içinde yaratılır. Oyunlar çekilişle belirlenen bir hakem toplamı tarafından izlenip değerlendirilir ve birinci gelen oyuna itibarlı bir ödül verilir. Dolayısı ile bu organizasyon içindeki seyirci kitlesi, sahnelenen oyunun hem seyircisi hem sanat hamisi hem de hakemi olarak

konumlanmaktadır.[57] Seyirci, hoşlanmadığı oyunculara kurutulmuş meyve fırlatabilir, bağırarak yorumda bulunabilir, ıslık çalabilir, tıslayabilir, ya da ayaklarını tahta sıralara vurabilir.[58] Etrafındaki seyircilerin verdiği tepkiden etkilenebilir ya da bir tepkiyi tetikleyebilir. Bu tepkisellik jüriyi de etkileyebilir ve yarışmanın nihai sonucunu değiştirebilir. Tüm bu nedenlerle, antik tiyatro seyircisi tiyatronun aktif bir parçası ve 'şimdi' ve 'burada' gerçekleşen eylemselliğin mevcudiyet koşulu olarak yer tutar.

Temsiller dağ yamaçlarına kurulu geniş ve eğimli bir açık alanda, bir günün doğumundan akşamına dek süren bir zaman dilimi içerisinde ve binlerce kişilik bir seyirci kitlesi tarafından izlenir. Tiyatrolar *cavea* adı verilen yarım daire biçiminde bir seyirci alanına sahiptir ve *theatron* [seyir yeri] ile *skene* [sahne] arasında orkestra bölümü yer alır. Bu form, sahne ile seyirci arasındaki büyük bir mesafeyi de beraberinde getirir. Sahne üzerindeki oyuncular ve koro, hikayenin bu uzak mesafeden bile anlaşılabilmesini sağlayan kıyafetler giyer ve büyük masklar takarlar. Bu nedenle sahnedeki görsellik, gündelik yaşamdakinden oldukça farklıdır. Egon Friedell **Antik Yunan'ın Kültür Tarihi** adlı çalışmasında, mevcudiyetin bu biçiminde temsil edilen şeyin "insanlar değil birer görüntü, simge, benzetme ya da gölge" olduğunu ve "tragedya sanatının gerçeğin kalıplarına sokulmaktan bu sayede korunduğunu" ileri sürmüştür.[59] Antik tiyatroda ses ve ritm, en az görsel anlatım kadar önem arz eder. Tiyatronun mimari formu sesin doğal yayılımına imkan vererek, akustiği sağlayacak şekilde oluşturulmuştur. Romalı Mimar Vitruvius, sesin oturma yerleri arasındaki nişlere yerleştirilen tunç kaplar sayesinde en arka sıraya dek ulaşabildiğini iddia etmiştir.[60]

[57] Claudia Guerrini, "Yunan Tiyatrosu", **Antik Yunan**, Ed. Umberto Eco, çev. Leyla Tonguç Basmacı, Alfa Yayınları, İstanbul, 2012, s.825.
[58] Erika Fischer-Lichte, "Klasik Tiyatro", **Tiyatro Tarihi**, Ed. David Wiles & Christine Dymkowski, çev.Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı yayınları, İstanbul, 2019, s.109.
[59] Egon Friedell, **Antik Yunan'ın Kültür Tarihi,** çev.Necati Açа, Alfa Yayınları, İstanbul, 2014, s.208.
[60] Vitrivius, **Mimarlık Üzerine On Kitap,** çev. Suna Güven, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara, 2005, s.105-107.

Bu sosyal ve fiziki olanaklar içerisindeki teatrallik, icracı ile seyircisi arasında bugünkü tiyatro formundan oldukça farklı bir etkileşim biçiminin oluşmasına yol açmış olmalıdır. Yine Friedell'e göre;

> "Yunan tragedyasında gün, mevsim, hava durumu, kır manzarası, 'burası' diye bir şey yoktur: İşte o ünlü mekân birliği budur. Zaman birliği ise, ruhsal yaşamın gelişim, eylem ve ara eylemden yoksun olmasıdır. (…) Söylen tasavvur edilemeyecek kadar uzak bir geçmişteki gerçekdışı bir evrende olup biter, yani asla gerçekleşmez; ama aynı zamanda şimdi olup bitmektedir, hemen şimdi, hem de araya set çekilmesine izin vermeyecek ürkütücü bir yakınlıkta."[61]

Friedell'in açıklamasındaki teatral biçim, temsilin seyircinin gözleri önünde ve seyircinin imgelemi eşliğinde gelişen bir karşılıklı mevcudiyet halini açıklamaktadır. Bu hal ve durum içerisindeki seyretme edimi, sahnedeki hikayenin 'oluş'una tanıklık içerir ve dahası, seyirciyi bununla henüz oluşmakta iken etkileşime geçirir. Bu teatralliğin gelişiminde, tiyatroya yüklenen toplumsal işlev de çok büyük bir role sahiptir. Susan Bennett **Theatre Audiences** [Tiyatro Seyircisi] başlıklı çalışmasında, salt Antik Yunan tiyatrosunun büyüklüğü ile kent içinde kapladığı hacmi gözlemleyerek, tiyatronun Atina'daki sosyal, toplumsal ve siyasi yapılanmayla ne kadar iç içe geçmiş olduğunu anlayabileceğimizi savunur.[62] David Wiles ise **Tragedy in Athens** [Atina'da Tragedya] başlıklı çalışmasında, Yunan tiyatrosunun halihazırda var olan bir mekânsal ilişkiler ağı içerisinde oluştuğunu ve bu ağın bir karşılığı olarak geliştiğini iddia eder.[63] Buradan hareketle, antik Yunan seyircisinin o günkü toplumsallığın salt kültürel değil, aynı zamanda sosyal ve politik bir belirteci olduğu söylenebilir. Dolayısı ile teatral biçim de salt icranın kendisi üzerinden değil, aynı zamanda icraya atfedilen dini, siyasi, kültürel ve sosyolojik değerler ekseninde şekillenmiştir.

Bu dönem tiyatrosunun çok katmanlı işlevselliği, teatral yapının bu işlevlerin tümünü birden kapsayabilecek biçimde gelişmesine yol açmıştır. Dolayısı ile metin

---

[61] Friedell, **Antik Yunan'ın Kültür Tarihi,** s.211-212.
[62] Susan Bennett, **Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception 2nd Edition**, Routledge Group, London&New York, 2006, s.18.
[63] David Wiles, **Tragedy in Athens: Performance Space and Theatrical Meaning**, Cambridge University Press, Cambridge, 1997, s.4.

yapısı, anlatım biçimi ve zaman-mekân kullanımı da buna göre öznelleşmiştir. *Koro*nun varlığı, bu öznelliğin en belirgin göstergesidir. Friedell'e göre; koro antik Yunan tiyatrosunda dramın ve yaşamın anlamıdır, hikaye kahramanlarını kıyasıya eleştiren halkın sesini temsil eder.[64] Claudia Guerrini ise, Antik Yunan tiyatrosunda bireyin talep ve arzularını oyuncunun, toplumsal ve dini değerlerin sözcülüğünü ise koronun üstlendiğini belirtmiştir.[65] Buna göre koronun, icrayı seyirciye açıklamak, seyirci adına değerlendirmek ve seyirci için yorumlamak işlevlerini yürüterek, teatral etkileşimin önemli bir parçasını oluşturduğu söylenebilir.

Koronun sahip olduğu bu teatral işlev, metin yapısı tarafından da desteklenir. Metinlerdeki oyun kişileri salt eylemlerinin icracısı değil, aynı zamanda eylemi seyirciye haberleyen, yorumlayan ya da değerlendireni olarak konumlanırlar. Örneğin David Wiles'a göre *haberci* figürü, seyirciye geçmişte gerçekleşmiş bir olayı dinleyen diğer oyun kişilerinin tepkisini gözlemleme imkanı sunmaktadır.[66] Emily Allen-Hornblower ise **From Agent to Spectator** [Temsilden Seyirciye] başlıklı çalışmasında, bu konumlanışın "Agents-Turned-Spectators"[67] [seyirciye dönüşen fail] veya "Murderers-Turned-Messengers"[68] [elçiye dönüşen katil] gibi etkileşim biçimleri üzerinden sağlandığını iddia etmiştir. Bu metin yapısı seyirci için bir iç seyir konumu daha üretmekte ve seyircisine "karakterlerin kendi eylemlerine ilişkin görüşlerini kısa bir süre için görme ve hatta benimseme" fırsatı tanımaktadır.[69] Allen-Hornblower'a göre bu teatral etkileşim içerisindeki seyirci, oyun karakterlerinin eylem öncesi ve sonrasındaki yaklaşım farklılığını gözlemleyebilmekte ve bu yaklaşım ayrımlarını, farklı anlayışların gün ışığına çıkması olarak deneyimleyebilmektedir.[70]

Tüm bu çıkarsamalardan hareketle, antik Yunan tiyatrosunun seyircisi ile güçlü bir teatral etkileşim yaratabildiğini öne sürmek mümkündür. Tiyatronun dini ve

[64] Friedell, **Antik Yunan'ın Kültür Tarihi**, s.210.
[65] Guerrini, "Yunan Tiyatrosu", s.825-826.
[66] Wiles, **Tragedy in Athens: Performance Space and Theatrical Meaning**, s.114-115.
[67] Emily Allen-Hornblower, **From Agent to Spectator: Witnessing the Aftermath in Ancient Greek Epic and Tragedy,** Walter de Gruyter GmbH, Berlin & Boston, 2016, s.4.
[68] **A.e.,** s.12.
[69] **A.e.,** s.7.
[70] **A.e.,** s.176.

politik işlevi, bu etkileşimin gelişimini desteklemiş ve etkisini genişletmiştir. Bilinen tiyatro sanatının en ilkel formundaki bu canlı ve yaratıcı bir aradalık kurgusu, sonraki yüzyıllarda bazen benimsenmiş bazen ise reddedilmiş, ancak her yeni biçimsel önerme için arzu edilen bir etkileşim kuvveti olagelmiştir.

Büyük oranda Antik Yunan metinlerinin yeniden sahnelenmesi üzerine kurulmuş olan Roma tiyatrosunda ise, teatral edim hem biçim hem de içerik açısından oldukça farklı bir yapılanma içine girmiştir. M.Ö.1.yy. ile M.S.1.yy. arasını kapsayan bu dönemde, tiyatro etkinlikleri bir yarışma atmosferi içerisinde gerçekleştirilmez. Sahne önündeki orkestra bölümü kaldırılır ve oturma düzeni, seyircinin toplumsal statüsüne göre değişkenlik gösterecek biçimde yeniden organize edilir. Antik metinler çevrilirken uyarlama ve parodileştirme yolu ile adaptasyona tabi tutulur ve bu sırada, metinlerin teatral niteliği büyük oranda değişir. Böylelikle Roma tiyatrosu, kaynağını aldığı antik Yunan tiyatrosunu başka bir tiyatroya dönüştürür. Bu nedenle Roma tiyatrosunun teatralliği, antik tiyatronun teatralliğinden apayrı bir teatral biçim olarak nitelenebilir. Antik Yunan'da tiyatro toplumsal yapının belkemiği bir etkinlik ve uygulayıcıları da saygın ve onurlu kişiler olarak görülürken, Roma dönemindeki tiyatro salt bir eğlence biçimine evrilmiş ve tiyatrocular toplumsal yapının dışına itilmiştir. Jonas Barish, bu farklılığı, Roma döneminde din ve tiyatro arasındaki bağıntının giderek zayıflamış oluşuna bağlar.[71] Barish'a göre dini ve politik işlevin yitirilmesi sonucu tiyatro, toplumsal hayata katkısı bulunan bir etkinlik olmaktan çıkmış ve tiyatrocular genel ahlaki yapının dışında bırakılmıştır.[72]

Tiyatronun toplumsal işlevindeki bu değişim, çevrilen metinlerin farklı bir yönde düzenlemesine yol açmıştır. Mario Erasmo, **Roman Tragedy: Theatre to Theatricality** [Roma Tragedyası: Tiyatrodan Teatralliğe] başlıklı çalışmasında bu dönem yeniden sahnelenmek üzere ele alınan antik Yunan metinlerinin, "güncel insanlar ile mitolojik karakterler arasında, güncel olaylarla mitsel hikayeler arasında ve güncel sahneleme ile bunun eski biçimleri arasında bir bağıntı üretmeye vesile

[71] Barish, **The Anti-theatrical Prejudice**, s.41.
[72] **A.e.,** s.42.

edildiğini" belirtir.[73] Bu durum, seyircinin gerçekliği ile sahne üzerindeki gerçekliğin birbiri ile sürekli bir karşılaştırma halinde gelişmesine yol açmış ve seyirciyi, retorik ile realite arasında bir ayrım yapmaya zorlamıştır. Sahneleme ise, realiteyi yansıtmak yerine gerçekçi olmayan bir biçimde anlaşılabilir kılan insan deneyimi üzerinden şekillendirilmiştir.[74] Erasmo bunu "tragedyanın teatralleştirilmesi: metatragedya" olarak tanımlar ve bu teatral biçim hakkında şunu söyler:

> "Oyuncuların teatralize edilmiş sahne aksiyonu kendi (gündelik) algılarıyla yarıştığında, seyircinin rolü de izlemekten tanık olmaya evrilerek sahnedeki dramatik illüzyonun anlaşılmasını ve ima edilen dramatik anlamın yorumlanmasını zorlaştırır. Seyirci tiyatro ve realite arasında ayrım yapamadığında, katharsis'in yerini kafa karışıklığı alır."[75]

Erasmo'nun sözünü ettiği kafa karışıklığı, gerçeklik ile yanılsamanın ayrıştırılamaz hale gelişinden kaynaklanmaktadır. Bu biçim içinde teatral olan gündelik hayata, gündelik hayat ise teatral olana sızabilmekte; oyun alanı ile gerçek yaşam alanı birbirine karışabilmektedir. Roma tiyatrosundaki bu karmaşa, günün sonunda teatral edimin bizatihi kendisine yüklenen anlamsallığı nötralize etmiş ve Erasmo'nun deyimiyle tiyatroyu "dönüp dolaşıp başladığı yere getirmiş"tir.[76]

Orta Çağ ve Rönesans dönemi, Antik Yunan ve Roma metinlerinin baştan çevrildiği, uyarlandığı ve çeşitli biçimlerde sahnelemeye adapte edildiği bir diğer zaman dilimi olarak belirginleşir. Dolayısı ile ve özellikle batı tiyatrosunda bu dönemin teatralliği, geçmişe ait referansların yeniden üretime kaynaklık etmesiyle şekillenmiştir denilebilir. Bu zaman diliminde halihazırda varlığını sürdürmekte olan geleneksel teatral biçimlere (Commedia dell'Arte, hikaye anlatıcılığı, mim, sirk gösterimleri v.b.) ek olarak; gezici sokak tiyatroları gibi tiyatronun eğlence amaçlı örnekleri yahut moralite oyunları gibi dini eğitim amaçlı didaktik örnekleri oluşmuş ve gelişmiştir. Ancak tiyatronun teatralliğinin dönüştürücü gelişim basamaklarından biri; 17. yy'a gelindiğinde, Britanya Krallığı'ndaki 'Geç Rönesans' olarak da tabir

[73] Mario Erasmo, **Roman Tragedy: Theatre to Theatricality**, University of Texas Press, Austin, 2004, s.4.
[74] **A.e.,** s.14.
[75] **A.e.,** s.122.
[76] **A.e.,** s.139.

edilen Elizabeth döneminde gerçekleşmiştir. Bu dönemde, tiyatronun teatralliğine etkileri günümüze yansıyan yazınsal önermeler getirilir. Büyük oranda çeviri metin kullanımından vazgeçilerek güncel eserlerin üretimine odaklanılan bu sürecin en önemli eserleri ise, William Shakespeare'e aittir.

Shakespeare metinlerinde sözcüklerin kendine has şiirsel ve çift anlamlı kullanımı, teatral etkileşimi bir keşif oyununa dönüştürür. Mekân geçişleri, imgelem, atmosfer, içsel dinamikler ve aksiyon devinimi, sözcüklerin etrafında oluşturulur.[77] Elizabeth dönemi tiyatrosunda bugün kullandığımız anlamdaki 'karakter' henüz ortaya çıkmamıştır, yani sahne üzerindeki rol kişileri bir kişisel geçmişe ve bu geçmişten türeyen psikolojik ön gerilimlere sahip değildirler. Ancak Shakespeare'in hemen hemen tüm oyunlarında, rol kişisinin seyirciye açık bir biçimde, ama kendi kendine konuştuğu monologlar yer almaktadır. Bu monologlar sahne üzerindeki eylemin icracısı tarafından değerlendirildiği ve bilinmeyen yönleriyle seyirciye açıldığı bir içsel paylaşım katmanı yaratır. Böylelikle seyirci, eylemin ve sahne üzerindeki olası eylemlerin rol kişisi tarafından canlı bir şekilde hayal edilişine ve kurgulanışına tanıklık edebilir. Eyleme geçişi ve eylemin sonuçlarını ise, yine rol kişisinin edimi üzerinden takip edebilir. John Russel Brown, **Shakespeare and the Theatrical Event** [Shakespeare ve Teatral Etkinlik] adlı çalışmasında buradaki performansın baskın etkisinin, oyun kişilerinin hayali duyguları eyleme dökmesi üzerinden yaratıldığını belirtmiştir.[78] Brown'a göre aksiyonun kaynağını bu tek yönlü duygulanımlardan alması, sahnenin seyirci tarafından hızla anlaşılmasını sağlamakta ve seyirciyi tepki vermeye teşvik ederek izleyen-izlenen arasındaki empati duyusunun gelişimine katkı sunmaktadır.[79]

16-17.yy. koşullarındaki tiyatro, genellikle öğleden sonraki saatlerde başlayan ve hava kararmadan önce sonlandırılan bir etkinliktir. Oyun esnasında şarap, bira, fıstık, tütün ya da oyun kitabı satıcıları seyircilerin arasında dolaşır.[80] Seyircilerin

[77] John Russell Brown, **Shakespeare and the Theatrical Event**, Palgrave Macmillan, Hampshire and New York, 2002, s.52.
[78] **A.e.,** s.86.
[79] **A.e.,** s.95-96.
[80] Oscar G. Brockett, **Tiyatro Tarihi**, haz.İnönü Bayramoğlu, Dost Kitabevi, Ankara, 2000, s.193.

performans sırasında kalkıp yerlerini değiştirmesi, bazılarının doğrudan sahnenin içine oturması, ya da performans sırasında oyuncuyla konuşması normal kabul edilir.[81] Brown, bu dönemin tiyatro seyircisi için şunları söyler:

> "(Elizabeth dönemi) seyircisinin yaşadığı deneyim insanların günlük yaşantısından çok daha iletişimli ve çeşitliydi, çünkü tiyatrodayken kendilerini aşina oldukları toplumsal statü ve geçim seviyesinden çok daha farklı bir kalabalığın içinde buluyorlardı. (…) Shakespeare'in kuşağı olan seyirci bir oyun izlemeye gittiğinde, -ahlaki ya da siyasi nedenlerle tiyatroyu onaylamayanlar haricinde- şehirdeki her türden kişiyle aynı eğlence biçimini paylaşmış oluyordu."[82]

Brown'un verdiği bu bilgiye istinaden, bu dönem tiyatrosunda mevcut sınıflı toplum yapısının kişiler üzerindeki baskısını oyun süresince azaltan veya görünmez kılan bir teatral kuvvetten de söz edilebilir. Burada seyirci, gündelik hayatında elde edemediği bir toplumsallığı tiyatroya katılım göstererek yaratabilmekte ve deneyimleyebilmektedir. Ancak burada antik Yunan tiyatrosundan farklı olarak, kişilerin halihazırdaki toplumsal yapıyla olan bağını kuvvetlendiren değil, onları bu bağdan özgürleştiren bir etkileşim mevcuttur. Ayrıca, bu dönem tiyatro yapımlarının büyük oranda emprovizasyona [doğaçlamaya] dayalı olarak üretilmiş oluşundan ve oyun metinlerinin izleyen ile izlenen arasındaki etkileşimin gelişimini esas alarak yazılmış oluşundan da söz etmek gerekir. Bu yaratım biçiminde tamamlanmış bir metnin önerdiği teatralliğin sahneye aksettirilmesi değil, bir teatral biçimin süreç içinde oyun metnine dönüşmesi söz konusudur. Yine Brown'a göre, bugün Shakespeare'in çalışma tarzına yakın örnekler tiyatrodaki temsillerinden ziyade, okullardaki drama çalışmalarında, stand-up gösterilerinde ya da sokak performanslarında bulunmaktadır.[83]

Teatrallik teriminin biçimsel karşılığı Antik Yunan, Roma ve Elizabeth tiyatrosundaki farklı anlamları üzerinden okunduğunda, bir oyunun seyircisi ile etkileşimini belirleyen şeyin salt metin ya da yapım değil, aynı zamanda tiyatro etkinliğinin içinde geliştiği sosyal yapı ve toplumsal gelişmeler olduğu rahatlıkla

[81] Brown, **Shakespeare and the Theatrical Event**, s.11.
[82] **A.e.,** s.14.
[83] **A.e.,** s.151.

çıkarsanabilir. Dolayısı ile, teatral edimin neden koşulu insan hayatına ve toplumsallığına dayanan bir devinime sahip olduğu hususu, anlaşılır hale gelebilir. Teatrallik kavramına bu açıdan bakıldığında, endüstri devrimi ile sanayi toplumuna dönüşüm ve bu dönüşüm ekseninde şekillenen modernist düşüncenin teatral edim üzerindeki kuvvetli etkisine de bir gerekçe sunulabilir. 1813-1883 yılları arasında yaşamış olan Richard Wagner'in geliştirdiği *Gesamtkuntswerk* [Bütüncül Sanat Yapıtı], bu dönüşüm aşamalarının ilkini oluşturur ve tiyatronun seyircisi ile kurduğu etkileşimin kendinden sonraki biçimini tamamen değiştirir.

Seyir yerini ilk kez karartan Wagner'dir. Wagner, tiyatro ve operayı bütün diğer sanat alanlarını (resim, müzik, dans ve şiir) bir araya getirebilen üstün bir sanat edimi olarak görür ve yapımlarını bu multidisipliner yaklaşımla üretir. Bu bütünlükteki sanat yapıtına ulaşabilmek için tiyatronun mekânsal organizasyonunda bir dizi değişim gerçekleştirir. Orkestra çukurunun sahne altına alınarak seyircinin görüş alanından çıkarılması ve seyir yerinin herkese benzer bir seyretme deneyimi sağlayacak biçimde yeniden düzenlenmesi, bunlardan bazılarıdır. Bu fikirlerin uygulanarak hayata geçirildiği Bayreuth Festival Tiyatrosu sahnesinde, gerçekçi sis ve duman efektleri yaratmak ve sahne değişimlerini gizlemek için tasarlanmış bir buhar perdesi de yer alır.[84] Bütüncül sanat yapıtı ile karşılaşmak üzere tiyatroya giden seyircinin, gösterim esnasında oyuncuları alkışlaması yahut onlarla konuşması istenmez.[85] Burada amaç, tiyatro seyircisini sahnede yaratılan illüzyonun içine çekmek ve sahnedeki ideal realiteyi gündelik hayatın gerçekliğinden tamamen koparmaktır. Seyir yerinin karartılması, sahnenin dış dünyadan ve tiyatro binasının kendisinden ayrı ve sonsuz olasılıkta bir uzam olarak değerlendirilmesine yol açar. Bu uzam içinde yaratılan dünya, seyircisini yoktan var edilen sihirli bir evrene davet eder ve sahne üzerinde yaratılan yanılsamanın kuvveti, seyircinin hayal dünyasına doğrudan etki eder. Ancak bu etkinin gerçekleştirilebilmesi için, oyuncu ile seyirci arasındaki aktif etkileşimin yok edilmesi gerekmiştir.

[84] Brockett, **Tiyatro Tarihi**, s.490.
[85] **A.e.**

Juliet Koss, **Modernism After Wagner** [Wagner'den Sonra Modernizm] adlı çalışmasında Wagner'in seyirciye ulaştırmak istediği etkinin Antik Yunan tiyatrosuna benzer şekilde, müzik ve dansın şiirsel bir performans oluşturmak için bir araya getirilmesi olduğunu belirtir.[86] Bu kapsamdaki *Gesamtkunstwerk* fikri, seyirciler arasındaki sosyopolitik ve kültürel birliği hem ifade edebilmek hem de teşvik edebilmek için geliştirilmiş sosyal, politik ve ütopik bir önermedir. Söz konusu önerme, temelde farklı sanat alanlarının birbiriyle ilişkisi ve bu ilişkinin seyirci üzerindeki etkisi hakkındadır.[87] Koss'a göre Wagner, tiyatrodaki biraradalıktan bir toplumsallık üretilebilen ve bireysel güç ile kimliğin, bu toplumsallığa katılımla pekiştirilebildiği ideal Alman seyircisini yaratmak amacındadır.[88] Koss, Wagner'in hayal ettiği bu ideal sahne – seyir yeri etkileşimi hakkında şunu söyler:

> "Wagner, seyirciyi oluşturan bireylerin estetik etkinliğini, aktif, katılımcı ve sanat üretimi için esas olan 'sempatik seyir' kavramıyla tanımlamıştır. Geleceğin sanat eserini yaratmak için, tıpkı birbirinden bağımsız sanat alanlarının iç içe girmesi gibi, birbirinden bağımsız seyirciler ve oyuncular da sempati veya duygusal ve psikolojik aktarım aracılığı ile iç içe geçerler. Böylelikle seyirci bakmak ve işitmek yolu ile kendini sahneye taşır; oyuncu ise, ancak bütünüyle seyirciyle iç içe geçebildiğinde sanatçı olur."[89]

Wagner'in yaklaşımında bu şekilde tasvir edilen teatrallik, ilerleyen süreçte *Einfühlung* [Özdeşleyim] terimi ile tanımlanmış ve bu önermeye bir karşı duruş sergileyen anti-teatral yönelimler, büyük oranda sözü edilen özdeşleyim yaratma çabasına karşı gelişen itirazlardan türemiştir. Martin Puchner'a göre bu durum, Wagner'in tiyatro tarihindeki dönüştürücü rolünün esas belirtecidir. Puchner, teatrallik kavramını tiyatroyu tanımlayan bir terim olmaktan çıkartarak, onu reddedilmesi ya da benimsenmesi gereken bir değere dönüştüren esas kişinin Wagner olduğunu iddia eder.[90] Puchner'a göre, Wagner'in uygulamaları Avrupa'da 19.yy. ve erken 20.yy. kültürel alanını teatrallik kavramı etrafında kutuplaştırmıştır.[91] Bu kutuplaşma, büyük oranda *mimesis*'in niteliği etrafında şekillenmiş ve taklit unsurunun Platon'dan beri

---

[86] Juliet Koss, **Modernism After Wagner**, University of Minnesota Press, London, 2010, s.xiii.
[87] **A.e.**
[88] **A.e.,** s.19-20.
[89] **A.e.,** s.21.
[90] Puchner, **Stage Fright: Modernism, Anti-Theatricality, and Drama**, s.31.
[91] **A.e.**, s.32.

süregelen tartışmasına eklemlenmiştir. Her ne kadar Wagner yönelimini açıklarken teatrallik terimine doğrudan başvurmamış olsa da referans verdiği *jest* [gesture] terimi, Puchner'a göre teatralliğin bir karşılığıdır.[92] Puchner buradan hareketle, Wagner'in *Gesamtkunstwerk* fikrini "ancak dans, müzik ve edebiyat gibi farklı sanatların jestin estetiğine tek bir teatral prensip biçiminde katkıda bulunmasıyla elde edilebilecek" bir form olarak geneller ve Wagner'in illüzyonizmini "seyircinin rasyonelliğinden eleştirel mesafeyi yok ederek ve analitik tepkiyi devre dışı bırakarak özgürleşen" bir teatrallik olarak tanımlar.[93] Wagner'in çalışmaları, kendinden sonraki tiyatro uygulayıcılarının karşı çıkmak, yorumlamak ya da genişletmek yolu ile bir şekilde devam ettirdiği bir üretim alanı yaratmıştır. Sahnelemede dramatik metin yerine mizansene öncelik verilmesini meşrulaştırmak, anti-teatral tepkinin kışkırtılması ya da teatralliğin biçimsel araştırmasında kullanılan argümanların belirlenmesi, büyük oranda Wagner'in ortaya koyduğu teatrallik ve bu teatralliğe atfedilen yeni değer üzerinden gerekçelendirilmiştir.[94] Böylelikle Wagner'in bütüncül sanat yapıtı, kendinden sonraki tiyatro formlarına ve teatral arayışlara temel teşkil eden bir noktaya yerleşmiştir.

Wagner'in bu etkisine tepki olarak gelişen yaklaşımlara bir örnek, Edward Gordon Craig'in tiyatrosu üzerinden verilebilir. Craig'in tiyatro anlayışında Wagner'in illüzyonizminden türeyen eğilim hem sahne düzenlemesinde hem kostümde hem de oyunculukta tamamen reddedilmektedir.[95] Teatrallik kavramı ise, sözü edilen reddi gerekçelendirmek için araçsallaştırılmıştır. **Tiyatro Sanatı Hakkında** adlı yapıtında Craig, genç oyuncuların içine düştüğü 'yanlış' yönelimleri açıklamaya çalışırken teatrallik kelimesini şöyle kullanır:

> "(…) fakat genç nesillerin kulaklarında, sahneye adım attıkları andan itibaren eskilerin davul çalmaları tek ve yegane esas değildir. Bu, genç aktöre hemen hilelerde üstat olmayı öğretir. İnsiyaki (içgüdüsel) olarak bu hilelere kestirmeden sapıverilir, işte bu hile oyunları 'theatral' kelimesinin icadına sebep olmuştur. Genç aktörün sahneye adım attığı andan itibaren niçin bu

[92] **A.e.**, s.45.
[93] **A.e.,** s.45.
[94] **A.e.,** s.55.
[95] Gordon Craig, **Tiyatro Sanatı Hakkında**, çev.Nureddin Sevin, Milli Eğitim Basımevi, Ankara, 1946, s.37.

> zararlı yolda çabaladığının sebebini elimle koymuş gibi gösterebilirim. Bu böyledir çünkü, tecrübelerinden önce talebelik ve çıraklık devresi geçirmemişlerdir."[96]

Craig'in genç oyuncuların sahneye çıkmadan önce bir eğitimden geçmeleri gerektiğini açıklamak için kullandığı bu cümleler, teatrallik kavramının sözü edilen dikotomik anlamsallığını edinmesine yol açan gelişmeleri de görünür hale getirir. Kuşkusuz Craig teatrallik terimini yapaylık ve hilecilik ile özdeşleştiren ilk veya tek kişi değildir, ancak Nietzsche'nin açtığı yolda Wagner'in illüzyonist tutumuna itiraz gerekçesi olarak sunulan her tür yönelimin, -tıpkı Puchner'ın tespit ettiği gibi- teatralliği olumsuzlanması ya da benimsenmesi gereken bir değere nasıl dönüştürdüğü, bu satırlardaki yaklaşım üzerinden anlaşılabilir. Böylelikle, Wagner'in yanılsamacı tutumuna karşı gelen bütün yönelimler kendisini anti-teatral bir eğilim içinde görmeye başlamış ve teatrallik, sahne üzerindeki hileciliği içeren bir tür samimiyetsizliğin ifadesi haline gelmiştir.

Craig'e göre "seyirciye bir fikrin ruhunu, özünü veremeyip sadece o şeyin sanatsız bir kopyasını, ikinci bir örneğini gösterebilen sanat zavallı bir sanat ve zavallı bir maharet"tir ve bu maharetin adı ancak "taklitçilik" olabilir.[97] Burada taklitçilik, Platon'un tiyatro karşıtlığını savunduğu noktaya benzer bir referans üzerinden olumsuzlanır. Craig geleceğin tiyatrosunda aktörün gitmesi ve yerine (adeta) cansız bir sima gelmesi gerektiğini belirtir.[98] Bu simayı Über-Marionette [Üst Kukla] olarak adlandırır. Craig'in anlatımındaki Über-Marionette, "sahnede 'canlılık' dedikleri şeyin getirilebileceğine inanan boş ve saçma bir itikad"a sahip değildir ve tiyatro sahnesinde "mübalağalı jestler, süratli mimikler, körüklü konuşmalar ve göz kamaştıran manzaralar" kullanılarak yaratılan abartılı sahteliğin önüne geçer.[99] Craig, bu yaklaşımını sahne mekânı ve sahne aydınlatmasına uygulamaya çalışır. Sahnenin illüzyonist ve resimsel geri planını basit ve masif biçimlerle soyutlamak ve iki boyutlu resimler yerine üç boyutlu mekân tasarımları üretmek yoluna gider. Böylelikle oyuncu, bu resimlerin önünde durmak yerine onların içinde hareket edebilecektir.

[96] **A.e.**, s.40-41.
[97] **A.e.,** s.65.
[98] **A.e.,** s.85.
[99] **A.e.,** s.79.

Aynı şekilde, sahne aydınlatması da sadece ışıklandırma ve gökyüzü efektleri oluşturmak amacıyla değil, aynı zamanda sahnedeki oyuncunun aksiyonunu görünür kılmak amacıyla tasarlanır.

Wagner ve Craig'in çağdaşı olan Adolph Appia ise hem sanatsal bütünlüğü teatral yapımın temel amacı olarak benimsemiş,[100] hem de yanılsamacı amaçlardan uzaklaşarak Wagnerci görüşten ayrılmıştır. Appia'ya göre, tiyatronun seyir yeri ile sahne arasındaki uzamsal ayrımdan özgürleşmesi gerekmektedir.[101] Bunun için Appia, iki boyutlu mekânsal öğelerden vazgeçilerek sahne üzerini üç boyutlu mekânsal unsurlarla düzenlemek, ışığı genel bir illüzyon yaratım aracı olmaktan çıkararak oyuncunun hizmetine sunmak ve sahneleme unsurlarını hiyerarşik bir düzen içerisinde ele almak önerilerini getirir.[102] Bütüncül sanat eserinin oluşturulmasında ışığın da müzik, resim, dans ve şiir gibi diğer sanat alanları kadar önem arz ettiğini savunur. Appia'ya göre sahne ışığı mucizevi bir biçimde, hareketin ve parlaklığın bütün kademelerini içerebilmekte ve bir ressamın paletindeki renkler gibi, sahne üzerindeki tüm renklerin olası yaratımını üstlenebilmektedir.[103] Sahne üzerindeki ışığın titreşimiyle yaratılan harmoni, tıpkı müziğin yaptığı gibi bütün bir sahne mekânına yayılır ve bu sayede, uzamdaki bütün etkiyi kontrol etmek mümkün hale gelir.[104] Ancak Appia'nın ışığa biçtiği bu özel konum, elbette ki sahne ışıklandırmasının teknolojik gelişimiyle de ilişkilidir.

Tiyatroların aydınlatması, 19.yy. sonlarına kadar mum, kandil ve gaz lambası gibi araçlarla sağlanmıştır. Bu araçlar kalabalık bir tiyatronun gösterim sırasında aşırı derecede ısınmasına ve hem sahne üzerindeki hem de seyir yerindeki havanın sağlıksız seviyede ağırlaşmasına yol açmıştır.[105] Bütün bir tiyatro yapısının tamamının elektrikle aydınlatılması, ilk kez 1881'de Londra'daki Savoy tiyatrosunda gerçekleşir.

---

[100] Brockett, **Tiyatro Tarihi,** s.508.
[101] Adolph Appia, "For a Hierarchy of Means of Expression on the Stage", **Theatre and Performance Design: A Reader in Scenography**, Ed. Jane Collins & Andrew Nisbet, Routledge Group, New York, 2010, s.86-87.
[102] Brockett, s.508.
[103] Adolph Appia, "For a Hierarchy of Means of Expression on the Stage", s.86.
[104] **A.e.**
[105] Edward Garland Fletcher, "Electricity at the Savoy", **Studies in English**, no. [21] (1941): 157.

Büyük ilgi gören ilk gösterimden sonra, elektriğin sahnelemedeki kullanımı gazetelere 'geleceğin tiyatrosu' şeklinde manşetlenir ve hızla yaygınlaşır. 1883'ten itibaren, elektrikle çalışan ampuller sahne aydınlatmasının temel aracı haline gelir. Ulf Otto, "Enter Electricity: An Allegory's Stage Appearence between Verité and Varieté" [Elektriğe Giriş: Bir Alegorinin Gerçek ve Varyete Arasındaki Sahne Görünümü] adlı makalesinde bu aracı "yeni bir teatral makine" olarak tanımlamıştır.[106] Otto'ya göre elektrik kullanımı ile sağlanan yüksek parlaklık, konsantre ışık ve kontrol esnekliği gibi olanaklar, seyir yerinin karartılmasında ve sahnenin giderek daha fazla aydınlatılmasında belirleyici bir rol oynamıştır.[107] Buna bağlı olarak, sahne üzerindeki farklı durum ve aksiyonların ifadesine yönelik farklı ışık ve renk dramaturjileri keşfedilmiş ve sahne estetiğinin kontrolü, ışık masası başında oturan yönetmenin ellerine teslim edilmiştir.[108] Nihayetinde elektriğin kullanımı, etki alanı tüketim politikalarından popüler kültüre kadar uzanan yeni bir teatral hadise çeşitliliğine yol açmıştır.[109] Otto, elektrik enerjisi kullanımın yaygınlaşması ile tiyatro sahnesinin gelişimi arasındaki ilişkiyi şöyle özetler:

> "Başlangıçta elektrik endüstrisinin yükselişi gücünü gösterimden alıyordu: tiyatrolar, saraylar, alışveriş alanları ve benzeri mekânlar yeni kurulan elektrik tedarik şirketlerinin en önemli müşterileri arasındaydı. Tarihin kısa bir bölümünde, teatrallik ve elektrik birbiriyle karmaşık bir biçimde bağıntılı hale geldi (…) ve hem tiyatronun hem de elektrik kullanımının gelecekte neye dönüşeceğini belirleyen teknik ve estetiğin alışılmadık bir yakınlığına yol açtı: (Şimdi) tiyatronun biçimselliği elektrik mühendislerinin müdahalesine, elektriğin kurumsallaşması ise onun kamuya açık tiyatro sahnelerindeki görünürlüğüne bağlıydı."[110]

Buradan hareketle, elektriğin sahne aydınlatmasındaki kullanımının yeni bir teknolojiyi halka tanıtmak biçiminde işlevlendiği söylenebilir. Bu işlev, teknoloji ile teatral edim arasındaki ilişkiyi de görünür hale getirir: Elektriğin kullanımı, icra-seyirci etkileşimine daha önce mümkün olmayan olanaklar (farklı vurgular yapma, atmosfer değiştirme, özel efekt üretme, vb.) getirerek müdahil olmuş ve hem

---

[106] Ulf Otto, "Enter Electricity: An Allegory's Stage Appearence between Verité and Varieté", **Centaurus** 2015: Vol. 57, s.193.
[107] **A.e.**
[108] **A.e.**
[109] **A.e.**
[110] **A.e.**

tiyatronun biçimselliğini hem de teatral etkileşimi değişip dönüştürebilen bir kuvvete erişmiştir. Bu yeni olanaklarla sahnedeki illüzyon, çok daha doğal ve gerçeğe çok daha yakın bir hale sokulabilmektedir.

Konstantin Stanislavski, sözü edilen doğal biçimin en önemli modernist temsilcisidir. Stanislavski'nin metodunda doğallık, sahne üzerindeki gerçekliğin seyirci orada yok(muş)çasına süreğen bir akış halinde devinmesi üzerinden yaratılır ve teatral etki, icranın sahne ile seyirci arasına kurulan hayali bir dördüncü duvarın arkasına gizlemesiyle sağlanır. Burada esas amaç "sahnedeki yapaylık ve sahtelikten uzaklaşarak canlılık ve gerçeklik üretmek"tir[111]; ancak bu kurguda *gerçeklik* sahne üzerindeki aksiyona ait kılınırken, seyir yerinin işlevi bu gerçekliğe tanıklık etmekten ibaret kalır. Moskova Sanat Tiyatrosu seyircisi, oyun süresince karanlıkta sessizce oturmak üzere eğitilmiştir. Bu seyirci oyun başlamadan önce muhakkak salondaki yerini almış olmalıdır, yanında yiyecek yahut içecek bir şeyler getirmesi ve oyun esnasında sahnedeki oyuncularla ya da diğer seyircilerle konuşması yasaktır. Üstelik bu seyirciden, karanlıkta sessizce geçireceği zaman için şık ve özenli giyinmesi istenir; çünkü bu özenli giyimin, sahnedeki yapıma saygı anlamı taşıdığı düşünülür. Bütün bu disiplinin temel gerekçesi, seyircinin sahnedeki gerçekliğe kapılabilmesini ve onunla özdeşleşebilmesini sağlamak emelidir. Sahnelemenin bu gerçekçi biçimi ile seyir ediminin edilgenliği, Wagner'ci illüzyonizmin bir anlamda devamı olarak da okunabilir ve doğalcı teatral biçime karşı gelişen bütün itirazlar, aynı zamanda Puchner'ın sözünü ettiği kutuplaşmanın bir örneği olarak da değerlendirilebilir.

Stanislavski'nin gerçekçi-doğalcı teatralliğine ilk tepki, öğrencisi Vsevolod Meyerhold'den gelmiştir. Meyerhold'e göre Stanislavski'nin yapımlarında gerçeğinin birebir kopya edilmesiyle oluşturulan sahneleme, bütünün gözden kaçmasına yol açan bir "ayrıntı oymacılığı";[112] sahnede her şeyi birebir gösterme isteği ise "yazarın metninin basit bir resimlenişi"dir.[113] Meyerhold bu tiyatronun seyircisinden talep ettiği

[111] Konstantin Stanislavski, **Sanat Yaşamım: Anılar**, çev.Suat Taşer, Can Yayınları, İstanbul, 1992, s.180.
[112] Vsevolod Meyerhold, "Natüralist Tiyatro ve Ruh Durumları Tiyatrosu", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold**, haz. Ali Berktay, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1997, s.127.
[113] **A.e.,** s.129.

özdeşleşmeyi onun hayal gücüne inanmamak olarak görür[114] ve gerçeğin en ince ayrıntısına kadar kopya edildiği bir ortamda, seyirciye kendi imgelemini kullanabileceği bir yaratım alanı kalmayacağını savunur. Meyerhold sadece seyredilmek üzere değil, seyirciyle birlikte hareket etmek üzere tasarlanmış bir teatrallik hayal eder.[115] Bu tiyatronun seyircisi, bir yanılsamaya bakmakta olduğunun baştan sona farkındadır; sahne ile seyir yeri arasındaki yükselti farkı kaldırılmış, oyun mekânı ise ağır dekorlar ve gerçekçi nesnelerden kurtarılarak sadeleştirilmiş ve genişletilmiştir. Sahnedeki hareketin temeline ritm yerleştirilmiş ve söz, her an bir çığlığa yahut bir melodiye dönüşebilecek 'ses'e dönüştürülmüştür.[116] Meyerhold bu çalışma sistemini 'biyomekanik', oluşturduğu tiyatro formunu ise 'konvansiyonel tiyatro' olarak adlandırmıştır. Biyomekanik sistemde oyuncu bedeni bir makine ve oyuncu ise makinist olarak nitelenirken, konvansiyonel tiyatro ilhamını jest, mim ve hareket ile ritmi önceleyen panayır tiyatrosundan alır. Meyerhold'e göre panayır tiyatrosu oyuncuları mimciler, sokak sanatçıları ve jonglörler ailesinden gelmekte[117] ve teatralliğin temel yasalarını kullanmaktadırlar.[118] Meyerhold bu temel yasaları yaratıma esas tutar. Böylelikle ortaya çıkan tiyatroyu ise "Antik tiyatronun yeniden doğuşuna giden yol" olarak tanımlar.[119]

Bu noktada, tiyatro uygulayıcıları arasındaki eylem ve söylem farklılığına bir açıklık getirmek gerekebilir; çünkü burada teatrallik kavramının aynı amaçla farklı biçimlerde yahut farklı amaçlarla aynı biçimsellikte kullanılması gibi çelişkili bir durum fark edilebilmektedir. Örneğin; natüralist gerçekçiliğin Stanislavski tarafından benimsenme gerekçesi ile, Meyerhold tarafından reddedilme gerekçesi benzerdir. Meyerhold doğalcı formları hareketli resim şeklinde tasvir ederek yapaylık olgusunu gündeme getirir; ancak Stanislavski de gerçekçi biçim önermesini tiyatronun yapaylığından arındırılabilmesi adına geliştirdiği iddiasındadır. Burada birbirine taban tabana zıt olan yönelimlerin odağına aynı sorunu koyduğu fark edilir. Bu noktada

[114] **A.e.**, s.124.
[115] Meyerhold, "Konvansiyon Tiyatrosu", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold**, s.159.
[116] **A.e.,** s.161.
[117] Meyerhold, "Balagan: Panayır Tiyatrosu", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold** , s.249.
[118] **A.e.**, s.253.
[119] Meyerhold, "Konvansiyon Tiyatrosu", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold**, s.163.

sahnedeki *sahte* gerçeklikten uzaklaşma amacı, birbirine karşıt eğilimleri aynı emel doğrultusunda şekillendirmiş gibidir ve bu durum, her yönelimin diğerini farklı gerekçelerle değillediği karmaşık bir tablo yaratmaktadır. Teatrallik kavramı da bu karmaşık tablonun bir parçasıdır; örneğin Craig teatrallik kelimesini hile ve taklitle ilişkilendirirken, Meyerhold'ün aynı terimi konvansiyonel öz'ün bir parçası olarak nitelendirdiği, Wagner ve Meyerhold'ün ise, -birbirlerinden tamamen ayrı yollara gittikleri halde- antik Yunan tiyatrosunun yeniden yaratımı gibi benzer bir ülküyü benimsediği görülür.

Bu tablodan yola çıkarak teatrallik teriminin anlamsal karmaşasını çözümlemek mümkün değildir, ancak anlamak mümkündür. Burada söylem teatral edimin zaman içindeki devinimiyle, bu devinimin günün koşullardaki algılanışı tarafından biçimlendirilmektedir. Nihayetinde koşullar insanı, insan teatral edimini, teatral edim ise icranın teatral gelişimini her daim doğrudan etkileyebilmekte ve onu değişken kılabilmektedir. Bu noktada, zamanın değişim niteliği salt biçemi değil aynı zamanda söylemi de kapsamakta ve esas karmaşa, söylem ve eylem arasındaki bir tür çekişmeden kaynaklanmaktadır. Görünen o ki; kendi icrasını öznel bir söylem üzerine inşa eden her uygulayıcı, kullandığı kavram ve terimleri günün koşullarındaki bakış açısına göre düzenlediği bir sözlükten çekip çıkarmıştır. Bu durumdan teatrallik kavramı da nasibini almış ve kendisine atfedilen her yeni anlamı, yeni bir söylemin ifade aracı olarak edinmiştir. Kavramın *birbiriyle çatışan yaklaşım biçimlerinin hemen hepsini ifade etmede kullanılabilen bir şifreye*[120] dönüşümü de böylelikle gerçekleşmiştir.

Antik tiyatronun çağlar boyunca arzulanan teatralliği, bir nevi yaratıcı öz'e dönüş anlamına gelmiş ve yaratımın ilham kaynağı olarak görülmüştür. Bu öz, zamanla konvansiyonel biçimlerin hemen hepsini kapsayabilecek bir noktaya erişir ve modern dönemden itibaren, tiyatronun köklerine tekrarlayan geri dönüşleri ve bu dönüşlerin farklı kavrayışlarla yeniden değerlendirilişini beraberinde getirir.

[120] **Bkz.:** , s.8.

Meyerhold'ün çağdaşı Antonin Artaud, avangart 'öz'e dönüş' hareketinin belirleyici isimlerinden birisidir.

Artaud'ya göre tiyatro sanatı esas gücünü batı tiyatrosunun oyun metni kaynaklı yapısından değil, tiyatronun öz'ünde var olan imge, sembol, jest, hareket, ritm, ses ve renk gibi unsurlarından almaktadır. Artaud bu öz'sel nitelikleri *tiyatronun ikizi* olarak adlandırır ve bu ikizi ortaya çıkaran şeyin sözcükler değil, göstergeler olduğunu belirtir.[121] Buradan hareketle, Artaud'un sözünü ettiği *ikiz*in tiyatronun teatral nitelikleri olduğu düşünülebilir. Artaud, sahneyi özgün bir fiziksel ve somut alan olarak görür ve bu alanın salt sözcüklerle değil, tiyatroya has bir somut dille ifadelendirilmesi gerektiğini savunur. Bunun için tiyatro mekânındaki oyun alanı ile seyir yeri ayrımı ortadan kaldırılmalı ve "*seyirci ile gösteri, oyuncu ile seyirci arasında dolaysız bir iletişim kurulmalı, seyirci, gösterimdeki olayın ortasında kalmalı ve oyun kendisini her taraftan bir ağ gibi sarmalıdır*".[122] Artaud'nun 'Vahşet Tiyatrosu' adını verdiği bu tasarımda hedeflenen teatral etki vahşetten ziyade, oyun tarafından kuşatılan bir seyir deneyimidir. Bu amaçla Artaud, seyircinin dört yöne birden hareket edebilen sandalyelerde oturduğu bir yönelim özgürlüğü ve uzamın bu dört yönde genişletilip uzatılabildiği bir mekânsal zenginlik önerir.[123] Artaud'un uygulamasını gerçekleştiremediği bu önermeler, biçimin teatralliğini çok yönlü bir yönelim özgürlüğü ve uzamsal esneklikle ilişkilendirmektedir.

Tiyatro sanatının alımlayıcısında uyandırmak istediği etki öz'e dönüş kadar, halihazırdaki öz'den kopuş üzerinden de bir devinim geçirmiştir. Erwin Piscator'un politik tiyatrosu ve Bertolt Brecht'in epik tiyatrosu, tam da bu arkaik öz'den kopuşu önceleyen ve arzulanan teatral etkiyi geçmişteki formel yapılarda aramak yerine, doğrudan kendi çağının sosyal ve politik gerçekliğinde arayan bir yönelim içerisindedir. Bu yönelim, tiyatro tarihinde Wagner'inkine benzer bir kırılma yaratmış ve kendisinden sonraki tiyatro formlarına ve teatral arayışlara yön vermiştir.

---

[121] Antonin Artaud, **Tiyatro ve İkizi**, çev. Bahadır Gülmez, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993, s.48.
[122] **A.e.,** s.85.
[123] **A.e.**

Ömrü boyunca birinci ve ikinci dünya savaşları ile bunların öncesi ve sonrasında yaşanan büyük kitlesel politik hareketlere tanıklık etmiş olan Piscator; iyi tasarlanmış sahne düzenekleri ve ışıklı oditoryumlarda sahnelenen oyunların çoğunun, burjuva seyircisine hoşça vakit geçirmeyi sağlayan bir etkinlik olmaktan öteye gidemediğini ve 1920'li yılların ekonomik buhranı ile patlayan bombalarının yarattığı gerçekliğin, bu tiyatrolarda kendine yer bulamadığını düşünür.[124] Piscator, elektriğin sahnelemedeki artık yaygınlaşmış olan kullanımı ile döner sahnenin keşfini de başka türden bir tiyatroyu olanaklı kılacak gelişmeler olarak görür ve böylelikle, kendi zamanının hem düşünsel hem de teknolojik gelişmelerini birer teatral araç haline getirerek o güne dek var olmayan biçimsel önermeler geliştirir.

Piscator'a göre, proleteryanın tiyatro hareketlerini kendi alanına dahil ettiği dönemle, sahne ve gösteri tekniklerinde yaşanan devrimin (Piscator burada Meyerhold ve çağdaşlarını kastetmektedir) eşzamanlı oluşu, tesadüf değildir.[125] Burada gerçeğe dayalı öz'ün bir dönüşümü yaşanmaktadır ve sahneleme, "insan-insanüstü etkenlerin sınıflar ya da bireylerle nasıl karşılıklı etkileştiklerini ortaya koyabilecek araçlara" gereksinim duymaktadır.[126] Projeksiyon, film, fotoğraf ve belgesel gibi medya araçlarının birer sahneleme ögesi olarak kullanılması, ilk kez Piscator tarafından gerçekleştirilir. Bu sırada keşfedilen teatral formların tiyatronun teatralliğinde de gerçekten bir devrim etkisi yaratmış olduğu söylenebilir; öyle ki, farklı medya araçlarının sahnelemede kullanılması ile belgesel tiyatronun temeli, kaynağını bu formlardan almıştır. Piscator bu araçları sahnelemenin hizmetine koyarken salt bir yenilik üreterek değişiklik yaratmak amacında değildir; aksine, bu araçların seyirciyi içinde bulunduğu realite ile ilişkilendirmesine ve teatral edimin bu realiteyi kapsayacak biçimde genişletilmesine çabalamaktadır. Teatralliğin güncel sosyal ve politik hal durum ile olan ilişkisinden ise şöyle söz eder:

> "(...)teatral sanat yapıtı, döneminin bütün ögelerine -topluma ve o toplumun ekonomik sorunlarına- bağlı oluşunda görüldüğü gibi, kendi dönemiyle (birkaç

[124] Erwin Piscator, **Politik Tiyatro,** çev. Mustafa Ünlü & Suavi Güney, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2010.
[125] **A.e.,** s.26-27.
[126] **A.e.,** s.68.

> istisna dışında) çok yakından ilişkilidir. (…) Zaman bir tiyatro yapıtının üzerinden aktıkça, oyunun bir ögesini ya da bir başkasını gündeme getirir ve diğerlerinin gölgeler arasında yitip gitmesine neden olur. Yaşanan her dönem, geçmiş dönemlerin yapıtlarında kendisine ilginç gelen bazı ögeler bulur ve onları bir kez daha gün ışığına çıkarır"[127]

Bu satırlardan, Piscator'un tiyatro sanatını zaman faktörü ile hangi biçimde ilişkilendirdiği ve teatralliğin devinimini hangi yaklaşımla ele aldığı anlaşılabilir. Buna göre, bir tiyatro yapıtı içindeki teatral ögeler güncel gerçeklik ile eşleşebildiği, ona eklemlenebildiği yahut onu dönüştürebildiği ölçüde ilişkilenmekte ve güncel teatral unsurlar, çağa özgü bir seçilimle açığa çıkmaktadır. Piscator'un teatral deneylerini gerçekleştirdiği form, kaynağını büyük oranda revüden ve propagandadan alır. Sahne üzerindeki 'rol'ler gerçek hayattan alıntılanır ve belirli bir toplumsal sınıfı temsil etmesi amacıyla kurgulanır. Bunlar bazen bir sınıfsal statünün prototipi, bazen ise gerçek kişilerdir ve sahnede icra edilen olaylar, yakın geçmişe ait gerçek olaylardır. Dolayısı ile seyirciler "gerçek anlamda kendi kaderleri, gözlerinin önünde oynanan kendi trajedileri" ile yüzleşirler ve tiyatro "bir sahne olayı olmaktan çıkıp, büyük bir toplantıya, bir büyük savaş alanına, dev bir gösteriye" dönüşür.[128] Piscator'un buradaki temel amacı, teatral etkinliği bir mitinge dönüştürerek politik ajitasyonun etki alanına dahil etmek ve seyirciyi, oyundan edindiği politik farkındalığı gündelik hayatında uygulamaya yöneltmektir.

Piscator'un politik tiyatro ile başardığı şey, teatral etkinlikten bir toplumsallık üretmek ve nihayetinde, tiyatroda gelişen toplumsallığın kitleselleşmesine önayak olmaktır. Bu açıdan bakıldığında, -kendisinin böyle bir amaç gütmemesine karşın-, Piscator'un teatralliği ile antik tiyatronun teatralliği arasında benzerlikler yakalamak mümkündür. Antik tiyatroda anlatıya esas olan mitsel hikayeler, Piscator'un tiyatrosunda güncel politik gerçeklikten türetilmektedir ve her iki form da seyircinin gündelik hayatındaki düşünsel dünyasına taşıyabileceği bir yaklaşım önermesi üretme ve tartışma ortamı yaratma kapasitesine sahiptir. Antik tiyatroda bu önerme din ve inançla, Piscator'un tiyatrosunda ise politik mücadele ile ilişkilidir. Bu türden bir

[127] **A.e.,** s.98.
[128] **A.e.**, s.71.

yaklaşım, Piscator'un politik tiyatrosunda antik tiyatronun özlenen ve arzulanan teatralliğinden izler yakalanmasını sağlayabilir; ancak buna karşın, antik tiyatroda teatral etkinliğin toplumsallık yaratma gücü barizken, politik tiyatroda ise bu gücün yaratımı, seyircinin siyasi tutumuyla doğru orantılıdır. Dolayısı ile 1920'li yıllar Almanya'sında son derece belirsiz olan siyasi ve sosyolojik koşullar, politik tiyatronun bu belirsizliği kapsayabilecek denli kuvvetli bir teatralliğe ulaşmasını engellemiş olabilir.

Politik tiyatro, çağdaşları tarafından didaktik ve eğitici olmakla eleştirilmiştir. Bu eleştiride haklılık payı gözetmek mümkündür, zira Piscator, seyirciyi açıkça bir politik bir tartışmanın tarafı olmaya çağırmıştır. Eleştirilerin bir kısmı da Piscator'un yapıtlarındaki tiyatro estetiği üzerine yoğunlaşır. Anlatımda kullanılan belgesel nitelik, yaratılmaya çabalanan miting atmosferi ve son teknolojiyi yansıtan sahneleme araçlarının o güne dek bilinen tiyatro estetiğini içermiyor oluşu, bu etkinliğin tiyatro olup olmadığı tartışmasını başlatır. Piscator'un çağdaşı ve çalışma arkadaşı Bertolt Brecht ise, tam da bu eleştirilere konu olan estetik niteliğin peşine düşer ve icat niteliğinde sonuçlar elde eder.

Brecht'e göre tiyatronun hakim doğalcı biçimleri "seyircinin yargı ve hayal gücünü ister istemez seyir dışında tutar" ve "salt kendisine sunulanı yaşamasına" yol açar.[129] Seyirciden özdeşleşme talep etmek ise bir değer ifade etmez, çünkü değişebilecek olan insanlar, olaylar ve acılarla özdeşleşme kurmak mümkün değildir.[130] Brecht'e göre "sahne ile seyirci arasındaki ilişki özdeşleşme temeline dayanırsa, seyircinin bütün görebildiği, özdeşleştiği kahramanın görebildiği kadar" kalmaktadır.[131] Bu yaklaşımdan hareketle Brecht, seyircide *katharsis* [arınma] etkisi yaratması hedeflenen Aristotelyen sahnelemeyi ve seyirciyi bir gerçekliğin içinde kendisini yitirmeye zorlayan doğalcı-gerçekçi eğilimi tümüyle reddederek karşısına alır.

[129] Bertolt Brecht, **Epik Tiyatro,** çev. Kamuran Şipal, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2011, s.62.
[130] **A.e.,** s.86-87.
[131] **A.e.,** s.87.

Brecht'in teatral estetiği, sahnede özdeşleşme yerine yabancılaştırma yaratmak üzerine kuruludur. Bu teatral edim Brecht'in deyimiyle 'köşebaşı anlatıcısı'nın eylemine benzer.[132] Nasıl ki köşebaşı anlatıcısı tanık olduğu herhangi bir olayı salt yaşamıyor, aynı zamanda gözlemliyor ve yorumluyorsa, Brecht'in oyun kişileri de içinde bulundukları bir durumu salt deneyimleyen değil, aynı zamanda gözlemleyen ve yorumlayan bir eylemsellik içindedirler. Böylelikle seyirci, söz konusu olaya ilişkin dramatik aksiyonun içinde yitip gitmek yerine, onun yorumlayıcısı ve değerlendiricisi konumuna yerleşir. Brecht bu biçimselliği *epik tiyatro* olarak adlandırır ve epik teatral etkiyi, dramatik teatral etkiye üstün tutar.

Bu noktada, Pisctaor'un politik tiyatrosuna benzer şekilde Brecht'in epik tiyatrosunda da -ve yine kendisinin böyle bir amaç gütmemesine karşın- antik tiyatronun teatralliğinden izler yakalamak mümkündür. Antik teatral biçimde sahne üzerindeki eylemliliğin sorgulanmasını ve tartışmaya açılmasını sağlayan *koro* ve *haberci* gibi unsurlar, Brecht'in epik tiyatrosunda doğrudan oyun karakteri üzerinde somutlanmakta ve teatral biçim, çağa özgü bir şekilde bireysel düşünsellik ve algılamaya göre şekillendirilmektedir. Brecht'in buradaki esas amacı, epik tiyatro seyircisinin içinde bulunduğu duruma yönelik şok edici bir farkındalık geliştirmesi ve tiyatrodan çıktığında, edindiği farkındalığı yanında götürmesidir. Bu yaklaşımda da seyircinin politik mücadeleye katılımı amaçlanır, ancak Brecht bunu seyirciyi eyleme çağırmak yoluyla değil, realitenin gerçekliğini sorgulayan bir teatral biçim yaratmak yoluyla gerçekleştirir. Böylelikle edinilen bilinç kişilerin gündelik hayatına da aksedecek ve onları, içinde bulundukları durumları kendi iradeleriyle değiştirip dönüştürmeye sevk edecektir. Ve nihayetinde seyirci, kendisini zorda bırakan herhangi bir toplumsal sorunu görüp anlayabilir ve tepki gösterebilir hale gelecektir.

Susan Bennett'e göre Brecht'in epik tiyatrosunun önemi, öncelikle yapım ve alımlayıcısı arasındaki ilişkinin bilinen kalıplarını değiştirmiş olmasından gelmektedir.[133] Brecht'in yabancılaştırma efekti ve teatral süreci yapıtın merkezine

[132] **A.e.,**s.2.
[133] Bennett, **Theatre Audiences**, s.47.

koyuşu, "spesifik bir estetik ya da politik kaygıdan türeyen değil, bunun yerine evrensel ya da doğal kabul edilen toplumsal ilişkileri sorgulayan bir bağlam" üretmiştir.[134] Bennett'e göre Brecht'in çalışmaları tiyatroda seyircinin konumunu irdeleyen araştırmalar için bir başlangıç noktası teşkil eder ve gelişmekte olan tiyatro uygulamalarını seyir eylemi ile doğrudan ilişkilendirir.[135] Seyircinin o güne dek sadece alımlayıcı olarak ilişkilendiği performans ögesi, seyirci ile iş birliğine dayanan bir teşebbüse evrilir ve böylelikle, seyirciler için etkin bir rol yaratılmış ve seyir ediminin yapım nezdindeki merkezi önemi kabul edilmiş olur.[136] Tüm bu nedenlerle Bennett nezdinde Brecht'in çalışmaları, "tiyatro seyircisinin üretken rolünü ortaya çıkarmış ve bu rolü ideolojik açıdan konumlandırmış"tır.[137]

Piscator ile Brecht'in seyircinin 'şimdi' ve 'burada'lığını kabul eden, olumlayan ve sahnedeki olayı seyirci ile doğrudan ilişkilendiren teatral yönelimi, teatrallik kavramının da bu etkileşimi açıklamak için kullanılabilir hale gelmesini sağlar. Bu anlamsallık ilerleyen süreçte teatralliğin giderek daha kuvvetli bir biçimde sahnelemenin alanından taşarak seyir edimi ile ilişkilenmesini sağlayacak ve tiyatro sanatının estetik değeri, giderek daha büyük bir oranda seyirciyle kurduğu etkileşimin niteliğine koşullanacaktır. Sözü edilen sürecin ilk adımları, Polonyalı yönetmen Jerzy Grotowski tarafından atılır.

Çoğu uygulayıcı gibi Grotowski de tiyatronun farklı disiplinlerin birleşimi olarak algılanmasına yol açan Wagnerci yaklaşıma karşıdır. Grotowski'nin çalışmaları, "neyin tiyatroya özgü olduğunu" açıklamak ve "bu faaliyeti diğer temsil ve gösteri kategorilerinden ayıran şeyi tanımlamak" amacındadır.[138] Bu amacın belirlenmesinde güncel sosyal ve teknolojik altyapı büyük bir rol oynar, zira bu süreçte sinema ve televizyon gibi medya araçlarının gündelik hayata dahil olduğu zaman dilimine girilmiş ve bu araçların olanaklarına özgü temsil biçimleri, insan hayatında

[134] **A.e.,** s.58.
[135] **A.e.,** s.60.
[136] **A.e.**
[137] **A.e.,** 65.
[138] Jerzy Grotowski, "Yoksul Bir Tiyatroya Doğru", **Yoksul Bir Tiyatroya Doğru**, haz.Kolektif, çev.Osman Akınhay, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2016, s.2.

yerleşik hale gelmeye başlamıştır. Bu koşul, Grotowski'nin "Tiyatro nedir?", "Tiyatronun eşsiz yönü neresidir?" ve "Tiyatro, sinemayla televizyonun yapamayacağı neyi yapabilir?" sorularını sormasına ve performansı "bir ihlal eylemi" olarak bu medya araçlarının karşısında konumlandırmasına yol açar.[139] Böylelikle Grotowski'nin araştırmaları performans ediminin öz'ünü bulup ortaya çıkarmaya odaklanır ve tiyatronun kendisini sinema ve televizyondan ayırmasını sağlayan şeyin "canlı katılımlı bir oyuncu-seyirci ilişkisi" oluşu, ilk kez gündeme getirilir.[140] Tarihin bu noktasından itibaren icranın seyircisi ile kurduğu *canlı* etkileşim, tiyatronun kendini diğer medya araçlarının temsil biçimlerinden ayırmasını sağlayan temel teatral niteliği olarak belirginleşmiştir.

Grotowski, sahnelemede medya araçlarının kullanılmasına şiddetle karşı çıkar. Tiyatronun kendisini icra edebilmesi için, teknik donanım gerektiren bütün sahneleme araçlarından arındırılması gerektiğini savunur. Teknolojinin kuvvetiyle yaratılan total tiyatroyu *zengin tiyatro* olarak adlandırır ve bunun karşısına çıkardığı öz'sel etkileşime ise *yoksul tiyatro* adını verir. Bu yoksulluğun teatral karşılığı hakkında ise şunu belirtir:

> "Biz makyajdan, takma burundan, yastıkla şişirilmiş karınlardan, oyuncunun temsilden önce giyinme odasında taktığı her şeyden vazgeçtik. Gördük ki, oyuncunun -seyirciler izlemeye devam ederken- 'yoksul' bir tarzda, sadece bedenleriyle hünerlerini devreye sokarak tipten tipe, karakterden karaktere, silüetten silüete dönüşmesi tamamen teatral bir durumdu. Oyuncunun kaslarını ve içsel itkilerini kullanarak sabit bir yüz ifadesi meydana getirmesi, makyajlı bir sanatçının hazırladığı maske bir hileden ibaret kalırken, çarpıcı bir teatral başkalaşım etkisi sağlamaktadır."[141]

Buna göre yoksul tiyatronun teatralliği salt tiyatronun medya araçlarının olanaklarından arındırılmasıyla değil, aynı zamanda sahnedeki icracının da bilinen bütün hazır formüllerden arındırılmasıyla geliştirilmiştir. Grotowski'nin *via-negativa* (negatif teknik) olarak da tanımladığı bu arınma, bir birleştirme ya da eklemlemeden ziyade, ayrıştırma ve kurtulma üzerine kuruludur ve oyuncunun öz benliğini elinde

[139] **A.e.,** s.5.
[140] **A.e.**
[141] **A.e.,** s.7.

hazır bulunan bütün toplumsal kimliklerinden ayırmak adına, maskelerden kurtulmayı gerektirir. Dolayısı ile yoksul tiyatronun biçimselliği, sahnedeki mevcudiyetini bütün çıplaklığı ile seyircinin gözleri önüne seren bir oyunculuk icrasını beraberinde getirir. Bu oyuncu, seyirci ile içtenlikle karşılaşır ve "bir şekilde onun yerini almaya" çalışır.[142] Grotowski'ye göre, "oyuncunun (yarı önlemleri kabullenmeyen, kendini ortaya koyan, kendini açan, kapanmaya itiraz ederken kendinden çıkan) eylemi, seyirciye bir davettir."[143] Grotowski *total eylem* adını verdiği bu daveti, oyuncu ile seyircinin fiziksel biraradalığını önceleyen bir mekânsallık üzerinden gerçekleştirir. Sahne-seyir yeri ayrımının tamamen ortadan kaldırıldığı tek bir mekânda, oyuncular ile seyirciler birbirinin içine geçebilen, birbirinin yerini alabilen yahut kimin oyuncu kimin seyirci olduğunu anlaşılmaz kılacak denli karışık bir konumda bir arada bulunurlar. Bu sayede, icra ile seyircisi arasındaki mesafenin ortadan kalkması ve seyirci ile 'o an'a özgü bir biraradalık yakalanması amaçlanır.

Bu biraradalığın hayal edilen etkileşime hangi oranda evrilebildiği hususu başka bir tartışmanın konusudur, ancak yine de arzulanan özgün teatral biçimin bir vadede komünyonel bir topluluk oluşturma ihtiyacına evrildiğini ve buna el vermediği noktadaysa; tiyatronun eylem alanının dışına taştığını belirtmek yerinde olur. İcracı ile seyirci arasındaki gerek biçimsel gerekse düşünsel bütün ayrımların ortadan kaldırılması çabası, nihayetinde tiyatrosallığın kendini feshi ile sonuçlanmıştır. Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks** adlı çalışmasında bu durumu şöyle yorumlar:

> "(Yoksul) tiyatroda, seyirci ve oyuncu engelinin aşılması yönünde yapılan girişimler başarısızlığa uğramıştır. Oyuncunun prova sürecinde, kumpanyanın kolektif yapısı ve gündelik hayatın dışarıda bırakılmasıyla üstesinden geldiği 'bütünsel edim' seyirci tarafına transfer edilememiştir. Bu deneyim ancak aynı etkinliğe katılan tarafların oyuncu ve seyirci olarak bölünmediği bir yapıda hayata geçirilebilir. Ancak bu yeni yapı da elbette ki, tiyatro olamayacaktır."[144]

[142] Jerzy Grotowski, "Temel İlkelerimiz", **Yoksul Bir Tiyatroya Doğru**, s.228.
[143] **A.e.**
[144] Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2005, s.113.

Karaboğa'nın bu tespitine teatrallik kavramı ekseninde yaklaşılacak olunursa; Grotowski'nin tiyatrosunda seyir ediminin yerini alması istenen bütünleşmenin, günün sonunda seyir rejiminin bizatihi kendisini yok edişini doğal kabul etmek olasıdır. İcra ile seyircisi arasındaki ilişkinin bir etki-tepki mekanizması olmaktan çıkarak nötralize edildiği koşul, basitçe ve pratik anlamda teatral olmayan bir koşuldur. Her ne kadar burada Grotowski'nin amacı teatral edimin oyuncu-seyirci ayrımını aşarak genişlemesi amacını taşısa da; bu ayrımın bulunmadığı koşuldaki bir teatral etkileşimin varlığından söz etmek zorlaşmaktadır. Dolayısı ile teatral etkileşimin bizatihi kendisini ortadan kaldıran yapısallık, tam da Karaboğa'nın belirttiği biçimde, tiyatro olmayan başka bir deneyim alanını ifade etmektedir. Grotowski'nin tasarladığı ve icra ettiği bu yeni deneyim alanı, uzun vadede ayrı bir temsil türü haline gelecek olan *performans*'ın oluşumuna kaynaklık etmiştir.

Grotowski'nin yoksul tiyatrosu, Avrupa ve Amerika turneleriyle yapımlarını geniş bir coğrafyaya tanıtmış ve İngiltere'de Peter Brook, Amerika'da ise Richard Schechner'in dikkatini çekmiş; Brook'un *kültürlerarasılık* kavramının gelişiminde ve Schechner'in performansı tür bazında tespit edişinde etkili olmuştur. Performansın tiyatrodan ayrı bir biçem olarak uygulanması ve teorize edilmesi de ilk kez Schechner tarafından gerçekleştirilir ve bu esnada, teatrallik kavramına bir dizi yeni anlam katmanı eklenir.

Schechner'e göre performans "yanılsamanın yanılsamasıdır ve bu nedenle, olağan deneyimden daha 'dürüst' ve 'gerçek' kabul edilebilir".[145] Schechner, Grotowski'nin yoksul tiyatrosundaki icracı-seyirci yüzleşmesinin benzer örneklerini yerel toplulukların ilkel ritüellerinde bulur. Schechner'e göre ritüelistik edimde -tıpkı Grotowski'nin amaçladığı gibi- bir gerçekliğin diğerine yansıtılması, sunulması yahut damıtılması değil, gerçekliklerin aynı zaman ve mekân içerisinde birlikte hareket ettiği ve böylelikle birbiriyle yüzleşebildiği olağanüstü akışkan ve dinamik bir ilişkisellik mevcuttur.[146] Schechner bu ilişkilenişi teatrallik kavramı üzerinden değerlendirir ve

[145] Richard Schechner, **Performance Theory**, Routledge Group, New York & London: 2005, s.xi.
[146] **A.e.,**s. 49.

teatral olan'ın algılanışındaki -politik eylem, bireysel veya sosyal düzeydeki çatışmacı ya da uyumlanıcı davranış, ya da gündelik hayatta rol yapmayı kapsayabilen- anlamsal değişimin; tiyatro ile ritüel arasındaki giderek karmaşıklaşmakta olan etkileşime kanıt olduğunu ileri sürer.[147] Schechner'e göre tiyatrodan farklı olarak ritüel, katılımcılarını bağlayan bir etkileşim biçimidir ve gerçek hayattaki sosyal-dini toplumsallığın oluşumunu sağlayabilmekte yahut bunun dağılmasına yol açabilmektedir. Tiyatro ise, -her ne kadar ritüelden ortaya çıkmış olsa da- seyircinin katılımına zorunlu olarak bel bağlayan bir eğlendirici etkinlik olarak belirginleşir. Ancak tıpkı ritüelin tiyatroya dönüştürülebilmesi gibi, tiyatro da ritüele dönüştürülebilir.[148]

Bu biçimselliğin denemelerini gerçekleştiren Schechner, seyircinin katılımı ile ritüele dönüşen teatral edim (Dionysos 69), ya da ritüeli seyircinin provoke edilmesi üzerinden siyasallaştıran protesto (Paradise Now) gibi bir dizi ritüelistik teatral atmosfer yaratır. Bu atmosfer içindeki seyirci tiyatroya geldiğinde, performansçılar tarafından bizzat karşılanır. Performansın hazırlanışına dahil ve isterse müdahil olabilir. Sürecin hikaye anlatımı ile dramatik aksiyon gibi evreleri arasında boşluklar ve aralar yer alır ve performans, bu aralarda da devam eder. Schechner burada "performansın gerçekliğini sahnelediği teatral olayın içine yerleştirmeye" çalışmaktadır.[149] Etkinlik sonunda, seyirci yine performansçılar tarafından uğurlanır. Bu biçim içerisinde yapılmak istenen, tiyatroyu hem oyuncu hem de seyirciyi aynı anda kapsayan teatral bir etkinliğe dönüştürerek hakiki bir biraradalık edimine ulaşmaktır. Bu biraradalık, hem bir oyun gibi belirli bir zaman ve mekân ile sınırlıdır, hem de bir ritüel gibi katılıma açıktır. Kullanılan oyun metni veya senaryo, her seferinde seyircinin bu eylemselliği göz önüne alınarak yorumlanır. Performans ögesi ise, bu etkinliğin seyircisi ile etkileşimini şekillendiren temel unsur olarak konumlandırılır. Schechner'in yaklaşımında performans, "sıradan bir jestten büyük bir drama kadar hayatın her yerinde"dir.[150] Schechner'e göre teatrallik ve anlatısallık

[147] **A.e.,** s.118.
[148] **A.e.,** s.121-122.
[149] **A.e.,** s.165.
[150] **A.e.**, s.273.

performans terimine nazaran daha sınırlı bir kapsama sahiptir ve estetiğin türleri, onların teatralliğine göre çerçevelenmektedir.[151]

Schechnner'in performans yaklaşımı bir eylemin her günkülüğünün seyirci ile paylaşımını da olanaklı kılar ve *happening* [olay] adı verilen bir başka performans biçeminin gelişimine önayak olur. Bu formun en iyi bilinen örnekleri Allan Kaprow ve Marina Abramović tarafından üretilmiştir. Kaprow *olay* niteliğini oyuncu olmayan bir grup insanın önceden belirlenmiş bir eylemsellikle birlikte hareket edişi üzerinden oluştururken, Abramović'te edimsellik, büyük oranda Abramović'in kendi bedeni ve bedenin katılımcıları eylemselleştirmek üzere nesneleştirilmesi üzerine kuruludur. Her iki durumda da esas, ancak ve sadece katılımcıların etkinliği ile oluşabilecek bir *olay*ın meydana getirilmesidir.

Bu kapsamdaki çalışmalara teatralliğin biçimlenişi üzerinden bakıldığında; seyircinin o an'a özgü bir toplumsallığın içine yerleştirilmesi teatral bir yönelim olarak, icracı ile seyirci arasındaki tutum ve davranış farklılığının ortadan kaldırılma çabası ise anti-teatral bir yönelim olarak nitelenebilir. Bu çeşitlilik içindeki teatral edim, niteliğinden bağımsız olarak seyircisi bulunan ya da katılıma açılan herhangi bir icranın ifadelendirilmesinde kullanılabilir hale gelir. Böylelikle teatrallik, gösterimin dilediğince şekillendirip eylemselleştirebileceği bir unsura dönüşürken; onu reddedilmesi ya da benimsenmesi gereken bir değer addeden Wagner etkisinin de sonu gelir. Nihayetinde teatrallik, kullanım amacına göre bazen bir terim, bazen bir olgu, bazen de teorik bir kavram olarak ortaya çıkabilen güncel genişlikteki anlamsallığına evrilmiş olur. Teatrallik kavramının bir önceki bölümde açıklanmış olan teorik tutarsızlığı, tarihin bu noktasından itibaren uygulama pratiğinin birbiriyle çelişen eylem ve söylem katmanlarına eklemlenir ve halihazırda karmaşık olan tablo, iyiden iyiye bulanıklaşır. Teatrallik kavramına atfedilen çok çeşitli ve farklı yaklaşımlar, kavramın genel kabul gören bir tanımını yapmayı imkansız hale getirir.

[151] **A.e.**

Janelle Reinelt "The Politics of Discourse: Performativity Meets Theatricality" [Söylemin Politiği: Edimselliğin Teatrallikle Buluşması] adlı makalesinde, kavrama atfedilen anlam farklılıklarını edimsellik ve teatralliğin Anglo-Amerikan ve Avrupa ekollerindeki farklı yorumlanışına dayandırmıştır. Buna göre; Avrupa ekolünde tiyatro ve tiyatro benzeri edimsel faaliyet bilinçli bir şekilde birbirinden ayrıştırılırken, Amerikan ekolünde tam tersi biçimde birleştirildiği görülmektedir.[152] Burada din ve ritüel ile *yeniden* ilişkilendirilirken her günkülüğü de kapsar hale gelen performansın geniş anlam haznesiyle, teatralliğin bu hazne içindeki konumu kafa karıştırıcıdır. Hem teatralliğin hem de edimselliğin anlam bağlamını yoruma açık kılan bu nüans farklılıkları, Reinelt'e göre "kültürlearası bir yanlış anlaşılma"ya yol açmıştır.[153] Bu yanlış anlaşılmanın kaynaklarından biri ise "Amerikan ekolünün narsizmi (Amerika'nın bu konuya yaklaşımı salt kendi bakışı üzerinden okuyup anlaması) ile, Avrupa ekolünün ben-merkezciliği (Avrupa'nın konuyu çoktan çözümlemiş olduğuna yönelik yerleşik ancak yanlış inanç)" olarak belirginleşmektedir.[154] Reinelt'ın bu savı, teatrallik kavramının anlam bağlamındaki çoğullaşmaya da gerekçe sunabilir. Geçirdiği devinim bir yana, kavramın anlamsallığı en çok yorumlama edimiyle genişletilmiş ve farklı hakim kültürel yapılarda tiyatronun farklı kavrayışlarını dillendirmenin yolu olagelmiştir. Günün sonunda teatrallik, tarih boyunca edindiği bütün farklı anlamları aynı anda içerebilen devasa bir anlam haznesine kavuşmuştur.

1.2. Teatral Edimin Anlamsallığı

Burada çeşitli düşünsel ve biçimsel bağlamları üzerinden anlaşılmaya çalışılmış olan teatrallik kavramının, tiyatro düşüncesinin en başından itibaren farklı toplumsal gerilimler doğrultusunda gelişmiş ve bu sırada farklı sahneleme biçimleri ile özdeşleştirilmiş olduğu görülebilir. Temelde *tiyatro ile ilgili olma* anlamı taşıyan teatrallik, hakikat ile yanılsama arasındaki düşünsel gerilimin bir tür karşılığı yahut

[152] Janelle Reinelt, "The Politics of Discourse: Performativity Meets Theatricality." **SubStance 31**, no. 2/3 (2002), s.208.
[153] **A.e.,** s.209.
[154] **A.e.,** s.210.

yanılsamanın algılanan olumlu ya da olumsuz niteliği üzerine bir dizi düşünsel evrimden geçmiştir.

Teatrallik, en başından itibaren tiyatroya atfedilen toplumsal değer ile sıkı bir ilişkileniş içindedir. Aristoteles ve Platon'un karşıt fikirlerinden türeyen olumlama ve olumsuzlama, teatrallik kavramını da peşine takmıştır. Her ne kadar modernist anti-teatral söylem kaynağını tiyatro karşıtlığı düşüncesinden değil, *mimesis'*in belirli bir biçimine yönelik karşıtlıktan almış olsa da; bu olumsuzlamanın teatrallik edimi üzerinden kavramsallaştırılmasında *taklit'*e duyulan genel bir şüphenin varlığı yatar. Buradan hareketle, kavramın tiyatro sanatının tarihi boyunca yanılsama ile hakikat arasındaki gerilimi bünyesinde taşımış olduğunu düşünmek ve kavram üzerinden yaratılan çekişmeyi de bu gerilimin bir parçası addetmek mümkündür. Bu noktada, yanılsamanın hakikati görünür hale getirmek için bir araç olarak benimsenmesi ile, hakikate ulaşmanın yegane yolunu yanılsamadan kopmak olarak benimseyen yönelimler birbirinden keskin bir biçimde ayrışır. Bu ayrışma, *mimesis* niteliğinin 'teatral' ve 'anti-teatral' olarak adlandırılan iki farklı başlık altında genellenmesine ve teatral edimin, *taklit*'e duyulan şüpheye gerekçe olarak sunulmasına yol açar.

Teatrallik kavramı teorik düzlemde bu şüphenin gölgesi altında gelişirken, uygulamada aynı şüphe yaratıcı bir tetikleyici olarak işlevlenir. Seyirci ile geliştirilen etkileşimin formu, tiyatronun biçim esaslarını oluşturur. Bu esasların tarihsel süreç içerisindeki gelişimi hem son derece çeşitli hem de son derece görelidir. Bu çalışmada ana hatları ve kırılma noktaları üzerinden açıklanmaya çalışılan icra-seyirci ilişkisi, dini, politik, sosyolojik, ekonomik ve teknolojik gelişmelerin tamamından etki almaktadır ve sahneleme, bu etki toplamının seyirci ile geliştirmek istediği etkileşimden türetilmektedir. Antik Yunan'ın salt biçime değil aynı zamanda icracı-seyirci ilişkisine temel teşkil eden teatral kuvveti, tiyatronun çağlar boyunca özlenen ve arzulanan yaratıcı öz'ünü tanımlar. Ancak bu yaratıcı öz'ün teatralliği içinde geliştiği koşullardan bağımsız olarak elde edilmeye çalışıldığında, Roma tiyatrosundaki gibi bir dönüşümle karşılaşılır. Bu durum, teatralliğin sosyal, toplumsal ve politik yapı ile olan kuvvetli ilişkisini görünür hale getirir. Teatral icranın kuvvetli bir icra-seyirci etkileşimine kavuştuğu Shakespeare dönemi tiyatrosu, hakim sosyal

yapının içinde bir başka biraradalık atmosferi yaratabilme niteliği ile öne çıkar. Shakespeare metinlerindeki evrensellik ve dahiyane anlatım bunda bir etmendir; ancak bu metinlerin teatral etkisi de içinde yer aldığı toplumsal koşullardan bağımsız değildir.

Teatrallik kavramının anlamına ilişkin ilk büyük değişimi Wagner başlatmıştır. Wagner'in bütüncül sanat yapıtı, tiyatroyu icra-seyirci ilişkisine dayanan bir ilişkisellik olmaktan çıkartarak salt icraya odaklanır. Bu noktada seyir rejimi edilgenleşir ve seyircinin icra ile olan ilişkisi, bir nevi *idea*ya dönüşmüş olan sahneye sessizce tanıklık etmekten ibaret kalır. Bu tanıklık ediminin yoğun bir içsel ve duygusal karşılığı olduğu düşünülür yahut olması beklenir. İlhamını yine antik tiyatrodan alan bu teatrallik, Roma tiyatrosundakine benzer bir şekilde biçim değiştirir. Wagner'in bütüncül sanat yapıtı, önerdiği icra biçiminin antik Yunan bağıntısı nedeniyle *teatral* olarak nitelendirilmeye başlanırken, icranın bu biçimine karşı çıkan bütün diğer estetik yönelimler kendisini *anti-teatral* bir konumda buluverir. Benzer şekilde, *mimesis*'in doğalcı biçimlerinden sakınmayı esas alan yönelimler kendisini *anti-teatral* olarak nitelendirdikçe, teatrallik kavramı da hakikatin perdelenmesi ile ve dolaylı olarak da olsa Platon'un yanılsama karşıtı görüşleriyle ilişkilenir. Nihayetinde teatrallik, *taklit*'in herhangi bir kötü örneğine konulan ad olarak anlaşılmaya başlar.

Teatrallik terimini içine düştüğü bu yanlış anlaşılmadan kurtarmayı deneyen ilk uygulayıcılardan bir Meyerhold'dür. Meyerhold, natüralist gerçekçiliğin karşısına panayır tiyatrosunu getirerek icracı ile seyirci arasındaki etkileşimin eski canlılığını güncel bir yorumla yeniden kazanabileceği bir teatral biçem önermesinde bulunur. Bu önermede teatrallik kavramı tiyatronun öz'ü ile ilişkilendirilirken, bu öz'de var olan taklit unsurunun olumsuz yargısından uzaklaşılır. Yeni teatrallik, arkaik teatralliğin modernist bir yorumlanışı üzerine geliştirilir. Ancak Meyerhold'ün çalışmaları kavramın artık yerleşmiş olan çoklu anlam haznesini sıfırlamaya yetmeyecektir, zira tiyatronun biçemi üzerine hararetle tartışılan ve yeni biçemlerin de aynı hararetle denendiği bir dönemde teatrallik, artık biçemin gerekçesine göre söylemleşebilen bir tabir haline gelmiştir. Belki de bu nedenle Artaud'un tahayyülündeki ikiz, tiyatronun teatrallik kavramıyla olan kuvvetli bağıntısından değil de onun yaratıcı öz'ünden

çıkarsanmıştır. Bir bakıma ikisi de aynı şeydir, ancak belki de teatrallik kavramının çoklu anlamsallığı Artaud'un söylemini de etkilemiştir.

Teatralliğin seyirci mevcudiyeti üzerine yoğunlaşan anlamsallığı, Piscator ve Brecht'in uygulamaları ile gelişir. Piscator'un kendi zamanının dinamiklerini tiyatronun hizmetine sunması, teatral edimin de dikkatini sahne üzerinden alıp toplumsal biraradalığa yöneltmesini sağlar. Bunun yapılabilmesinde dönemin teknik ve teknolojik gelişmeleri de etkili olur. Elektrik kullanımı, projeksiyon, film ve döner sahne gibi o günkü yeni teknolojiler, seyirci ile kurulan etkileşimin ölçeğini değiştirir ve seyir rejimini karanlık oditoryumlardan çıkarak arena toplumsallığına doğru sürükler. Piscator'un bu farkındalığını icat niteliğindeki teatral estetik önermesi ile geliştiren Brecht ise, doğrudan seyircinin yabancılaştırılması üzerine kurulu bir teatrallik yaratır. Brecht'in biçeminde epik anlatım dramatik anlatıma üstün tutulur ve teatral estetik bir nevi seyirci araştırmasına dönüştürülür. Böylece kavram, icra ile seyirci arasındaki etkileşimi konu edinen anlamsallığını kazanır.

Grotowski'nin çalışmaları, bu anlamsallığın sosyal, toplumsal ve teknolojik gelişmeler ekseninde araştırılmasını sağlar. 'Tiyatro nedir?' sorusu Grotowski'nin çalışma biçiminde yeni bir tiyatro ideası geliştirmek üzere değil, tiyatroyu sinema ve televizyon gibi medya araçlarından neyin ayırdığını açıklığa kavuşturmak üzere sorulur. Böylelikle tiyatro sanatı, teatralliğin kendisine içkin olan unsurlarını bütünüyle yeniden değerlendirmek durumunda kalır. Bu soruya verilen *canlılık* yanıtı, tiyatronun tür tespitindeki belirleyici niteliği oluşturur. Bunu *biraradalık*, *tekrar edilemezlik* ve *deneyimsellik* gibi diğer ayırıcı nitelikler izler ve tiyatronun temel teatral nitelikleri tespit edilmiş olur. Bu ayrımın merkezinde yer alan performans ögesi ise, zaman içerisinde salt tiyatronun bir belirteci olmaktan çıkarak edimin kendiliği'nden türeyen bir temsil biçimine evrilir.

Performansın seyirci ile biraradalık ve ortak bir eylemsellik yaratma iddiası, teatrallik kavramının bu iddiayı gerekçelendirmek üzere ve bu kez el altında bulunan farklı anlam katmanlarıyla birlikte tekrar yorumlanmasına yol açar. Performansın kaynağını aldığı ritüelistik form *teatral*, bu formun performans seyircisi ile ilişkilenişi

ise *anti-teatral* bir yönelim izler. Dolayısı ile performans teorisi, teatrallik kavramını hem kendisi hem de karşıtı bazında kullanmış olur. Perfomansın olay yaratımı [happening] niteliği öne çıktıkça, teatrallik kavramının anlam bağlamı da gündelik eylemselliği kapsayacak şekilde genişler. Böylelikle, bağlamın çoğullaşmasından kaynaklanan kafa karışıklığı, teatrallik kavramının anlam haznesine eklemlenir.

Teatralliğin anlamındaki bu karmaşanın nedenlerinden birisi de yukarıda açıklanan bütün bağlamların tiyatro uygulayıcıları ya da teorisyenleri tarafından öne sürülmüş olması olabilir. Tüm bir batı tiyatrosu tarihi, büyük oranda sahne üzerindeki teatral biçimin niteliğinin bir tarihidir. Willmar Sauter "Seyirciler" başlıklı makalesinde, batı tiyatrosunda seyirci üzerine geliştirilen çalışmaların azlığından dem vurmuştur. Buna göre, tiyatro çalışmaları tarih boyunca dikkatini sahneye yöneltirken, seyir yeri deyim yerindeyse "karanlıkta bırakılmış"tır.[155] Sauter bu tespitinde haklı bulunabilir. Her ne kadar seyirci çalışmalarının sosyolojik, toplumsal ve sınıfsal açıdan geniş bir görelilik derecesi bulunsa da; bu tür araştırmaların yokluğu, teatrallik kavramının bugünkü anlam karmaşasında pay sahibi olabilir. Bu durum nedeniyle teatral edimin anlamı, kapsamı, değillenmesi yahut onaylanması sadece tek taraflı bir sözlükte devinebilmiş ve hedeflenen yahut yaratılan teatralliğin alımlayıcısına hangi ölçüde ulaşabildiği sorusu yanıtsız kalmıştır. Şüphesiz, bu soru kolaylıkla yanıtlanabilir bir soru değildir. Maaike Bleeker'in üzerinde çalışmış olduğu görmenin sübjektivitesi bir yana, bu araştırmada da ortaya çıkmış olduğu üzere zaman insanı, insan teatral edimini, teatral edim ise sahne üzerindeki teatralliği her daim bir değiştirip dönüştürmektedir ve bu dönüşüme kısa bir bakış atarak genel bir kanıya varmak pek mümkün görünmemektedir. Ancak yine de; belki tarih boyunca üretilen teatral biçimlerin seyircisi üzerinde uyandırmış olduğu etkiler bir şekilde kayıt altına alınabilseydi, teatrallik kavramıyla birlikte tiyatronun bizatihi kendi devinimsel öz'ünü çıkarsamayı sağlayacak bir eliminasyon ya da ortaklaştırma yöntemi elde edilebilirdi.

[155]Willmar Sauter, "Seyirciler", **Tiyatro Tarihi**, Ed. David Wiles & Christine Dymkowski, çev.Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı yayınları, İstanbul, 2019, s.225.

Bugün gelinen noktada teatrallik kavramı, tiyatro sanatı ile ilişkilendirildiğinde bir noktadan, performansı açıklamak için kullanıldığında başka bir noktadan, gündelik eylemdeki rol niteliğinden söz etmek içinse bambaşka bir noktadan tutulan referanslarla açıklanabilmektedir. Üstelik bu açıklamaların hiçbiri yanlış değildir; tarihin kendi içinde tutarlılığı bulunan herhangi bir parçasını alıp herhangi bir teatrallik okuması yapmak ve kavrama farklı anlamlar yüklemek kolaylıkla mümkündür. Bu durum kavramın herhangi bir sabit okumasını yapmayı olanaksız kılmaktadır; ancak sözü edilen olanaksızlığın, aynı zamanda tiyatro sanatının öz'ünü açık eden bir yaratıcı kaynak olarak görülmesi de olasıdır.

Peter Brook'un ünlü tanımında yer verdiği üzere tiyatro, herhangi bir boş mekândaki herhangi bir hareketin eylenirken seyredilmesi esnasında ortaya çıkabilen bir insan edimi yahut olayıdır.[156] Bunun doğal bir uzantısı olarak teatrallik kavramı, -en genel anlamıyla- tiyatronun ne türden bir etkinlik olduğunu belirten temel yasa olarak görülebilir. En özel anlamıyla ise, teatral icra ile icracıya bakmakta olan herhangi bir kişi arasındaki ufacık bir jest alışverişini tanımlayabilir. Buradaki esas, seyredilmekte olduğunu **bilen** edimselliğin **alımlayıcısı** ile arasındaki **etkileşim**dir. Bu etkileşim büyük bir tiyatro salonunda ve binlerce kişilik bir seyirci kitlesiyle gerçekleşiyor da olabilir, bir kişinin kendisini izlemekte olan küçük bir topluluğa sunum yapmasıyla yahut bir öğretmenin oditoryumda ders anlatması sırasında da yaratılabilir. Ancak eylem hiçbir zaman seyircisinden bağımsız değildir; aksine, eylemin gerekçesi seyircisidir.

Umberto Eco, "Semiotics of Theatrical Performance" [Teatral Performansın Göstergebilimi] adlı makalesinde teatralliği 'teşhir' edimine temellendirmiştir.[157] *Teşhir* sözcüğü seyredilmekte olduğunu *bilen* edimin varlığını güçlü bir şekilde vurgulamaktadır, ancak aynı zamanda, anlamın bağlamını salt icracının edimselliğine koşullayan bir vurguya da sahiptir. Vurguyu edimin kaynağına değil de yarattığı etkileşim olanağına kaydırmak ise, teatrallik kavramının içinde bulunduğu çoklu

[156] Peter Brook, **Boş Mekân**, çev. Ülker İnce, Hayalbaz Kitap, İstanbul, 2010, s.11.
[157] Umberto Eco, "Semiotics of Theatrical Performance", **The Drama Review**: TDR 21, no.1, (1997), s.110.

anlam katmanları içinde dahi tümel bir şekilde anlaşılmasına yardımcı olabilir. Örneğin; teatralliğin önce rol kavramıyla sonra da sosyal hayatta oynanan rollerle ilişkilendirilerek açıklanması durumunda *teşhir*, salt bireysel bir edime işaret ettiği için teatral edimi de bireysel *oluş* ile sınırlandırabilmektedir. Ancak, anlam teşhir ediminin *alımlayıcı* ile *etkileşimine* odaklandığında, teatral edim rol'ün kapsamıyla değil, yarattığı etkileşimin ölçeğiyle ilişkilenmektedir.

Bağlamın vurgusu bu şekilde revize edildiğinde, sosyal roller ile teatrallik arasındaki genel-geçer bağıntı da kendiliğinden değişir. Goffman'ın da belirtmiş olduğu üzere, toplumsal hayattaki rol katmanı itibar ve inandırıcılık elde etmek amacıyla geliştirilen rolün edimselliğini vurgulamaktadır. Buradaki eylem, seyirci nezdinde bir *onay* yahut *kabul* kazanmak üzere kurgulanan icrayı önceler. Teatral icra ise, aksine, kendisini seyircinin eleştirisine yönelik olarak kurgulamakta ve onay yahut kabul alamama riskini, en baştan sahiplenmektedir. Vurgu bu şekilde edimin kaynağına değil de yarattığı etkileşimin niteliğine kaydırıldığında, sosyal rol ile teatral edim arasındaki benzerlik de kendiliğinden sönümlenir ve teatral edimin anlamsallığı, *rol* bilincinden ziyade izlenme bilincine ve *taklit* yerine *deneyim* niteliğine odaklanabilir.

Bu şekilde bir bağlama oturtulan teatrallik, icracı ile seyirci arasındaki bütün etkileşim an'larını anlamak ve açıklamak için kullanılabilir. Burada teatralliğin kapsamı asgari bir sahnelenebilirliğin ifadesi olarak da belirginleşir; ancak anlamın bağlamı salt bir icranın varlığından değil, aynı zamanda bu varlığın neticesinden türetilir. Böylelikle teatrallik, tiyatronun ne türden bir etkinlik olduğunu tanımlayan kapsamlı bir ölçek olarak işlevlenebilir. Bu geniş ölçek içinde tiyatronun ayırıcı teatral nitelikleri addedilen canlılık, mekân ortaklığı, zaman ortaklığı, kitlesellik, deneyimsellik gibi bütün paylaşım katmanlarına ek olarak; icranın bir anlama işaret edebildiği ve bu anlamın seyirci tarafından algılanabildiği en küçük an, teatrallik kavramı kapsamında değerlendirilebilir. İcranın yönelimini anti-teatral olarak nitelendirmesi, edimin kendisindeki teatral niteliği değiştirmez; aksine, izlendiğini bilen icranın izlendiğini bilme halini açığa vurduğu bir etkileşim kapasitesini tarif eder.

Tüm bu nedenlerle, teatrallik kavramının anlam bağlamı bu çalışmada yukarıda çıkarsanan biçimde temel alınmış ve teatrallik, icranın en kısa an'ıyla seyir ediminin en uzun etkisini tümel bir biçimde kavrayan bir terim addedilmiştir. Bu sayede, teatral icrayı önce medya aracılı sistemlerle, ardından ise sanal gerçekliğin işaret ettiği gösterim biçimselliğiyle tümel bir biçimde ilişkilendirebilecek bir yaklaşım geliştirilmesi amaçlanmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM
MEDYATİZASYON

Bir önceki bölümde etraflı biçimde incelenmiş olan teatral icranın kapsamı, çeşitli medya araçları ve iletişim olanaklarının insan hayatına dahil olmasıyla boyut değiştirmiştir. İcranın reprodüksiyon yolu ile yeniden üretilebilmesi ve günümüzde oldukça çeşitlenmiş olan medya araçları üzerinde tüketilebilmesi, teatral biçimin icra edilme ve alımlanma biçimini dönüştürmüştür. Bu dönüşüm teatrallik kavramının anlam karmaşasına dahil olmakla birlikte, aynı zamanda kavramın başkalaşmasına yol açan temel basamaklardan birisini de oluşturmaktadır. Sözü edilen başkalaşımın kapsamlı bir biçimde açıklanması ise, teatral icranın *medyatizasyon* adıyla genellenen süreç ekseninde değerlendirilmesini gerekli kılar.

Medyatizasyon, genel olarak herhangi bir eylem, söylem, hareket yahut görselin bir medya aygıtı aracılığıyla gerçekleştirildiği durumların genel değerlendirmesini yapabilmek adına başvurulan bir şemsiye terimdir. Anlamsal bağlamı tıpkı teatrallik gibi oldukça geniş olan kavram, sosyolojiden ekonomiye, felsefeden politikaya hemen her alanın medya araçları üzerinden geçirdiği yahut geçirmekte olduğu evrimin açıklanmasında temel argüman olarak kullanılabilmektedir. Ek olarak; medyatizasyon kavramı tarihsel açıdan bir zaman diliminin öncesi ve sonrası arasında ayrım yapabilmeyi de kolaylaştırmaktadır.

David Deacon ve James Stanyer "Mediatization: Key Concept or Conceptual Bandwagon?" [Medyatizasyon: Anahtar Terim mi Kavramsal Trend mi?] başlıklı makalesinde, medyatizasyon teriminin "yapısı gereği bir tarihsel değişimi ima etmek ve "giderek daha '-leşen' bir durumu açıklamak için" kullanıldığını ifade etmiştir.[158] Deacon ve Stanyer'in bu tespitinden yola çıkılarak medyatizasyon terimi; salt durumsal bir sonucun değil, aynı zamanda bir sürecin ifadesi biçiminde anlaşılabilir. Sözü edilen süreç medya iletişim araçlarının insan hayatına dahil oluşuyla başlamış ve

[158] David Deacon, & James Stanyer, "Mediatization: key concept or conceptual bandwagon?" **Media, Culture & Society**, 36(7), (2014), s.1036

artarak, çeşitlenerek ve çoğalarak devam etmiştir. Sonia Livingstone ve Peter Lunt'ın "Is 'mediatization' the new paradigm for our field? A commentary on Deacon and Stanyer (2014, 2015) and Hepp, Hjarvard and Lundby (2015)" ['Medyatizasyon' Alanımızın Yeni Paradigması mı? Deacon ve Stanyer (2014, 2015) ve Hepp, Hjarvard ve Lundby Hakkında Bir Eleştiri] başlıklı makalesinde ise, Deacon ile Stanyer'in konuya ilişkin görüşleri "dar kapsamlı" ve "indirgemeci" bulunarak eleştirilir.[159] Livingstone ve Lunt'a göre medyatizasyon salt bir değişim süreci olarak değil, aynı zamanda "sosyal kurumlar ve kültürel pratiklerin medya mantığını tarihsel açıdan uyarlaması ya da benimsemesiyle ilgili üst düzey bir toplumsal meta-süreç"[160] olarak anlaşılmalı ve toplumsal değişim, globalizm, modernizm gibi tarihsel süreçlerle disiplinlerarası ölçekte ilişkilendirilerek açıklanmalıdır. Burada Livingstone ve Lunt, medyatizasyonun kapsamlı bir süreç olarak ele alınması gerekliliğine vurgu yapar ve terimin, ilişkilendirildiği çalışma disipliniyle neden-sonuç bağıntısı içinde incelenmesi gerektiğini savunur. Medyatizasyon terimini bağlamın ne'liğine yönelik olarak organize etmeyi ve genel-geçer bir tanımlamaya girişmek yerine, bağlamın etki ve yetki kapsamı dahilinde araştırılmasını önerir.

Kavramın bu kapsayıcı genişliği nedeniyle medyatizasyon, teatral icranın hem biçim hem içerik hem de teorik yaklaşım bazındaki dönüşümünü anlamak ve açıklamak için kullanılabilir durumdadır. Medyatizasyonun salt teatral icrayı değil, aynı zamanda tiyatrodaki teatralliği de etkilediği düşünülürse, bu gelişim sürecinin kavranışı özel önem kazanır. Bu bölümde ve sözü edilen doğrultuda elde edilen kavrayış, bir sonraki bölümde sanal gerçeklik teknolojilerinin teatralliğini anlamak ve açıklamak için geniş bir kaynak sağlayacaktır. Edinilen bilgi ve bulgular, sanal gerçeklik teknolojilerinin teatral icranın kapsamını nasıl ve hangi biçimlerde dönüştürebileceğinin ortaya çıkarılması için kullanılacaktır.

[159] Peter Lunt & Sonia Livingstone, "Is 'mediatization' the new paradigm for our field? A commentary on Deacon and Stanyer (2014, 2015) and Hepp, Hjarvard and Lundby (2015)". **Media, Culture and Society,** Vol. 38/3, (2016), s.466
[160] **A.e.,** s.466

Teatral icranın medya araçları ile etkileşimi ve sözü edilen medyatizasyon süreci, Camera Obscura'nın keşfiyle başlamıştır. Thomas Edison'un kinetoskopu ve Lumiere kardeşlerin binlerce metre uzunluktaki fotoğraf kağıdının birleştirilmesiyle elde edilen hareketli görüntü tekniği zamanla 'sinema' adını almış ve teatral icranın geçmişte gerçekleşmiş bir kopyasını seyirci ile paylaşmayı mümkün kılmıştır. Bu noktada, teknik reprodüksiyon yolu ile çoğaltılabilir ve saklanabilir hale gelen teatralliğin 'şimdi' ve 'burada'lık ile ilişkisi kesintiye uğrar. Kamera aracının teknik olanakları ve tekniğin süreğen gelişimi bu kesintiye eklemlenir ve kameranın keşfi öncesinde salt tiyatro sanatına ait addedilen teatral icranın niteliğini, teknik olanaklar çerçevesinde dönüştürür. Reprodüksiyon teknolojilerinin teatral icra üzerindeki bir diğer dönüştürücü süreci, televizyon mecrasının insan hayatına dahil oluşuyla yaşanmıştır. Salt geçmişte değil aynı zamanda 'o sırada' ve 'orada' gerçekleşmekte olan icranın seyirciye sunulabilmesini sağlayan bu yeni mecra, teatral icranın kendisinden önceki alımlanma alışkanlıklarını değiştirmiştir. Böylelikle, teatrallik belirli bir zaman ve mekân ortaklığından bağımsız olarak üretilebilen ve sürdürülebilen bir biçimselliğe erişir. Dolayısı ile hem sinema hem de televizyon, teatralliğin medyatizasyonuna yol açan iki önemli gelişim basamağı olarak nitelenebilir. Bu gelişimin güncel ve son basamağını ise, bilgisayar ve internet teknolojilerinin varlığı oluşturmaktadır. Bu aşamada teatral icra artık her ebattaki ekranda belirebilen ve belirdiği hızla da yok olabilen bir akışkanlığa erişmiştir. Ekran yüzeyinin gündelik hayat içerisindeki her zamandalığı ve her yerdeliği hem teatral icrayı hem de seyir rejimlerini bu çoklu varlık biçimlerine adapte olmak durumunda bırakmıştır. Bu nedenle sözü edilen üç aşama, teatral icranın niteliğindeki bir dönüşüme işaret eden nirengi noktaları olarak ortaya çıkmaktadır.

İcranın kamera aygıtı sayesinde aracılandırılabilmesi, teatralliğin de dolayımlanabilmesine yol açar. Televizyonun gelişimi bu dolayımı süreğenleştirir ve dijitalleşme ise, sözü edilen süreğenleşmenin farklı medya mecralarına canlı olarak aksettirilmesini sağlar. Halihazırda ancak bir yüzyıldan biraz daha uzun bir zaman diliminde gerçekleşmiş olan bu gelişmeler, teatral icrayı da kendisine göre şekillenmek durumunda bırakır ve tiyatronun teatralliğini bu mecraların etkileşim kapasitesi üzerinden yorumlamayı zorunlu kılar.

Tüm bu nedenlerle, çalışmanın bu bölümünde teatral icranın medyatizasyonu üç temel teknik ve teknolojik gelişme üzerinden ele alınmıştır. Bunlardan birincisi kameranın icadı ve sinemanın biçimselliği, ikincisi televizyon teknolojilerinin gündelik hayattaki yerleşimi ve bunun teatral biçimler üzerindeki etkisi, üçüncüsü ise internet teknolojileri ve dijital kültürel gelişmeler nedeniyle teatral icranın anlamında ve kapsamında gerçekleşen büyük dönüşümlerdir. Sözü edilen inceleme -teatrallik kavramının ele alınma yöntemine benzer biçimde- çift yönlü bir okuma üzerinden gerçekleştirilmiş ve tartışmanın zemini bazında ikiye ayrılarak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda "Teatral İcra ve Reprodüksiyon" başlığı altında teatral icranın teknik, teknolojik ve dijital reprodüksiyonu ile bunlar eksenindeki biçimlenişi, "Tiyatro ve Medyatizasyon" başlığı altında ise sözü edilen biçimlenmenin tiyatronun teatralliğine etkisi araştırılmıştır. "Teatralliğin Medyatizasyonu" başlığı altında ise, bu iki bölümden elde edilen bilgi ve bulgular bir araya getirilmiş ve karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Böylelikle hem meseleye çok yönlü bir kavrayış geliştirmek, hem de sanal gerçeklik teknolojilerinin bu koşul içindeki yeri ve konumunu anlamayı kolaylaştırmak amaçlanmıştır.

2.1. Teatral İcra ve Reprodüksiyon

Teatral icranın reprodüksiyonu, icrayı bir medya ortamıyla aracılandırabilen tüm teknolojik gelişmeleri kapsamaktadır. Kameranın icadıyla başlayan reprodüksiyon olanağı, teatral icranın o güne dek bilinen alfabesini değiştirmiştir.

Walter Benjamin'in ünlü makalesi **Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı,** teknik yinelenebilirliğin tüm bir insan hayatı ve sanat üretimi üzerindeki geniş etkisini kapsamlı bir şekilde tartışmaya açmıştır. Benjamin, sanat eserlerinin kopyalanarak yeniden üretilmesi ile teknik olarak yeniden üretilebilir hale gelmesinin, birbirinden tamamen ayrı üretim biçimleri olduğunu düşünür. Buna göre, sanat yapıtının sahiciliğini oluşturan şey icranın kendi özgün konumu içindeki varlığıdır ve bu hâl durumun gerektirdiği zamansal ve mekânsal mevcudiyet, yapıt

tekrar üretildiğinde bile sahicilik değerinin korunmasını sağlamıştır.[161] Teknik olarak yeniden üretim ise, eserin *tekrar edilemezliğ*ini ortadan kaldırmış ve yapıtın özgünlüğünü bir kriz durumuna sokmuştur. Benjamin, bu krizi *aura* kavramı üzerinden açıklar. Burada *aura*, sanat eserinin kendi zaman diliminde başlayan ve sonlanan bir süreç olarak icrasını ifade eder. Bunun tiyatrodaki karşılığı ise icranın 'şimdi' ve 'burada'lığı, yani *canlılık* niteliğidir. Benjamin'in görüşünde teknik yinelenebilirlik her şeyden önce sanat yapıtındaki "aurayı soldurmakta" ve yapıtı özgün zamansal ve mekânsal bağlamından koparmaktadır.[162] Bu kopuş, biçimin bilinen üretim yöntemlerinden de kopmasına yol açar ve "geleneğin tasfiyesi" ile sonuçlanır.[163] Sözü edilen durum, icra üretiminin artık farklı yol ve yöntemlere ihtiyaç duyacağı bir yeni koşul olarak belirginleşir.

Benjamin nezdinde bu durumun iki farklı sonucu mevcuttur: Aura yitimi ve gelenekten kopuş sanat yapıtının üretim koşulunu tamamen değiştirerek bir kriz durumu yaratmıştır; ama aynı zamanda, sanat üretimini daha önce var olmayan bir dizi yeni potansiyel ile ilişkilendirmiştir. Teknik yinelenebilirlik sayesinde sanat yapıtı, geleneksel üretim biçimlerinden ve ritüelistik yapıdan uzaklaşarak zamansal bağlamından, geniş ölçekte bir alımlayıcı toplamına medya mecrası aracılığıyla ulaşarak ise mekânsal bağlamından özgürleşebilmektedir. Benjamin, sanatın toplumsal işlevinin tam da bu noktada keskin bir şekilde dönüştüğünü ve sanat yapıtının, teknik yinelenebilirlik sayesinde din ve ritüel yerine siyaset ve kitle hareketleri ile ilişkilenmeye başladığını öne sürer.[164] Böylelikle, "sanat yapıtının iki kutbu arasında yaşanan niceliksel yön değişimi yapıtın doğasında niteliksel bir dönüşüme yol açmıştır."[165]

Benjamin, sözü edilen dönüşümü tiyatro ile sinema arasındaki ayrım üzerinden detaylandırır. Tiyatro icrası seyircinin gözleri önünde ve aktif tanıklığında

[161] Walter Benjamin, **Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı**, çev. Gökhan Sarı Zeplin Kitap, İstanbul, 2020, s.11.
[162] **A.e.,** s.12.
[163] **A.e.,** s.14.
[164] **A.e.,** s.20.
[165] **A.e.,** s.21.

gerçekleşmekte iken, sinemada "kamera seyircinin yerini" almakta[166] ve oyunculuk edimini mekanikleştirerek, icracıyı kendi icrasına yabancılaştırmaktadır.[167] Benjamin'e göre bu yabancılaşma insanın ayna karşısındaki görüntüsüne yabancılaşmasına benzer, ancak "artık aynadaki görüntü, görüntüsü aynaya yansıyan kişiden ayrılabilir ve taşınabilir hale gelmiştir."[168] Bu noktada canlı seyircinin yerini alan kamera, icranın yönelimini de değiştirir; çünkü artık aynadaki görüntünün taşındığı yer doğrudan kitlelerin algısı ile bilincidir. Bu nedenle sinema oyuncusu;

> "Aygıtın önünde dikilirken, nihayetinde karşısında kitlelerin olduğunun farkındadır. Onu kontrol eden o kitlelerdir. Gözle görülmeyen, oyunculuğunu sergilediği sırada orada olmayan kitlelerdir oyunculuğunu tam olarak kontrol eden."[169]

İcranın bu yeni koşulu, onun formel yapısını hem kameranın *bakış*ına koşullar hem de izlendiğini bilme olgusunu katmanlaştırır. Burada izlendiğini bilen edimselliğin alımlayıcısı ile geliştirdiği etkileşim aynı anda hem bireyselleşmiş hem de çoğullaşmıştır: Kameranın önündeki oyuncu icra esnasında bir seyirci kitlesi ile değil görevli personel ile karşı karşıyadır; dolayısı ile teatral etkileşim fiziken yok hükmündedir. Ancak aynı zamanda, icranın bir tiyatro salonunun kapsayabileceğinden çok daha fazla kişiye erişerek çoğalacağı bilgisi de kesindir ve bu da icrayı bilişsel düzeydeki bir katılımı varsaymaya yöneltir. Bu sayede icra somut fiziki düzlemde tekil, soyut bilinç düzleminde ise çoğul bir niteliği aynı anda edinir.

İcranın bu kapsamı, seyir edimini de kameranın koşullarına tabi kılar. Tiyatroda icranın seyircisi ile sınırlı bir zaman ve mekânsallık içinde gerçekleştirdiği doğrudan etkileşim, yerini sonsuz bir zaman ve mekân içinde gerçekleştirebilen dolaylı bir etkileşime bırakır. Bu etkileşim biçiminde icra ile alımlayıcısı arasındaki yegâne biraradalık koşulu, medya aygıtı aracılığı ile elde edilebilen *göz* ve *bakış* ortaklığıdır. Kamera aracı, bakma ve görmenin kapsamını insan üstü bir biçimde genişleterek görme edimine yeni olanaklar getirir. Thomas Elsaesser ve Malte

[166] **A.e.,** s.35-36.
[167] **A.e.** s.38.
[168] **A.e.**
[169] **A.e.**

Hagener, kamerayla elde edilen görme becerisini "engin bir esnekliğe sahip, dizginlenemez bir mobil göz" olarak tariflemiştir; buradaki esas "artık bir bedene bağlı olmayan ve mekânik buluşlar sayesinde özgürce dolaşıp seyahat edebilen, pratikte görünmez olabilen ve hemen hiçbir yere girmesi engellenemeyen" bir yeni seyirci *göz*ün icadıdır.[170] Böylelikle kamera, insan hayatında icraya daha önce kimsenin bakmadığı bir yerden bakabilen ve kendisini seyircinin bakışına hakim kılabilen yeni bir görme biçimi olarak işlevlenir. Kameranın yönelimi ile vurgulanabilen çeşitli ayrıntılar, ışık ve gölgenin derinlikli katmanları ve en önemlisi; bir hikayenin sonsuz sayıda farklı *bakış* üzerinden aktarılabilme opsiyonu, seyircinin odağını kameranın istediği yer neresi ise oraya kaydırabilmeyi sağlar. Seyreden *göz* artık hikayenin içinde konumlanan çok sayıda farklı görüş açısına sahiptir ve kamera, hikaye anlatımını *bakış*'ın asla erişemeyeceği bir optik çeşitlilik içerisinde seyirciye aktarmaktadır.

Seyirci *bakış'*ın bu yeni yetenekleri, seyircilik ediminin ne'liğini de değiştirir. Susan Bennett'e göre tiyatro ve sinema seyircisi birçok açıdan birbirine benzemektedir; "her iki etkinlik de halka açıktır, etkinlikler seyir amacı için özel olarak tasarlanmış binalarda gerçekleşirler ve seyir karanlık bir oditoryuma konumlandırılır" ve ek olarak, "her iki seyirci kitlesi de bir grup olarak hareket eder."[171] Burada Bennett'in sözünü ettiği benzerlik, büyük oranda seyir rejiminin fiziksel koşulları hakkındadır ve doğruluğu kanıtlanabilir durumdadır. Ancak, sinema seyircisi geçmiş zamanda gerçekleşmiş bir teatral hadise ile kendi şimdi'sinde etkileşime girer ve izlemekte olduğu icraya -tiyatrodaki gibi- müdahale etme yahut müdahil olma imkanından yoksundur. Dolayısı ile mekân ve zaman ortaklığı açısından tiyatronun genel biçemiyle oldukça benzerlik gösteren sinema seyirciliği, meseleye icra ile seyircinin teatral etkileşimi üzerinden bakıldığında salt fiziksel koşulların benzerliği üzerinden açıklanamayabilir.

Yine Thomas Elsaesser ve Malte Hagener'e göre, sinemada "izleyici filmdeki olayların tamamen dışındadır, bu sayede ne (modern tiyatroda olduğu gibi) eyleme

[170] Thomas Elsaesser – Malte Hagener, **Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş**, çev. Berhan Soner – Barış Yıldırım, Dipnot Yayınları, Ankara, 2010, s.161-162
[171] Bennett, **Theatre Audiences**, s.129.

doğrudan dahil olmaktan korkmak zorunda kalır ne de (gerçek yaşamda olduğu gibi) müdahale etme yönünde ahlaki bir sorumluluk hisseder."[172] Buradaki seyircinin, gerçek dünyanın içindeki varlık bilincini yitirmeden icra ile yakınlaşabildiği bir ara-zamandalık mevcuttur. İcra uzakta ve geçmişte gerçekleşmiş bir *hayal*dir, ancak aynı zamanda seyircinin şimdi'de tanıklık etmekte olduğu bir *gerçeklik*tir. Elsaesser ve Hagener, bu koşuldaki seyir edimini "yansıtmalı (optik erişime dayalı), geçişli (bir nesneye bakılan) ve cisimsiz (izleyicinin güvenli bir mesafede durduğu)" bir deneyim alanı olarak tanımlar.[173] Dolayısı ile buradaki görme deneyimi, optik erişime koşullanan, somut ve imgesel bir kavrayış olarak nitelenebilir. Bu kavrayış, bir hikaye ile onun önceden hazırlanmış imgeleri üzerinden etkileşime girer ve bu esnada deneyim alanını oluşturan bütün teknik detaylar (kurgu, ışık, geçişler v.b.) seyircinin görüşü dışındadır. Bu sayede seyir, imgelerin geçişkenliğine kendisini kaptırabilir ve onlarla beraber sürüklenebilir.

Jacques Derrida, sözü edilen sürükleyiciliği ünlü "hayalet" [specter] kavramı üzerinden açıklamıştır.[174] Derrida nezdinde sinemayla birlikte tüm diğer medya mecraları "hayalsel"dir [spectrality] ve dolayısı ile, varlık ile yokluk arasındaki sınırın birer belirtecidirler.[175] Derrida, bu koşuldaki izleyicinin "izlemekte olduğu şeye inanmaksızın bir inanç" geliştirdiğini, ama bu inanmayan inancın "yine de bir inanış olarak" kaldığını belirtmiştir.[176] Seyircinin bilinçli inanma edimi, 'inançsızlığın askıya alınması' [willing suspension of disbelief] biçiminde genellenen durumsallığı da örneklendirmektedir. İnançsızlığın seyirci tarafından askıya alınması durumu,ilk kez 19.yy'da yaşamış olan şair, filozof ve edebiyat eleştirmeni Samuel Taylor Coleridge tarafından gündeme getirilmiş ve şiirsel inancın betimlenmesinde kullanılmıştır;[177] ancak sözü edilen durumsallık, medya aracılı etkileşimin alımlayıcısına da hitap etmektedir. Burada Coleridge'ın tespit ettiği şüpheyi askıya alma motivasyonu ve

[172] Elsaesser & Hagener, **Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş**, s.31.
[173] **A.e.**
[174] Jacques Derrida, "Cinema and Its Ghosts: An Interview with Jacques Derrida." Röportajı yapan Antoine de Baecque ve Thierry Jousse, çev. Peggy Kamuf, **Discourse 37**, no. 1–2 (2015), s.26.
[175] **A.e.**
[176] **A.e.,s.** 27.
[177] Aktaran: Norman N. Holland, "The 'WILLING SUSPENSION OF DISBELIEF' Revisited", **The Centennial Review** 11, no. 1 (1967), s.1

Derrida'nın sözünü ettiği bilinçli inanç, seyretmekte olduğu temsil süresince bilinçli bilgiyi değil, imgelemi ve hayal kurma yetisini ön plana alan bir seyir deneyimini ifade etmektedir. Hayal kurma yetisinin ön plana alınması ise, gerçekliğe ilişkin inançsızlığın ya da şüphenin temsil süresince askıya alınmasını gerektirir.

Derrida'ya göre bu seyir biçimindeki biraradalığın, topluluk olma hali ya da bireysel katılım gibi olgularla açıklanması mümkün değildir; bu hâl ancak "tekillik" olgusu üzerinden açıklanabilir.[178] Derrida, sözünü ettiği tekilliği "psikanalitik bir nötralizasyon" olarak ifade eder ve sinema seyirciliğini "kendimle başbaşa, ama her türlü değişim oyununa teslim olmuş bir halde" olmak biçiminde tarifler.[179] Bu kapsamdaki teatrallik tiyatronun teatralliğinden açıkça farklıdır; çünkü tiyatrodaki kitle bilinci, bu biçimde yerini tekil teslimiyete ve hayali imgeselliğe bırakmaktadır. Wagner'in *Gesamtkunstwerk* fikri ile üretmeye çalıştığı sürükleyicilik sinema ile elde edilen bu etkiyle ilişkilendirilebilir; ancak yine Derrida'ya göre asıl etkisini "icra karşısında yalnız olmanın gücü (ve) sinemasal temsilde varsayılan bağıntısızlık"[180] sayesinde elde eden sinemanın hazzı, büyük ölçüde sürükleyiciliğin tekilliğine ithaf edilebilir.

Bu görüşlerden yola çıkılarak, sinema seyircisinin icra ile tekil olarak bütünleşebildiği, ancak bu esnada -her ne kadar tiyatro deneyimindeki kitleselliği yaratamasa da- kendi arasındaki biraradalığına hala sahip olduğu öne sürülebilir. Dolayısı ile seyirci nezdindeki teatral etkileşimin fiziki düzlemde çoğul, bilişsel düzlemde ise tekil bir nitelik edindiği söylenebilir. Artık icra ile seyirci arasında canlı bir zaman ve mekân ortaklığı kurulamaz ve seyirci icraya müdahil olabileceği bir etkileşim kuvvetine ulaşamaz; ancak icracı, seyirci ile önceden varsaymış olduğu bir bilişsel biraradalığa ve seyirci ise, -icracı ile değil ama icranın bizatihi kendisi ile yaşantılayabildiği- bir zamansal biraradalığa sahiptir. Bu biraradalık biçiminin temel koşulu fiziki mevcudiyetten ziyade, icra üzerinde ortaklaşan *bakış*ın varlığıdır. İzlendiğini bilen edimselliğin kameranın *göz*üne koşullanan icrası, farklı zaman

[178] Derrida, "Cinema and Its Ghosts: An Interview with Jacques Derrida.", s.29.
[179] **A.e.**
[180] **A.e.**

dilimlerinde seyircinin sinema perdesine yönelen *bakış*ı ile karşılaşır ve teatral etkileşim, bu bakışların karşılaşması sonucu ortaya çıkar.

Kamera ile elde edilen bu yeni görme opsiyonu, özellikle sinemanın doğum evresinde hararetli bir estetik tartışmasının gelişimine yol açmıştır. Başlangıçta icraya tiyatrodakine benzer biçimde tam karşıdan bakan ve onu çerçeveye alan bir *göz* olarak konumlanan kamera, zamanla -ve teknolojik gelişmelerle birlikte- bakış açılarını çeşitlendirmiş ve imgenin alımlanışını değiştirmiştir. Bunun doğal bir sonucu olarak, tiyatro ile sinema arasındaki benzerlikler ile ayrımların altı giderek daha kalın çizgilerle çizilmeye başlanmıştır. Yer yer bir tür mücadele halini de alabilen bu estetik tartışmasında, sinemanın ayrı bir sanat alanı olarak kendisini tiyatrodan ayırma çabası belirgindir. Charlie Keil, "All the Frame's a Stage: (Anti-) Theatricality and Cinematic Modernism" [Tüm Sahne bir Çerçeve: Anti-Teatrallik ve Sinemasal Modernizm] başlıklı makalesinde bu çabayı şöyle özetler:

> "Sinemanın endüstriyel açıdan istikrarlı hale gelme ve kültürel açıdan yaygınlaşmanın eşiğinde olduğu 1907'ye gelindiğinde, kendini tanımlama sorunları daha belirgin hale geldi ve sinema filmleri için sosyal saygınlık ve ekonomik uygulanabilirlik sağlama çabaları, yeni ortaya çıkan ticari basın tarafından körüklendi. Tiyatro, bu yeni mecra için estetik bir kimlik oluşturma girişimlerinde büyük bir rol oynadı. Sinema için kullanılan ilk isimlerden bazıları ('photoplay' ve 'the silent stage' gibi[181]), tiyatroya olan bu borçluluğu ifade eder. Bir noktaya dek, tiyatronun sürekli olarak çağrıştırılması sadece iki form arasındaki bariz benzerlikleri kabul etti: Her ikisi de tipik olarak hikayelerin canlandırılmasıyla uğraşan oyuncuları içeriyordu. Ancak, sinema aynı zamanda selefinin sahip olduğu kültürel itibarı kendine mal etmeyi de amaçlıyordu ki, bu da film endüstrisinin çeşitli meşrulaştırma stratejileri izlemesine neden oldu."[182]

Keil'e göre sözü edilen meşrulaştırma stratejisi "sinemanın tiyatrodan ayrıştığı noktaları estetik kazanç sağlamak adına öne çıkarılabilecek nitelikler olarak yüceltmek" yönünde gelişmiş ve 1911 gibi erken bir tarihte bile "sinemanın içkin gerçekçiliği lehine tiyatronun yıpranmış yapaylığının terk edilmesi" savı, kendini

[181] "Photoplay" Türkçeye "*Foto-oyun*" ve "The Silent Stage" ise "*Sessiz Sahne*" olarak çevrilebilir.
[182] Charlie Keil, "All the Frame's a Stage': (Anti-) Theatricality and Cinematic Modernism", **Against Theatre**, Palgrave Macmillan, Hampshire & New York, 2007, s.77.

göstermeye başlamıştır.[183] Buradaki rekabetçi argüman, teatrallik kavramının ilk bölümde açıklanmış olan olumsuz anlamının dile yerleşmesinde de pay sahibi olarak görülebilir. Sinemanın kendisini tiyatrodan ayırma çabasında teatrallik, gerçekliğin tersi olan ve uzak durulması gereken bir meyil olarak tariflenmiş ve modernist filmin gelişimi ile modernist anti-teatral yönelimlerin gelişimi neredeyse eşzamanlı olarak gerçekleşmiştir.

Johannes Birringer, "The Theater and It's Screen Double" [Tiyatro ve Onun Ekran İkizi] başlıklı makalesinde "erken modern sinemanın belirgin estetik biçimselliğini sadece teatralliği reddederek edinmediğini", aksine sinemanın "çekim ölçeği, kamera açısı, kurgu ve yakın plan gibi kendine has temel kaynaklarını geliştirmeden önce, bunları tiyatronun teatral estetiğinden, oyunculuk tekniklerinden ve hem gerçekçilik hem de anti-illüzyonizm teamüllerinden 'ödünç' aldığını" belirtir.[184] Bu noktada anti-teatral yaklaşımın, başlangıçta sinemanın kendisini tiyatrodan ayırmak için geliştirdiği bir argüman olarak işlevlendiği düşünülebilir; ancak tiyatrodan *ödünç alınan* teatral niteliklerin yapıtın her daim kaynağında yer almış olduğunu yadsımak da mümkün değildir. Burada yine, birinci bölümde sözü edilmiş olan hakikati ortaya çıkarma iddiasıyla yanılsamayı feshe meyil görülür. Ancak tıpkı performansın tiyatroyu reddi gibi, sinemanın teatralliği reddi de o kadar kolay olmamıştır; zira -geçmişte gerçekleşmiş bile olsa- *mimesis*'in alımlanmak üzere seyirciye sunulması, kaçınılmaz olarak teatral etkileşimi çağrıştırmaktadır.

Bu tartışmanın harareti, filmlerin sesli çekilebilmeye başlandığı 1950'li yıllardan itibaren ancak sönümlenmeye başlayabilmiştir. Sinemanın anlatımına ses, söz ve metin gibi araçların dahil edilmesi tiyatrodan *ödünç alınan* ögelerle daha kuvvetli biçimde ilişkilenmeyi gerektirmiş; sinemanın oyun metinlerine ve oyunculuk becerisi yüksek oyunculara, tiyatronun ise sinemadaki kitleselliğe ulaşmaya ihtiyaç duyduğu bir başka koşul belirginleşmiştir. Yine Keil'e göre, "1950'lerin ve 1960'ların sanat sineması, teatralliği sinemadaki gerçekçiliğin yanıltıcı doğasını ve kurgusallığı

[183] **A.e.**
[184] Johannes Birringer, "The Theatre and Its Screen Double" **Theatre Journal** 66, no. 2 (2014), s.208.

vurgulamanın ayrıcalıklı bir yolu olarak" benimsemiş ve böylelikle sinemanın tiyatroyu reddi teorisi, sinema estetiği tartışmasındaki hakim konumunu yitirmiştir.[185] Buna karşın, söz konusu çekişmenin hiçbir zaman tam olarak sönümlenmediğini iddia etmek de mümkündür; icranın canlı ve kayıtlı formları arasındaki benzerlikler ve ayrımlar, bugün halen ilgiyle incelenmekte olan bir konudur.

İcranın kayıt ve yeniden üretim teknikleri ile gelişen yeni biçimsel önermeleri, salt bu önermelerin estetik niteliğini değil, aynı zamanda estetik niteliğin bizatihi kendisini bir tartışma konusu haline getirir. Bu tartışmanın ilksel argümanları da yine Walter Benjamin'e aittir. Benjamin bu yeni estetiğin ne'liğini özellikle önemser ve hangi yapıtın 'daha' 'sanat'(sal) olduğunu ispata girişmek gibi "sanatın niteliğini baştan sona değiştirip değiştirmediğiyle ilgili daha önemli soruyu hiç sormadan" sürdürülen estetik tartışmalarının ancak boşa çaba olabileceğini vurgular.[186] Benjamin'e göre burada esas önemsenmesi gereken, söz konusu estetik niteliğin artık başka yaklaşım biçimleri üzerinden de değerlendirilmesini sağlayabilecek yeni yol ve yöntemlerin geliştirilmesidir. Jaeho Kang **Walter Benjamin ve Medya: Modernitenin Gösterisi** başlıklı çalışmasında, Benjamin'in konuya yaklaşımını şöyle özetlemiştir:

> "Benjamin'in çalışmalarında 'estetik', sanat eserinde güzelliğin özünü bulmayı amaçlayan, güzel sanatlar teorisine ait bir kavram değildir; daha ziyade, algı ve duyuların belli bir form ve teknolojiyle bağlantılı olarak incelenmesini tarif eder."[187]

Kang'ın tarifindeki bakış açısında, teknik yinelenebilirlik salt estetik olanaklar üzerinden değil, aynı zamanda söz konusu tekniğin estetiği dönüştürme kapasitesi üzerinden değerlendirilir ve temel sanatsal kavramlar da bu dönüşüm potansiyeli ekseninde tartışmaya açılır. Kang'a göre Benjamin, teknolojinin insan hayatı ve duyuların organizasyonu üzerindeki etkisini iki ana kola ayırarak incelemiştir. Bunlar, "sözelden görsel iletişime geçiş" ve "hikaye anlatımından modern enformasyon ve

[185] Keil, "All the Frame's a Stage': (Anti-) Theatricality and Cinematic Modernism", s.86.
[186] Benjamin, **Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı**, s.29.
[187] Jaeho Kang, **Walter Benjamin ve Medya: Modernitenin Gösterisi**, çev. Deniz Gedizlioğlu, Kafka Yayınları, İstanbul, 2015, s.30.

eğlence sektörüne geçiş"tir.[188] Bu iki ana hattın birbiriyle kıyaslanması ise "dinlemeye karşı görme; konuşmaya karşı yazma, aracısız iletişime karşı aracılanmış iletişim ve asimile edilmiş kolektif deneyime karşı yalıtılmış bireysel deneyim" in ön plana çıktığı bir yeni durumu tarifler.[189] Bu yeni durum içerisindeki *mimesis* artık salt bir taklit unsuru olarak değil, taklidin çeşitli araçlarla form değiştirebildiği (fotoğraf, kamera, ses kaydı vb.) bir yeni ilişkisellik olarak anlaşılır.[190] Böylelikle teatral edim de salt *mimesis'*in varlığına değil, aynı zamanda onun medya aracına özgü herhangi bir formuna koşullanabilir hale gelir.

Medya araçlarının teknik, estetik ve kültür üretimi alanına getirdiği yenilikler, ünlü iletişim bilimcisi Marshall McLuhan tarafından daha genel bir kapsamda ele alınmıştır. McLuhan'a göre, kültür ile teknoloji arasında birbirini etkileyen ve birbirinden etkilenen sürekli bir gelişim hali mevcuttur. Geliştirilen herhangi bir yeni teknik insan duyumsallığına doğrudan etki etmekte ve hem kişinin söz konusu teknoloji ile etkileşimini, hem de bu teknolojiye müdahil olan kişilerin birbiri arasındaki etkileşimi değiştirip dönüştürmektedir. McLuhan bu görüşünü şöyle açıklar:

> "Bir kültürün içinden ya da dışından bir teknoloji başlatılır ve bu teknoloji duyularımızdan birine ya da diğerine yeni bir üstünlük verirse, bütün duyularımız arasındaki oran değişir. Artık ne eskiden hissettiğimizin aynını hissederiz ne de gözlerimiz ve kulaklarımız ve öteki duyularımız aynı kalır."[191]

McLuhan'a göre kültür sabit değil değişken bir kategoridir ve teknoloji, sözlü iletişimin yazı yoluyla kaydedilebilmeye başlandığı andan itibaren kültür oluşumunun merkezinde yer almıştır. McLuhan'ın yaklaşımında her yeni medya aracının icadı, belirli duyuların daha öncelikli olarak kullanılırken, belirli duyuların da daha geri planda kalmasına yol açmaktadır. Buradan yola çıkarak McLuhan, üretilen tüm

---

[188] **A.e**., s.37.
[189] **A.e.**
[190] **A.e.,** s.40.
[191] Marshall McLuhan, **Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu,** çev. Gül Çağalı Güven, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2022, s.38.

teknolojik mecraların aslında "insanın bir uzantısı" olarak işlevlendiğini iddia eder.[192] Ancak bu noktada, sözü edilen uzantıyı endüstriyel gelişim, kitlesel dağıtım ve ekonomik çıkar gibi maddi ölçeklerin varlığıyla da ilişkilendirmek gerekebilir; çünkü sinema ile elde edilen teatral biçim, sözü edilen bu ölçeklerin varlığına da tabidir.

Teatral icranın salt seyirci nezdindeki bir zamansal ve mekânsal biraradalık içinde deneyimlenen bu yeni formu, bir yandan icranın kitlesel olarak alımlanmasına olanak tanırken, diğer yandan onu söz konusu kitlenin bütün dinamikleri ile doğrudan ilişkilendirmektedir. Kamera aracı sayesinde icra, herhangi bir sosyal, sınıfsal, cinsel, siyasi ya da ekonomik kimliği geniş kitlelerle tanıştırabilen bir temsiliyet kapasitesi edinir ve böylelikle, herhangi bir toplumsal gerilimin hem aktarım aracı hem de tetikleyicisi olarak konumlanabilir hale gelir. Öte yandan, bu kapsamdaki estetik niteliğin ticari bir nesneye dönüşerek metalaşması tehlikesi de barizdir. İcranın elle tutulabilir ve alınıp satılabilir olan kopya değeri doğrudan kitlesel katılıma ölçeklendiğinde; sermaye gözetimi, yapım olanakları ve ticari çıkar ortaklıkları da icranın üretimine koşul haline gelir. Bu koşul, salt ticari değer gözeten her yeni yol ve yönteme çalışma alanı sağlar. Popüler kültür, yıldız oyuncu, reklam hizmeti gibi opsiyonlar, teatral icrayı kapsamlı bir yatırım sektörü haline getirir. Dolayısı ile, teatral etkileşimin kitlesel ölçekte genişleyebilmesine yol açmış olan sinemanın, genişlettiği kitleselliğin bizatihi kendisi tarafından kuşatılmış olduğu iddia edilebilir. Kitle hareketlerinin politik koşulları ile, günün hakim siyasi ve ekonomik çıkarları da söz konusu kuşatmaya dahildir. Böylelikle sinema, bir yandan toplumsal etkileşimin yapıta etki edilebildiği bir medya aracı olarak işlevlenirken, öte yandan da yapıtın toplumsal etkileşimi doğrudan ya da dolaylı olarak yönlendirebildiği bir platforma dönüşür. Sinema perdesinin TV ekranına evrimi ise, icranın sinema ile elde edilen bu kapsamını gündelik hayatın örgütlenmesinde söz sahibi kılan büyük değişimi başlatır.

Televizyon ekranında teatral icra toplu fiziksel katılıma gereksinim duymaksızın, seyircinin evinde otururken canı istediği zaman erişebildiği bir etkinlik

[192] Marshall McLuhan, **Understanding Media: The Extensions of Man**, The MIT Press, Massachusetts, 1994, s.45.

olarak kendine yer bulur. Bu kapsamdaki icrayı tekrar tekrar satın alarak deneyimlemek gerekmez, medya aracının bir kez satın alınması, imgenin kesintisiz deneyimi için yeterlidir. Dolayısı ile teatral icra kendi tarihinde ilk kez, süreğen bir biçimde alımlanabilen ve zaman ile mekândan bağımsız olarak gündelik hayat içinde yer alabilen bir noktaya evrilir. Susan Bennett tiyatro seyircisi hakkındaki araştırmalarında televizyonu "kamusal etkinlik oluşturma duygusundan yoksun oluşu" gerekçesiyle kapsam dışı bırakmıştır.[193] Bennett'e göre televizyon, hem seyircinin icra ile temas etmesini engelleyerek hem de kendi arasındaki biraradalığını reddederek, icra-seyirci etkileşimini olanaksız kılmaktadır.[194] Ancak bu teknolojinin hem teatral niteliği hem de seyircinin alımlama alışkanlıklarını baştan sona değiştirmiş olduğu düşünüldüğünde, televizyon mecrasının özellikle incelenmesi gereken bir medya aracı olduğu da rahatlıkla iddia edilebilir.

Televizyon teknolojisi ile elde edilen en önemli yenilik, icranın 'canlı yayın' olanağıdır. Bu opsiyon sayesinde icrayı -tiyatroya benzer şekilde- gerçekleşirken deneyimlemek ve 'şimdi' ve 'burada'lık sağlanamasa dahi bir tür 'o sırada' ve 'oradalık' yakalayabilmek mümkün hale gelmiştir. Philip Auslander **Liveness: Performance in a Mediatized Culture** [Canlılık: Medyatize Bir Kültürde Performans] adlı çalışmasında, televizyonun formel yapısını en başından beri tam da bu noktadan, yani icranın canlılığından türeten bir mecra olduğunu iddia eder.[195] Auslander'a göre televizyon "teatral icrada sinema tarafından taklit edilemeyen tek unsur olan 'canlılık' öğesinin sömürgeleştirilebildiği" yegane medya aracıdır[196] ve televizyondaki canlı yayının gerçek zamanda yaşanmakta olan bir performans olarak alımlayıcıya sunulması, televizyonun tümel bir canlı mecra olarak algılanmasına yol açmıştır.[197] Auslander'ın iddiasında televizyondaki dramatik içerik "teatral icranın seyirciye aktarılması amacıyla değil, onu ev tipi izleyici için baştan yaratarak canlı

[193] Bennett, **Theatre Audiences**, s.143.
[194] **A.e.**
[195] Philip Auslander, **Liveness: Performance in a Mediatized Culture – Second Edition**, Routledge Taylor & Francis E-Library, New York, 2007, s.12.
[196] **A.e.,** s.13.
[197] **A.e.,** s.15.

performansın yerini alması amacıyla" oluşturulup geliştirilir ve kamera, seyircinin *bakış*ını temsil etmek ve teatral alımlamayı taklit etmek üzere konumlandırılır. [198]

Raymond Williams, TV'deki teatral icranın tiyatronun iki farklı formundan özellikle faydalandığını ileri sürmüştür. Bunlardan birincisi, natüralist tiyatrodur. Williams'a göre, natüralist tiyatroda icracı ile seyirci arasına yerleştirilen hayali dördüncü duvar, televizyondaki *bakış*a kolayca uyumlanmış ve televizyonun "kapalı içsel atmosfer, yerel kişisel çatışmalar ve duygulanımın yakın çekimi" gibi teknik olanakları anlatıma kolayca uyarlanmıştır.[199] Böylelikle natüralist dram yeni bir tür "TV dramasına"[200] dönüşmüştür ki, bu da "kültür tarihinde eşi benzeri bulunmayan bir dramatik performans yoğunluğu ortaya çıkarmıştır."[201] Williams nezdinde televizyonun tiyatrodan alıntılayarak şekillendirdiği bir diğer teatral form ise, Varyete tiyatrosudur.[202] Buna göre, küçük ölçekli tiyatro topluluklarının satirik skeçleri ile revü formundaki performansları televizyon sayesinde çok geniş kapsamlı bir seyirci kitlesine ulaşabilmiş ve zamanla, televizyon içeriğinin önemli bir kısmını oluşturmuştur.[203]

Williams ile Auslander'in bu çıkarımlarından hareketle, TV'nin de sinemaya benzer şekilde tiyatrodan *ödünç alınan* çeşitli teatral niteliklere sahip olduğu iddia edilebilir. Ancak hem sinema hem de televizyon içeriğinde, teknik gelişimin zamanla tiyatrodan alıntılanan öğeleri değiştirip dönüştürdüğü görülür. TV'deki süreğenlik her şeyden önce, icrayı ve seyir rejimini zaman ile mekân ortaklığına koşullanan bir edim olmaktan çıkarmaktadır. Seyir deneyimi mekânsal açıdan daralmakta; çünkü icra sinema perdesine göre oldukça ufak sayılabilecek olan ekranın mekânsallığı ile sınırlandırılmaktadır. Bu koşullar altında, icra da kendisini ekran çerçevesiyle kısıtlamak durumunda kalmıştır. Zamanın kullanımı ise artık salt icranın yahut

---

[198] **A.e.,** s.18.
[199] Raymond Williams, **Television: Technology and Cultural Form** Taylor&Francis e-Library, London, 2004, s.52.
[200] **A.e.** (Raymond bu türdeki gösterimin biçimini İngilizce "A drama of the box" olarak tanımlamıştır.)
[201] **A.e.,** s.55.
[202] **A.e.,** s.62.
[203] **A.e.,** s.63.

icracının değil, ancak seyircinin tekelindedir. İcra, seyirci izlemek istediğinde başlar ve bırakmak istediğinde sonlandırılabilir. Böylelikle hem icranın seyirciye olan mesafesi hem de seyircinin icra ile bağıntısı dönüşüme uğrar. Televizyon teknolojisi ile gündelik hayatın bir parçası haline gelen bütün temsil biçimleri (haber, tartışma programı, spor müsabakaları, v.b.), tüm dünyanın seyrine açık kitlesel bir iletişim aracı olma görevi de üstlenir. Ancak iletişim kapasitesinin bu ölçekteki genişliği, tiyatrodan alıntılanan biçimselliğin TV içeriğine dönüştürülürken aynı genişlikte niteliksel değişimlere uğramasına yol açar.

Martin Esslin'in "TV: Beyaz Camın Arkası" adlı çalışmasında televizyon, bir iletişim aracından ziyade dramatik bir araç olarak tanımlanır. Esslin'e göre "(tv'nin) aktardığı şeylerin büyük kısmı oyuncuların daha önceden hazırlanarak sunduğu kurgusal malzemeden oluşan ve oyunun konusunu, konuşmaları, karakterleri, kostümleri – kısaca dramatik ifade araçlarının hepsini- kullanan geleneksel drama biçimindedir."[204] Burada Esslin'in sözünü ettiği dramatik yapı televizyonun salt teatral icra ile olan ilişkilenişini kastetmez; aksine, televizyondan kitlelere aktarılan bütün içeriğin temelde dramatik yapımlar olduğu iddiasını taşır. Buna göre televizyon ekranı, sanat eserinin yerleştirildiği kaide ya da tiyatrodaki sahne ile *türdeş*tir; gerçekleşmiş, gerçekleşmekte yahut gerçekleşebilir olan herhangi bir aksiyonun ekran tarafından çerçeveye alınmasıdır. Nasıl ki sahnede Hamlet'i oynayan kişi kendi öz varlığını korurken aynı zamanda Orta Çağ'daki Danimarka prensine dönüşüyorsa, televizyonda "akşam haberlerini okuyan bir sunucu da, televizyon ekranının çerçevelenmiş karesinde görünmekle sahnedeki bir oyuncuya, bir aktöre" dönüşmektedir.[205] Esslin'in bu yaklaşımında haber bültenleri ya da siyasi tartışma programları gibi gerçekliğin ifadesi addedilen içerikler, onun sahnelenen versiyonları olarak görülür ve kurgulanarak alımlayıcıya sunulurlar. Bu sırada temsilin hem 'o sırada' ve 'orada' gerçekleşmekte oluşuna canlı tanıklık, hem de bu deneyimin teknik yinelenebilirliği mümkündür. Esslin'e göre, televizyonda duyurulan herhangi bir haber konusu dahi "zamanla dramatik gösterimin özelliklerini" kazanmakta ve "dramatik bir gerçeklik

[204] Martin Esslin, **TV: Beyaz Camın Arkası**, çev.Murat Çiftkaya, Pınar Yayınları, İstanbul, 1991, s.14.
[205] **A.e.,** s.16.

haline" gelmektedir.[206] Esslin, insanın aya ilk kez ayak basması olayını bu tespitine örnek gösterir.[207] Bu olay, televizyon için çok titiz bir biçimde sahneye konmuştur ve TV, olayın gerçekliğini değil hikayesini öne çıkaran bir gösteri mekânı olarak iş görmüştür. Bu tür gösteriler merak olgusuyla güçlü bir biçimde ilişkilenmekte ve seyircinin ilgisini kolaylıkla cezbedebilmektedir. Dolayısı ile TV ekranındaki *hakikat*, söz konusu merakın öznesi değil nesnesi haline gelmekte ve en gerçek haliyle sunulduğunda dahi, dramatik bir etki yaratabilmektedir. Böylelikle televizyon ekranı, insan hayatında gerçekliğin dramatize edildiği bir sahne olarak belirginleşmiştir.

Esslin'e göre bu noktada icra *teşhir* konumuna, seyir edimi ise *röntgenci* konumuna evrilmiştir.[208] Burada tiyatrodan ve sinemadan farklı olarak ve -Susan Bennett'in de belirttiği üzere- kamusal olmayan bir seyir rejimi içindeki temsil, "daha yakın mesafede ve daha özel, daha mahrem bir konumda"dır ve seyircisine doğrudan dokunabilecek yakınlıktadır.[209] Esslin, TV seyircisinin izlemekte olduğu eserde icra ile icracısı arasındaki bağıntıyı koparamadığını ve izlemekte olduğu icraya sanki gerçek(-miş) gibi tepki verdiğini belirtmiş, bunun nedenini ise icranın seyircisine fazla yakın oluşuna bağlamıştır.[210] Bu yakınlıktayken, temsilin 'o sırada' ve 'orada' gerçekleşmekte oluşuna gelişen özel bir olaya tanıklık hissi zamanla yitirilmekte ve seyircinin seyirciliğine yönelik farkındalığı giderek sönümlenmektedir. Böylelikle televizyon, seyir edimini aktif ve somut kapsamından çıkararak pasif, soyut ve akışkan bir edime çevirmektedir. Esslin'e göre televizyonu sinema ve tiyatrodan ayıran temel etmen de bu akışkanlıktır, "bu akış sayesinde herkes istediği an, musluktan akan suyu alır gibi açtığı televizyonun malzemelerini alabilmektedir."[211]

Bu koşular, teatral icrayı da medya mecrasının gerekliliklerine göre kendini şekillendirmek durumunda bırakır. Televizyondaki teatral biçim artık bir içeriğin oluşturulma esasıdır ve icracı-seyirci etkileşimiyle ortaya çıkan bir nitelik değil, daha

[206] **A.e.,** s.17.
[207] **A.e.,** s.18.
[208] **A.e.,** s.33-34.
[209] **A.e.,** s.34.
[210] **A.e.,** s.43.
[211] **A.e.,** s.38.

ziyade, çeşitli TV programlarının hazırlanması için kullanılan niceliksel bir ölçektir. Haber, pembe dizi, tartışma programı ya da reklam gibi temel televizyon içerikleri, teatralliğin bilinen dinamiklerini farklı biçimlerde yeniden bir araya getirerek çeşitli gösterim formları oluşturur. Bu formlar seyirciye akışkan bir biçimde tekrar tekrar sunularak genelleştirilir. Böylelikle TV'deki teatral edim, icra ile seyirci arasındaki etkileşimi ortaya çıkaran bir süreç olarak değil, icrayı seyirciye aktarılması için araçsallaştıran bir sonuç olarak belirginleşir. Bu noktada tıpkı TV'nin seyircisine fazla yakın oluşuyla seyircinin seyirciliğine yönelik farkındalığını yitirmesi gibi, icracının da icrasına yönelik farkındalığını yitirmesi ihtimali belirir. Televizyonla elde edilen ekranda icra, artık seyircisi ile önceden varsayabildiği zamansal bir biraradalığa sahip değildir ve icracının TV'deki varlığı, içine yerleştirildiği içeriğin yapısını görünür hale getirmekten ibarettir. Bu noktada seyir rejimiyle birlikte teatral icra da pasif, soyut ve akışkan olan yapıya hizmet etmek üzere, özelleşerek genelleşir.

Böylelikle hem teatral icra hem de seyir edimi, gündelik hayatın olağan akışı içinde kendisine yer edinir. Seyirciliğin bu *gündelik* versiyonunda artık *gündelik dışı* bulunmayan teatrallik, toplumsal hayatın gerçekliğine karışabilir haldedir. Bu durum seyircinin icrayı alımlama biçimini, sinema ile tiyatrodan farklı bir yönde dönüştürür. Yine Esslin, bu dönüşümü şöyle açıklamıştır:

> "Televizyon onu izleyenlerce bir rahatlama ve eğlenme biçimi olarak algılanmaktadır. Fakat, TV'nin onların şuurlarının önemli bir kısmını teşkil etmesi, onları kollektif gündüşleri olarak kabul edebilir oluşu ve bu gündüşünün uzun zaman dilimleri boyunca sürekli ve mutlak varlıkları sayesinde mitsel örneklere bedel hale gelmeleri yüzünden, nihai adımda tüm bu kurgu dünyası, eğlence ortamı somut bir gerçekliği ifade etmektedir. Bu dünya gerçektir, zira insanların hareketlerini şekillendirmekte; masallarındaki kahramanların temel davranış varsayımları, insanların hayatlarını nasıl yaşayacakları konusundaki kararlarına hükmeden zımni veya açık ahlaki düsturlar haline gelmektedir."[212]

Esslin'in bu tespitinde TV içeriği, gerçeklik algısını yönetme kapasitesine sahiptir ve bu minvaldeki gerçeklik fantezi dünyasında erimeye, fantezi ise gerçeklik olarak algılanmaya meyledebilmektedir.[213] Tam da bu nedenle, tiyatro ve sinema

[212] **A.e.,** s.53-54.
[213] **A.e.,** s.59.

seyircisinden farklı olarak televizyon izleyicisi, icra ile icracıyı birbirinden ayırmakta zorlanır hale gelmekte ve gerçek ile gerçek-dışı olan arasındaki karşıtlığı yitirmektedir. Bu durum, hakikat ile yanılsama arasındaki gerilime de yeni bir boyut kazandırır. Gerilimin kaynağı bu kez salt düşünsel değil aynı zamanda ilişkiseldir ve varlığı, televizyonun gündelik hayattaki fiziki konumuyla somutlanmaktadır. Yanılsamanın insan hayatında gerçekliğe baskın gelebilecek denli kuvvetli bir unsur olarak belirginleşmesi, buna geliştirilen itirazları da beraberinde getirir ve söz konusu gerilimi tırmandırır.

Örneğin Jean Baudrillard, bu yeni düzende hakikatin televizyonun kendisine dönüştüğünü ve tam da bu nedenle, artık bir hakikatin varlığından söz edilemeyeceğini öne sürmüştür.[214] Burada medya aracının "süzgeçten geçirerek sunduğu haber ya da bir lazer ışığının boşlukta oluşturduğu üç boyutlu bir reklam imgesi gibi bir hayalete dönüşen bir gerçek" söz konusudur ve bu yüzden, "yaşamla televizyon birbirlerinden ayrılması imkansız bir solüsyona" benzemiştir.[215] Baudrillard bunu bir "anlam implosion'u" [içe doğru patlayarak çökme] olarak tarifler.[216] Baudrillard'a göre böylelikle hakikat ile gerçeklik arasındaki gerilim kendi içine çökerek patlamakta ve içinde yaşadığımız dünya bir "simülasyon evreni"ne dönüşmektedir.[217] Bu evrendeki gerçeklik bir *caydırma* unsurudur ve kitlelerin zihnini, daha kolay yönetilebilmeleri için gereken bilgi ve duygularla doldurmak amacıyla hazırlanıp sunulmaktadır.[218] Böylelikle kitle, "toplumsal olanın için için kaynadığı ve dur durak tanımayan bir simülasyon süreci tarafından yutulduğu, giderek yoğunlaşan bir şey"e dönüşmektedir.[219]

Guy Debord'a göre ise bu yeni kitle bir "gösteri toplumu"dur; "mevcut üretim tarzının hem sonucu hem de tasarısı, gerçek toplumun gerçekdışılığının can alıcı

[214] Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2020, s.51.
[215] **A.e.,** s.54.
[216] **A.e.,** s.56.
[217] **A.e.**
[218] **A.e.,** s.52.
[219] **A.e.**, s.100.

noktasıdır."[220] Burada yaşamın gösteri ve gösteri biçimleri özelinde tasarlandığı bir yeni toplumsal kurgu mevcuttur; bu yeni kurgunun belirleyicisi ise kitlenin kendisi değil, yönetimi altında olduğu siyasi yapı yahut ekonomik çıkarlardır. Debord'un görüşünde bu toplumsallığın koşulu önce "var olmak'tan sahip olma'ya", sonra ise "sahip olmak'tan -gibi görünmek'e" evrilmiştir.[221] Buradaki -*gibi görünmek* vurgusu, teatral edimle ilişkilendirilebilir. Gösteri toplumunda gerçekleşen ya da gerçekleşmeyen her türlü etkinliğin bir *bakış'*a yönelik olarak yeniden organizasyonu mümkündür ve bu durumda hem teatral icranın temsil edilme biçimi, hem de seyircinin icraya tepkisinin ölçeği genişleyebilmektedir. Görünüşe göre; gösterinin kendisinin gösterilen şeyden önce gelebiliyor oluşu, teatral edimi gerçeklik ile yanılsama arasındaki gerilimin bir aracı olmaktan çıkarmış ve salt yanılsamanın bir aracı haline getirmiştir. Bu durum, teatralliğin gündelik hayattaki yanılsamacı söylemi ölçeklendirmekte kullanılan bir tabire nasıl dönüştüğüne bir başka bir örnek olarak da anlaşılabilir.

Yine Derrida'ya göre; "bize 'canlı' ya da 'doğrudan' ulaştığı iddia edilen seslerin ve görüntülerin dünyanın bir ucundan diğer ucuna aktarılabildiğini bildiğimiz, bu bilgiyi 'kanıksayabildiğimiz' ya da sadece bu bilginin varlığına 'inanabildiğimiz' anda, algımız ve genel olarak deneyim alanımız derin bir dönüşüme uğramaktadır."[222] Böylesi bir dönüşüm esnasında, -tıpkı hakikat ve yanılsama arasındaki sınırların bulanıklaşması gibi- *bilmek* ile *inanmak* arasındaki sınırlar da bulanıklaşır. Derrida'ya göre medya aygıtındaki her yeni imge teknolojisi, kanlı canlı ve elle tutulabilir olmayan bir şeyi "neredeyse görünür" hale getirmektedir.[223] Bu neredeyse görünür olan şey'e bakış bir nevi "gece görüşü"dür ve "hayalet bir yeniden görünme tarafından büyülenme hali"dir.[224] Televizyon mecrası aracılığıyla zamanın kayıt altına alınan her an'ı optik yanılsamaya uğratılabilir ve yeni hayalet imgeler türetilebilir, bu yüzden

[220] Guy Debord, **Gösteri Toplumu**, çev. Ayşen Ekmekçi – Okşan Taşkent, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996, s.14.
[221] **A.e.,** 17.
[222] Jacques Derrida **Echographies of Television: Filmed Interviews**, Röportajı yapan:Bernard Stiegler, çev. Jennifer Bajorek, Polity Press, Cambridge, 2002, s.40.
[223] **A.e.**, s.115.
[224] **A.e.**

artık herkes "bir televizyon yayınının hayaletidir".[225] Derrida'nın bu yaklaşımında *specter* [hayalet] kavramı, *bakış*ın muhattabıyla göz göze gelememesi üzerinden açıklanır ve kendisine bakılan *öteki* ile eşzamanlılık içindeki bir an'a değil, o an'ın *hayaletine* ait olmayı ifade eder. Derrida, sözünü ettiği durumu Hamlet oyunu üzerinden örneklendirir. Hamlet'in, babasının hayaletini gördüklerini söyleyen Marcellus, Horatio ve Bernardo'ya hayaletin siperliğini kaldırıp kaldırmadığını, yüzünü gösterip göstermediğini, hayaletle göz göze gelip gelmediklerini sorması, Derrida nezdinde aynı görüş alanındayken kendisine kimin baktığını göremeyen ve 'öteki' bakışla buluşamayan bir durumu sembolize eder.[226] Sözü edilen *bakış* hem sinema perdesi hem televizyon ekranı üzerinde hayalseldir, ancak televizyon üzerindeki kavrayış bu hayalet imgelerle süreğen bir etkileşim halindedir ve -tıpkı Hamlet'in babasıyla asla karşılaşamaması gibi- muhatabıyla karşılaşması olanaksız bir iletişimdir.

Matthew Causey, bu durumun 'göz' ile 'bakış', 'bakış' ile öznenin temsili ve nihayetinde 'ben' ile 'öteki' arasında, imge ve ekran aracılığı ile gerçekleşen farklı biçimsellikte bir öznellik bölünmesi meydana getirdiğini iddia eder.[227] Bu görüşünü şöyle özetler:

> "Kontrol altında olsa da olmasa da, ekranda manipüle edilen görseller aslında öznelliğimize ait manipülasyonlardır. Canlı performansa aracılık eden ekranlar; hem temsil edilen nesneye ait opak bir sınırdır -algılayan öznenin 'bakış'ını nesne tarafından anlaşılmadan hemen önce yakalar- hem de öznenin kendini seyreden benliğini içinde ya da üzerinde konumlandırdığı kendi fantazmik yansımasıdır. Televizyonel ekran öznenin bölünmesini düzenler ve onu ekrandaki 'öteki kendi'ni idrak etmeye çalışan öznenin 'bakış'ı için bir tuzak haline getirir."[228]

Causey'in bu savında televizyon imgesi "anamorfiktir", *bakış*ı başkalaştırır ve "hiçliğimizi görünür hale getirir".[229] Ancak yine de Causey'e göre bu "tamamen

[225] **A.e.**, s.117.
[226] **A.e.,** s.121.
[227] Matthew Causey, **Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness,** Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2006, s.21.
[228] **A.e.,** s.22.
[229] **A.e.**, s.23.

olumsuz bir zemin değil, ego-merkezcilik ve katılaşmış öznelliğin ötesinde yenilenmiş bir 'ikiz' varlıkla dans ettiğimiz bir zemindir."[230]

Causey'in bu şekilde vurguladığı 'ikiz' benlik ve Derrida'nın sözünü ettiği 'hayalsilik', medyatizasyonun bir sonucu olarak değişen algı biçimlerini tespit etmekte kullanılabilir. Burada Esslin'in sözünü ettiği yönde bir dramatizasyon ve Baudrillard'ın ifade ettiği biçimde bir anlam çöküşü gerçekten mevcuttur; ancak aynı zamanda, bu duruma kaynaklık eden farklı bir bilinçten ve dolayısı ile öncesinden farklı yönde gelişen bir kültürel oluşumdan söz etmek de mümkündür. Sözü edilen kültürel yapı; *bakış*'ın dolayımlanarak aktarıldığı, hakikatin hikayelendirildiği ve kültürü oluşturan anlam katmanlarının imgeler üzerinden çoğaltıldığı bir kapsama sahiptir. Bu nedenle medyatize kültür, yazmaya karşı görmeyi, konuşmaya karşı imgelemi ve doğrudan etkileşime karşı dolaylı iletişimi öne çıkaran bir yönelim içinde olabilir.

Esslin, televizyonun "yoğun, yalnız başına, dikkate dayalı okuma alışkanlığına dayanan bir kültürü" büyük oranda değiştirdiğini ve "yerine daha rahat, daha yayılmış, çok boyutlu ve hazırane biçimdeki yeni bir düşünce tarzını, yeni bir gerçeklik algılama tarzını" geçirdiğini iddia etmiştir. [231] Sözü edilen düşünce tarzının uzak gelecekte nasıl bir dünyaya işaret ettiği hususu elbette ki tartışmaya açıktır, ancak burada tartışmaya açık olmayan yegane husus, teknolojinin kültür oluşumu üzerindeki yoğun ve kapsamlı etkisi olarak ortaya çıkmaktadır. Halihazırda sinema ve televizyon ile genişlemiş olan medyatizasyon sürecine eklemlenen dijitalleşme süreciyse; sinema ile imgeselleşen ve TV ile akışkanlaşarak hayalsileşen teatralliğin, çoğullaşarak dönüştüğü bir başka biçimsel koşul yaratmıştır. Bu yeni koşulun kapsamı, dijital teknolojilerin insan hayatındaki yerleşik konumuyla doğrudan bağıntılıdır.

Bugün yaşamın eylemselliğini düzenleyen donatılar büyük oranda dijitalleştirilmiş uygulamalardır. İş görüşmeleri 'e-mail' adı verilen elektronik posta

[230] **A.e.**
[231] Esslin, **TV Beyaz Camın Arkası**, s.12.

gönderimi ile, kişisel yazışmalar onlarca farklı dijital aplikasyon üzerinden sağlanmaktadır. Hemen hemen bütün finans ve bankacılık işlemleri dijital olarak yapılmakta, resmi belgeler 'e-' takısını alan çok çeşitli dijital platformlar üzerinde çözümlenmektedir. Alım-satım değerine sahip hemen her ürün dijital satın alma opsiyonlarına sahiptir; yiyecek-içecek, kıyafet, mobilya, araba, uçak ve otobüs bileti gibi her ihtiyaç artık dijital ödeme yoluyla elde edilebilmektedir. Bu opsiyonlar sosyal etkileşimi de yeniden örgütler; görüntülü konuşma, sosyal medya kullanımı, kişisel canlı yayın olanağı, ses ve görüntünün dijital veri olarak saklanması ve tüm dünya ile aynı anda paylaşılması gibi etkileşim kolaylıkları sayesinde, sosyal amaçlı bir eylemin dokunmatik ekran üzerindeki tuşlara basarak gerçekleştirilmesi kolaylıkla mümkün hale gelmiştir. Dolayısı ile dijitalleşme, içinde yaşadığımız toplumsallık üzerindeki etkisi ve bu etkinin yaşantımızı yönlendirme kuvveti üzerinden kolaylıkla somutlanabilen bir olgudur. Bu somut etki, -tıpkı herhangi bir yeni teknoloji sayesinde insanın dünyayı duyumsama becerisinin değişmesi ya da teknik yeniden üretim sayesinde kültür ürünlerinin kopyalanarak çoğaltılabilmesi gibi- varlığıyla sadece bir içeriği değil, bu içeriğin insan hayatındaki anlam bağlamını da dönüştürme potansiyeli taşımaktadır.

Charlie Gere, **Dijital Kültür** adlı çalışmasında dijitalleşmeyi kültür oluşumunun bir parçası addeder, "çünkü dijitallik hem insan eliyle üretilen eserleri hem de çağdaş yaşam biçimini 'öteki'nden en net biçimde ayıran gösterge ve iletişim sistemlerini" kapsamaktadır.[232] Bu oluşum birdenbire ortaya çıkan yepyeni bir teknolojinin değil, üretim ve dağıtım ilişkilerinin gereksinimlerinden türeyen önce enformasyonel, sonra da kültürel bir dönüşümün karşılığıdır. İnternet, insan hayatında kitle iletişiminin etkin ve dönüştürücü bir parçası olarak yer almakta ve hem küresel ekonominin hem de kimlik politikalarının içinde devinebileceği özgün bir edimsel alan olarak konumlanmaktadır. Gere, sözü edilen durumu şöyle açıklar:

> "(…) internet devlet müdahalesi olmadan kendi kendini düzenleyen, geliştiren özerk bir oluşumdur. Bu yüzden internet yeni liberal ekonominin temelinde yatan spontane gelişen doğal fenomen idealinin sanal ortamda da olsa, vücut bulmuş halidir. Ekonominin evrimleşmiş ve optimize edilmiş doğal bir sistem

[232] Charlie Gere, **Dijital Kültür**, çev. Aydoğdu Akın, Salon Yayınları, İstanbul, 2018, s.16.

> modeline dönüşmesi savaş sonrası döneminde rağbet görmüş sibernetik ve ekoloji alanlarından çıkan düşünceleri çağrıştırmıştır, dahası hiyerarşik düzen ve planlamaya göğüs gerip, kolektif olma ve ortak yarar düşüncesini önemsizleştirmeden bireyin değerini öne çıkarmıştır."[233]

Gere'in bu yaklaşımından, sözü edilen konumun toplumsal gelişme ve yeni ekonomi modelleri ile bağıntısı çıkarsanabilir. Dijitalleşme, hem kapital ekonominin sürdürülebilirliğine sonsuz genişlikte bir alan sağlamış hem de kültürel bireyselleşme yönelimine toplumcu biraradalığı yok saymayan bir orta yol yaratmıştır. Bu bağlamdaki dijital alanın, iki büyük dünya savaşından sonraki iktisadi ve toplumsal yenilenme için gereken fiziki biraradalık ve zihinsel etkileşimi aynı anda insan hayatına dahil edebilen bir 'öteki' alan olarak belirginleştiği söylenebilir. Sözü edilen 'öteki' alan, bugün hemen herkesin elinin altına bulunan sanal mecralardır.

Bu mecralar üzerindeki herhangi bir iletişim isteği, gönderildiği mekândan bağımsız bir hızla alıcısına ulaşabilmekte ve karşılıklı etkileşimi coğrafi koşullardan azade kılabilmektedir. Ron Burnett **İmgeler Nasıl Düşünür?** başlıklı çalışmasında bu gelişmeyi "mekânın neredeyse sürekli bir çözülmeye tabi tutulması" olarak yorumlar.[234] Burnett'e göre bu alan "dijital teknolojiler yoluyla yaratılmış ve muhafaza edilmiş bir 'mekân'dan çok daha fazlasıdır" ve "iletişim ağlarını ve kültürel, bilimsel ve politik etkinliğin çeşitli biçimlerini içine alan yeni bir etkileşim türünün metaforu"[235] olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, bir *sibermekân* addedilen sanal mekân, dijital dönüşümün belkemiğini oluşturmaktadır.

Andy Lavender'ın, "Digital Culture" [Dijital Kültür] başlıklı makalesine göre, sözü edilen dijitalleşme her şeyden önce "bilgiyi yapılandırmak için 0 ve 1 rakamlarını kullanan ikili kodun insan hayatındaki varlığını" anlatmaktadır.[236] Bilginin 'kodlama' adı verilen rakamsal bir dile tercümesiyle iletim üretildiği anda gerçekleşebilmekte, bilginin işlenmesi, manipüle edilmesi ve dağıtımı fiziksel mevcudiyetten bağımsız

---

[233] **A.e.,** s.160.
[234] Ron Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür?** çev. Güçsal Pusar, Metis Yayınları, İstanbul, 2023, s.124.
[235] **A.e.,** s.126.
[236] Andy Lavender, "Digital Culture", **Mapping Intermediality in Performance**, Ed. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender, Robin Nelson, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, s.125.

olarak gelişebilmektedir. Bu sınırsızlığın gündelik hayata derinden nüfuz etmesiyle, kişilerarası etkileşimdeki yeni boyutlar kültürel oluşumların da yepyeni biçimlerde gelişmesine yol açar. Lavender'e göre tam da bu nedenle dijitalleşme, "zamanımızı yönetme şeklimizi ve bir kültüre eklemlenme biçimimizi" tamamen değiştirmiştir.[237] Bu değişimin, teatral icranın yaratıcı kapsamına da çeşitli biçimlerde etki edebileceğini düşünmek kolaylıkla mümkündür.

Lev Manovich, dijitalleşme ile gelen etkiyi yirminci yüzyıl başında elektriğin insan hayatı üzerindeki etkisine benzetir.[238] Tıpkı elektrik kullanımının hayatın her noktasına nüfuz eden yayılma yetisi gibi, dijital yazılım teknolojileri de bugün insan hayatının görünen ve geri planda çalışan tüm dinamiklerine nüfuz edebilmekte ve değdiği her noktayı yeniden düzenleyerek değiştirmektedir. Manovich dijital teknolojilerle üretilen medya araçlarının tamamını "medya yazılımı", bunun yarattığı kültürü ise "kültürel yazılım" olarak adlandırır.[239] Buna göre dijital medya yazılımlarının tamamı aynı zamanda birer kültürel araçtır, çünkü kullanılan dijital arayüzler "insanların hem üretilen medya ile hem de diğer insanlarla olan etkileşimine aracılık etmektedir."[240] Geliştirilen her yeni dijital yazılım kültür oluşumuna yeni bir katman eklemekte ve onu önceden öngörülemeyecek biçimde evrimleştirmektedir. Manovich ünlü bilgisayar bilimcisi Alan Kay'den alıntılayarak; bilgisayarın diğer bütün medya mecralarını simüle edebilen bir "metamecra" olduğunu belirtmiş ve bu metamecra sayesinde "temsil ve dışavurum için daha önce karşılaşılmayan bir özgürlük seviyesi" elde edilebildiğini savunmuştur."[241] Buradaki özgürlük seviyesi, internetin hiçbir yapılanmayla tekele alınamayacak olan iletişim hızından ve siber mekânın öngörülemeyen sınırsız çoğalmasından ileri gelmektedir.

Computers as Theatre [Tiyatro Olarak Bilgisayar] adlı çalışmasında Brenda Laurel, insan-bilgisayar etkileşimini doğrudan tiyatronun temel prensipleri ile

[237] **A.e.**, 127.
[238] Lev Manovich, **Software Takes Command: Extending the Language of New Media**, Bloomsbury Publishing, Fakenham, 2013, s.2.
[239] **A.e.**, s.21-24.
[240] **A.e.**, s.29.
[241] **A.e.,** s.106.

ilişkilendirir ve ilginç tespitlerde bulunur. Laurel, tiyatronun temel dinamiklerinin insan-bilgisayar etkileşiminin geliştirilmesinde -bilinçli ya da bilinçsiz olarak- kullanıldığını iddia eder. Buna göre insan ve bilgisayarı sibermekânda bir araya getirme çabası, bilgisayar üzerinde temsil edilen 'şey'in eylemsel karşılığı ile ilişkilenmeyi zorunlu kılmış; örneğin, 'kes' 'yapıştır' ya da 'yaz' gibi basit bilgisayar komutlarını, insan hayatındaki bir eylemin temsili olarak konumlandırmıştır.[242] Böylelikle, bilgisayar arayüzleri "gerçek hayat olmayan ancak gerçek hayat üzerinde etkisi ve sonuçları olan birer temsil alanı" haline gelmiştir.[243] Dolayısı ile tıpkı tiyatro gibi, dijital arayüzler de insan zihnini, duygu durumunu ve duyularını temsil etme kapasitesine sahiptir.[244] Laurel nezdinde insan-bilgisayar etkileşimi doğası gereği mimetiktir ve bilgisayar ortamında üretilen her edim, bir yaratımın simüle edilmesinde kullanılabilmektedir.[245] Örneğin; belge oluşturma uygulamaları yazma ediminin, çizim uygulamaları görsel tasarımın, oyun uygulamaları ise hareket tasarımının birer simülasyonunu üretebilir ve bu simülasyonlar parçalı yahut bütünsel olarak insan eylemselliğini kurgulayabilir. Nihayetinde bu eylemsel bütünlük, gündelik hayattaki gerçekliğin oluşumuna dahil edilebilir ve *hakikate* ortak olabilir. Çoklu aracılı yöntemlerle ve çoğul eylemlilik içerebilen bir temsiliyet kapasitesinin web üzerinde bu şekilde yaratılması, Laurel'ın yaklaşımında tiyatro ediminin bizatihi kendisidir.[246] Laurel nezdinde hem tiyatro yapıtının hem de web arayüzünün tasarlanmasında "gerçekliğe benzeyen farklı dünyaların temsillerini yaratmak amaçlanmıştır"[247] ve tam da bu nedenle dijital teknolojilerin insan hayatındaki varlığı, aslında insan hayatındaki tiyatro alanının varlığıdır.

Laurel'in bu çıkarımı, Auslander'in televizyon hakkındaki iddiasını tekrar hatırlatabilir. Auslander TV'nin tiyatroya alternatif sunmak üzere geliştirilen bir medya mecrası olduğu iddiasında bulunurken, Laurel ise insan-bilgisayar etkileşimini

[242] Brenda Laurel, **Computers as Theatre (Second Edition),** Pearson Education Inc., London, 2014, s.37.
[243] **A.e.**
[244] **A.e.,** s.38.
[245] **A.e.,** s.53.
[246] **A.e.,** s.11.
[247] **A.e.,** s.16.

tiyatro sanatının eylemliliği ile eşleştirmiştir. Buradaki her iki düşünür de tiyatroyu bir medya mecrasının kurucu ögesi olarak nitelendirmesi ile benzeşmektedir; ancak alımlayıcı/seyirci nezdinde bu durumun farklı sonuçlarını okumak mümkündür. Örneğin; televizyon ekranına yönelen *bakış*ta temsil hayalsileşirken, bilgisayar ekranına yönelen bakış 'açma', 'kapama', 'dondurma', 'başa sarma', yahut 'geri alma' gibi türlü opsiyonla *eylemselleşmektedir*. Bu durum, seyir edimini biçimsel açıdan değiştiren ve edilgen seyir konumunu etken kullanıcı deneyimine doğru genişleten gelişmelerden ilki olarak değerlendirilebilir.

Maaike Bleeker "Corporeal Literacy: New Modes of Embodied Interaction in Digital Culture" [Bedensel Okuryazarlık: Dijital Kültürde Fiziksel Etkileşimin Yeni Formları] adlı makalesinde, dijital teknolojilerin etkileşim kapasitesini *bedensel okuryazarlık* adını verdiği bir performatif algılama modeli üzerinden açıklar. Bleeker'a göre "algılamak bir eylemselliktir; başımıza gelen bir şey değil, icra ettiğimiz bir şeydir, nasıl icra edeceğimizi öğrendiğimiz bir şeydir."[248] Buradan yola çıkarak Bleeker, dijital teknolojilerin maddeselliğini ve bunun kullanıcılar üzerindeki dönüştürücü etkisini muhakkak ortaya çıkarmak gerektiğini savunur ve bedensel okuryazarlık terimini, meseleye bir analiz yöntemi olarak dahil eder.[249] Bleeker'a göre okuma-yazma becerisine temellenen okuryazarlık ediminin zamanla *görsel okuryazarlık* ya da *medya okuryazarlığı* gibi farklı becerilerin ifadelendirilmesi için kullanılabilmesine benzer şekilde, *bedensel okuryazarlık* tabiri de dijital kültür ile etkileşim becerisini ifadelendirmekte kullanılabilir.[250] Bu türdeki okuryazarlık, Laurel'in sözünü ettiği insan-bilgisayar etkileşiminin açıklanmasında da kullanılabilir ve böylelikle, bilgisayar kullanımı ile insan edimselliği arasında bir bağıntı yakalanması sağlanabilir.

Bleeker'ın önerdiği *bedensel okuryazarlık* terimi Laurel'in konuya ilişkin yaklaşımıyla birlikte düşünüldüğünde, seyircilik ediminin insan-bilgisayar

[248] Maaike Bleeker, "Corporeal Literacy: New Modes of Embodied Interaction in Digital Culture", **Mapping Intermediality in Performance**, Ed. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender, Robin Nelson. Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, s.38.
[249] **A.e.**, s.39.
[250] **A.e.**

etkileşimiyle ne tür bir başkalaşım geçirdiği üzerine bir çıkarım yapılabilir. Burada ve tekerrür eden bir şekilde, yeni bir medya mecrası aracılığıyla yeniden başkalaşan bir eylem ve alımlama süreci söz konusudur. Bilgisayar ekranında beliren bir teatral icranın, imgenin ya da görselin alımlayıcısı, alımlayıcı niteliğinden önce bilgisayarın *kullanıcısı* olma niteliğine sahiptir ve icra, seyircisiyle kullanıcı pozisyonundayken karşı karşıya gelmektedir. Dolayısı ile bir teatral icranın seyircisi ile bilgisayar ekranı üzerindeki etkileşimi -her ne kadar sinema ve televizyonla sağlanan etkileşime benzeyen yönler barındırsa da- aynı zamanda tüm bunlardan farklılaşan bir varlık koşuluna sahiptir. Teatrallik nezdinde bu durum, seyir ediminin kullanıcı deneyimine evrildiği bir başka etkileşim türüne işaret eder. Ek olarak; insan-bilgisayar iletişimi yoluyla gelişen bu türden bir okuryazarlığın, seyircisiyle sinema ve televizyondakinden farklı bir bilişsel biraradalık geliştirmesi de olasıdır.

Sözü edilen bilişsel biraradalık, sanal ara yüzler üzerinde birbirinden oldukça farklı karşılaşma an'ları, tanıklık deneyimleri ya da görme biçimleri yaratabilmektedir. Yine Causey'e göre, televizyonel ekranlar üzerindeki öznelliğin bölünmesi durumu dijital ekranlar üzerinde de geçerlidir; ancak bu kez sözü edilen etkileşim "bedensizleşmiş"tir: "Sanal olan, kullanmakta olduğumuz makineleri ötekilerin protez araçlarıyla buluşmak üzere yönlendirdiğimiz bedensiz bir iletişimdir."[251] Bu bedensizlik, dijital alanda yer alan izleyicinin "etnik köken, sınıf ve toplumsal cinsiyet gibi kültürel kimlikleri sabit değil değişken bir kategoride değerlendirilmesine" ve değişmezliğini yitirmesine yol açabilmektedir.[252] Causey'in "post-organik"[253] bir ilişkisellik olarak adlandırdığı bu durum, dijital mecraların kimlik olgusu ile 'ben' ve 'öteki' arasındaki bağıntıya etkisini görünür hale getirir. Burada kimlik olgusunun Causey'in belirttiği şekilde değişkenleşmesi, benlik algısındaki bir dönüşümü de beraberinde getirmektedir.

Dijitalleşmenin performans sanatları üzerindeki etkisini tüm boyutlarıyla incelemiş olan Steve Dixon, sözü edilen dönüşümü iki değişken bazında inceler.

[251] Causey, **Theatre and Performance in Digital Culture**, s.57.
[252] **A.e.,** s.59.
[253] **A.e.,** s.52.

Bunlardan birincisi "alternatif kimlikler ve çoğul benlikler için daha derinlikli bir etkileşimi tetikleyen çevrimiçi ortamların çoğalması", ikincisi ise "insanlara kimlikleri üzerinde deneysel birtakım yeni motivasyonlar geliştirmeleri için cesaret veren görünür bir anonimlik olanağı"dır.[254] Burada Dixon'ın sözünü ettiği *çoğul benlikler* öznelliğin çevrimiçi mecralarda çoğaltılarak dönüştürülebilmesi durumunu, *yeni motivasyonlar ise*, bu çoğaltımın yaratım kapasitesini ifade etmektedir. Dixon'a göre tasarlanan her yeni varlık maskesi ve benlik sureti, derinin altında gizlenmekte olan bir başka maskenin varlığını örter ve bu açıdan bakıldığında; web üzerindeki çoklu kimlikler salt bir maskenin üretilmesi ve sanal ortamda sunulması olarak değil, aynı zamanda içsel benliğin derinlikli katmanlarının ortaya çıkarılması ya da oto-psikanaliz yoluyla incelenmesi olarak da görülebilirler.[255] Dolayısı ile Dixon için öznenin benlik olgusundaki çoğalma salt negatif bir değişim değildir; benliğin eskisinden farklı bir biçimde duyumsanmasını sağlayacak yeni alanların keşfini de ifade edebilir.

Dixon'ın bu tespiti teatral icranın uygulanma ve alımlanma koşulundaki bir dönüşüme de işaret eder; çünkü 'ben' ile 'öteki' arasındaki etkileşimin değişimi, herhangi bir teatral icranın da bu çoklu benliklere yönelik biçimde genişlemesini gerektirir. Dixon'ın da işaret ettiği üzere, çevrimiçi ortamlar sayesinde benliğin çoklu deneyimi mümkün olmaktadır; ancak bu ortamlar tekil kullanıma yönelik bireysel alanlar değil, kitlesel kullanıma yönelik sosyo-kültürel alanlardır. Dolayısı ile, benliklerin çoğalarak derinlikli katmanlarını ortaya çıkarmayı sağlayan *şey*, sosyal ve kültürel yönelimlerle doğrudan bağıntılıdır. Bu noktada benliğin sözü edilen çoğaltımı bir 'öteki'nin varlığına koşullanmakta ve eylemin, -bedensel karşılığı olan bir hedef 'öteki' bulunamasa bile- *varsayılan* bir 'öteki'yi muhatap almasını gerekli kılmaktadır. Konuya bu açıdan yaklaşıldığında çoklu benlikler; bir seyirci toplamına yönelik olarak tasarlanan, kurgulanan ve hatta icra edilen bir edim olarak da görülebilir ve doğrudan *izlendiğini bilen edimselliğin alımlayıcısıyla geliştirdiği etkileşim*in konusu haline gelebilir.

[254] Steve Dixon, **Cybernetic-Existentialism: Freedom, Systems, and Being-for-Others in Contemporary Arts and Performance**, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2020, s.225.
[255] **A.e.,** s.227.

Sözü edilen ilişkiselliğin bir örneğini, dijital sosyal medya platformlarında bulmak mümkündür. Bu türden platformlar üzerindeki 'benlik', mecrada yer alan 'öteki'lerin varlığına yönelik sosyal ve kültürel bir olgu olarak oradadır ve tasarlama, ortaya koyma, yorumlama ya da çoğaltma yolu ile; bir biçimde inşa edilmesi gereken bir *imge* yahut *imaj*dır. Buradaki inşa edimi *gerekçesi seyircisi olan* ve yerel ya da kitlesel ölçekteki *bakış* ile etkileşime girebilmek için *tasarlanan* bir edimsellik olarak belirginleşir ve dolayısı ile, teatral eylemin bir ifadesi olarak anlaşılabilir hale gelir. Bu noktada çevrimiçi sosyal medya platformları, *benliğin teatral sunumuna olanak tanıyan* ve Dixon'ın sözünü ettiği çoğullaşmayı *benliğin teatralleştirilmesi* üzerinden yaratan platformlar olarak da görülebilir.

Çevrimiçi sosyal medya mecraları üzerindeki teatral edim, üreticisi tarafından üretildiği anda seyredilebilen bir edimselliktir. Dolayısı ile burada kullanıcı-seyirci olarak konumlanan bir seyir biçimine ek olarak, icracı-seyirci olarak konumlanan bir icra biçimi de söz konusudur. Web üzerindeki tekil bir kimlik, aynı eylemin hem kullanıcısı hem icracısı hem de seyircisi olarak konumlanabilmekte veya eylemsellik, aynı kimliğin çoğul benlik katmanlarına dağıtılabilmektedir. Böylelikle teatral edim, sanal ve çoğul karşılaşma an'ları etrafında birbirinden çok farklı biçimlerde üretilebilen, yaratılabilen ve aynı zamanda tüketilebilen bir eylemlilik kapasitesine erişmektedir. Sözü edilen eylemliliğin kapsamı, yanılsama ile gerçeklik arasındaki sınırı her seferinde yeniden yorumlama yetisine sahiptir.

Gelinen noktadaki bu durum, Causey'in yaklaşımında bir "tekinsizliğin" ifadesidir.[256] Sözü edilen tekinsizlik, algı ve alımlama edimlerinin geri planda çalışan sistemler yahut programların içine gömülmesiyle yaratılmakta ve kişinin yer aldığı sanal mecra tarafından yönlendirildiği bir etkileşim halini tanımlamaktadır. Dolayısı ile Causey nezdinde sanal mecralar, "halihazırda mevcut olan simülasyon çağını çok daha tedirgin edici bir gizilgenlik [embeddedness] biçimine, bir maddesellik ve cismanilik sorunsalına"[257] sevk etmekte ve arka planda çalışır konumda süreğenleşen

[256] Causey, **Theatre and Performance in Digital Culture***,* s.17.
[257] **A.e.,** s.151. (İngilizcede "bir şeyin içine gömülü olmak" yahut "içinde saklı durmak" anlamına gelen "emdeddedness" sözcüğü, Türkçeye "*gizilgenlik*" biçiminde çevrilmiştir.)

bir simülasyonun varlığı, hakikati "(onun) özünü dönüştürebilen bir veri akışıyla" değiş-tokuş ederek gizlenebilir hale getirmektedir.[258] Bu noktada gerçekliğin anlam bağlamı da tekinsizleşir ve salt gizlenebilir değil, aynı zamanda gizlice yeniden düzenlenebilir ve değiştirilebilir, kısacası süreğen bir biçimde manipüle edilebilir hale gelir. Bu varlık koşulu içindeki *hakikat*'in ise, artık sinema yahut TV'nin yapabildiği şekilde manipüle edilebilen bir 'şey' olmaktan çıkarak, *manipülasyon yoluya elde edilebilen* bir bağlama yerleşmesi söz konusudur.

Bağlamın bu şekilde ters-yüz oluşuna da çeşitli web platformlarından örnekler sunmak mümkündür. Bugün herhangi bir sanal mecra üzerindeki bir haber kaynağı, kişisel görüş ifadesi ya da gerçeklik imgesi Causey'in sözünü ettiği tekinsizliğe sahiptir; gerçeklikle bağıntısı her an doğrulanabilmekte yahut yalanlanabilmektedir. Bu noktada dezenformasyon, gerçekliğe rakip olacak denli güçlü bir etkileşim kabiliyeti edinebilmekte ve dolayısı ile *hakikat'*in kendiliğini, süreğen bir biçimde zan altında tutabilmektedir. Bu durum, gerçekliğin TV ile dramatize edilebilen formel yapısını teatralleştirerek yeniden icra edebilmeyi de mümkün kılar ve teatral edimi, gerçekliğin yaratımına ortak hale getirebilir. Günümüzde gerçek olmadığı halde gerçek(miş) gibi icra edilerek algıyı manipüle eden sosyal yahut politik eylem ve söylemlerin *tiyatro* sözcüğüyle tanımlanır hale gelmesi, belki de bu yüzdendir.

Sözü edilen tüm bu gelişmeler, teatralliğin kameranın icadıyla başlayan medyatizasyon sürecini özetlemektedir. Bu süreçte teatrallik doğrudan değil ama dolaylı, etken değil ama edilgen bir nitelik edinmiş ve zamansızlık, mekânsızlık ve belirsizlik içeren bir dizi yeni yol, yöntem, yaklaşım ve kavrayış ekseninde yeniden şekillenmiştir. Sözü edilen değişim teatral biçimin niteliği kadar, yanılsama ile gerçeklik arasındaki çok çeşitli yeni gerilimlerin varlığından da türemektedir. Önce manipüle edilebilir, ardından da manipülasyon yolu ile elde edilebilir hale gelen *hakikat*'in durumu Baudrillard'a hak vermeyi gerektirir; ancak bu gerilim bünyesinde Dixon, Bleeker ve Causey'in altını çizdiği çeşitli yaratım olanakları ve yeni alımlama

[258] **A.e.**, s.152.

potansiyelleri ile, farklı teknik gelişmelerin vaat edebileceği yeni yaklaşım modelleri de barındırmakta gibidir.

Tüm bu nedenlerle, teatral icranın medyatizasyonu halen çeşitli olasılık ve potansiyellerle dolu ve sürprizlere açık bir yaratım alanı olarak nitelenebilir. İnsan hayatında yer kaplayan her yeni teknik ve teknolojik gelişme, sözü edilen yaratım alanına eklemlenmekte ve bu alanı şekillendirmektedir. Bu noktada sinema, televizyon ve internet üzerindeki reprodüksiyon olanağının, teatral icrayı imgenin fenomenolojisiyle eskisinden çok daha güçlü bir biçimde ilişkilendirerek medyatize etmiş olduğunu ileri sürmek mümkündür; çünkü tarihin bu noktasından itibaren teatral edim, iki boyutlu imgesel yüzeyler üzerinde ve süreğen biçimde deneyimlenebilen bir etkileşim türü olarak kendine yer bulmuştur. Bu durum 'özne' ve 'nesne' ile 'ben' ve 'öteki' arasındaki bilinen bağıntıyı da dönüştürmüş, böylelikle algılama ve alımlama biçimlerimizi değiştirmiştir.

Bu süreçte, sözü edilen bağıntı ve ilişkiselliğin üretimine temel teşkil ettiği tiyatro sanatının da hem seyircisiyle mesafesini hem de icrasının gerçeklikle bağıntısını yeniden organize etmesi, düzenlemesi ve hatta bezen baştan tanımlaması gerekmiştir. Burada incelenen medyatizasyon sürecinin tiyatro sanatı üzerindeki dönüştürücü kuvveti, çalışmanın bir sonraki bölümünde değerlendirilmiştir.

2.2. Tiyatro ve Medyatizasyon

Teatral icranın bir önceki bölümde ortaya konulan medyatizasyonu, tiyatrodaki teatral biçimin şekillenmesinde pay sahibidir. Kamera aracı ve teatral icranın reprodüksiyon opsiyonu, sürecin başlangıcından itibaren tiyatro dünyasında -olumlanarak yahut olumsuzlanarak- yankılanmıştır. Bu süreçte, tiyatro uygulayıcıları ve yaratıcılarının sözü edilen medyatizasyona çeşitli biçimlerde 'tepki' geliştirdiği ve verilen tepkilerin, tiyatro dünyasında hem öz ile biçim arasındaki bağıntıya ilişkin hem de tiyatro sanatının ne'liğine ilişkin çeşitli tartışmaları tetiklediği görülür. Bu tepkiler

arasında merak, ötekileştirme, özenme yahut reddetme gibi, birbirinden oldukça farklılaşan eğilimler mevcuttur.

Örneğin Konstantin Stanislavski, başlangıçta bir sanat ürününden ziyade seviyesiz bir eğlence aracı olarak gördüğü sinemaya karşı açıkça mesafe almıştır. Moskova Sanat Tiyatrosu oyuncularının "ciddi amaçları olmayan" herhangi bir filmde oynamasını yasaklamış ve hatta, bu kurala uymayan oyuncuları Evgeny Vaghtangov ve Olga Baklanova ile konuşmayı aylarca reddetmiştir.[259] Burada sinemaya verilen tepkinin negatif ölçeği, onun tüketilebilir bir nesne haline gelmesinden ve bu durumun icrayı ekonomik göstergelere koşulluyor oluşundan türetilir. Sinemanın kapital döngü içindeki alım-satım önceliğinin, teatral icranın niteliğini kendi güdümü doğrultusunda şekillendirdiği düşünülür. Buna karşın, bu denli karşı çıktığı film yapımını öğrenmesi ve öğrendiklerini kendisine aktarması için asistanı Leopold Sulerzhitsky'i görevlendiren de yine Stanislavski'nin kendisidir.[260] Stanislavski, her ne kadar zaman içerisinde sinemayla ilgilenmeye başlamışsa da onu tiyatronun ticari bir versiyonu addederek küçümseyen eleştirel yönelimi değişmemiştir. Ancak kendisinin konuya ilişkin kişisel değerlendirmesi bir yana, geliştirdiği oyunculuk yönteminin -özellikle sesli film teknolojisinin yerleşmesinden sonra- kamera oyunculuğuna en uygun bulunan yöntem olarak belirginleştiği ve etkisinin tüm dünyaya yayıldığı bilinmektedir.

Meyerhold'ün sinema hakkındaki düşünceleri, sözü edilen mesafeye bir başka örnek teşkil eder. Meyerhold de bir yandan kendisini sinemanın karşısında ve tiyatroya tarafgir bir noktada konumlandırır, ancak öte yandan da sinemanın yapım tekniklerini tiyatro teknikleri ile karşılaştırır. Meyerhold'e göre sessiz filmler "seyircinin dikkatine tam egemen olmayı engelleyen" bir faktör, sesli filmler ise "seyirciyi melodrama ve grotesk tekniklerine alıştıran" bir gelişmedir.[261] Dolayısı ile sinema hem seyirci üzerindeki hakim etkisi hem de ticari çıkarlar uğruna seyirciyi belirli teatral biçimlerin

[259] Laurence Senelick "Seduced and Abandoned: When Hollywood Wooed the Moscow Art Theatre." **Film History** 10, no. 4 (1998), s.492.
[260] **A.e.**, s.493.
[261] Vsevolod Meyerhold, "Tiyatro ve Sinema", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold** , s.355-357.

estetik değeri bulunmayan formlarına koşullaması nedeniyle eleştirilebilir. Ancak buna karşın, esas hedefini "teknik düzeyde sahneyi sinemalaştırmak" olarak belirleyen ve bunu, tiyatro sahnesini "tabloların hızla birbirini izleyebileceği ölçüde hareketli kılmak" yolu ile gerçekleştirmeyi öneren de Meyerhold'dür.[262] Bu noktada, tıpkı Stanislavski gibi Meyerhold'ün de kamera aracı ile elde edilen yeni görme biçimlerine bir merak duygusu taşıdığı iddia edilebilir ve bunların tiyatroya getirebileceği olası katkının sorgulandığı düşünülebilir. Meyerhold nezdinde sinema hem bir eleştiri hedefi hem de teatral icranın formel yapısını o günün yapabilirlik sınırları içinde genişletmenin fikirsel kaynaklarından biri olarak belirginleşmektedir.

Bu ve benzeri görüş ve yaklaşımlar, tiyatro sanatının kamera aracına yönelik ilksel tepkileri olarak görülebilir. Görünüşe göre tiyatro, teknik reprodüksiyon hakkındaki ilk şok anını atlattıktan hemen sonra kamera ile elde edilen yeni kavrayışları anlamaya ve araştırmaya yönelmiştir. Stanislavski ve Meyerhold'ün yöneliminden yola çıkılarak, tiyatro ile sinema arasındaki -bir önceki bölümde bahsedilmiş olan- çekişmenin; sinemayı kendini tiyatrodan ayırarak tanımlama gayretine iterken, tiyatroda ise merak uyandıran bir etki yaptığı düşünülebilir. Kameranın teatral icraya getirdiği olanaklar reddedilse bile araştırılır, küçümsense bile alıntılanır yahut eleştirilse bile yeni biçimler geliştirmek için kullanılır. Kamera aracının varlığına yönelen tepki, medya aygıtlarını sahnelemeye doğrudan dahil etmek, dolaylı olarak içselleştirmek yahut yapım tekniklerini yeni olanaklar kapsamında tekrar organize etmek gibi çeşitli yönelimler ekseninde gelişir. Bu tepkilerin her biri, dönemin özgün teatral biçimleri olarak ortaya çıkar ve tiyatro sanatının formel yapısına yön verir. Bu nedenle, kameranın icadının tiyatroda yaratıcı bir tetikleyici olarak işlevlendiğini öne sürmek mümkündür.

Walter Benjamin, sinemanın teknik reprodüksiyon olanağına tiyatrodan verilen en yaratıcı tepkiyi Bertolt Brecht'in epik tiyatrosunda bulmuştur. Benjamin'e göre, Brecht'in dramatik eylemi kesintiye uğratarak elde ettiği yabancılaştırma tekniği

[262] **A.e.**,s.356.

sinema ve fotoğrafın üretiminde kullanılan montaj tekniği ile özdeşleşmektedir.[263] Nasıl ki o dönemin medya araçları montaj yolu ile bağlamı kesintiye uğratıyorsa, Brecht de yabancılaştırma tekniği ile sahne üzerindeki yanılsamayı kesintiye uğratmakta ve bir durumun sergilenmek yerine eleştirel bir düzlemde açığa çıkarılmasını sağlamaktadır. Böylelikle epik tiyatro, "bütünlüklü, bitmiş sanat eserinin karşısına teatral laboratuvarı" koymakta ve eylem, "davranışın en küçük ögeleriyle" yeniden inşa edilmektedir.[264] Ancak Jaeho Kang'a göre, Benjamin'in montaj tekniğine yaklaşımı ile Brecht'in bu tekniği uygulama biçimi arasında bazı farklılıklar mevcuttur. Kang, bu farklılıkları şu şekilde açıklar:

> "Brecht'in yabancılaştırma etkisi izleyici ile sahne arasında bir mesafe üretip genişletirken, Benjamin'in montajı aradaki boşluğu yok etmeyi amaçlar. Ayrıca, Brecht'in epik tiyatrosu nesneleştirme ve yanlış bilinci düzeltmeyi hedeflerken, Benjamin'in tiyatro pratiğine karşı yaklaşımı tensel bir uyanışı tetikleme arzusundan kaynaklanır"[265]

Kang'ın bu şekilde özetlediği yorum farkı, Benjamin'in epik tiyatroya atfettiği nitelik ile Brecht'in bu niteliğe yaklaşımını karşılaştırmayı gerekli kılar. Brecht'in kendisi, sinemasal unsurların sahneleme ile ilişkilenişini Almanya'da Hitler öncesi döneme tarihlendirmiş ve bu dönemde "sinemanın epik, jestik ve montaj öğelerinden yararlanılmış, hatta belgesel malzeme kullanılarak sinemanın doğrudan doğruya kendisinden de yararlanma yoluna gidilmiş" olduğunu belirtmiştir.[266] Bu savına örnek olarak ise kendi çalışmalarından ziyade, başta Piscator olmak üzere çağdaşı olan diğer yönetmenlerin çalışmalarına işaret etmiştir.[267] Her ne kadar Brecht'in tiyatroya getirdiği niteliksel dönüşüm tartışmasız bir biçimde gerçek olsa da; Brecht'in epik tiyatroyu tasarlama amacı Benjamin'in iddia ettiği adaptasyonun yaratılmasından ziyade, sorgulayan bilincin sahne üzerinde yaratılması olarak görülebilir. Şüphesiz; filmi sahnelemeye ilk kez dahil eden Piscator'un bunu yapmaktaki yegâne amacı da sinemanın teknik olanaklarını tiyatro sahnesine taşımak değildir; ancak Piscator, kendi

[263] Walter Benjamin, **Brecht'i Anlamak**, çev. Haluk Barışcan – Güven Işısağ, Metis Yayınları, İstanbul, 1984, s.112.
[264] **A.e.,** s.113.
[265] Kang, **Walter Benjamin ve Medya: Modernitenin Gösterisi**, s.94.
[266] Brecht, **Epik Tiyatro**, s.160.
[267] **A.e.,** s.229.

dönemindeki toplumsal gelişmeleri, yine kendi dönemine dair olan teknolojiyi sahneleme aracı haline getirerek ifadelendirmeyi hedeflemiş ve çalışmalarını bu doğrultuda şekillendirmiştir. Dolayısı ile Benjamin'in Brecht hakkındaki bu çıkarımı öznel bir bakış açısının ürünü olarak görülebilir, ancak yine Benjamin'e ait olan *sanat yapıtında geleneğin tasfiyesi* hakkındaki tespit, tam da bu noktada doğrulanabilir.[268]

Piscator'un politik tiyatrosu ile Brecht'in epik tiyatro biçemi, teknik reprodüksiyon sayesinde sanat yapıtının ritüelistik yapıdan özgürleşerek kitle hareketleri ile nasıl ve hangi biçimlerde ilişkilendiğinin açık bir göstergesidir. Buradaki iki uygulayıcı da en başından beri teatral etkiyi doğrudan kendi çağının sosyal ve politik gerçekliğinde arayan bir yönelim içerisindedir. Benzer bir yönelim Meyerhold'ün çalışmalarında da fark edilebilir. Dolayısı ile Benjamin'in konuya ilişkin savı Piscator, Brecht, Meyerhold ve çağdaşlarının çalışmalarında somutlanabilir. Bu somutlanma, aynı zamanda tiyatronun teatralliğinin hangi biçimde medyatizasyona uğradığı hakkında da bilgi vermektedir. Burada teatral edim kameranın olanaklarıyla -isteyerek ya da istemeyerek- ilişkilenmiş ve teknik, araçsal yahut salt düşünsel bir dönüşüm olarak tiyatronun teatralliğine aksetmiştir. Nihayetinde tiyatronun niteliği üzerinde etki yaratan bu gelişmenin, tam da Benjamin'in savunduğu gibi *yapıtın doğasında niteliksel bir dönüşüme yol açmış* olduğunu iddia etmek mümkündür.[269]

Sinemanın tiyatro üzerindeki etkisi, kendisine eklemlenen televizyon teknolojileri ile genişler. Günlük sosyal hayatın TV ile süreğenleşen medyatizasyonu tiyatronun teatral etkinliğini giderek kısıtladığında; tiyatrodan gelen 'tepki'nin ölçeği de değişir. Bu noktadaki temel meyil medya araçlarını sahnelemeye dahil etmek yerine, onu medyatizasyonun yarattığı kısıtlayıcı etkiden kurtarmak yönündedir. Bu süreçte ve daha önce sinemanın kendisini ayrı bir temsil biçimi olarak meşrulaştırma çabasına benzer biçimde, bu kez de tiyatronun kendisini diğer temsil biçimlerinden ayırma çabası gözlemlenir. Grotowski'nin yoksul tiyatro kuramı bu yönelimin açık ve

[268] **Bkz.,** s.66.
[269] **Bkz.,** s.66.

net bir göstergesidir ve bu çalışma, aynı zamanda tiyatronun meşruiyet zeminini yeniden düzenlemeye yönelik bir girişim niteliği de taşımaktadır. Performansın "bir ihlal eylemi olarak"[270] sahnelemeye temel teşkil edişi tiyatroyu teknoloji eklentisinden arındırır ve onu en pür, saf ve katıksız hali ile ortaya çıkarır. Elde edilen saf ve katıksız form öncelikli olarak icranın *canlılık* niteliğine koşullanır ve böylelikle *canlılık*, tiyatronun kendisini diğer temsil biçimlerinden ayırmasını sağlayan temel teatral niteliği olarak belirginleştirilir.

Richard Schechner, sözü edilen ayrıştırma ihtiyacını olağan kabul eder ve "günümüzde insanlara hükmeden 'bilgi' ile gündelik hayata tesir etmesi giderek zorlaşan 'eylem' arasında yeniden denge kurma girişimleri" olarak görür.[271] Schechner'e göre "televizyon canlı tiyatro gibi çift yönlü bir etkileşim sistemi değildir" ve dolayısı ile televizyon izleyicisi, icraya müdahale imkanından yoksundur.[272] Tam da bu nedenle, "bazı insanlar daha 'gerçek' bir sanat yapmak ve/veya bundan zevk almak yolu ile, gündelik yaşamdan koparılan müdahale ve geri bildirim hakkını estetiğin hizmetine sunan" çeşitli 'tepki' biçimleri geliştirmektedirler.[273] Sözü edilen tepki biçiminin, özellikle televizyon çağına geçişin ardından keskinleştiği ve tiyatroyu medyatizasyonun yarattığı *kirlilik*'ten uzaklaştırma noktasında ortaklaştığı görülür. Sözü edilen *kirlilik* tamamen uygulama dışı bırakıldığında, geriye kalan öz'sel çekirdeğin niteliği tiyatronun ne'liğini belirleyen temel gösterge olarak anlaşılır ve bu türdeki kavrayış, gerçekliğin manipülasyonu addedilen medya mecralarından arınmış *gerçek* bir tiyatroya doğru atılabilecek tek adım olarak görülür. Bu adımın en güçlü argümanlarından birisini ortaya koyan Peggy Phelan ise, performansın öz'sel niteliklerine odaklanırken tiyatronun biçimselliğini de sözü edilen kapsamın dışında bırakmıştır.

Phelan, **Unmarked: The Politics of Performance** [İzsiz: Performansın Politiği] adlı çalışmasında kamera icrasını "görünüşteki gerçekliği 'görülen' bir şeye

[270] Grotowski, "Yoksul Bir Tiyatroya Doğru", s.5.
[271] Schechner, **Performance Theory**, s.165.
[272] **A.e.**
[273] **A.e.**

dönüştürerek doğallaştıran",[274] tiyatro icrasını ise "gücünü yanılsamasının gerçekliğinden alan" birer yapı olarak tanımlamıştır.[275] Performans edimini bu iki yapıdan ayrı tutmuş ve gerçekliğin bizatihi kendisini açığa çıkarmanın yegane yolu olarak benimsemiştir. Phelan'a göre performansın 'şimdi' ve 'burada'lığı ile tekrarı bulunmayan *canlılığı* hem teknik reprodüksiyondaki dolayımlanmayı hem de tiyatronun yanılsamacı dünyasındaki illüzyonu ortadan kaldırarak onu *hakikat*'e yaklaştırmaktadır. Phelan bu yaklaşımını şöyle özetler:

> "Performansın tek yaşamı şimdiki zamandadır. Performans kaydedilemez, belgelenemez ya da başka bir şekilde dolaşıma katılamaz: Bunu yaptığı anda performanstan başka bir şeye dönüşür ve ontolojik niteliğini, bir yeniden üretim ekonomisine dahil edildiği ölçüde yitirir. Performans, ancak ve sadece kaybolmak yolu ile kendisi haline gelir."[276]

Phelan'ın bu çıkarımında performansın tekrar edilemezliği onun varlığıyla değil, süreğen zaman içindeki yokluğuyla sağlanmaktadır. Burada performans icrasındaki canlı bedensellik, gerçekliğin bu bedenler tarafından ima edildikten sonra ortadan kaybolduğu bir oyunsallık üzerinden ele alınır ve icracının seyircisi ile gerçekleştirdiği etkileşim, seyircinin hafızasında yer eden imgesel ve sezgisel kapsama ithaf edilir. Bu sayede, performansın teknik yinelenebilirlik ekonomisinin hükmüne girmekten korunduğu ve özgürleşebildiği iddia edilir. Bu nitelikleri ile performans, güncel sanatın *hakikat*'e en yakın biçimidir ve kayıtlı medya yapaylığına karşı gelebilecek yegane estetik önermedir.

Phelan'ın bu argümanları, kayıtlı mecraların ilk ortaya çıkışından beri süregelen *canlılık* tartışmasının belkemiğini oluşturmuştur. Grotowski icranın canlılık niteliğini tiyatronun kendisini medyatizasyondan ayıran temel niteliği olarak tespit ederken, Phelan performansı hem medyatizasyonun yarattığı kirlenmeye hem de tiyatronun illüzyonizmine alternatif olarak öne sürmüştür. Bu noktada icranın *canlılık* ile *tekrar edilemezlik* olgusunun, tiyatrodaki teatral icrayı medya araçlarının

[274] Peggy Phelan, **Unmarked: The Politics of Performance**, Routledge – Taylor & Francis Group, New York, 2005, s.14.
[275] **A.e.,** s.112.
[276] **A.e.,** s.146.

dolayımından kurtaran bir türsel tespiti mümkün kılarak özgürleştirdiği söylenebilir. Ayrıca, bu yaklaşımın tiyatro ve performans alanını çağdaş bir bağlama oturtmayı kolaylaştırdığı da düşünülebilir.

Ancak Philip Auslander, bu tartışmaya çok daha başka bir noktadan yaklaşmıştır. Auslander'a göre tarih boyunca yaşanan herhangi bir teknolojik gelişme tiyatronun teatralliğine halihazırda etki etmiştir ve bu açıdan bakıldığında, medyatizasyon bu teknolojik gelişmelerden sadece bir diğeridir. Bu nedenle icranın *canlılık* niteliği tiyatrodaki öz'sel kapsama değil, doğrudan medyatizasyon kapsamına yönelik bir tespittir. Auslander bu görüşünü şu şekilde açıklar:

> "(…), tarihsel olarak canlı olanın aslında medyatikleşmenin bir etkisi olduğunu, tersinin geçerli olmadığını öne sürüyorum. Mevcut temsillerin 'canlı' olarak algılanmasını mümkün kılan şey, kayıt teknolojilerinin gelişmesiydi. Bu teknolojilerin (örneğin ses kaydı ve sinema filmleri) ortaya çıkmasından önce 'canlı' performans diye bir şey yoktu , çünkü bu kategori yalnızca karşıt bir olasılıkla ilişkili olarak anlam kazanabilirdi. Örneğin antik Yunan tiyatrosu 'canlı' değildi, çünkü onu kaydetme imkanı yoktu."[277]

Auslander'in bu yaklaşımı, konuya madalyonun tersinden de bakabilmeyi mümkün kılar. Bu düşünme biçimi, medyatizasyonun teatral icra üzerindeki hem biçimsel hem de düşünsel etkisini açıklamayı kolaylaştırır. Buna göre *canlılık*, *tekrar edilemezlik* ve *fiziksel biraradalık* gibi tiyatronun temel ayraçları olarak sabitlenen teatral nitelikler, esasen içinde bulunduğumuz çağın belirteci olan ayraçlardır ve geriye dönük olarak baştan tanımlanmaya ihtiyaç duymazlar. Dolayısı ile bu yaklaşımdaki *canlılık* olgusu tiyatronun türsel tespiti için temel teşkil edemeyebilir, ancak tiyatronun kendisini içinde bulunduğu toplumsallığa 'göre' ya da ona 'karşı' durarak konumlandırma gayretine temel teşkil eder. Ek olarak; tüm bu ayrımlar gerçekleştirilirken, medyatizasyonun insan hayatındaki giderek genişleyen kapsamını da göz önünde bulundurmak gerekmektedir.

Auslander medyatizasyonun insan hayatına kitlesel ölçekte dahil olduğu bu koşullar altında, herhangi bir temsil türünü bu süreçlerden dışlayarak tanımlamaya

[277] Auslander, **Liveness: Performance in a Mediatized Culture**, s.56.

girişmenin anlamsız olduğunu düşünür. Phelan'ın konuya ilişkin görüşlerini "totolojik" bulur[278] ve "herhangi bir kültürel söylemin, halihazırdaki medyatize kültüre ait sermaye ve yeniden üretim ideolojilerinin dışında durabileceğinden şüpheli" olduğunu beyan eder.[279] Phelan'ın tezindeki performansın kaybolmak yoluyla kendisi haline gelmesi önermesini ise, şu şekilde eleştirir:

> "Hem canlı hem de medyatize performans kaybolma üzerine kuruludur: televizyon görüntüsü, tarama çizgilerinin birbirinin yerine geçtiği devam eden bir süreç tarafından üretilir ve her zaman mevcut olduğu kadar yoktur da; kayıtların kullanımı onların yozlaşmasına neden olur. Çok gerçek ve maddesel bir anlamda, televizyon ve diğer teknik yeniden üretimler, canlı performanslar gibi, kaybolma yoluyla kendileri haline gelirler."[280]

Burada Auslander, canlı performans ile canlı televizyon yayınının sözü edilen yokluk mevcudiyeti bazındaki benzerliğine vurgu yapar. Buna göre, *musluktan akan suyu alır gibi*[281] edinilebilen TV imgesinin de varlığı ile değil yokluğu ile genişleyen bir ekonomisi mevcuttur. Auslander bu çıkarımını Derrida'nın "bir etkinliği hafızaya kaydetme eyleminin bizatihi kendisinin bir yeniden üretim biçimi olduğu"[282] yönündeki yaklaşımı ile destekler ve performansın 'şimdiki zaman'da alımlanmasından sonra seyircinin hafızasında edindiği yer ile, televizyonun 'o sırada' alımlanmasından sonra insan hafızasında edindiği yerin benzer olduğunu iddia eder.

Auslander'in bu iddialarını benimseyerek destekleyen yahut genelleyici bularak reddeden çeşitli görüş ve yaklaşımlar mevcuttur. Buna karşın Auslander, kayıt teknolojilerini "canlı edimi ortaya çıkaran" olanaklar olarak tanımlayan temel tespitinde haklı bulunabilir.[283] Bu teknik ve teknolojiler hem teatral etkinliğe erişimi kolaylaştırmakta hem de kayıt yoluyla saklanmasına ve geriye dönük olarak değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Şüphesiz her teatral icra, kayıt altına alındığı sırada *canlı*'dır ve dolayısı ile performansın varlığı, dolayımlı teatral icranın içinde her

[278] **A.e.,** s.44.
[279] **A.e.**, s.45.
[280] **A.e.,** s.50.
[281] **Bkz.:** s.79.
[282] **A.e.,** s.181.
[283] **A.e.,** s.59.

zaman saklıdır. Medya mecraları *canlı* etkinliğin asılsız birer kopyası addedilerek ötekileştirildiğinde ise, teatral icranın gerçekleştikten sonra da alımlanabilmesini sağlayan olanaklar dizesi ile mecranın teatral icraya getirebileceği formel önermeler gözden kaçmaktadır.

Steve Dixon, söz konusu tartışmayı çok daha geniş bir bağlamsallıkta incelemeye almıştır. Dixon'a göre canlı performans, "bir yandan varlığı yalnızca teknoloji tarafından yok edilebilen eşsiz bir aura ve mevcudiyet haline kanıt olarak görünürken, diğer yandan da -zihnimiz (ve performans ediminin bizatihi kendisi) halihazırda medyatize olduğundan- teknoloji istilasının performansın alımlanışını önemli ölçüde değiştirmediğine kanıt olarak*"* ortada durmaktadır.[284] Dolayısı ile icranın canlılığı tartışması, bünyesinde iki farklı bakış açısı üzerinden de doğrulanabilen bir tezatlık barındırmaktadır.

Dixon, *canlılık* olgusunu medya mecralarının gücü karşısında sönümlenmekte olan bir teatral nitelik olarak addetmeyişiyle, Auslander'ın konuya ilişkin görüşlerinden ayrışır. Dixon'a göre "-en azından başlangıçta ve her zaman korunamasa bile-", canlı performansın teatralliğinde "farklı bir gerilim ve kırılganlık, hem oyuncuların hem de seyircilerin adrenalin ve sinirlerini etkileyen bir tehlike ve öngörülemezlik duygusu" her daim mevcuttur.[285] Dolayısı ile canlı gösterim ile medyatize gösterim arasındaki büyük çatışmada Grotowski ve Phelan gibi aktörlerin *canlılık* övgüsü, teatral icranın özgünlüğünü korumak adına anlamlı bulunabilir; ancak buradaki yoksul tiyatro savı "bir yandan canlı performansın medya hegemonyasına direnişini olumlayan bir dinamik olarak, öte yandan ise geleneksel teatral ve tarihsel ögelerin değişimine direnen bir aşırı muhafazakarlık olarak" belirginleşmektedir.[286]

Bu noktada Dixon, canlılık olgusunun mevcudiyet kavramı ile bağıntısını yeniden gündeme getirir. Dixon'a göre mevcudiyet kavramı mekânsallıkla olduğu

[284]Steve Dixon, **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**, MIT Press, 2007, Cambridge, s.117-118.
[285] **A.e.,** s.131.
[286] **A.e.,** s.125.

kadar odak ve dikkat ile de ilişkilidir ve bu nedenle, odak ve dikkat yönetimi de mevcudiyet koşulunun bir parçası olarak görülmelidir.[287] Dixon bu savını kamusal mekânlarda sıklıkla bulunan televizyonlar üzerinden örneklendirir. Bu mekânlarda (restoran, bar, cafe, v.b.) oturmakta olan insanların ilgisi kendi konuşmaları, aksiyonları yahut bir aradalıklarına odaklanmışsa, hiç kimse yukarıda bir boşlukta asılı duran televizyonla ilgilenmeyecektir. Ancak fiziksel biraradalığın uyarıcı olamadığı durumlarda ya da televizyondaki içeriğin 'o sırada' ve 'orada' olan eylemsellikten daha uyarıcı olması durumunda 'dikkat', doğal olarak bu televizyona yönelecek ve mevcudiyetin temel katmanı haline gelecektir. Bu doğrultuda Dixon'a göre "izleyici katılımı ve dikkatiyle ilişkili olarak mevcudiyet, canlılığa veya cismani üç boyutluluğa değil, görsel-işitsel faaliyetin zorlamasına bağlıdır."[288] Ve tam da bu nedenle, "canlılık tartışmasında salt bedensel canlılığın mevcudiyetin garantisi olmadığı unutulmamalıdır."[289]

Böylelikle *canlılık* olgusunun kapsamı, fiziksel biraradalığın ötesine geçerek genişletilebilir. Canlılık unsuru hem zihinsel hem de bedensel biraradalığın dinamikleri ile ilişkilendirilebilir ve teatral etkileşimin daha bütünsel bir yönelim ekseninde değerlendirilmesi kolaylaşabilir. Maaike Bleeker'ın *Visuality in Theatre: The Locus of Looking* [Tiyatroda Görsellik: Bakışın Mevkii] başlıklı araştırması Dixon'ın konuya ilişkin görüşleriyle birlikte düşünüldüğünde, odaklanma ediminin canlılık olgusuyla olan bağıntı katmanı görünür hale gelir. Bu çalışmasında Bleeker "sahnede apaçık mevcut olan bedenlere yönelik yoğun yakınlık hissini, nesneye ait özellikler ya da temsildeki dolaysızlığın bir sonucu olarak değil, kültürel açıdan dolayımlanmış bir bakma biçiminin etkisi olarak anlamak mümkündür" diye belirtmiştir.[290] Bleeker'ın Lacancı bir görme biçimi olarak tasvir ettiği bu yaklaşımında, bakışın dolayımı araçsal değil kültüreldir ve seyirciliğin eylem alanına dahildir.[291] Buna göre; tiyatronun teatralliğinin süreğen devinimine benzer şekilde, seyircilik ediminin de biçimsel açıdan devindiği ve kültürel açıdan dolayımlanarak

[287] **A.e.,** s.132.
[288] **A.e.**
[289] **A.e.,** s.133.
[290] Maaike Bleeker, **Visuality in Theatre**, s.140.
[291] **A.e.**

geliştiği öne sürülebilir. Bu kapsamdaki seyircilik edimi bir tür 'öğrenilmiş' eylemdir ve tam da bu nedenle; salt medya mecralarının gelişimi ile dolayımlanan bir biçimsellik değil, halihazırda kültürel açıdan dolayımlanmakta olan bir biçimselliğin ifadesidir. Bu türden bir yaklaşım, medyatizasyon sürecini *bakış*a ait dolayımın temel gerekçesi olmaktan çıkararak, onun bir parçası haline getirir ve medyatizasyonun seyir rejimleri üzerindeki etkisi ile *canlılık* olgusu üzerindeki yetkisini, kendi tarihselliği içinde değerlendirmeyi mümkün kılar.

Bu noktada, seyirci tarafından duyumsanan canlılığın göreliliği -her seyirci için ayrı ve biricik olma hali- de, sözü edilen değerlendirmenin kapsamına girer. Kapsamın bu denli genişletilmesi konuya ilişkin genel bir çıkarım yapılmasını zorlaştırabilir, ancak anlaşılmasını kolaylaştırır. Sahne üzerindeki bedensel mevcudiyetin canlı biraradalık hissini tek başına sağlamaya yeterli gelip gelmeyeceği kesinlik içeren bir olgu olmaktan çıkarıldığında, canlılığın teatralliğine tümdengelim yerine tümevarımcı bir yönelim ekseninde bakmak kolaylaşır. Böylelikle her bir seyircinin seyir deneyimi, duyumsanabilen canlılığı bazında bir anlam ifade eder. Örneğin; bir tiyatro sahnesindeki eylemselliğin yeterince iyi gözlemlenemediği ya da beklenen etkiyi yaratamadığı durumdaki seyirci, dikkatini icranın kendisi yerine gürültü yapan bir diğer seyirciye yahut elindeki telefona yöneltebilmektedir. Bu koşuldaki teatral edim icranın fiziksel 'şimdi' ve 'burada'lığı ile değil, odak ve dikkatin yönetimi ile sınanmaktadır. Böyle bir durumda, icranın canlılığı ile seyircinin duyumsadığı canlılık hissi birbiriyle çelişecektir. Seyirci adına *varsayılan* teatral etkileşimin sağlanamadığı koşuldaki *canlılık* ise, ancak ve yine *varsayılan bir canlılık* yaratabilecektir.

Tiyatro ve Multimedya başlıklı çalışmasında Burcu Yasemin Şeyben, icranın canlılığı sorunsalı hakkında şu yorumu yapar:

> "Bana kalırsa, canlılık ve kayıtlılık, farklı sanat dallarının izleyicilik biçimleri konusunda geliştirdiği, normalleştirdiği ve empoze ettiği kurallarla daha çok ilgilidir. Ve bu kuralların değişmesi, aynı zamanda alımlamanın değişmesi anlamına gelir. Alımlamanın değişmesi de bir eserin daha fazla canlı ya da daha fazla kayıtlı hale getirilmesinden daha zordur. Dolayısıyla canlılık ve kayıtlılık,

> bir kez bir ortam için tanımlandı mı, ontolojik olmasa bile normatif hale gelir."[292]

Şeyben'in bu tespiti, canlılık ile canlılığın duyumsanışı olgularını ontolojik ve normatif açıdan ayrıştırmayı ve mevcudiyet kavramı özelinde yorumlamayı sağlayabilir. Buna göre; bir teatral etkinliğin tiyatro formu olarak addedilebilmesi için olmazsa olmaz bir değer olarak belirginleşen *canlılık* koşulu, norm haline gelerek sabitlenmiştir ve tiyatronun mevcudiyetini mevcut kılmaya yetkilendirilmiştir. Ancak sözü edilen yetki alanı, ontolojik açıdan –bakışın dolayımı, algının dönüşümü, medyatizasyonun etkisi v.b. çok çeşitli nedenlerle- süreğen biçimde gelişmekte ve değişmektedir. Bu noktada tiyatro icrasının canlılığı normatif bir değer olarak; bu canlılığın seyirci nezdindeki duyumsanışı ise, tiyatronun ontolojik evriminin bir parçası olarak görülebilir. Özetle; tiyatronun *canlılık* niteliğinin sabit, bu canlılığın duyumsanışının ise değişken bir değer olduğu söylenebilir. Dolayısı ile ve Dixon'ın da vurgulamış olduğu gibi; canlılığa temel teşkil eden fiziki mevcudiyet, her zaman teatral mevcudiyetin garantisi değildir.

Tiyatronun sözü edilen ontolojik devinimi, dijital teknolojilerin tiyatro üretimine dahil olmasıyla yeni bir evreye geçmiş ve tiyatro, canlılık ile kayıtlılık, varlık ile yokluk ve gerçeklik ile sanallık arasındaki yeni yaklaşımların bir deney alanı haline gelmiştir. Dijital teknolojiler, sahne üzerindeki canlı icranın medya aygıtları ile aynı canlılıkta etkileşime girmesini mümkün hale getirmiş ve insan-makine iletişiminin, canlı teatral icraya müdahil edilebilmesini sağlamıştır. Böylelikle ortaya çıkan çeşitlilik, medyatizasyonu teatrallik üzerinden duyumsamanın bu çağa özgü yol ve yöntemlerini oluşturmaktadır. Bu noktada, tiyatro alanından medya mecralarına yönelen 'tepki'nin, reddetme ya da ötekileştime gibi yöntemlerden uzaklaşarak, araçsallaştırma ve dönüştürme yoluyla bütünleştirmeye yöneldiği görülür. Çoklu medya kullanım olanaklarının yaygınlaşması, dijital etkileşim türlerinin yeni teatral dillerin yaratılmasına hizmet edebildiği yaratım opsiyonları geliştirir. Bu opsiyonlar arasında **Multimedya Tiyatrosu, Telematik Performans** ve **Siborg Tiyatrosu** gibi, öznel çerçevesi halen gelişmekte olan çeşitli teatral formlar mevcuttur.

---

[292] Burcu Yasemin Şeyben, **Tiyatro ve Multimedya**, Habitus Yayıncılık, İstanbul, 2016, s.102.

Andy Lavender, canlı performansın yepyeni bir yaratıcı deneme tahtası haline gelen medyalararasılık eğilimini, dijitalleşme ile gelişen kültürel dönüşümün sonucu olarak görmüştür.[293] Lavender'a göre, farklı medya araçlarının dijital teknolojilere uyarlanarak performans ve tiyatro eserlerinin üretilmesinde kullanılması; geniş bir çeşitlilik, görelilik ve çoğulluk halini beraberinde getirmiştir. Lavender, bu görüşünü şu şekilde özetler:

> "(Dijital) ağ sadece soyut ve dolaylı değil, aynı zamanda yaşanmış ve deneyimlenmiş olanın bir karşılığıdır. Üretken ikilikler ve etkileşimlere sıklıkla rastlanır. Dijital kültür ve medyalararası performansın etkileşiminde tutarlılık parçalı yapıdan türetilir ve 'biraradalık', çoğulluk yoluyla elde edilir. Medya aracı hem belirginleştirilmiş hem de sentezlenmiştir. Bedenler hem iç içe geçmiş hem de ayrıştırılmıştır. Medyalararası bir dramaturjide gösterim medyatizasyona, biçim ise sezgiye atfedilir ve performansın 'şimdi' ve 'burada'sı içinde, her zaman 'öteki'ni çağrıştırır."[294]

Lavender'ın bu görüşünde medyatizasyon, medyalararası gösterimin aktif bir parçasıdır ve varlığı performatif beden ile medya aracının sentezinde somutlanmaktadır. Burada sözü edilen 'öteki', bu sentezin bir sonucu olarak ortaya çıkan farklı türden bir etkileşime işaret eder ve sinemanın tekilliği ile televizyonun akışkanlığının aksine, çoğulluğun mevcudiyeti üzerinden geliştirilebilen bir biraradalık biçimi üretir. Sahne üzerindeki zaman ve mekânın ayrıştırılarak birleştirilmesi ve somut beden ile soyut imgenin yan yana getirilebilmesiyle, yanılsama ile gerçeklik arasındaki gerilim yeniden ölçeklendirilir. Böylelikle, icracı-seyirci biraradalığı çoklu göstergelerden türetilebilir hale gelir.

Benzer şekilde, Nadja Masura da tiyatrodaki dijital minvalin farklı medya mecralarının karışımından türediğini savunmuştur. Masura, **Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance US&UK 1990-2020** [Dijital Tiyatro: Canlı Dolayımlı Performansın Oluşumu ve Anlamı, ABD & İngiltere, 1990-2020] adlı çalışmasında "dijitalleşmenin değişken doğasının, bir fikri salt müzik ya da görüntü gibi bilinen sanat formlarına değil, aynı zamanda bu formların potansiyel

[293] Lavender, "Digital Culture", s.134.
[294] **A.e.**

karışımlarından oluşan yeni biçimlere ve formlara" dönüştürebildiğini ifade eder.[295] Bu kapsamdaki dijital teknolojiler salt bir biçimi icra edebilme kapasiteleri ile değil, aynı zamanda bir biçimsel yapıyı manipüle edebilme yetileri ile belirginleşirler. Dijital ortamdaki herhangi bir mekanik işlem, sahne üstünde dönüştürülebilir bir nesne olarak yer tutar ve Lavender'in sözünü ettiği 'öteki' çağrışımın hareket alanını yaratır.

Amerikalı performans topluluğu Wooster Group'un 2007 yapımı *Hamlet* oyunu, sözü edilen biçimselliğin özgün örneklerinden birisidir. Bu yapımda sahneleme, John Gielgud'ın 1964 yapımı Hamlet filmi ile bu filmin canlı aksiyon eşliğindeki senkronizasyonu üzerinden şekillendirilmiştir. Yapım, filmde Hamlet'i canlandırmış olan oyuncu (Richard Burton) ile sahnede Hamlet'i canlandırmakta olan oyuncunun (Scott Shepherd) aksiyonunun birbirini düzensiz aralıklarla tekrar etmesi ve yer yer senkronize hale getirmesi üzerinden geliştirilir. Geri plandaki ekranda yer alan film ögesi sahne üstündeki aksiyonu yönlendiren bir ivme yaratır, ancak aynı zamanda sahne üzerindeki bedensellik tarafından yönetilir. Böylelikle, icranın canlı ve kayıtlı formları arasında spontane bir eylemsellik yaratmak mümkün hale gelir.

Jennifer Parker-Starbuck, Wooster Group'un bu yöntemin "canlı bedensellik ile dolayımlanmış gösterim formları arasındaki karşılıklı etkileşimi" vurguladığını, ancak bunu "salt ekran ile sahnenin bir kesişimini yaratarak değil, aynı zamanda ekrandaki oyuncular ile sahnedekiler arasındaki boşlukları kullanarak" oluşturduğunu ileri sürer.[296] Sözü edilen boşluk ve kırılma anları, yerleşik seyirci alışkanlıklarını ters-yüz etmekte ve seyircinin dikkatini farklı bir biçimde yönetebilmektedir. Teatral icranın bu biçiminde medyatize icraya transfer edilebilen ara zamansallık ve mekânsallık, farklı türden bir biraradalığın yaratımını sağlar. Topluluğun zamanla bir temel teknik olarak benimsediği bu teatral biçim, dijital çağa ait yaratıcı bir teatrallik olarak ortaya çıkar. Serap Erincin "The Force that Sustains: Theatricality and Intermediality in the Work of The Wooster Group" [Süreğen Kuvvet: Wooster

[295] Nadja Masura, **Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance US&UK 1990-2020**, Palgrave Macmillan, Cham, 2020, s.9.
[296] Jennifer Parker-Starbuck, "The play-within-the-film-within-the-play's the thing: re-transmitting analogue bodies in the Wooster Group's Hamlet*",* **International Journal of Performance Arts and Digital Media**, 5:1, (2009), s.28-29.

Group'un Çalışmalarında Teatrallik ve Medyalararasılık] başlıklı makalesinde, topluluğun teatral biçemini doğrudan dijital teknolojilerin sözü edilen kapsamdaki kullanımıyla elde ettiğini savunmuş ve bu biçemin esas teatral niteliğini "diğer tüm sanat alanlarından ayrışan yeni bir canlı performans biçimini mümkün kılmasıyla" kazandığını iddia etmiştir.[297] Dijital medya, Wooster Group'un çalışmalarında seyirciyle organik bir bağ geliştirilmesini ve ortak bir mevcudiyetin yaratımını sağlayan temeli oluşturmaktadır ve böylelikle, iki boyutlu ekran imgesi ile üç boyutlu performatif beden arasındaki ilişkiselliğe yeni anlam bağlamları sunmaktadır.

Bu örneklerin bir başka versiyonu, Kanadalı yönetmen Robert Lepage'ın çalışmalarında görülür. Lepage, medya araçlarını sahnede farklı türden canlılık deneyimleri kurgulamak üzere kullanır. Hareketli ekranlar, video prodüksiyonları, aynalar ve fizik kurallarını tersyüz eden mekânsal ögeler bunlardan bazılarıdır. Steve Dixon, Lepage'ın uygulamalarını "dinamik olarak evrilen, dönen ve gözümüzün önünde başkalaşabilen" biçimsellikler olarak görür ve "salt mekânın değil aynı zamanda zamanın, karakterlerin ve cinsiyetlerin de sahne üzerinde başkalaşabildiği bir 'coup de théâtre' metamorfozu" olarak adlandırır.[298] The Builders Association, teatralliğin multimedya ile ilişkilenişine yeni sahneleme önermeleri getiren bir başka tiyatro topluluğudur. Topluluk, TV ekranını canlı aksiyon ve projeksiyonla birleştirme, sahne üstünde canlı yayın, çoklu ortam projeksiyonu ve canlı eylem ile imgenin üst üste bindirilmesi gibi çok çeşitli yöntemler kullanarak, teknolojinin insan hayatında yarattığı açmazları görünür hale getirmeye çalışır. İngiltere merkezli Forced Entertainment topluluğu ise, medya imgesi ile insan arasındaki etkileşimi araştırmak için hem sahne üzerini hem de sanal mecrayı kullanır; örneğin bir yandan video enstalasyonu ile canlı icrayı farklı biçimlerde bir araya getirirken, bir yandan da sanal mecra üzerinde katılımcı oyun çalışmaları üretir.

[297] Serap Erincin, "The Force that Sustains: Theatricality and Intermediality in the Work of The Wooster Group", **Performance Research**, 24:4, (2019), s.45.
[298] Dixon, **Cybernetic-Existentialism**, s.155. ('coup de théâtre' ifadesi, Türkçeye oyundaki '*sürpriz bir gelişme*' ya da '*beklenmedik bir son*' biçiminde çevrilebilir.)

Sözü edilen çalışmalarda öne çıkan unsurlardan da anlaşılabileceği üzere, dijital tiyatro araştırmalarının kapsamı oldukça geniştir ve halen deneyseldir. Konuya ilişkin araştırma ve çalışmaları bulunan çok sayıda kurum, kuruluş ve topluluk mevcuttur; örneğin ABD'de George Coates Performance Works (GCPW) ve Gertrude Stein Repertory Theatre gibi geniş etki uyandırmış olan topluluklar, İngiltere'de Banner Theatre, Talking Birds ve Motiroti gibi toplulukların yeni kuşak deneysel çalışmaları, Almanya'da Rimini Protokoll, She She Pop, Gob Squad ile Theater Dortmund ve Staadtstheater Augsburg gibi kurumsal tiyatrolardaki araştırma birimleri, Belçika'da Crew, Avusturya'da Ars Electronica ve Avustralya'da MTC [Melbourne Tiyatro Topluluğu] gibi çok çeşitli üretim ve deneysel yaratım alanlarında, dijital olanaklar birbirinden farklı yaklaşımlarla teatral icra yaratımı için kullanılmakta ve uygulanmaktadır.

Sözü edilen kapsamdaki uygulamaların bir bölümü sözü edilen multimedya tasarımına yoğunlaşırken, bir bölümü de sanal mekândaki mevcudiyet olanakları ve bunların teatral karşılığına odaklanır. *Telematik Performans* başlığı altında genellenen bu ikinci türdeki gösterimler, dijital iletişim teknolojilerini yine dijital platformlar üzerinde teatralleştirmek ve canlı performansın eşzamanlılığını bu teknolojilerle yaratmak amacındadır. Burada web arayüzleri birer temsil mekânı olarak kullanılır ve dijitalleşmenin sağladığı mekân süreksizliği sayesinde, farklı konumlardaki teatral icralar ortak bir dijital mecrada bir araya getirilir. Dolayısı ile telematik performans biçimi, medya teknolojilerini salt teatral bir araç değil aynı zamanda bir temsil mekânı olarak kurgulamasıyla diğer dijital tiyatro örneklerinden ayrışır.

Susan Kozel'a göre telematik performanslar "varlık ile yokluk arasındaki bir oyuna ve insan ile insan olmayan arasındaki bir dizi dinamik dürtüye yol açan bir ara kapsama" işaret etmektedir.[299] Sözü edilen ara kapsam "iki boyutlu projeksiyon" ile "çok boyutlu bir fiziksel ve hayali etkileşim"[300] arasında yer alır ve fiziksel olanı

[299] Susan Kozel, **Closer: Performance – Technologies - Phenomelogy**, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 2007, s.86.
[300] **A.e.,** s.107.

aracılandırarak "bedenselliğin genişletilmesine olanak tanır."[301] Kozel'ın tanımladığı bu kapsamdan yola çıkılarak, telematik performansların canlılık olgusunu çok boyutlu bir mekânsal ağ üzerinde tanımladığını ve sözü edilen mekânsal biraradalığı, icracı ile seyircinin fiziksel değil bilişsel bir ortaklığını sağlamak üzere kurguladığını düşünmek mümkündür. Bu türdeki gösterimlerde insan varlığının kapsamı imajinasyon ve hayal kurma yetisi ile genişletilir ve insan-teknoloji etkileşimine, başka türlü elde edilemeyecek anlam bağlamı önermeleri getirilir. Steve Dixon, bu türden sanatsal icra denemelerinin "bir yandan ağ bazlı teknolojiler karşısında giderek belirginleşen sibernetik ve insan-sonrası [post-human] ontolojinin altını çizerken, öte yandan da insan varoluşu hakkında derin bir aydınlanma sağladığı"nı belirtmiştir.[302] Sözü edilen aydınlanma, teatral icranın kendisi kadar onun alımlayıcısı ile geliştirdiği etkileşimle de ilişkilenir. Buradaki kullanıcı-seyirci, bir *katılımcı*ya evrilerek değişmektedir. Bu biçim içinde ortaya çıkan edimler toplamı ise, insanın varlık bilinci ile koşulu arasındaki ilişkiselliği görünür hale getirebilmektedir.

Sözü edilen kapsamdaki çalışma ve üretimlerin izi 70'lı yıllara dek sürülebilmektedir, ancak telematik performans alanındaki büyük üretim yoğunluğunun 2020-2022 yılları arasını kapsayan Covid-19 Pandemisi sırasında yaşandığı söylenebilir. Yaklaşık iki yıl gibi oldukça uzun bir zaman dilimini kapsayan bu dönem boyunca iletişimin sadece dijital teknolojiler aracılığı ile gerçekleşmesi zorunluluğu, teatralliğin canlı icrasını geçici olarak imkansız kılmış ve çoğu uygulayıcıyı sanal mecraların keşfine yöneltmiştir. İcranın bu kapsamına Türkiye'den örnekler getirmek de mümkündür; Almanya-Türkiye ortak yapımı *Map to Utopia* [Ütopya Haritası], Galata Perform tarafından tasarlanan *Terk Edilmiş Kıyılar / Negatif Fotoğraflar* ve Onur Karaoğlu'nun *Altyazıları Yüksek Sesle Oku* adlı çalışması, bunlardan bazılarıdır.

Ütopya Haritası'nda İstanbul'dan yola çıkılarak oluşturulan sanal bir şehir, kullanıcı-seyircilerin katılımıyla hikayelendirilmiş ve teatral etkileşim tamamen

[301] **A.e.,** s.108.
[302] Dixon, **Cybernetic-Existentialism**, s.141.

sibermekân üzerinde yaratılmıştır. Mesrure Melis Bilgin, bu çalışmanın seyirciyi mimetik bir katılıma çağırarak oyuncuya dönüştürmesiyle öznelleştiğini belirtir ve buradaki dijital deneyimin farklı biçimselliğini "seyircinin katılımcı yapısıyla hem içerik üretiyor olması hem de kendi ürettiği içeriği eşzamanlı olarak izliyor olması" üzerinden yarattığını dile getirir.[303] Terk Edilmiş Kıyılar / Negatif Fotoğraflar'da seyircinin çevrimiçi katılımı bir hikayenin parçalarını takip etmek yolu ile kurulurken; Altyazıları Yüksek Sesle Oku'da ise, seyircinin katılımcı varlığı onu oyun metnine dahil etmek yoluyla yaratılmıştır. Bu gösterimde, seyirciden sanal olarak izlemekte olduğu çevrimiçi videoya kendisi için önceden hazırlanmış altyazıyı sesli bir biçimde okuyarak katılım göstermesi istenir. Böylelikle sanal mecra, herhangi bir zamanda ya da herhangi bir yerde ve sadece sözü edilen karşılıklı etkileşim biçimi üzerinden geliştirilebilen telematik performansın oyun alanına dönüşür. Melike Saba Akım "Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma" başlıklı makalesinde, bu çalışmanın diğer kayıtlı dijital video formlarından "seyircinin 'şimdi' ve 'burada'sında canlanabilme potansiyeli" ile ayrıştığını belirtmiş ve bu biçimin "başka türden bir canlılık" deneyimine olanak tanıdığını ifade etmiştir.[304]

Dijital teatral icranın öne çıkan bir diğer uygulama alanı ise *Siborg Tiyatrosu* adı verilen biçimselliktir. Burada *siborg* ifadesi, insan bedeninin teknoloji eksenindeki dönüşümünü ve insan olmayan aktörlerce icra edilebilen teatral edimi ifade eder. Yine Parker-Starbuck'a göre, siborg tiyatrosu "bedenler ile teknolojilerin birbirine bağlı ve eşit ağırlıkta" bulunduğu bir mekânsallıkta yer almakta ve bunların birlikteliğinden türeyen teatral icrayı tanımlamaktadır.[305] Gabriella Giannachi'ye göre ise bu biçim "insanın çevresiyle iç içe geçmesi" üzerinden gelişmiştir; "iletişim ve kontrol, yayılım gösterme ve el koyma, özgürlük ve hapsolma" ile ilgilidir.[306] Buradaki esas bedenin

[303] Mesrure Melis Bilgin, "Dijitalleşen Sahne Sanatları Deneyimi", **Dijital Dönüşümün Kültür ve Sanat Üzerindeki Yansımaları**, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2021, s.81.
[304] Melike Saba Akım, "Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma", **Sanat Yazıları**, 44, (2021), s.45.
[305] Jennifer Parker-Starbuck, **Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance***,* Palgrave MacMillan, Hampshire, 2011, s.64.
[306] Gabriella Giannachi*,* **Virtual Theatres: An ıntroduction**, Routledge Taylor&Francis Group, London, 2004, s.43.

varlığıdır; siborg tiyatrosundaki insan bedeni teatral biçimin temel deney alanıdır ve icrayı doğrudan teknolojik bedenin yapabilirliği üzerinden kurgulamaktadır.

Sözü edilen teatral biçimin ilksel örnekleri, Avusturyalı performans sanatçısı Steilos Arcadiou (Stelarc) tarafından icra edilmiştir. Stelarc, organik bedeni teknoloji kullanımıyla dönüşüme açar: Helyum robotlar, protez organlar ve dijital uzuvlar geliştirerek bunlara konuşma, hareket ve davranış yetisi ekler ve seyirci ile etkileşime sokar. Bu doğrultuda, kendi bedenini de bir performans nesnesi olarak ele alır ve teknolojiyi bedenini biçimlendirmek üzere kullanır. Örneğin; sol koluna kulak formunda bir deri katmanı yerleştirir ve bu 'kulağı' internet etkin hale getirir. Bu ve benzeri birçok çalışmasında Stelarc, bedenini teknoloji kullanımıyla yeniden biçimlendirir ve bir yandan teknolojiyi yönetirken diğer yandan da teknoloji tarafından yönetilir. Yine Giannachi'ye göre, Stelarc'ın yapıtlarındaki bu karşılıklı etkileşim ögesi aynı zamanda bir tür ikiliktir, bedenin "hem aktif hem de pasif, kapsayıcı ama kapsamına giren", ve dolayısı ile "teknolojinin bedene etki edebilmesini sağlamak için kendi bedenini kısmen yok eden" bir biçimselliğin karşılığıdır.[307]

Siborg performansına bir başka örnek, Alman topluluk Rimini Protokoll'ün çalışmalarından sunulabilir. *Uncanny Valey* [Tekinsiz Vadi] yapımında Rimini Protokoll, Alman yazar Thomas Melle'in birebir robotik bir kopyasını üretmiş ve sahneye bu kopyayı çıkarmıştır. Sözü edilen robot, sahnede Thomas Melle'in temsili olarak yer alır ve seyirci ile yüz yüze karşılaşır. Bu varlık biçimi üzerinden, insan-makine ve orijinal-kopya ilişkiselliği tartışmaya açılır. Kopya-makine icracı, orijinal-insan seyirciyle Thomas Melle'in hayatı, çalışmaları ve fikirlerini birinci tekil şahıs olarak paylaşır. Yapım Natasha Tripney'in "Philosophical Exercise From a Robot Performer" [Robot İcracıdan Felsefe Egzersizi] başlıklı yazısında bir tür "felsefi egzersiz"[308] olarak nitelendirilmiş, Mary Pollard'ın "Uncanny Valley, Battersea Arts Centre" [Tekinsiz Vadi, Battersea Sanat Merkezi] başlıklı yazısında ise "dünyayı

[307] **A.e.,** s.59.
[308] Natasha Tripney, "Philosophical exercise from a robot performer", **The Stage**, (çevrimiçi), Yayınlanma tarihi: 25.02.2022 https://www.thestage.co.uk/reviews/uncanny-valley-review-battersea-arts-centre-london-thomas-melle-robot

algılama biçimimizi oluşturan nesneler, algıladığımız şeyin gerçekliği ve aynı zamanda tiyatronun yapaylığı üzerine bir düşünce girdabı"[309] olarak değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmelerden yola çıkılarak, Tekinsiz Vadi'de insan bedeni ile teknolojik gelişimin deneysel bir şekilde ele alındığı ve deneysellik unsurunun, teatral biçime temel teşkil ettiği söylenebilir.

Bu örnekler ve tespitlerden yola çıkılarak; dijital teatral biçimlerin multimedya kullanımı, telematik etkileşim ve siborg beden gibi çeşitli uygulama alanlarında, özellikle icracının hareket alanını değiştiren bir dönüşüm geçirdiği ve geçirmekte olduğu iddia edilebilir. Ayşın Candan **Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim** başlıklı çalışmasında, dijital teknolojilerin "antik Grek uygarlığından bu yana övünme konumuz olan insan merkezli sanatın sonunu hazırladığını" iddia etmiştir.[310] Bu iddiada haklılık payı gözetilebilir; zira dijital teknolojiler, bu gösterim formlarında oyuncunun mevcudiyetine eş, dahil ve hatta müdahil olma kapasitesine sahiptir. Söz konusu müdahale alanı, kullanılan teknolojinin üretmeyi hedeflediği biçimselliğe göre değişkenlik göstermekte ve onu yoruma açık kılmaktadır. Nadja Masura'ya göre ise dijital teknolojilerle çalışan oyuncu "artık sadece oyun dünyasındaki karakterin bir tezahürü değil, aynı zamanda tiyatro yapımının teknik/görsel katmanına eklemlenen deneysel bir anlamsallıktır."[311] Masura nezdinde, bu minvaldeki icracının birbirinden farklılaşan üç temel yönelimi mevcuttur: Bunlardan birincisi; oyuncunun bedensel ve iradi açıdan "genişletilmesi", ikincisi; oyuncunun bağıntısız benlik ya da çoklu odak(lar) aracılığıyla "ikiz'leştirilmesi" ya da "öteki'leştirilmesi" ve üçüncüsü ise; icracı bedenin bir kukla haline getirilerek "silikleştirilmesi"dir.[312]

Birinci yönelimde sözü edilen genişleme, icracının içine yerleştiği dijital minval ile etkileşime girmesi üzerinden gelişir. Burada icracı, "ilişkilendiği medya araçları tarafından kontrol altına alınmak yerine, onları doğrudan yönetebilir ve

[309] Marry Pollard, "Uncanny Valley, Battersea Arts Centre", **Everything Theatre**, (çevrimiçi), Yayınlanma tarihi: 24.02.2022, https://everything-theatre.co.uk/2022/02/review-uncanny-valley-battersea-arts-centre/
[310] Ayşın Candan, **Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim**, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2019, s.192.
[311] Masura, **Digital Theatre**, s.99.
[312] **A.e.,** s.100.

manipüle edebilir" hale gelmektedir.[313] Böylelikle icracının "kontrol duygusu genişlemekte ve icracı mekânda/mekânla oynayabilmeye başlamaktadır."[314] Bu türden olanaklar sayesinde ışık, ses, müzik, atmosfer gibi teknik yaratım alanları ile imge yönetimi icracının kontrolüne geçer, sahne üzerindeki edimsellik doğrudan icracı tarafından yaratılabilir ve teatral etkileşim, icracının hem bireysel performansıyla hem de ortam manipülasyonuyla sağlanabilir hale gelir. Masura nezdinde bu bir tür sihirdir; böylesi bir yaratım olanağı içindeki oyuncu icranın salt uygulayıcısı değil aynı zamanda "sihirbazı" haline getirebilmekte ve her zamankinden daha yoğun bir kapsamda, teatral icranın merkezine yerleşebilmektedir.[315] Oyuncunun bedensel hareketindeki değişim salt icrayı değil, aynı zamanda onun mekânını, atmosferini, ışığını ya da sesini kontrol edebilmekte, böylelikle icranın bizatihi kendisi, icracının öznel yorumuyla şekillenen geniş bir yaratım alanına kavuşabilmektedir. Multimedya gösterimler ve siborg performansların bazılarında sözü edilen genişlemenin fark edilmesi mümkündür; ancak bu durum biçemin teatralliği doğrultusunda değişkenlik gösterecektir.

Masura'nın dijital teatral icraya atfettiği bir diğer temel yönelim olan "ikizleştirilme" ya da "ötekileştirilme", oyuncu bedenin kendi dijital kopyası ile sahne üzerinde etkileşime girmesi üzerinden yaratılmaktadır. Masura'ya göre oyuncunun kendi 'öteki'si ile canlı icra sırasında karşılaştırılması, icraya bir "tekinsizlik ve içsel gözlem" olanağı yaratmakta ve anlamlı teatral an'ların keşfine yol açabilmektedir. [316] Masura buradaki bedenselliği Bakhtin'in 'beden imgesi' kavramından alıntılayarak yorumlar ve 'imge-beden' biçiminde tersine çevirir.[317] Sözünü ettiği imge-beden, canlı bedenin dijital ikiz'idir ve canlı icranın dijital teknolojilerle elde edilebilen yeni bir formudur. Masura nezdinde Grotowski'nin tanımındaki icracı bedenin tiyatroya temel teşkil etmesi gibi, günümüz teknoloji temelli dünyasında da bu dijital imge-beden bir ortak mevcudiyet haline temel teşkil edebilir.[318]

---

[313] **A.e.**
[314] **A.e.**
[315] **A.e.**, s.101.
[316] **A.e.**, s.138.
[317] **A.e.,** s.205.
[318] **A.e.,** s.206.

Masura'ya göre "icracının canlı biyolojik bedeni ile (onun) dijital medya(sı) birlikte izlendiğinde, kendi insan konumunu ayırt etmek ya da sahne üzerindeki zıt mevcudiyet biçimlerinin göreceli değerini belirlemek seyirciye kalır" ve bu noktada "biyolojik icracının mı yoksa onun dijital 'öteki'sinin mi daha baskın olduğu önemli değildir."[319] Bu yaklaşımda teatral icranın dijital teknolojilerle olan bağıntısı, insan bedeninin birbirine zıt iki farklı mevcudiyet haline koşullanır ve ilişkisel argüman, tam da mevcudiyetin edindiği ikili biçimselliklerden türetilir. İcracının sahne üzerinde hem 'kendisi' hem de 'öteki' olarak elde edebildiği çifte varlığının, temsilin anlam katmanlarını derinleştirebildiği, çeşitlendirebildiği ve çoğullaştırarak genişletebildiği düşünülür. Bu varlık biçimini de söz edilen dijital teatral icra biçimlerinde gözlemlemek mümkündür. Ancak genelleyici bir tespitte bulunmak yerine, temsil bazında incelemelerde bulunmak daha faydalı olur.

Masura'nın sözünü ettiği son yönelim olan "silikleştirme" ise, icracı bedenin bir tür dijital kukla olarak konumlandırıldığı yapımlarda ortaya çıkar. Bu türden teatral biçimler seyircisini "insan (organik) ve yapay (insan eliyle yapılan) olan arasındaki daha büyük çaplı tartışmanın" içinde konumlandırabilmekte ve bu sayede "gelecekteki sosyal etkileşimler için bir test işlevi görmektedir"[320] Masura'nın "dijital kukla" addettiği bu icracılar cyborg, chatbot, yapay zeka destekli algoritmalar ve android avatarlar gibi "zahiri olan ama töz'ü olmayan insan-dışı aktörler"dir ve bu aktörler "kim olduğumuz, ne yarattığımız ve kime ya da neye dönüştüğümüz" hakkındaki önemli sosyal ve psikolojik tartışmaların tetikleyicisi olarak karşımıza çıkarlar.[321] İcracının bu kapsamı daha çok siborg tiyatrosunda görülebilir; ancak bir telematik performansta yahut multimedya tiyatrosunda icranın bu biçimiyle karşılaşmamak için de bir neden yoktur.

Burada bu şekilde ayrıştırılan dijital teatral biçimler ile Masura'nın tespit ettiği oyunculuk biçemleri birbirinin yerine geçebilen, yan yana getirilebilen yahut bir arada bulunabilen hareketli ögelerdir. Bu ögeler teknolojik gelişme doğrultusunda

[319] **A.e.**
[320] **A.e.**, s.122.
[321] **A.e.**

genişlemekte ve çeşitlenmekte, farklı türlere evrilebilmekte ya da ayırıcı türsel niteliklerini yitirebilmektedirler. Bu nedenle, burada dile getirilen türsel tespitler halen gelişmekte olan teatral biçimler olarak görülebilir ve tiyatronun teatralliğine ilişkin son biçimsel önermelerin bir ifadesi olarak anlaşılabilir.

Bugün gelinen noktanın geniş kapsamı ve biçimsel çeşitliliği, tiyatro sanatında kameranın icadıyla başlayan medyatizasyon sürecinin güçlü etkisini görünür hale getirir. Tiyatronun teatralliği, en başından itibaren medya araçlarının olanak ve opsiyonları ile ilişkilenmiş; bu araçların araştırılması, sahnelemeye dahil edilmesi, dışlanarak ötekileştirilmesi, içselleştirilerek özümsenmesi yahut öznelleştirilerek ayrıştırılması gibi birbirinden farklı biçimlerde yorumlanarak gelişmiştir. Dolayısı ile medyatizasyon, tiyatronun teatralliğini biçimlendiren yaratıcı bir tetikleyici olarak da görülebilir. Sözü edilen yaratım alanı -yaratım motivasyonundan bağımsız olarak- deneyseldir ve insan-teknoloji ilişkisinin olumlu yahut olumsuz nitelikleriyle birlikte kavranmasını olanaklı kılan etkileşim biçimleridir. Bu noktada tiyatronun *canlılık*, *tekrar edilemezlik*, *biraradalık* ve *deneyimsellik* gibi temel teatral özellikleri bir yandan ontolojik açıdan dönüşürken, diğer yandan da varlık alanını yeni opsiyonlar doğrultusunda genişletmiştir. Nihayetinde tiyatro, -geçmişte olduğu gibi bugün de- insan hayatı hakkındaki her türlü gelişimin içinde devindiği, araştırılabildiği ve sorgulanabildiği temel bir yaratım kaynağı olarak, yerinde durmaktadır.

2.3. Teatralliğin Medyatizasyonu

Tiyatro sanatı öz'ü gereği insan hayatının, toplumsallığının ve dünyayı kavrayışının kapsamına koşullu, varlığını bu koşulun gelişiminden türeten ve üretimini, içinde bulunduğu çağa göre biçimlendiren bir sanat alanıdır. Çalışmanın bu bölümünde ortaya konulduğu üzere, sözü edilen yaratım alanı sabit, nizami yahut dogmatik bir alan değildir ve bu noktada medyatizasyon, teatral icranın yakın geçmişe ait oldukça belirgin bir dönüştürücü değişkeni olarak ortaya çıkmaktadır.

Daha önce de belirtildiği gibi, medyatizasyon terimi ile ifade edilen bu değişim sürecinin başlangıcı kameranın icadına tarihlenmektedir. Sinema ve televizyon mecraları, kamerayla elde edilen imgeselliğin bir teatral biçim olarak seyirciye aksettirilebildiği üretim alanları olarak belirginleşmiştir. Bu mecraların insan hayatındaki kitlesel katılımla şekillenen ve yayılım gösteren geniş etkisi, teatralliğin imgenin fenomenolojisi ile bağıntısını gündeme getirmiş ve onu *bakış*ın yönelimiyle doğrudan ilişkilendirmiştir. Bu nedenle, sözü edilen iki medya mecrasının, -en genel anlamı ile- teatralliği *imgeselleştirerek* dönüştürmüş olduğu iddia edilebilir.

Ancak genel olarak tespit edilebilen imgesel oluş, teatralliğin alımlanışı bazında farklılıklar gösterir. Örneğin; sinema -her ne kadar temsil biçimi ve alımlama koşulu olarak tiyatrodan ayrışsa da- biçimselliğini *mimesis'*in varlığına koşullanan yaratıcı teatral kapsamdan çıkarsamıştır. Bu sayede sinemanın, teatral edimi teknik olanaklar doğrultusunda dönüştürebilen bir yaratım alanına sahip olduğu söylenebilir. Televizyon içinse benzer bir yaratım noktasından söz etmek pek mümkün değildir, çünkü TV hem tiyatronun hem de sinemanın biçimselliğini ekran boyutlarına sabitlemiş ve teatralliği, sanatsal üretimin amacı değil, içerik üretiminin aracı olarak işlevlendirmiştir. Bu durum hem icrayı hem de alımlayıcısını, TV'nin yapısal gerekçeleri doğrultusunda gelişen tek bir konuma indirger. Böylelikle *bakış* da bu aynı tekil konumda sabitlenir ve bakan göz ile kendisine bakılan kişi arasındaki deneyim alanı, dönüşüme uğrar. Sinemada seyirci ve icracının farklı zamanlarda kamera ve beyaz perdeye yönelttiği *bakış*, film gösterimi esnasında dolaylı yoldan da olsa buluşabilmekte ve 'ben' ile 'öteki' arasında bir etkileşim gerçekleştirebilmektedir. Televizyonda ise, bu etkileşimin akışkanlaşarak genelleştiği ve süreğen bir biçimde edilgenleştiği fark edilir. Bu edilgenlik, izlendiğini bilen edimsellikle alımlayıcısı arasındaki etkileşimi Derrida'nın tespit ettiği türden bir erozyona uğratır ve seyir rejimini *hayalsileştirir*.

Auslander'a göre tiyatrodaki seyir biçimi, medyatizasyon nedeniyle değişip dönüşmüştür. Bu koşuldaki "tiyatro seyircisi sadece medyatize performanslara benzeyen canlı performanslar izlemekle kalmamakta, aynı zamanda canlı performanslara verdiği tepkiyi TV'nin kendisinden beklentisine göre

modellemekte"dir.[322] Bu noktada televizyon, başlangıçta kendisine örnek aldığı canlı tiyatro icrası için "hem bir model hem de *telos* haline gelmiş" ve bu durum tiyatro ile televizyon arasında "simbiyotik ekonomik bir ilişkisellik" üretmiştir. [323] Dolayısı ile TV üzerindeki teatral icranın, tiyatronun teatralliğini kendi kapsamına uyum sağlamaya zorlayarak değiştirdiği düşünülebilir. Tam da bu nedenle tiyatro, televizyonun bu etkisi ile baş etmek durumunda kalmış ve yaratım alanını, medya mecrasının kısıtından özgürleştirme çabasına girişmiştir.

Sözü edilen çaba, tiyatronun 'şimdi' ve 'burada'lığı ile icranın canlılığını, kayıtlı medya mecralarının karşısına çıkarmak yönünde gelişmiş ve *canlılık*, tiyatrodaki normatif bir değer olarak benimsenmiştir. Ancak; sinema ve televizyonun yarattığı farklı alımlama açılımları, tiyatronun ontolojisini süreğen bir dönüşüme tabi kılarak *canlılık* tartışmasına etki etmiştir. Hem sinema hem de televizyon, başlangıçta tiyatrodan *alıntılanan* teatral niteliklerini zamanla ve kendi olanakları çerçevesinde dönüştürmüştür. Sözü edilen dönüşüm, *canlılık* olgusunun seyirci tarafından duyumsanışını değiştirmiş ve Auslander'ın sözünü ettiği biçimde, tiyatroya geri dönmüştür. Dolayısı ile teatralliğin, izlenme alışkanlıkları ile canlılığın duyumsanışı ekseninde yeniden ele alınması gerekmiştir. Bu noktada *canlılık* olgusu salt fiziksel mevcudiyetin varlığı ile değil, aynı zamanda odak ve dikkatin yönetimiyle ve dolayısı ile, mevcudiyetin bilişsel boyutuyla ilişkilenmiştir.

Dixon'ın da vurgulamış olduğu üzere, icracı ile seyircinin fiziksel zaman ve mekân ortaklığı mevcudiyet hissinin yegane koşulu değildir. Buradaki sürecin ve dolayısı ile teatral etkileşimin niteliği, görsel ve işitsel anlam katmanlarının odaklanma ile dikkat üzerindeki etkisinden türemektedir ve varlığın duyumsanışı ile doğrudan ilişkilenmektedir. Dixon nezdinde "gerçek teatral an sıvı değil, katıdır: keskin bir bıçakla atılan kesik gibi, çiviyi çakan çekiç gibidir -yavaş ve akışkan bir damlama hali değildir."[324] Ancak; insan hayatına tam da varlığın duyumsanışını dönüştüren bir

[322] Philip Auslander, **Liveness: Performance in a Mediatized Culture-Third Edition**, Routledge-Taylor&Francis Group, New York, 2023, s.46.
[323] **A.e.,** s.48.
[324] Dixon, **Digital Performance**, s.145.

gelişme olarak dahil olan dijitalleşme süreci, mevcudiyetin kapsamıyla birlikte teatralliğin edimselliğini de öngörülemeyen bir biçimde genişletmiş ve sözü edilen keskin an'ların alımlanışı üzerinde rol oynamıştır.

Bilişsel biraradalığın internet teknolojileriyle gelişen başkalaşımı, teatral etkinliğin insan hayatındaki yerini sanal mecralar üzerinde yeniden kurgulamıştır. Bir *metamecra* olan internet üzerinde bir sinema filmi yahut TV içeriği izlemek, bir konserin canlı kaydını edinmek ya da bir tiyatro oyununun çevrimiçi kaydına erişmek mümkündür. Böylelikle dijitalleşen kültür ürünlerinin kitap, kaset, DVD, albüm ve fotoğraf v.b. 'çıktı' nesnelerine olan ihtiyacının ortadan kalkması gibi, bir sinema filmini izlemek için sinemaya gitmek yahut bir TV programını izlemek için televizyonu açmak gibi zorunluluklar da ortadan kalkmıştır. Artık teatrallik de -bütün kültür yapıtları gibi- internete erişimi olan hemen herkesin elinin altında ya da avucunun içinde durmaktadır. Bilgisayar ekranındaki görüntü bir sinema perdesine yansıtılabilmekte ya da herhangi boyuttaki bir ekran üzerinde belirebilmekte ve bu sayede teatral icra, mecraya has bir eylemde bulunmaksızın da edinilebilmektedir. Bu kapsamı ile internet, teatralliğin alımlanma koşulunu birbirini kopya edebilen izleme deneyimlerinde birleştirerek genişletebilir ve aynı zamanda, kendi olanakları doğrultusunda genelleştirebilir hale gelmiştir.

Dijitalleşmenin teatralliğe getirdiği en büyük yenilik, TV ile akışkanlaşan ve edilgenleşen seyircilik edimini eylemselleştirerek dönüştürmesi olabilir. Sözü edilen eylemlilik hali insan-bilgisayar etkileşiminden türemektedir. Dijital arayüzler izleyiciyi her şeyden önce bir *kullanıcı*'ya dönüştürerek değiştirmiştir ve bu bakımdan, sinema ve televizyonun seyirci üzerindeki etkisinden farklı bir konumda bulunmaktadırlar. Bu birleşik deneyim, içeriği değilse de içeriğin alımlanma biçimini kontrol eder: Zaman ve mekân sınırı ortadan kaldırılabilir, web üzerinde karşılaşılan içeriğin niteliğine göre 'şüphe askıya alınabilir' ya da alınmayabilir. Seçenekler sonsuz, icraya katılım yöntemleri ise çok çeşitlidir ve tam da bu nedenle, gerçeklik ile yanılsama arasındaki gerilimi ölçeklendirmek de artık kullanıcı-seyircinin yapabildiği bir iştir. Bu kapsamdaki teatrallik, 'öteki' ile aktif bir karşılıklı etkileşim içindeyken dahi sönümlenebilir yahut bir sinema veya televizyon deneyimine dönüştürülebilir.

Dijital olanaklar kullanıcıya bir içeriği sadece tüketme izni değil aynı zamanda onu yaratma izni de verir; hatta dijital içerikler kullanıcı-seyircinin aktif katılımıyla oluşturulacak şekilde modellenebilir. Bu nedenle teatral edim artık herkesin eseridir, belirli bir uzmanlığı şart koşmaksızın yaratıma temellenir. Bu noktada sözü edilen kullanıcı-seyirci, kullanıcı-icracı-seyirci'ye dönüşmekte de serbesttir. Seyirci, bir teatral icrayı ürettiği anda herhangi bir web platformunda sergileyebilir ve sergilemiş olduğu icraya yorum yaparak katılım gösterebilir. Özetle; bu kez aynadaki görüntü sadece görüntüsü aynaya yansıyan kişiden ayrılabilir ve taşınabilir hale gelmemiş; aynı zamanda *kişi aynadaki görüntüsünü kopyalayarak çoğaltabilir ve bu kopya ile seyirci konumundayken karşılaşabilir* hale gelmiştir. Böylelikle, seyir rejiminin kullanıcı deneyimine evrimi gerçekleşir ve yaratım kapsamı bu doğrultuda gelişmeye başlar.

Tüm bu nedenlerle, dijitalleşmeyle birlikte tüm diğer teknolojik gelişmelerin teatral icra üzerinde yadsınamayacak bir etki kuvvetine sahip olduğunu iddia etmek mümkündür. Sözü edilen etki kuvveti, teatralliğin medyatizasyonunu oluşturmuş ve onun biçimselliğine doğrudan etki etmiştir. Önce kameranın reprodüksiyon olanağı, sonra televizyonun canlı yayın opsiyonu ve en sonunda da dijital teknolojilerin yapabilirlik kapsamıyla ilişkilenen teatrallik, yaratıcı kapsamını çoğullaştıran, dönüştüren ve çeşitlendiren bir medyatizasyon sürecine tabi tutulmuştur. Tiyatronun teatralliği kamera aracına başlangıçta şüpheyle yaklaşmış, ancak zamanla bu teknolojiyi teatral anlatımını belirli doğrultularda genişletmek adına kullanmıştır. Televizyon, tiyatronun teatralliğini akışkanlaştırarak genelleştirmiş ve bu nedenle tiyatro, kendisini bu akışkanlıktan korumayı sağlayacak çeşitli kuramsal ve uygulamalı çözümler üretmeyi denemiştir. Dijital teknolojiler ise, sinema ve televizyonla elde edilen görüntü pratiklerinin birbirine transfer edilmesini mümkün kılmış ve bu sayede tiyatro, bu tekniklerle canlı eylemlilik içindeyken oynayabilme kapasitesi edinmiştir. Böylelikle tiyatronun teatralliği, dijitalleşme ile çoğullaşan anlam ve eylem katmanlarını yaratım amacıyla araçsallaştırmış ve çağdaş üretiminin bir parçası haline getirmiştir. Bu kapsamdaki icranın canlılığı ile kayıtlılığı -tıpkı toplumsal hayatın canlılık ve kayıtlılığı gibi- iç içe geçerek birleşmiştir ve hepsini aynı anda kapsayabilecek denli kaynaşmıştır. Gelinen noktadaki teatralliğin

medyatizasyonu, genel anlamıyla yapısal bir dönüşüm olarak görülebilir. Sözü edilen dönüşüm büyük oranda icranın canlılığındaki bir dönüşüm olarak nitelenmektedir, ancak bu dönüşümün kaynağı salt canlılık olgusu üzerinden değil, aynı zamanda tiyatronun temsil niteliği üzerinden de tartışılabilir.

Erika Fischer-Lichte'nin de vurgulamış olduğu üzere, tiyatroda sahne üzerindeki tüm somut göstergeler aynı zamanda birer temsil unsurudur ve dolayısı ile hem kendi somut varlıkları bazında hem de işaret ettikleri varlık(lar) bazında bir anlama sahiptirler.[325] Dolayısı ile burada, eylem ile onun temsilinin ortak varlığı üzerinden duyumsanabilen bir çift yönlü anlamsallık mevcuttur ve bu anlamsallık, tiyatronun teatralliğinin temel göstergesidir. Hasibe Kalkan, **Tiyatroda Göstergebilim** adlı çalışmasında tiyatro formundaki bütün şifrelerin birer "göstergenin göstergesi" oluşu ile, bu göstergelerin sabit değil hareketli ve somut değil düşünsel yapıdaki varlığını vurgulamıştır.[326] Bu çok anlamlı aktarım biçiminde sahne dekoru sözlerle, aksesuarlar ise jestle yaratılabilmektedir; örneğin sahne üzerindeki bir sandalye gündelik hayattaki nesnel anlamını değil, "oyuncunun ona yüklediği anlamı" üretmektedir.[327] Dolayısı ile tiyatronun teatralliği, salt canlı etkileşimin fiziksel biraradalık kapasitesinden değil, aynı zamanda sözü edilen etkileşimli anlamsallığın gelişiminden türemektedir.

Teatralliğin medyatizasyonuna bu anlam bağlamı üzerinden yaklaşıldığında gerek teknik reprodüksiyon teknolojileri gerekse dijitalleşme süreci ekseninde meydana gelen esas dönüşümün, sözü edilen çift anlamlılık ile bir bağıntısı kurulabilir. Tiyatrodaki teatral edim hem kendisi hem de sahne üzerindeki temsiliyeti bazında bir anlamsallığa sahipken, sinemadaki teatral edim hem kendisi hem de sinema perdesi üzerindeki temsiliyeti bazında bir anlamsallığa sahiptir. Televizyondaki teatral edimin anlam bağlamı edimin kendisi ile TV ekranı üzerindeki süreğen varlığından, dijital teatral edimin anlamsallığı ise, yine kendisi ile içine yerleştiği dijital mecranın temsiliyet kapasitesinden türemektedir. Bu açıdan bakıldığında; teatralliğin

[325] **Bkz.:** , s.7.
[326] Hasibe Kalkan Kocabay, **Tiyatroda Göstergebilim**, E Yayınları, İstanbul, 2008, s.69.
[327] **A.e.,** s.70.

medyatizasyonu teatral icranın *mecrasındaki* dönüşümün bir neticesi olarak okunabilir ve teatral edim, mecraya has yaratım opsiyonları üzerinden değerlendirmeye alınabilir.

Sahne -yani teatralliğin icra edildiği yer- bir oyun alanıdır ve teatral etkileşim, bu alanın içinde ve dışında konumlanan icracı-seyirci mevcudiyeti üzerinden duyumsanmaktadır. Sinema, bu üç boyutlu oyun alanını iki boyutlu bir perde üzerinde yeniden tanımlamış ve teatral etkileşimi icra üzerinde ortaklaşan *bakış*a koşullamıştır. Televizyon bu 'bakış'ı icranın çok daha yakından anlaşılmasını zorunlu kılan bir ekran yüzeyi üzerinde görselleştirmiştir. İnternet teknolojileri ise, hem icranın hem de ona yönelen *bakış*ın mevcudiyet koşullarını değişken kılabilen ve birbirinden türetebilen bir noktaya yerleşmiştir. Dolayısı ile, mecranın her yeni kapsam, teknik nitelik ve boyutsal değişiminde, teatral icranın da kendisini buna göre şekillendirmek zorunda kaldığı iddia edilebilir. Farklı biçimlere bürünerek başkalaşabilen teatral icra, sinema perdesi üzerinde **imgeselleşmiş**, TV ekranı üzerinde **hayalsileşmiş**, çok çeşitli dijital etkileşim platformları üzerinde ise **deneyimselleşmiştir.** Dolayısı ile teatralliğin medyatizasyonu tam da bu kapsamdaki bir değişim ve dönüşüm sürecinin; özetle, icranın sahneye içkin olan uzamsallığındaki bir değişim ve dönüşümün karşılığı olarak anlaşılabilir.

Buna göre, icranın içine yerleştirildiği her yeni mecra bu sürecin bir parçasıdır ve icranın mecrası üzerinden gelişen biçimselliğini oluşturan temel faktördür. Burada üç nirengi noktası olarak tespit edilen sinema, televizyon ve internet, mekânsal yapabilirliğin ve teknik gelişmelerin niteliği ölçeğinde çok çeşitli teatral biçimler üretebilmektedir. Bu noktada mecranın ölçeğinin, icranın teatralliğini her seferinde farklı bir kapsamda geliştirebilmekte ve onu yeniden düzenleyebilmekte olduğu iddia edilebilir. Gelişen her yeni teknoloji, teatral edimin içinde devinebileceği yeni bir yaratım alanını da beraberinde getirmektedir.

Çalışmanın bir sonraki bölümüne konu edilen sanal gerçeklik teknolojileri de sözü edilen yaratım alanlarından biri olup, icranın kendine has farklı özelliklerini bünyesinde barındıran yeni bir mecrası olarak belirginleşmektedir. 'Sanal Gerçeklik' (VR), 'Arttırılmış Gerçeklik' (AR) ya da 'Karma Gerçeklik' (MR) teknolojileri, dijital

arayüzler üzerindeki *bakış*'a yeni bir hareket kabiliyeti getirmekte ve yanılsama ile gerçeklik arasındaki gerilimi, gerçeklik ile sanallığın kesişimine ölçekleyebilmektedirler. Bu kapsamdaki *sanal gerçeklik* mecrası kendisi için özel olarak tasarlanmış bir gözlüğün giyilmesini gerektirirken, *arttırılmış gerçeklik* kategorisi her türlü dijital yüzey üzerinde deneyimlenebilecek bir bakış teknolojisi olarak ortaya çıkmaktadır. *Karma gerçeklik* ifadesi ise, sanal ve arttırılmış gerçeklik biçimlerinin birlikte kullanılmasıyla yaratılan tekniği ifade eder.

Tüm bu nedenlerle; ayrıntılı incelemesi çalışmanın bir sonraki bölümünde yer alan sanal gerçeklik teknolojileri, yukarıda açıklanan bağlamda ele alınmış ve teatral icraya getirebileceği olası biçimsel önermeler, mecranın anlamı ve kapsamı üzerinden araştırılmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
SANAL GERÇEKLİK

Sanal Gerçeklik ifadesi, günümüzde giyilebilir bir teknoloji aracılığıyla deneyimlenen dijital arayüzün betimlenmesinde kullanılmaktadır; ancak *sanallık* sözcüğünün anlamsallığı, sözü edilen teknolojinin geliştirilmesinden çok daha öncesine dayanır. Marie-Laure Ryan **Narrative as Virtual Reality** [Sanal Gerçeklik Olarak Anlatı] başlıklı çalışmasında, sanallığın etimolojik kökeninin Latincede "güç, mertlik, fazilet" anlamlarında kullanılan "virtus" kelimesinden türediğini belirtmiştir.[328] Terimin anlamını ise şu biçimde açıklamıştır:

> "Skolastik Latincede sanal sözcüğü, 'kuvvetin gücünde olan şey'in potansiyelini tanımlar. Aristoteles'in gizil ve aktüel varlık arasındaki ayrımına temellenen sanallığın klasik örneklemi, meşe palamudunun içindeki meşenin varlığıdır. Skolastik felsefede 'gerçeklik' ve 'sanallık', radikal bir karşıtlıktan ziyade diyalektik bir ilişki içindedir: sanal olan, varlıktan yoksun olan değil; aktüel varlığa dönüşme potansiyeline yahut gücüne sahip olandır."[329]

Buna göre sanallığın anlamsallığı, Aristotelyen felsefede gizil (potansiyel) varlık ile aktüel (gerçek) varlık arasındaki bağıntıdan türemiştir ve gerçekliğin içinde halihazırda mevcut bulunan potansiyel gerçeğin ifadesidir. Ryan, sanallığın sözünü ettiği anlam bağlamının 18. ve 19.yy. süresince değişim gösterdiğini ve terimin optikteki kullanımıyla birlikte dönüşerek, gerçekliğe karşıt bir anlamsallığa evrildiğini öne sürer.[330] Sözü edilen anlam bağlamı, Ron Burnett'in sözlüğünde şu şekilde devinir:

> "Kırılmış ya da yansımış imge nesne değildir, imgeleri, nesneleri ve özneleri birbirine bağlayan bir sürekliliğin parçasıdır. Sanal olan, gerçek bir nesneye doğrudan ihtiyacı olmayan bir yansıma ya da kırılmadır. Bütün sanat eserlerinin en önemli özelliklerinden biridir bu. Simülasyon hayalgücünü, insanları bilinmeyene ve fantazi ile yoğrulmuş dünyalara yerleştirecek kadar genişletir; bunun bu kadar heyecan verici ve korkutucu olan yönü de budur."[331]

---

[328] Marie-Laure Ryan, **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001, s.26.
[329] **A.e.,** s.26-27.
[330] **A.e**., s.27
[331] Burnett**, İmgeler Nasıl Düşünür?** s.127.

Ryan ve Burnett'in köken ve anlam bağlamına yönelik bu tespitlerinden yola çıkıldığında sanallık; gerçekliğin fiziksel oluş'una değil, bu oluş'un özsel giz'ine temellenen ve dolayısı ile, gerçeğin zıttı olarak değil, duyumsanan gerçekliğe alternatif olarak anlaşılabilen bir terim biçiminde okunabilir. Terimin bu kapsamdaki anlamsallığında; gerçek nesnenin sahip olduğu dokunsal bağlam, yerini gerçek de olabilecek bir yanılsama yahut simülasyonun alımlanan bağlamına bırakmıştır. Bu bağlam sanatsaldır, çünkü aktüelitenin gizil öz'ünü yorumlayabilmekte, hayal gücü ile dönüştürebilmekte ve onu başka türlü algılamayı ve alımlamayı sağlayabilmektedir. Bu noktada sanallık, başka türden bir kavrayışa alan açtığı için heyecan verici ve yanılsamaya inanma tehlikesini bünyesinde barındırdığı içinse korkutucu bulunabilecek bir kavram olarak düşünülebilir. Sanallığın sözü edilen anlamsal çeşitliliği, sanal gerçeklik teknolojilerinin bugünkü kavranışında da pay sahibidir. Terim hem gerçekliğin zıttı olan türlü düşünselliğin açıklanmasında hem de simülasyon süreçlerinin teknik ve teknolojik gelişiminin özetlenmesinde kullanılabilmektedir. Dolayısı ile sanal gerçeklik ifadesi, aynı anda hem dijital olarak alımlanan herhangi bir biçimselliğin hem de özel bir gözlük takmak yolu ile deneyimlenen bir görme biçiminin karşılığı olarak anlaşılabilmektedir.

Ken Hills **Digital Sensations: Space, Identitiy, and Embodiment in Virtual Reality** [Dijital Duyumsama: Sanal Gerçeklikte Mekân, Kimlik ve Simge] başlıklı çalışmasında, sanal gerçeklik teknolojileri (VR) ile bilgisayar ekranında sağlanan sanallığı (VEs) birbirinden ayırarak incelemeye alır.[332] Hills nezdinde dijitalleşme ile elde edilen sanallık (VEs) "belirli mekânsal illüzyonlar yahut fanteziler öneren temsili mekânlar", sanal gerçeklik (VR) ise "sanal coğrafya olarak adlandırılabilecek" bir mekânsal bütünlüğün ifadesidir.[333] Bu yaklaşım biçiminde, VR teknolojisi diğer sibermekân alternatiflerinden sağladığı mekânsal imgelemin genişliği ile ayrılmakta ve onu hem sosyolojik hem felsefi, hem de iletişim teknolojisi bazında farklı bir anlamsal çerçeveye oturtmaktadır. Örneğin; siber sanal alan bir bilgisayar ekranı, bir sinema perdesi, duvar yüzeyi ya da televizyon ekranı mekânsallığında

[332] Ken Hills, **Digital Sensations: Space, Identitiy, and Embodiment in Virtual Reality**, University of Minnesota Press, Minneapolis and London, 1999, s.xiv
[333] **A.e.,** s.xv.

kullanılabilmekteyken; VR teknolojisi ayrı bir görme becerisini beraberinde getiren özel bir gözlüğe sahiptir ve bu gözlüğü takan kişi, iki boyutlu değil üç boyutlu bir alanda mevcut olma deneyimi elde edebilmektedir. Bu nedenle *bakış* tek bir yöne değil her yöne doğru genişleyebilmekte ve seyir, *bakış*'ı kuşatarak içine alabilmektedir.

3.1. Sanal Gerçekliğin Kısa Tarihi

Sanal gerçekliğin *bakış*'ı kuşatma ve genişletme opsiyonunu, salt VR teknolojilerinin gelişimiyle ortaya çıkan bir eğilim yahut kavrayış olarak değerlendirmek pek mümkün değildir. Burada görme deneyimine yönelik olarak tasarlanan yapıntı [artificial] bir müdahalenin varlığı söz konusudur ve sözü edilen müdahale alanı teknolojik gelişimin neticesi olarak değil; daha ziyade, bu gelişime kaynaklık eden ve yön veren fikirsel bütünlüğün bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bu nedenle, bugün sanal gerçeklik (VR) teknolojileriyle elde edilen görme biçimini tek bir teknik ya da teknolojiye has bir gelişme olarak nitelendirmek yerine, bir alımlama modelinin yahut görme biçiminin gelişimi olarak düşünmek de mümkündür.

Sözü edilen deneyimin biçimselliğini kendi tarihçesi içinde incelemeye almış olan Alman sanat tarihçisi ve medya teorisyeni Oliver Grau, görmenin biçimselliği ile sanal gerçeklik arasında çeşitli bağıntılar tespit eder. Grau "Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality" [İmgenin Derinliklerine Doğru: Sanal Gerçekliğin Tarihsel Çehresi] adlı makalesinde, sanal gerçekliğin "sanat tarihi içinde sağlam bir geleneğe dayandığını" ve bu geleneğin "antik çağlara dek uzandığını" öne sürmüştür.[334] Grau'ya göre sanal gerçeklik imgesi tarih boyunca "bir ritüel alanı, mahrem ve yapay bir cennet ya da politik açıdan dönüştürücü güce sahip bir kamusal alan" olarak ortaya çıkabilmiştir.[335] Grau, İtalya-Pompei'de bulunan Villa dei Misteri [Gizemli Villa] içindeki fresk odalarını bu savına örnek olarak gösterir. M.Ö. 60 yılına tarihlenen bu yapı içinde, duvar yüzeyleri boyunca birbirini takip eden freskler

[334] Oliver Grau, "Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality." **Leonardo** 32, no. 5 (1999), s.365.
[335] **A.e.**

mekânda bulunan kişiyi sarmalamakta ve *bakış*'ı kendisine çekmektedir. Fresk üzerindeki figürler doğrudan alımlayıcı ile ya da duvardan duvara ve birbirleriyle, süreğen biçimde ilişkilidir. Grau'ya göre bu sayede çevresel yapı, "bir yönde tanrıların gerçek dünyaya geçişini, diğer yönde ise gerçek insanların imgenin içine geçişini görselleştiren bir geçit" olarak algılanabilmektedir.[336] Rönesans dönemine gelindiğinde, sözü edilen illüzyonel görüş perspektif tekniğiyle genişletilmiştir. Grau'nun konuya ilişkin verdiği bir diğer örnek olan Villa Farnesia Perspektif Salonu'nda, seyircinin sarmalanma hissi salt duvar yüzeyleri üzerindeki görsellerin ima ettiği *bakış*'a değil, aynı zamanda perspektifin derinlik algısına tabidir. Böylelikle, sözü edilen her iki mekânda da gerçekliği gerçeküstü bir görsellik yahut hikayelendirme ile donatarak dönüştüren bir algı biçimi üretilmiştir. Algının bu kapsamı, içindeki kişiyi sarıp sarmalayan, kuşatan ve bakış yoluyla kendisinin bir parçası kılan dönüştürücü bir edimselliktir.



Şekil 1: Villa dei Misteri Fresk Odası[337]



Şekil 2: Villa Farnesia Salonu[338]

Tarihsel süreç içinde Grau'nun verdiği örneklerle benzer çok sayıda resim, fresk ve illüzyonist sanat eseri ile karşılaşılabilir. Perspektifin icadı görme deneyimine yepyeni alanlar sağlamış ve iki boyutlu algıyı üçüncü boyuta taşımanın çeşitli yollarını

[336] **A.e.,** s.366.
[337] Anonim. Villa dei Misteri, Pompei, M.Ö. 60. Fotoğraf: Martin Herbst, (çevrimiçi), Erişim tarihi: 23.05.2024, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roman_fresco_Villa_dei_Misteri_Pompeii_003.jpg
[338] Baldassarre Peruzzi, Villa Farnesia Salonu, Roma, 1518-1519. Fotoğraf: Jean-Pierre Dalbéra, (çevrimiçi), Erişim tarihi: 23.05.2024, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Le_salon_des_Perspectives_(Villa_Farnesina,_Rome)_(34242676046).jpg

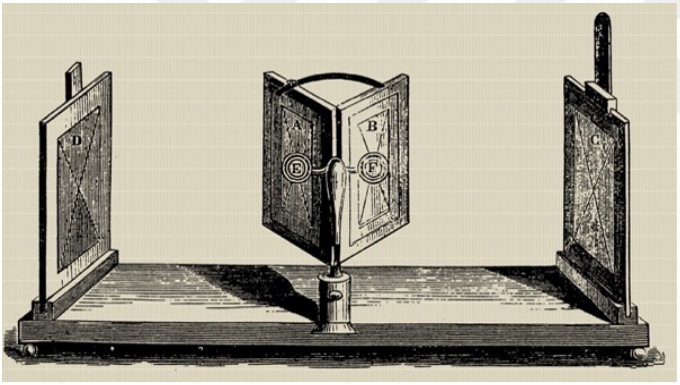
üretmiştir. Böylelikle elde edilen deneyim, bakma edimini yanılsamaya uğratır. Sözü edilen illüzyon teknikleri kilise tavanlarından bazilika duvarlarına, tiyatro sahnesinden saray cephelerine kadar hemen her türlü mekân ya da alanda *bakış*'ı yanılsamaya uğratan, yönlendiren yahut çevreleyen zengin bir görsel dil oluşturmuştur. Grau'ya göre görme deneyimindeki bu zengin çeşitlilik, "Peep-Show" [Gözetleme gösterisi] adı verilen bir ayrıcalıklı sınıf eğlencesinin oluşumuna da kaynaklık etmiştir.[339] Gözetleme gösterileri, *bakış*'ı ahşap bir kutu üzerindeki gözlem deliğine sabitleyen ve görünümü yanılsamaya uğratarak dönüştüren illüzyon araçlarıdır. Bu üretimler 17.yy. Avrupa'sında ve özellikle Hollanda'da büyük ün kazanmıştır, ancak bunların büyük bir kısmı günümüze ulaşamamıştır. Grau, gözetleme gösterilerinin bugünkü sanal gerçeklik teknolojilerinin biçimselliğine etki ettiğini öne sürmüş ve bu tasarımları, stereoskobun icadından HMD teknolojilerinin gelişimine uzanan geniş sürecin basamaklarından biri olarak nitelendirmiştir.[340]

Yine Grau tarafından sanal gerçeklik deneyimine kaynaklık ettiği öne sürülen bir diğer biçim ise, *panorama* tekniğidir. Bu tekniğin ilk adımları perspektif ve üç boyutlu illüzyonel görselliğin gelişimi sayesinde çoktan atılmıştır; ancak panorama, kendinden önceki diğer *bakış* modellerinden "alımlayıcıyı resmin içinde konumlandırmasıyla" ayrışmaktadır.[341] Geliştirilmesi ve uygulanması 18.yy. sonlarına tarihlenen panoramalar, *bakış*'ı "dış dünyaya tamamen kapatan ve salt imgeyi mutlak kılan bir sunum aygıtı" olarak belirginleşir.[342] Bu teknik, önemli tarihsel anların ya da uzak coğrafyaların alımlayıcıya yakınlaştırılabilmesini ve seyircinin kendisini bu anlara tanıklık ediyor(muş) gibi ya da hiç görmediği bir ülkeye git(miş) gibi hissetmesini amaçlar. Panorama tekniğiyle yaratılan resim çalışmaları, özellikle Avrupa içinde turneye çıkarılmış ve geniş bir kitle tarafından ilgiyle karşılanmıştır. Kendi döneminde oldukça popüler hale gelen Panorama, 1800'lü yıllara gelindiğinde

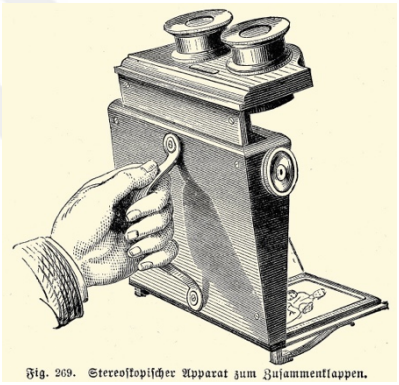
[339] Oliver Grau, **Virtual Art: From Illusion to Immersion**, çev. Gloria Custance, The MIT Press, Massachusetts, 2003, s.50.
[340] **A.e**., s.52. ("HMD: Head Mounted Display", Türkçeye "*başa takılan ekran*" ya da "*ekran başlığı*" gibi biçimlerde çevrilebilmektedir.)
[341] **A.e.,** s.57.
[342] **A.e.,** s.59.

teknik olarak yeniden üretilme kapasitesi de edinir. Sözü edilen kapasite, *stereoskobun* icadıyla gelişmiştir.

Stereoskoplar, iki boyutlu fotoğrafın üç boyutlu kavranışını sağlayan ilk önemli buluş olarak nitelenebilir. Sir Charles Wheatstone tarafından 1832'de tasarlanan ayna tipi ilk stereoskop görüntünün 45 derecelik açıyla yansıtılmasından türetilmiş; 1849'da Sir David Brewster tarafından tasarlanan stereoskop ise görüntünün yansıtılmasıyla değil kırılmasıyla elde edilmiştir. Bu cihazlar, görme deneyimine derinlik katarak müdahale etmekte ve imgenin sanal duyumsanışına olanak tanımaktadır. Birbirinden farklı tasarımcılar tarafından değişken biçimlerde tasarlanan stereoskoplar, kendi döneminde Panorama etkisini fotoğraf üzerinde duyumsamayı sağlayan bir görme deneyimi olarak ün kazanmıştır.



Şekil 3: Wheatstone stereoskobu[343]



Şekil 4: Brewster stereoskobu[344]

Stereoskoplar sağ ve sol gözün görüş açısını aynı görselin farklı noktalarına odaklayarak, canlı görme deneyimindeki derinlik hissinin iki boyutlu bir fotoğraf üzerinde elde edilebilmesini sağlamaktadır. Böylece iki boyutlu görseller çevresel olarak algılanabilir hale gelmekte ve *bakış*'ın bir fotoğrafın karşısında değil de içinde konumlandırılması mümkün olmaktadır. Dolayısı ile bu cihazlar, hem panorama

[343] Wheatstone stereoskobu, ty., (çevrimiçi), Erişim tarihi: 24.05.2024, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charles_Wheatstone-mirror_stereoscope_XIXc.jpg?uselang=tr

[344] Wheatstone stereoskobu, 1877. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 24.05.2024, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Folding_stereoscope_1877.jpg?uselang=tr

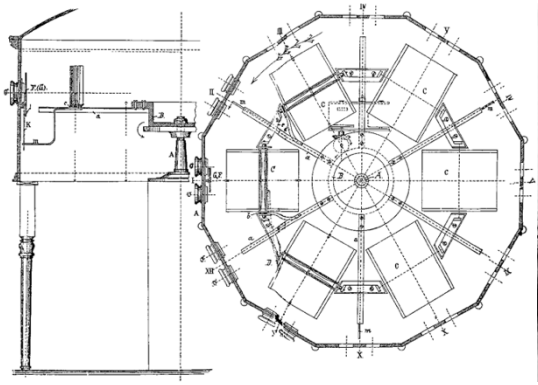
tekniği ile elde edilen görme deneyimini hem de gözetleme gösterilerinin bireysel deneyim alanını fotoğraf üzerinde yaratabilmiştir.

Zeynep Sayın **İmgenin Pornografisi** adlı çalışmasında, stereoskopla elde edilen görme yetisini göz ile bakışın örtüşebildiği ve birbiri içinde eriyebildiği bir yenilik olarak ifade eder.[345] Sayın'a göre stereoskop Camera Obscura'nın da bir adım ötesindedir; çünkü burada kameranın bakmadığı yönde gizlenebilen ve seyirciden saklanabilen bir bakış alanı bulunmamaktadır ve bu sayede, imgenin yalnızca kendisine bakmak yolu ile alımlanması mümkün hale gelmektedir.[346] Buradan hareketle, stereoskobun imgeyi kameranın dolayımından koruyarak doğrudanlaştırdığı ve böylelikle, hem *bakış'*ı imgenin referansından hem de imgeyi *bakış*'ın gölgesinden azade kıldığı düşünülebilir. Bu kapsamı nedeniyle Sayın, stereoskobu "görünenden fazlasının görülmesine izin vermeyen ilk icat" ve "dünyaya çıplak bir bedene bakar gibi bakmayı öneren bir anlayışın ulaştığı doruk noktası" olarak nitelendirmiştir.[347]

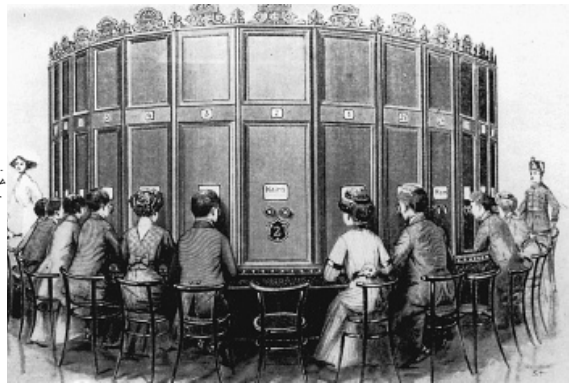
Stereoskop ile elde edilen görme biçimi, toplu katılımla deneyimlenmek üzere tasarımlanan ilginç gösterim formları da yaratmıştır. Yapımı 1880'li yıllara tarihlenen *Kaiserpanorama*, buna örnek teşkil eder. Alman girişimci ve bilim adamı August Fuhrmann tarafından tasarlanan ve önce Almanya, sonra Avusturya ve genel olarak tüm Avrupa'da oldukça popülerleşen Kaiserpanorama, üç boyutlu bir seyir biçiminin toplu deneyimine olanak tanıyan ilksel tasarımlardan birisi olarak öne çıkar. Jonathan Crary **Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture** [Algının Askıya Alınması: Dikkat, Temsil ve Modern Kültür] başlıklı çalışmasında, bu tasarımın yaklaşık 4,5 metre çapında bir silindir olduğunu ve aynı anda 25 seyircinin farklı stereoskopik görüntüleri birlikte deneyimlemesini sağlayabildiğini belirtmiştir.[348]

---

[345] Zeynep Sayın, **İmgenin Pornografisi**, Metis Yayınları, İstanbul, 2020, s.86-87.
[346] **A.e.,** s.87.
[347] **A.e**.
[348] Jonathan Crary, **Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture,** MIT Press, Massachusetts, 1999, s.136.



Şekil 5: Kaiserpanorama çizimleri[349]



Şekil 6: Kaiserpanorama görünüşü[350]

Bu tasarımda, her bir görsele bakış ikişer dakika ile sınırlandırılmıştır ve sırayla bir seyirciden diğerine geçmektedir. Dolayısı ile bir seyircinin bu makineyi kullanarak toplamda 50 dakikalık bir seyir deneyimi elde etmesi mümkün olmaktadır. 1890'lı yıllarda cihaz yine Fuhrmann tarafından renove edilmiş ve her izleme birimine birer para haznesi yerleştirilmiştir. Bu düzenek içindeki alımlayıcı, bakmak istediği her görsel için makineye bir miktar daha para ekleyerek kendi deneyim süresine karar kendisi karar verebilmektedir.[351]

Crary, Kaiserpanorama ile elde edilen bu deneyim alanını hem tarihsel hem de sektörel açıdan sinemanın deneyim alanına benzetir ve onu "algı otomasyonunu meydana getiren sürecin bir diğer basamağı" olarak nitelendirir.[352] Dolayısı ile, burada stereoskop ile elde edilen görme biçiminin -sinemaya benzer biçimdeki- bir ticari pozisyona ve bir sektörel konuma işaret ettiği söylenebilir. Kaiserpanorama'nın biçimselliğinde, görsel icranın yaratım kapsamı fotoğraf imgesinden türetilmekte ve toplu katılımla deneyimlenmektedir. Böylelikle deneyim, tüketilebilir bir ticari değer edinmekte ve Crary'nin sözünü ettiği algı otomasyonuna eklemlenmektedir.

Elde edilen farklı türdeki görme becerileri, zaman içerisinde sinema sektörünün de kapsama alanına girmiştir. Televizyonun insan hayatındaki yerleşik

[349] **A.e.,** s.137.
[350] **A.e.,** s.135.
[351] **A.e.,** s.137.
[352] **A.e.,** s.138.

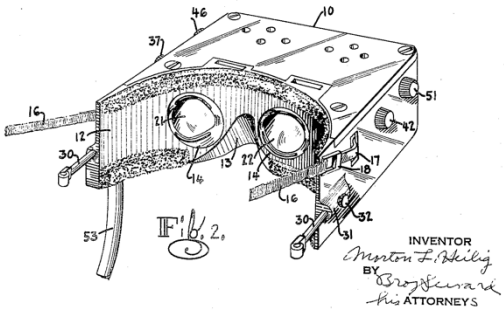
konumu seyirciyi sinemadan uzaklaştırdığında, sinema sektörü bu türdeki görme deneyimini seyircisini geri kazanabilmek için kullanmanın yollarını aramaya başlar. Bu doğrultuda, sinemayı TV'ye üstün kılabilecek yeni görme biçimleri ve teknikleri üzerine yoğun bir çalışma başlatılır. Anamorfik görüntü teknikleri ya da *Vitarama* gibi üç boyutlu kavrayış denemelerinin ardından; elde edilmek istenen görsel derinlik, seyirciye dönük içbükey bir sinema perdesi üzerinde yaratılır ve *Sinerama* adıyla pazarlanır. Sinema deneyiminin gelişim basamaklarından biri olarak da nitelenebilecek olan bu çalışmalar, bugünkü IMAX[353] teknolojisinin temelini oluşturmaktadır.

Bugünkü VR teknolojisinin temeli ise, büyük oranda Amerikalı yapımcı Morton Heilig tarafından üretilen çalışmalara dayandırılmaktadır. Heilig *Sensorama, Telesphere Mask* [Telesfer Maske] ve *Experience Theatre* [Deneyim Tiyatrosu] gibi çalışmaları ile, sinema deneyimini üç boyutlu kavrayış üzerinden genişleten çeşitli deneysel tasarımlar üretmiştir. Heilig'in bu çalışmalarından en ünlüsü, *Sensorama* adlı makinesidir. Sensorama, stereoskopik *bakış*'ın etrafını çevreleyen oldukça büyük bir tekno-donatı dolabı ve ayarlanabilir bir koltuktan oluşan bir tür oyun makinesine benzetilebilir. *Bakış*'ını bu makine üzerinde sabitleyen kişi, sadece çok boyutlu bir görme biçimine erişmemekte; aynı zamanda stereofonik ses, aromatik koku ve titreşimle dokunsal hale gelen duyusal beceriler de edinmektedir. Nicholaus Gutierrez'in "The Ballad of Morton Heilig: On VR's Mythic Past" [Morton Heilig'in Şarkısı: VR'ın Efsanevi Geçmişi] başlıklı makalesine göre, bu makineye yerleşen seyirciler 25 sent karşılığında dört farklı sürükleyici [immersive] film arasından seçim yapabilmekte ve örneğin; bir motosiklet üzerinde şehri gezebilmekte veya üç boyutlu olarak bir hikayenin içinde konumlanabilmektedirler.[354]

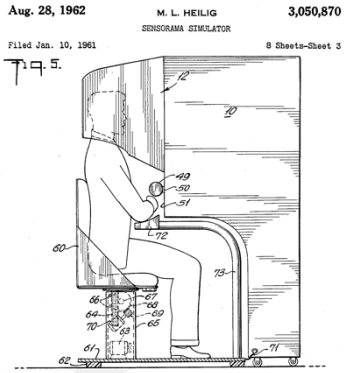
Telesphere Mask [Telesfer Maske], Sensorama'nın prototipidir. Bugünkü sanal gerçeklik gözlüklerine biçimsel açıdan benzerlik gösteren bu cihaz, televizyon görüntüsünü stereo ses ve aromatik koku için eklenen bir boru ile destekleyen çeşitli

[353] IMAX teknolojisi, çok boyutlu sinema deneyimleri üreten bir ticari markanın günümüzdeki adıdır.
[354] Nicholaus Gutierrez, "The Ballad of Morton Heilig: On VR's Mythic Past." **JCMS: Journal of Cinema and Media Studies** 62, no. 3 (2023), s.89.

ek aparatlara sahiptir. Bu tasarımın hangi ölçüde işe yaradığını bulgulamak ise oldukça zordur, çünkü konseptin uygulaması gerçekleştirilmemiştir.

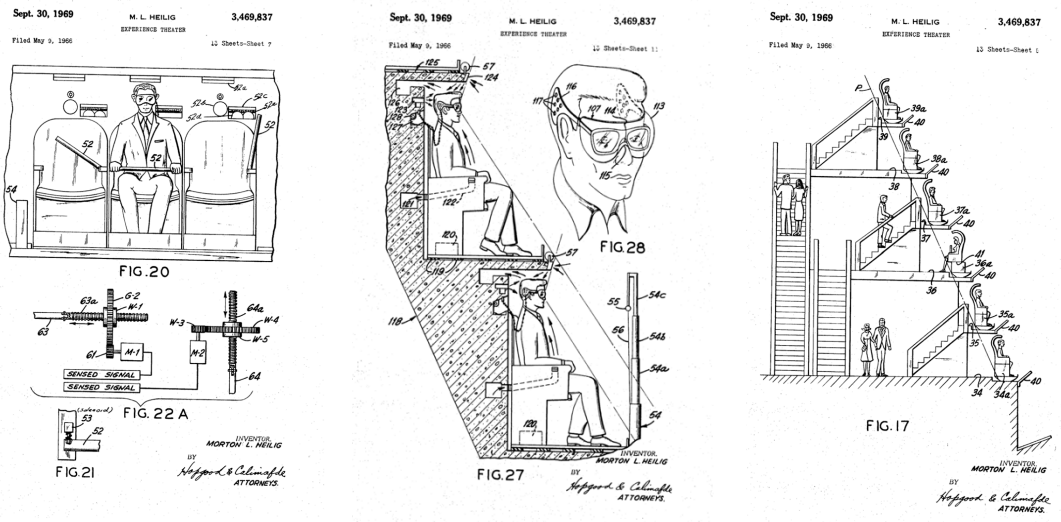


Şekil 7: Telesphere Mask, 1960[355]



Şekil 8: Sensorama, 1962 [356]

Heilig tarafından tasarlanarak patenti alınan ancak uygulanmayan son fikir ise Experience Theater [Deneyim Tiyatrosu] adını verdiği çalışmasıdır. Heilig bu konsepti sanal gerçekliğin toplu katılımla deneyimlenmesi için tasarlamıştır ve Sinerama'ya benzer hareketli koltuklara yerleştirilen seyircilerin, yarım küre formundaki geniş ekranla bütünleştirilmesini amaçlamıştır.



Şekil 9: Experience Theater, 1969[357]

[355] Morton L. Heilig "Telesphere Mask", Patent No: US2955156A, 4 Ekim 1960, A.B.D. https://patents.google.com/patent/US2955156A/en?oq=US2955156A
[356] Morton L. Heilig "Sensorama", Patent No: US3050870A, 28 Ağustos 1962, A.B.D. https://patents.google.com/patent/US3050870A/en?oq=US3050870A
[357] Morton L. Heilig, "Experience Theater", Patent No: US3469837A, 30 Eylül 1969, A.B.D. https://patents.google.com/patent/US3469837A/en

Deney Tiyatrosu'nda, Sensorama ve Telesfer Maske ile elde edilen -yahut elde edildiği düşünülen- deneyimselliğin, bir sinema salonunu kapsayabilecek denli geliştirilmesine çalışılmıştır. Deney Tiyatrosu'ndaki seyirci koltuğunun altında, hareketli bir düzenek yer alır. Koltuğun iki yanında aromatik koku üfleyen borular bulunmaktadır ve seyirci, bu koltukta bir Telesfer Maske takarak oturmaktadır. Böylece görüntü, ses ve hareketin üç boyutlu kavranışının sağlanacağı düşünülmektedir. Ancak burada salt *bakış*'ı değil aynı zamanda hareketi, kokuyu ve dolayısı ile duyumsamayı tümden kuşatan deneyimler dizesinin, seyirciyi fazlasıyla kendisine tabii kıldığı da düşünülebilir.

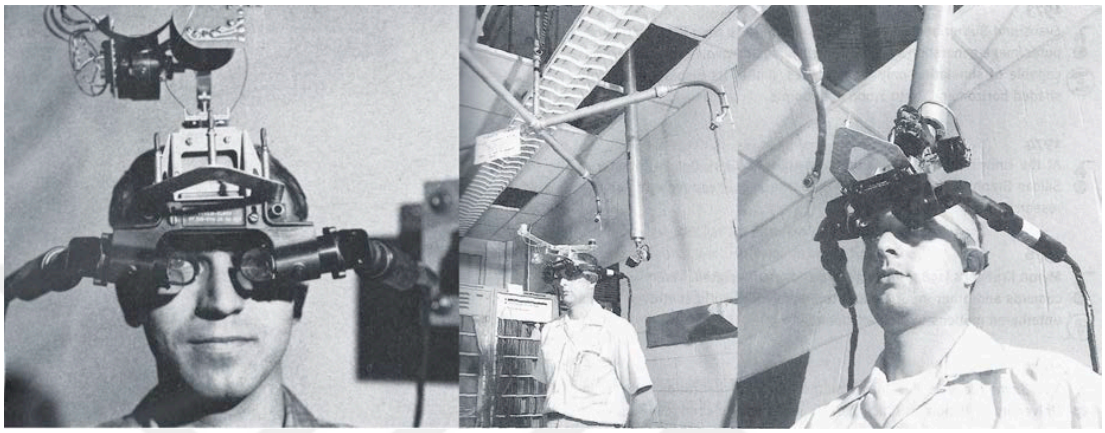
Heilig'in bu tasarımlarından hiçbirisi, sinema sektörü tarafından genel kabul görmemiş ve üretilen cihazlar yatırımcılar tarafından satın alınmamıştır. Ken Hills'e göre, bu çalışmalar "kısmen bir eğlence mecrası olarak anlaşıldığı için, kısmen de yeterli fon desteği alamadığı için marjinalleşmiş" ve beklenen ilgiyi görmemiştir.[358] Nicholaus Gutierrez ise bu tasarımların sanal gerçeklik teknolojisi tarihinde fazlasıyla mitsel bir yere yerleştiğini öne sürmüş ve Heilig'in çalışmalarını "katılımcıya duyumsal bilgi sağlamasına karşın, bir geri bildirim döngüsünden yoksun oluşu" nedeniyle eleştirmiştir.[359]

Yine Gutierrez'e göre, Ivan E. Sutherland'in tasarım ve çalışmaları bugünkü sanal gerçeklik modelinin esas prototipidir ve çalışma, kullanıcının baş hareketini algı değişimine göre modelleyebilen "kinetik derinlik etkisi" sayesinde Heilig'in konuya ilişkin tasarımlarını gölgede bırakmaktadır.[360] Sutherland'ın MIT [Massachusetts Teknoloji Enstitüsü] bünyesinde gerçekleştirdiği bir araştırma projesinin ürünü olan *The Ultimate Display* [Nihai Görünüm] adlı bu çalışması, bir kask biçiminde başa yerleştirilebilen ve göz hizasına oturtulabilen ilk sanal gerçeklik gözlüğü tasarımıdır. Bu teknoloji, izleyicinin *bakış*'ını sanal ortamda hareket edebilir ve hareket halindeki nesneleri ayırt edebilir hale getirir. Böylelikle *bakış*, bir derinliğe sabitlenmek yerine

---

[358] Hills, **Digital Sensations**,*s.* 8.
[359] Gutierrez, "The Ballad of Morton Heilig", s.98.
[360] **A.e.**

bu derinlik içinde özgürce dolaşabilir ve sanal mekânı gerçeklik hissiyle duyumsayabilir hale gelir. Sutherland'ın bu ilksel tasarımındaki sanal gerçeklik başlığı taşınamayacak kadar büyük ve ağır olduğu için; başlığın kullanılması ve deneyimlenmesi, onun tavandan sarkıtılan demir kollara asılmasıyla sağlanabilmiştir.



Şekil 10: Sutherland'ın Sanal Gerçeklik başlığı, 1965.[361]

Sutherland, IFIP Kongresi'ne sunduğu bildiride bu başlığı "matematiksel harikalar diyarına bakan bir mercek" olarak nitelendirmiş ve sanal gerçeklikte hareket etmeyi sağlayan kumanda kolu ya da konsol gibi yardımcı aparatların varlığını ilk kez gündeme getirmiştir.[362] Ayrıca, bakışın da bu aparatlar gibi kullanılmasının imkansız olmadığını öne sürmüş ve sanal gerçeklik deneyimini "somut varlığın bilgisayar sistemi tarafından kontrol edilebildiği bir oda"da bulunmaya benzetmiştir.[363] Bu odadaki kuralların gerçek dünyanın fiziksel kurallarıyla örtüşmesi zorunlu değildir ve tüm bu nedenlerle 'The Ultimate Display' [Nihai Görünüm], onu deneyimleyen herkesi Alice'in Harikalar Diyarı'na götürebilecektir.[364]

[361] Breno Carvalho, Marcelo M. Soares, Andre Neves, Gabriel Soares, Anthony Lins, "Virtual Reality Devices Applied to Digital Games: A Literature Review", **Ergonomics in Design: Methods and Techniques,** Ed. Marcelo M. Soares & Francisco Rebelo, CRC Press Taylor & Francis Group, Boca Raton: 2016, s.126.
[362] Ivan E. Sutherland, "The Ultimate Display", Information Processing Techniques Office, **ARPA**, OSD, **Proceedings of IFIP** (The International Federation for Information Processing) **Congress**: 19565), s.506.
[363] **A.e.,** s.508.
[364] **A.e**.

Ancak sözü edilen ‘Harikalar Diyarı’nın üretimi salt sanatsal yahut bilişsel amaçlarla değil, aynı zamanda askeri, siyasi ve kurumsal amaçlar doğrultusunda geliştirilmiştir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki Soğuk Savaş dönemi ve Vietnam Savaşı sürecinde sanal gerçeklik teknolojileri, Amerikan ordusunun askeri hedefleri doğrultusunda kullanılmak üzere araştırılmıştır. Bu durum, konuya ilişkin sivil ve bilimsel çalışmaların da kolaylıkla desteklenmesini sağlamış ve sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişimini hızlandırmıştır. Sutherland’ın çalışmalarını yürüttüğü kurum olan ARPA [İleri Araştırma Projeleri Birimi] de bu amaçla kurulmuştur ve bu kuruluş, insan-bilgisayar etkileşimi ile simülasyon araştırmalarının hız kazanmasını sağlayan dönemin devlet destekli araştırma kurumlarından yalnızca bir tanesidir. Uçuş simülasyonları, bilgisayar ile görselleştirme ve sanal etkileşim gibi alanlara odaklanan bu çalışmalar, sanal gerçeklik teknolojilerinin insan hayatında yer edinmesine ve alan kaplamasına olanak tanımıştır. Bu nedenle, teknik ve teknolojinin günümüzde ulaştığı noktada azımsanmayacak bir paya sahiptirler. Bu teknolojiler halen hem savunma amaçlı olarak hem de sivil hizmetler için kullanılmakta ve eğitim, sağlık ve sosyal amaçlı çeşitli kurum ve kuruluşlarca geliştirilmektedir.

1990’lı yıllara gelindiğinde, sanal gerçeklik teknolojileri hem askeri ve sivil havacılık alanında hem de sinema sektöründe kendisine bir yer edinmiş ve çok çeşitli bilim fuarları aracılığı ile kitlelere tanıtılmış durumdadır. Bu ilgi, akademik araştırma birimleri ve uluslararası topluluk oluşumlarıyla desteklenir. Örneğin; Electronic Visualization Lab. [Elektronik Görselleştirme Laboratuvarı] tarafından üretilen 1992 tarihli ‘Cave’ [Mağara] uygulamasında, duvar ve tavan yüzeylerinin tamamını projeksiyon alanı olarak kullanabilen bir *sanal oda* yaratılmıştır. Bu odaya giren kişi, -taktığı stereoskobik gözlükler ve her yüzeydeki hareketli grafik tasarımı sayesinde- içinde bulunduğu sanal odayı üç boyutlu olarak kavrayabilmektedir. Kendisini çevreleyen mekândaki nesnelerle etkileşime girebilmekte; onlara yaklaşabilmekte yahut uzaklaşabilmekte ve elindeki konsol ile onları kısmen de olsa kontrol edebilmektedir. A.B.D’nin Chicago kentinde ve 60 ülkenin katılımıyla düzenlenen SIGGRAPH bilim fuarında yer alan bu enstalasyon, sanal gerçeklik teknolojisinin geniş kitlelere tanıtılmasını sağlayan öncül etkinliklerden birisidir. Cave [Mağara] enstalasyonları zamanla farklı tasarımcılar ve uygulayıcılar tarafından modellenerek

geliştirilmiş ve sanal teknolojilerin geldiği noktayı görünür hale getiren sunum biçimlerinden biri olarak genellenmiştir.

Tüm bunlara karşın, sanal gerçeklik teknolojisinin düz çizgide ilerleyen bir gelişim eğrisine sahip olduğunu iddia etmek pek mümkün değildir. Bu teknolojiyle elde edilen görme yetisine yönelik ilgi; askeri, kurumsal yahut ekonomik ihtiyaçlar ve çıkarlar doğrultusunda gelişmiş ve zaman zaman fazlasıyla önemsenirken, zaman zaman da teknolojik araştırmalar üzerindeki belirleyici konumunu yitirmiştir. Bu durum çok farklı biçimlerde gerekçelendirilebilir; örneğin, Frank Steinicke **Being Really Virtual: Immersive Natives and the Future of Virtual Reality** [Gerçekten Sanal Olmak: Sürükleyici Yerlilik ve Sanal Gerçekliğin Geleceği] başlıklı çalışmasında, 90'lı yıllarda VR'a yönelen büyük ilginin beklentiyi fazla arttırdığını ve tam da bu nedenle, henüz yavaş ve hantal durumda olan teknolojinin seyircide hayal kırıklığı yarattığını iddia eder.[365] Öte yandan, bu düzensiz gelişim eğrisi teknoloji çalışmalarına ayrılan fon ve desteğin artması veya azalması ile, yahut sosyal ve toplumsal düzen nezdindeki bir ihtiyacı tanımlaması ya da tanımlamaması ile de ilişkilidir.

Sanal gerçeklik tekniğinin tarihsel gelişimi boyunca, geliştirilen her yeni aracın kendisini özel bir keşif olarak sunması durumu da oldukça yaygındır. Morton Heilig geleceğin eğlence modülünü icat ettiği iddiasıyla bütün tasarımlarının tek tek patentini alırken, Sutherland kendi tasarımına Alice'in Harikalar Diyarı'nı oluşturma misyonu yüklemiş ve Nihai Görünüm, halk arasında 'Demokles'in Kılıcı' adıyla anılmıştır. SIGGRAPH bilim fuarındaki bilgisayar grafik sistemleri ise, "şeyleri olduğundan daha gerçek kılabilen" bir görme deneyiminin karşılığı olarak tanıtılmıştır.[366] Bu noktada teknolojik gelişimin her aşaması, bir nevi ütopya vaadi yahut yepyeni bir kitle iletişim yolunun keşfi olarak belirginleşir.

[365]Frank Steinicke, **Being Really Virtual: Immersive Natives and the Future of Virtual Reality**, Springer Books, Cham, 2016, s.7.
[366] "SIGGRAPH Showcase 1992 and CAVE® Documentation - Part 2", (çevrimiçi), Erişim tarihi: 11 Aralık 2023, https://www.youtube.com/watch?v=S8pBnuB5rys

Steve Dixon nezdinde bu durum, tarihsel tekerrürü bulunan bir gelişme ve sonuç ilişkisidir. Dixon'a göre, insan hayatına birbirinden farklı yeni olanaklar sağlayan dijital (ya da dijital olmayan) teknolojilerin çoğu başlangıçta "kendilerini birer yaşam felsefesi olarak sunmuştur, ancak kısa bir süre sonra bunların yalnızca hızla eskiyebilen ve kendi limitleri ile klişelerine saplanıp kalmamak için, daha fazla geliştirme gerektiren teknik gelişmeler olduğu fark edilmiştir."[367] Dolayısı ile, teknolojik gelişmenin eylem ve söylem alanı arasında çeşitli boşlukların bulunduğunu ve eylemin söylemi, söyleminse eylemi dönüştürerek devindirdiğini düşünmek mümkündür. Tüm diğer yeni teknik ve teknolojiler gibi sanal gerçeklik teknolojileri de her seferinde dünyayı algılamanın yeni bir yolu, bir tür üstün görme yetisi yahut teknoloji evrenine geçişin son aşaması addedilmiş; ancak elde edilen ilgi ve heyecan uzun vadede sönümlenmiştir.

2000'li yıllardan itibaren, bu teknolojinin eğlence amaçlı kitlesel kullanımına yönelik girişimler hız kazanır. Yine Steinicke'ye göre bu hızın esas sebebi, akıllı telefon teknolojilerindeki hızlı gelişimdir.[368] Hafif ve pratik akıllı telefonların yaygınlaşması, bu telefonları oluşturan bileşenlerin de ucuzlaması ve boyutlarının küçülmesini sağlayarak VR teknolojisini değiştirmiştir. Steinicke, bu gelişmenin VR başlık üretimini "90'lı yıllarda tasarlanan sanal gerçeklik başlıklarının maliyetinin sadece bir kısmıyla" bile uygulanabilecek biçimde ucuzlattığını belirtir ve bu sayede, 90'lı yıllarda arzu edilen ancak tam olarak elde edilemeyen ilginin geri kazanılabildiğini öne sürer.[369] Bu zaman diliminde HMD teknolojileri çok çeşitli sanal gerçeklik başlıklarının üretilmesinde kullanılır ve nihayetinde, 2013'ten itibaren günümüz prototipindeki sanal gerçeklik başlıkları, insan hayatındaki yerini almaya başlar. Sözü edilen *yer* büyük oranda bilgisayar oyunları sektörünü kapsamaktadır; ancak sanal gerçeklik teknolojisi savunma sanayiinden sağlık hizmetlerine, uzaktan eğitimden sosyal hizmetlere kadar geniş bir kullanım yelpazesine sahiptir. Dolayısı ile, sanal gerçeklik ile elde edilen görme deneyiminin hem bir eğlence biçimi hem de bir

[367] Dixon, **Digital Performance**, s.652.
[368] Steinicke, **Being Really Virtual**, s.7.
[369] **A.e.**

üç boyutlu etkileşim teknolojisi olarak insan hayatında bir alan kapladığı iddia edilebilir.

Bu konum hem çok çeşitli hem de çok işlevlidir, çünkü varlığın sanal kavranışına olanak tanıyan bu türden bir teknoloji, insan hayatının birçok alanına uygulanabilme ve uygulandığı alanda büyük değişimler yaratabilme potansiyeline sahiptir. Michael Heim **The Metaphysics of Virtual Reality** [Sanal Gerçekliğin Metafiziği] adlı çalışmasında, "her büyük teknolojinin ardında bir vizyon bulunduğundan" söz etmiş ve bu vizyonun genellikle "mitsel bilince ve insan ruhunun dini yönüne dokunduğunu" iddia etmiştir.[370] Sanal gerçeklik teknolojilerinin özü hakkında ise, şöyle bir çıkarımda bulunmuştur:

> "Belki de sanal gerçekliğin özü nihayetinde teknolojide değil sanatta, üst düzey sanatta yatmaktadır. Belki de bu teknolojinin nihai vaadi (imge üzerinde) kontrol sağlamak, gerçeklikten kopmak, kişiyi eğlendirmek ya da onunla iletişim kurmaktan ziyade; gerçeklik algımızı dönüştürmek veya onu rehin alınmaktan kurtarmaktır: -tam da yüksek sanatın yapmaya gayret ettiği ve sanal gerçekliğin tanımında ima edildiği biçimde-, algımızı içine saplanıp kalınmış bir etiket koyma ihtiyacından kurtarmak ve bir asırlık teknolojik gelişimi özetlemektir."[371]

Heim'ın buradaki coşkulu saptamasında, sanal gerçeklik teknolojileri insan varoluşunu sosyal, psikolojik ve zihinsel açıdan dönüştürme potansiyeli ekseninde ele alınmış ve yaratım bağlamı da bu bakımdan değerlendirilmiştir. Buna göre sanal gerçekliğin nihai varlığı, insan edimselliğindeki bir kapasite arttırımı ya da geliştirilen görme becerisinin insanüstü bir *bakış* deneyimine olanak tanıması üzerinden değil, bu beceri sayesinde yaratılabilecek bir dönüştürücü gücün üretilmesi üzerinden oluşmakta ve gelişmektedir. Bu türden bir gelişimin tetikleyicisi ise, ancak ve sadece sanatsal edim olabilir.

Bu noktada, sanal gerçeklik teknolojilerinin yaratım alanı Grau'nun savında somutlanabilir ve Heim'in yukarıdaki saptamasında doğrulanabilir. Bu kapsamdaki

---

[370] Michael Heim, **The Metaphysics of Virtual Reality**, Oxford University Press, New York and Oxford, 1993, s.117-118.
[371] **A.e., s.**124.

sanal gerçeklik, hem tarihselliği bulunan bir görme yetisi ile deneyim alanının ifadesi hem de insanın dünyayı olduğundan farklı görebilme arzusu ile iradesinin bir göstergesi yahut sonucu olarak belirginleşmektedir. Aynı zamanda, görme deneyiminin yapıntı bir karşılığı ve dolayısı ile, kültürel gelişimin halen gelişmekte olan bir parçasıdır. Günümüzde bir eğlence ürünü olarak tanıtılan ve satılan VR teknolojisine bu açıdan yaklaşıldığında, bu görece yeni medya mecrasının varlığı ve gelişimi bir bağlama oturtulabilir.

Bugün sanal gerçeklik teknolojileri ile elde edilen görme yetisi önce çıplak gözle, ardından analog cihazlar ile, son olarak ise bilgisayar destekli dijital teknolojiler üzerinden geliştirilmiştir. Pompei'deki fresk salonunda imge bakışı kuşatırken, stereoskobun icadı bakışın imgeyi kuşatmasını olanaklı kılmıştır. Bu biçimsellik sinemanın teknik gelişimine uyarlandığında ise, bu kez sinema perdesi üzerindeki hareketli görüntünün üç boyutlu kavranışı mümkün hale gelmiştir. Bu kavrayış çabası insanın illüzyon yaratma arzusu ile de doğrudan ilişkilidir; çünkü tarih boyunca bu doğrultuda atılan her yeni adım, kesintisiz illüzyonu olanaklı kılan yeni bir görme deneyimi vaadi olarak belirginleşmiştir. Deneyimin gerçeğine yakın bir simülasyon düzlemine aktarılması ise, ancak dijital teknolojilerin sürekli gelişimiyle sağlanabilmiştir. Buna karşın ve tam da Heim'ın belirttiği biçimde; bu gelişimin öz'ü kullanılan tekniğin ya da donanımın niteliğinden ziyade, insanın gerçeklik algısını dönüştürebilme arzusu ve tasarladığı yapıntı dünyalar içinde özgürce dolaşabilme isteğiyle bağıntılıdır.

Tam da bu nedenle; sanal gerçeklik teknolojileri üzerinden elde edilen görme yetisi, izlendiğini bilen edimselliğin seyircisiyle geliştirdiği etkileşime de etki etmektedir. Sözü edilen yeti, teatral icraya kilometrelerce uzaktayken dokunabilecek kadar yakından bakmayı mümkün kılabilir. Edimsellik, alımlayıcısı ile çok yönlü ve çok boyutlu bir zaman-mekân ekseninde buluşabilir ve teatral icra, gündelik bir mekânsallığa sanal olarak yerleştirilebilir. İcra, alımlayıcısı ile sanal karşılaşma an'ları yaratabilir ve gerçeklik ile yanılsama arasındaki gerilimin nabzını, varlık ile sanal varlık arasındaki ilişkisellikte tutabilir. Bu kapsamdaki seyirci, bir hikayedeki rol kişisi olarak konumlandırılabilir ya da hikayenin yürütücüsü olma işlevi edinebilir.

Böylelikle teatral icranın alımlayıcısı, sinema perdesi ve televizyon ekranı üzerindeki iki boyutlu imgeselliği üç boyutlu bir mevcudiyet halinde duyumsayabilir. Bu noktada sanal gerçeklik; hem sanatsal hem teknik hem de teknolojik açıdan teatral etkileşime yeni olanaklar tanıyan bir yaratım alanı olarak genellenebilir.

3.2. Sanal Gerçeklik ve Teatral Biçim

Bir önceki bölümde araştırılmış olan tarihsel sürece binaen, sanal gerçekliği teatral edimin içinde devinebildiği potansiyel bir icra alanı olarak nitelendirmek mümkündür. Sanal gerçeklikteki simülasyon unsuru, tiyatronun biçimselliğiyle doğrudan ilişkilidir. Steve Dixon nezdinde bu ilişkisellik normaldir, çünkü "tiyatro zaten her zaman bir simülasyondur; kendisi dışında bir şeyi temsil eder."[372] Dixon'a göre tiyatro "hakiki göründüğü halde öyle olmayandır; gerçek olmayanın gerçeklik olarak konumlandırılmasıdır."[373] Bu nedenle tiyatro, doğası gereği gerçeklik ile simülasyon arasındaki bir bağıntıdır ve "tiyatroyu hem canlı hem de sanal formlarla bağıntılandıran şey; empatik insan bedeninin canlı yahut elektronik mevcudiyeti ile, sembolik ve gerçek-dışı olanın keşfidir."[374] Buna göre, tiyatronun hakikat ile yanılsama arasındaki gerilimi bünyesinde barındıran anlamsallığı, gerçek ile gerçek-dışı arasındaki bağıntının da ölçeğidir. Bu açıdan bakıldığında, sanal gerçeklik teknolojileri de açıkça teatral edimin yaratım alanlarından biri olarak belirginleşir ve tiyatronun yapım ve üretimi kapsamında tartışılabilir hale gelir.

Gabriealla Giannachi **Virtual Theatres: An Introduction** [Sanal Tiyatrolar: Bir Giriş] başlıklı çalışmasında, sanal gerçekliği "gerçeğin tiyatrosu" biçiminde tariflemiştir.[375] Giannachi'ye göre sanallık; ancak ve sadece gerçekliğe verdiği referans üzerinden türetilebilen bir olgudur[376] ve bu nedenle, "sanal ortamın bizatihi kendisi de bir tiyatro, gerçek olanın bir seyir noktası olarak hareket etmektedir."[377]

[372] Dixon, **Digital Performance**, s.153.
[373] **A.e**
[374] **A.e.**
[375] Giannachi,**Virtual Theatres: An ıntroduction**, s.124.
[376] **A.e**., s.133.
[377] **A.e**., s.151.

Giannachi, bu kapsamda ele alıp değerlendirdiği sanal gerçekliğin yaratım alanını şu şekilde özetler:

> "Sanal gerçeklik, realite ile paradoksal bir ilişki içindedir. Bir yandan gerçeğin parçasıdır, ancak diğer yandan ondan ayrı olarak algılanabilmek için farklı biçimde inşa edilmesi gerekir. Dolayısı ile sanal gerçeklik, kendisini gerçekliğin parçası olarak konumlandıran ontolojik statüsü ve onu gerçeklikten ayrıştıran estetiği arasındaki dikotomik bir paradokstan ibarettir. Algılama açısından bakıldığında, seyirci bu dikotomiyi sanallığın temel özelliği olarak deneyimler. Burada izleyici hem sanallığa dalmış (onun bir parçası haline gelmiş), hem de sanallıkla etkileşime geçmiş (ve dolayısı ile ondan ayrıksı kalmış) bir haldedir. Bunun sonucunda sanal gerçeklik hem tanıdık hem yabancılaştırıcı ve hem bilinen hem de bilinmeyen bir şey olarak algılanır."[378]

Giannachi'ye göre sanallık tam da gerçeklikle olan bu paradoksal bağıntısı nedeniyle, aynı anda iki yönüyle birden kavrananabilen ve seyir deneyimini bu ikilik üzerinden şekillendirebilen bir yaratım kapsamına sahiptir. Giannachi, bu alandaki seyir deneyimini alımlayıcının 'o sırada' ve 'orada'ki varlığı üzerinden elde edilebildiğini öne sürer ve seyircinin "hem içinde hem de dışında" cereyan eden bir biçimsellik addeder.[379] Giannachi'ye göre bu nedenle sanal gerçeklik, "seyircinin konum ve deneyim hissini ikiye katlamalı ve bir anlatı haline, sözü edilen ikiliği vurgulayarak gelmeli"dir.[380]

Seyircinin hem icranın içinde hareket edip hem de ona dışardan bakabilmesini sağlayan bu form, icra ile alımlayıcısı arasındaki ilişkiyi dönüşümlü bir eksene oturtur. Bu noktada, seyircinin bedenselliğinin icranın teatralliği tarafından yönlendirilebilmesi ya da tam tersi, icranın teatralliğinin seyirci hareketi tarafından yönetilebilmesi durumu söz konusudur. Sanal gerçekliğin Giannachi'nin sözünü ettiği paradoksal yapısı, icra ile alımlayıcısı arasında da ilişkisel bir paradoks yaratır ve temel değişkeni yanılsama ile gerçeklik arasındaki gerilim olan bir biçimselliğin gelişimine olanak tanır. Sözü edilen biçimsellik teatraldir, çünkü burada izlendiğini bilen eylem, yanılsama ve gerçeklik arasındaki gerilimi sanallık ile gerçeklik arasındaki ikileme aktarabilen bir etkileşim kapasitesine sahiptir. Bu kapsamdaki seyir

[378] **A.e.,** s.123.
[379] **A.e.,** s.124.
[380] **A.e**., s.123.

edimi ise, seyircinin hür eylemliliğiyle içinde yer aldığı sanallığın bir toplamı, icra ile yaşantılanan sanal karşılaşmanın bir tezahürü ve icranın zamansallığıyla sınırlandırılmış kişiye özgü bir deneyim alanı olarak düşünülebilir.

Sanal gerçeklik gözlüğüyle elde edilen görme deneyimi, alımlayıcısına en başta kişinin içinde bulunduğu mekânsallığı ikiye katlayarak etki etmektedir. Seyircinin içinde bulunduğu 'yer' gerçek değildir, ancak kişinin mekânın içindeki bakış ve hareketi gerçektir. Bu opsiyon, gerçek ile gerçek dışı olanın yapım özelinde bir araya gelebilmesini ve birbiriyle doğrudan ilişkilenebilmesini sağlar. Böylelikle *bakış*, ekran yüzeyi üzerindeki tekil perspektiften özgürleşir ve seyirci *göz*'ün sanallık içinde istediği gibi hareket edebildiği bir mevcudiyet alanı yaratılır. Burada icra ile alımlayıcıyı sanal bir mekânda ve kısıtlı bir süre boyunca ortaklaştıran türden bir biraradalığın varlığından da söz edilebilir; ancak yine de, sanal dünyaya özel bir gözlük takarak erişen seyirciyle icranın bizatihi kendisi arasındaki mesafe oldukça geniştir.

Liam Jarvis **Immersive Embodiment: Theatres of Mislocalized Sensation** [Sarmal Tecessüm: Yanlış Konumlandırılmış Duyum Tiyatroları] başlıklı çalışmasında, VR aracı ile sağlanan sanal gerçeklik deneyiminin "bedeni bakış'tan gizleme" vaadinde bulunduğunu, ancak bu vaadin bedenimizin içinde bulunduğu koşuldaki buradalığın aşılmasını da gerektirdiğini belirtir.[381] Jarvis'in bu tespiti, sanallıkla elde edilen bedenselliğin duyumsanışını mercek altına almakta ve sanal bakış ile fiziksel eylem arasındaki mesafeyi, seyir konumunun izdüşümünde irdelemektedir. Bu noktada, Giannachi'nin sözünü ettiği paradoksal yapının seyircisine hangi biçimde aksettiği hususuna bir açıklık getirilebilir: Sanal gerçeklik deneyimi, seyirci bedenin mevcudiyetini hem orada hem burada ve ne orada ne burada konumlandıran bir eşikte gerçekleşmektedir. Bu eşikte olma haliyse, seyir edimini **duyumsallık** bazında genişletmektedir.

[381] Liam Jarvis, **Immersive Embodiment: Theatres of Mislocalized Sensation**, Palgrave Macmillan, Cham, 2019, s.52.

Brenda Laurel, sanal gerçeklikle elde edilen mevcudiyet biçimini insan-bilgisayar etkileşimiyle kıyaslamıştır. Buna göre, insan-bilgisayar etkileşimi bir "ikincil şahıs" deneyimidir: "bir insan sisteme komutlar verir ve sistem temsiliyet rolüne el koyarak (kullanıcı adına) aksiyon alır."[382] Sanal gerçeklik sistemlerinde ise, katılımcı/seyirci etrafa bakma, bir nesneye uzanma ve onu tutma gibi artı becerilere sahiptir.[383] Bu ek eylemlilik katmanı, kişiyi bilgisayar ekranı tarafından temsil edilen soyut eylemsellikten çıkarır ve kişinin, -aracılı olduğu halde- aracısızlık hissine yakın bir eylemlilik kapasitesi edinmesine yol açar. Sözü edilen kapasite, alımlayıcı ile temsil arasında **interaktiflik** içeren bir ilişkiselliğin karşılığıdır. Bu noktada alımlayıcının sanal bir ortam, nesne yahut imgeyle fiziksel olarak etkileşime girebilme yetisi, sanal gerçeklikteki deneyimin temel unsurlarından birisi olarak ortaya çıkar. Bu olanak sayesinde teatral eylem, alımlayan *bakış* ile karşılıklı olarak ilişkilenebilir ve onunla oynayabilir hale gelir. Laurel, sanal gerçeklik teknolojilerinde *bakış*'ı "kişinin temsili dünya ile ilişkisinin bir tezahürü" olarak nitelendirmiş ve bu biçimselliği, ekran aracılığıyla elde edilen diğer tüm temsil biçimlerinden ayrı bir yere yerleştirmiştir.[384]

Sanal gerçeklik teknolojilerinin yapım aracı ile, TV ve sinemanın yapım aracının temelde aynı olduğu iddia edilebilir; sözü edilen bütün mecralar bir kameranın aracılığına koşullanmıştır. Ancak sanal gerçeklikte, görmeyi dolayımlayan kamera ile bunun muhatabı arasındaki ilişkisellik bir nevi tersine dönmüştür. Ekranın iki boyutlu mekânsallığında seyircinin *bakış*'ı kamera tarafından konumlandırılıp yerleştirilmekteyken, sanal gerçeklikteki *bakış* kameranın açısını konumlandırmaktadır. Böylelikle hem teatral icradan hem de seyirden elde edilen deneyim kapsamı farklılaşır.

Örneğin Ken Hills'e göre -diğer temsil biçimlerinden farklı olarak sanal gerçeklikte-, alımlayıcı temsilin bir parçası haline gelebilmektedir ve tam da bu nedenle, temsil karakteriyle özdeşleşme sanal gerçeklik deneyiminin merkezinde yer

[382] Laurel, **Computers as Theatre (Second Edition)**, s.141.
[383] **A.e.**
[384] **A.e**., s.184.

almamaktadır.[385] Burada seyirci icrayı değil, icra seyirciyi takip etmektedir ve her ne kadar sanal deneyim genellikle sinema ve televizyon gibi mecraların etki alanı üzerinden değerlendirilse de; "bu deneyimin göze çarpan tarafı, seyircinin icraya inanma edimini bir kenara bırakması ve diğer seyirciler nezdindeki sembolik varlığının en azından kısmi farkındalığıyla; kendi varlığını nesneler, şekiller ve başkalarının temsili varlığından oluşan hayali bir dünyada genişletmesi gerekliliğidir."[386] Hills'in sözünü ettiği genişleme, seyirci farkındalığının sanal bir mekân içindeki değişimi ve teatral edimin bu koşuldaki icrasıdır.

Tüm bu nedenlerle, sanal gerçeklikte elde edilen görme deneyiminin teatral biçimi iki *yeni* kapsamda genişletmekte olduğu düşünülebilir. Bunlardan ilki; alımlayıcı/seyirciyi sanal uzamın hem içinde hem dışında mevcut kılan *duyumsallık*, ikincisi ise; sözü edilen uzamdaki eylem ve hareket yoluyla elde edilen *interaktiflik*tir. Bu iki olanak, izlendiğini bilen edimselliğin alımlayıcısı ile geliştirdiği etkileşime tiyatro, sinema ya da televizyondan farklı şekilde etki eder ve teatral biçimin evrimiyle, seyir rejiminin gelişimine eklemlenir.

3.2.1. Duyumsallık ve İnteraktiflik

Sanal gerçeklikteki görme deneyiminin duyumsallığı; icranın *bakış*'ı kuşatan bir uzamsallıktaki varlığı ile, seyirciyi bu varlık biçimine entegre eden bir temsil kipinin yaratımı üzerinden sağlanmaktadır. Sözü edilen entegrasyon, İngilizcede *immersion* terimi üzerinden açıklanmış ve sanallığa içkin teatral biçimin normatif bir değeri olarak benimsenmiştir.

Immersion Türkçeye "daldırma, batırma"[387] biçiminde çevrilmekte ve 'sarmalanma, kuşatılma, içine gömülme' ve 'sürükleyicilik' gibi anlamlarda

[385] Hills, **Digital Sensations**, s.xxxvi.
[386] **A.e**.,s. xxxvii.
[387] Cambridge Dictionary, (çevrimiçi), Erişim tarihi: 20.05.2024 https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce-t%C3%BCrk%C3%A7e/immersion

kullanılabilmektedir. Terimin anlamsallığı, Türkçede *bir filme dalıp gitmek* ya da *bir kitaba gömülmek* biçiminde de tarif edilebilen; bir konuya, nesneye yahut icraya yönelik sürükleyici etki yaratan türdeki yoğun duyumsayışın varlığını vurgulamaktadır. Doris Kolesch "Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech and Daily Life" [Tiyatro, Medya Tekniği ve Gündelik Hayatın Arayüzünde Sürüklenme ve Seyir] başlıklı makalesinde, terimin etimolojik kökeninden şu şekilde söz eder:

> "Immersion" sözcüğü Latince "immergere" fiilinden türemiştir ve özünde bedenin yahut nesnenin bir sıvıya daldırılması anlamına gelmektedir; dolayısı ile mecazi olarak belirli bir durum tarafından kuşatılma veya bu duruma kendini kaptırma anlamına gelir.(…) Daldırma deneyimlerinin bilinen örnekleri arasında, Hristiyan vaftizi ya da kişiyi yabancı bir dil ortamına yerleştiren dil öğrenme modelleri sayılabilir."[388]

Terimin bu kapsamdaki anlamsallığı kişinin başka bir gerçekliğe daldırılması veya batırılması biçiminde okunduğunda; daldırma ediminin teatral icraya ilişkin anlam bağlamı, seyirciyi kuşatan ve onu sarmalayan bir imgeselliğin ifadesi olarak anlaşılabilir. Ancak yine Doris Kolesch'e göre, daldırma efekti salt medya aracılı etkileşimle elde edilebilen bir etki değildir; terim, bir sanat eseri yahut bir konu üzerine düşünürken zamanın ve mekânın üzerimizdeki etkisini yitirebildiğimiz, ya da bir kitaptaki anlatıya dalıp giderek çevremizden soyutlanabildiğimiz herhangi bir duyumsayışın ifadelendirilmesinde kullanılabilmektedir.[389]

Terimin sözü edilen çoklu anlamsal karşılıkları, onun farklı yönleri üzerinden ele alıp değerlendirilmesine yol açmıştır. Yine Liam Jarvis' e göre, "derin zihinsel katılım" biçiminde okunan sarmalanma/kuşatılma etkisinin anlam bağlamı "dağınık" hale gelmektedir ve salt bu yönü üzerinden kavranan daldırma efektinin uygulama alanlarını sınırlandırmak ise, pek mümkün değildir.[390] Benzer biçimde, Marie-Laure

[388] Doris Kolesch, "Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech, and Daily Life", **Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!** ed.Doris Kolesch, Theresa Schütz, Sophie Nikoleit, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s.4.
[389] **A.e.**
[390] Jarvis, **Immersive Embodiment,** s.76.

Ryan da *immersion* terimini "sorunlu bir kavram" olarak nitelendirmiştir.[391] Ryan, sanal gerçekliğin alımlayıcı üzerindeki etkisini tek bir terime indirgemenin pek de mümkün olamayacağı görüşündedir; çünkü bir bilgisayar programıyla etkileşimin ne anlama geldiğini herkes kolaylıkla kavrayabilmekteyken, sanal bir dünyaya daldırılma hissinin ne anlama geldiğini ve dijital teknolojilerin bu deneyimi nasıl destekleyebileceğini açıklamak oldukça zordur.[392] Bu noktada Ryan, sanal gerçeklikteki daldırılma/sarmalanma etkisini, mevcudiyet kavramıyla birlikte ele alıp değerlendirmiştir. Buna göre, sarmalanma etkisiyle mevcudiyetin duyumsanışı arasında şu türden bir ilişkisellik mevcuttur:

> "(…) Sarmalanma-kuşatılma hissi dünyayı somut özne için bir yaşam alanı ve sürdürülebilir çevre olarak tanımlarken, mevcudiyet algılayan özneyi bağımsız nesnelerle karşı karşıya getirir. Ancak, içindeki nesnelerin mevcudiyetini duyumsayamadığımız bir dünya tarafından sarmalanmış hissedemeyiz ve bedensel varlığımızla aynı uzamda bulunmayan nesnelerin mevcudiyetini duyumsayamayız."[393]

Buna göre sanal gerçekliğin yarattığı sarmalanma hissinin, ancak ve sadece; *bakış*'la sağlanan duyumsayışı fiziksel eylemle bağıntılandırabilmesi durumunda gerçekleştirilebileceği düşünülebilir. Sanallık ile gerçeklik arasındaki ikiliğin seyircisine sürüklenme etkisi olarak cereyan edebilmesi için, zihinsel ve fiziksel faaliyetin aynı anda zorlanması gerekmektedir.

Bu noktada, Doris Kolesch'in *'immersive'* etkiyi "zihinsel-psikolojik" ve "algısal-fiziksel" deneyimler biçiminde ikiye ayırarak inceleme önerisi, tartışmaya dahil edilebilir.[394] Kolesch nezdinde zihinsel-psikolojik yönüyle *daldırma* kişinin dikkatini içinde bulunduğu çevresel duyumsayış üzerinden dönüştürürken; algısal-fiziksel *daldırma* ise, alımlayıcının "aktif ve kurucu unsur" olarak merkezinde yer aldığı temsil biçimini ifade etmektedir.[395] Burada zihinsel-psikolojik kapsamdaki

[391] Ryan, **Narrative as Virtual Reality,** s.14.
[392] **A.e.**
[393] **A.e.,** s.68.
[394] Kolesch, "Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech and Daily Life", s.5.
[395] **A.e**.

daldırma edimi teatral biçimin duyumsallığını oluştururken, algısal-fiziksel kapsamdaki sarmalanma etkisiyse interaktiflik olgusuna referans vermektedir.

İnteraktiflik, alımlayıcının içinde konumlandığı sanal uzam ile fiziksel eylemlilik içeren bir etkileşim kurmasını sağlayan temel etmendir. Dolayısı ile, burada sözü edilen duyumsallığın hem bir parçası hem de değişkenidir. Alımlayıcı, içinde bulunduğu mekânsallığı interaktif etkileşim üzerinden duyumsar ve sanallığı, kendi fiziksel gerçekliğine bu yolla dahil eder. Kendi gerçekliğini ikiye katlayarak seyri deneyimselleştirme yetisini de bu sayede edinir.

Steve Dixon, dijital performans biçimlerindeki interaktiflik unsurunu dört öne çıkan özellik üzerinden incelemiştir. Bunlar; "gezinim" [navigation], "katılım" [participation], "mükâleme" [conversation] ve "ortaklık" [collaboration] olarak adlandırılır.[396] Burada gezinim; alımlayıcının yardımcı bir aparat kullanarak geliştirdiği dolaylı etkileşim biçimlerini, katılım; seyircinin anlatıya çeşitli tercihlerde bulunarak ya da doğrudan davet edilerek müdahil oluşunu, mükâleme; icra ile seyircisinin rollerini değiş-tokuş edebildiği ya da alışılmışın dışında bir eylemlilik kapasitesi edindiği açıklık düzlemini, ve ortaklık ise; seyirciyi icranın yazarı, hikaye anlatıcısı yahut icracısı gibi konumlara yerleştirerek, onu icranın yaratımına ortak eden yönelimleri ifade eder. Bunun sanal gerçeklik deneyimindeki karşılığı ise; alımlayıcının bir konsol yahut kumanda gibi yardımcı aparatlar kullanarak sanal mekânda hareket etmesi, çeşitli yönlendirme opsiyonlarıyla anlatının gidişatını şekillendirme yetisi, hikayeyi icracının *bakış*'ı üzerinden izleme olanağı ve icranın, seyirci tarafından yaratılarak icra edilmesi opsiyonu biçiminde genellenebilir. İnteraktifliğin Dixon tarafından özetlenen edimsel katmanları, sanal gerçeklik teknolojileriyle çeşitlendirilebilmekte ve alımlayıcı üzerindeki etkisi genişletilebilmektedir. Ancak bu kapsamdaki *seyirci* artık icranın salt bir izleyicisi değil, aynı zamanda *kullanıcısı, katılımcısı, icracısı* yahut *yaratıcısı* haline gelmiştir. Elde edilen biçimsellik ise salt görsel, işitsel yahut zihinsel olmaktan öte, dijital teatral biçimlere özgü bir şekilde *deneyimseldir.*

[396] Dixon, **Digital Performance**, s.563.

Bu noktada, icra ile alımlayıcısı arasındaki etkileşimin biçimi *oyunsallık* unsuruyla da ilişkilenmektedir. İnteraktifliğin çok çeşitli ve geniş kapsamı, icracı ile seyirci arasındaki ayrımın silikleştiği ve eyleyen-seyreyleyen yerine, oyun-oyuncu etkileşiminden türetilen bir biçimselliğe giden yolu şekillendirir. Bu biçimde, İngilizcede *play* sözcüğüyle ifade edilen rol yapma kapsamındaki oyunsallık ile *game* sözcüğüyle ifade edilen eylemsel oyunsallık, bir bakıma yer değiştirmektedir. Sözü edilen değişim sanal gerçeklik tekniğinin bilgisayar oyunları sektöründeki hakim konumundan da kaynaklanır; ancak interaktiflik unsurunun teatral icraya ilişkin deneyim alanı, sözü edilen sektörel gelişmelerden çok daha öncesine uzanmaktadır. Dixon'ın özetlemiş olduğu interaktif yönelimlerin hemen hemen hepsi, tiyatro sahnesine halihazırda aksetmiş ve tiyatronun teatralliğini şekillendirmiş yöntemlerdir; örneğin, Augusto Boal *forum tiyatrosu* biçemini doğrudan seyirci katılımı üzerinden şekillendirmiş; Grotowski ise, seyirciyi icra alanının içinde konumlandırarak etkileşimi bütünselleştirmeyi denemiştir. Matthew Causey, "The Screen Test of the Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology" [İkizin Ekran Sınavı: Teknolojik Uzamdaki Tekinsiz Oyuncu] başlıklı makalesinde "sibermekân ve sanal gösterim teknolojilerinde daha önce sahnede icra edilmemiş hiçbir şey yoktur" diye yazar; çünkü nihayetinde tiyatro "her zaman sanaldır, illüzyonel bir dolaysızlık alanıdır."[397] Bu açıdan bakıldığında interaktiflik, teatral biçim üzerinde daha önce denenmemiş bir olgu olarak değil, tiyatronun teatralliğinde tekerrürü bulunan ve sanal gerçeklik opsiyonlarıyla genişletilebilen deneyimsel ve oyunsal bir olgu olarak belirginleşir.

Tüm bu nedenlerle sanal gerçeklik, seyirciyi sanal bir ortama daldırma yahut onu icrayla kuşatma gibi opsiyonlar üzerinden duyumsallaşmakta, seyircinin icraya dahil veya müdahil edilebilmesini sağlayan çeşitli yöntemler üzerinden ise interaktifleşmektedir. Nihayetinde, sözü edilen bu iki unsur birbirinin zıttı değil bileşenidir ve dolayısı ile, sanal gerçeklikteki teatral icranın interaktiflik üzerinden duyumsanması ya da duyumsallık üzerinden interaktifleşmesi mümkündür. Buna

[397] Matthew Causey. "The Screen Test of the Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology." **Theatre Journal** 51, no. 4 (1999), s.383.

karşın, her iki ögenin de teatral icrayı farklı biçimlerde kurgulamayı gerektiren öznel niteliklerinin bulunduğu açıktır ve bu nitelikler, teatral edimin alımlanma opsiyonlarıyla formel yapısını çeşitlendirmektedirler. Sözü edilen çeşitlilik salt sanal gerçeklik deneyimini değil, aynı zamanda tiyatronun teatralliğini şekillendirmiş ve *immersive* tiyatro adıyla genellenen tiyatro biçiminin oluşumuna kaynaklık etmiştir.

3.2.2.'Immersive' Tiyatro

Sanal gerçeklikte elde edilen çeşitliliğin burada özetlenen kapsamı, tiyatronun teatralliğine *'immersive' tiyatro* adı verilen biçimselliğin gelişimi bazında yansımıştır. Burada *immersive* sözcüğü Türkçeye seyirciyi sarmalayan ve kendisiyle birlikte sürükleyen bir tiyatro biçiminin ifadesi olarak aktarılabilir; ancak gerek terimin anlam bağlamındaki çeşitlilik gerekse Jarvis ve Ryan'ın sözünü ettiği anlamsal farklılıklar nedeniyle, bu çalışmada sözü edilen teatral biçim yabancı dildeki yerleşik ifadesiyle anılmıştır.

Öncül örnekleri 2000'li yılların başlarında İngiltere'de verilen ve daha sonra Avrupa ve Amerika'ya yayılan '*immersive tiyatro*', sanal gerçekliğin yapabilirliğini tiyatronun eylem alanında yeniden yaratır. Bu türdeki yapımların ortak özelliği, bir tiyatro sahnesi yerine özel olarak hazırlanmış bir set, dekor yahut gerçek mekânda sahnelenmeleri ve seyirciyi bu mekânda hareketli kılarak, icra ile doğrudan etkileşime geçirmeleridir. İngiliz tiyatro ve performans topluluğu Punchdrunk'ın *Sleep No More* [Artık Uyku Yok] ve *The Drowned Man* [Boğulmuş Adam] adlı yapımları, sözü edilen biçimselliğin ilksel örneklerindendir.

Shakespeare'in Macbeth oyununun bir uyarlaması olarak ve Alfred Hitchcock filmlerinden ilham alınarak hazırlanan *Sleep No More* [Artık Uyku Yok], çok katlı bir binada sahnelenir. Binanın bütün katları ve onlarca odası, performansın icra alanına dahildir. Bu binaya alınan seyirciler, tüm yüzü kapatan ve kişiyi anonim kılan bir maske takmak zorundadır ve icracıyla yahut birbirleriyle konuşmaları, baştan yasaklanmıştır. Burada amaç, hem seyirciyi icracıdan görsel olarak ayrıştırmak hem

de deneyimin tek kişilik bir macera biçiminde alımlanmasını sağlamaktır. Seyirciden Macbeth oyununun karakterleri olan Macbeth, Lady Macbeth, Macduff veya cadılardan biri yahut birkaçını seçmesi ve takip etmesi istenir; çünkü kişisel maceracı keşif ancak bu yolla gerçekleştirilebilecektir. Böylelikle seyirci, çok katlı bir binanın onlarca odası arasında, seçtiği icracıları takip ederek dolaşır. Bu seyirci seçimlerini değiştirmekte serbesttir ve hikayenin bir bölümünden diğerine atlaması kolaylıkla mümkündür. Oyuncular birkaç saatlik bir zaman dilimine yayılan gösterim boyunca, aynı eylemliliği bir döngü olarak tekrar eder ve -farklı seyirci/katılımcıların takip edebileceği biçimde- üçer kez en başından alarak icra ederler. Performansın icra edildiği yapı hem Shakespeare dönemine hem de Hitchcock görselliğine referans verir ve böylece, seyircinin içinde bulunduğu mekânsallığa kendisini kaptırması sağlanır. Sürükleyici etki, seyirciyi kuşatan gerçeküstü bir atmosfer içindeki icracıların takip edilmesi ve/veya peşlerinden koşulması ve icracılarla çeşitli karşılaşma anlarının yaratılması yoluya elde edilir. Seyirciden talep edilen hız ve hareket; onun icra ile sorgulama yahut yorumlama gibi zihinsel faaliyetler üzerinden değil, salt fiziksel etkileşim üzerinden ilişkilenmesini sağlar.

Bu biçimsellik *The Drowned Man* [Boğulmuş Adam]'da da benzerdir, gösterim Londra'daki eski bir posta ofisinin beş katlı binasında gerçekleştirilir. Seyircinin maske takma zorunluluğu ile zorunlu kalmadıkça kimseyle konuşmama yükümlülüğü burada da geçerlidir; hatta bu kez, seyircilerin deneyim esnasında birbirlerinin elini tutması dahi yasaklanmıştır. Gösteriye katılmak üzere bilet ayırtan seyirciler, bu etkinliğin tek kişilik bir deneyim olduğu ve her seyircinin kendi yolunu çizmesi gerektiği hakkında hem e-posta yoluyla hem de gösterimin başlamasından hemen önce bilgilendirilirler. Böylelikle, seyircinin icra esnasında topluluk olarak hareket etmesi baştan engellenir. Büchner'in 'Woyzeck' adlı eseriyle Nathanael West'in 'The Day of the Locust' [Çekirgenin Günü] adlı romanından esinlenerek uyarlanan Boğulmuş Adam'da; film setleri ve kostüm odaları ile doktor muayenehanesi, karavan parkı ve cadı kulübesi gibi birbirinden bağımsız olarak tasarlanmış çok sayıda birim bulunmaktadır. Yine döngü biçiminde ilerleyen temsilde, seyirciden mekânlar arasındaki oyuncuları takip ederek dolaşması, mekân içindeki çeşitli nesneleri bulması ve çözümlemesi ve nihayetinde, anlatıya ilişkin mümkün

olabilecek en yoğun deneyimi edinmesi beklenir. Rose Biggin'in **Immersive Theatre and Audience Experience** [*'Immersive'* Tiyatro ve Seyirci Deneyimi] başlıklı çalışmasında, Boğulmuş Adam'da seyirciyi sarmalayan mekânsallık "ev sahibi", mekâna gelen seyirci ise "hayalet" biçiminde betimlenmiştir; "ev sahibi [host] mekân ile mekâna ayak basan hayalet [ghost] arasındaki ilişki, kurgusal çevreyle binanın kendisi arasındaki ve kurgusal çevreyle, bu çevreye adapte edilen hikaye arasındaki oyunsallığı yansıtmaktadır."[398]

Her iki gösterimin sonunda, tüm seyirci ve oyuncular ortak bir mekânda toplanır ve maskeler çıkarılır. Böylelikle seyirci topluluğu, temsil süresince edindiği deneyimi birbiriyle sıcağı sıcağına paylaşma imkanı bulur. Bu paylaşım ortamı salt bireysel iletişim yoluyla değil, aynı zamanda sosyal medya kullanımı üzerinden yaratılır. Deneyim sahipleri, çeşitli görseller ve gönderiler aracılığı ile kendi kişisel maceralarını bütün dünya ile paylaşabilirler. Bu nedenle, sözü edilen yapımlara ait onlarca bildirim, blog yazısı yahut forum tartışması bulunabilmektedir. Seyirciler bu platformlarda kişisel deneyimlerini istişare edebilmekte, gösterinin hangi kısmını yakaladıklarını ya da hangi önemli parçasını kaçırdıklarını anlayabilmektedirler. Yaratılan deneyim alanı tamamen kişiye özel olduğundan, aynı temsil içindeki deneyimsellik fazlasıyla çeşitli ve görelidir.

Özlem Gezgin ve Çağrı İmamoğlu "Audience Behavior in Immersive Theatre: An Environment-Behavior Studies Analysis of Punchdrunk's Sleep No More" [Sürükleyici Tiyatroda Seyirci Davranışı: Punchdrunk'ın 'Sleep No More' Oyunu Hakkında Bir Çevre-Davranış Analizi] başlıklı makalesinde, *'immersive'* tiyatronun biçimselliğini tiyatro araştırmacısı ya da eleştirmenlerinin konuya ilişkin görüşlerinden ziyade, genel seyirci kitlesinin çeşitli dijital platformlardaki yorum ve paylaşımları üzerinden değerlendirmiştir. Buna göre; 'TripAdvisor', 'OnStage' ya da 'Yelp' gibi dijital platformlarda deneyim aktarımı gerçekleştiren seyircilerin bir kısmı deneyime kendilerini kaptırmaktan keyif alırken, bir kısmı ise hem oyuncuları takip

[398] Rose Biggin, **Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk,** (eBook), Palgrave Macmillan, Cham, 2017, s.196.

etmekte zorlandığını hem de diğer seyircilerin alımlamaya engel teşkil eden çeşitli davranışlarına maruz kaldıklarını bildirmişlerdir.[399] Bu noktada seyircinin icradan beklentisi kadar, elde edilmek istenen deneyimselliğe ayak uydurma becerisi de önem arz eder; çünkü bazı seyirciler risk almaktan haz duyabiliyorken, bazıları ise her an bir şeyleri atlama/kaçırmaktan ya da gösterinin doğru bir parçası olamamaktan endişe edebilmektedir. Rose Biggin'e göre, *'immersive'* tiyatroda öncelenen bazı emredici kurallar sürüklenme efektine engel teşkil edebilmektedir; örneğin, Punchdrunk'ın yapımlarında standart haline gelen maske takma zorunluluğu "maskenin gündelik bir âdet yahut heyecan verici bir sanatsal tercih, yerine getirilmek zorunda olunan bir angarya veya eğlenceye eklemlenen heyecan verici bir fikir" biçimindeki algılanışına göre, birbirinden farklı tepkiler oluşturabilecektir.[400] Buradan yola çıkılarak, *'immersive'* tiyatrodaki sürüklenme iddiasının genel olarak garanti edilebilir bir unsur olmadığı ve seyircinin deneyimsel hazza yönelik tepkisi ölçeğinde değişkenlik gösterdiği düşünülebilir.

Punchdrunk topluluğu kurucusu ve sanat yönetmeni Felix Barrett, bu gösterimlerdeki seyircinin "bir rüyanın etrafında dolaşan kamera" olarak konumlandırıldığını belirtmiş ve bu biçimin, seyirciler için "kendi filmlerini yönetmek gibi bir şey" olduğunu ileri sürmüştür.[401] Seyircilerin yüzüne yerleştirilen maske, icracı ile alımlayıcısı arasındaki dördüncü duvar olarak işlevlenmekte ve seyircilerin "hangi karakterlere yakın çekim yapmak istediklerine ve nerede çekim yapmak istediklerine karar vermesini" sağlamaktadır.[402] Keren Zaiontz'un "Narcissistic Spectatorship in Immersive and One-on-One Performance" [*'Immersive'* ve Bire Bir Performansta Narsistik Seyirci] başlıklı makalesinde ise, bu biçimde seyircinin icra ile sadece "varsayılan bir yakınlık" elde edilebildiği iddia edilmiş ve seyircilerin deneyim kazanmak uğruna koşullandırıldığı bir rekabet halinin varlığı vurgulanmıştır.[403]

---

[399] Özlem Gezgin, Çağrı Imamoğlu. "Audience Behavior in Immersive Theatre: An Environment-Behavior Studies Analysis of Punchdrunk's Sleep No More." **Studies in Theatre and Performance**, (2023),s.8.
[400] Biggin, **Immersive Theatre and Audience Experience***,* s.87.
[401] **A.e.,** s.199.
[402] **A.e**.
[403] Keren Zaiontz ,"Narcissistic Spectatorship in Immersive and One-on-One Performance." **Theatre Journal** 66, no. 3 (2014), s.410.

Zaiontz'a göre, seyirciliğin salt bireysel bir deneyim olarak kurgulandığı bu yapıdaki deneyimler arası eşitsizlik, gösterimi tüketilebilir bir nesneye indirgemekte ve seyiciyi "neoliberalleştiren" bir özellik sergilemektedir.[404] Tüm bu nedenlerle Zaiontz, *immersive* tiyatro formundaki bu stratejik biçimselliği "narsistik seyircilik" biçminde adlandırır; çünkü burada gerçekleşen şey "birbirine eşdeğer olmayan deneyimleri, farklı sanatsal karşılaşma anlarının kanıtı olarak değerlendiren bir alımlama biçimi"dir.[405]

'Immersive' Tiyatro, İngiltere'den Amerika ve Avrupa'ya taşarak oldukça geniş bir yayılım göstermiş ve etkisi geniş bir coğrafi alana yayılmıştır. İngiltere'de Punchdrunk topluluğuna ek olarak Blast Theory, Immersive LDN, Colab Theatre, Rhum + Clay, Rift ve Secret Cinema, Amerika'da Third Rail Projects, En Garde Arts ve Woodshed Collective, Hollanda'da Amaze ve Frascati Theatre, Danimarka'da SIGNA, Avusturya'da Nesterval ve Almanya'da The Agency gibi topluluklar, bunlar arasında sayılabilir. Bu gösterimler büyük oranda Punchdrunk'ın öne çıkardığı türsel çerçevenin devamı niteliğindedir ve teatral etkileşimi, sanal gerçeklik teknolojisiyle gelişen duyumsallık ve interaktiflik opsiyonları doğrultusunda yeniden düzenleyen bir yapım ve üretim alanı teşkil ederler. Bu yapımlarda alımlamanın sanal ve interaktif biçimselliği, tiyatronun teatralliği üzerinden elde edilmeye ve etkileşim yolu ile kuvvetlendirilmeye çalışılır.

Marvin Carlson "Immersive Theatre and the Reception Process" [*'Immersive'* Tiyatro ve Alımlama Süreci] başlıklı makalesinde, bazı eleştirmenler tarafından Ranciere'e atıfla seyircinin özgürleştirilmesi ve bazıları tarafından ise, Artaud'a atıfla seyircinin teatral eylemin içine çekilmesi biçiminde tanımlanan *immersive* tiyatro modelinin, kuralları yapımcılar tarafından önceden belirlenmiş bir illüzyondan ibaret olduğunu öne sürmüştür.[406] Bu biçim başlangıçta '*site-specific theatre*' [mekâna özgü tiyatro] olarak nitelendirilmiş, ancak *'immersive'* terimi zamanla seyirciyi bir biçimde

[404] **A.e.,** s.413.
[405] **A.e.,** s.410.
[406] Marvin Carlson, "Immersive Theatre and the Reception Process", **Forum Modernes Theater**, 27 (1-2), Tübingen: Narr Verlag, 2012, s.17.

içeren hemen her türlü teatral biçimi kapsayabilir hale gelmiştir.[407] Carlson'a göre, bu biçimsellikteki tiyatroda gerek seyircinin anonimliği gerekse diğer seyircilerle temas kurmanın yasak oluşu, seyircinin özgürlüğünü bir tiyatrodakinden daha fazla kısıtlamakta ve icra – seyirci etkileşimini farklı bir yönde şekillendirmektedir.[408] Carlson sözünü ettiği yönelimi şöyle açıklar:

> "Bu yapımlardaki hayali dünyanın mekânsallığı, yapısı, kuralları ve arka planı yaratıcıların ürünü olarak kalır. Seyirciler, katılım ve bilgi dağarcığı bazında her zaman belirli ölçüde kısıtlandırılmış olan bu dünyaya misafir olarak girerler. Bu biçime en yakın model Ranciere ya da Artaud'un yaklaşımındaki gibi gerçek hayat değil; daha ziyade, kişinin ancak oyun tarafından belirlenen parametreler dahilindeki hareketi ile seçimlerinde özgür olabildiği sanal video oyunlarıdır. (…) İzleyici bir anlamda özgürleşmiştir, ancak bu sadece sanal bir özgürleşme olarak tanımlanabilir."[409]

Carlson'ın bu savından yola çıkılarak, *'immersive'* tiyatronun tam da daha önce sözü edilen *play* [rol yapma anlamsallığındaki oyun oynama biçimi] ile *game* [eylemsel anlamdaki oyun oynama biçimi] unsurları arasında yer alan kavramsal ayrımda konumlandığı düşünülebilir. Burada seyirciye verilen hareket opsiyonu oyunun emredici kurallarıyla sınırlıdır; temsile kendini kaptırma becerisi ise, seyircinin kendi başına edinmesi gereken bir deneyimdir. Nihai hedef, mümkün olduğunca çok sayıda mekân ve eylemi gözlemleyerek bir hikayenin parçalarını toplamaktır ve bütün bunlar, seyirciyi kendisini temsildeki hayali bir oyuncu [ghost] olarak duyumsamaya yöneltmektedir.

Bu noktada, Huizinga'nın oyunu "özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştiren, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyet" biçiminde tanımlayışını hatırlamak gerekebilir.[410] *'Immersive'* tiyatro biçimi, seyircisinden bizatihi bir amacı ve baştan belirlenmiş kuralları bulunan bir yapı içinde hareket etmesini ve bu sayede,

---

[407] **A.e.**
[408] **A.e., s.**20.
[409] A.e., 24.
[410] Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2006, s.50.

alışılmış hayattan başka türlü bir kavrayış ve duyumsama deneyimi yaşamasını talep etmektedir. Böylelikle *'immersive'* tiyatronun teatralliği; etkileşim sistemini yanılsama ile gerçeklik arasındaki gerilimden değil, alımlanan gerçekliğin seyircideki karşılığından türetmekte ve bunu da seyircinin deneyim alanını *oyunsallaştırırarak* gerçekleştirmektedir. Dolayısı ile, Carlson'ın bu biçimleri sanal video oyunlarına benzetmesinin nedeni salt sanal olmalarıyla değil, aynı zamanda oyunsal olmalarıyla ilişkilendirilebilir ve interaktiflik unsurunun *'immersive'* tiyatro biçimindeki hakim konumu, oyunsallığın teatral etkileşime etkisi üzerinden değerlendirmeye alınabilir.

Matthew Reason "Participatory Audiencing and the Committed Return" [Katılımcı Seyircilik ve Taahhütlü Getiri] başlıklı çalışmasında, *'immersive'* tiyatronun seyirciden talep ettiği eylemliliği "benliğini (icraya) taahhüt etmek" biçiminde açıklamıştır.[411] Buna göre *'immersive'* tiyatro, seyircisinden kendi bizatihi varlığını temsile vakfetmesini istemekte ve deneyimi, buna ilişkin bir taahhüdün varlığına koşullamaktadır. Kendi deneyiminden yola çıkarak Reason; temsile katılma, kendini kaptırma, kendini adama ve nihayetinde bundan keyif alma noktasına ulaşsa da; gösterim bittikten sonra bir şeylerin eksikliğini yaşadığını ifade eder. Sözünü ettiği eksikliği, "kişinin bir deneyim edinmesi yerine deneyimin kişiyi edinmesi"[412] biçiminde tarifler ve buna bağlı olarak, *'immersive'* tiyatroda "icranın seyirciye ne yaptığının değil, seyircilerin icrayla ne yaptığının" düşünülmesi gerektiğini savunur.[413] Bu noktada, genel olarak salt seyirciye yaptığı etki bazında tartışmaya açılan *'immersive'* tiyatronun değerlendirmesinin, seyircinin bu biçim üzerindeki etkisini de hesaba katmak durumunda olduğu düşünülebilir.

Reason'ın önerdiği çift yönlü okuma hem Carlson'ın konuya ilişkin görüşleri üzerinden gündeme getirilen oyunsallığın açıklanmasında, hem de sözü edilen açıklığın Huizinga'nın oyun tanımıyla ilişkilendirilmesinde kullanılabilir. *'Immersive'* tiyatro olarak genellenen teatral biçimin gerektirdiği seyir rejimine oyunsal bir

[411] Matthew Reason, "Participatory Audiencing and the Committed Return", **Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!** ed.Doris Kolesch, Theresa Schütz, Sophie Nikoleit, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s.89.
[412] **A.e.**
[413] **A.e.,** s.100.

motivasyonla dahil olmayan (yahut olamayan) seyircinin, gösterinin anlamlı bir parçası olup olamadığını kavrayamaması ve/veya çeşitli şekillerde deneyimin dışında kalması mümkün görünmektedir. Bu noktada *oyunsulaşan* seyir, deneyimin türünü değiştirmiş ve seyir edimini, seyircinin tercihinden bağımsız olarak başkalaştırmıştır. Bu açıdan bakıldığında, çeşitli dijital platformlarda hedeflenen etkiye ulaşamadığını bildiren *'immersive'* tiyatro seyircilerinin serzenişleri de anlaşılır hale getirilebilir; çünkü nihayetinde, 'seyirci' kimliği ile katılım gösterilen temsil, burada uyulması gereken sabit kuralları ve edinilmesi icap eden bir deneyimselliği bulunan oyunsal bir etkinliğe dönüştürülmüştür.

Tüm bu nedenlerle, *'immersive'* tiyatro biçimindeki teatralliğin, eyleyen ve seyreyleyen arasında gerçekleşen bir etkileşim yerine, eyleyen ve eylemle oyunsal bir ilişki kuran arasındaki bir etkileşim olarak belirginleştiği iddia edilebilir. Bu noktada, icranın teatralliği de farklı bir kapsamda tartışılmaya ihtiyaç duyabilir; çünkü burada izlendiğini bilen edimsellik salt alımlayıcıyla değil, alımlayıcının da içinde yer aldığı bir eylem dizgesiyle iletişime geçmektedir. Etkileşim her ne kadar *canlı* bir biraradalık sunsa da, canlılığın getirdiği zihinsel ve eleştirel biraradalık bu yapıda stratejik olarak devre dışı bırakılmaktadır.

'Immersive' tiyatronun biçimselliği, enstalasyon sanatıyla da kapsamlı bir biçimde ilişkilenmektedir. En genel anlamıyla enstalasyon, herhangi bir sanat alanında üretilen eserin bir mekân yahut alana *yerleştirilmesini* ifade eder. Varlığı özellikle 70'li yıllardan itibaren benimsenen enstalasyon sanatı, yapıtın uzamdaki konumuyla oynayarak hem eserin bizatihi anlamsallığını hem de bunun alımlayıcıdaki karşılığını dönüştüren bir sanat pratiği biçiminde ortaya çıkmış ve sanat eseri ile alımlayıcısı arasındaki etkileşimi katılım yoluyla geliştiren bir yapı olarak öznelleşmiştir. Enstalasyon sanatı ile teatrallik arasındaki bağıntı, Juliane Rebentisch'in **Aesthetics of Installation Art** [Enstalasyon Sanatının Estetiği] başlıklı çalışmasında Michael Fried'ın konuya ilişkin görüşleri üzerinden tartışmaya açılmıştır. Rebentisch, Fried tarafından "alımlayıcıyı kendisine yabancılaştırdığı" ima edilen teatralliğin "bir estetik

özdüşünüm hali" olarak da okunabileceğini öne sürmüş[414] ve bu yaklaşımdan yola çıkarak, Fried'ın tanımladığı anlamda teatral olmayan hiçbir sanatsal biçimin bulunmadığını iddia etmiştir.[415] Rebentisch'e göre, enstalasyon ile tiyatronun estetiği, uzamsallığın seyirci tarafından alımlanışı bazında benzeşebilmektedir. Rebentisch, sözünü ettiği benzerliği şu şekilde açıklar:

> "Enstalasyonun uzamsallık mantığını tiyatronun geçici zamansallık mantığına yaklaşıyor gibi görünen şey, enstalasyon izleyicisinin bağımsız uzamsal durumlardan art arda geçmesi gerektiği gerçeğidir. Enstalasyonun münferit unsurları, anlamsallıklarını mekândaki düzenlenişleri sayesinde kazanır; ancak anlam, artık sadece bu unsurların sanat eserinin bütünselliği içindeki konumlanışına değil, izleyicinin hareket yörüngesi boyunca konumlanışına göre -diğer bir deyişle, izleyicinin öncesinde gördükleri ve sonrasında görecekleriyle ilişkili olan zamansallığına göre- farklılaşmaktadır."[416]

Buna göre hem enstalasyonun alımlayıcısı hem de tiyatronun seyircisi, uzam ile biçem arasındaki bir teatral etkileşimin muhatabıdır. Sözü edilen etkileşim zamansallığın duyumsanışı bazında ortaklaşırken, estetiğin alımlanışı bazında ayrışır. Tiyatro seyircisi gösterimin zamansallığını *bakış* üzerinden deneyimlemekteyken, enstalasyonun alımlayıcısı zamanı uzamdaki hareket yoluyla deneyimlemektedir. Ancak her iki deneyimde de temsil niteliğine sahip mekânsallıkta cereyan eden bir icranın varlığı ve bu varlıktan türeyen bir deneyimsellik mevcuttur.

Buradan yola çıkılarak, *'immersive'* enstalasyonlar da alımlayıcıyı gündelik hayattan başka türlü bir mekânsallığa daldırmak/batırmak yoluyla oluşturulan sanat eserleri biçiminde ele alınabilir. Buradaki mekânsallığın organizasyonu fiziksel yahut sanal bir çevresellik üzerinden yaratılabilir; ancak her halükarda mekânsallık, yapıtın teatral niteliğini belirleyen temel estetik unsur olarak belirginleşmektedir. Bu noktada enstalasyonun alımlanma süreci, izleyicinin uzamdaki -sanal ya da fiziksel- eylemliliği ve bu eylemliliğin bir sonucu olarak ortaya çıkan duygu-durumsal yahut zihinsel faaliyetin bir toplamı olarak görülebilir. Dolayısı ile *'immersive'* enstalasyonların, içinde teatral deneyim barındıran birer sanat biçimi olduğu iddia edilebilir.

---

[414] Juliane Rebentisch, **Aesthetics of Installation Art**, İng.çev. Daniel Hendrickson ve Geritt Jackson, ed. Leah Whitman-Salkin, Sternberg Press, London, 2012, s.66.
[415] **A.e**., s.72.
[416] **A.e**., s.160.

Mona el Gammal'ın *Rhizomat* adlı çalışması, sözü edilen enstalasyon deneyimine örnek olarak gösterilebilir. 2016 yılında Berlin'de sergilenen yapımda, izleyicinin 50 dakika boyunca deneyimleyebildiği bir anlatı alanı oluşturulmuştur. Seyircilerin bu deneyime toplu olarak katılmasına izin verilmemiş ve enstalasyon, her seferinde sadece bir ziyaretçi tarafından deneyimlenebilmiştir. Bu anlatıda izleyici, distopik bir gelecekte faaliyet gösteren IFM adlı hayali bir küresel şirketin baskıcı ve denetleyici yönetim sistemine karşı örgütlenen 'Rhizomat' topluluğunun bir parçası olarak konumlandırılır. Enstalasyon için hazırlanan mekân bir yeraltı otoparkıdır ve alımlayıcı, sözü edilen hikayeyi bu yeraltı otoparkının çeşitli mekânlarıyla etkileşime girerek deneyimler. Bu noktada, uzak bir gelecekte yaşanan bir direniş hareketinin neye benzeyebileceği de uzamsallığın bir parçası haline gelir; örneğin bilgisayar korsanlarının kullandığı farz edilen oda çeşitli araçlarla doludur ve mekânın farklı kısımlarında laboratuvarlar yer almaktadır. Yarısı dolu kahve bardakları, ısırılmış bir elma, etrafa dağılmış nesneler ve üzerinde kısa notlar bulunan yazılar gibi birçok detay sayesinde mekân, insanlar tarafından az evvel terkedilmiş bir yer izlenimi bırakır. Alımlayıcı bir yandan bu nesneleri keşfederken, diğer yandan da hikayenin parçalarını birleştirmeye çalışır. Bu sırada izleyicinin eylemleri operatörler tarafından izlenmekte ve gerektiğinde ışık yahut ses kullanımıyla yönlendirme sağlanmaktadır. Mona el Gammal bu çalışmasına ilişkin verdiği bir röportajda, yapımda seyirciyi bir oyuna davet etmekten ziyade bir kitaba daldırmayı amaçladığını belirtmiş ve bir oyun oynamak ile bir hikayeye dalmak arasındaki farklılığı; oyunda tamamlanması gereken görevlerin zorunlu varlığı üzerinden açıklamıştır.[417]

Sanatçının bu çalışması, daha sonra sanal gerçeklikte seyredilmek ve VR gözlükleriyle deneyimlenmek üzere modellenerek, çeşitli platformlarda sergilenmeye devam etmiştir. Benzer şekilde, Punchdrunk topluluğu tarafından üretilen *Sleep No More* [Artık Uyku Yok] adlı yapım da sonradan bir bilgisayar oyunu olarak modellenmiştir.[418] Bu noktada, *'immersive'* sanatsal biçimlerin genel olarak dijital

[417] Mona el Gammal, "When the Space is the Protagonist: Interview with Mona el Gammal", Haz. Agnes Bakk, (çevrimiçi), Erişim tarihi: 15.05.2024, https://thetheatretimes.com/when-the-space-is-the-protagonist/
[418] Biggin, **Immersive Theatre and Audience Experience**, s.160.

yöntemlerle çoğaltılmaya müsait bir yapıda kurgulandığı ya da bu yapıda kurgulanmaya uygun olduğu iddia edilebilir. Burada teknolojiyle sanatsal yaratım arasındaki ilişkisellik, birbirinden beslenebilme potansiyeline sahiptir ve aynı icranın, farklı formel yapılar içerisinde alımlayıcıya sunulmasını sağlayabilmektedir. Bu durum, tek bir hikayenin çoklu sanatsal yapılar içinde alımlanmasını yahut deneyimlenmesini mümkün kılmakta ve güncel sanatı, multidisipliner çalışma biçimlerini keşfetmeye yöneltmektedir.

Barbara Gronau, "Unexpected Encounter: On Installation Art as Immersive Space" [Beklenmedik Karşılaşma: *'Immersive'* Alan Olarak Enstalasyon Sanatı Hakkında] başlıklı çalışmasında *'immersive'* teatral biçim ile enstalasyon sanatları arasındaki bağıntıyı, tam da sözü edilen türden bir multidisipliner yaklaşım ekseninde ele almıştır. Sarmalanma/kuşatılma etkisini Panorama resim tekniğinin biçimselliğinden yola çıkarak açıklayan Gronau'ya göre, panoramik görüş üzerinden elde edilen biçimsellik "görünmeyeni görünür kılan bir teatral sahneleme"dir.[419] Bu bağlamda Gronau, mekânsallık tarafından sarmalanan seyir biçiminin bizatihi kendisini *teatral* addeder ve *'immersive'* tiyatro yapımlarını bu kapsamda incelemeye alır. Tiyatroda post-dramatik deneyselliğin gelişimi ve enstalasyon sanatının giderek daha yerleşik hale gelmesiyle beraber oluşan *'immersive'* teatral biçimleri, tümel bir şekilde **tiyatro enstalasyonları** olarak adlandırır ve sözünü ettiği biçimselliğe ilişkin şunları belirtir:

> "Tiyatro enstalasyonları, mimariyi, medyayı, malzemeleri, sesleri, nesneleri ve özneleri; içinde hareket eden seyirciler tarafından anlamlandırılması gereken bir mekânsallık içerisinde sahneleyen tüm performanslardır. Bu mekânlar geleneksel olarak farklı sanat biçemlerine atfedilen medya, materyaller ve formları bir araya getirir ve melez mahsuller icra eder. Seyirci; objeler, oturma birimleri, video ekranları, hoparlörler, dekorlar ve sahneleme araçları yahut mimari elemanlardan oluşan enstalasyon benzeri ya da skenografik açıdan dönüştürülmüş mekânların içinde hareket eder ve bu mekânlarda dolandıkça, oyun oynayan veya dans eden, hikaye anlatan ya da sessizce orada bulunurken onu kendi eylemleriyle ilişkilendiren icracılarla karşılaşır.(…) Seyirci ister sahneden sahneye geçsin isterse serbestçe hareket etsin; icra seyircinin

[419] Barbara Gronau, "Unexpected Encounter: On Installation Art as Immersive Space", **Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!** ed.Doris Kolesch, Theresa Schütz, Sophie Nikoleit, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s.22.

> mekândaki hareketiyle ortaya çıkar ve mimariyle, çevreyle ve içindeki icracılarla doğrudan bağıntılanır."[420]

Gronau'nun bu yaklaşımında, seyri kuşatan teatral biçim hem mekânsallık hem de interaktiflik bazında bir bağlama oturtulmakta ve *'immersive'* etkinin teatral edimle olan bağıntısı açıklığa kavuşturulmaktadır. Böylelikle, seyirciyi daldırma/batırma efektini canlı teatral eylemlilik üzerinden yaratımına temellendiren tüm sanat formları hem birbiriyle ilişkisi hem de geleneksel teatral biçimlerden ayrıştığı unsurlar bazında kavranabilmekte ve *tiyatro enstalasyonları*, bu çağa özgü bir gösterim formu olarak benimsenebilmektedir.

Gronau'nun bu tanımı, *'immersive'* teatral biçimlerle sanal gerçeklik teknolojileri arasındaki bağıntının çözümlenmesinde de kullanılabilir. Tiyatro enstalasyonlarının gerek mekânsallığı gerekse interaktifliği çeşitli biçimlerde kullanarak üretmeyi denediği sürüklenme etkisi, seyircinin mekân içindeki hareketini baz almakta ve böylelikle; tiyatroda icra ile seyircisi arasında bulunan *mesafe*'yi ortadan kaldıran bir özellik sergilemektedir. Her ne kadar Punchdrunk'ın yapımlarında seyirciye verilen maskeler bir mesafenin varlığını ima ediyor olsa da; sözü edilen mesafe icra ile seyirci arasındaki ilişkiyi değil, icracı ile seyirci arasındaki ilişkiyi düzenlemektedir. Burada seyirci icracıdan ayrıştırılmıştır, ancak icranın içindedir. İcraya bir sanal gerçeklik gözlüğü giyerek erişilmesi durumunda ise, icranın bizatihi kendisi ile seyircisi arasındaki mesafenin yok edilmesi mümkün değildir; çünkü *bakış* icraya ne denli dahil yahut müdahil edilirse edilsin, icra ile alımlayıcısı farklı fiziksel gerçeklikler içinde yer almaktadır. Bu noktada sanal gerçekliğin teatralliği, izlendiğini bilen edimselliğin alımlayıcısı ile doğrudan etkileşime girebileceği, ancak bunu yaparken eyleyen-seyreyleyen ayrımını yitirmek durumunda kalmayacağı bir yapıda geliştirilebilir. Elde edilen biçim, -kendi biçimselliğini oyunsallığa evriltmediği müddetçe- içinde emredici kurallar barındırmak zorunda değildir.

[420] **A.e.,** s.25.

Gabriella Giannachi nezdinde alımlamanın bu kapsamı da daha önce sözü edilen paradoksal yaratım alanına dahil olup; aynı zamanda onun özgün niteliğini belirleyen unsurlardan birisidir. Giannachi bu görüşünü şöyle dile getirir:

> "Sanal gerçekliğe 'daldırılan' alımlayıcıya gerçeğin bir kopyası yahut taklidi değil, kendi ontolojik statüsüne sahip bir şey sunulur. Bu sanal dünya gerçeğin temsili olmadığından onun bir parçası olmak zorundadır; ancak yine de sanallık gerçeklikle eşanlamlı değildir. Sanallık gerçekliğin bir parçası olsa da onunla örtüşmez; ne sahte ne de gerçekdışıdır, dolayısı ile hem gerçeğin içinde olmalı hem de gerçek olmamalıdır. Sanal gerçekliğin düzensiz ontolojik statüsünü açıklayan bu paradoks, 'gerçeklik', 'realizm' ve hatta 'hakikat' kavramlarını hem kullanan hem de altüst eden bir sanat formunun yaratılmasına olanak tanır."[421]

Burada Giannachi, sanal gerçekliğin paradoksal yapısını yaratıcı bir tetikleyici olarak ele almakta ve farklı sanat formlarının gelişimine yol açacak özgün bir nitelik olarak benimsemektedir. Buna göre sanal gerçeklik, hakikat ile yanılsama arasındaki gerilimin ölçülendirilmesinde bir araç olarak kullanılabilir ve teatral icrayı bu yolla ortaya çıkarabilir. Giannachi'nin potansiyeline işaret ettiği yeni sanat formlarının teatralliği, çalışmanın bir sonraki bölümünde kapsamlı bir örneklem üzerinden araştırılmış ve hem tiyatronun teatralliğiyle ilişkisi hem de teatral biçimin duyumsal ve interaktif katmanları bazında sorgulanmıştır.

i

[421] Giannachi,**Virtual Theatres: An ıntroduction**, s.131.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
SANAL GERÇEKLİĞİN BİÇİMSEL ANALİZİ

Bu bölümde sunulan analiz çalışması, bir önceki bölümde irdelenmiş olan kavram, yönelim ve biçimselliklerin sahne ve gösteri sanatları pratiğindeki güncel karşılığına odaklanmaktadır. Analize konu edilen örneklem, Berlin Freie Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü'nde yürütülmüş olan "Teatrallik, Medyatizasyon ve Bir Seyir Konumu Olarak VR" başlıklı araştırma sonucunda elde edilmiştir. Nisan 2023 ile Nisan 2024 arasındaki bir senelik zaman dilimini kapsayan bu çalışma, Prof. Dr. Doris Kolesch'in yürütücülüğünde gerçekleştirilmiş ve TÜBİTAK 2214 A – Yurtdışı Doktora Sırası Araştırma Bursu tarafından desteklenmiştir. Araştırmanın temel amacı, sanal gerçeklik teknolojilerinin bir teatral araç olarak hangi biçimlerde kullanılabileceğini bulgulamak ve bu hususta öncelenmesi gereken temel teatral unsurları açığa çıkarmaktır.

Araştırma sürecinde, sanal gerçeklik teknolojilerinin sahne ve gösteri sanatları pratiğiyle birbirinden oldukça farklı biçimlerde ilişkilendiği gözlemlenmiştir. Örneğin Almanya'nın Augsburg kentindeki şehir tiyatrolarının, bu teknolojinin sahne sanatlarındaki kullanımı üzerine ayrı bir departman açmış olduğu görülmüştür. Bu departmanda üretilen tüm yapımlar, Almanya geneline posta yolu ile iletilebilmektedir. Sipariş verilen yapım kişiye VR gözlüğüyle birlikte ulaştırılmakta ve seyircinin yapımı deneyimlemesinin ardından, aynı şekilde Augsburg kentine geri gönderilmektedir. 2023'te Almanya'nın Frankfurt kentinde düzenlenen Theater der Welt [Dünya Tiyatro Festivali]'nde yer alan çalışmalar, sanal gerçeklik teknolojisinin birbirinden son derece farklı kullanımlarına sahne olmuş ve performans ile hikaye anlatımının, bu teknoloji üzerinden geliştirilebilen yeni yollarını örneklendirmiştir. Her yıl Berlin'de düzenlenen Berlin Art Week [Berlin Sanat Haftası] etkinlikleri ise, sanal gerçeklik teknolojilerinin interaktif etkileşim bazındaki gelişimini görünür hale getirmiş ve araştırma örneklemini çeşitlendirmiştir. Sözü edilen Berlin Sanat Haftası etkinliklerinde, sanal gerçeklik teknolojilerini temel alan ayrı bir ödül kategorisi mevcuttur ve bu yolla, söz konusu teknolojinin deneysel kullanımlarına alan

sağlanmaktadır. Tüm bunlara ek olarak, araştırma süresince Berlin kentinde sanal gerçeklik teknolojilerini kullanan ve geliştiren çeşitli yapımlar mevcuttur. Bu yapımların her biri, özgün birer teatral biçim önermesi olarak öne çıkmaktadır.

Bu biçimlerden bazıları salt sanal bir anlatıma yönelik olarak hazırlanırken, bazıları ise canlı aksiyon ile sanal aksiyonu bir araya getiren bir yöntem izlemiştir. VR ve AR teknolojilerinin bir arada kullanılmasıyla geliştirilen teatral biçimler de mevcuttur. Bu yapımlarda sanal gerçeklik ile fiziki/somut gerçeklik üst üste bindirilmekte ve anlatının görsel-işitsel düzlemi, ayrıştırılarak bütünleştirilmektedir. Sanal gerçeklik gözlüğünün seyircilere takılmasını gerektiren yapımlara ek olarak, bu gözlüğün icracı tarafından kullanıldığı yapımlara da rastlanmıştır. Bu gösterimlerde, icracı ile seyircinin başka gerçeklikler içindeyken aynı zaman ve mekân ortaklığını sürdürebildiği görülmüştür. Örneklemde, seyircinin anlatılan hikayenin bir karakteri olarak yorumlandığı yapımlar da mevcuttur. Bu temsillerde sanal gerçeklik tekniği, icracının fiziksel yolla görülemeyecek ya da hissedilemeyecek olan iç dünyasını seyirci adına detaylandırma işlevine sahiptir. Tüm bu nedenlerle, sanal gerçeklik teknolojilerinin sahne ve gösteri sanatları alanındaki yaratım alanını hem duyumsal hem de interaktif etkileşim katmanlarıyla öne çıkan ve teatral edimin niteliğini, bu yolla dönüştüren bir alan olarak genellemek mümkündür.

4.1. Analiz Kapsamı

Araştırma iki aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada, sanal gerçeklik teknolojilerini üretimlerine dahil eden tiyatro toplulukları ve bağımsız sanatçıların çalışmaları izlenmiş/deneyimlenmiş ve bunlardan bir örneklem yaratılmıştır. Toplamda otuz dört farklı yapımdan yola çıkarılarak elde edilen örneklem salt tiyatro gösterimlerini değil; aynı zamanda performans, film ve *'immersive'* enstalasyonları da kapsamaktadır. İncelenen yapımlar temsillerin teatral niteliği bazında araştırılmış ve yapımlardaki ortaklaşan teatral özellikler üzerinden bir envanter çıkarılmıştır.

Araştırmanın ikinci aşaması, oluşturulan envanterin biçimsel analizine ve sanal gerçekliğin teatralliğine ilişkin temel teatral unsurların tespit edilmesine ayrılmıştır. Sözü edilen biçimsel analiz, teatral etkileşimin çok yönlü bir perspektiften ele alınmasını ve gösterimlerin salt metinsel, dramaturjik ya da uzamsal nitelikleri üzerinden değil, aynı zamanda seyirci yahut alımlayıcıyla geliştirilen ilişkisellik üzerinden ele alınıp değerlendirilmiştir. Analiz yöntemi, Prof. Dr. Doris Kolesch'in konuya ilişkin yaklaşımı ve metodolojisinden yola çıkılarak oluşturulmuştur.

Doris Kolesch ve Matthias Warstat, "Affective Dynamics in the Theatre: Towards a Relational and Poly-perspectival Performance Analysis" [Tiyatroda Etkisel Dinamikler: İlişkisel ve Çoklu Perspektifli Bir Performans Analizine Doğru] başlıklı çalışmasında, performans analizinin gerçekleştirilmesinde kullanılan iki temel değişkenden söz eder. Bunlardan birincisi "semiyotik", ikincisi ise "fenomenolojik" değişkenlerdir.[422] Burada semiyotik değişkenler icradaki anlam üretiminin nasıl yaratıldığını, fenomenolojik değişkenler ise bu anlamın alımlayıcıya nasıl aksettiğini ifade etmektedir. Dolayısı ile semiyotik incelemede icranın göstergeleri (metin, ses, söz, ışık, dekor, müzik, ritm, v.b.) analize temel teşkil ederken, fenomenolojik inceleme bu göstergelerin seyir deneyimi üzerindeki etkisine odaklanmaktadır. Kolesch ve Warstat, sözü edilen analiz biçimlerinin zamanla birbirine karıştığını belirtmiş ve bu durumu, globalleşme sonucu gelişen kültürlerarasılık ile bağıntılandırmıştır.[423] Bu noktada Kolesch ve Warstat'a göre, performansın halen gelişmekte olan *'immersive'* biçimleri ayrı değerlendirme kriterlerine ve çok yönlü bir bakış açısına gereksinim duymaktadır; çünkü örneğin, bu teatral biçimdeki deneyim unsurunun biricikliği analisti ihtiyaç duyduğu mesafeli yaklaşımdan mahrum bırakırken, katılım olgusunun çok çeşitliliği ise, üzerinde uzlaşılabilecek bir analiz yönteminin geliştirilmesini zorlaştırmaktadır.[424]

---

[422] Doris Kolesch ve Matthias Warstat, "Affective Dynamics in the Theatre: Towards a Relational and Poly-perspectival Performance Analysis", **Analyzing Affective Societies: Methods and Methodologies**, ed.Antje Kahl, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s.214.
[423] **A.e**., s.215.
[424] **A.e.,** s.216.

Bu doğrultuda Kolesch ve Warstat, performans analizinin "tesiri (etkisel) ilişkisellik" [affective relationality] adını verdikleri bir yaklaşım ekseninde değerlendirilmeye alınmasını önermiştir.[425] Sözü edilen etkisel ilişkisellik salt alımlayıcı yahut icracının deneyiminden çıkarılabilecek bir incelemenin değil, "algılanan özne ve nesnenin karşılıklı dinamikleri"nden türetilebilecek bir analizin ifadesidir.[426] Bu yaklaşımda *tesir* olgusu; herhangi bir bireysel duygu, hissiyat ya da ruh halinin aksine, "bireylerarası bir olay" niteliği üzerinden ele alınmakta ve tiyatroda "farklı aktörler, objeler, metinler ve mekânları birbirleriyle çeşitli şekillerde ilişkilendiren bir süreç dinamiğinin ifadesi" olarak anlaşılmaktadır.[427] Kolesch ve Warstat'a göre bu kapsamdaki bir tesir-teorisi perspektifi, "performans etkinliğinin temel ilişkiselliğini analiz için bir çıkış noktası" haline getirmek ve sözü edilen ilişkiselliği, multidisipliner bir yaklaşım içerisinde incelemek durumundadır.[428] Kolesch ve Warstat'ın sözü edilen yaklaşımından yola çıkılarak, bu araştırmada analizi gerçekleştirilen yapımlar sahip oldukları tesiri ilişkisellik niteliği üzerinden incelemeye alınmıştır.

Araştırmanın sonuçları ise, bu yapımlardaki teatral biçim ile tiyatronun teatralliği arasındaki benzerlik ve ayrımların tespit edilmesi üzerinden çıkarsanmıştır. Bu doğrultuda öncelikle, tiyatronun tesiri ilişkiselliğiyle sanal teatral biçimlerin etkileşim kapsamı birbiriyle kıyaslanmıştır. Ardından, sanal gerçekliğin teatralliğine özgü olabilecek ögeler sözü edilen karşılaştırma üzerinden genellenmiş ve gösterim formunun ayırıcı teatral nitelikleri, bu verilere dayanarak tespit edilmiştir. Araştırma, Prof. Dr. Doris Kolesch'in yönlendirmesi ile nihai halini almış ve bir rapor olarak TÜBİTAK'a sunulmuştur. Bu raporda, hem sanal gerçeklik teknolojilerinin bir teatral araç olarak hangi biçimlerde kullanılabileceği sorusu yanıtlanmış hem de olası yeni teatral biçimlere ilişkin tür tespiti gerçekleştirilmiştir. Böylelikle, sanal gerçekliğin teatralliği tiyatronun teatralliği üzerinden tanımlanmış ve sanal gerçeklikteki teatral

[425] **A.e**., s.217.
[426] **A.e.**
[427] **A.e**., s.227.
[428] **A.e**., s.228.

biçimin, sahne ve gösteri sanatları alanında yer almayı hak eden bir yapım ve üretim modeli olarak tartışmaya açılması sağlanmıştır.

4.2. Analiz Örneklemi

Araştırma süresince izlenen ve deneyimlenen sanal gerçeklik yapımları, öne çıkan tesiri ilişkisellik nitelikleri üzerinden irdelenmiş ve türe özgü nitelikleri bazında ayrıştırılmıştır. Bu doğrultuda öncelikle, sanal gerçeklik teknolojilerinin tiyatro, performans ve sinema türündeki yerleşik teatral biçimlere nasıl eklemlendiği irdelenmiştir. Sanal gerçekliğin icranın canlılığı ile ilişkisi, incelenen örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. Bu inceleme, "Tiyatro / Performans / Film" başlığı altında gerçekleştirilmiştir. İkinci olarak, sanal gerçekliğin seyirci veya alımlayıcı ile etkileşiminde interaktifliği öne çıkaran yapımlar bir araya getirilmiştir. Bu yapımlar yarattıkları interaktivitenin niteliğine göre ayrıştırılmış ve teatral özellikleri, etkisel ilişkisellik kapasiteleri üzerinden araştırılmıştır. Bu inceleme, "İnteraktif Teatral Biçim" başlığı altında gerçekleştirilmiştir. Ve üçüncü başlık olan "Duyumsal Teatral Biçim" de ise, seyirci üzerinde özgün bir sürükleyici etki sağlayan ve bunu, sanal gerçeklik teknolojisine has bir teatral önerme biçiminde ortaya çıkaran temsiller gruplandırılmıştır. Böylelikle, sanal gerçekliğin özgün teatral potansiyelinin anlaşılması ve bu mecranın bir teatral araç olarak nasıl kullanılabileceğine yönelik bir yaklaşım geliştirilmesi amaçlanmıştır.

4.2.1. Tiyatro / Performans / Film

Sanal gerçeklik deneyimi, bu deneyime özel olarak hazırlanan ayrı bir gözlük yahut başlığın giyilmesi üzerinden elde edilmektedir. İzlenmiş ve deneyimlenmiş olan yapımların büyük bir çoğunluğunda, sözü edilen gözlük seyirciler tarafından takılmış ve *'immersive'* etki, giyilebilir teknolojinin bu desteği ile şekillendirilmiştir. Ancak, VR teknolojisini seyirci yerine icracının yaratım alanına dahil eden çalışmalar da mevcuttur.

Prömiyerini Eylül 2023'te Berlin'de gerçekleştirmiş olan *Requiem for the Real* [Hakikat İçin Ağıt] adlı tiyatro oyunu, sözü edilen yönelime örnek teşkil eder. Bu oyunda icranın teatralliği, seyirciye değil oyuncuya giydirilen bir VR gözlük üzerinden kurgulanmıştır. Rabea Kiel ve Matthias Meppelink tarafından tasarlanıp yönetilen ve Susanne Abelein tarafından icra edilen bu yapım, tek kişilik bir anlatı performansıdır. Sahne mekânı, geri planda bir projeksiyon yüzeyi ve sahne önündeki bir sandalyeden ibarettir. Ballhaus Ost. Berlin'de sahnelenmiş olan oyunun tanıtım yazısında şu satırlar yer almaktadır:

> "Sanal Gerçeklikler VR gözlüklerini takmadan nasıl deneyimlenebilir? Bir kişi sahnede büyük bir ekranın önünde duruyor. Seyirci, bir yandan kendisini sanal dünyaların sürükleyiciliğine maruz bırakırken bir yandan da sahnedeki oyuncuyu izliyor. Sahnedeki kadın bir kız çocuğu, bir anne, bir eş ve bir oyuncu olarak geçmişine bakıyor. Anıların simüle edilmiş parçaları: Büyük bir kar fırtınası. Bir bisiklet gezisi. Bahçede uçurtma uçuran bir baba. Lady Macbeth rolü. İç içe geçmiş, sürekli hafıza alanlarından oluşan bir çağlayan ortaya çıkıyor. Ve oyuncunun içsel monoloğu ile başlayan, sanal gerçekliğin inşası ve bir tiyatro sahnesinin kendine özgü gerçekliği aracılığıyla, dünyamızdaki hakikatin inşasına doğru devam eden realite katmanları olarak, yavaşça açılıyor."[429]

Oyun, seyir yerinin karartılmasıyla başlar. İcracı (Susanne Abelein) karanlıkta sahneye adım atar ve VR gözlüğünü takar. Bu esnada, sahne gerisindeki projeksiyon perdesi karanlıktır. Oyuncu sandalyeye oturur ve konuşmaya başlar:

> "En tepedeyim.
> Yamacın tepesindeyim.
> Yamaç engin.
> Ben hala yukarıdayım, kızağın üstündeyim.
> Bütün düzlük bana ait."[430]

[429] "Requiem for the Real", (çevrimiçi), Erişim tarihi: 12.10.2023, https://www.ballhausost.de/requiem-for-the-real/?lang=en

[430] Gösterimi Almanca olarak gerçekleştirilen temsilin İngilizce oyun metni, oyun girişinde seyircilere dağıtılmıştır.



Şekil 11: Requiem for the Real [Hakikat İçin Ağıt] [431]

Sahnedeki oyuncu bu sözlerle başladığı ilk monoloğunda, seyirciye bir kaza sahnesi anlatmaktadır. Hayal mi gerçek mi olduğu belirsiz bir şekilde, bu tepeden nasıl uçtuğunu anlatır ve hemen yanında, yerde yatmakta olan bir adamdan söz eder. Gökyüzünün rengine bakarken yüzünden akan kanı fark ettiğini ve giderek hissizleştiğini söyler. Tam da bu anda aldığı derin bir nefesle, gerideki projeksiyon perdesi açılır. Perde üzerindeki mekân kazanın meydana geldiği olay yeridir ve icracı, sanal olarak bu yerin içindedir. Projeksiyon perdesi üzerindeki mekân oyuncunun *bakış*'ını sarmalamış/kuşatmıştır ve seyirci, icracının mekândaki hareketini projeksiyona yansıyan *bakış* üzerinden takip etmektedir. İcracının baktığı yön değiştiğinde, seyircinin projeksiyon perdesi üzerindeki görüşü de değişmektedir. Böylelikle seyir, icracının somut fiziksel varlığına dışardan, soyut zihinsel düşüncesine ise içerden bir *bakış*'ı aynı anda edinir. İcracı seyirciyi görememektedir ancak seyirci, icraya yönelik çok katmanlı bir bakış modeline sahiptir.

[431] Şekil 11'de yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görseller ile kişisel fotoğraflardan oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 05.05.2024, https://www.ballhausost.de/requiem-for-the-real/?lang=en

İcracının bir diğer nefes alıp verişiyle, kaza anlatısından başka bir anıya yahut düşünceye geçilir. Bu kez vakit akşamdır ve yoğun bir şekilde kar yağmaktadır. Oyuncu konuşmaya devam eder:

> "Eve gitmek istiyorum…
> Çalışıyordum, yorgundum ve sadece evime varmak istiyordum.
> Bir araba hemen önümdeki kapatılmış köprüden geçti ve ben, bir şekilde onu takip edebileceğimi farkettim.
> O geçebildiğine göre, o kadar da kötü olamazdı…"

Bu konuşmadan, anlatının bir zaman zıplamasıyla geçmişteki bir an'a geçiş yaptığı anlaşılır. Oyun metni, birbirinden bağımsız anı ve yaşantıların bir araya getirilmesiyle üretilmiştir ve bu bölümün, kaza esnasında ortaya çıkan bir hayal yahut anı mı yoksa hikayenin devamlılığını sağlayan bir parçası mı olduğu belli değildir. Oyunda bütünsel bir hikaye izleğinden ziyade, parçalı bir post-dramatik yapı mevcuttur.

Anlatı, karakterin bu karlı havada yolunu bulmaya çalışırken yaşadıklarıyla devam eder. Karakter fırtınadan kurtulmaya çalışırken yolunu kaybetmiş ve bir eve sığınmıştır. Geceyi burada geçirmiştir, ancak aklı evdeki kocası ve çocuğundadır. Bu anlatıya, oyuncunun içinde bulunduğu dış mekân akışı canlı olarak eşlik eder. Böylelikle seyirci, hikayeyi ayrıştırılmış bir görsel ve işitsel düzlemde ama icracıyla eşzamanlı olarak takip eder. Karakter "*çocuğumu bulmak zorundaydım ve yardım helikopterinin bana ulaşmasını bekleyecek vaktim yoktu*" cümlesiyle yukarıya doğru baktığında, projeksiyon perdesindeki mekân değişir ve ansızın bir an'dan çıkılıp başka bir an'a geçilir.

Sahnedeki oyuncu konuşmaya devam ederken, projeksiyon perdesi üzerinde bir evin iç mekânı belirir. Karakter, bu evde geçen bir yılbaşı gecesini anlatır. Bu kez, on sekizine henüz bastığı yaştadır. Kardeşiyle birlikte yaptıkları yılbaşı hazırlıklarını, babasının her yıl kestiği yılbaşı ağacı için bahçesine diktiği bir başka ağacı ve hissettiği huzuru anlatır. Bu huzur, gecenin sonunda annesi ve babasının boşanacağını açıklaması ile yerini şok etkisine bırakmıştır. Ancak karakter yine de mutsuz değildir.

Aksine, kendini oldukça hafif hissetmektedir. Oyuncunun yukarıya bakarak derin bir nefes almasıyla, projeksiyon perdesi üzerindeki görüntü tekrar değişir. Bu kez, perde üzerinde sahnedeki oyuncunun canlı görüntüsü belirir. Oyuncu bulunduğu yerden kalkar, sandalyesini sahnenin kenarına doğru çeker ve tekrar oturur. Bu aksiyon projeksiyon perdesine, aksamalı zaman geçişleri ile ve görüntüleri üst üste bindirme tekniğiyle yansıtılır. Böylelikle, fiziksel mekânın çoğaltılmasından oluşturulan bir görsellik katmanı yaratılır. Fiziksel mekânın kendisi ile imgesi, canlılık hissi yitirilmeden geçirgenleşir ve birbirine karışır. Oyuncunun tekrar yukarıya (gökyüzüne) doğru bakmasıyla, hikayenin mekânı tekrar değişir.

Seyirci bu kez karakterin bir yaz günündedir. Anlatının bu kısmında, oyuncunun VR gözlüğü arkasında gördüğü manzara geniş ve çayırlık bir alandaki bir yaz günüdür. Karakter erkek arkadaşıyla birlikte güzel bir yaz gününe uyanmıştır, birlikte bisikletlerine atlayıp bir arkadaşlarını ziyaret için yola çıkmışlardır. Yol üzerindeki göl kenarında durup yüzmüşlerdir. Karakter o andaki mutluluğunun son derece farkındadır. Sonra ansızın, erkek arkadaşı bisikletiyle hızlanmış ve gözden kaybolacak kadar uzaklaşmıştır. Nereye gideceğini ve ne yapacağını bilemeyen karakter hayal kırıklığına uğramış ve bocalamıştır. Gün akşama dönerken panik ve endişe, kırgınlık ile üzüntüye evrilmiştir.

Bir sonraki anıda yine karakterin çocukluğuna dönülür, konser piyanisti olma isteği ve ellerindeki bir sorun yüzünden bunu gerçekleştirememiş oluşu konu edilir. Sonrasında ise Shakespeare'in Macbeth oyunundaki Lady Macbeth'in ünlü bir tiradına geçilir. Karakterin kişisel hayatındaki problemler, Lady Macbeth'in içinde bulunduğu durumla özdeşleştirilir. Yalnızlık, hayal kırıklığı, sorumluluk ve suçluluk hissi ve geçmişle hesaplaşma, seyirciye Lady Macbeth'in sözleriyle aktarılır. Anlatının bu şekilde Lady Macbeth karakterine yönlendirilmesi dramaturjik açıdan sürprizli bir etki yaratır; çünkü bu karakterin iç hesaplaşmaları ile Lady Macbeth'in içsel dinamikleri birbirinden oldukça farklıdır. Ancak nihayetinde, bu yaklaşım metin tasarımı ve dramaturji çalışmasının ürünüdür.

Oyundaki anılar ve mekânlar arası geçişlerde, fiziki mekânın projeksiyon perdesi üzerine yansıtılmasına sıklıkla rastlanır. İcracının canlı görüntüsünün perde üzerinde çoğaltılarak, katmanlaştırılarak ve boyutlandırılarak görünür hale getirilmesi, karakterin benliklerindeki çoğalmanın, bölünmenin ve kaosun simgelenişi olarak anlaşılır. Bu sırada anlatı mekânları da süreğen bir biçimde değişir. Bir yaz gecesinden aydınlık bir odaya, bu odadan ise kalabalık bir eski salona geçilir. Mekân, anlatıyı desteklemek üzere ve seyirciye anlatının mekânsallığını betimlemek üzere kurgulanır. Sanal olarak bu mekânların içinde konumlandırılan icracının tüm eylemliliği mekânsallığa akseder; örneğin, oyuncu sanal mekânın içinde ayağa kalkıp sahne üzerinde yürümeye başladığında, seyirci icracının *bakış*'ı ve hareketini projeksiyon perdesi üzerinde takip eder.

Oyunun son bölümünde, icracının perde üzerindeki canlı görüntüsü bir kez daha ve yine katmanlaştırılarak projeksiyon perdesine yansıtılır. Karakter bu kez ayaktadır ve -göremese bile- doğrudan seyirciye bakmaktadır. Bu noktada, anlatı ansızın günümüz eleştirisine dönüşür ve gerçeklik ile sanallık arasındaki ayrıma odaklanır. Gerçekliğin bir hayalete nasıl dönüştüğünden ve bu nedenle varlığının nasıl belirsizleştiğinden söz edilir:

> "Algı ve hayal gücü birbirinden ayrı şeyler değildir.
> Gerçeklik ve kurgu arasında bir sınır çizgisi bulunmaz.
> 'An', belirsizliğiyle kalır.
> Asıl soru, bir gerçeklikte mi yoksa kurguda mı yaşadığımız sorusu da değildir.
> Her daim bir kurgunun içindeyiz.
> Bu, bir sözleşme.
> Bu, bizi aşıyor.
> Bu, bizim ötemizde."

Bu sözlerle anlatım sahne üzerindeki gerçekliğin oluşumuna odaklanır ve gösterim, sahne üzerindeki gerçeklik ile seyircinin gerçekliği arasındaki bağıntının irdelenmesiyle sonlandırılır:

> "O bir ruhtur.
> Az evvel söylemiş olduğu cümlenin geleceğidir."

Bu şekilde sona eren yapımda sanal gerçeklik, fiziksel gerçeklik ile bağıntısı üzerinden sorgulanmış ve gerçekliğin algılanışındaki dönüşüm gerek oyun metni gerekse sahnelemenin biçimselliği üzerinden tartışmaya açılmıştır. Sanal gerçekliğin seyirci yerine oyuncuyu kuşatan bir düzlemde tasarlanması, sözü edilen tartışmanın sahne üzerinde görünür hale gelmesini sağlamıştır.

Bu teatral yapıdaki icracı, gösterim boyunca çeşitli sanal mekânlarda tek başınadır. Seyirciyi görmesi ve onun tepkilerini algılaması mümkün değildir; ancak şüphesiz, izlendiğinin bilincindedir. Dolayısı ile, bu teatral biçimde seyirci icranın kendisi ile fiziksel, icracısıyla ise sanal bir etkileşime girer. İcranın seyirci ve oyuncu nezdindeki bu ayrışması, teatral biçimin de tümel olarak değil parçalı olarak alımlanmasına yol açar. Burada görsel ve işitsel düzlemde farklı zaman ve mekânlar içinde bulunan icracı ile seyirci, *bakış*'ın ortaklaşan varlığına değil, ancak bu varlığın bilincine koşulludur. Bu sayede yapımda deneysel bir icracı-seyirci ilişkisi yaratılır; *canlı* aksiyon ile *sanal* mekân yer yer ayrışıp yer yer birleşir. Böylelikle sanal gerçeklik teknolojisi, icrayı mecrasından bağımsız olarak görünür hale getirebilen ve anlatıyı, parçalayarak bütünleştiren bir teatralliğin yaratımına vesile edilir. Teatral etkileşimin biçimselliği, oyun karakterinin somut gerçekliği ile soyut düşüncesi arasında bir köprü görevi görür ve nihayetinde, karakterin iç dünyasını seyirciye aktaran bir etki yaratır.

Tüm bu nedenlerle, bu oyundaki teatralliğin sanal gerçeklik teknolojisini araçsallaştırarak yaratıldığı söylenebilir. VR gözlük kullanımı seyir deneyimine etki etmek üzere değil, bu deneyimin gerçeklik ile olan bağıntısını irdelemek üzere ele alınmış ve metin, ışık, ses ve söz gibi tüm diğer teatral unsurlarla birlikte yorumlanmıştır. Dolayısı ile, sahne üzerinde farklı bir hareket alanı yaratılmasını sağlayan sanal gerçeklik teknolojisinin, bu temsil özelinde tiyatronun teatralliğine eklemlenen bir dijital araç olarak konumlandırmış olduğu sonucuna varılabilir.

Sanal gerçeklik teknolojilerinin sözü edilen hareket alanı, performansın biçimselliğine de çeşitli şekillerde entegre edilebilmektedir. Berlin menşeili bir performans topluluğu olan Raum + Zeit [Uzay + Zaman] tarafından gerçekleştirilen çeşitli deneysel çalışmalar, bu kapsama örnek teşkil eder. Büyük oranda sanal

gerçekliğin canlı performans ile bağıntılandırılması üzerine çalışmakta olan topluluk, ürettiği her temsilde yeni bir teatral biçim deneyi gerçekleştirmekte ve VR teknolojisinin sahne ve gösteri sanatları alanındaki kullanım opsiyonlarını genişletmektedir. Topluluk, 2021-2022 sezonunda sahnelediği *Berlau: Hayalet Krallığı* adlı oyunla Friedrich Luft Ödülü'ne layık görülmüştür. Bu araştırmada, topluluğun 2022-2023 sezonunda gösterime giren *All About Elsa* [Elsa Hakkında Her Şey] adlı çalışması izlenmiş ve deneyimlenmiştir.

Elsa Hakkında Her Şey, 20.yy. başlarında Almanya, Fransa ve Amerika'da yaşamış olan sanatçı Elsa Freytag von Loringhoven'ın hayatını konu edinir. Daniela Guse, Lothar Kittstein, Bernhard Mikeska ve Merle Wasmuth tarafından tasarlanmış olan yapım, Bernhard Mikeska tarafından yönetilmiştir. Elsa Freytag von Loringhoven ise, Merle Wasmuth tarafından canlandırılmıştır.

1874-1927 yılları arasında yaşamış olan Elsa von Freytag-Loringhoven, Polonya'nın Swinemunde kentinde orta sınıf bir ailede dünyaya gelmiş, annesi ile babasını kaybettiğinde Berlin'deki teyzesinin yanına taşınmıştır. Berlin'de çeşitli tiyatrolarda çalışarak sanat çevresine girmiş ve sanat eğitimi almak üzere Münih'e yerleşmiştir. 1913'te Alman Baron Leo ile evlenip New York'a geçmiş ve en ünlü çalışmalarını burada gerçekleştirmiştir. Yapıtları, Dadaizm ve Sürrealizmin özgün örnekleri olarak değerlendirilmektedir. Yaratıcı kostümleri, makyajı ve hareketli yaşamı onu New York'ta bir ikon haline getirmiştir. Ayrıca, Duchamp'ın ünlü eseri *Çeşme*'nin [Fountain] fikir hüviyetinin aslında Elsa von Freytag-Loringhoven'a ait olduğu; ancak erkek egemen tarih yazımı nedeniyle, adının tarih sahnesine olması gereken biçimiyle yerleştirilmediği belirtilmektedir. Elsa von Freytag-Loringhoven, eşiyle ayrıldıktan bir müddet sonra Avrupa'ya geri dönmek zorunda kalmış ve burada geçim sıkıntısına düşmüştür. Sanatçı bu süreçte gazete dağıtarak ve çöpten heykeller yaparak hayatta kalmaya çalışmıştır. 1927 yılında, Paris'te yaşadığı evinde gaz zehirlenmesi sonucu hayatını kaybetmiştir. Ölümünün bir kaza mı yoksa intihar mı olduğu ise, hala tam olarak bilinmemektedir.

Performansın gösterimi, Berlin'in Kreuzberg semtindeki bir sanat galerisinde gerçekleştirilmiştir. Elsa von Freytag-Loringhoven'ın gizemli hayat hikayesine daha yakından bakmak üzere bu sergi alanına gelen seyirci, genişçe bir alana dağınık bir biçimde yerleştirilmiş karton oturma birimleri ve bu birimlerin üzerinde duran VR gözlük setleri ile karşılaşır. Salonun bir köşesinde ise bir kıyafet yığını bulunmaktadır.



Şekil 12: All About Elsa [Elsa Hakkında Her Şey][432]

Yaklaşık 15 kişilik seyirci topluluğu yerine yerleştiğinde, sergi salonunun dış kapısı kapatılır ve seyirciden VR gözlüklerini takması istenir. VR gözlük takıldığında seyirci kendini yine aynı sergi salonunda ve aynı konumda oturmakta iken bulur; ancak bu kez salonda tek başınadır. Mekânın sol tarafındaki kapıdan bir kadın oyuncu (Merle Wasmuth) çıkar. İcracı, doğrudan seyircinin konumuna hitaben konuşur ve seyirciye icra ile tekil bir karşılaşma ortamı sağlar. Bu esnada seyirciler sergi salonunda fiziksel

[432] Şekil 12'de yer alan kolaj çalışması, topluluğun web sitesinden derlenmiştir. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 05.01.2024, https://raumundzeit.art/portfolio_page/all-about-elsa/

olarak bir aradadır, ancak hem VR gözlük kullanımı hem de icracının doğrudan etkileşimi sayesinde, gösterimi bireysel bir deneyim olarak alımlarlar.

İcracı, seyirciden VR gözlüğünü çıkarmasını ister. Seyirci söyleneni yaptığında, az önce sanal mekânda izlediği kadın oyuncunun aynı konumda durmakta olan fiziksel gerçekliğiyle karşılaşır. Bu şekilde, sanal gerçeklikteki zaman ile fiziksel gerçeklikteki zaman arasında bir süreklilik sağlanır. Gösterim canlı performans ile devam eder. İcracı, icrasını her seyircinin gözünün içine tek tek bakarak ve seyircinin arasında dolaşarak gerçekleştirir. Bu noktada teatral etkileşim, az evvelki icraya olan uzaklığından hızla koparak seyirciyle oldukça yakın mesafeden iletişime geçen bir yapıya bürünür; şimdi icra hem bir VR gözlüğünün ardında hem de seyircinin burnunun dibinde gerçekleşmektedir. Oyuncu seyirciye sorular sorar ve tepkiler alır, böylelikle etkileşim interaktif bir katman da edinir. Anlatının başka bir noktasında, canlı performansı icra etmekte olan oyuncu seyirciden tekrar sanal gerçeklik gözlüğünü takmasını ister.

Seyirci VR gözlüğü tekrar taktığında, aynı salonda yine tek başınadır. Bu sırada salonun arka köşesindeki eşya yığını hareket etmeye başlar. Bu yığından bir içecek kutusu fırlar ve seyircinin ayağına doğru yuvarlanır. Sonra bu yığından bir kol çıkar, daha sonra ise icracı bu giysi yığınının arasında belirir. Oyuncu bu kez farklı ve Elsa'nın ünlü kostümlerine benzer bir kıyafettedir. Saçı ve makyajı olağandışıdır. Oyuncu bu kıyafet yığınından çıkarak anlatıya devam eder. Bu sırada görüntü arada bir bulanıklaştırılır ya da siyah-beyaz görünecek şekilde filtrelenir. Böylelikle anlatım, sinematografik bir biçimsellik de edinir.

Temsilin bu bölümündeki *sanal* icracı seyirciden gözlüğünü tekrar çıkarmasını istediğinde, gözlükleri çıkaran seyirciler tekrar oyuncunun aynı konumda durmakta olan fiziksel gerçekliğiyle karşılaşırlar. İcracı, sanal gerçeklikte giymiş olduğu kostümdedir ve aynı giysi yığınının içindedir. Sanallık ile gerçeklik arasında kurgulanmış olan bu süreklilik, özgün bir duyumsal etkileşim yaratır. Bu teatral biçimde seyir, sanal olanla gerçek olan arasındaki bağlantı ve kopukluğun eşzamanlı olarak alımlanabildiği bir düzlemde gerçekleşmekte ve dolayısı ile hem *canlı* eylemin

hem de medya aracılı kayıtlı eylemliliğin algılanışını, seyirci adına düzenleyebilmektedir.

Doris Kolesch, *'immersive'* etkinin duyumsal kapsamının, sadece "yanılsamanın kesintiye uğratılması, belli bir ölçekteki bir mesafe ve kopuş an'ı" olarak deneyimlenmesi durumunda sağlanabildiğini öne sürmüş ve buna bağlı olarak; *'immersive'* efektin "şu ya da bu şekilde yapılandırılmış bir çevrede ve sözüm ona bütünsel bir özümseme olarak değil, daha ziyade, tam da içine gömülme ve mesafe, dalma ve yüzeye çıkma arasındaki bir salınma dinamiği" biçiminde kavramsallaştırılmasını önermiştir.[433] Buna göre daldırma/batırma etkisi, sanal gerçekliğin seyreden *bakış*'ı tamamen kuşattığı an'da değil, bu kuşatma ile fiziksel gerçekliğe dönüş arasındaki boşluk an'larında meydana gelmektedir. Kolesch, bunu bir "eşik" yahut "geçiş" deneyimi olarak adlandırmış ve *'immersive'* etkinin temel ölçeği addetmiştir.[434] Benzer şekilde, Gabriella Giannachi de sanal gerçekliğin seyirci *bakış* üzerindeki etkisini gerçeklikle kurduğu bağıntı üzerinden detaylandırmıştır. Giannachi sanallığın gerçek olanla arasına "sahte" bir mesafe koyması gerektiğini savunur; çünkü sanal olan, ancak bu sayede gerçeklikten ayrı olarak algılanabilecek ve seyircisi üzerinde bir etki yaratabilecektir.[435] Bu nedenle Giannachi'ye göre, sanal gerçeklikteki *'immersive'* etkinin karakteristik özelliği "gerçek olanı simüle etme becerisinden çok, seyirciyi gerçeklikten uzaklaştırma ve böylelikle, gerçek olanın görülme ve sonuç olarak okunma kapasitesine müdahale etme becerisidir."[436]

Bu açıdan bakıldığında *Elsa Hakkında Her Şey*, hem Kolesch'in hem de Giannachi'nin açıkladığı kapsamdaki duyumsal etkiye örnek teşkil etmektedir. Bu yapımda duyumsallık, sanal olan ile gerçek olan arasındaki gerilimden türetilmekte ve bunu, yanılsama ile gerçeklik arasındaki mesafeyi temsil esnasında yeniden ölçeklendirerek yaratmaktadır. Bu temsilin seyircisi, gösterim boyunca süreksiz bir

[433] Kolesch, "Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech and Daily Life", 8.
[434] **A.e.**
[435] Giannachi,**Virtual Theatres: An ıntroduction**, s.139.
[436] **A.e.**

yanılsama tarafından kuşatılmanın eşiğindedir ve gerçekliğin mükerrer bir alımlayıcısıdır.

Elsa Hakkında Her Şey'in son bölümünde ve icracı seyirciden son kez VR gözlüğünü takmasını istediğinde, seyirci bu kez icracıyla dış mekânda karşılaşır. Bu alan taşlıklı bir deniz kenarıdır ve *Elsa*, beyaz bir elbiseyle seyircinin karşısında durmaktadır. Anlatı, icracının seyircinin etrafında dönmesiyle devam eder. *Elsa* seyirciye veda ederek arkasını döner ve gider; bu esnada uzakta kaybolana dek onu izleyen seyircinin görüşü de yavaşça bulanıklaşır ve sonunda geriye sadece beyaz bir fon kalır. Böylelikle hem canlı aksiyonu hem sanal eylemliliği bünyesinde barındıran gösterim, sinematografik bir sonla tamamlanır.

Gösterimin sonlanmasından ve seyircinin VR gözlüklerini son kez çıkarmasının ardından, salonda önce genel bir sessizlik yaşanmıştır. Her seyircinin VR gözlüğünü aynı anda çıkarmadığı ve bazılarının gösterimin sona erdiğini anlayamadığı fark edilmiştir. Bu durum Kolesch ve Giannachi'nin sözünü ettiği kapsamdaki duyumsal etkiyle ilişkilendirilebilir; zira burada sanallık ile gerçeklik arasındaki mesafeden kaynaklanan *liminal mevcudiyet*, seyircinin algı ve alımlama yöntemini de dönüştürerek onun temsille birlikte sürüklenmesine yol açmıştır. İcracının salona dönerek selam vermesiyle, gerçek dünyaya dönüş gerçekleşmiş ve seyircilerden biri alkışı başlatarak, gündelik eylemin biçimselliğine dönülmesini sağlamıştır.

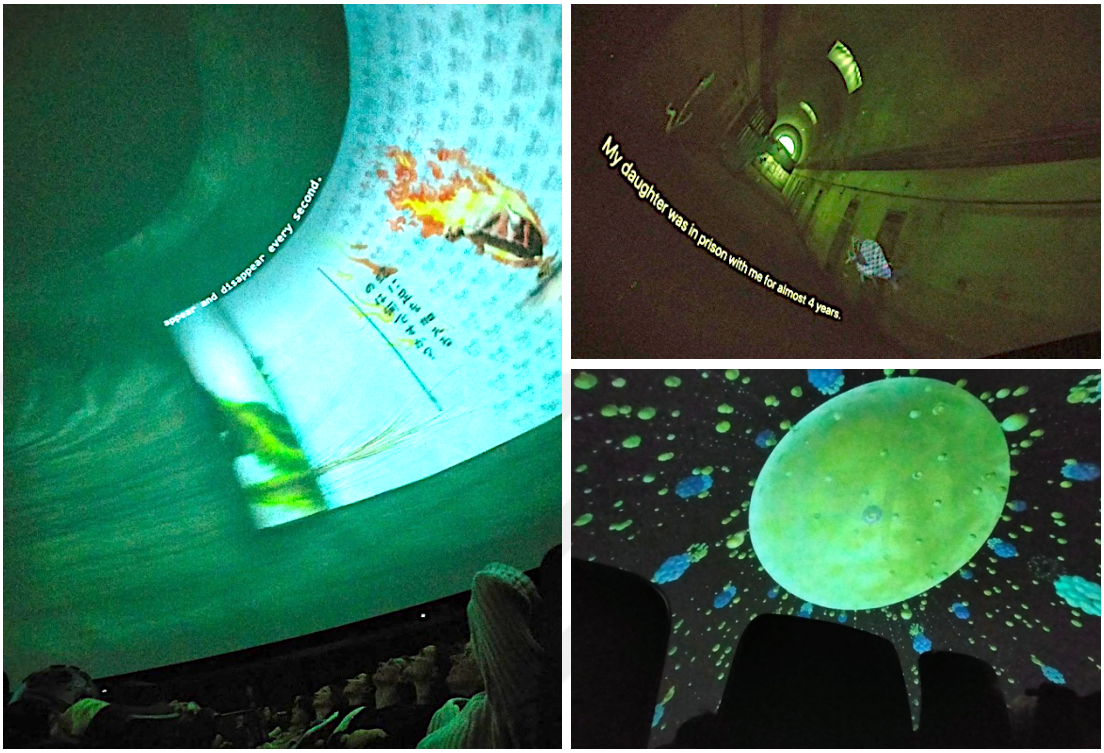
Requiem for the Real [Hakikat İçin Ağıt] ve *All About Elsa* [Elsa Hakkında Her Şey]'de ortaklaşan teatral nitelik, iki temsil biçiminin de sanal gerçeklik teknolojisini canlı performansla bir araya getirebilme yetisidir. Her iki gösterimde de seyirci, canlı teatral icra ile fiziksel olarak bir arada bulunmakta ve teatralliği, icra ile canlı etkileşim içindeyken deneyimlemektedir. Bu biraradalık bir tiyatro oyunu yahut bir performans gösteriminin biçimselliğinde gerçekleşir; ancak seyircisi tarafından oldukça farklı şekillerde duyumsanır. Örneğin *Hakikat İçin Ağıt*'ta seyirci, canlı icra ile icracının fiziksel mevcudiyeti üzerinden değil, icracıya aracılık eden projeksiyon perdesi üzerindeki imgesellik üzerinden etkileşime alınmıştır. *Elsa Hakkında Her Şey*'de ise, seyirci VR gözlüğünün arkasındaki tekillik ile canlı performans esnasındaki çoğulluk

arasında süreğen biçimde gidip gelmiştir. Sözü edilen bu farklılıklar, sanal gerçeklik teknolojisi üzerinden gösterime eklenen yeni teatral katmanlarla yaratılmıştır. Ancak bu yeni teatral katmanlar gösterimin türünü bir tiyatro yahut performans olmaktan çıkarmamakta; aksine, sahneye ya da performans alanına dahil edilen yeni dijital araçlar olarak belirginleşmektedir. Bu nedenle, sözü edilen iki yapım bu araştırmada farklı türdeki bir teatral biçimin örneği olarak değil, yerleşik türdeki bir teatral biçime eklemlenen yeni anlatım araçlarının örneği olarak değerlendirilmiştir.

Sanal gerçeklik teknolojilerinin bu kapsamdaki deneysel yaratım alanı, sinemanın biçimselliğine de tezahür etmiştir. Berlin'de Kasım 2023 tarihinde gerçekleşen *Interfilm 39 International Short Film Festival* [İnterfilm 39 Uluslararası Kısa Film Festivali]'nde yer alan VR film gösterimleri, sözü edilen duruma örnek teşkil eder. 2016 yılından beri sanal gerçeklik teknolojileri kullanımıyla üretilen film prodüksiyonları için ayrı bir kategorisi bulunan festivalin ayırıcı özelliği; gösterimlerin Berlin'deki Zeiss Planetaryumu'nda gerçekleştirilmiş ve sinema deneyiminin yerleşik biçimselliğini, icranın çok boyutluluğu doğrultusunda geliştirmiş oluşudur. Toplamda altı kısa filmin yer aldığı gösterim, Berlin Zeiss Planetaryumu'nun kubbeli amfi salonunda seyirciyle paylaşılmıştır. Gösterime gelen seyirci, ayarlanabilir oturma birimleri bulunan bu mekâna alınmış ve tüm filmleri yatar pozisyonda ve yukarıya bakarak deneyimlemiştir. Gösterimin bu biçimselliğinde, seyir rejimi bir sinema salonundaki biraradalık niteliğini yitirmemekte, ancak sanal gerçeklikte deneyimlenmek üzere hazırlanmış olan tüm çalışmaları çıplak gözle seyredebilmektedir. Sinema seyrinin bu karşılığı sanal gerçekliğin farklı bir şekilde alımlanmasını sağlaması açısından önem arz eder; çünkü buradaki seyir noktası gerek hikaye anlatımına gerekse imgeyle etkileşime farklı bir deneyim alanı sağlamaktadır.

Festival kapsamında gösterilen kısa filmler birbirinden farklı yapım tekniklerine sahiptir; örneğin, *Exo Cortex 2.0* [Dış Korteks 2.0], *Atom* ve *Flow* [Akış] adlı yapımlarda anlatım soyut figürler ve şekiller üzerinden üretilirken, *Swallow the Universe* [Evreni Yut] ve *Gloomy Eyes* [Hüzünlü Bakışlar] adlı yapımlar, anlatımı çizgi film ve animasyondan türetmiştir. *Affiorare* [Yüzeye Çıkmak] adlı yapım ise,

hem gerçek fiziksel mekânın 360 kamera ile kayda alınmasıyla hem de bu kayda soyut figürlerin eklenmesiyle elde edilen bir kısa belgeseldir.



Şekil 13: İnterfilm 39 Uluslararası Kısa Film Festivali - Berlin[437]

Dış Korteks 2.0, *Atom* ve *Akış* adlı yapımlarda anlatım tamamen soyut ve çizgiseldir, ancak yine seyir mekânının olanakları doğrultusunda, bu biçimsellik farklı bir şekilde deneyimlenir. Soyut figürlerin hareketi seyircinin fiziksel gerçekliği duyumsayışını değiştirebilmektedir; örneğin, *Dış Korteks 2.0* adlı yapımın bazı bölümlerinde imgenin hareketi, seyirciye kendisini yukarıya doğru yükseliyormuş gibi hissettirebilmiştir. *Evreni Yut* ve *Hüzünlü Bakışlar* adlı filmlerde ise, çizgi film ve animasyon tekniği hakimdir. Bu çalışmalarda hikaye ile görselleştirme birbirine eşdeğer bir biçimsellikte ele alınır ve seyirciyi bir rüya atmosferine doğru sürükler.

Yüzeye Çıkmak adlı yapımda ise, çocuklarıyla birlikte hapishanede yatan kadın mahkumlar konu edilmiştir. Bu yapımda anlatım masalsı bir belgesel olarak biçimlendirilmiştir; örneğin, mahkumlardan biriyle yapılan röportajın kaydı, bir

[437] Şekil 13'te yer alan kolaj çalışması, kişisel fotoğraflardan derlenmiştir.

hapishanenin içinde hareket eden küçük deniz canlısı figürleriyle desteklenmiştir. Ekran yüzeyi yarım kubbe biçiminde olduğu için, seyirci bu figürleri mekân içinde hareket ederken ve kubbenin bir noktasından diğerine geçerken görebilmektedir. Belgesel, açık havada oyun oynamakta olan çocuklar ve annelerinin görüntüleriyle başlar, ancak sonra kamera yavaşça yerin altına iner ve bir hapishaneye girer. Mahkum kadınların hücrelerinde çekilen görüntüleri ve çocuklarıyla olan ilişkileri yansıtılır ve seyircinin, anlatıya konu edinilen hikayeye bu çocukların perspektifinden bakması sağlanır. Burada bir anne çocuğuna şarkı söylemekteyken diğeri çamaşır asmakta, bir başkası ise hapishane bahçesine çiçek dikmektedir. Anneler özgür kalacakları günün hayalini kurarken, çocuklar tam olarak nasıl bir durum içinde bulunduklarının henüz farkında değillerdir.

Bu festivalde gösterilen yapımlar, sanal gerçeklik teknolojisinin sinema deneyimini hangi biçimde çeşitlendirebileceğini örneklendirmiştir. Buradaki seyirci topluluğunun, gülme, alkışlama ya da şaşkınlığı ifade eden çeşitli nida benzeri sesler biçiminde ortaklaşan tepkiler geliştirdiği fark edilmiştir. Böylelikle, seyircinin kendi arasındaki biraradalığı tekil ve bireysel değil, çoğul ve katılımcı bir biçimde elde edilmiştir. Bu icranın seyircisi, icra ile sembolik ve bilişsel bir etkileşim yerine, somut ve görsel bir etkileşim kurar. Dolayısı ile sanal gerçekliğin sinemanın biçimselliğine eklemlenmesi, seyri deneyimselleştiren ve seyirciyi bu deneyim etrafında birleştirerek bütünleştiren bir yapı olarak görülebilir.

Burada özetlenen üç farklı teatral gösterim formunda sanal gerçeklik, gösterimin tesiri ilişkiselliğini değiştirip dönüştüren bir unsur olarak belirginleşmektedir. *Hakikat İçin Ağıt*'ta sanallık, oyun karakterinin iç dünyasını seyirciye görsel olarak aktarmanın yolu haline gelirken; *Elsa Hakkında Herşey*'de sanallığın canlı teatral icrayla süreğen biçimde ilişkilenmesi sağlanmıştır. İnterfilm 39 Uluslararası Kısa Film Festivali'nde yer alan gösterimlerde ise, imgesel alımlamayı deneyimselleştirerek dönüştüren bir mekânsal etkileşim biçimi yaratılmıştır. Bu üç yapımda ortaklaşan unsur; tüm teatral biçimlerin seyircinin toplu katılımıyla alımlanmasıdır. Bu seyirci topluluğu icra ile kendi arasındaki fiziki biraradalığa sahiptir ve yapımı, sanal gerçekliğin el verdiği ölçüde farklılaşan biçimlerde

deneyimleyebilmektedir. Her ne kadar deneyimin duyumsanışı gösterim özelinde farklılıklar içerse de seyircinin ‘o sırada’ ve ‘orada’ki biraradalığı korunmaktadır.

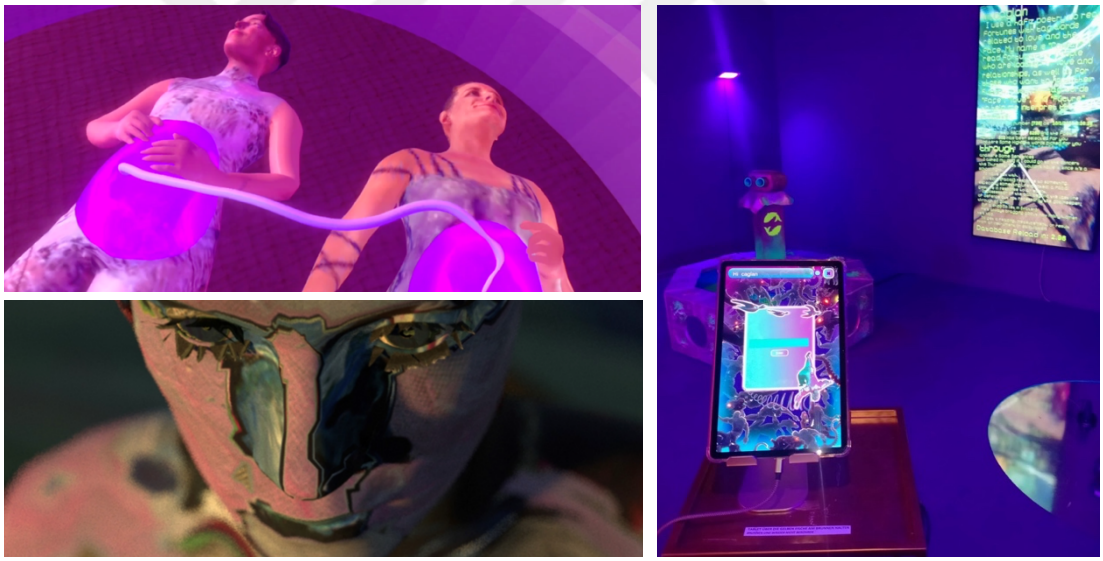
Tüm bu nedenlerle bu gösterimlerde kullanılan sanal gerçeklik tekniğinin; tiyatro, performans ve sinemanın teatralliğini değiştirip dönüştüren bir dramaturjik, metinsel, görsel ve dijital bir araç olma niteliği taşıdığı ve sanal gerçekliğin sahne ve gösteri sanatları alanındaki farklı kullanımlarına, bu yolla örnek teşkil ettiği söylenebilir. Bu temsillerde sanallık unsuru, seyrin deneyimselleştirilmesini sağlamış ve icracı ile seyirci arasındaki tesiri ilişkiselliği, sanal gerçeklik tekniğinin kullanımıyla çeşitlendirmiştir. Buna karşın, sözü edilen gösterimlerde tiyatro, performans ve film biçimindeki yerleşik teatral yapı sanal gerçeklik tarafından başkalaştırılmamış ve türsel niteliğini yitirmemiştir.

4.2.2. İnteraktif Teatral Biçim

Bu başlık altında incelemeye alınan çalışmalar, sanal gerçeklik teknolojilerinin alımlayıcısı ile etkileşimini çok çeşitli interaktif yöntemler üzerinden kurgulayan yapımlardan oluşmaktadır. Etkileşim kapasitesi, sanal gerçekliğin teknik ve teknolojik gelişimiyle doğrudan bağıntılıdır. Bu nedenle, interaktif teatral biçimdeki sanatsal ve artistik yaratımın büyük oranda inovasyona temellendiği söylenebilir. Kumanda kolları, konsollar ya da birbirinden farklı aparatlar sayesinde sanal bir dünyada hareket etmeyi mümkün kılan bu teknoloji, bir yandan seyirciye potansiyel bir eylemlilik alanı tanımakta, diğer yandan da uzamla çeşitli biçimde etkileşime geçilmesini sağlamaktadır. Bu yapımların biçimselliği bir temsili izlemenin değil, ona dahil yahut müdahil olmanın, temsille oyunsal bir iletişim kurmanın ya da temsilin içinde ‘-mış gibi’ hareket etmenin yollarını oluşturmaktadır. Bir VR gözlüğünün giyilmesiyle fiziksel çevreye aplike edilebilen sanal mekânsallık, teatral etkileşimin bir icra ile seyircisi arasında değil, bir alımlayıcı ile sanal mekândaki hareketi arasında gelişmesine yol açar. Dolayısıyla bu başlık altındaki örneklerin, sadece alımlayıcının sanal uzamdaki hareketi ölçüsünde ve Rebentisch’in ayrıntılı incelemesini gerçekleştirdiği enstalasyon estetiği kapsamında teatral olduğu söylenebilir.

İnteraktif teatral biçimde temsil; seyirci, kullanıcı ya da katılımcı ile çeşitli şekillerde etkileşime girebilmektedir. Sanal bir uzamsallık ile sarmalanmış/kuşatılmış olan alımlayıcı, bu uzamdaki icranın oyuncusu yahut yaratıcı yazarı olarak da konumlandırılabilir. Uzam, genellikle alımlayıcı tarafından keşfedilmesi beklenen olağanüstü, fantastik ya da hayali bir çerçeve alanın yaratımıyla sağlanır. Berlin'de her yıl düzenlenen *Berlin Art Week* [Berlin Sanat Haftası] süresince sergilenen enstalasyon çalışmaları, yaratımın bu kapsamına örnek teşkil eder.

Kasım 2023'te gerçekleştirilen "Unleashed Utopias" [Zincirlerinden Kurtulmuş Ütopyalar] başlıklı bu sergide, beş farklı enstalasyon çalışması yer almıştır. Çalışmaların her biri, günümüz dünyasının sosyal ve politik gerçekliğini irdeleyen ve teknoloji ile sanat arasındaki ilişkiyi, spekülatif biçimde yorumlayan vizyonlardır.



Şekil 14: Zincirlerinden Kurtulmuş Ütopyalar – Berlin Sanat Haftası, 2023[438]

Örneğin; Annan Fries "Posthuman Wombs" [İnsan-sonrası Uteruslar] adlı enstalasyonunda, hamilelik olgusunun tüm canlılara aplike edilebildiği bir yaşam formu hayal etmiş ve alımlayıcıyı, bu tür bir dünyanın içinde sanal olarak gezinmeye

[438] Şekil 14'de yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görseller ile kişisel fotoğraflardan oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 15.04.2024 https://www.hal-berlin.de/ausstellung/kuenstlerische-spekulationen-ueber-gegenwart-und-zukunft-im-metaverse/

davet etmiştir. Rebecca Merlic, "Glitchbodies" [Kusurlu Bedenler] adlı enstalasyonunda cinsel kimliklerin özgürleştiği ve çeşitlendiği bir evren tasarlarken, Lauren Moffatt "Local Binaries" [Yerel İkilikler]'de, dokuz farklı kadın katılımcı tarafından yaratılan çeşitli ifade biçimlerini yapay zeka desteğiyle görselleştirmiş ve bunlardan, VR gözlük ile deneyimlenebilecek bir peyzaj oluşturmuştur. Marlene Bart "Theatrum Radix" [Kök Tiyatro] adlı çalışmasında doğadaki canlılığın tarihçesini sanal gerçeklikte yeniden yaratırken, Mohsen Hazrati "Fãl Project" [Fal Projesi] adını verdiği tasarımında, alımlayıcıya Divan Şiirinden kişisel kesitler sunan bir fal bakma opsiyonu üretmiştir. Tüm yapımlarda sanal gerçeklik, başka türlü tasarlanmış bir dünyanın ve başka bir bilinç düzeyindeki algının tezahürü olarak ele alınmış ve hem yaratıcı hem de eleştirel bir yaklaşım önermesi olarak geliştirilmiştir.

Bu enstalasyonların ortaklaşan teatral niteliği, interaktif etkileşimin yaratıma temel teşkil etmesidir. Ziyaretçiler bir konsol ya da kumanda kullanarak sürreal uzamın içinde dolaşır, onun hikayesini öğrenir ve gerçeküstü kurgusunu keşfederler. Bazı enstalasyonlarda deneyim fondaki bir sesin anlatısıyla desteklenirken, bazılarında ise ziyaretçi, sanal gerçeklikteki görsellik ile baş başa bırakılır. İzleyici enstalasyonun içindeyken zamana ilişkin farkındalığını yitirebilir veya mekânsal keşfi kendisi için bir oyuna dönüştürebilir. Ancak VR gözlüklerini çıkardığı anda, fiziksel gerçekliğine geri dönecektir.

İnteraktif teatral biçimde etkileşim, uzamla kurulan bağıntının bizatihi kendisini bir oyunsallığa yahut edimselliğe dönüştürmek yoluyla da yaratılabilmektedir. Sözü edilen oyunsallık, konsol veya kumanda gibi yardımcı aparatların alımlayıcı tarafından efektif biçimde kullanılmasını gerektirir. Berlin Polonya Film Enstitüsü'nde sergilenen *Nightssss* [Gecelerrr] ve *Multiverse* [Çoklu Evren] adındaki iki gösterim, sözü edilen edimsel etkileşime örnek teşkil eder. *Nightssss* [Gecelerrr] Weronika Lewandowska ve Sandra Frydrysiak tarafından tasarlanmış ve yönetilmiş, *Multiverse* [Çoklu Evren] ise Robert Mleczko tarafından üretilmiştir. Bu çalışmalarda, alımlayıcının fiziksel eylemliliği sanal kurgunun gerçek uzamdaki izdüşümünü oluşturmakta ve deneyim, sanal uzam ile gerçek mekân arasındaki eylem ve aksiyonun varlığı üzerinden yaratılmaktadır. Her iki çalışma da

toplu katılımla alımlanması mümkün olmayan tek kişilik birer sanal gerçeklik deneyimidir. Bu konumdaki seyirci, deneyimin hem alımlayıcısı hem yaratıcısı hem de icracısıdır.

Çoklu Evren adlı deneyimde sanal gerçeklik gözlüğü ve kulaklığına ek olarak, bir de panel kullanılması gerekmektedir. Bu panel, deneyim boyunca seyircinin mekândaki hareketini sağlamaktadır. Alımlayıcı, sanal mekân içinde gitmek istediği yönü bu paneli kullanarak belirlemekte ve dilediği yönde yürüyebilmektedir. Ayrıca, bu panel yukarıya ya da aşağıya doğru uzatıldığında; örneğin sanal mekândaki bir merdivenden inip çıkmayı da sağlayabilmektedir.



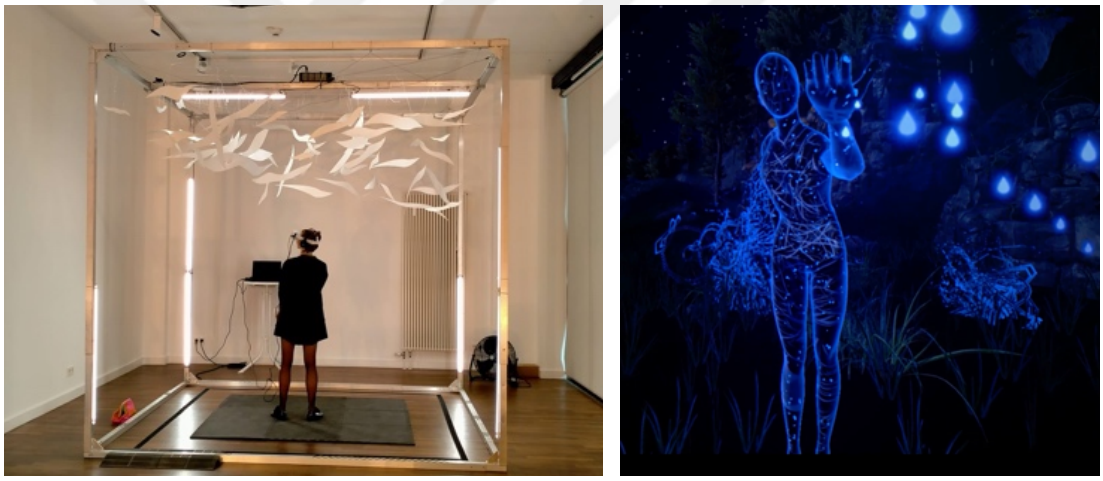
Şekil 15: Multiverse [Çoklu Evren][439]

Alımlayıcı sanal gerçeklik gözlüğünü taktığında, kendini eski ve kirli bir şehrin sokaklarında bulur. Elindeki paneli öne doğru uzattığında ise, bu şehrin içinde yürümeye başlar. Gözlüğün üzerindeki birikmiş su damlaları ve buğulanan görüntü, seyircinin sanal gerçeklik gözlüğünü gerçek bir gözlük gibi algılamasına yol açar. Seyirci bu terkedilmiş gibi görünen şehirde yürürken, etrafındaki binalardan gelen konuşmalar ve bebek ağlaması gibi sesler işitir. Bu atmosfer, burasının içinde ancak maskeyle dolaşılabilen bir distopik şehir olduğunu hissettirir. Seyirci bir binaya girdiğinde dar bir koridora, başka yönde buradan çıktığında ise karanlık bir çöle ulaşır.

[439] Şekil 15'teki kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görsel ile kişisel fotoğraftan oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 15.04.2024 https://vnlab.org/en/vr-ar-studio/multiverse-vr/

Burada spiral merdivenler ve basamakları havada süzülen patikalar bulunmaktadır. Alımlayıcı bir noktada kendisini moloz parçalarıyla çevrelenmiş bir mekânda bulur. Elindeki paneli kullanarak, bu molozlardan kurtulması gerekir. Kişinin kendi yolculuğunu üretmesini sağlayan deneyim, içine düşülen distopik uzamdan bir şekilde çıkılmasıyla sona erer.

Gecelerrr adlı enstalasyonda ise, interaktif etkileşim şiirsel bir görselliğin sanal gerçeklikte yaratılması amacıyla tasarlanmıştır. Bu deneyim sanal gerçeklik gözlüğü, kulaklık ve kontrol konsollarıyla elde edilir. Seyirci elinde tuttuğu konsolu sanal gerçeklikteki kendi eli olarak görebilir ve konsolun tuşlarına basarak bu eli hareket ettirebilir.



Şekil 16: Nightsss [Gecelerrr][440]

Gösterim başladığında, alımlayıcı yıldızlı bir gecede karanlık bir ormandadır. Hemen arkasında bir kadın silueti belirir. Silüet bu ormanda uçuşarak dans eder ve bu sırada ritmik fısıltılar ve seslerden oluşan şiirsel bir şarkı mırıldanır. Silüet alımlayıcıya doğru yaklaşarak elini uzattığında, alımlayıcının elinde tuttuğu konsol da titreşmeye başlar ve böylelikle; alımlayıcıyı harekete eşlik etmeye çağırır. Alımlayıcı sanal figür ile temas ettikçe, sözü edilen titreşim tekrarlanır. Figür önce dans ederek göğe doğru yükselir, ardından yavaşça form değiştirir. Soyut bir örtüye dönüşür,

[440] Şekil 16'da yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görsel ile kişisel fotoğraf çalışmasından oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 15.04.2024 https://vnlab.org/en/vr-ar-studio/nightsss/

alımlayıcının üzerini örter ve içinden geçer. Bu esnada alımlayıcı, sanallık tarafından kuşatıldığını hisseder. Kullanılan seslerin ritmi artarak ya da yavaşlayarak görsel anlatıma eşlik eder ve bu sayede, icraya ilişkin bütünsel bir algı elde edilir. Bu sihirli atmosfer yine gökyüzünün değişimiyle dönüşür. Yıldızlar yavaş yavaş sönümlenirken, şiddetli bir rüzgar uğultusu ve ağaçların hışırtısı duyulur. Alımlayıcı arkasını dönüp ormanın uzaklarına doğru baktığında, bir fırtınanın başlamış olduğunu görür. Fırtına uğultusu ve ağaç dallarının çatırdaması fark edilebilir. Bu fırtına atmosferine ormanı kaplayan sis eşlik eder ve görüntü bulanıklaşır. Bu sırada gökyüzünde dalgalanmakta olan örtü yavaşça yere iner ve soyut şekil, tekrar bir kadın siluetine dönüşür. Fırtınanın dinmesi ve güneşin ormanın üzerinde doğmasıyla, kadın silüeti de yavaşça kaybolur ve gösterim bu şekilde sona erer.

Bu yapımda interaktiflik, alımlayıcının sanallıkla teması üzerinden sağlanmıştır. Salt oluşturulan fantastik atmosfer ve içindeki gerçeküstü imgesellik değil, aynı zamanda yaratılan kadın silüetinin aracılı etkileşimi sayesinde sanallık, fiziksel gerçeklik içinde duyumsanabilen bir olguya dönüşmüştür.

Araştırma süresince incelenen yapımlarda, interaktiflik unsurunun katılımcıyı çeşitli biçimlerde temsilin bir parçası kılmak yoluyla elde edildiği yapımlara da sıklıkla rastlanmıştır. Almanya'nın Augsburg kentindeki Şehir Tiyatroları tarafından üretilen *Solo Episode 1* [Solo Epizot 1], Berlin'deki Afriamerika 2023 Film Festivalinde yer alan *African Space Makers* [Afrikalı Uzam Yaratıcıları] ve Berlin DDR Müzesi'nde sergilenmekte olan *The Leap* [Sıçrayış] adlı yapımlar, sözü edilen biçimselliği örneklendirmektedir. *African Space Makers* [Afrikalı Uzam Yaratıcıları]'nda izleyici, icranın yaratıcı yazarı olarak anlatıyı yönlendirme ve kendi macerasını yaratma işlevine sahiptir. *The Leap* [Sıçrayış] ve *Solo Episode 1* [Solo Epizot 1] ise, seyirciyi hikayenin karakteri olarak konumlandırmış ve bu yolla icra, seyircisiyle hem eylemsel hem de zihinsel açıdan etkileşime girmiştir.

Boris Hars-Tschachotin tarafından tasarlanıp yönetilmiş olan *The Leap* [Sıçrayış], Soğuk Savaş yıllarında yaşanan gerçek bir öyküyü, olayın üç farklı karakterinin perspektifinden anlatmaktadır. 1961 yılında, Berlin duvarının henüz inşa edilmekte olduğu sırada kentin doğu sınırında görevli olan Conrad Schumann adlı polis memuru, beklenmedik bir anda çitlerin üzerinden atlayarak Batı Berlin'e geçmiş ve hayatını değiştirmiştir. Bu an, gazeteci Peter Leibing tarafından kaydedilmiş ve yüzyılın en önemli karelerinden biri addedilmiştir. Seyirci VR gözlüğünü taktığında, Berlin'deki Ruppinerstraße [Ruppiner Sokak] ile Bernauerstraße [Bernauer Sokak]'ın arasından tam karşıya bakmaktadır. Başlangıçta günümüz sokaklarına ait olan uzam yavaşça değişir ve seyircinin bakmakta olduğu yer 1961 yılındaki Berlin'e dönüşür. Bugün normal bir cadde olan iki sokağın kesiştiği yerde, tel çitler belirir. Varlığı zorlukla fark edilen bu ince çit, Soğuk Savaş yıllarında dünyayı 'doğu' ve 'batı' olarak ikiye bölen Berlin Duvarı'na aittir.



Şekil 17: The Leap [Sıçrayış][441]

[441] Şekil 17'de yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görseller ile Berlin Soğuk Savaş Müzesi'nde çekilen kişisel fotoğraftan oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 07.04.2024 https://www.liquid-blues-production.com/films/the-leap-1961

VR gözlük takıldığında seyircinin bakış açısı hareket etmeye başlar ve bu hareketin, alanda yürümekte olan bir insana ait olduğu fark edilir. Bu kişi, Batı Berlin'de görev yapan Mannfred Klumm adlı polis memurudur ve seyirci, icrayı bu kişinin gözünden takip etmektedir. Batı sınırında sokakta dolaşmakta olan insanlar ve polis memurları görülür. Bir grup genç tellerin önünde durumu protesto etmekte, yaşlı bir adam ve kadın uzaktan tedirgin bir şekilde tel çitleri izlemekte, iki gazeteci ise çitlerin fotoğrafını çekmektedir. Mannfred Klumm gazeteciye doğru yaklaştığında, seyircinin bakış açısı gazetecilerden birine geçer. Hikaye şimdi Peter Leibing'in gözünden seyredilmektedir. Peter Leibing'in diğer gazeteciyle yaptığı kısa konuşma, seyirciyle doğrudan kurulan bir diyalog olarak işlevlenir. Böylelikle seyirci, teatral an'ı seyir konumunda değil karakter konumunda deneyimler.

Peter Leibnig olarak seyirci, meslektaşıyla duruma ilişkin kısa bir değerlendirme yaptıktan sonra alanda fotoğraf çekmeye başlar. Önce protesto halindeki gençlerden kareler toplar. Fotoğraf çekme anları, tamamen Peter Leibing'in gözünden gerçekleştirilir ve fotoğrafçının bir durumu görmesi, kamerasını oraya doğru yöneltmesi ve deklanşöre basma anı seyircinin eylemi olarak görselleşir. Fotoğraf çalışması sırasında bir adam yanına gelerek Peter Leibing'e tepki gösterir ve onu tehdit eder. Bunun üzerine Leibing dikkatini başka insanlara çevirir. Tel örgü çitlerin iki yanında buluşan yaşlı bir adam ve genç bir kadın dikkatini çeker. Kadın hamiledir ve kentin Doğu bölgesindeki babasına, iki hafta sonra doğum yapacağını anlatmaktadır. Genç kadın elindeki poşeti babasına uzattığı sırada, devriye askerler yaşlı adamı sınırda fazla beklememesi için uyarır ve adam kızına veda etmek zorunda kalır. Genç kadın, babasının arkasından sadece '*kendine dikkat et*' diye seslenebilir. İkisi de bir daha birbirlerini görüp göremeyeceklerini bilmemektedirler.

Bunun ardından Peter Leibing'in kamerası Doğu Berlin'e yönelir, sınır bölgesinde iki yaşlı kadının dolaşmakta olduğu ve bu kadınların askerler tarafından gözlenmekte olduğu sezilir. Sokağın kesişim noktasındaki binanın önünde bir Doğu Berlin polisi sigara içmektedir. Binadan çıkan bir kadın polise çıkışır, '*Bunu neden yapıyorsunuz?*' diye söylenir. Bu polis, az sonra sürpriz bir şekilde tellerin üzerinden atlayarak karşıya geçecek olan Conrad Schumann'dır. Leibnig kamerasını

Schumann'a doğru yaklaştırdığında, kendisi de olacaklardan habersizdir. Batı tarafında bir polis arabası sınıra doğru yanaştığında, Leibnig tam da Schumann'ı fotoğraflamaya hazırlanmaktadır. Bu sırada Schumann tellere doğru hızlıca yürümeye başlar, tellerin üzerinden atladığı anda Leibnig deklanşöre basar ve Schumann, koşarak oradan geçmekte olan polis arabasına atlar. Sokaktaki diğer insanlardan alkış sesleri duyulur ve gösterimin ikinci bölümü böylece sona erer.

Bir sonraki bölüm başladığında, VR gözlüğünün arkasındaki seyirci kendini yine aynı sokakta, ancak bu kez Conrad Schumann'ın konumunda bulur. Biraz önce izlenmiş olan hikaye bu bölümde tekrar yaşanır, ancak tamamen Schumann'ın gözünden ve onun düşüncesinden aktarılır. Schumann bir yandan doğu bölgesinden batıda olanlara bakmaktadır, diğer yandan da devriye askerlerin kendisini izlediğinin farkındadır. Bir sigara yakar ve arkasındaki binanın duvarına, yaşananlardan uzaklaşmaya çalışırcasına yaslanır. Sadece yirmi metre ilerisinde telleri protesto eden gençler, olayı fotoğraflamakta olan gazeteciler ve babasına getirdiği ilacı tellerin üzerinden ileten hamile bir kadın vardır. Schumann, bu sırada olanları düşünmektedir. Doğu yakasındaki devriye askerler genç kadın ile babasını uyardığında, olan bitenin saçmalığı gözüne daha çok batacaktır. Bu esnada karakterin içinde bulunduğu yabancılaşma durumu ve sorgulama biçimi, oldukça dingin ve bir düşünce akışı biçiminde seslendirilmiştir. Böylelikle seyirci de Schumann'ın son ana dek tellerden atlayıp karşıya geçmek gibi bir fikrinin bulunmadığını anlayabilir. Yaşlı bir kadın kendisine örmekte olduğu telleri kastederek '*Bunu neden yapıyorsunuz?'* diye sorduğunda Schumann (yani seyirci) bir cevap veremez, çünkü kendisi de bilmemektedir. Tam bu sırada Batı sınırından geçmekte olan bir polis arabasının durması, Schumann'ın bir anda kendisine '*Yapabilir miyim?*' diye sormasına neden olur. Düşünecek fazla zaman yoktur ve Schumann kendisini tellere doğru yürürken bulur. Askerlerin onu gördüğünü fark ettiğinde hızlanır ve zıplayabildiği kadar yukarıya zıplarken '*Çok yüksekmiş*!' diye düşünür. Her şey bir anda olup bitmiştir ve Schumann Batı Berlin'e geçmiştir, koşarak polis arabasına atladığında ve arabanın kapısı onu korumak için üzerine kapandığında, gösterim sona ermiş olur.

Bu yapımda seyirci, icrayı aynı olayın farklı karakterlerine ait bir *bakış*' üzerinden alımlar. Her karakter değişimi, olay kişilerinin o andaki duygusal ve düşünsel durumlarına ışık tutar ve seyirciyi hikayenin bir parçası haline getirir. Bu yolla, seyircinin farklı perspektifleri deneyimlemesi ve o an'ı içselleştirmesi sağlanır. Buradaki interaktiflik seyirciyi icraya müdahil kılan değil, rol unsuruyla ilişkilendirerek dahil eden bir yapıya sahiptir; seyircinin 'o sırada' ve 'orada'lığı icranın bütünselliğini yaratan temel unsurdur. Burada '-mış gibi' bir eylemliliğin varlığından söz etmek ise pek mümkün görünmemektedir; çünkü anlatının karakteri biçimine büründürülmüş olan seyirci, karakterin eylemliliği tarafından yönetilmektedir.

Seyircinin icraya doğrudan müdahil ve kendisine biçilen bir rolü yerine getirmek noktasında dahil edildiği teatral biçimin örneği ise, Augsburg Şehir Tiyatrosu tarafından üretilen *Solo Episode 1* [Solo Epizot 1] adlı yapımda görülebilir. İnteraktif bir sanal oyun niteliği taşıyan yapımda seyirci, hikayenin hem karakteri hem de icracısı olarak konumlandırılmıştır.

Oyunun hikayesi, dünyanın azalan kaynaklarının, aşırı nüfusunun ve dijitalleşme patlamasının 'Golden Mind Inc.' adındaki bir şirket tarafından karlı bir iş fikrine dönüştürüldüğü ve 'Federal İzolasyon Yılı' adı verilen bir projenin, bu yeni koşula çözüm olarak geliştirildiği bir gelecek zamanda geçmektedir. Buna göre, her yıl dünyanın bir kısmı kamusal yaşamdan çekilmekte ve Golden Mind şirketi tarafından tasarlanan sanal gerçekliklerde izole edilerek yaşamını sürdürmektedir. Böylelikle, dünyanın kısıtlı olanaklarının herkes tarafından kullanılabilmesi sağlanmaktadır. Oyun, bu sanal dünyada yaşanan bir cinayeti konu alır ve seyircinin aktif katılımıyla, olayın peşine düşer.

VR gözlüğünü takan seyirci, karşısında bir kadın ve kendisine silah doğrultmuş bir adam görür; adamın ellerinde yaralar ve yerlerde cam kırıkları bulunmaktadır. Bir silah sesiyle çığlık sesi eşleşir ve sahne kararır. Sahne tekrar aydınlandığında, seyirci kendini sahnenin ortasında bulur. Yerde yatan bir adam ve bu adamın hemen yanında, seyirciye dönük olarak konuşan bir kadın izlenir. Bu kadın, oyunda cinayeti araştıran

dedektif Alina Decker'dır. Konuşma, seyirci ile karşılıklı etkileşim içinde ilerler. Alina Decker seyirciye çeşitli sorular sorar ve seyirci, seçtiği cevabın ekranda yazılı olduğu noktaya bir süre bakarak bir seçim yapar. Soru-cevap işlemi her seferinde aynı şekilde gerçekleştirilir. Bu sayede seyirci, olayın gidişatını belirli seçenekler ölçüsünde yönlendirebilir.



Şekil 18: Solo Episode 1 [Solo Epizot 1][442]

Buradaki anlatım, kült film Dogville'e benzeyen bir mekânsallıkta kurgulanmıştır. İcranın oyun alanı bir sahnedir ve olayın tamamı, çeşitli eylemlerle işlevlendirilen bu tek mekânda geçmektedir. Kullanılan nesne ve objelerin gerçek nesneler olmadığı fark edilebilir; örneğin, dedektif tarafından dijital tablet olarak kullanılan nesne, bir parça plastikten ibarettir. Seyirci hikayedeki baş dedektifin yardımcısı olarak konumlandırılmıştır ve burada karakter seyirciyi değil, seyirci karakteri temsil etmektedir. Bu nedenlerle, yapımdaki sanallığın gerçekliği kopya etmek yoluyla değil, ona oyunsal bir alternatif geliştirmek yoluyla yaratıldığı ve

[442] Şekil 18'de yer alan kolaj çalışması, Augsburg Şehir Tiyatroları web sitesinde yer alan görsellerden oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 18.06.2024 https://staatstheater-augsburg.de/solo_folge_1

seyircinin ‘o sırada’ ve ‘orada’ki varlığını, interaktif bir ilişkiselliğe temellendirdiği görülebilir.

Gösterimin sonraki sahnesinde seyirci, dedektif Alina Decker ile birlikte sorgulanması gereken üç farklı görgü tanığı ile karşılaşır. Bunlardan ikisi, oyun başındaki sahnede beliren kişilerdir. Alina Decker seyirciye önce hangisiyle konuşmak istediğini sorar. Yukarıdaki resimlerde de görülebileceği üzere, sorguya alınacak kişilerin isimleri ekran üzerinde yazmaktadır. Bu kişilerin adları Annette Herzog, Darius Rehn ve Andreas Friedrich’tir. VR gözlüğünün ardındaki seyircinin *bakış*’ını bu kişilerden birinin ismine yöneltmesi ve bir müddet bu noktaya bakmasıyla *seçim* gerçekleşir ve sorgu başlar. İzlenen deneyimde, ilk olarak Darius Rehm adındaki tanık seçilmiştir. Alina Decker Rehm’i çağırır ve sahnenin bir başka köşesinde onunla konuşur. Ekranda iki soru cümlesi belirir, seyirci yine bakışıyla bunlardan birini seçer. Tanık sorunun cevabını dedektife değil, doğrudan dedektif yardımcısı konumundaki seyirciye anlatır. Bu esnada dedektif Alina Decker arada bir seyirciye bakarak şüpheli durumları ima edebilmekte ve şüphelinin ikna edici bulmadığı yanıtların altını çizebilmektedir. Seyircinin görgü tanığına yöneltmesi istenen iki farklı soru mevcuttur. Tanığa ‘*Buradaki göreviniz nedir?*’ ve ‘*Bu sabah tam olarak ne yaşandı?*’ diye sorulması gerekmektedir. Seyirci yine *bakış*’ını gözünün önündeki cümlelerden herhangi birine yönelterek seçimini yapar ve aldığı cevaplar doğrultusunda yeni sorular yöneltir. ‘*Kurbana ulaşmaya çalıştınız mı? Ofise geldiğinde neler yaşandı? Bayan Herzog duruma nasıl bir tepki verdi? Sonra ne yaptınız?’* gibi sorular, seyirci tarafından görgü tanığına iletilir. ‘*Bayan Herzog nasıl bir patron? Sizce Herzog’un düşmanları var mıdır?’* gibi detay sorularla, seyircinin dikkati Bayan Herzog’un hikayedeki rolüne yönlendirilir. Bu konuşma bir bakıma önceden belirlenmiştir, ancak süreci VR gözlüğünün ardındaki seyircinin direktifleri yönlendirmektedir. Dolayısı ile burada, seyirci seçimiyle şekillenen bir deneyimsellik mevcuttur.

Seyir konumu, diğer görgü tanıklarının beklediği sorgu odasına geri döner. Yine seyircinin bakışını istediği yönde sabitlemesiyle, bir diğer tanık sorgulanmak üzere seçilir. İzlenen deneyimde, ikinci tanık olarak Andreas Friedrich seçilmiştir. Bu tanığa da yine Bayan Herzog’un hikayedeki konumunu anlamaya çalışan sorular

yöneltilir. Dedektif hangi sorunun cevabına ikna olmadığını, yine yönelttiği kaçamak bakışlarla seyirciye sezdirir. *'Kurbanın yaşadığı rahatsızlık kayıt altına alındı mı? Bayan Herzog ofisinize geldikten sonra neler yaşandı? Sizce Herzog'un düşmanları var mıdır?'* gibi sorular bu tanığa da sorulur. Böylelikle, olayın son şüphelisine geçilir.

Bayan Herzog'un sorgusu olay yerinde yapılır. Herzog'a '*Bu sabah neler yaşandı?'* diye sorulduğu sırada bilinmeyen bir kişi hızla sahneye girer ve Bayan Herzog'a saldırır. Andreas Friedrich sahneye girer, saldırganı alır ve başka bir yere götürür. Bu sırada ekranda iki farklı yazı belirir: '*İfadeye devam et'* ve '*Saldırganı sorgula*'. Seyirci bu eylemlerden birini seçerek hikayeyi yönlendirir. İzlenen deneyimde, ifadeye devam edilmesi yönünde seçim yapılmıştır. Alina Decker elindeki verileri, kurbanın fotoğraflarını ve yerdeki cam kırıklarını Bayan Herzog'a gösterir. Herzog'a, kurbanın ölümüne yol açan silahı nerden bulmuş olabileceği sorulur. Bayan Herzog kaçamak yanıtlar verir. Böylelikle sorgu sona erer ve bu kez de az önceki olaya yol açan saldırganın sorgulanmasına geçilir.

Saldırgana Herzog'un kurbanla ilişkisi hakkında detaylı sorular sorulur. Bayan Herzog kurban ile uzun süredir görüşmediğini bildirmiştir, ancak saldırgan dün buluşmuş olduklarını iddia etmektedir. Saldırgana olağan dışı bir şey fark edip fark etmediği sorulur. Alina Decker aldığı cevaplara ikna olmamış gibidir. Bu noktada, yine seyircinin karar vereceği iki farklı eylem seçeneği ekranda belirir: '*Annete Herzog ile tekrar konuşun*' ya da '*Konuşmayı bitirin*'. İzlenen deneyimde, '*Annette Herzog ile tekrar konuşma'* seçeneği seçilmiştir. Yapılan ikinci sorguda seyirci, herhangi bir önceden seçilmiş konuşma yaparak hikayeyi yönlendirmez, sadece izleyen konumunda yer alır. Son sahnede, dedektif sahnenin başka bir noktasında seyirci ile durum değerlendirmesi yapar.

Bu noktada, ekranda seçenekler belirir. Bu ölüm nasıl gerçekleşmiştir? Ekranda yer alan seçenekler arasında '*Terör*', '*Şantaj*', '*Uyuşturucu*', '*Hipnoz*', '*Beyin yıkama*' ya da '*CIA*' gibi, görece genel geçer seçenekler bulunur. İzlenen deneyimde '*Beyin Yıkama*' seçeneği seçilmiştir. Bunun ardından Alina Decker söz konusu seçeneği yorumlar ve Bayan Herzog'u tekrar yanına çağırır. Konuşma esnasında, biraz

önce Herzog'a saldıran kişinin yine aniden alana gelip Herzog'u vurmasıyla gösterim sona erer. Bu son, yapımın bir seri gösterim olarak tasarlanmış olması nedeniyle tam bir bitiş noktası ifade etmemektedir. Muhtemelen bir sonraki epizotlarda, seyirci bu kez Bayan Herzog'un öldürülmesine ilişkin sorgulamalar yapacak ve hikayeyi çözümlemeye devam edecektir. İzlenen deneyim, serinin ilk parçasıdır.

Bu şekilde hazırlanmış olan sanal gerçeklik deneyiminde seyirci gösterimin aktif bir parçası ve yönlendiricisidir. Her ne kadar bu yönlendirme belirli sorular ve cevaplar üzerinden gelişse de VR gözlüğünün ardındaki seyirciye katılımcı bir rol sunar. Böylelikle elde edilen deneyim, seyirciyi oyunun aktif bir parçası haline getirir icra ile alımlayıcısı arasında interaktif bir etkileşimin yaratımını sağlar. Sözü edilen yaratımın temelinde ise, seyircinin icra ile oyun oynayabilme yetisi yatar.

Bu noktada, Carlson'ın *'immersive'* tiyatroya ilişkin görüşleri ile Rebentisch'in enstalasyon sanatına ilişkin yaklaşımı tekrar hatırlanabilir. Sanal gerçeklikteki interaktif teatral biçim alımlayıcısı ile uzamsal ve oyunsal olarak ilişkilenebilmekte ve bunu, alımlayıcı yahut katılımcıya sunulan çeşitli teknik cihazlar (VR gözlüğü, oyun konsolu, kumanda, v.b.) üzerinden gerçekleştirmektedir. Bu noktada, sanal gerçeklik teknolojisinin icrayı herhangi bir fiziksel gerçekliğe sanal olarak *yerleştirme*yi sağlayan bir medya aracı biçiminde işlevlendiği öne sürülebilir. Bu kapsamdaki icra, alımlayıcısı ile enstalasyon biçimselliğinde karşılaşmakta ve seyirci *bakış*, somut gündelik mekânın gerçekliğinden çıkarılarak icranın etkinlik alanına taşınabilmektedir. Sözü edilen etkinlik alanının zamansallığını alımlayıcı belirlemekte ve dilediği zaman deneyimi sonlandırabilmektedir.

Biçimin interaktifliği, seyirciyi çeşitli şekillerde bir eylemliliğe dahil etmek yolu ile yaratılır. Seyircinin eylem alanı, gösterim ile sanal oyun arasındaki ayrımın sınırlarındadır ve icra ile girilen karşılıklı etkileşimin bir neticesi olarak ortaya çıkmaktadır. Etkileşimin deneyimselliği salt sanatsal ve artistik yaratıma değil, aynı zamanda teknik ve teknolojik gelişime koşulludur ve seyircisine, bir hikayeyi deneyimlemek ile bir deneyimi hikayelendirmek arasında değişebilen çeşitli seçenekler sunar. Buradan yola çıkılarak, interaktif teatral biçimin yanılsama ile

gerçeklik arasındaki gerilimi interaktif bir oyunsallık yaratarak çözümlediği sonucuna varılabilir; çünkü burada icranın oyunsallığı, gerçekliğe referans veren bir olgu, eleştirel aklın bir parçası ve anlam üretiminin yaratıcısı olarak konumlandırılmıştır.

Tüm bu nedenlerle çalışmada, bu bölümde örneklenen interaktif teatral biçimlerin **Sanal Enstalasyonlar** biçiminde adlandırılması önerilmektedir. Bu biçim enstalasyon niteliğini uzamsallığından, yaratım kapsamını ise interaktifliğinden türetir. Enstalasyon sanatının ne'liği Rebentisch'in daha önce sözü edilen yaklaşımı üzerinden kavrandığında, bu biçimin bizatihi teatralliği rahatlıkla çıkarsanabilir; ancak buradaki teatral edim, icra ile kurulan ilişki, üslup, estetik tercihler ve teknik olanaklar bazında değişkenlik göstermekte ve birbirinden farklı gösterim formlarının yaratımına olanak tanıyabilmektedir. Bu kapsamda üretilen yapımlarda, bir icra ile seyircisi arasında gelişebilen türden bir etkileşimden söz edilemez; daha ziyade, seyirci temsile dahil ve müdahil olur, gösterimle oyunsal bir ilişki kurar ya da '-mış' gibi bir eylemlilik kapasitesi edinir. Böylelikle, seyircinin bir kullanıcı, alımlayıcı yahut katılımcıya dönüşümü de gerçekleşir. Burada '*sanal enstalasyonlar'* adıyla genellenen yaratım alanı hem temsil sanatlarının hem de oyun sektörünün bir parçası olarak gelişim göstermekte ve sanal gerçeklikteki biçimselliği, çok çeşitli teknik ve estetik opsiyonlar üzerinden kurgulamaktadır. Dolayısı ile sanal enstalasyonların tesiri ilişkiselliği, uzamsallık ile oyunsallığı temsil yapısına sanal olarak eklemlendiren bir estetik deneyim olarak anlaşılabilir.

4.2.3. Duyumsal Teatral Biçim

Araştırmanın bu başlık altında yer alan örneklemi, sanal gerçeklik teknolojisi kullanımıyla yaratılan özgün teatral biçimler ve prodüksiyonlardan oluşmaktadır. Bu kategoriye ait olan yapımlar salt seyirci üzerinde duyumsal bir etki yaratabildikleri için değil, aynı zamanda bu etkiyi sanal gerçekliğe has bir teatral etkileşim üzerinden yaratabildikleri için önem arz etmektedirler. Bu yapımlardaki *'immersive'* efekt, tam da sanallık ile gerçeklik arasındaki sınırda yaratılmıştır ve dolayısı ile, sanal gerçekliğin özgün biçimselliğini açıklığa kavuşturabilecek veriyi sunmaktadır.

Örneğin Alman tiyatro topluluğu Rimini Protokoll'ün *Shared Landscapes* [Müşterek Manzaralar] adlı yapımı, uzamsallığın duyumsanışını sanal gerçeklik kullanımıyla genişletmesi açısından sözü edilen kategorinin bir örneğini oluşturmaktadır. Bu yapımda, sanal gerçeklik tekniği teatral biçime uzamın başka türlü mümkün olmayacak şekilde deneyimlenmesini sağlayarak etki etmiş ve özgün bir teatral durum yaratılmıştır. Rimini Protokoll'ün bu yapımında farklı sanatçılar tarafından üretilmiş olan yedi ayrı enstalasyon, Berlin şehrinin biraz dışındaki bir ormanlık alanda seyirci ile paylaşılır. Bu enstalasyonlardan sadece biri VR gözlükle deneyimlenir, ancak gösterimin total deneyimselliği, teatral edimle enstalasyon biçimselliği arasındaki bağıntıdan türetilir.

Bu yapımı izleyecek olan seyirciden, şehirlerarası bir trene binerek etkinliğin gerçekleşeceği orman alanına gelmesi istenmiştir. Ormanın girişinde seyirciye bir kulaklık, mat ve yağmurluk gibi ihtiyaç duyacakları materyaller verilir. Bundan sonra, 10-15 kişiden oluşan seyirci topluluklar ormanda kendisini yönlendiren yetkili personel eşliğinde ilerler ve belli bir rota boyunca yerleştirilen enstalasyonlarla karşılaşır. Enstalasyonlardan birinde seyirciden yere uzanması ve gözlerini kapayarak insanların doğaya müdahalesi hakkındaki bir konuşmayı dinlemesi istenirken, bir diğerinde ise, taburelerin üzerine yerleştirilmiş olan dokümanları incelemesi talep edilir. Söz konusu dokümanlar, kişinin içinde bulunduğu ormanlık araziye hangi biçimlerde ve kimler tarafından zarar verildiğini göstermektedir. Bir enstalasyon projeksiyon perdesi önündeki bir hikaye anlatıcılığı performansı olarak ortaya çıkarken, bir diğer enstalasyonda ise, mekâna özgü bir eylemlilik yaratılmıştır. Seyirci ormanlık alana yerleştirilmiş olan enstalasyon çalışmaları arasında yürürken, ilk etapta nerden geldiğini anlayamadığı bir melodi işitir. Sonrasında, yere uzanmış ya da çalıların arasına gizlenmiş müzisyenleri fark eder. Bu noktada yapımın müzikalitesi de bir enstalasyondur ve seyirci tarafından keşfedilmesi gerekmektedir. Sanal gerçeklik kullanımıyla yaratılmış olan enstalasyon ise, kişinin uzamdaki mevcudiyetini farklı bir şekilde duyumsamasını sağlayarak gösterimin bütünsel etkisine katkı sunmaktadır. Sözü edilen çalışma, Begüm Erciyas ve Daniel Kötter tarafından hazırlanmıştır.



Şekil 19: Shared Landscapes [Müşterek Manzaralar][443]

Bu enstalasyonda VR gözlüğünü takan seyirci, bu ormanın güneşli bir gününde tek başınadır. Etrafındaki diğer canlıların sesini duyabilir ve sanal gerçeklik ile bulunduğu yeri çok boyutlu olarak gözlemleyebilir. Fonda herhangi bir anlatı, müzik ya da konuşma yer almaz. Seyircinin orman ile baş başa hissetmesi öncelenmiştir. Bir süre sonra, sanal gerçeklikteki seyirci ormanın üzerinde yavaşça yükselmeye başlar. Seyir konumu, doğrusal bir şekilde göğe yükselir. Seyirci en uzun ağaçların yanından geçerek, ormanı normalde erişemeyeceği bir bakış açısıyla seyreder ve sonunda ise, bütün araziyi kuşbakışı görebileceği bir yüksekliğe erişir. Bu esnada, etraftaki rüzgarın hışırtısı işitilebilmekte ve ağaçların sessizce titreşmekte olan dalları fark edilebilmektedir. Yukarıda bir süre asılı kalan seyir konumu, bir müddet sonra yavaşça alçalmaya başlar. Gösterim, seyircinin gerçek mekânda bulunduğu yere 'inmesiyle' sona erer.

Bu şekilde sonlanan gösterimdeki tesiri ilişkisellik -bir açıdan bakıldığında- yokmuş gibi görünebilir, çünkü seyirci gösterimle perspektif değişikliği dışında

[443] Şekil 19'da bulunan kolaj çalışması, kişisel fotoğraflardan derlenmiştir.

ilişkilenmemektedir. Ancak, perspektifin gösterimin bu kapsamında ve ormanın tam ortasındayken bu şekilde değişebilmesi, izleyiciye bulunduğu uzamı bir deneyim biçiminde duyumsatır. Buradaki enstalasyon da bir deneyim alanıdır ve seyircinin gösterimdeki diğer yapımlarla ilişkilenişine katkı sunmaktadır. Dolayısıyla, buradaki teatral niteliğin sanal gerçeklik teknolojisinin kullanılma biçiminden değil, yerleştirilme biçiminden (yani enstalasyon niteliğinden) türetildiği ve deneyime ilişkin anlamsallığın, diğer enstalasyonlarla kurulan bağıntı üzerinden yaratıldığı söylenebilir.

Augsburg Şehir Tiyatroları tarafından üretilen sanal gerçeklik yapımlarının birçoğu, teatral biçimin duyumsanışına birbirinden farklı şekillerde etki etmesi nedeniyle bu kategoriye yerleştirilmiştir. Topluluğun ağırlıklı olarak Covid-19 pandemisi döneminde ürettiği bu yapımların her biri birer teatral biçim deneyi olarak nitelenebilir. Üretilen prodüksiyonlar hem bir tiyatro metninin sanal gerçeklikte hangi biçimlerde sahnelenebileceğini hem de performans ögesinin bu sahnelemeye nasıl entegre edilebileceğini örneklendirmektedir.

Sözü edilen yapımlardan biri, Amerikan oyun yazarı John Clancy'nin *The Event* [Etkinlik] adlı metninden uyarlanmıştır. Prömiyeri 2009 yılında Edinburgh'da gerçekleştirilmiş olan tiyatro oyunu, daha sonra Almanya, Hollanda, Yunanistan ve Avustralya gibi pek çok ülkede sahnelenmiştir. Bu çalışmayı seyretmek için VR gözlüğünü takan seyirci, kendisini karanlık bir tiyatro sahnesinin ortasında bulur. Loş bir ışık sahneyi yavaşça aydınlattığında, tam karşısında bir adam (Patrick Rupar) belirir. Aktör, soluk ışık altında bir süre kameraya dikkatlice bakar, sonrasında ise konuşmaya başlar. Bir aktörün çalışma biçiminden (sözcükleri ezberlemek, bir durumu gerçeklik(-miş) gibi seyirciye aktarmak, başka biri olduğunu varsaymak vs.) söz ederken zaman zaman öylece durur, zaman zaman ise seyircinin etrafında dolaşır; ancak her zaman seyir konumunu doğrudan muhatap alır ve VR gözlüğünü takmış olan muhtemel seyirciye hitap eder. Dolayısı ile seyir, icranın tam merkezindedir. Oyuncunun bir parmak şıklatma hareketiyle sahne aydınlanır ve seyirci koltukları, sahnedeki oyuncunun bulunduğu pozisyondan görülebilir hale gelir. Burasının bir tiyatro salonunun sahnesi olduğu fark edilir. İcracı, sahnede bulunduğu yerden

aktörlüğün seyirciyle ilişkisi hakkında konuşmaktadır. Sahneye çıkan bir oyuncunun seyirciden beklentisi (icracı seyirciler için "strangers" [yabancılar] sözcüğünü kullanır), seyircilerin kimler olduğu, izlenmekte olmanın ne anlama geldiği, provaların bu işin nasıl bir parçası olduğu gibi durumlar ve oyunculuk mesleğinin ikircikli yapısı, VR gözlüğünün ardındaki seyirciye yönelik olarak tartışmaya açılır. İcracı, icranın oyun alanını bir "buble" [baloncuk] olarak tanımlar, burası (yani tiyatro sahnesi) dünyanın başka türlü aktığı bir olasılıklar kutusudur.



Şekil 20: The Event [Etkinlik][444]

Seyir yerinin ışıkları tamamen açıldığında, icracı yine tek bir parmak şıklatma hareketiyle seyir konumunu değiştirir. Seyirci şimdi seyir yerindeki koltuklardan birinde oturmaktadır, oyuncu ise tam yanındadır. Seyreden *bakış* önce sahneden tiyatro salonuna, sonrasında ise tiyatro salonundan sahneye yöneltilmiştir. İcracı, VR gözlüğünün ardındaki seyirciyle sarkastik düzlemde ilerleyen tek yönlü bir sohbet geliştirir. Sohbetin konusu ise, oyunculuk mesleğinin parametreleri ile gerçeklik ile aktörlük arasındaki ilişkiden başlayıp; hayatın zorlukları, yaşamın getirdikleri ve ölümün gerçekliği üzerine devam eder. Bütün bu süre boyunca icracı, seyreden *bakış*'ın etrafında özgürce dolaşır ve VR gözlüğünü takmış olan seyirci ise, sandalyesinde yön değiştirerek icracıyı takip eder. İcracıyı bu şekilde takip etme

[444] Şekil 20'de yer alan kolaj çalışması, Augsburg Şehir Tiyatroları web sitesinde yer alan görsellerden oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 15.07.2024 https://staatstheater-augsburg.de/event

gerekliliği, alımlamayı akışkanlaştırır ve seyirciyi içinde bulunduğu fiziki mekânın gerçekliğinden uzaklaştırır. Sözü edilen tek taraflı sohbet, içinde bulunulan etkinliğin ne'liği üzerinedir; bu nedenle seyirciyi, seyircilik edimi ve seyirciliğin bu şekilde değiştirilebilen yeni biçimi hakkında da düşündürür. Aktör, karanlık bir tiyatroda önceden ezberlenmiş sözcükleri izlemenin saçmalığından dem vurur. Bu sırada VR gözlüğün arkasındaki seyirci oyun zamanı hakkında bilgilendirilir; örneğin, oyunun 23 dk'dır izlenmekte olduğu ve 22 dk. daha izleneceği bilgisi, seyirciyle paylaşılır.

İcracının tekrar parmak şıklatmasıyla, seyir mekânı bir binanın teras çatısına taşınır. Başka bir parmak şıklatmayla ise içinde bir heykel koleksiyonu bulunan bir avluya geçer. Oyun karakteri insanın teknoloji üzerinden geçirmekte olduğu dönüşümden söz eder, insanların hiç durmadan sözcüklerle etkileşim kurduğu ve buna '*keep in touch*' [iletişimde kalalım] denen dünyayı eleştirir. Aktöre göre bu hal durum pek de iletişimde kalmak gibi değildir, eskisi gibi değildir. İnsanlar eskiden birbirlerinin konuşmalarını izlemek için konuşmanın gerçekleşeceği yere kadar gitmiştir, üstelik saatlerce yol katederek ve hava koşullarına aldırmadan. İletişimin bu biçimi, şimdi yüzyıllarca öncesine ait bir şeydir.

Bir başka parmak şıklatmayla, seyirci kendisini bir barda bulur. Mekân boştur, ancak fonda kalabalık hissi yaratan bir ses kaydı duyulur. Oyuncu kırmızı bir bar sandalyesinde oturmaktadır. Bu noktada, bir icranın seyircisi olmak ile içinde yer almak arasındaki ayrımdan söz eder: Yanılsama ile gerçeklik arasında nasıl bir bağıntı vardır? Oyuncunun konuşmakta olduklarının metin gereği mi yoksa doğaçlama bir gelişme mi olduğunu kim bilebilir?

Tekrar bir parmak şıklatmayla, kırmızı sandalye ve icracı tiyatro mekânına geri döner. Mekânlar birbirine geçmeye başlar, oyuncu bir çatının üzerinden az önce bulunduğu avluya, bardan tekrar sahneye ışınlanır. Bu sırada kırmızı tabure onunla birliktedir. İcracı, parmak şıklatarak geldiği son mekânda ansızın sandalyeden düşer ve o sırada bulunduğu çatıda ilk kez başka bir ses ile etkileşime girer. Bu ses de kendi sesidir, ancak bilinmeyen bir yerden gelmektedir. Konuşma bu kez iki kişinin

birbiriyle etkileşimine dönüşür ve seyirci birincil muhatap olmaktan çıkar; ancak bu durum kısa sürer. Oyuncu tekrar seyirci ile doğrudan konuşmaya başlar:

> "Özgürlük ne demekti? Savaş? Tanrı? Bütün bu kelimeler hala kullanılıyor mu? Her çağın kendine özgü sorunları, sıkıntıları, savaşları, vardı ama…Bu içinde bulunduğumuz çağ gerçekten tuhaf hissettiriyor... Neyin gerçek neyin sahte olduğunu anlamak iyice zorlaşıyor, geleceğe inanmak iyice zorlaşıyor. Hepimiz çok kötü bir oyundaki çok yetenekli aktörleriz! Bu bir kara komedi, trajedi, ya da fars!"[445]

Oyuncu, artık ne anlama gelmediğini bilmediğini belirttiği bu kavramları seyirciye de doğrudan sorar. Elbette cevabını duyamayacaktır, ancak bir şeyler duyduğunu farz eder. Bu noktada mekân geçişleri yeniden başlar ve sonunda oyuncu başlangıçtaki konumunda, kırmızı sandalyenin üzerinde otururken görülür. İcracı bu kez, karakter kimliğini bırakarak seyirci ile tanışmaya çalışır. Gerçek ismini söyler, karakterinin adını söyler, seyirciye '*Merhaba*' der. Ancak tabii ki, bir yanıt alamayacaktır. İşini iyi yapmış olmayı umduğunu belirtir ve kırmızı bar sandalyesinden kalkıp giderek karanlıkta kaybolur. Gösterim böylece noktalanır.

Bu şekilde sonlanan yapımda teatrallik hem performatif hem de duyumsal katmanlar içermektedir. İcracının gerek metinsel gerekse eylemsel olarak doğrudan VR gözlüğünün ardındaki seyirciye hitap edişi; sanal gerçekliğe özgü bir teatral etkileşim yaratır ve oyun metni, bu etkileşimi yabancılaştırma etkisiyle destekler. Seyirci izlemekte olduğu icranın fiziksel olarak içinde değildir ve icranın *canlı* değil *aracılı* bir örneğini izlediğinin bilincindedir; ancak icranın tek muhatabı olarak konumlandırılışı, fiziksel gerçekliğin temsil süresince gönüllü olarak askıya alınabilmesini sağlar. Böylelikle icra, yanılsama ile gerçeklik arasındaki gerilimin nabzını kendine has biçimde tutabilir hale gelir.

Sözü edilen özgün biçimselliğin bir diğer örneği, yine Augsburg Şehir Tiyatroları tarafından üretilen *Bir Delinin Hatıra Defteri* uyarlamasında bulunabilir. Nikolay Gogol'ün bu ünlü eserinin sanal gerçeklikte icra edildiği temsilin tamamı tek

[445] Alıntılanan oyun metni, gösterim sırasında işitilen şekliyle aktarılmıştır.

bir mekânda geçmektedir ve VR gözlüğünün ardındaki seyirci, yine icranın merkezinde konumlandırılmıştır. Pandeminin yarattığı izolasyon koşullarında üretilen yapımda, oyun karakteri Popriçin'in maruz kaldığı izolasyon koşulları ile, bu izolasyonun birey üzerindeki şizofrenik etkisi özellikle vurgulanmıştır.



Şekil 21: Der Mitarbeiter – Tagesbuch eines Wahnsinnigen [Bir Delinin Hatıra Defteri][446]

Yapımda oyun metninin özgün yapısına dokunulmamıştır; ancak reji, sanal gerçekliğin olanak ve opsiyonları doğrultusunda yeniden düzenlenmiştir. Seyirci VR gözlüğünü taktığında bir *Blackbox* sahnenin tam ortasındadır ve oturduğu yerden icra ile her yönde ilişkilenmesi mümkündür. Mekânda, oyuna ilişkin bir tiyatro sahnesinde de yer alabilecek olan eşyalar ve nesneler (bir masa, gazeteler, kağıtlar, bir el arabası ve içinde odun yığını, v.b) yer almaktadır ve dolayısı ile seyir, bir tiyatro oyununun

[446] Şekil 21'de yer alan kolaj çalışması Augsburg Şehir Tiyatroları web sitesinde yer alan görsellerden oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 18.07.2024 https://staatstheater-augsburg.de/tagebuch_eines_wahnsinnigen

geçmişte gerçekleşmiş bir video kaydını izlemeye oldukça benzeyen özellikler taşımaktadır. Ancak sanal gerçeklik kullanımı, bu özelliklerin seyirci üzerindeki etkisini büyük oranda değiştirir.

Seyir başladığında Popriçin (Thomas Prazak) mekânda yalnızdır, ancak kendisini izleyen seyircinin de çekingen bir şekilde farkındadır. Dolayısı ile, bu yapımda da seyircinin doğrudan icraya muhatap alındığı öne sürülebilir. Başlangıçta Popriçin'in üstünde sadece iç çamaşırları vardır, ancak karakter VR gözlüğünün arkasından kendisine bakmakta olan seyir konumu ile göz göze geldiğinde, yerde ayrı parçalar halinde duran kıyafetlerini üzerine geçirme gerekliliği hisseder. Seyir konumunun sol yanında bir pantolon, gömlek ve ayakkabı; sağ yanında ise bir ceket, çanta ve şemsiye bulunmaktadır. Oyuncu, bunları sırayla alıp giyer ve konuşmaya ancak bundan sonra başlar. Yan duvardaki takvimden bir yaprak koparır ve seyirciye gösterir: '*3 Ekim*'.

> "Bugün tuhaf bir şey oldu. Oldukça geç uyandım. Marwa bana temiz çizmelerimi getirdiğinde ona saatin kaç olduğunu sordum. Saatin 10'u çoktan geçtiğini duyunca hemen üstümü giyinmeye koyuldum. "[447]

Yapımdaki anlatım, görsel ve işitsel efektlerle geliştirilmiştir. Sahne gerisindeki duvarlarda animasyon yazılar ve çizimler belirip kaybolur. Bu animasyonlar, soyut düzlemde karakterin düşünsel akışına referans vermektedir. Yine bu duvarlar üzerinde çeşitli 'post-it' [yapışkan] kağıtlar yer alır. Bu kağıtlar masanın üzerinde de bulunur ve Popriçin zaman zaman bunlara yenilerini ekler. Oyuncunun bedeni yer yer bulanıklaştırılır ve çift görülmesi sağlanır. Buna sesin yankılanması efektleri eklemlenir. Örneğin, Popriçin'in fino köpeğine ait sesi ilk kez işitmesi, köpek hırlaması sesleri ve bu seslerin yankılanışı olarak aktarılır. Böylelikle oyun tiyatronun teatralliğindeki tek seferlik performans etkisini, sanal gerçekliğin sunduğu farklı opsiyonları kullanarak çeşitlendirir ve bir görsel-işitsel işaretler bütünlüğü elde edilir.

[447] Nikolay Vasilyeviç Gogol, **Bir Delinin Hatıra Defteri**, çev. Ebru Eren, Ed. Gizem Eren Sütçüoğlu, İlgi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2018, s.13.

Popriçin odanın bir başka duvarı üzerindeki başka bir takvimden bir yaprak koparır: '*4 Ekim*'. Oyundaki genel müdür odası, bu sahnelemede yerde duran dergi yığınının Popriçin tarafından düzenlenmesiyle belirtilir. Burada zamanın geçişi yine çift görme efektleriyle sağlanır. Popriçin'in genel müdürün kızı ile ilk kez karşılaşma anı ise, tamamen sessiz bir sahnedir. Popriçin takvimdeki her yaprağı başka bir duvardan koparır ve sonunda tüm takvimler yere iner. Oyun mekânındaki nesnelerin birçoğu kullanılır. Örneğin; takvimler 13 Kasım'ı gösterdiğinde mektuplar salonun bir başka köşesinde okunur, başka bir sahnede ise salonda duran içi su dolu kovaya bir bez batırılır ve karakter, VR gözlüğünün arkasındaki seyirciden gizlemeye çalıştığı bir eylemlilik içerisinde üzerini değiştirir. Burada seyir konumu Popriçin'in gizil bilinci olarak işlevlenmiş gibidir; karakterin ruh hali yavaşça deliliğe doğru sürüklenirken, seyirci de bu durumun sessiz bir tanığı, salimlikle delilik arasındaki bağıntının ölçeği ve Popriçin'in içsel çatışmalarının bir parçası olarak oradadır. İcranın seyirciyi oyunun merkezinde oturtan ve etrafında her yönde dönerek ilerleyen anlatımı, icracı ile seyircisi arasında sanal bir biraradalığın duyumsanmasına yol açar.

Takvimin '*3 Aralık*' tarihini gösteren parçası, oyuncu tarafından uzun süre arandıktan sonra bulunur. Bu noktada oyuncu günlüğü değil, günlük oyuncuyu takip etmeye başlar. '*5 Aralık*' tarihine gelindiğinde, Popriçin'in kendini gazetelerden okuduğu haberlerin bir kişisi zannetme paranoyası iyiden iyiye belirgin hale gelir. Karakter dışardan sesler duymaya başlar. Bu sahne yine çift görüntü efektleriyle güçlendirilir ve sonunda, Popriçin kendini İspanya kralı olarak ilan eder. Bu sırada üzerindeki ceketi, gömleği ve pantolonu sırayla çıkarır ve oyunun başlangıcındaki haline döner. Gazete kağıtlarını yapıştırarak bunlardan kendisine bir pelerin yapar ve üzerine geçirir.

Bu andan itibaren, oyuncu mekânda daha hızlı ve telaşlı bir şekilde hareket eder. Oyuncunun seyirci etrafında dönmesi, zaman zaman VR gözlüğünün ardındaki seyircinin takibini zorlaştırır. Popriçin üzerine geçirmiş olduğu kağıttan pelerini çıkarır, üzerindeki atletin içine sokar, tekrar ceketini giyer.

> "Bugün olağanüstü bir zafer günü. İspanya'nın kralı var. Bulundu, benmişim ta kendisi. Bugün keşfettim bunu, birden bir aydınlanma gibi geliverdi bana. Kendimi sıradan bir memur olarak nasıl düşünebildiğimi hiç anlamıyorum"[448]

Bu bölümdeki akıl hastanesi sahneleri için özel bir mekânsal efekt geliştirilmemiştir, ancak delirme halinin şiddeti arttıkça, sahnedeki dramatik aksiyon da şiddetlenir. Oyun finali için de özel bir uygulama yapılmaz; sözün sona ermesiyle seyir ansızın bitirilir.

Bu yapımda tiyatronun teatralliği sanal gerçekliğe uyarlanmış gibidir. Gerek metin gerek dramaturji gerekse sahne dekoru açısından bir tiyatro prodüksiyonundan farkı bulunmayan uyarlamayı tiyatronun biçimselliğinden ayrıştıran esas, icranın canlı değil kayıtlı bir formatta deneyimlenmesidir. Buna karşın, seyirci *bakış*'ın sahneye karşıdan değil merkezden yöneltildiği perspektif teatral etkileşimi tamamen değiştirir; burada aksiyonun merkezinde yer alan seyirci, icra tarafından her yönde kuşatılmaktadır. Oyun alanının tek bir mekândan ibaret oluşu sarmalanma etkisini arttırmakta ve seyirciyi oyun süresince peşinden sürükleyebilmektedir.

Sözü edilen sarmalanma etkisi, Artaud'nun 'tiyatronun ikizi' olarak adlandırdığı teatral unsurlar ve buradan türettiği vahşet tiyatrosunun biçimselliğiyle ilişkilendirilebilir. Tiyatronun salt yazınsal değil, aynı zamanda duyusal bir şiir olduğunu öne süren[449] Artaud'nun tahayyülündeki *ikiz*, "gündelik ve dolaysız gerçekliğin ikizi olarak değil, tehlikeli ve benzeri olmayan bir başka gerçekliğin ikizi olarak düşünülmelidir."[450] Buna göre Artaud'nun hayalindeki tiyatro, icra tarafından kuşatılan bir seyir biçimi ve bu yolla geliştirilen bir duyusal şiirselliğin ifadesi olarak anlaşılabilir. Artaud, sözü edilen biçimselliği şöyle ifade etmiştir:

> "Salon (tiyatro salonu) hiç süsleme olmaksızın dört duvarla çevrilecek ve seyirciler, aşağıda, salonun ortasında, hemencecik çevresinde sergilenen gösteriyi izlemelerini sağlayacak dört tarafa dönebilen sandalyelere oturacaklar. (…) Oyuncular ve gösteri için, salonun her yönünde özel yerler oluşturulacak. Ayrıca, Primitiflerin bazı tablolarında olduğu gibi, salonun yukarısında, her bir yönde içiçe geçmeli galeriler olacak. Bu galeriler,

[448] **A.e**., s.53.
[449] Artaud, **Tiyatro ve İkizi**, s.34.
[450] **A.e.,** s.43.

> gösterinin gerektirdiği her bölümde, oyuncuların, salonun bir ucundan öbürüne birbirlerini izlemelerini ve gösterinin, görüngüsel olarak dikine ve derinliğine bütün katlarda yayılmasını sağlayacaktır. Bir köşede atılan bir çığlık, ağızdan ağıza yükseltilerek ve sürekli ses perdesi çeşitlemeleriyle öbür uca dek yayılabilecek. Eylem dönüşümünü sonuçlandıracak, yörüngesini katman katman bir noktadan öbürüne genişletecek, doruk noktalar anında oluşarak, ayrı ayrı yerlerde tutuşan yangınlar gibi parlayacak; hem gösterinin gerçek yanılsama niteliği hem oyunun seyirci üzerindeki dolaysız ve ivedi etkisi sözde kalmayacak."[451]

Artaud'un bu sözlerle ifade ettiği teatral biçim; seyirciyi icrayla her yönde ilişkilendirebilen, sahnenin uç noktaları arasında gezindirebilen, eylemselliği bu yolla dolaysız kılabilen ve esas yanılsamacı niteliğini, bunların bir toplamından türeten bir tiyatro olarak ortaya çıkmaktadır. Bu noktada, Augsburg Şehir Tiyatroları'nın *Bir Delinin Hatıra Defteri* uyarlaması ile Artaud'un sözünü ettiği teatrallik arasında ortaklaşan pek çok teatral unsur bulunabilir: Sanal gerçeklikteki seyir tam da Artaud tarafından hayal edilen çok yönlü uzamsallığa, dönüşümlü eylemselliğe ve bunun seyirci üzerindeki dolaysızlık etkisine sahiptir. Oyun mekânı her bir yönde genişleyen oyun alanlarından oluşturulmuştur ve seyirci, bu yönlerin her birine oturduğu yerden erişebilmekte, mekânın her köşesi ile etkileşime girebilmekte ve oyun tarafından sarmalanabilmektedir. Dolayısı ile, bir dereceye dek sanal gerçeklikteki teatral biçimin kapsamıyla uyumlanabilen vahşet tiyatrosunun, sanal gerçekliğin yapabilirliğinden temelde eylemliliğin canlılığı ile kayıtlılığı/sanallığı bazında ayrıldığı görülebilir.

Sözü edilen ayrışma icranın salt fiziksel canlılığıyla değil, aynı zamanda Dixon'ın sözünü ettiği odak ve dikkat yönetimiyle birlikte düşünüldüğünde ise; sanal gerçeklikte elde edilen teatral biçim, *canlılık* unsurunun duyumsanışını bünyesinde devindirebilen bir teatrallik olarak anlaşılabilir. Buradaki edimsellik, fiziksel değilse de dijital bir canlılık yaratabilmekte ve seyirciyi, sanallık ile gerçeklik arasındaki eşikte konumlandırabilmektedir. Seyircinin odak ve dikkati, teatral biçimin bizatihi kendisi tarafından yönetilip yönlendirilmekte ve sürüklenme etkisi salt teknolojinin yapabilirliğinden değil, aynı zamanda seyirciyi icranın merkezinde konumlandıran reji tasarımı, estetik tercihler, dramaturji yorumu ve mekân organizasyonundan

[451] **A..e**., s.85.

türetilmektedir. Böylelikle teatral biçim, seyircinin alımlama sürecini temsil boyunca değiştirip dönüştürebilmekte ve Artaud'un sözünü ettiği duyusal şiirin içinde devinmesi gereken uzamsallığı, sanal olarak yaratabilmektedir. Tüm bu nedenlerle; sanal gerçeklikte elde edilen duyumsal teatral biçimin, Artaud'un tasavvurundaki vahşet tiyatrosunun yaratım kapsamını belli bir oranda karşılayabildiği iddia edilebilir.

Seyir konumunun merkeze alınmasından türetilen bu kapsamdaki *sanal* canlılık, koreografiyle de genişletilebilmektedir. Örneğin; yine Augsburg Şehir Tiyatroları tarafından üretilen *Kinesphere* [Kinesfer] ve *Shifting Perspective* [Değişken Perspektif] adlı yapımlarda hareket tasarımı, VR gözlüğünün arkasındaki seyircinin salt performansı duyumsayışına değil, aynı zamanda performans esnasındaki kendi varlığını duyumsayışına etki eder. Bu yapımlarda icra, merkezi seyir konumunun etrafında dönerek, onun içinden geçerek ya da yakınlık ile uzaklığı türlü şekillerde yeniden ölçülendirerek seyreden *bakış* ile etkileşime girer. Böylece, seyircinin bedensel mevcudiyetini farklı biçimlerde yorumlaması ve sanallığı, gerçekliğe eşdeğer bir ölçekte alımlaması mümkün hale gelir. Bu kapsamdaki seyir ediminin, *bakış*'ı deneyimselleştirme olanağıyla öne çıktığı söylenebilir.

Kinesphere [Kinesfer], robot-insan etkileşimi üzerine kurulu bir dans performansıdır. Toplamda 16 dansçının yer aldığı performansta koreografi, bir endüstriyel robotun hareketi ile insan hareketi arasındaki ilişkiselliği yorumlamaktadır. Seyir konumu gösterim boyunca değişkenlik gösterebilmekte ve aksiyonun bazen önünde, bazen tam ortasında, bazense dış çeperlerinde ve icraya karşıdan bakan bir konumda yer alabilmektedir. Sözü edilen konum çeşitliliği, teatral etkileşimi her seferinde farklı bir perspektife ölçekler ve tesiri ilişkiselliğin niteliğini değiştirir.

Gösterim başladığında seyirci, sözü edilen iş makinesi ile baş başadır. Performans, bu iş aletinin hareketliliğiyle başlar. Robotun başlığı önce mekânda yükselir, sonrasında ise VR gözlüğünün arkasındaki seyirciye doğru yaklaşır. Bu hareket, robot ile etkileşim hissi uyandırır. Bu sırada, fonda duyulan bir ses makineler

ile insanlar arasındaki benzerliklerden söz eder: '*Makineler söyleneni yapar. Limitleri vardır. İnsanlar ise yaratım kapasitesine sahiptir. Limitleri yoktur.'*



Şekil 22: Kinesphere [Kinesfer][452]

Bu esnada, dansçılar gösterim mekânına gelir. Seyir konumu değişir ve ana mekânın gerisindeki kolonların arasına geçer. Burada siyah kostümlü tek bir dansçı bulunmaktadır. Kısa bir süre sonra, bir başka dansçı seyircinin yanından geçer. Buna diğer dansçılar eklemlenir ve seyircinin etrafında hareket eden bir koreografi başlar. Seyir konumu hareket tarafından çevrelenir ve sarılır. Yakınlık ve hareketi kendi hızında algılayabilme hali, seyircinin performansın içinde bulunduğunu varsayabilmesini sağlar. Bulunulan seyir konumunda, kolonların arasında yürüyen, koşan, seyircinin tam yanından geçen ve etrafında dolanan bedenler bir görünüp bir

[452] Şekil 22'de yer alan kolaj çalışması Augsburg Şehir Tiyatroları web sitesinde yer alan görsellerden oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 21.07.2024https://staatstheater-augsburg.de/kinesphere_ein_mensch_maschine_tanzabend

kaybolur; seyirci onları takip edebilmek için bütün görüş açılarını kullanmak durumunda kalır. Tüm dansçılar mekânın seyir konumuna görece uzak bir noktasında bir araya gelir, sonra yavaş yavaş seyir konumuna yaklaşır ve bu konumun içinden geçer. Bu esnada bir anlığına tüm diğer icracılar yere düşerken, bir icracı beklenmeyen bir anda ayağa kalkar ve *bakış*'ını seyir konumuna sabitler. Böylelikle, icracı ile seyirci arasında sanal bir göz teması yaratılır. Bakışın karşılıklı hale gelmesi ile sağlanan bu an'dalık, seyirci üzerinde sürükleyici bir etki yaratır.

Mekân değiştiğinde, bu kez seyirci endüstriyel robot ile dansçıların arasındaki bir konumdadır. Sağa tarafta robotun, sol taraftaysa dansçıların icrası görülebilmektedir. Dansçılar bu kez seyir konumuna doğru değil, platformun üzerindeki endüstriyel robota doğru ilerler ve onun etrafını sararlar. Bu noktada robot ile dansçılar arasında bir başka koreografi başlar ve seyirci bu koreografiyi içinden değil, tam karşısından seyreder. Bu noktadaki seyir deneyimi frontaldir ve icracı – seyirci ayrımını hissettirir. Seyir bu konumdayken bakış açısı birkaç kez değişir, ancak icra yine sadece frontal düzlemde takip edilebilir.

Bakış konumu tekrar değiştiğinde seyirci, siyah kostümlü bir dansçı ile endüstriyel robot ve diğer dansçıların yer aldığı platformun tam ortasındadır. Bir sonraki seyir konumunda ise, seyirci sözü edilen platformun üzerindedir ve olan bitene yukarıdan tanıklık etmektedir. Bu yukarıdan izleme konumu birkaç kez çeşitlenir ve açı değiştirir, ancak yine de aksiyonun merkezinde değil bir kenarındadır ve bir önceki bölümün deneyimine benzer şekilde, icrayı frontal bir açıdan takip etmektedir. Bu sırada fonda çeşitli konuşmalar duyulur. Bu konuşmada çeşitli rakamlar söylenir ve bedenler ile makine ve sayılar ilişkilendirilir. İşitilen ses bir hikaye ifade etmez, ancak hareketi soyut bir biçimde sözcüklere transfer ederek, insan bedeni ile makinenin hareketi arasında bağıntı kurulmasına vesile olur.

Dansçıların platformu terk ederek seyir konumunun soluna doğru ilerlemesiyle yeni bir koreografiye geçilir. Seyir konumu başlangıçtaki yöne sabitlenir ve siyah kostümlü dansçı ile endüstriyel robot arasındaki etkileşime odaklanır. Mekânın solundaki diğer dansçılar da hareket halindedir ve gösterim bu yönde de devam

etmektedir, ancak seyir konumu hemen önündeki solo parçayı daha rahat izleyebilecek şekilde yerleştirilmiştir. Bu solo parçada, endüstriyel robot ile insan bedeni adeta birlikte dans eder ve etkileyici bir performans üretir. Bu performansa ses kaydından işitilen bir monolog eşlik eder. Aynı cümlelerin tekrarlandığı ve '*yüzde 10 ihtimalle*' ya da '*sesini duyabildiğimden emin değilim*' gibi cümlelerin tekrar tekrar işitildiği bu monolog, insan ile robot arasındaki varsayılan iletişimi kuvvetlendirir. Dansçının üzerinde hareket ettiği platformdan ayrılarak ve VR gözlüğünün arkasındaki seyircinin yanından geçip giderek boşlukta kaybolmasıyla, gösterim sona erer.

Bu yapımdaki teatral deney, seyreden *bakış*'ın konumunu çeşitlendirmek yoluyla gerçekleştirilmiştir. Seyir icraya farklı açılardan ve farklı mesafelerden tanıklık ederek, seyirciye birbirinden farklı deneyimler yaşatır. İcraya olan mesafenin aniden yakınlaşması ya da uzaklaşması, icra ile beklenmeyen karşılaşma an'larının ortaya çıkmasını sağlar ve icranın duyumsanışını değiştirir. Burada icra bir bakıma kendisine yönelen *bakış* ile oyun oynamakta gibidir; seyirciye olan mesafeyi sürekli yeniden düzenleyerek etkileşimini çeşitlendirmektedir. Dolayısı ile sanal gerçeklik, bu yapımda icra ile seyirci arasındaki etkileşimin mesafesini ölçülendiren bir teatral araç olarak da iş görmektedir.

Augsburg Şehir Tiyatroları'nın bir diğer benzer yapımı olan *Shifting Perspective* [Değişken Perspektif]'te ise seyirci, bir solo performansın ortasına yerleştirilmiştir. Yine Covid-19 pandemi koşullarında üretilmiş olan yapım, birbirinden farklı tek kişilik performansların sanal gerçeklikte art arda getirilmesiyle oluşturulmuştur. Seyir konumu yine sahnenin tam ortasında bulunmakta olup, bu konum gösterim süresince değişmez ve böylelikle seyirci, kendi bakış konumundan ziyade icranın eylemliliğine odaklanabilir.

Gösterim başladığında, seyirci kendisine arkasını dönmüş bir dansçı ile karşılaşır. Dansçı yavaş yavaş seyirciye yaklaşır ve etrafında dolaşmaya başlar. Bu noktada dansçının üst üste bindirilmiş farklı zamanlardaki performansları da seyre dahil edilir. Böylelikle seyir, etrafında dolaşan tekil bedeni çoklu bedenler olarak deneyimler. Bu bedenler aynı zamanda kısmen transparan hale getirilmiştir, dolayısı

ile iç içe geçebilmekte ve üst üste gelebilmektedirler. Bir sonraki koreografi de benzer bir yöntemle gerçekleştirilir. Bu çoklu bedensellik içindeki seyirci, kendisini aynı dansçının etrafta dolaşan farklı bedenlerini yakalamaya çalışırken bulur. Bu sırada icracı ile VR gözlüğünün arkasındaki seyircinin göz göze geldiği an'lar da yaratılır. Bir sonraki parça, iki dansçının doğrudan seyirciye yürümesiyle başlar. Burada gösterim sadece seyircinin etrafında dönmez; seyir konumunun altından da geçer, üzerine de çıkar, elde edilen transparanlık sayesinde içinden de geçer. Bu yöntem, sanal bir canlılık hissi duyumsatır. Bedensellik, seyirci tarafından sürükleyici bir biçimde alımlanır. Yine aniden durma ve doğrudan seyirciye bakma an'ları, bu deneyime eşlik eder.



Şekil 23: Shifting Perspective [Değişken Perspektif][453]

Bir sonraki solo başladığında, bir dansçının tam karşıdan seyirciye doğru yavaşça yürüdüğü fark edilir. İcra, en yakın noktaya dek VR gözlüğün arkasındaki seyirciye yaklaşır ve onunla kuvvetli bir biçimde ilişkilenir. Üst üste bindirme tekniği ile çoğalarak genişler. Işık değiştiğinde, başka bir dansçı seyir konumu etrafında

[453] Şekil 23'te yer alan kolaj çalışması Augsburg Şehir Tiyatroları web sitesinde yer alan görsellerden oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 24.07.2024 https://staatstheater-augsburg.de/shifting_perspective

hızlıca dönmektedir. Bu noktada seyircinin hareketi takip edebilmek için icracıyla birlikte kendi etrafında dönmesi gerekir. Bu bir yandan eğlendirici, öte yandan ise yorucu ve baş döndüren bir etki yaratır. Işık bir kez daha değiştiğinde, seyir konumunun *bakış*'ı bir el ile kapatılmıştır. İcra, dansçının ellerini yavaşça kameranın önünden çekmesiyle başlar. Bu solo parça, kameraya aşırı yakın bir mekânsallıkta ilerler ve seyircinin bedeni ile icracının bedeninin iç içe geçebildiği hissini yaratır. İkinci bir dansçının bu koreografiye eklenmesi ve bedenlerin yine transparanlaştırılarak çoğaltılmasıyla, geçirgenlik hissi iyice güçlendirilir. Bundan bir sonraki parça da benzer bir koreografiye sahiptir. Solo parça yine seyirciye doğru yavaşça yürüme ile başlar ve seyirciye en yakın noktaya ulaşıldığında, onu her yönden sarmalar. Bu noktada icracı beden ile VR gözlüğünün arkasındaki seyirci beden bir nevi bütünleşir. Bu derece bir yakınlıkta bedenin alımlanma biçimi değişir ve seyirci, icrayı yer yer hissedebilmeye başlar. İcracı bedenlerin hem katı hem de geçirgen olması, icrayı hem gerçek hem de hayal olarak duyumsayabilmeyi sağlar. Üst üste bindirme tekniği sayesinde bedenler çoğalır ve sahnenin her yerine dağılır. VR gözlüğünün ardındaki seyirci, bir şey kaçırmamak her yöndeki hareketle ilişkilenmek durumunda kalır. Uyaranların bu bolluğu kafa karışıklığı yaratabilir, ancak kesinlikle sürükleyicidir. Bir sonraki solo parça için daha karanlık bir atmosfer seçilmiştir, dolayısı ile hareketi yakalamak yahut onunla ilişkilenmek zorlaşır. Etkileşimin VR'a özgü olanakları yine sonuna kadar kullanılır. Sıradaki parça için de benzer bir teatral etkileşim tasarımı mevcuttur, ancak seyirciye biraz daha yakın ve biraz daha yavaş bir hareket gözlemlenir. Bundan bir sonraki performans ise, seyircinin tam önünde yatan bir icracının, yattığı yerden seyirciye bakmasıyla başlar. Bu parçaya özgü olarak sıklıkla mim kullanılır ve koreografi, mim ile hareketin bir toplamı olarak sunulur.

Sahne son kez değiştiğinde, seyirci burada yalnızdır. Etrafında hiçbir aksiyon yoktur. Işığın rengi yavaşça açılırken, seyir konumunun altında yatmakta olan bir beden fark edilir. Koreografi bu kez bu noktadan başlatılır ve yine hareketin her türlü opsiyonunu kullanarak geliştirilir. Bu şekilde farklı başlangıç noktalarından türetilen benzer performanslar sırayla izlenir ve seyirciye doğru koşma, sürünerek altından geçme, ansızın arkasında belirme ya da etrafında dönme gibi farklı biçimsellikler deneyimlenir. Bu performansta icracının bedeni kadar, VR gözlüğün arkasındaki

seyircinin bedeni de geçirgendir ve sanal bir şekilde bile olsa, icracı ile seyirci arasındaki mekânsal biraradalığı mümkün kılar. Bu tasarım ve akışkanlık içindeki hareket, özgün bir yolla duyumsanır ve kapsayıcı bir teatral deneyim sunar.

Augsburg Şehir Tiyatroları tarafından üretilen bu yapımlar, VR gözlüğünün ardındaki seyirciyi performansın imgesiyle şimdiki zaman içinde kuşatabilmekte ve duyumsallığı, imgeyi edimselleştirerek yaratabilmektedir. Bu noktada, Nadja Masura'nın sözünü etmiş olduğu *imge-beden* kavramı bu biçimsellikte somutlanabilir; çünkü burada da icracı beden, kendisini temsil eden *dijital iki*ziyle birlikte alımlanmakta ve bu yolla, *canlı* teatral icranın sanal gerçeklikteki yaratımını kurgulamaktadır. Sözü edilen yaratım, *bakış* opsiyonlarının hem çeşitlenmesi hem de çoğaltılması yoluyla yaratılmaktadır; ancak yaratımın bu kapsamı, sanal gerçeklik tekniğinin yapabilirliği kadar icranın bu teknik ile ilişkilendirilme biçimine de bel bağlamaktadır. Dolayısı ile buradaki duyumsal etki, salt teknik bir niteliğin değil, bu tekniğe uyumlandırılan teatral edimin bütünsel bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

Ron Burnett, imgeyle etkileşimin "öykülere bağlanmış deneyimler" üzerinden elde edildiğini iddia etmiştir.[454] Sanal gerçeklikte elde edilen imgeselliği ise, salt teknoloji ve alımlayıcı arasında gerçekleşen bir etkileşim türü olarak değil, aynı zamanda hem teknolojiyi hem de kullanıcının algısını değişip dönüştüren üçüncü türdeki bir etkileşim türü olarak nitelendirmiştir. Burnett, sözünü ettiği bu üçüncü düzey etkileşime "melezleşme" adını verir.[455] Buna göre melezleşme, bir teknik yahut teknolojik gelişme olmaktan öte, alımlayıcı tarafından imgeye verilen tepkinin hem bir tezahürü hem de yaratıcı tetikleyicisidir. Dolayısı ile Burnett nezdinde, sanal mekân ile bu mekândaki imgenin alımlanışı arasında şöyle bir ilişki mevcuttur:

> "Sanal mekânlar, kendi başlarına, iletişimin araçları değildir. Sanal mekânlar daha ziyade, içinde birtakım imge ve ses tabanlı iletişim araçlarının faaliyet gösterdiği bağlamdır. Ve katılımcılar, bu faaliyetlerin etkinliğini, teknolojilerinden çıkarsanamayacak biçimlerde belirleyeceklerdir."[456]

[454] Burnett, **İmgeler Nasıl Düşünür?,** s.149.
[455] **A.e.,** s.235.
[456] **A.e**., s.260.

Augsburg Şehir Tiyatroları tarafından üretilen yapımlara Burnett'in bu görüşünden yola çıkılarak yaklaşıldığında, sözü edilen temsil formunun ayırıcı teatral niteliğine ilişkin bir çıkarımda bulunmak mümkün hale gelebilir. Buna göre; sanal gerçeklikte icracı beden ile seyirci bedenin *bakış* üzerinde ortaklaşan sanal biraradalığı; icranın seyircisi ile mesafesi kadar bu mesafenin seyirci tarafından alımlanma süreci ve yorumlanma biçimini de dönüştürmektedir. Seyirci bakış ile icracı bedenin göz teması, sanal mevcudiyetin duyumsanışına -sanal gerçeklik teknolojisinin bizatihi kendisinden çıkarsanamayacak biçimde- etki etmekte ve seyirciye özgü deneyimselliğini de bu yolla üretmektedir. Bu noktada Burnett'in sözünü ettiği faaliyetin etkinliği, onun *teatralliği* olarak belirginleşir ve Masura'nın sözünü ettiği *imge-beden*'in teatralliğine temellenir. Sanal gerçekliğin *bakış* ile hangi ölçüde oynayabileceği hususu teknik ve teknolojik açıdan, bu hususun alımlanma, yorumlanma ve deneyimlenme süreci ise, teatral biçimin niteliği açısından yapıta etki eder ve duyumsallık, bunların bir toplamı olarak ortaya çıkar.

Sözü edilen duyumsallık, seyircinin bizatihi bedenselliğini seyir deneyimine dahil etmek yoluyla da yaratılabilmektedir. Polonya Film Enstitüsü'nde deneyimlenen çalışmalardan *Close* [Yakın] ve Frankfurt Dünya Tiyatro Festivali'nde yer alan *Prometheus the Fire Bringer* [Ateşi Getiren Prometheus] adlı yapımlar, sözü edilen teatral biçimlere örnek teşkil eder. *Close* [Yakın] adlı yapım Hana Umeda tarafından, *Prometheus the Fire Bringer* [Ateşi Getiren Prometheus] ise Meiro Koizumi tarafından tasarlanmıştır. Her iki yapımda ortaklaşan unsurlardan birisi de temsillerin ayakta değil oturma pozisyonundayken deneyimlenmek üzere hazırlanmış olmasıdır.

Polonya Film Enstitüsü'nde sergilenen *Yakın*'da Hana Umeda, sosyal yaşamda mücadele ettiği kadınlık algısını geleneksel Japon Jiutamai dansı üzerinden eleştirmektedir. Batı'da Japon dansçıların salt ataerkil tutum tarafından değil, aynı zamanda beyaz erk'in oryantalist tutumu tarafından nesneleştirilmesine bir tepki olma niteliği taşıyan yapımda Jiutamai dansı; travma unsurunu açığa çıkaran bir araç olarak konumlandırılır ve hem icraya hem de icracının bizatihi kendisine öznelliğini geri kazandırma amacını taşır.



Şekil 24: Close [Yakın][457]

Seyir için, yerde her yöne dönebilen bir oturma birimi hazırlanmıştır. Bu konuma yerleşerek VR gözlüğünü takan seyirci, kendisini önce simsiyah bir boşluğun içinde bulur. Bu boşlukta, tam karşısında oturmakta olan genç bir kadın ve görüş alanına rastgele yerleştirilmiş karpuzlar görülür. Bu yapımda seyirci kendi ellerini konsol benzeri herhangi bir ek aparata ihtiyaç duymaksızın sanal olarak görebilmekte ve ellerinin hareketini, sanal mekânda canlı bir şekilde deneyimleyebilmektedir.

Genç kadın seyirci ile konuşmaya başlar. Japon kültüründe yetiştirilirken içselleştirilmesi istenen bir *kadınlık* figüründen ve kendisinin bu figürü nasıl da içselleştiremediğinden söz eder. Karakter kibarca oturmak, nazikçe hareket etmek ve yumuşak bir ses tonuyla süreğen bir zarafet içinde bulunmayı gerektiren bu kadın imgesini; kendi bedeninde hissedememiş ve benimseyememiştir. Hiçbir zaman yeterince zayıf ve zarif olamadığını, kendi bedenini kabul gören imaja nazaran çok daha *büyük* hissettiğini anlatır. Bu travmatik duygu durumunu ancak Japon Jiutamai

[457] Şekil 24'te yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görseller ile kişisel fotoğraf çalışmasından oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 17.04.2024 https://vnlab.org/en/vr-ar-studio/close/

dansı ile aşabildiğinden söz eder. Oldukça eski bir Geyşa dansı olan Jiutamai, kendisini hafif, zarif ve sakin hissedebilmesini ve sözünü ettiği *kadınlık* haline yaklaşabilmesini sağlamıştır.

İcracı, bu dansın iki farklı parçasını icra edeceğini belirtir. Bunlar Jiutamai dansının farklı kostümlerle icra edilen biçimleridir. Seyirci, gösterim sırasında bu parçalardan hangisini seçeceğine kendisi karar verebilecektir. Genç kadın seyirciye iki farklı jest gösterir; birinci jest iki elin sağa doğru paralel bir şekilde uzatılması, ikinci jest ise sağ kolun yere paralel sol kol üzerine 90 derecelik bir açıyla konumlandırılmasıdır.

İcracı, seyirciden gösterdiği jestleri taklit etmesini ister. Seyirci bu iki farklı jesti taklit ettiğinde, ellerinde hareketi doğru yaptığını gösteren yeşil parlak noktalar belirir. Böylece, icracı ile seyirci gösterim boyunca bu jestler üzerinden etkileşime girebilir. Seyir edimine yaratılan bu opsiyon, teatral etkileşimi özgün bir jest alışverişine dönüştürür. Böylelikle seyirci, sanal gerçekliğe bedensel olarak dahil edilir ve icra ile sanal mekân içinde gerçek bir aksiyon ortaklığı kurmak mümkün hale gelir. Genç kadın bir yandan seyircinin seçtiği farklı perspektif ve yönlerde dans hareketlerini tekrar ederken, bir yandan da hikayesini seyirciyle paylaşır. Bu esnada, anlattığı her şeyin bir hikaye olduğunu ve gerçek olmak zorunda olmadığını seyirciye hatırlatır. Böylelikle, yapımın kurmaca niteliğe vurgu yapar.

Gösterimin son bölümünde, genç kadın dans etmeyi bırakır ve mekânda dolaşmaya başlar. Eline bir sopa alır, yerdeki karpuzları teker teker bu sopa ile parçalar ve yer. Bu bölüm, az önceki *zarafet* maskesini çıkarmış olan kadın performansçının gerçek dişil yönünü seyirciye sezdirir. İcracı, patlattığı bütün karpuzları abartılı bir iştahla midesine indirir. Seyirciye en yakın olan son karpuzu da yerken doğrudan seyirciye bakması, VR gözlüğünün ardındaki seyircinin de yerde duran karpuz parçalarıyla aynı konumda yer aldığına işarettir. İcracı, seyir konumunu tıpkı yerde duran bir karpuz parçası gibi alıp kaldırır ve seyir konumunu temsili olarak '*yer'*. Karpuz parçalarından oluşan -performansçının midesi olarak da düşünülebilecek- fonda künye bilgisi görünür ve gösterim böylece noktalanmış olur.

Bu şekilde sonlanan yapımda bedensellik, icranın teatral biçemini oluşturan unsurlardan birisidir. Bu biçim, sanallığın fiziksel gerçeklik üzerinden duyumsanabilmesini sağlar ve teatral etkileşimi derinleştirir. Frankfurt Dünya Tiyatro Festivali'nde yer alan *Ateşi Getiren Prometheus* ise, sözü edilen bedenselliği biçemin çok daha can alıcı bir noktasına yerleştirmiş ve özgün bir deneyim alanı üretmiştir. Meiro Koizumi'nin Prometheus üçlemesine ait son bölümünü oluşturan yapım, prömiyerini de yine bu festivalde yapmıştır.

Yapımın gösterimi, Frankfurt Uygulamalı Sanatlar Müzesi'nin bahçesinde gerçekleştirilmiştir. Bu alanda, tek kişilik bir deneyim için hazırlanan birkaç adet tül çadır ve her çadırın içinde bir yer minderi bulunmaktadır. Görevli personel VR gözlüğünü seyirciye teslim etmeden önce, performansın bir noktasında bir el hareketi görüleceğini belirtir ve seyirciden gördüğü hareketi taklit etmesini rica eder. Eğer VR'daki aksiyona eşlik edilirse, performansın özgün bir deneyim oluşturacağı söylenir.



Şekil 25: Prometheus the Fire Bringer [Ateşi Getiren Prometheus][458]

[458] Şekil 25'te yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görseller ile kişisel fotoğraf çalışmasından oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 03.02.2024 https://www.meirokoizumi.com/2023-prometheus-the-fire-bringer

Gösterim başladığında, karanlık bir merdivenin başında ayakta durmakta olan bir adam ve arkası dönük bir çocuk görülür. Adam eğilerek çocuğa bir şeyler fısıldar ve gözden kaybolur. Adamın kaybolduğu yöne doğru bakıldığında ise, izlenmekte olan gösterimin çok boyutlu bir sunum olmadığı fark edilir. Bu yapımda seyircinin içine yerleştirildiği mekân içbükey bir ekrandan ibarettir, yani kısmen frontaldir. Bu nedenle, seyircinin performans sırasında arkasına dönmesi ya da hikayeyi takip etmek için başını sağa ya da sola çevirmesi gerekmemektedir. Merdivenin başında duran küçük çocuk VR gözlüğünün arkasındaki seyirciye döndüğünde, yüzünün tamamını kaplayan kağıttan bir maske takmaktadır. Çocuk giderek seyirciye yaklaşır ve ellerini kameranın üzerinde gezdirir. Bu el hareketi, çocuğun seyirciye adeta dokunduğu bir yakınlık hissi yaratabilir. Çocuk ellerini yavaşça kameranın, yani VR gözlüğünün arkasındaki *bakış*'ın üzerine koyar ve sahne kararır.

Sahnenin karardığı yerden, ince bir duman görüntüsü belirir. Duman seyirciye doğru uçuşurken, bir çocuğun konuşması işitilir. Çocuğun sesinden şöyle cümleler duyulur: *"Kelebekler… dünyayı insanlardan farklı görürler… Kelebekler, renkleri farklı algılar… Kelebeğin tasavvurunda gölgelerin renkleri vardır, rüzgarın renkleri vardır…"*[459] Bu sırada sahne yavaşça kararır ve tekrar aydınlandığında, seyirci kendini bir ormanın içinde bulur. Ancak burası insanın çıplak gözü ile görebildiği bir ormandan farklıdır; rüzgarın ve gölgelerin her kıpırtısı farklı renklerle belirginleştirilmiş ve fantastik bir atmosfer yaratılmıştır. Bu görselin çeşitli yerlerinde belirli belirsiz insanlar fark edilir. Bu insanlar, ormanın farklı köşelerinde yerde yatıyor gibidir. Bu sırada çocuk sesi konuşmaya devam etmektedir: "*Bu renkleri eskiden insanlar da görebiliyordu... Sonra... Zamanla... Unuttular…"*

Bu esnada ormanın görünümü birden değişir ve uçuşan renkler yok olur. Mekân sıradan bir ormana dönüşür. Yerde yatmakta olan insanlar belirginleşir. Fondaki ses yetiştin bir erkeğin sesine dönüşür. Bu ses, gömülmekten söz etmektedir. İnsanlar bu dünyaya evler, yollar, şehirler gömmüştür ve kendileri de bu dünyaya gömülmektedirler. Bu sırada yerde yatmakta olan insan bedenleri yavaşça yok olur ve

[459] Alıntılanan oyun metni, gösterim sırasında işitilen şekliyle aktarılmıştır.

sadece içi boş giysileri kalır. Ses konuşmaya devam eder: *"Ben gömdüm. Işığı gömdüm, evleri gömdüm. Kendi çocuğumu gömdüm, kendi çocuğumu gömdüm…"* Bu son cümle birkaç kez daha tekrar edilerek seyirci üzerindeki etkisi arttırılır ve anlatılan hikayenin, çocuğunu kaybeden bir ebeveyne ait oluşu seyirciye aktarılır.

Görüntü değişir. Bu kez seyirci, aynı ormanın farklı bir köşesinde oturmakta olan bir adamı izlemektedir. Adam, ellerine bakmakta ve çeşitli hareketler yapmaktadır. Fondaki ses şunu söyler: "*Lütfen ellerinizi benimle hareket ettirin.*" Bu cümleden sonra, VR gözlüğünün arkasındaki seyirci kendi göz hizasına yerleştirilmiş iki el görür. Bu eller, gösterimde seyircinin elleri olarak konumlandırılmıştır. Seyirci kendisine söyleneni yapıp sanal ellerin hareketini aynaladığında, bu elleri kendi bedenine aitmiş gibi duyumsamaya başlar. Bu etki bir yandan özgün bir deneyim sağlarken, diğer yandan da seyirciyi icraya dahil eden bir etki yaratır. Katılımın bu biçimi, icra ile seyirciyi birbirine bağıntılandırır ve ortaklaştırır.

Fondaki ses konuşmaya devam eder: "*Şimdi, bu yeni teknoloji çağı sayesinde, insanlar tekrar yeryüzünü kelebekler gibi görebilecekler. Bu bir devrim değil… Bir geri dönüş..."* Bu esnada sözü edilen el hareketi tekrarlanmakta ve çeşitlenmektedir. Gösterimin bu noktası gerçekten sürükleyici bir etki yaratarak, seyirciye bir bahçedeki çadırın içinde oturmakta olduğunu unutturur. Ses konuşmaya devam eder: "*İnsanlar, dünyayı kavramak için ritüeller yarattılar. Ama şimdi, artık buna ihtiyaçları kalmayacak... Özgürleşecekler... İşte bu, Prometheus'un yeni ateşi… Şimdi bu ateşi size hatırlatıyorum…"* Orman yeniden az evvelki sürreal atmosferine evrilir ve sonra sahne yavaşça kararır.

Sahne tekrar aydınlandığında, seyirci merdivenin başındaki çocuk ile tekrar karşı karşıya durmaktadır. Çocuğun elleri VR gözlüğünün ardındaki seyirci üzerinde dolaşmaya başlar, ancak bu kez seyircinin yüzüyle değil sanal elleriyle etkileşime girer. Bu sırada seyirci kendi elleri üzerinde çocuğun ellerini hissedebilir. Ses şöyle söyler: "*Bu yeni ateşi...İnsanın yeni ateşini getirdim..."* Bu esnada çocuğun elleri üzerinde bir ateş yanmaya başlar. Fondaki ses konuşmaya devam ederken, çocuk yavaşça elindeki ateşi seyircinin sanal ellerine aktarır ve onu seyirciye bıraktıktan

sonra çekilir. Şimdi seyirci, kendi elleri üzerinde yanmakta olan ateşi görebilmektedir. Bu sırada fondaki ses şunları söyler: "*Şimdi, yeni insanın ateşi senin. Bu bir devrim değil, evrim de değil: Bu, insanın ilksel kendisi."*

Bu şekilde sonlanan yapımda Prometheus'un ateşi teknolojidir; insanın uygarlığını kurması, koruması, yaşatması ve onu sanal olarak yeniden yaratmasını sağlayan gelişmenin bizatihi kendisidir. Jestin süreğen biçimde tekrar edilişi, seyircinin anlatı ritmine kapılarak onunla sürüklenmesine ve sonunda, avucunun içine bırakılan ateşi duyumsamasına yol açar. Yapımda anlatım çocuğunu kaybeden bir ebeveynin perspektifi üzerinden hikayelendirilmiş ve teknoloji, ölüme meydan okuyabilme niteliği üzerinden irdelenmiştir.

Ateşi Getiren Prometheus ve *Yakın*'da bu şekilde yaratılan bedensel katılım, araştırmanın 'İnteraktif Teatral Biçim' başlığı altında incelenen örnekleminden farklı türde bir bedensel etkileşim niteliğine sahiptir. Bu kapsamdaki katılım unsurunda da seyirci yapıma bir bakımdan dahildir, ancak müdahil değildir. Ek olarak; buradaki interaktiflik unsuru, icra ile oyunsal bir bağıntı kurulmasına vesile olmamaktadır. Sözü edilen bu yapımlardaki katılım biçiminin interaktif teatral biçimden ayrıştığı nokta, Marie Laurie-Ryan'ın konuya ilişkin şu görüşünde bulunabilir:

> "Sürükleyici etkileşimin anahtarının bedenin sanat yapıtına katılımında yattığı savını tartışmaya açarak; etkileşimin fiziksel jeste indirgenmesi gerektiğini değil, daha ziyade, dilin bizatihi kendisinin bir jest, orada olmanın bedensel bir formu haline gelmesi gerektiğini öne sürmek istiyorum. (Böylelikle), katılımcının icraya yaptığı sözel katkı -tıpkı dramatik performansta olduğu gibi- kurgusallığın içinde bedenlenmiş olan alımlayıcının eylemliliği ve konuşma biçimi olarak anlaşılacaktır. Dilin diegetik (yani betimleyici) kullanımı yoluyla bir yaratım gerçekleştirmek yerine, sözü edilen katkı, kurgusal dünyanın nesneleri ve diğer üyeleriyle birlikte diyalojik ve canlı bir etkileşim içerisinde yeniden yaratılacaktır. 'Immersive' biçim sadece kurgusal dünyanın bir temsili olarak işlevlenirken, sürüklenme ve etkileşimin bu biçimdeki ortaklığı, gerçek bir simülasyon önerecektir."[460]

Ryan'ın sanal gerçeklikteki metinsel anlatıma ilişkin bu önerisi biçimin bütünsel yapısı üzerinden değerlendirildiğinde; dilin bizatihi kendisinin bir jest haline

[460] Ryan, **Narrative as Virtual Reality**, s.286.

gelerek ‘orada’ olmanın bedensel bir formunu yaratabilmesiyle, bedenselliğin bizatihi kendisinin ‘orada’ olmanın bir ifadesi halini alabilmesi arasında bir bağıntı kurulabilir. Burada Ryan, metinsel yapının interaktiflik unsurunu hangi biçimde ele alması durumunda sürüklenme etkisinin sağlanabileceğini açıklarken, *katılım* olgusunu seyircinin yapıta etki eden sözcesi yahut eylemi üzerinden değil, yapıtın kendisi ile geliştirdiği ortaklık üzerinden değerlendirmektedir. Bu noktada *ortaklık*, sanal teatral biçimlerde duyumsal etki yaratabilen bir teatral unsur olarak belirginleşir.

Ryan’ın bu görüşleri, *Ateşi Getiren Prometheus* ve *Yakın* adlı yapımlarda karşılığını bulabilmektedir. Bu yapımlardaki teatral biçimde seyirci katılımı icranın manipüle edilmesi ya da onunla oyunsal bir etkileşim kurulması amacıyla değil, icranın eylemliliğini seyirci ile ortaklaştırmak ve anlatımı, bu yolla vücuda getirmek amacıyla kurgulanmıştır. Böylelikle, anlatılan hikaye seyreden bedene salt zihinsel değil aynı zamanda bedensel olarak aksetmekte ve seyircinin, anlatımı kendi bedeninde duyumsaması sağlanmaktadır. Jest ve hareket ortaklığı, seyirciye icra ile fiziksel bir temas elde etme olanağı sunmakta ve anlatıyı *bedenlendirmektedir*.

Bu noktaya kadar salt bireysel bir seyir deneyimine hizmet eden örnekler üzerinden açıklanan duyumsal teatral biçimlerin, toplu seyirci katılımı ile deneyimlenebilen örnekleri de mevcuttur. Araştırma sürecinde görülmüştür ki; sanal gerçekliğin toplu katılımla deneyimlenebildiği teatral biçimlerde teatral etkileşim hem görsel hem de bedensel açıdan benzersiz hale gelebilmekte ve icra ile seyirci arasındaki tesiri ilişkisellik, çok çeşitli yol ve yöntemler üzerinden geliştirilebilmektedir. Frankfurt’taki Dünya Tiyatro Festivali sırasında deneyimlenmiş olan üç yapım, sözü edilen deneysel biçimselliği örneklendirir. Bu yapımlardan ilk ikisi yine Meiro Koizumi tarafından tasarlanan Prometheus üçlemesinin birer parçası olup, sözü edilen üçüncü örnek ise Apichatpong Weerasethakul tarafından üretilen *A Conversation with the Sun* [Güneşle Sohbet] adındaki çalışmadır.

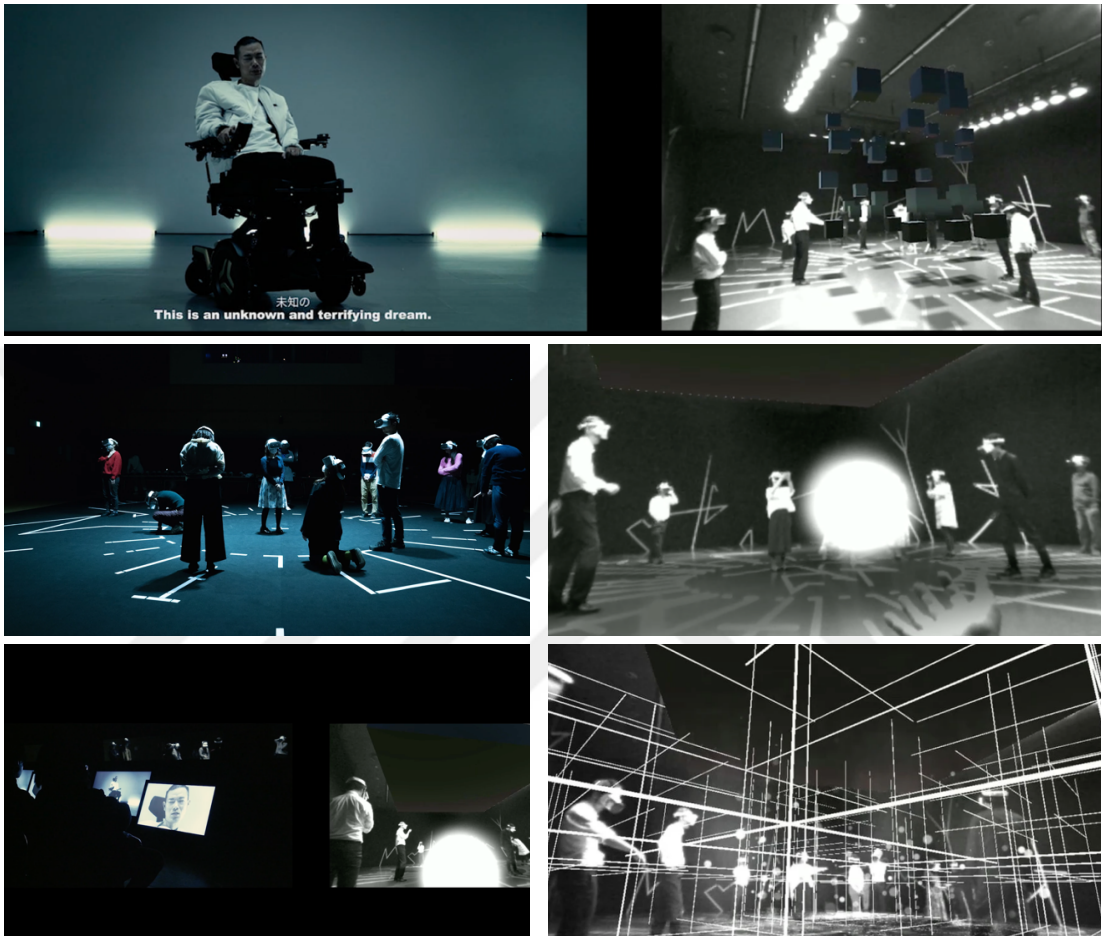
Meiro Koizumi tarafından tasarlanan ve yönetilen Prometheus üçlemesinde, Prometheus’un Zeus’tan ateşi çalıp insanlara getirmesi ve bu nedenle çektiği sonsuz azap, çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bu yapımında Koizumi, teknolojiyle insan

bilinci arasındaki gerilimi Prometheus'un öyküsünden ilham alarak yeniden yorumlamış ve teknolojinin geldiği noktayı bir ütopya olarak mı yoksa distopya olarak mı okumak gerektiği sorusunu seyirciye yöneltmiştir. Sözü edilen üçleme, *Prometheus Bound* [Zincire Vurulmuş Prometheus], *Prometheus Unbound* [Zinciri Çözülmüş Prometheus] ve *Prometheus the Fire Bringer* [Ateşi Getiren Prometheus] adlı üç gösterimden oluşmaktadır. Bunlardan ilk ikisi seyircinin toplu katılımıyla deneyimlenmek üzere; burada incelemesi gerçekleştirilen *Prometheus the Fire Bringer* [Ateşi Getiren Prometheus] ise bireysel olarak deneyimlenmek üzere hazırlanan temsillerdir.

Üçlemenin ilk parçasını oluşturan *Prometheus Bound* [Zincire Vurulmuş Prometheus]'ta, VR teknolojisi AR tekniği ile bir araya getirilir ve anlatım hem sanal gerçeklik teknolojilerini hem de video sanatını kullanarak genişletilir. Yapım iki ayrı bölümden oluşmaktadır. Toplamda 60 dk. süren gösterimin ilk yarım saati sanal gerçeklik gözlükleri ile, ikinci yarım saati ise çıplak gözle seyredilir. Yapımda, Amiotrofik Lateral Skleroz (ALS) hastalığıyla boğuşan Masatane Mutoh'nun gerçek hikayesi konu edilmiştir. Çalışmayı izlemek üzere festival mekânına gelen seyirci, geniş bir *Blackbox* sahneye alınır. Bu mekânın zemininde çeşitli çizim ve şekiller bulunmaktadır. Her seyirciden mekânın belirli bir noktasında durması ve yerde duran VR gözlüğünü takması istenir. Seyirci sanal gerçeklik gözlüğünü taktığında, kendini aynı mekân ve konumun siyah-beyaz bir versiyonunda bulur. Yapımda sanal gerçeklik düzeyi AR teknolojisi ile desteklenmiş ve böylelikle, seyircilerin temsil süresince birbirlerini canlı olarak görebilmeleri sağlanmıştır. Seyirciler temsil boyunca oyun alanında yürüme, dolaşma ve eğer isterlerse, birbirleriyle etkileşime geçme imkanına sahiptir.

Gösterim başladığında seyirci, üzerinde bulunduğu zemin çizgilerinin yavaşça hareket etmekte olduğunu fark eder. Yerdeki çizgiler uzamakta ve genişlemektedir. Bu algıya fondaki bir erkek sesi eşlik eder:

"Anılarımı görebiliyor musunuz? Televizyonda bir bilimkurgu filmi. Dört yaşındayım. Kucağımda oyuncağımla bir film izliyorum. Film bitiyor, ama hikaye zihnimde devam ediyor. Hikaye, zihnimde devam ediyor…"[461]



Şekil 26: Prometheus Bound [Zincire Vurulmuş Prometheus][462]

Mekânın tam ortasında yer alan (+) işareti beyaz bir aleve dönüşür. Alev yavaşça büyürken, fonda şu ses duyulur: "*Bir rüya... Karanlık bir mağarada, kalabalık bir grup insanlara saldırıyor... Kimse kıpırdayamıyor. Kimse konuşamıyor."* Yerdeki alevin içinden bir monolit çıkar ve yukarıya doğru yükselir: "*Bu mekânda, gerçek ve hayal bir araya geldi… Makine ve insan bir araya geldi...Geçmiş ve gelecek bir araya geldi…Siz ve ben, bir araya geldik…"*

[461] Alıntılanan oyun metni, gösterim sırasında işitilen şekliyle aktarılmıştır.
[462] Şekil 26'da yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasındaki görsellerden oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 05.02.2024 https://www.meirokoizumi.com/prometheusbound

Bu sözlerin sahibi, ALS hastalığı bulunan Masatane Mutoh'nun bizatihi kendisidir. Mutoh, hastalığı nedeniyle yaşadıklarını ve düşündüklerini, VR gözlüğünün ardındaki seyircilere aktarmaktadır. Bu esnada seyirciler, mekânda beliren soyut biçimler ve şekillerin etrafında dolaşır, içinden geçer, gölgesinde yürürler. Böylelikle Mutoh'nun gerçek hikayesi, somut gerçeklikteki soyut imgeler üzerinden seyirciyle paylaşılır.

Oyun mekânının ortasında duran monolit parçalarına ayrılır. Şimdi mekânın içinde çok sayıda siyah küp havada dolaşmaktadır. Seyirci bunların etrafında yürürken ya da içinden geçerken birbirini izleyebilir. Bu biçimi ile gösterim, seyircinin gerçek mekândaki gerçeküstü bir kurguya toplu olarak katılabildiği bir gündüz düşü etkisi yaratır: "*Bu rüya bilinmeyen bir rüya... Korkutucu bir rüya… İnsanın özgürlüğünü elinden alan bir rüya…"* Monolit parçaları tekrar birleşir ve havada tek bir kütle olarak dönmeye başlar. Bu kütle dönerek genişler, büyür ve havada asılı kalır. Fondaki ses şöyle der: "*Kıymetli eller… Eşimin elleri. Benim elimi tutuyor, artık hareket ettiremediğim elimi. Ben de onun elini tutuyorum…Zihnimde."* Bu sırada bir ışık küresi monolitin altında belirir ve seyirciye doğru yaklaşır. Seyirci elini uzattığında bu hayali küreyi kavrayabilir ve kendi ellerinin bu küreden çıkan ışıkla aydınlanmasını deneyimleyebilir. Bu görsellik, hayali olanı gerçek mekânda deneyimlenebilir hale getirir. Fondaki ses şöyle devam eder:

> "27 yaşındayken, aniden, bir kalemi tutabilme yeterliliğimi yitirdim. Bir fincanı kaldırabilme, bir çantayı taşıyabilme, kısacık bir mesafeyi koşabilme ve yürüme yeterliliğimi yitirdim. Tökezleyip yüzümü yere çarptım ve ön dişimi kırdım. Bir gün, bu şekilde yere kapaklandım. İnsanlar sarhoşun biri olduğumu düşündü ve aldırış etmediler. Kimse bana yardım etmedi..."

Bu sırada ışık küresi önce parçalara ayrılarak mekânı kaplar, sonra ise çizgisel bir ızgaraya dönüşür. Şimdi seyirci bu ızgaranın içinde hareket etmektedir: "*Yakın bir gelecekte, bedenim hareket edemez hale gelecek…Önce sesimi yitireceğim, sonra da nefesim bitecek. Ölebilirim. Ama asla mücadele etmeyi bırakmayacağım*." Bu cümlenin ardından, hayali ızgara irili ufaklı siyah noktalar halinde mekânda dağılır: "*Kendime defalarca kez sordum…Defalarca kez umutsuzluğa kapıldım, göz yaşlarına boğuldum…"* Bu cümle tekrar ederken siyah noktalar giderek büyümeye başlar:

"*Sesimi yitirmek, bedenimi yitirmekten daha korkutucu…Son sözlerim ne olacak? Büyük ihtimalle, 'teşekkür ederim' diyeceğim…"*

Bu noktada giderek büyüyen siyah noktalar yukarıdaki monolit ile birleşir ve monolit genişleyerek tüm mekânı kaplar. Seyirci şimdi bu monolitin içindedir ve birbirini görebilme yetisini yitirmiştir. Fondaki ses şunları söyler: "*Artık hareket edemiyorum. Bedenim tamamen hareketsizleşti. Konuşamıyorum… Ağlayamıyorum… Binlerce yıllık bir sessizlik… Lakin, hikaye devam ediyor… Bir ameliyat masasında yatıyorum. Operasyon, beynimi bir bilgisayara bağlamak için."* Bu sırada seyircinin içinde bulunduğu ışık huzmeleri hareket etmeye başlar ve atmosfer hikayeyi destekleyecek biçimde değişir. Seyirciler yeniden birbirlerini görebilmeye ve soyut mekânın içinde hareket edebilmeye başlarlar. Mutoh, sözlerini şöyle sürdürür:

> "Beynimin bilgisayara bağlandığı an, bilincim ışık hızında hareket edebilir hale geliyor. Şimdi geleceği görebiliyorum. Ayaktayım. Yürümeye başlıyorum, etrafta koşmaya başlıyorum… Karıma el sallıyorum ve onunla konuşuyorum. Bir çocuk var… Benim çocuğum. Çocuğumla bisiklet sürüyorum… Bütün insanlar birbirine bağlanıyor. Benim neşem sizin neşeniz, benim acım sizin acınız oluyor… Bütün insanlar bir bebeğin doğmasına seviniyor, bir insanın ölümüne ağlıyor… İnsanlar ve makineler birbirine bağlanıyor, geçmiş ile gelecek birleşiyor… Siz ve ben, birleşiyoruz…"

Bu sözlerin ardından ekran aniden kararır ve gösterimin VR gözlük ile seyredilen kısmı sona ermiş olur. Seyirciden sanal gerçeklik gözlüğünü çıkarması istenir.

Gösterimin ikinci bölümünde seyirci, görevliler tarafından aynı mekânın bir başka noktasında bulunan kapalı bir bölmeye yerleştirilir. Bu mekânda yan yana dizilmiş onlarca ekran yer almaktadır. Seyirciden bu ekranların karşısındaki oturma birimlerine yerleşmesi istenir. Her sandalyede bir kulaklık bulunur. Her seyirciye, farklı dillerde şu cümlenin yazdığı bir kağıt verilir:

> "Beynimizin sinyal hızı 100 m/s'dir. Işık hızına eşdeğer olan dijital sinyalin hızı 300.000km/s'dir. Geleceğin Prometheus'u, geleceği ışık hızında görüyor. Bilinci, insan zamanının 1 saniyesi içinde 208 gün, 1 dakikası içinde 34 yıl ve 1 saati içinde 2040 yıl hıza ulaşıyor."

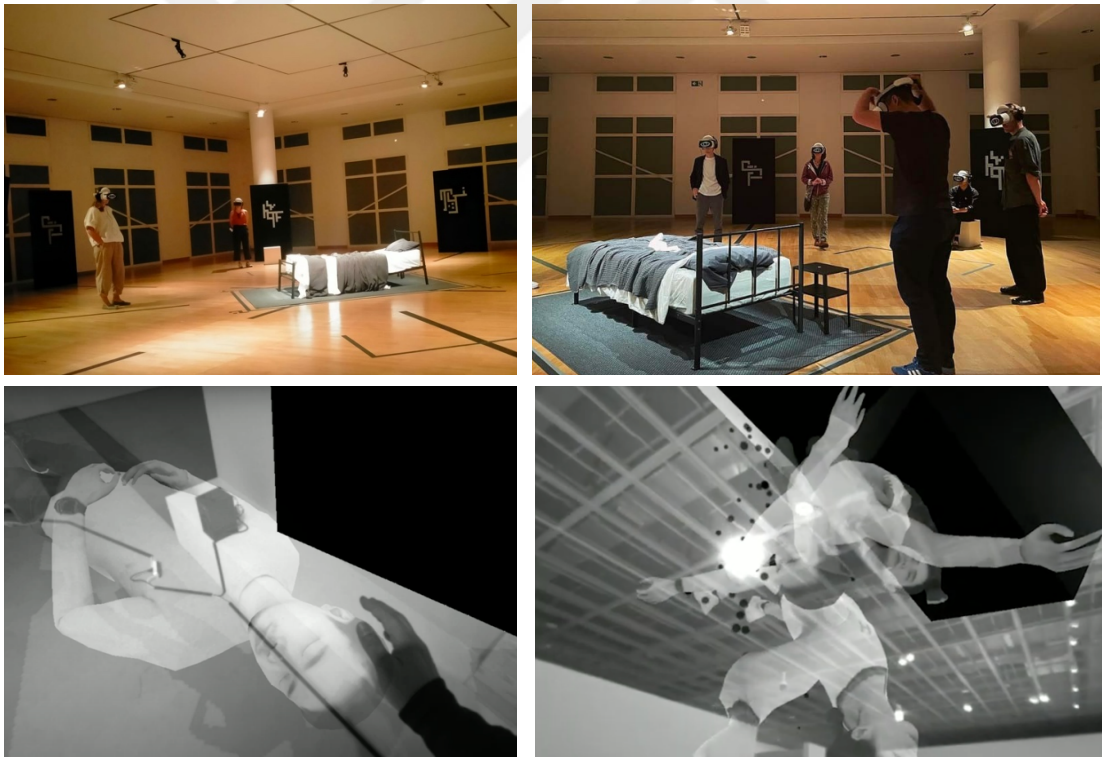
Seyircinin önündeki ekranda bir adam belirir. Bu adam, Masatane Mutoh'nun kendisidir. Mutoh tekerlekli sandalyededir ve konuşmasını az önce açıkladığı biçimde, dijital sinyal yoluyla seyirciye iletmektedir. Gösterimin bu ikinci bölümünde, seyirci az evvel işittiği konuşmanın aynısını işitir, ancak bu kez Mutoh'un bizzat kendisini seyredebilmektedir. Mutoh'nun her sözcükten sonra gelen yutkunma zorluğu ve yüzündeki ifade, kendisinin az önce dinlenen konuşmayı yapmak için sergilediği çabayı gözler önüne serer. Temsil karakterinin gerçekliği ile bu şekilde karşılaşmak etkileyicidir. Bir noktada, seyirciyi VR gösterimin yapıldığı mekândan ayıran ince duvar kaldırılır ve videoyu izlemekte olan seyirci, kendinden sonra gösterimi izlemek üzere salonda yerini almış olan diğer seyirci grubunu uzaktan seyreder. Burada iki seyirci grubunun aynı hikayeyi eşzamanlı olarak duyumsayabildiği bir zaman ortaklığı kurulmuştur. Gösterimin sonuna gelindiğinde, Masatane Mutoh şöyle söyler:

> "Sonunda, daha güçlü bir hayal yaratılacak. İnsanlar bu güçlü hayale bağlı kalacak. Hareketi sonlandıracaklar. Konuşmayı sonlandıracaklar. Kalabalık insan toplulukları boş gözlerle etrafına bakacak. Hayatlarımız boyunca sahip olduğumuz zaman sınırlı. Uyanın. Kendinizi özgür bırakın. İlk adımınızı şimdi atın ve ayağa kalkın."

Bu sırada Masatane Mutoh'nun da kendi dijital cihazını kumanda ederek doğrulduğu görülür. Mutoh'nun ayağa kalkmasıyla, gösterim sona erer.

Bu yapımda yönetmen Meiro Koizumi, teknolojinin insan hayatındaki dönüştürücü varlığını bir ALS hastasının perspektifinden anlatmıştır. Prometheus miti teknoloji ile özdeşleştirilmiş ve bu teknolojinin olası geleceği hem hayranlık hem de hayret uyandırabilecek olan yönleriyle ele alınmıştır. Teknolojinin insan hayatındaki bu yeni kapsamını yorumlamak ise, seyirciye bırakılmıştır. Kurgulanan teatral etkileşim, seyirciyi tam da yanılsama ile gerçeklik arasındaki sınırda dolaştırır. Seyirciler yanılsamayı deneyimlerken gerçek bir hikayeye tanıklık eder ve böylelikle hem seyir rejimi hem de hikaye anlatımı bazında sanal gerçekliğe özgü bir teatral biçim yaratılır. Hikayenin belgesel niteliği anlatımın hayali katmanlarına derinlik katarken, seyirci yeni çağın teknolojisi ile Prometheus'un ateşi arasındaki bağıntıyı düşünmeye sevk edilir.

Koizumi'nin Prometheus üçlemesindeki ikinci yapım olan *Prometheus Unbound* [Zinciri Çözülmüş Prometheus]'ta da teatral biçimin kurgulanışı benzerdir, ancak bu kez temsil sadece VR gözlüğüyle deneyimlenmek üzere hazırlanmıştır. Bu yapım belli bir zaman diliminde başlayan ve sonlanan bir yapıda değil, daha ziyade, bir enstalasyon süreğenliğinde yaratılmıştır. Seyirci bu çalışmayı izlemek için sergi alanına girdiğinde, geniş ve boş bir uzamın ortasında bulunmakta olan tek bir yatak ile karşılaşır. Mekânda VR gözlüğü ile dolaşmakta olan diğer seyirciler de bulunmaktadır. Tıpkı *Zincire Vurulmuş Prometheus*'ta olduğu gibi, seyirci VR gözlüğü takmakta iken içinde bulunduğu gerçek mekânın siyah-beyaz bir versiyonunu görebilmektedir. Böylelikle, fiziksel gerçeklik ile sanal görünüm arasındaki ara-mekânsallık, bu yapımda da deneyimlenir. Mekânın içindeki yatak, aynı zamanda hem somut ve gerçek hem de soyut ve imgesel biçimde alımlanabilir.



Şekil 27: Prometheus Unbound [Zinciri Çözülmüş Prometheus][463]

[463] Şekil 27'de yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görseller ile kişisel fotoğraflardan oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 03.06.2024 https://www.meirokoizumi.com/2021-prometheus-unbound

Temsil başladığında, sözü edilen yatağın üzerinde uyumakta olan insanlar ve mekânın tavanında, havada asılı duran siyah kutular fark edilir. Bu insanlar yarı saydamdır ve seyirci isterse gidip aralarına oturabilir. Yapımın hikayesi Covid-19 pandemisi sırasında Japonya'da mahsur kalan göçmen işçiler hakkındadır; pandemi koşulları yüzünden ne zaman eve dönebileceklerini bilemeyen genç insanların yaşadığı korku, çaresizlik ve sıkışmışlık hissi, bu temsilde uyku ile uyanıklık arasındaki sınırda aktarılır. Dolayısı ile yapım, somut gerçeklik ile hayali insan ve nesnelerin aynı anda bir arada bulunabildiği bir rüya atmosferinde yaratılmıştır.

Yine *Zincire Vurulmuş Prometheus*'ta olduğu gibi bu temsilde de sözü edilen rüya atmosferine fondan gelen bir ses eşlik eder. Gösterime konu edilen göçmen işçilerden birinin sesi konuşmakta gibidir: "*İnsanlar...bizden hoşlanırdı. Ama bir gün, pandemi salgını başladı ve göçmen işçileri de herkes gibi, öylece bıraktı…"* Bu sırada yatağın üzerinde uyumakta olan bedenler sırayla ve yavaşça yukarıya doğru yükselmektedir: "*Uyuyorum. Gözlerimi açmak istiyorum ama açamıyorum...Uyanmak istiyorum, uyanamıyorum…İşçiler de herkes gibi rüya görür... Şimdi onlar da herkes gibi, geceleri uzun kabuslar görmekteler...*"

Yukarıya doğru yükselmiş olan bedenler havada dönerek uçuşmaya başlar. En yukarıda olan bir genç erkeğin bedeninden siyah noktaların çıktığı görülür. Noktalar bedenden fışkırıyor ya da taşıyor gibidir. Bedenin bu biçimde görselleştirilmesi, içten dışa bir hareketi ifade eder: "*Biz burada kaldık...Hava çok soğuktu, kar yağıyordu…Bir köprünün altına sığındık. Burada kar yoktu, ama yerler yine de ıslaktı*" Fondaki konuşma esnasında sıklıkla tekrar eden "*İşçileri gözlemlemeye devam ettik*" cümlesi, daha mekanik bir tondadır ve bir kadın tarafından seslendirilmektedir. Göçmen işçilere ait ses ise, uykulu bir şekilde fısıldayan bir erkek sesidir. Dolayısı ile bu farklılığın, işçinin iç dünyası ile onun hakkında yorum yapan dış dünya arasındaki farklılığı ifade ettiği düşünülmüştür.

Uyumakta olan gencin içinden yükselen siyah noktalar giderek çoğalır ve tüm mekânı siyaha boyar. Şimdi seyirci sadece bu siyah mekânı görebilmektedir, fiziksel gerçeklik bir süreliğine yok edilmiştir. Fondaki ses şöyle söyler:

> "Biri bana dokunuyor...Bana kim dokunuyor bilmiyorum. Onu görüyorum, kitap raflarının arasından bana bakıyor…Bana baktığını görüyorum, ben de ona bakıyorum...Sonra o bir yaratığa dönüşüyor ve hareket etmeye başlıyor…Ancak gözleri hala aynı yerde ve bana bakıyorlar…"

Bu sırada havada asılı olan bedenler parçalarına ayrılır ve yok olur. Şimdi seyirci, derin bir boşlukta kendisine bakan onlarca çift gözü seyretmektedir. Gözler kar tanelerine dönüşür ve mekânda yağmaya başlar. Mekânın bir başka noktasında, az önce uyumakta olan dört genç bedenin daire düzeninde oturmakta oldukları fark edilir. Ses konuşmaya devam eder: "*Çığlık atıyorum...Eve dönmek istiyorum…"*

VR'daki görüntü tekrar yavaşça fiziksel mekâna döner. Şimdi bu genç bedenler yatağın üzerinde uçuşmakta ve dönmekte, yukarıdaki büyük siyah monolit ise yavaşça üzerlerine inmektedir. Monolit üzerinde hızla dönmeye başlar, mekânın tamamını kaplar ve gerçek mekân yeniden algılanamaz hale gelir. Bu durum, seyirci nezdinde gerçek mekân ile sanal mekân arasındaki ayrımın bulanıklaşmasına yol açar. Bu esnada, beyaz bir fon üzerinde siyah kar taneleri boşlukta süzülürken izlenir: "*Eve dönmek istiyorum. Evime dönmek istiyorum. Yerler ıslak..."*

Görüntü tekrar gerçek mekânı da görebilmeyi sağlayacak biçimde değiştiğinde, genç işçilerin silüetleri seyircinin etrafında yürümeye, koşmaya ve dönerek yükselmeye başlar. Bedenlerin yükseldiği yerde ve yatağın üzerinde bu kez dikey bir monolit belirir. Bedenler monolitin etrafında daha hızlı bir şekilde döner, onların dönüş hızı arttıkça monolit incelir ve bir çubuğa dönüşür, en sonunda ise bütün insanları yutar ve yok eder. Aniden, dikey çubuğun içinden insan bedeni parçaları fırlar. Kemik parçaları, iç organlar ve gözler görülür. Ancak hiçbiri korkutucu değildir, daha ziyade hayali ve soyut bir görünümdedirler. Bir süre de bu organ parçaları seyircinin etrafında döner, sonra küçülür ve yok olurlar. Son olarak, fiziki mekânın sessizliğinde aynı yatak ve yatağın üstünde uyumakta olan genç bir kadın görülür. Seyircinin başından beri içinde bulunduğu yerin, aslında pandemide mahsur kalmış olan genç işçinin rüyası olduğu anlaşılır. Fondaki sesin "*Ve sonra rüyadan uyandım*." cümlesiyle, gösterim noktalanır.

Bu yapımda Prometheus miti teknolojinin insan hayatındaki konumu üzerinden yorumlanmış ve üçlemenin her parçasında farklı bir hikaye ekseninde ele alınmıştır. *Zincire Vurulmuş Prometheus*'ta teknolojinin varlığı aynı anda hem kurtarıcı hem de korkutucu bir güç olarak nitelenirken, *Zinciri Çözülmüş Prometheus*, yeni çağın yeni sorunlarının yol açtığı açmazlar üzerinde durmuştur. *Ateşi Getiren Prometheus*'ta ise teknolojik gelişmenin geldiği nokta, insan ile doğa arasındaki gizemli ilişkiye referans verilerek irdelenmiştir. Tüm yapımlar akışkan ve parçalı bir metinsel yapıya, hikaye anlatımına odaklanan bir dramaturjiye ve bu kurguyu destekleyen teatral unsurlara sahiptir. *Zincire Vurulmuş Prometheus* ve *Zinciri Çözülmüş Prometheus*'ta seyirciyi temsilin içinde gezindiren bir seyir rejimi mevcutken, *Ateşi Getiren Prometheus*'ta biçimsellik içbükey bir ekran yüzenine yönelen *bakış* üzerinden elde edilir. Teatral biçim bazında yer yer farklılıklar bulunsa da; sözü edilen bütün temsiller duyumsal etkiye fazlasıyla sahiptir. VR ile AR teknolojilerinin bir arada kullanılması, seyrin çok boyutlu bir zamansallık, mekânsallık, eylemlilik ve görsellik içinde gerçekleştirilebilmesini sağlar. Seyirci icranın soyut evrenine bedensel olarak dahil olur ve onun içinde özgürce dolaşır. Bu esnada diğer seyircilerle de etkileşim halindedir ve dolayısı ile, aynı anda hem tekilliği hem de çoğul biraradalığı duyumsayabilmektedir. Seyir biçiminin bu kapsamı, seyircilerin kolektif olarak temsilin parçası kılındığı ve hep birlikte bir rüyayı deneyimleyebildiği bir alımlama opsiyonu yaratır. Sözü edilen opsiyon, yanılsama ile gerçeklik arasındaki sınırda cereyan eder ve seyirciye 'şimdi' ve 'burada'lık hissini duyumsatır. Böylelikle, başka türlü elde edilemeyecek bir hikaye anlatımı ve sanal gerçekliğe özgü bir teatral biçim yaratılır.

Zincire Vurulmuş Prometheus ve *Zinciri Çözülmüş Prometheus*'ta deneyimlenen teatrallik, icra ile seyircisi arasındaki etkileşime teknoloji destekli bir formel önerme getirmektedir. Bu yapımların her ikisinde de *canlı* bir icra-seyirci ilişkisi mevcut değildir, ancak seyirci, icra ile 'şimdi' ve 'burada' etkileşime girmektedir. Bu noktada icracının *canlı* eylemliliği, yerini teknolojiyle desteklenen sembolik bir edimselliğe ve soyut anlatımdan türetilen somut gerçekliğe bırakmıştır. Teatral etkileşimin bu biçimi, akla Gordon Craig'in Über-Marionette [Üst Kukla] fikrini getirebilir.

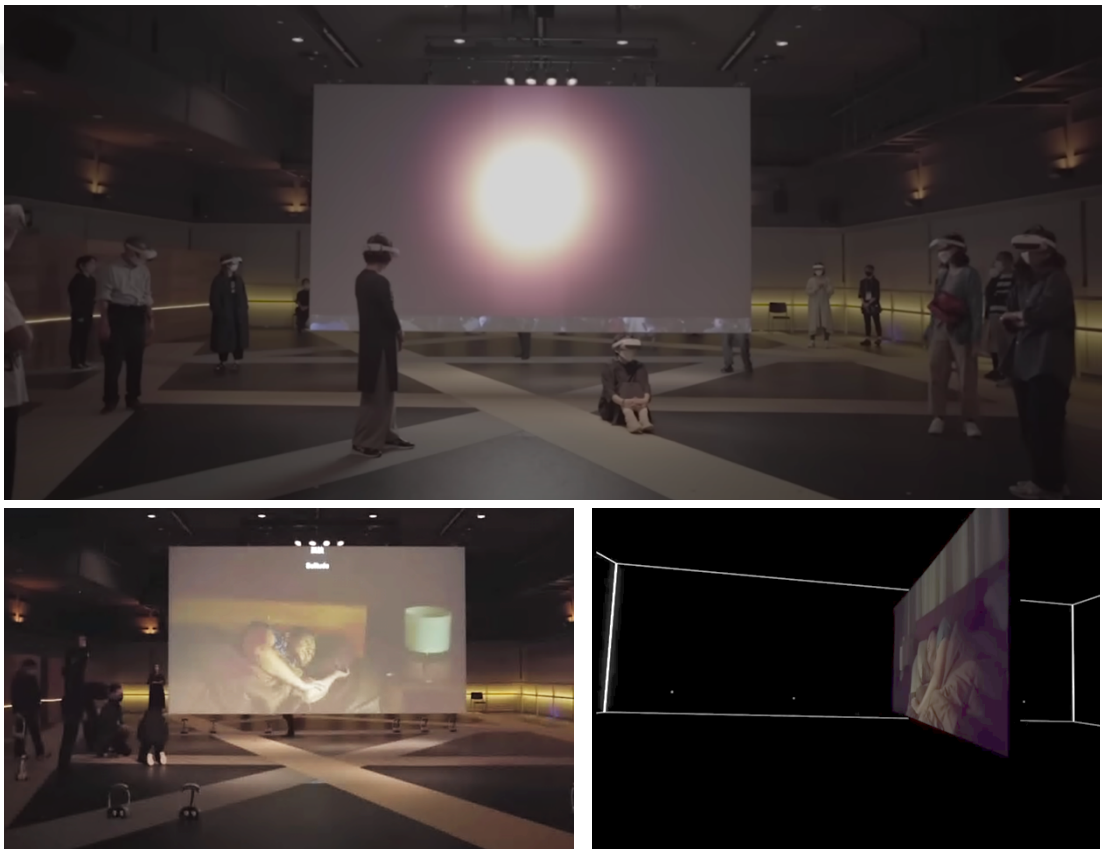
Craig, tiyatroda icranın oyuncuya içkin olan canlı eylemlilik yerine bir Über-Marionette [Üst Kukla] tarafından gerçekleştirilmesini önermiştir. Çalışmanın "Teatrallik" adındaki ilk bölümünde de belirtildiği gibi, sözü edilen Kukla icracının (neredeyse) cansız bir simasıdır. Craig bu simayı "kanlı canlı değil, coşkun -yaşayan bir ruh olarak soluk alıp verirken, ölüme benzer bir güzelliğe bürünebilen- bir beden" biçiminde tanımlamış ve tiyatronun yaratıcı dehasını, kukla'nın ritmik imgeselliği üzerinden açıklamıştır. [464] Hareket, ses, ritm, renk ve mekân unsurlarının bir oyuncu tarafından değil, bu unsurların bizatihi kendisi tarafından dile getirilmesi gerektiğini savunan Craig'in tiyatrosu, Koizumi'nin yaratmış olduğu sanal gerçekliğin biçimselliği ile yer yer örtüşebilmektedir. Burada da canlı icracının yerini onun sembolik sureti almıştır ve seyirci, sözü edilen suretlerin ritmik görüngüleri arasında dolaşmaktadır. Sözcüklerin parçalı ifadelere evrildiği bu teatral biçimde, oyuncunun bedensel varlığı soyutlanmış ve anlatımı tümel biçimde görselleştiren bir yapı yaratılmıştır.

Melike Saba Akım "Karşı – Teatral Bir Düş: İnsansız Tiyatro" başlıklı makalesinde, insan-oyuncunun yerine onun eylemliliğini üstlenebilen bir kukla, bir robot yahut herhangi bir suretin teatral icradaki varlığını tartışmaya açar. Buna göre insansız tiyatronun biçimselliği, kaynağını Craig ve çağdaşlarının temsil ettiği anti-teatral yönelimlerden almakta ve bu biçimselliğin gelişimi insan-sonrası [post-human] düşünselliğe dek uzanmaktadır.[465] Bu noktada Koizumi'nin icrası Nadja Masura'nın 'dijital kukla' olarak adlandırdığı biçimsellikle de ilişkilenir; ancak buradaki yapıntı varlık herhangi bir teknolojik cihaz yahut platform olarak değil, insanın sureti olan ve temsil niteliğini de bu suretin yorumlanışıyla kazanan bir *imge* biçiminde ortaya çıkmaktadır.

Araştırmanın toplu katılımla deneyimlenen duyumsal teatral biçime ilişkin son örneği ise, Taylandlı yönetmen Apichatpong Weerasethakul tarafından üretilen *A*

[464] Edward Gordon Craig, "The Actor and the Übermarionette", **Edward Gordon Craig: A Vision of Theatre** ed.Christopher Innes, Routledge Taylor & Francis Group, Abingdon, 2004, s.295.
[465] Melike Saba Akım, "Karşı-Teatral Bir Düş: İnsansız Tiyatro", **Tiyatro Eleştirmenliği Ve Dramaturji Bölümü Dergisi,** sy. 37 (Aralık 2023), s.42.

Conversation with the Sun [Güneşle Sohbet] adındaki yapımdır. Önceki çalışmalara kıyasla daha sinematografik bir anlatıma sahip olan yapım, video enstalasyonundan türetilen bir teatral biçim olarak göze çarpmaktadır. Yapımda, Weerasethakul'a ait video görüntüleri yapay zeka kullanılarak geliştirilen konuşmalarla desteklenmiş ve deneysel bir alımlama biçimi yaratılmıştır. *Zincire Vurulmuş Prometheus*'a benzer biçimde, bu gösterim de belirli bir zaman ve mekân içerisinde ve toplu katılımla deneyimlenmek üzere hazırlanmıştır. Gösterim yine iki aşamalıdır; seyirci ilk yarıda çıplak gözle, ikinci yarıda ise VR gözlükleriyle mekânda dolaşır.



Şekil 28: A Conversation with the Sun [Güneşle Sohbet][466]

Seyirci gösterim mekânına alındığında, alanın tam ortasında geniş bir projeksiyon perdesi bulunan bir mekân düzeneği ile karşılaşır. Bu perdenin her iki yüzünde farklı videolar bulunmaktadır. Videolardan birinde uyumakta olan orta yaşlı

[466] Şekil 28'de yer alan kolaj çalışması, yapımın tanıtım sayfasında bulunan görsellerden oluşmaktadır. (çevrimiçi), Erişim tarihi: 15.02.2024 https://theaterderwelt.de/en/a-conversation-with-the-sun-vr/

bir adam, diğerinde ise yine uyumakta olan yaşlı bir kadın izlenir. Seyircinin perdenin iki yüzündeki icrayı eş zamanlı olarak takip edebilmesi için, mekânda süreğen bir şekilde dolaşması gerekir.

Perdedeki görüntü, her iki yüzde de beliren küçük bir siyah noktanın giderek büyümesiyle değişir ve farklı görüntülere geçilir. Bu sırada projeksiyon perdesinin bir yüzünde az önce uyumakta olan adamın oturduğu ve düşündüğü, yaşlı kadının ise bir bahçedeki hamağa beyaz bir örtü sermeye hazırlandığı görülür. İlk yüzdeki adam kendi kendine konuşmaktadır: "*Şiiri yakalayabilir miyiz?"* Bu sırada, perdenin diğer yüzündeki kadın birine seslenmektedir. Bu biçim, perdenin bir yüzündeki kadının öbür yüzdeki adama seslenmekte olduğu hissini yaratır. Bu videolar yavaş yavaş ve devamlı olarak değişir, ancak aralarında bir hikaye oluşturmaya yetecek kadar bağıntı bulunmaz. Bu görüntüler daha ziyade, bir araya getirilmiş *video-art* [görüntü sanatı] parçaları olarak işlevlendirilmiştir. Böylelikle anlatım, hikayelendirme yerine izlenim yaratma üzerinden gelişir.

Projeksiyon perdesindeki bir görsel yerini diğer bir görsele bırakırken, perdenin her iki yüzünde de yakından çekilmiş olan güneşin görüntüsü belirir. Güneşin parlak ve baskın renkleri, salonun atmosferini de değiştirir. Ardından, tekrar her iki yüzde farklılaşan şehir videolarına geçilir. İki görünümde de kalabalık bir insan topluluğu bulunmaktadır ve topluluk bir eylem ya da protesto içinde gibi görünmektedir. Videolardan birindeki bir üstgeçidin üstünde İngilizce yazan "*Biz birlikte güçlüyüz*" sloganı dikkat çeker. Görüntülerde mevsim yazdır, ancak yer yer maskeli insanlar fark edilir. Bu nedenle, söz konusu görüntülerin pandemi döneminin sonlarına doğru çekilmiş olduğu düşünülmüştür. Video görüntüsü son kez değiştiğinde, başlangıçta uyumakta olan adam ve kadın tekrar izlenir ve ekranda "*sessizlik*" yazan bir altyazı belirir.

Bu esnada yaklaşık 8-10 kişilik bir görevli topluluğu mekâna girer. Her seyirci için özel olarak ayrılmış olan VR gözlüklerini seyirciye dağıtır ve gerekli açıklamaları son kez tekrar ederler. VR gözlüğüne geçildiğinde seyirci, kendini içinde bulunduğu gerçek mekânın modellenmiş bir sanal versiyonunda bulur. Bu versiyonda merkezde

yer alan geniş projeksiyon perdesi, üzerindeki aynı video ile yerinde durmaktadır. Her VR gözlüğün kendine ait bir noktasal ışık kaynağı bulunmakta ve bu sayede seyirci, diğer seyircilerin mekândaki varlığını görebilmektedir. Bu sanal mekânda hareket, noktasal bir ışık kaynağı olarak gözlemlenir ve seyircinin birbirine çarpmadan mekân içinde dolaşmasını mümkün hale getirir.

Bütün seyircilerin VR gözlüğünü takmasıyla, sanal mekânın görüntüsü de değişmeye başlar. Bu mekânda, çeşitli açılara yerleştirilmiş on farklı ekran daha mevcuttur ve bu ekranların hepsinde farklı pozisyonlarda uyuyan insanlar izlenmektedir. Bu görünüm, zeminden yavaşça yükselen küçük parlak bir noktanın giderek büyümesiyle değişir. Noktasal ışık giderek büyür ve güneşin doğuşuna benzer bir biçimde mekânı aydınlatır. Bu şekilde sürreal hale getirilen anlatı alanı, içinde gezinmek yoluyla deneyimlenir. Güneş simülasyonu giderek yükselir ve mekânın en tepesine yerleşir. Güneşin yükseldiği yerden yavaşça çeşitli kaya parçaları inmeye başlar. Seyirci, bu parçaların altında durup içinden geçebilir. Yukarıdan inen kaya parçaları da giderek büyür ve düşmeye devam eder. Bu sırada mekânın zemini de değişir ve taşlık bir görüntüye bürünür.

Seyirci şimdi, tepesinde güneşi bulunan bir mağaranın içindedir. Kayalardan oyulan büyük bir heykel göze çarpar. Görsel olarak yaratılan bu atmosfer, müzik ve ses ile desteklenir. Seyircinin bir süre bu mekânda dolaşmasına olanak tanındıktan sonra, sanal mekân tekrar yavaşça değişmeye başlar. Kayalıklar hareketlenir, zemin yükselir, güneş büyük ateş topları biçiminde ayrışır. Şimdi seyirci içinde bulunduğu mağaranın üzerinde giderek yükselmektedir, bu sırada kayalıkların üzerinde oturmakta olan bir adamın yanından da geçer. En sonunda tepedeki güneş küçülerek siyah bir noktaya dönüşür ve VR ekranı kararır, gösterim böylece sona erer.

Bu yapımdaki tasarım hikaye anlatımı yerine izlenime odaklanmakta ve video sanatıyla enstalasyon biçimselliğini öne çıkarmaktadır. Seyircilerin birbirlerini birer ışık kaynağı olarak alımlaması deneyimin görsel niteliğini arttırır, ancak seyirciler arasında herhangi bir karşılaşma ya da paylaşım opsiyonunun gelişimine yol açmaz.

Bu nedenle, yapımdaki duyumsal etkinin büyük oranda görsel etkileşim ve deneyim tasarımı üzerinden oluşturulduğunu düşünmek mümkündür.

Bu bölümde tesiri ilişkisellik bazındaki analizi gerçekleştirilen duyumsal teatral biçim örnekleri, birbirinden farklı nitelikleriyle öne çıkmakta ve icra – seyirci etkileşimine yepyeni biçimsel önermeler getirmektedirler. Yapımlar VR gözlüğünün takıldığı süre boyunca teatral bir alanı fiziksel gerçekliğin içine yerleştirmekte ve duyumsallık etkisini çok çeşitli biçimlerde yaratabilmektedir. Sözü edilen etkinin salt bireysel bir deneyim olarak kurgulanması ya da toplu katılımla alımlanması mümkündür; ancak deneyimselliğin bu teatral biçimlerde ortaklaşan niteliği, bir icra ile kendisine yönelen seyirci arasındaki teatral etkileşimin temsil süresince sağlanan devamlılığıdır.

Bu teatral biçim Barbara Gronau'nun *'immersive'* tiyatroya ilişkin görüşleri üzerinden tartışmaya açılabilir; çünkü Gronau'nun tanımındaki *Tiyatro Enstalasyonları*, incelenen örnekler ile benzeşen birçok teatral niteliğe sahiptir. Örneğin hem tiyatro enstalasyonlarında hem de VR'da gerçekleştirilen sanal gerçeklik temsillerinde; farklı sanat türlerine atfedilen medya, materyaller ve formlar bir araya getirilmektedir. Her iki biçimde de gündelik mekân temsil süresince bir anlatı alanına dönüştürülmekte ve tüm bunların yaratılabilmesi için, her ikisinde de seyircinin 'o sırada' ve 'orada'ki varlığı ile mekândaki eylemliliğine ihtiyaç duyulmaktadır. Belirli bir zaman diliminde gerçekleşen teatral edimin mekânsal ortaklık yoluyla elde edilmesi niteliği hem tiyatro enstalasyonlarının biçimselliğinde hem de duyumsal teatral biçimlerde ortaktır.

Bu biçimlerin birbirinden ayrıştığı nokta ise, icranın *canlılık* niteliğidir. Tiyatro enstalasyonları icra ile seyircisi arasında *canlı* etkileşim kurgulayan bir biçimselliği ifade ederken; VR yapımları, kaydedilmiş icrayı ve bazı temsillerde, insansız teatral biçimi ifade etmektedir. Tiyatro enstalasyonları fiziksel gerçeklikte katılımcı hareket yoluyla sürükleyici etki yaratırken, VR yapımları aynı etkiyi, sanallık ile gerçeklik arasındaki sınırda gezinen *bakış* üzerinden elde etmektedir. Dolayısı ile, tiyatro enstalasyonları *canlılık* niteliğine içkin bir teatral biçim olarak belirginleşirken, VR

yapımları ise, medya aracılı etkileşime ve dolayımlı karşılaşmaya referans veren yönde varlık göstermektedir.

Tüm bu nedenlerle ve Gronau'nun *Tiyatro Enstalasyonları* terimine atıfla, bu çalışmada incelemesi gerçekleştirilen duyumsal teatral biçimlerin **Enstalasyon Tiyatroları** olarak adlandırılması önerilmektedir. Buna göre enstalasyon tiyatroları, teatral biçimin temsil süresince seyircinin bulunduğu mekânsallığa *yerleştirilmesini* sağlayan bir teknolojik donanıma sahiptir ve teatral icranın, VR gözlüğünün ardındaki seyirci tarafından hem izlenmesi hem de deneyimlenmesi amacıyla yaratılmıştır. Sözü edilen *yerleştirme* edimi -tıpkı Rebentisch'in belirtmiş olduğu gibi- seyircinin çeşitli uzamsal durumları art arda deneyimlemesini gerektirmekte ve anlam üretimini, teatral biçimin *izleyicinin hareket yörüngesi boyunca konumlanışı* üzerinden gerçekleştirmektedir.[467] Bu gösterimlerin seyircisi, icraya kilometrelerce uzaktayken dokunabilecek kadar yaklaşabilir ve icra ile olan mesafesini, birbirinden farklı şekillerde duyumsayabilir. İcra, seyirci tarafından bireysel olarak deneyimlenebilir ya da toplu katılımla alımlanabilir; ancak her halükarda seyir, *bakış*'ın hareket yörüngesine yönelik bir deneyimsellik içerir. Duyumsal teatral biçimin enstalasyon niteliği icranın gündelik mekâna yerleştirilebilme olanağıyla; tiyatro niteliği ise, icra ile seyircisi arasındaki teatral etkileşimin geçici zamansallığıyla sağlanır. İnteraktif teatral biçimlerden farklı olarak enstalasyon tiyatrolarında, seyirciden icraya oyunsal bir katılım göstermesi talep edilmemekte ve dolayısı ile biçim, tiyatronun teatralliğine benzer şekilde bir icra ve *bakış*'ını icraya yönelten kişi arasındaki etkileşim üzerinden şekillenmektedir.

4.3. Analiz Sonuçları

Burada teatral biçim bazındaki analizi gerçekleştirilen sanal gerçeklik teknolojileri, birbirinden farklı teatral biçimlerin gelişimine yol açabilmektedir. Sanal gerçeklikteki teatral icra, seyircisi ile salt canlı ve fiziksel yahut salt sanal ve bireysel bir düzlemde etkileşime girebilmekte ve hikaye anlatımını ya da deneyimselliği öne

[467] **Bkz.,** s. 160.

çıkarabilmektedir. Dolayısı ile yapılan analiz, sanal gerçeklikteki teatralliğin interaktif deneyimden ya da duyumsal hikaye anlatımından türetilebildiğini göstermektedir. Analiz sonucunda, sanal gerçekliğe içkin unsurların tiyatro için olduğu kadar, performans ya da film gibi yerleşik gösterim formları için de deneysel bir yaratım alanı teşkil ettiği ve sanal *bakış* opsiyonunun, bu biçimlere de çeşitli şekillerde eklemlenebildiği anlaşılmıştır. Ek olarak, duyumsallık ve interaktiflik niteliğiyle öne çıkan yapımlarda, birbirinden oldukça farklı teatral biçimlerin yaratılabildiği görülmüştür. Yapımlara ilişkin türsel tespit, gösterimlerin tesiri ilişkiselliği baz alınarak gerçekleştirilmiştir. Buna göre sanal gerçeklik tekniği, hem halihazırdaki yerleşik gösterim biçimlerine eklemlenebilmekte hem de yeni teatral biçimlerin oluşumuna alan sağlayabilmektedir.

Araştırmanın "Tiyatro / Performans / Film" başlığı altında incelenen örnekleri, sanal gerçeklik tekniğinin çeşitli temsil formlarına hangi biçimlerde katkı sunabildiğini örneklendirmektedir. Buna göre sanal gerçeklik, reji, dramaturji, sahne tasarımı ve canlı icranın bizatihi kendisine etki edebilen bir teatral araç olarak kullanılabilmekte ve sahne üzerindeki icraya yeni anlam katmanları sunabilmektedir. Sanal gerçekliğin bireysel deneyim alanı tiyatro sahnesinde toplu olarak alımlanabilmekte ve bu yolla, tiyatronun kendine has estetiği çeşitlendirilebilmektedir. Sözü edilen çeşitlilik unsuru, performansın biçimselliğine katkısı bazında da geçerlidir. Sanallık ile gerçeklik arasındaki bağıntı canlı teatral icraya müdahil edildiğinde, seyircinin gerçeklik algısını uç noktalara taşıyan çok yönlü bir yaratım alanı elde edilebilmektedir. Bu alanda yanılsama ile gerçeklik bir bakıma iç içe geçirilmiştir ve performansın sürükleyici etkisi, bu geçirgenliğin icra tarafından gösterim boyunca süreğen biçimde yeniden ölçülendirilmesiyle yaratılmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin sinemanın biçimselliğine eklemlenmesi ise, sinema seyirciliği üzerinde onu deneyimselleştiren bir etki yaratır. Tekil seyir konumu kolektif bir deneyime evrilir ve seyir rejimine bu bakımdan etki eder. Dolayısı ile sanal gerçeklik teknolojilerinin, tiyatro sahnesi, performans alanı ve sinema perdesi üzerindeki teatral araçlardan birisi olarak işlevlenebildiği ve temsilin biçimselliğine, bu yönüyle katkı sunduğu söylenebilir.

İnteraktif teatral biçimler, alımlayıcı ile etkileşimin hangi noktaya kadar genişletilebildiğini yahut genişletilebileceğini örneklendirmektedir. Seyircinin bir izleyiciden ziyade kullanıcı, katılımcı ya da doğrudan icracı olarak konumlandırıldığı bu yapımlar, estetik niteliğini büyük oranda inovatif gelişim ile, teknik ve teknolojik ilerlemeye borçludur. Bilgisayar oyunları sektörünün inovasyonu ile bir bakıma paralel bir çizgide ilerleyen sanal enstalasyonlar, bir icracı yahut icra ile değil, yapıntı bir çevre, makine ya da yapay zeka ile teatral etkileşim kurmanın çeşitli yollarını oluşturmakta ve çağdaş sanatın gelişimine katkı sunmaktadır. Bu yapımlarda elde edilen daldırma/batırma tekniklerinin her biri, yeni bir deneysel etkileşim alanıdır ve sanat yapıtının anlamsallığına ilişkin yeni bir kavrayış önerisidir.

Duyumsal teatral biçimler ise, sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımıyla elde edilen yeni teatral etkileşim önermeleridir. Bu önermelerin özgün niteliği, sürükleyici etkinin salt teknik ve teknolojik olanaklar doğrultusunda değil, aynı zamanda teatralliğin sanal gerçekliğe özgü biçimi doğrultusunda geliştirilmesidir. Böylelikle enstalasyon tiyatroları, teatral icranın sadece sanal gerçeklikte elde edilebilen özgün bir teatral etkileşim modeli ve hikaye anlatma tekniği olarak belirginleşmekte ve teatral icraya daha önce var olmayan yeni ifade alanları yaratmaktadır. Seyircinin canlı bedensel katılımı bu yapımların bir parçasıdır ve icraya, seyir rejiminin deneyimselliğini geliştirmek ve genişletmek noktasında katkı sunarlar. Yanılsama ile gerçeklik arasındaki gerilimin nabzını kendine has bir biçimde tutabilmekte olan bu gösterimler, sınırsız farklı eylemlilik, görsellik, katılım ve yönelim türleri ekseninde çeşitlendirilebilir. Sözü edilen çeşitliliğin, yakın bir gelecekte çeşitli yeni teatral biçimlerin gelişimiyle sonuçlanması da olasıdır.

4.3.1. Seyir ve Tesir

Ayrıntılı incelemesi bir önceki bölümde gerçekleştirilmiş olan sanal teatral biçimler hem icrayı hem de seyir rejimini farklı bir şekilde deneyimlemenin yollarını oluşturmaktadırlar. Bu biçimlerin teatralliği tiyatronun teatralliğinden büyük oranda farklıdır, ancak yine de teatral edimin icra alanlarından birisi olarak göze çarpar. Bu

nedenle sözü edilen farklılıkların tespitinin, bu çalışmada *enstalasyon tiyatroları* adıyla genellenmiş olan biçimselliğe ilişkin belirleyici teatral nitelikleri anlamayı ve açıklamayı kolaylaştırabileceği düşünülebilir.

Bu farklılıkların temelinde, tiyatronun *canlılığı* ile sanal teatral biçimlerin *aracılı* yapısı arasındaki genel ayrım yatmaktadır. *Canlılık* unsuru, bir yüzyıldan fazla bir zamandır tiyatronun normatif bir değeri olarak anlaşılmakta ve icra-seyirci ilişkisinin tiyatro formundaki varlığını tanımlamaktadır. Ancak bir önceki bölümde incelemesi gerçekleştirilen örneklem, canlılık değerinin ontolojik gelişimine ilişkin çeşitli yeni tartışma alanları yaratmıştır. Kolesch ve Warstat'ın *etkisel ilişkisellik* biçiminde genellediği analiz yaklaşımı sanal teatral biçimlerin incelenmesinde kullanıldığında; buradaki *canlılık* olgusunun, icra ve seyir rejimi üzerinde birbirinden farklı şekillerde duyumsanabilen bir etki alanına sahip olduğu görülmüştür. Bu alanda icra salt *canlı* eylemliliği üzerinden değil, aynı zamanda seyircisi üzerindeki deneyimselliği üzerinden şekillenmekte ve içinde canlı aktör barındırmayan bir teatral edimin de 'şimdi' ve 'burada'lık içinde duyumsanmasını mümkün kılabilmektedir.

Tüm bu nedenlerle ve analizin nihayetine erdirilebilmesi için, *canlılık* unsurunun tiyatronun biçimselliği ile sanal teatral biçimlerdeki karşılığı bazında irdelenmesi gerekmektedir. Sözü edilen irdelemenin izleği, Doris Kolesch ve Hubert Knoblauch tarafından üretilen "Audience Emotions" [Seyirci Duyguları] başlıklı araştırma makalesinden edinilebilir. Bu çalışmasında Kolesch ve Knoblauch, tiyatro etkinliğinin seyirci üzerindeki tesirine yoğunlaşmakta ve seyirci duygulanımını, tiyatronun teatralliğine esas bir kavram olarak sorunsallaştırmaktadır.

Kolesch ve Knoblauch, seyirci duygularının fiziken bir arada bulunan bireylere ait duygu durumlarının salt bir toplamından ibaret olmadığı görüşünden yola çıkarak; bunları hisseden, deneyimleyen ve sergileyen kişilere olan bütünsel etkisi ile deneyimselliğe katkısı bazında incelemeye almıştır.[468] Kolesch ve Knoblauch'a göre

[468] Doris Kolesch ve Hubert Knoblauch, "Audience Emotions", **Affective Societies: Key Concepts** ed. Jan Slaby ve Christian von Scheve, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s.252.

canlı teatral icranın öznelliği, paylaşılan bir odak noktasının icra süresince duyumsanabilen varlığı üzerinden kazanılmakta ve tiyatro seyircileri, "odaklandıkları ve aktif olarak ortaklaştıkları etkinliğin bizatihi kendisiyle birlikte (temsil süresince) oluşturulmaktadırlar."[469] Bu yaklaşımdan yola çıkarak Kolesch ve Knoblauch, *seyirci duyguları* adını verdikleri kavramı şöyle özetlemiştir:

> "Seyirci duyguları, seyirci odağının nesnesine ve aynı zamanda, belirli bir olay çerçevesinde seyircinin bizatihi kendisine yöneltilen kolektif duygular olarak anlaşılabilir. Bu ikili perspektif, (1) seyircilerin odak nesnesi olarak oluşturulan şeyle, (2) birbirleriyle ve (3) etkinliğin diğer yönleriyle (nesneler ya da mekânsal düzenleme gibi) nasıl ilişkilendiğini sormamıza olanak tanır. Bu nedenle; gözlemleme, işitme ya da alımlama ile gözlemlenme, işitilme veya alımlanma, seyirci duygularının temel özellikleridir. Seyirciler odaklandıkları şey'in yanı sıra bizatihi kendilerinden ve çevrelerinde olan bitenden de etkilendikleri için, seyirci duyguları sadece olaya yönelik bir 'tepki' değildir; aynı zamanda spesifik durumsal zorlukları icra eder ve yansıtırlar ve ister gülmek, ağlamak ve alkışlamak biçiminde, isterse diğer kolektif bedensel dışavurum ve gösterim biçimlerinde olsun, bunların somut değerlendirmesini açığa vururlar."[470]

Buna göre seyirci duyguları, teatral etkileşimin seyirci nezdindeki çıktısı ve temsil süresince geçerliliğini koruyan bir oluş biçimi olarak genellenebilir. Bu biçim, 'şimdi' ve 'burada'lık esasına dayanır ve sonuçlarını önceden kestirmenin imkansız olduğu bir biraradalık halini adlandırır. Seyirci duyguları, seyir sırasında üretilip tüketilen bir durumsal biçimdir ve tiyatronun an'a içkin teatralliğinin temelidir. Kolesch ve Knoblauch, bu kapsamdaki seyirci duygularını beş farklı başlık altında incelemeye almıştır. Bunlar, *kolektiflik* [collectivity], *etkinlik* [activity], *dönüşümsellik* [reflexivity], *mekânsallık ve zamansallık* [spatiality and temporality] ile, *paylaşılan durumsallık* [shared contingency] olarak öne çıkarılır. Buna göre kolektiflik; seyirci duygularının kolektif yapısını, etkinlik; duygu durumlarının aktif ve dinamik niteliğini, dönüşümsellik; seyircilerin icra ve birbirleri ile ilişkilenişini, zamansallık ve mekânsallık; belirli bir zaman ve mekândaki mevcudiyet ortaklığını ve paylaşılan durumsallık ise; bu mevcudiyetin ön görülemeyen kitlesel oluş'unu ele alıp değerlendirmektedir.

---

[469] **A.e.,** s.255.
[470] **A.e**., s256.

- **Kolektiflik**

Kolesch ve Knoblauch'a göre tiyatro seyircisinin "belirli bir mekânı ve kısa bir süreyi birlikte paylaşan ve (çoğunlukla) yabancı bireylerin bir araya gelmesiyle oluşan geçici bir topluluk" olduğunu belirtmek önemlidir, çünkü sözü edilen kolektiflik bu kapsamdaki bir biraradalığın belirteci olarak ortaya çıkmaktadır.[471] Bu noktada seyirci duyguları, "anlık bir bedensel senkronizasyonun ve duyumsal iletimin kolektif deneyimi" olarak belirginleşir ve "tek bir kolektif bedenin topluluk haline gelen bireysel bedenleri aşması" biçiminde deneyimlenir.[472] Buna göre kolektiflik, seyircilerin bir topluluk olarak 'o sırada' ve 'orada' bulunması edimini seyir odağı etrafında tepkiselleştiren ve seyircileri, bu yolla birbirleriyle ilişkilendiren bir duygu durumu olarak genellenebilir. Bu durum, gülme ya da alkışlama gibi somut görünürlüğü bulunan tepkimeler biçiminde ortaya çıkabildiği kadar, icranın soluk kesen bir an'ındaki kesin sessizlik üzerinden de yaratılabilir. Bu nedenlerle tiyatro seyircisinin kolektifliği, tekil olarak duyumsanırken çoğul olarak icra edilen bir etkileşim alanı olarak anlaşılabilir.

Sözü edilen kolektiflik unsurunun, sanal teatral biçimlerde aynı şekilde bulunması ise mümkün değildir. Seyirci *bakış*'ı kuşatan mekânsallığın varlığı ile, sanal alandaki deneyimin tekilliği bunun temel nedenleridir. Buna karşın; örneğin Meiro Koizumi'nin Prometheus üçlemesine benzer teatral biçimlerde, farklı türden bir kolektif deneyimin duyumsanabildiği öne sürülebilir. Bu yapımlarda seyirciler, fiziki zaman ve mekâna aplike edilen sanal bir dünyada ve görüntülerin, seslerin ve kelimelerin özgün bir ifadesinde hem bir arada hem de yalnızdır; bu alanda seyirci, ortak bir gündüz düşünü birlikte deneyimlemekte gibidir. Burada seyir rejiminin aynı anda hem tekil ve yalnız hem de bir arada ve çoğul kalabildiği bir durumsal opsiyon mevcuttur. Sözü edilen *birlikte* ve *yalnız* olma terimleri, Doris Kolesch'e göre "öznel duyarlılığın, aidiyet duygusunun ve benliğin konumlandırılışının iki uç kutbu"nu oluşturur ve "birlikte ele alındığında bu terimler, canlı seyrin temel pozisyonlarını ve

[471] **A.e**., s.258.
[472] **A.e**.

biçimlendirilişini tanımlar."[473] Dolayısı ile, sanal gerçeklikteki seyir biçiminde canlı icracının varlığından türetilen bir canlılık hissinin bulunmadığı; ancak seyircinin tekil çoğulluğunun, temsilin bizatihi kendisiyle bir fiziki biraradalık hissinin duyumsanmasına ve bu nedenle, seyircilerin temsil süresince kendi arasındaki canlı etkileşimini korumasına yol açtığı öne sürülebilir. Bu noktada, *birlikte yalnız olmak* ya da *tekil çoğulluk* gibi biçimlerde ele alınabilen kolektiflik niteliğinin, enstalasyon tiyatrolarında kendine has bir biraradalığı bünyesinde barındıran bir **bireysellik** biçiminde ortaya çıktığı sonucuna varılabilir.

- **Etkinlik**

Kolesch ve Knoblauch, tiyatroda seyirci etkinliğinin salt bir odak nesnesine verilen *pasif* tepkilerden ibaret olmadığı görüşünden yola çıkarak; seyirci duygularının tiyatrodaki "iletişimsel, değerlendirici ve enerjik etkinliğin önemli bir parçası" olarak geliştiğini belirtmiştir.[474] Buradaki etkinlik unsuru seyircinin salt 'o sırada' ve 'orada' bulunmasını değil; aynı zamanda öncesindeki hazırlık evresi ile, etkinlik sırasındaki eylemliliği de kapsamaktadır. Spor müsabakası, konser, sunum ya da dini ritüel gibi canlı biçimlerde de bir karşılığı bulunan etkinlik unsuru, seyirci kitlenin icra tarafından yönlendirilen tepkilerinin tümel bir sonucudur. Örneğin, bir futbol maçında taraftar koordinatörler tarafından yönetilen çeşitli koreografileri hep birlikte icra edebilmekte ya da bir konser esnasında, seyirci tezahüratları sahneye aksedebilmektedir. Kolesch ve Knoblauch, günümüzde yaygın olarak kullanılan sosyal medyayı da sözü edilen etkinlik unsuruna dahil etmiştir; bu noktada sosyal medyada yapımı *beğenmek*, yapımla ilgili paylaşımda bulunmak ya da *'twit' atmak* gibi eylemler de seyirci etkinliğinin bir parçasıdır.[475] Dolayısı ile etkinlik niteliği, tiyatroda seyircilik nosyonunun belirleyici bir karşılığı ve seyirci duygularının kaynaklarından birisi olarak ortaya çıkmaktadır.

---

[473] Doris Kolesch, "Being Together/Alone: Temporal Communities in Hybrid Performances" **Harvard Üniversitesi çevrimiçi kayıtlı konferans**, 31 Mart 2022. Erişim tarihi: 12.03.2024, https://mahindrahumanities.fas.harvard.edu/event/temporal-communities-and-transmediality

[474] **A.e.**

[475] **A.e.,** s.259.

Sözü edilen nitelik sanal teatral biçimlerdeki kapsamı üzerinden düşünüldüğünde; enstalasyon tiyatrosundaki etkinliğin, seyirciyi icranın hem zihinsel hem de bedensel bir *parçası* addededek genişletildiği öne sürülebilir. Buradaki tesiri ilişkisellik, seyirciye icranın bireysel muhatabı olma önceliği tanımakta ve onu icranın canlı bir unsuru addetmektedir. Örneğin Augsburg Şehir Tiyatrosu yapımlarında seyirci, bireysel algı ve yönelimi doğrultusunda dahil olduğu teatral icranın doğrudan alımlayıcısı ve aynı zamanda, kendi yönelimi doğrultusunda şekillenen bir seyir deneyiminin yaratıcısıdır. Bu kapsamdaki etkinlik niteliği topluluk olarak alımlanmak üzere tasarlanmamış, aksine, seyircinin tekilliğini icra eşliğinde çoğaltmasına yarayabilecek bir teatral etkileşim biçimi yaratmıştır. Seyirci, icra ile kurduğu bu tekil etkileşimin hem yaratıcısı ve hem de yorumlayıcısıdır. Dolayısı ile tiyatronun teatralliğindeki kolektif etkinliğin, enstalasyon tiyatrosu biçimselliğinde bireysel bir deneyime evrildiği söylenebilir. Sözü edilen deneyim de teatral etkinliğin bir parçasıdır; seyirciler bu etkinliğe de sosyal medya üzerinden yorum yapabilir ve deneyimlerini paylaşabilirler. Ancak yine de etkinlik unsuru, kitlesel değil biricik, genel değil özneldir ve etkinlik niteliği, onun **deneyimselliğinden** türemektedir.

- **Dönüşümsellik**

Kolesch ve Knoblauch'a göre, izleyicilerin kolektif hareketini oluşturan unsur salt icranın ortak bir odak noktası olarak 'şimdi' ve 'burada'ki varlığı değil, aynı zamanda seyircilerin kendi arasındaki biraradalığının edimsel varlığıdır.[476] Bu noktada Kolesch ve Knoblauch, seyirci duygularının kendine has bir şekilde "dönüşümsel" olduğunu ileri sürer.[477] Bir tiyatro seyircisi temsil sırasında hem icrayı algılayan, gözlemleyen ve değerlendiren konumdadır hem de diğer seyirciler tarafından algılanmakta, gözlemlenmekte ve değerlendirilmektedir. Dolayısıyla Kolesch ve Knoblauch'a göre "seyircilerin ilişki kurma (veya kurmama) biçimleri, birbirleriyle olduğu kadar nesnelerle, teknolojiyle, mekânsal düzenlemeyle ve etkinliğin belirli bir zamandaki kısıtlı varlığıyla nasıl iletişime geçtiklerine ya da etkileşime girdiklerine göre, seyirci duygularını diğer duygu türlerinden ayırmaktadır."[478] Bu duygular

[476] **A.e.**
[477] **A.e.**
[478] **A.e.**

"izleyicinin kolektif bedenselliğinde sergilenen ve icra edilen" bir edimsellik olarak ortaya çıkarlar ve tiyatro seyircisinin dönüşümsel eylemliliğini yaratırlar.[479]

Tiyatrodaki dönüşümsellik unsuru enstalasyon tiyatrosundaki seyirci etkileşimi ile karşılaştırıldığında ise, konuya ilişkin çeşitli benzerlikler ile ayrımların tespit edilmesi mümkündür. Enstalasyon tiyatrolarının toplu katılımla deneyimlenen örneklerinde de seyirciler diğer seyirciler tarafından izlenebilmekte ve dönüşümsel bir ilişkiselliği duyumsayabilmektedirler. Meiro Koizumi'nin Prometheus üçlemesindeki ilk iki yapım, sözü edilen ilişkiselliğe örnek teşkil eder. Bu yapımlarda seyirciler temsil süresince sanallık ile gerçeklik arasındaki sınırda bir aradadır ve bu sayede örneğin; bir seyirci, gerçek mekânın ortasında yanmakta olan sanal ateşe doğru yürüyen diğer bir seyirciye eşlik edebilir. Seyirciler temsil esnasında birbirlerinin deneyiminden de etkilenebilir, yine örneğin; seyircilerden biri, diğer bir seyirciyi somut bir yatağın üzerinde uyumakta olan soyut insan figürlerinin arasında otururken seyredebilir ve bu durum, seyirden elde edilen deneyimi değiştirebilir. Bu ve bunun gibi çok çeşitli deneyim potansiyeli, seyircisine tiyatrodaki dönüşümselliğe büyük oranda benzeyen bir ilişkisellik sunabilir; ancak buradaki etki ile tepkinin gelişim süreci oldukça farklı bir seyir izlemektedir. Her seyircinin bir sanal gerçeklik gözlüğü takıyor oluşu, seyircilerin birbirleriyle göz teması geliştirmesini engelleyebilmekte ve dolayısı ile, edimin dönüşümselliğini daha tesadüfi bir durum haline getirebilmektedir. Göz temasının yokluğu, seyircilerin görme yetisine etki etmese de birbirinin eylemliliğini algılama biçimine ve buna bağlı olarak; edimselliğin seyirci bedenlerdeki kolektif duyumsanışına etki eder. Bu noktada enstalasyon tiyatrolarındaki dönüşümsellik unsurunun, yerini seyirciler arasındaki beklenmeyen **karşılaşma**lardan türeyen bir potansiyel etkileşim türüne bıraktığı ve bunun tesadüfi, anlık ve öngörülemez bir ilişkisellik biçiminde ortaya çıktığı iddia edilebilir.

- **Mekânsallık ve Zamansallık**

Kolesch ve Knoblauch, seyirci duygularının "mekânsallık ve zamansallığın belirli biçimleri tarafından karakterize edildiğini" belirtmiş ve bunları sahnedeki

[479] **A.e**., s.260.

çevresel, mimari, teknolojik ya da nesnel göstergelerle tümel biçimde ilişkilendirmiştir.[480] Buna göre mekânsallık ve zamansallık faktörleri, seyirci duygularını tıpkı bir sokak müzisyeninin etrafında daire olan seyirci topluluğunun eylemliliği gibi, durumsal da kılabilmektedir. Bu noktada "yoğunluk ve birey-ötesi kolektifliğin göstergesi olarak seyirci duyguları; gelecekteki olası davranışsallığa tesir ederek, insanların gelecek durumlarla spesifik biçimde ilişkilenmelerini sağlayarak ve (onlar üzerinde) güçlü ve/veya uzun süreli bir etki bırakarak, canlı etkinliğin zamansal çerçevesini aşmaktadır."[481]

Tiyatrodaki zaman ve mekân ortaklığına bu şekilde yaklaşıldığında, sözü edilen ortaklığın seyirci duyguları nezdindeki karşılığı, zamansal ve mekânsal sınırların ötesine geçen bir tesir biçimi olarak belirginleşmektedir. Sanal gerçeklikteki teatral biçimler seyirci duyguları bazında değerlendirilecek olursa, bu biçimsellikte de sözü edilen sınırların ötesine geçen bir tesiri ilişkisel durum tespit edilebilir. Enstalasyon tiyatrosu biçemi, zamansal ve mekânsal sınırları seyircinin algılama yetisine doğrudan müdahale ederek aşmakta ve seyirci duygularına, zaman ile mekân sürekliliğini dönüştürerek etki etmektedir. Örneğin, Augsburg Şehir Tiyatroları'nın *Kinesphere* [Kinesfer] ve *Shifting Perspective* [Değişken Perspektif] adlı yapımlarında; giyilebilir teknoloji aracılığıyla seyirciyi kuşatan mekânsallık, seyircinin kendisini temsil boyunca 'o sırada' ve 'orada' duyumsamasına yol açabilmiştir. İcracı bedenin geçirgenliği seyirci bedenin kendisine yönelik algısını da değiştirmiş ve seyirciye dokunabilecek denli yakında gerçekleşen icranın fiziki pozisyonunu, temsil süresince görmezden gelmeyi (inançsızlığın askıya alınmasını) sağlayabilmiştir. Sanal mekândaki gerçek icracıyla göz teması kurma yetisi de sözü edilen etkisel kapsamı oluşturan etmenlerden birisidir; bu sayede seyirci, ansızın seyreden konumundan seyredilen konumuna evrilebilmekte ve etkileşimin deneyimselliği değişmektedir. Bu tür an'lar, uzay-zaman sürekliliğini sanal bir yaratım alanında ve seyirci adına yeniden konumlandırarak, seyirci duygularına etki edebilmektedir. Bu nedenle tiyatrodaki mekânsallık ile zamansallık unsurlarının,

[480] **A.e.**
[481] **A.e.**

enstalasyon tiyatrolarında seyircinin bedensel mevcudiyet hissini yöneten ve yönlendiren bir **duyumsallık** unsuruna dönüştüğünü ve seyirci duyguları üzerindeki geleceğe dönük etkisini, sözü edilen duyumsal kapasitesinden türettiğini söylemek mümkündür.

- **Paylaşılan Durumsallık**

Kolesch ve Knoblauch, seyircilerin duygularını ve bunların etkinliğini açıklamak için başvurduğu çeşitli metaforlardan bahseder.[482] Sözü edilen metaforik dilin Türkçedeki karşılığı, 'güldürürken düşündürmek', 'dokunaklı anlatım', 'sahne enerjisi' ya da 'samimi oyunculuk' gibi yerleşik söz öbekleri üzerinden örneklendirilebilir. Bu metaforların paylaşılan sosyal durumsallık süreçleri olduğu görüşünden yola çıkan Kolesch ve Knoblauch; seyircinin kolektif edimselliğine, sözü edilen paylaşımın seyirci duyguları üzerindeki dönüştürücü etkisi üzerinden bakmıştır. Buna göre durumsallığın paylaşımı, seyirci duygularına "tekil izleyici üyelerinin bilişsel kimliğini aşmasını sağlayan büyük bir güç bahşetmekte" ve bu yolla, "çoğunlukla yabancılardan oluşan bir toplulukta, anlık bir ortaklık ve aidiyet hissinin duyumsanmasını sağlamaktadır."[483] Dolayısı ile Kolesch ve Knoblauch nezdindeki paylaşılan durumsallığın, seyircilerin kitleselliğini yaratan duygu durumlarının bir ifadesi olduğu ve sözü edilen metaforik dilin ise, kitlesel duyumsayışın açıklanmasına yarayan çeşitli genellemeler olarak belirginleştiği söylenebilir. Bu noktada paylaşılan durumsallık, seyircinin kitlesel 'oluş'unu belirli paylaşım opsiyonları etrafında şekillendiren ve ortaklık ile aidiyet hissinin yaratımına bu yolla hizmet eden bir faktör olarak görülebilir.

Paylaşılan durumsallık unsurunun enstalasyon tiyatrosundaki karşılığına bakıldığında ise, sözü edilen kitlesel oluş'un çok daha farklı biçimde duyumsamasına yol açan bazı temel ayrımlar göze çarpabilir. Bunlardan ilki; enstalasyon tiyatrolarındaki deneyimsellik unsurunun, seyirciyi bireysel bir alımlama sürecine koşullandırması durumudur. İkincisi ise, bu koşul altındaki seyir ediminin toplu

[482] **A.e.**
[483] **A.e.**

eylemliliğini birbirini aynalamak yoluyla değil, çeşitli karşılaşmalar yaşantılamak yoluyla çoğaltıyor oluşudur. Bu noktada paylaşılan durumsallık, bir illüzyonun seyirci nezdindeki ortaklığına koşullanmakta ve kitlesel oluş, gerçek ve gerçek-dışı olanla yaşantılanan ortak deneyimden türetilmektedir. Bu biçimsellik, anlık bir ortaklık ve aidiyet hissinin duyumsanışını başka bir yönde genişletir: Burada seyircinin kendi arasındaki biraradalığı bir simülasyona hep birlikte katılım göstermek üzerinden sağlanmakta ve sanallık ile gerçeklik arasındaki sınırın deneyimlenmesiyle yaratılmaktadır. Tüm bu gerekçelerle, tiyatroda paylaşılan durumsallık olarak ifade edilen duygu-durum biçiminin enstalasyon tiyatrolarındaki karşılığı **paylaşılan illüzyon** olarak genellenebilir.

Kolesch ve Knoblauch'un seyirci duygularına ilişkin bu tespit ve çıkarımlarından hareketle, enstalasyon tiyatrosuna ait biçimsellik hakkında bir fikir edinmek mümkün görünmektedir. Buna göre enstalasyon tiyatrolarında, tiyatrodaki kolektiflik unsuru yerini *bireyselliğe*, etkinlik türü *deneyime* ve dönüşümsellik ise, *karşılaşmalar*'dan türeyen bir potansiyel ilişkiselliğe bırakmaktadır. Tiyatrodaki zamansallık ve mekânsallık, sanal teatral biçimlerdeki *duyumsal* etkileşimin temel yaratım alanıdır ve sözü edilen yaratım, paylaşılan durumsallığın *paylaşılan illüzyon'*a dönüştürülmesiyle şekillenmektedir. Bu noktada, tiyatro seyircisine dair seyirci duyguları ile enstalasyon tiyatrosunun olası duygu-durumsal çıktıları arasındaki farklılıklar, şu şekilde şematize edilebilir:

Tiyatro Seyircisi	**Enstalasyon Tiyatrosu Seyircisi**
Kolektiflik	*Bireysellik*
Etkinlik	*Deneyimsellik*
Dönüşümsellik	*Karşılaşma*
Zamansallık ve Mekânsallık	*Duyumsallık*
Paylaşılan Durumsallık	*Paylaşılan İllüzyon*

Şekil 29: Seyirci duyguları bazında tiyatro ve enstalasyon tiyatrosu ayrımı

Bu şemadan yola çıkılarak, enstalasyon tiyatrosu biçeminin teatralliği hakkında fikir yürütülebilir. Bu yapıda seyirci, 'o sırada' ve 'orada'ki mevcudiyetini interaktif ve duyumsal bir çevresel yapı içerisinde genişletmektedir. Böylelikle hem teatral icra biçimi hem seyir rejimi hem de teatralliğin bizatihi kendisi, değişip dönüşmekte ve sanal gerçeklik mecrasının yaratım opsiyonları üzerinden şekillenmektedir. Bu opsiyon; sinemanın imgeselliği ile televizyon ekranının hayalsiliğini teatralliğin edimsel yaratım alanıyla yeniden ilişkilendirebilmesi açısından özgün bulunabilir; çünkü sanal gerçeklik tekniğindeki seyircilik edimi, icra ile bedensel bir canlılık halinde ilişkilenmeyi ve insan varoluşunu, sanallık ile gerçeklik arasındaki eşikte konumlandırmayı mümkün kılan bir teatralliği gündeme getirmektedir.

4.3.2. İcra ve Yapıtaşları

Çalışmanın bu bölümünde; sanal teatral biçimlerin ortaklaşan teatral nitelikleri, seyirci duygularına ilişkin yapılmış olan değerlendirmenin izdüşümünden çıkarsanmıştır. Dolayısı ile *bireysellik*, *deneyimsellik*, *karşılaşma*, *duyumsallık* ve *paylaşılan illüzyon* olarak tespit edilen tesiri ilişkisellik biçimleri, sanal gerçekliğin kendine özgü teatralliğini ifade edebilecek olan teatral unsurların ortaya çıkarılması için araçsallaştırılmıştır. Bu doğrultuda, enstalasyon tiyatrolarındaki teatral etkileşim biçimi ile bunun seyirci üzerindeki tesiri arasında bir neden-sonuç bağıntısının elde edilmesi sağlanmış ve nihayetinde, sanal gerçekliğin teatral icrasına ilişkin yapıtaşlarının, söz edilen bağıntı üzerinden anlaşılması ve açıklanması amaçlanmıştır.

- **Bireysellik**

İzleme deneyimini kolektif kapsamından çıkartarak bireyselleştiren sanal gerçeklik tekniği, seyircinin icra anındaki tekil mevcudiyetini icra eşliğinde çoğaltabilen veya sözü edilen tekilliğin toplu katılımla alımlanmasını sağlayabilen bir etkileşim türüne işaret etmektedir. Analiz edilen örneklerde görülmüştür ki; sanal gerçeklikteki teatral icranın hem bireysel hem de toplu olarak deneyimlenmesi mümkündür. Örneğin; Augsburg Şehir Tiyatroları'na ait yapımlar her seyircinin tek

başına deneyimlemesi için tasarlanmışken, Meiro Koizumi'nin biçimselliğinde seyirci icraya toplu olarak dahil edilmiştir. Burada sanallığın fiziksel gerçekliğe aplike edilmesiyle yaratılan teatral biçim, seyircinin bireysel varlığını katılım unsuruyla geliştirmesine ve diğer seyircilerle çeşitli biçimlerde etkileşime girmesine yol açmaktadır. Bu noktada sözü edilen bireysellik unsurunun, tekil bir kolektivite olarak da tanımlanabilecek bir aralıkta cereyan ettiği öne sürülebilir. İcranın sanallık ile gerçeklik arasındaki sınırda dolaşan biçimselliği, seyircinin tekil benliğini çoğul bir alımlama sürecine tabi tutmakta ve bireyselliğini toplumsal, tekilliğini ise kolektif kılmaktadır. Bu nedenle enstalasyon tiyatrolarındaki bireysellik niteliğinin, teatral biçimdeki **tekil kolektiflik** üzerinden yaratıldığı sonucuna varmak olasıdır.

- **Deneyimsellik**

Enstalasyon tiyatrolarının deneyimselliği salt giyilebilir teknolojinin icraya aracılık edişiyle değil, aynı zamanda icranın bizatihi kendisinin bu aracılı biçime göre düzenlenmesiyle yaratılmaktadır. Seyircinin bir tiyatro sahnesinin ya da oyun alanının tam merkezinde konumlandırılması, icranın seyirci etrafında döndüğü bir teatral biçim yaratır. Buradaki deneyimsellik unsuru, seyirci *bakış*'ı her yönde sarmalayan teatral edimin bir sonucudur ve sanal teatral biçimlerin duyumsal etkisinin yaratım kaynağıdır. Bu konumdaki seyirci *bakış* kendisini çevreleyen icrayı her yönde takip edebilir ve böylelikle icra, *bakış*'ı peşinden sürükleyebilir. Seyircinin toplu katılımıyla alımlanan enstalasyon tiyatrosu örneklerinde ise, bu biçimsellik tam ters yönde gelişmektedir. Bu kez merkezde seyirci değil, teatral icranın bizatihi kendisi yer almaktadır ve icra seyircinin değil, seyirci icranın etrafında dolaşmaktadır. Bu esnada seyreden *bakış* özgürce hareket edebilmekte ve icrayı istediği konumdan, açıdan veya perspektiften deneyimleyebilmektedir. Tüm bu nedenlerle enstalasyon tiyatrolarındaki deneyimsellik unsurunun, icranın **merkezlenme** niteliği etrafında şekillendiği ve teatralliğini, ister seyirciyi isterse icranın bizatihi kendisini eylemliliğin merkezine almak yolu ile ürettiğini düşünmek mümkündür.

- **Karşılaşma**

Enstalasyon tiyatrosu seyircisi, icra ile salt *bakış* üzerinden değil aynı zamanda bedensel yönelim üzerinden ilişkilenmektedir. Tiyatroda canlı teatral icraya, sinemada

projeksiyon perdesine ve televizyonda ise ekran ebatlarına ölçeklenen *bakış* icranın gerçekleştiği tek bir odak noktasına yönelmekteyken; sanal teatral biçimlerdeki *bakış*, anlatımı bedenlendirebilmektedir. Bu noktada, *bakış*'ın hareketinden doğan bir eylemsellik ve buna bağlı olarak gelişen karşılaşma potansiyeli de seyir deneyiminin bir parçası haline gelir. Araştırma süresince görülmüştür ki; duyumsal etkiyle interaktif etkileşim büyük ölçüde görme deneyiminin eylemliliğinden türemekte ve seyir rejimini hem icra ile hem de diğer seyircilerle çeşitli karşılaşma anları yaratarak dönüştürmektedir. Sözü edilen an'ların yaratımı, teatral icranın özgürleşen bir bakma opsiyonuna yönelik olarak kurgulanmasıyla gerçekleşmekte ve enstalasyon tiyatrolarına özgü bir teatral etkileşim biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, seyirciye potansiyel karşılaşma anlarının yaratımıyla zuhur eden bu biçimselliğin, yaratım alanını **özgürleşen bakış**'ın kapsayıcılığına göre düzenlemek durumunda olduğu söylenebilir.

- **Duyumsallık**

Sanal teatral biçimlerin duyumsallığı, uzamsallık ile zamansallığı hem teknik ve teknolojik açıdan hem de seyirci nezdindeki alımlanışı bazında dönüştürmesi üzerinden yaratılmaktadır. Bu noktada sanal mekânın alımlayıcıyı sarmalaması yahut kuşatması öznelliği oluşturan esastır; ancak biçimin teatralliği, uzamsallığın temsil tarafından ölçülendirilmesi ile yorumlanmasını gerektirir. Yine Augsburg Şehir Tiyatrosunun bazı yapımlarında görülebildiği üzere, icra seyirciye dokunabilecek yakınlığa eriştiğinde başka, sanal beden seyirci *bakış*'ın içinden geçtiğinde başka ve seyirci ile beklenmedik bir göz teması yarattığında başka türlü alımlanmakta ve içselleştirilmektedir. Benzer şekilde, sanal seyir noktalarının her biri (icranın önünde oturmak, kenarından bakmak, ortasında yer almak v.b.) icranın teatralliğini değiştirip dönüştüren birer unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Dolayısı ile enstalasyon tiyatrosu biçemindeki duyumsal etkinin, uzamsallığın temsil tarafından kalibre edilmesiyle yaratıldığı iddia edilebilir. Sözü edilen **uzamsal kalibrasyon**, sanal teatral biçimlerin üretim esaslarından birisi olup, teatral edimin mekânsallığı kadar hikaye anlatımının, rejinin, dramaturjinin ve ses tasarımının da belirleyici bir parçasını oluşturmaktadır.

- **Paylaşılan İllüzyon**

Sanal teatral biçim, bir illüzyona bireysel ya da kolektif olarak *dalmayı* mümkün kılmaktadır. Sözü edilen *dalma* edimi, tekil bağımsızlık kadar kolektif katılım yoluyla da deneyimlenmeye, keşfedilmeye ve eleştirilmeye açık bir biçimselliktir. Doris Kolesch ve Gabriella Giannachi'nin de belirtmiş olduğu gibi *daldırma*; seyircinin kendisini bir illüzyona kaptırması yoluyla değil, illüzyon ile gerçeklik arasındaki boşlukta salınması yoluyla elde edilen bir etkileşim türüdür.[484] Bu noktada, paylaşılan illüzyonun sanal teatral biçimdeki yaratım alanı da mevcudiyetin eşikselliğiyle ilişkilenmektedir. Burada illüzyonun paylaşımı hem icranın hem de seyircinin 'o sırada' ve 'orada'ki **liminal mevcudiyet**ini gerektirir; çünkü teatral biçim ancak ve sadece bu yolla kendi bağlamında devinebilecektir. Bu nedenle enstalasyon tiyatrolarının, teatralliğini yanılsama ile gerçeklik arasındaki sınırın duyumsanışı üzerinden geliştirdiğini ve hem sanal hem gerçek ve ne sanal ne de gerçek olmanın benzersizliğini, bu kapsamdaki bir teatral etkileşim üzerinden elde ettiğini düşünmek mümkündür.

Enstalasyon tiyatrolarının seyirci üzerindeki etkisi ile teatral biçimin bu etki üzerindeki yetkisi yukarıdaki gibi bir neden-sonuç ilişkisine dayandırıldığında; sanal teatral biçimlerin tesiri ilişkiselliği ile bunun karşılığı olan teatral unsurlar şöyle şematize edilebilmektedir:

Tesiri İlişkisellik	**Teatral Biçim**
Bireysellik	*Tekil Kolektiflik*
Deneyimsellik	*Merkezlenme*
Karşılaşma	*Özgürleşen Bakış*
Duyumsallık	*Uzamsal Kalibrasyon*
Paylaşılan İllüzyon	*Liminal Mevcudiyet*

Şekil 30: Sanal teatral icranın tesiri ilişkisellik bazındaki teatralliği

[484] **Bkz., s**.177-178.

Bu şemaya göre sanal gerçekliğin teatralliği, tekilliği kolektiviteye evrilten, teatral edimi merkezileştiren ve seyirci *bakış*'ı özgürleştiren bir yapıya sahiptir. Sözü edilen yapı, uzamsallığın temsil süresince çeşitli şekillerde kalibre edilmesiyle ve mevcudiyetin eşiksel duyumsanışıyla elde edilmektedir. Bu noktada enstalasyon tiyatrolarının bu şekilde öne çıkarılan teatral nitelikleri üzerinden kavranabilmesi için, sözü edilen unsurların anlamsallığına biraz daha yakından bakmak gerekebilir.

- **Tekil Kolektiflik**

Bu çalışmada enstalasyon tiyatrolarının belirleyici bir teatral niteliği olarak öne çıkarılan tekil kolektiflik, sanal gerçeklikte gerçekleşen teatral icranın salt bireysel bir deneyim alanı değil, aynı zamanda kişisel deneyimin kolektif oluşumuna olanak tanıyan bir yaratım alanı olduğunu göstermektedir. Bu temsil biçiminde tekil deneyim bir paylaşım atmosferinde duyumsanabilmekte ve sadece seyircilerin fiziksel biraradalığında gerçekleşebilecek bir varoluş biçiminin, temsil süresince yaratılmasına yol açabilmektedir. Burada illüzyonel bir yapının içinde hep birlikte yer alan izleyiciler illüzyona katılımın biçimi kadar, onu içselleştirme şeklini de kendi arasındaki biraradalıktan türetebilmekte ve gösterimi, tekrarı bulunmayan bir süreç olarak deneyimleyebilmektedirler. Bu nedenle burada tekil kolektiflik olarak ifade edilen teatral unsur, seyirci katılımını aktif tanıklıktan bilişsel duyumsallığa evriltmenin bir yolu olarak belirginleşir. Böylelikle, teatral etkileşimin seyircilerin hep birlikte gördüğü bir gündüz düşü olarak gerçekleşmesi mümkün hale gelir ve sanal varoluşun özgün anlamsallığı, teatral icranın bizatihi varlığına katılım üzerinden kazanılır.

- **Merkezlenme**

İcra ile seyircisi arasındaki ilişkiselliği bu ikisinden herhangi birini merkeze yerleştirip diğerini onun etrafında dolaştırarak elde eden enstalasyon tiyatrosu biçemi; merkeziyetçi bir organizasyon yapısı gerektirmektedir. Burada yanılsama ile gerçeklik arasındaki gerilim, merkez ve merkez dışı arasındaki düzlemde yaratılmakta ve reji, dramaturji, ses, renk ve ritim gibi tüm diğer teatral ögeleri bu yaratım alanına dahil etmektedir. Bu durum, seyirciyi icranın merkezine yerleştiren temsillerde hareket düzeniyle koreografinin bu konuma göre şekillendirilecek bir organizasyonunu; gösteriyi seyir alanının merkezine yerleştiren temsillerde ise, seyircinin olası hareket

düzenini arzu edilen etkileşim biçimine göre kurgulayacak bir tasarım edimini gerektirir. Tüm bu nedenlerle sanal gerçeklikteki teatral biçim geleneksel iki boyutlu algı perspektifini aşarak, sözü edilen merkezlenmenin oluşabileceği çok boyutlu bir perspektif üzerinden geliştirilmelidir. Araştırma süresince görülmüştür ki; sanal gerçekliğe özgü olan teatral biçim frontal değil, çok boyutlu bir vizyonla tasarlanması durumunda elde edilebilmektedir. Sözü edilen vizyon, seyirciyi icranın içinde ya da icrayı seyircinin bedenselliğinde elde etmenin çeşitli yol ve yöntemlerini geliştirmek açısından önem arz etmektedir.

- **Özgürleşen *Bakış***

Sanal gerçeklikteki görme deneyiminde teatral icraya her yönden bakabilir hale gelen seyirci, icranın teatralliğiyle kendine has bir biçimde ilişkilenir. İcranın etrafında dolaşabilir ya da içinden geçebilir; edimselliği kendi bedeninde duyumsayabilir ve icraya dokunacak denli yakınlaşabilir. Bu noktada bir seyir konumu olarak *bakış*, teatral etkileşimin temelinde yer alır ve seyircinin 'o sırada' ve 'orada'ki varlığını hem fiziksel hem de zihinsel açıdan icranın bir parçası kılar. Seyirci *bakış*'ın bu çok yönlülük opsiyonu, teatral edime daha önce de hayal edilen ancak gerçekleştirilemeyen bir yaratım alanı sunar. Bu alandaki *bakış*'ın özgürlüğü yaratıma temel teşkil eder ve icranın teatralliğini oluşturan özgün unsurlardan birisi olarak belirginleşir.

Bu durum akla Jacques Ranciere'in özgürleşen seyirci modelini de getirebilir. Ranciere **Özgürleşen Seyirci** adlı eserinde, seyircinin esas özgürleşmesinin "bakmanın da konumların dağılımını ya teyit eden ya da dönüştüren bir eylem olduğunu anladığımız zaman" gerçekleşeceğini öne sürmüştür.[485] Bu bağlamda sanal gerçeklik tekniği, seyirci *bakış*'ı Ranciere'in ifade ettiği biçimde özgürleştirebilen bir teknolojik gelişme olarak düşünülebilir. Buna karşın, sözü edilen özgürleşme tekniğin bizatihi kendisi üzerinden değil, *bakış*'ın teatral icraya içkin kılınabildiği an'ların varlığı üzerinden geliştirilen bir niteliktir ve dolayısı ile; teknolojik gelişmelerden ziyade, teatral edimin tasarlanma ve icra edilme biçimine temellenmektedir. Bu

[485] Jacques Ranciere, **Özgürleşen Seyirci**, çev. E. Burak Şaman Metis Yayınları, İstanbul, 2010, s.18.

çalışmada analizi gerçekleştirilen yapımlardaki farklı biçimsellikler bu durumun örneklerini oluşturmakta ve teatralliğin bir teknolojinin salt varlığıyla değil, onun teatral etkileşim yaratımındaki kullanımıyla gelişen bir olgu olduğunu göstermektedirler. Tüm bu nedenlere burada *özgürleşen bakış* olarak ifade edilen teatral unsur salt teknolojik bir değer olarak anlaşılmamalı; daha ziyade, biçimin kendine has estetiğini yaratan bir etmen ve teatralliğin alımlanışını yorumlamayı sağlayan bir değişken olarak görülmelidir.

- **Uzamsal Kalibrasyon**

Sanal gerçeklik kullanımıyla yaratılan teatral biçimde uzamsallık; daldırma, etkileşim kurma ve yanılsama yaratımının ana aracıdır. Yaratılan mekân, teatral eylemin ve etkileşim biçiminin belirleyici unsurudur. Bu nedenle, enstalasyon tiyatrolarında uzamsallığın kalibre edilmesini gerektiren bir biçimsellik mevcuttur. Sözü edilen kalibrasyon gerek seyirciyi kuşatan çevreselliği gerekse teatral icranın seyirciye mesafesini ölçülendiren, ölçeklendiren ve teatralliği bu yolla yorumlayan bir etmen olarak konumlanır. Sanal gerçeklikte uzamsallık, temsilin duyumsal ve/veya interaktif bir katmanı olarak düzenlenmeli ve bedensel hareket, seyirci *bakış*'a yönelik olarak tasarlanan mekân kurgusuna göre ayarlanmalıdır. Teatral edimin niteliği, sözü edilen kurgunun biçimselliğine bağlıdır. Bu noktada, teatral eylemin uzamdaki hangi konumda yer aldığı kadar seyirci *bakış* ile teatral eylem arasındaki mesafenin nasıl yorumlandığı da; icranın aksiyonunu, koreografisini ve mekânsal tasarımını şekillendirebilmektedir. Dolayısı ile uzamsal kalibrasyon, enstalasyon tiyatrolarındaki başat teatral unsurlarından birisidir.

- **Liminal Mevcudiyet**

Sanal gerçeklikteki seyir deneyimi, seyircinin icrayı hem zihinsel hem de bedensel duyumsayışı üzerinden yaratılmaktadır. Bu yaratımdaki en önemli unsur ise, algının sanallıkla gerçeklik arasındaki eşikte konumlandırılan varoluşsal deneyimidir. Sözü edilen deneyim alanı, soyut illüzyonun içinde gezinen somut eylemlilik üzerinden yaratılır ve yanılsama ile gerçeklik arasında varoluşsal bir gerilim yaratır. Bu gerilimi kendi algısı ile bedenselliği üzerinde duyumsayabilen seyirci, kendi bilişselliğini sanal gerçeklikte alımlayabildiği benzersiz bir varoluş deneyimi edinir.

Sanal gerçekliğin seyirci üzerinde bu türden bir deneyimsellik yaratabilmesi için ise, teatral icranın tam da sözü edilen liminal alanda kurgulanması gerekir. Yanılsama ile gerçeklik arasındaki bağıntıyı seyirci adına açığa çıkarmayı sağlayan liminal mevcudiyet, elde edilmek istenen teatral etkileşimin niteliğine göre yorumlanabilir ve çeşitlendirilebilir, ancak her halükarda, icranın ve seyir konumunun 'o sırada' ve 'orada'ki eşiksel varlığını kavramak ve yönetmek durumundadır. Sanal gerçekliğe özgü olan teatral biçim, duyumsal etkileşim kadar seyircinin dünyasındaki anlamsallığını da; sözü edilen liminal varoluştan türetmektedir.

Burada öne çıkan teatral nitelikleri saptanmaya çalışılan sanal teatral biçimler, hikaye anlatmanın yeni bir yolu ve varoluşsal deneyimin yeni bir biçimi olarak belirginleşmektedirler. Bu noktada sanal gerçeklik, seyreden *bakış*'ın teatral icra tarafından sarmalanmasını ve anlatımın seyirci bedenin kendi'liği üzerinde duyumsanabilmesini sağlamasıyla, diğer seyir biçimlerinden ayrışmaktadır. Burada izlendiğini bilen edimsellik, alımlayıcısı ile fiziksel eylemlilik içeren bir ilişkiselliğe ve *bakış*'ın özgürleştirilmesinden türeyen bir deneyimselliğe sahiptir. Sanal gerçeklik tekniğinin bir anlamda kullanıma açtığı *yeni* etkileşim opsiyonları, çok çeşitli teatral biçimlerin geliştirilebilmesini sağlar. Örneğin; kayıtlı teatral icra seyirci bedenin 'o sırada' ve 'orada'ki varlığını yorumlayabilen, teyit edebilen ve icraya muhatap kılabilen bir etkileşim kapasitesi edinir. Ek olarak, bir hikayenin insansız tiyatro biçimselliğinde deneyimlenmesi ve bu esnada, seyircinin kendi arasındaki *canlı* biraradalığının korunması mümkün hale gelir. Dolayısı ile sanal gerçeklik üzerinden elde edilen teatral biçim hem teatral icraya hem de seyir rejimine yönelik yeni çalışma ve araştırma alanları tanımlayabilmektedir.

Bu biçimdeki özgünlük nitelik; sinema perdesi üzerinde imgeselleşen, TV ekranı üzerinde hayalsileşen ve bilgisayar ekranı üzerinde deneyimselleşen seyir rejiminin, sanal gerçeklik mecrası üzerinde **edimselleşmesiyle** kazanılmaktadır. Sözü edilen edimsellik unsurunun gerek alımlamanın çok boyutluluğu gerekse teatral icranın doğrudanlığı bazında, tiyatronun teatralliğini çağrıştıran bir yaratım alanı olarak belirginleştiği öne sürülebilir.

Görme deneyiminin buradaki biçimselliği, *görünenden fazlasının görünmesine* izin vermemektedir.[486] Dolayısı ile sanal gerçeklikteki teatral icra, seyirciden saklanabilen bir görüş alanına sahip değildir. Sanal gerçekliğin bu niteliği tiyatronun teatralliği ile benzeşir, çünkü tiyatroda da icranın seyirciden saklanması değil, sahne üzerinde canlı ve üç boyutlu olarak yaratılması söz konusudur. Tiyatro bu niteliğini icranın canlılığıyla elde ederken, sanal gerçeklikte aynı biçimsellik giyilebilir teknoloji kullanımıyla elde edilmiştir. Bu noktada sanallık, icranın -canlılık unsurundan bağımsız olarak- seyirci tarafından *canlı* bir eylemlilik içinde duyumsanabilmesini ve kesintisiz bir eylemlilik biçiminde alımlanabilmesini sağlamıştır. Sanal gerçeklikteki teatral icrayı tiyatrodaki karşılığına sinema ya da televizyon gibi mecralardan daha fazla yakınlaştıran temel esas bu olanaktır; böylelikle icra, *bakış* ile hemhal olabilmektedir.

Bu nedenden ötürüdür ki; tiyatronun biçimselliğine ilişkin geçmiş argüman ve önermeler sanal gerçeklikteki yapım olanakları ile ilişkilendirilebilmektedir. Ayrıca, sanal gerçeklikteki temsil unsuru da hem kendisi hem de temsil ettiği varlık bazında bir anlama sahiptir ve bağlam, *göstergenin göstergesi*[487] addedilen ikili anlamsallıktan türetilmektedir. Örneğin Koizumi'nin *Prometheus Bound* [Zincire Vurulmuş Prometheus] adlı çalışmasında; gerçek mekâna sanal olarak yerleştirilen *monolit* soyut ve figüratif bir anlamsallığı değil, oyun karakteri tarafından kendisine yüklenen anlamsallığı üretmekte ve Masatane Mutoh'un ALS nedeniyle yaşadığı durumu seyirci adına soyutlayabilmektedir. Bu ve bunun gibi bağlamsal unsurlar, teatral biçimin oyuncu icrasından bağımsız olarak elde edilebilmesine ve bir hikayenin, görsel, işitsel ve edimsel göstergeler üzerinden duyumsanabilmesine yol açar.

Bu noktada dijital teknolojilerin *insan merkezli sanatın sonunu hazırladığı*[488] hakkındaki tespit tekrar gündeme getirilebilir; çünkü burada icracının *canlı* varlığı, teatralliğe temel teşkil etmeyebilmektedir. Buna karşın, biçimsel açıdan henüz gelişiminin başlarında olan sanal gerçeklik tekniğinin, *canlı* icracının varlığını

[486] **Bkz**. s.131.
[487] **Bkz.,** s.122.
[488] **Bkz.,** s.114.

yaratımına dahil edebileceği türlü yeni form ve yapılar geliştirmesi de pekala mümkün görünmektedir. Dolayısı ile buradaki *canlı* icracının yokluğu insan merkezli bir sanatın sonu değil; daha ziyade, insan merkezli teatral icraya ilişkin tek taraflı bir kavrayışın sonu olarak görülebilir. Nihayetinde teatrallik, konusu insan olan bir sanatsal edim olma niteliğini değiştiremeyecektir; zira tüm temsil sanatları, doğası gereği insan varoluşuna, gelişimine, dünyayı algılama biçimine ve kendi yaşantısını bu yolla kavrama ihtiyacına temellenmektedir.

SONUÇ

Teatrallik, tiyatronun yaratıcı öz'ünü tanımlayan ilişkiselliğe verilen ad olarak genellenebilir. Bu 'öz' edimseldir ve hem tiyatro düşüncesinin kaynağı hem de tiyatro estetiğinin gerekçesidir. Bu nedenle teatrallik, tarih boyunca hem düşünsel hem biçimsel açıdan her yönüyle tartışılmış, farklı perspektifler üzerinden yorumlanmış ve tiyatronun kendi'liğini hem ifade eden hem de biçimlendiren bir unsur olarak anlaşılmıştır. Kavramın çok yönlü anlamsallığı da bundan kaynaklanır; teatrallik, tiyatro sanatının düşünsel ve biçimsel kaynaklarını görünür hale getiren ve tartışmaya açan töz'dür ve dolayısı ile, tiyatroya esas olan anlamsallığın bizatihi kendisidir.

Tam da bu nedenle teatrallik, tiyatroya ilişkin her yeni görüş ve yaklaşım ile biçimselliğin gelişiminde yeni bir anlam katmanı edinmiştir. Aristoteles ile Platon'un konuya ilişkin karşıt görüşlerinden türeyen tiyatro karşıtı düşünsellik, tiyatronun modernist evrimi sırasında yanılsamacı tutuma karşıtlıktan türeyen bir düşünselliğe evrilmiş ve anti-teatral yönelim, teatralliğin ne'liğini icranın yapay ve yanlış bir karşılığı olarak betimlemiştir. Bu durum avangart biçimselliğin gelişimiyle yavaşça değişmiş ve teatral edimin anlamsallığı, tiyatronun arkaik öz'ünü o günün güncelliğiyle ilişkilendirmenin bir yolu olarak anlaşılmıştır. Performans unsuruna ayrılan öncelikli konumun öne çıkarılmasıyla ise, önce tiyatronun teatralliği ve sonrasında teatral edimin ne'liği yeniden tartışmaya açılmıştır. Elde edilen sonuç karmaşıktır; çünkü bu kapsamdaki teatrallik gündelik eylemliliği de içerebilecek şekilde genişletilmiştir ve yanılsamayı gerçekliğe dönüştürme ve/veya gerçekliği yanılsama biçiminde deneyimleme yetisi üzerinden kavranabilir durumdadır.

Medyatizasyon, sözü edilen karmaşanın gerekçelerinden birisini oluşturmaktadır. Kameranın icadıyla teknik olarak yeniden üretilebilir hale gelen teatral icra; sinema perdesi üzerinde *imgeselleşmiş*, televizyon ekranı üzerinde *hayalsileşmiş* ve dijital araçlar üzerinde *deneyimselleşmiştir*. Bu durum seyir rejimine de aksetmiş ve teatral edimin alımlanma biçimini değiştirmiştir. Bu noktada teatrallik, hemen herkesin elinin altında bulunan çeşitli cihazlar üzerinde edinilebilen, edinildiği

hızla tüketilebilen ve sonsuz bir opsiyonel çeşitlilik içinde yorumlanabilen bir anlamsallığa erişir. Sözü edilen durum, tiyatronun teatralliğine de etki eder ve onu gerek biçimsel gerekse düşünsel açıdan şekillendirir. Burada tiyatro sanatının *mecra*'sı bir dönüşüm geçirmiştir ve sahnelemenin, bu çeşitli mecralara uyumlanması yahut direniş göstermesi gerekmektedir. Tarihsel süreç içerisinde sözü edilen iki yönelim de gerçekleşir; tiyatro sanatı zaman zaman medyatizasyonun yarattığı *kirlilik*'ten arınmanın yöntemlerini keşfederken, zaman zaman ise, sözü edilen kirliliği araçsallaştırarak biçimlendirir ve eleştirel aklı zamanın ruhuna yansıtır.

Teatral edimin anlamsallığı *seyredilmekte olduğunu bilen edimselliğin alımlayıcısı ile arasındaki etkileşim* olarak genellendiğinde; sözü edilen karmaşaya salt tiyatro tarihi üzerinden değil, aynı zamanda teatral edimin ne'liği üzerinden bakmak mümkün hale gelir. Buna göre; teatral edime yüklenen anlamsallığın zaman içerisindeki değişimi hem seyredilmekte olan edimselliğin icranın mecrasına göre şekillenmesini, hem de alımlayıcı ile geliştirilen etkileşimin bu mecralar üzerindeki kapsamını ifade etmektedir. Teatral biçim -tıpkı tiyatronun bizatihi kendisi gibi- insanın dünyayı kavrayışına ve yorumlayışına göre süreğen biçimde değişmektedir; bu değişim, teatralliğin kendisini içinde bulunduğu toplumsallığa 'göre' ya da ona 'karşı' konumlandırma gayretinin bir karşılığıdır ve insan eylemliliğinin, hayal gücüyle genişletilmiş bir temsil kipidir. Dolayısı ile medyatizasyon, teatral edimin anlam bağlamını dönüştürerek teatralliğin kavranışına etki eden bir teknik, teknolojik ve aynı zamanda estetik gelişmedir.

Sözü edilen gelişmenin son aşamalarından biri, sanal gerçeklik teknolojisi ile VR, AR ve XR tekniklerinin insan hayatına yavaşça yerleşmekte olan varlığıdır. Bu teknik ve teknoloji, icraya yönelen *bakış*'ı yeniden konumlandırarak teatral biçime yansır. Görme deneyiminin sanal bir evrende yaratımını sağlayan sanal gerçeklik teknolojileri, teatral icraya tam da seyredilmekte olduğunu bilen edimselliğin alımlayıcısı ile arasındaki etkileşim bazında etki etmektedir. Bu yaratım alanında icra ile seyircisinin önceden var olmayan biçimlerde birbirleriyle ilişkilendirilmesi mümkündür ve tam da bu nedenle, teatralliğin önceden var olmayan biçimlerde deneyimlenmesi olasıdır.

Sözü edilen deneyim alanı, bu çalışmada geniş bir örneklem üzerinden değerlendirilerek açıklanmıştır. Bu noktada sanal gerçekliğin, interaktiflik ve duyumsallık unsurlarını öne çıkaran iki farklı düzlemde deneyimlenmekte olduğu görülmüştür. Araştırma sonuçları göstermiştir ki; sanal gerçeklik tekniği teatral biçimin alımlanışını büyük oranda değiştirmektedir, ancak bunu yaparken teatralliğin bizatihi kendi'liğini başkalaştırmamaktadır. Aksine, icranın teatralliğini *tekil kolektiflik* üzerinden dönüştürmekte, icra-seyirci ilişkisini *merkezlenme* yoluyla yeniden düzenlemekte ve seyirciyi, yepyeni *özgürleşen bakış* opsiyonlarıyla tanıştırmaktadır. Sanal gerçeklikteki bu açılımlar, teatralliğin *uzamsal kalibrasyon* ve *liminal mevcudiyet* yetkinliği üzerinden sağlanmaktadır.

Uzamsal kalibrasyon yetisi, sanal gerçeklikteki teatral icranın enstalasyon biçimselliğiyle bağıntısını tartışmaya açar; çünkü burada VR gözlüğünün ardındaki *bakış*'ın hareketi deneyim unsurunun biricikliğini yaratmakta ve anlatım, seyircisiyle *bakış'ın hareket yörüngesi boyunca konumlanışı* üzerinden buluşmaktadır.[489] Böylelikle biçim, -tıpkı tiyatrodaki gibi- süreksiz bir zaman diliminin süreğenliğinde gelişmekte ve sadece seyircinin 'o sırada' ve 'orada'ki *liminal* varlığıyla kendisini gerçekleştirebilmektedir. Bu biçim Gronau'nun belirtmiş olduğu şekilde *melez*'dir;[490] seyirciyi art arda cereyan eden imgeler, olaylar ve durumlar ile karşılaştırır. Sözü edilen karşılaşma, aynı zamanda Burnett'in de 'melezleşme' olarak tanımladığı[491] - kullanıcının algısıyla tekniğin bizatihi kendisini aynı anda değiştirip dönüştüren- üçüncü türdeki etkileşimin de bir örneğidir; salt seyirciye değil aynı zamanda icranın formuna süreğen biçimde etki eder. Dolayısı ile *uzamsal kalibrasyon*, sanal gerçeklikteki teatral icranın melez niteliğini oluşturan bir değişken ve icranın bizatihi yaratım alanı olarak görülebilir.

Liminal mevcudiyet ise, sanal gerçeklikteki seyircinin bizatihi deneyim alanı olarak anlaşılabilir. Bu alandaki seyirci 'ne orada ne burada', ve 'hem orada hem burada' olmaklığı yine süreksiz bir süreğenlik halindeyken deneyimler ve anlatıyı,

[489] **Bkz.,** s. 160.
[490] **Bkz.,** s. 162.
[491] **Bkz,.** s. 216

sanallık ile gerçeklik arasındaki eşikte deneyimler. Kendi varoluşunu liminal bir mevcudiyet hali olarak alımlar ve bu durumu yorumlayarak, deneyim oluşturma yetisi elde eder. Mevcudiyetin bu şekildeki bir ikili oluş yahut eşiksellik içinde duyumsanabilmesi, teatral etkileşimin sanal gerçekliğe özgü olan yegane niteliğidir ve aynı zamanda, teatralliğin ne'liğini farklı şekillerde anlamanın ve açıklamanın yeni bir yoludur. Tüm bu nedenlerle *liminal mevcudiyet* unsuru, sanal gerçeklikteki teatralliğin biricikliğini ve deneyimselliğini ortaya çıkaran temel nitelik olarak anlaşılabilir.

Sanal gerçeklikte elde edilen bu kapsamdaki teatral biçim konvansiyonel tiyatronun gerisinde yahut ilerisinde değildir; ancak konvansiyonel alımlamaya yönelik hem düşünsel hem de algısal boyutları bulunan yeni bir olanaklar dizesidir. Örneğin *'Immersive' tiyatro* olarak adlandırılan teatral biçimde, bu olanaklar dizesinin sanal mecralar üzerindeki yapabilirliğini tiyatronun eylem alanında yeniden yaratmak gibi bir eğilim mevcuttur. Ancak buradaki eşiksellik unsuru teatral icranın bizatihi kendiliğinden değil, onun oyunsal düzlemdeki eylemliliğinden çıkarsanmaktadır. Bu noktada izlendiğini bilen edimselliğin alımlayıcısı ile geliştirdiği etkileşim de bir oyun oynama edimine evrilmekte ve teatral niteliği başkalaştırmaktadır. Konvansiyonel tiyatroda, icra ile seyircisi arasında uzamsal bir etkinlik alanı ayrımı her daim bulunur. Bu alan seyirciye istediği kadar yakınlaşabilir ya da uzaklaşabilir, ancak her halükarda seyir ile seyirci, aynı yapısal oluş'un içinde bir aradadır. Seyrin oyunsallaşması ise, seyircinin seyir alanından çıkması ve varoluşunu, sözü edilen oyunsal etkinlik alanında duyumsaması anlamına gelir. Dolayısı ile *'immersive' tiyatro* biçiminin, sanal gerçeklikteki görme deneyimini interaktif eylemliliğe koşullayan bir yaratım biçimi olarak belirginleştiği ve tiyatronun teatralliğini bu yolla başkalaştırdığı öne sürülebilir.

Sözü edilen başkalaşım, araştırma örnekleminde *sanal enstalasyonlar* olarak adlandırılan yapımlarda özellikle belirgin olan bir niteliktir. Bu yapımlarda icranın alımlayıcısıyla geliştirdiği ilişki eylemseldir ve oyunsal nitelik, sanallığın çeşitli teknik ve teknolojik cihazlar eşliğindeki keşfine yöneliktir. Bu çalışmada *enstalasyon tiyatrosu* biçiminde genellenen duyumsal teatral biçimler ise, benzer örneklerinden sözü edilen oyunsallığı biçime dahil etmemeleriyle ayrışmakta ve izlendiğini bilen edimselliğin bir fiziksel mevcudiyet ortaklığını şart koşmaksızın yaratıma

temellenmesini sağlayabilmektedir. Bu teatral biçimde seyircinin görüş alanından saklanması mümkün olmayan icra, 'o sırada' ve 'orada' gerçekleşen performansın canlılığını seyirciye aktarabilmekte ve performans an'ının seyircinin 'şimdi'sinde canlanmasına yol açabilmektedir. Bu kapsamdaki sanal gerçeklik, teatralliğin sinema, televizyon ya da bilgisayar ekranından oldukça farklı bir yaratım alanında icra edildiği yeni bir sahnesidir; bu sahnede teatral edimin biçimi kadar, teatralliğin ne'liği de bütün unsurları üzerinden tartışmaya açılabilir. Böylelikle, konvansiyonel tiyatronun *canlılık*, *bir aradalık*, *tekrar edilemezlik* ve *deneyimsellik* gibi kendine has nitelikleri sanal gerçeklikteki görme deneyimi üzerinde genişletilebilir. Tiyatronun 'şimdi' ve 'burada'lıktan türeyen *canlılığı* enstalasyon tiyatrolarında seyircinin 'o sırada' ve 'orada'ki canlı bedensel varlığı üzerinden, *biraradalık* niteliği toplu katılımla, *tekrar edilemezlik* seyir konumunun icranın merkezine alınmasıyla ve *deneyimsellik* ise, sözü edilen unsurların seyirci beden üzerinde duyumsanmasıyla geliştirilebilir.

Sanal gerçekliğin teatralliğine ilişkin bir yaklaşım önermesi olarak hazırlanan bu çalışma, insanın bizatihi eylemliliğiyle gelişen ve şekillenen tiyatro sanatının yeni eylem alanlarına ilişkin bir düşünsel harita olarak görülebilir. Burada örneklendirilerek açıklanan yaklaşım, tiyatronun dijital çağa içkin olan ne'liğini tiyatro düşüncesinin gelişimiyle ilişkisi içinde irdelemeyi sağlayabilir. Grotowski ve Phelan'ın izinden yürüyen düşünsellik, tiyatrodaki *canlı* icracının sanal gerçeklikteki yokluğunu sözü edilen yeni eylem alanlarının reddine gerekçe gösterebilir ve sanal gerçeklikte elde edilen biçimselliği, tiyatronun *şimdiki zaman sanatı* addedilen üretim alanından dışlayabilir. Bu görüş bir dereceye kadar doğru da bulunabilir; nihayetinde bu form, tiyatronun an'dalığının birebir bir karşılığını içermemekte ve icracı ile seyircisi arasındaki fiziksel canlılığa olanak tanımamaktadır. Ancak öte yandan; *hakikat*'in artk salt manipüle edilebilen değil, aynı zamanda manipülasyon yoluyla elde edilebilen bir bağlama yerleştiği *medyatize* bir toplumdaki sanal gerçeklik tekniği, seyirci deneyimini tiyatronun teatralliğiyle yepyeni şekillerde ilişkilendiren bir yaratım alanı kurgulamakta ve tiyatronun bu çağa özgü bir deneyim biçimi olarak, sahne ve gösteri sanatları alanına eklemlenmektedir. Bu durum tiyatronun bir *yok oluşu* değildir; aksine, medya dolayımlı yaratımın imgesel, hayalsi ya da oyunsal düzlemden ayrışarak, teatralliğin bizatihi kendi'liğine yeniden bahşedilmesidir.

KAYNAKÇA

ACKERMAN Alan, & PUCHNER Martin: "Introduction: Modernism and Anti-Theatricality", **Against Theate: Creative Destructions on the Modernist Stage.** Palgrave Macmillan, Hampshire & New York, 2007, s.1-20.

AKIM, Melike Saba: "Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma", **Sanat Yazıları.** 44, (2021): 31-47.

AKIM, Melike Saba. "Karşı-Teatral Bir Düş: İnsansız Tiyatro", **Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi,** sy. 37, Aralık 2023, s.36-43 https://doi.org/10.26650/jtcd.1342205

ALLEN-HORNBLOWER, Emily: **From Agent to Spectator: Witnessing the Aftermath in Ancient Greek Epic and Tragedy.** Walter de Gruyter GmbH, Berlin & Boston, 2016.

APPIA, Adolph: "For a Hierarchy of Means of Expression on the Stage", **Theatre and Performance Design: A Reader in Scenography.** ed. Jane Collins & Andrew Nisbet, Routledge Group, New York, 2010, s.85-88.

ARISTOTELES: **Poetika.** çev. A. Çokona & Ö.Aygün, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2020.

ARTAUD, Antonin: **Tiyatro ve İkizi.** çev. Bahadır Gülmez, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993.

AUSLANDER, Philip: **Liveness: Performance in a Mediatized Culture-Second Edition.** Routledge Taylor & Francis e-Library, New York, 2007.

AUSLANDER, Philip: **Liveness: Performance in a Mediatized Culture-Third Edition.** Routledge-Taylor & Francis Group, New York, 2023.

BARISH, Jonas: **The Anti-theatrical Prejudice.** University of California Press, Berkeley & Los Angeles, 1981.

BARTHES, Roland: **Critical Essays.** ing. çev. Richard Howard, Northwestern University Press, Evanston, 1972.

BAUDRILLARD, Jean: **Simülakrlar ve Simülasyon.** çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2020.

BENJAMIN, Walter: **Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı.** çev. Gökhan Sarı, Zeplin Kitap, İstanbul, 2020.

BENJAMIN, Walter: **Brecht'i Anlamak.** çev. Haluk Barışcan & Güven Işısağ, Metis Yayınları, İstanbul, 1984.

BENNETT, Susan: **Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception - 2nd Edition.** Routledge Group, London & New York, 2006.

BIGGIN, Rose: **Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk.** Palgrave Macmillan, Cham, 2017.

BİLGİN, Mesrure Melis: "Dijitalleşen Sahne Sanatları Deneyimi", **Dijital Dönüşümün Kültür ve Sanat Üzerindeki Yansımaları.** ed. Canan Arslan, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2021, s.71-86.

BIRRINGER, Johannes: "The Theatre and Its Screen Double,", **Theatre Journal** 66, no. 2 (2014): 207–25. http://www.jstor.org/stable/24580306.

BLEEKER, Maaike: **Visuality in Theatre: The Locus of Looking.** Palgrave MacMillan, Hampshire & New York, 2008.

BLEEKER, Maaike: "Corporeal Literacy: New Modes of Embodied Interaction in Digital Culture", **Mapping Intermediality in Performance.** ed. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender, and Robin Nelson, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, s.38-43.

BRECHT, Bertolt: **Epik Tiyatro.** çev. Kamuran Şipal, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2011.

BROOK, Peter: **Boş Mekân.** çev. Ülker İnce, Hayalbaz Kitap, İstanbul, 2010.

BROWN, John Russell: **Shakespeare and the Theatrical Event.** Palgrave Macmillan, Hampshire & New York, 2002.

BURNETT, Ron: **İmgeler Nasıl Düşünür?** çev. Güçsal Pusar, Metis Yayınları, İstanbul, 2023.

CANDAN, Ayşın: **Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim.** Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2019.

CARLSON, Marvin: "The Resistance to Theatricality", **SubStance Vol. 31** - The Johns Hopkins University Press, no. 2/3, Issue 98/99: Special Issue: Theatricality (2002), s.238-250. https://doi.org/10.2307/3685489

CARLSON, Marvin: **Performans: Eleştirel Bir Giriş.** çev. Beliz Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2013.

CARLSON, Marvin: "Immersive Theatre and the Reception Process", **Forum Modernes Theater (**1.6.2012): 17-25.

CAUSEY, Matthew: **Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness.** Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2006.

CAUSEY, Matthew: The Screen Test of the Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology", **Theatre Journal** 51, no. 4 (1999): 383–94. http://www.jstor.org/stable/25068707

CRAIG, Gordon: **Tiyatro Sanatı Hakkında.** çev.Nureddin Sevin, Milli Eğitim Basımevi, Ankara, 1946.

CRAIG, Gordon: "The Actor and the Übermarionette", **Edward Gordon Craig: A Vision of Theatre.** ed.Christopher Innes, Routledge Taylor & Francis Group, Abingdon, 2004, s. 287-296.

CRARY, Jonathan: **Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture.** MIT Press, Massachusetts, 1999.

ÇALIŞLAR, Aziz: **Tiyatro Kavramları Sözlüğü.** Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993.

DAVIS, Tracy. C. & POSTLEWAIT, Thomas: **Theatricality.** Cambridge University Press, New York, 2003.

DEACON, David & STANYER, James: "Mediatization: key concept or conceptual bandwagon?", **Media, Culture & Society** 36/7, (2014):1032-1044. https://doi.org/10.1177/0163443714542218

DEBORD, Guy: **Gösteri Toplumu.** çev. Ayşen Ekmekçi & Okşan Taşkent, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996.

DERRIDA, Jacques & STIEGLER, Bernard: **Echographies of Television: Filmed Interviews.** ing, çev. Jennifer Bajorek, Polity Press, Cambridge, 2002.

DERRIDA, Jacques: "Cinema and Its Ghosts: An Interview with Jacques Derrida", haz. Antoine de Baecque & Thierry Jousse, ing.çev. Peggy Kamuf, **Discourse** 37, no. 1 (2015): 22-39. https://doi.org/10.13110/discourse.37.1-2.0022.

DIXON, Steve: **Digital Performance:A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation.** MIT Press, Cambridge, 2007.

DIXON, Steve: **Cybernetic-Existentialism: Freedom, Systems, and Being-for-Others in Contemporary Arts and Performance.** Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2020.

ECO, Umberto: "Semiotics of Theatrical Performance**", The Drama Review: TDR** 21, no. 1 (1977): 107–17. https://doi.org/10.2307/1145112.

EL GAMMAL, Mona: "When the Space is the Protagonist: Interview with Mona el Gammal", Haz. Agnes Bakk, **The Theatre Times** 28 Nisan 2018, Erişim tarihi: 15.05.2024. https://thetheatretimes.com/when-the-space-is-the-protagonist/

ELSAESSER, Thomas & HAGENER, Malte: **Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş.** çev. Berhan Soner & Barış Yıldırım, Dipnot Yayınları, Ankara, 2010.

ERASMO, Mario: **Roman Tragedy: Theatre to Theatricality.** University of Texas Press, Austin, 2004.

ERİNCİN, Serap: "The Force that Sustains: Theatricality and Intermediality in the Work of The Wooster Group", **Performance Research.** 24:4, 2019, s.44-52. DOI:10.1080/13528165.2019.1641322

ESSLIN, Martin: **TV: Beyaz Camın Arkası.** çev.Murat Çiftkaya, Pınar Yayınları, İstanbul, 1991.

FÉRAL, Josette., & BERMINGHAM, Roland P.: "Theatricality: The Specificity of Theatrical Language", **SubStance Vol. 31** - The Johns Hopkins University Press, no. 2/3, Issue 98/99: Special Issue: Theatricality (2002), s.94-108. https://doi.org/10.2307/3685480

FISCHER-LICHTE, Erika: **The Semiotics of Theater.** ing.çev. Jeremy Gaines & Doris L. Jones, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, 1992.

FISCHER-LICHTE, Erika: **Performatif Estetik.** çev. Tufan Acil, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2016.

FISCHER-LICHTE, Erika: "Klasik Tiyatro", **Tiyatro Tarihi.** Ed. David Wiles & Christine Dymkowski, çev.Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı yayınları, İstanbul, 2019, s. 101-122.

FLETCHER, Edward Garland: "Electricity at the Savoy", **Studies in English.** no. [21], (1941): 154–61. http://www.jstor.org/stable/20775393

FRIED, Michael: **Art and Objecthood: Essays and Reviews.** The University of Chicago Press, Chicago & London, 1998.

FRIED, Michael: **Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot.** The University of Chicago Press, Chicago & London, 1988.

FRIEDELL, Egon: **Antik Yunan'ın Kültür Tarihi.** çev.Necati Açа, Alfa Yayınları, İstanbul, 2014.

G. BROCKETT, Oscar: **Tiyatro Tarihi.** haz.İnönü Bayramoğlu, Dost Kitabevi, Ankara, 2000.

GERE, Charlie: **Dijital Kültür.** çev. Aydoğdu Akın, Salon Yayınları, İstanbul, 2018.

GEZGİN, Özlem. & İMAMOĞLU, Çağrı: "Audience Behavior in Immersive Theatre: An Environment-Behavior Studies Analysis of Punchdrunk's Sleep No More", **Studies in Theatre and Performance** 2023, s.1–17. DOI:10.1080/14682761.2023.2185928

GIANNACHI, Gabriella: **Virtual Theatres: An ıntroduction.** Routledge Taylor&Francis Group, London, 2004.

GOFFMAN, Erving: **Etkileşim Ritüelleri.** çev. Adem Bölükbaşı, Heretik Yayınları, Ankara, 2019.

GRAN, Anne-Britt: "The Fall of Theatricality in the Age of Modernity", ing.çev. Diane Oatley, **SubStance Vol. 31** - The Johns Hopkins University Press, no. 2/3, Issue 98/99: Special Issue: Theatricality (2002),251-264. https://doi.org/10.2307/3685490

GRAU, Oliver: "Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality", **Leonardo** 32, no. 5,1999,s.365-71. http://www.jstor.org/stable/1576818

GRAU, Oliver: **Virtual Art: From Illusion to Immersion.** Ing. çev. Gloria Custance, The MIT Press, Massachusetts, 2003.

GRONAU, Barbara: "Unexpected Encounter: On Installation Art as Immersive Space", **Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!** ed.Doris Kolesch, Theresa Schütz, Sophie Nikoleit, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s. 21-34.

GROTOWSKI, Jerzy: "Yoksul Bir Tiyatroya Doğru", **Yoksul Bir Tiyatroya Doğru.** haz.Kolektif, çev.Osman Akınhay, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2016, s.1-11.

GROTOWSKI, Jerzy: "Temel İlkelerimiz", **Yoksul Bir Tiyatroya Doğru.** haz.Kolektif, çev.Osman Akınhay, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2016, s.227-235.

GOGOL, Nikolay Vasilyeviç: **Bir Delinin Hatıra Defteri.** çev. Ebru Eren, Ed. Gizem Eren Sütçüoğlu, İlgi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2018.

GUERRINI, Claudia: "Yunan Tiyatrosu", **Antik Yunan.** Ed. Umberto Eco, çev. Leyla Tonguç Basmacı, Alfa Yayınları, İstanbul, 2012, s. 825-832.

GUTIERREZ, Nicholaus: "The Ballad of Morton Heilig: On VR's Mythic Past", **JCMS: Journal of Cinema and Media Studies** 62, no. 3 (2023): 86-106. https://doi.org/10.1353/cj.2023.0027

HEIM, Michael: **The Metaphysics of Virtual Reality.** Oxford University Press, New York & Oxford, 1993.

HILLS, Ken: **Digital Sensations: Space, Identitiy, and Embodiment in Virtual Reality.** University of Minnesota Press, Minneapolis & London, 1999.

HOLLAND, Norman N.: "THE 'WILLING SUSPENSION OF DISBELIEF' REVISITED", **The Centennial Review** 11, no. 1 (1967): 1–23. http://www.jstor.org/stable/23737977

HUIZINGA, Johan: **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme.** çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.

JARVIS, Liam: **Immersive Embodiment: Theatres of Mislocalized Sensation.** Palgrave Macmillan, Cham, 2019.

KALKAN KOCABAY, Hasibe: **Tiyatroda Göstergebilim.** E Yayınları, İstanbul, 2008.

KANG, Jaeho: **Walter Benjamin ve Medya: Modernitenin Gösterisi.** çev. Deniz Gedizlioğlu, Kafka Yayınları, İstanbul, 2015.

KARABOĞA, Kerem: **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks.** Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2005.

KARACABEY ÇELİK, Süreyya: "Modern sonrasında Dramatik Metinler Dramatic Texts in Postmodern Period", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi** 15, sy. 15 (Mayıs 2003), s.36-95. https://doi.org/10.1501/TAD_0000000015

KEIL, Charlie: All the Frame's a Stage': (Anti-) Theatricality and Cinematic Modernism", **Against Theate: Creative Destructions on the Modernist Stage.** Palgrave Macmillan, Hampshire & New York, 2007, s. 76-94.

KOLESCH, Doris: "Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech, and Daily Life", **Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!** ed.Doris Kolesch, Theresa Schütz, Sophie Nikoleit, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s. 1-17.

KOLESCH, Doris: & KNOBLAUCH, Hubert: "Audience Emotions", **Affective Societies: Key Concepts.** ed. Jan Slaby & Christian von Scheve, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s. 252-263.

KOLESCH, Doris. & WARSTAT, Matthias: Affective Dynamics in the Theatre: Towards a Relational and Poly-perspectival Performance Analysis", **Analyzing Affective Societies: Methods and Methodologies** ed.Antje Kahl, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s. 214-229.

KOLESCH, Doris: "Being Together/Alone: Temporal Communities in Hybrid Performances", **Harvard Üniversitesi çevrimiçi kayıtlı konferans,** 31 Mart 2022. https://mahindrahumanities.fas.harvard.edu/event/temporal-communities-and-transmediality

KOSS, Juliet: **Modernism After Wagner.** University of Minnesota Press, London, 2010.

KOZEL, Susan: **Closer: Performance – Technologies – Phenomelogy.** Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 2007.

LAUREL, Brenda: **Computers as Theatre (Second Edition).** Pearson Education Inc., London, 2014.

LAVENDER, Andy: "Digital Culture", **Mapping Intermediality in Performance.** Ed. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender, and Robin Nelson, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, s.125-134.

LUNT, Peter & LIVINGSTONE, Sonia: "Is 'mediatization' the new paradigm for our field? A commentary on Deacon and Stanyer (2014, 2015) and Hepp, Hjarvard and Lundby (2015)", **Media, Culture & Society** 38/3, (2016): 462-470. https://doi.org/10.1177/0163443716631288

MANOVICH, Lev: **Software Takes Command: Extending the Language of New Media.** Bloomsbury Poublishing, Fakenham, 2013.

MASURA, Nadja: **Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance US&UK 1990-2020.** Palgrave Macmillan, Cham, 2020.

MCGILLIVRAY, Glen: "Eleştirel Bir Kavram Olarak Teatralliğin Söylemsel Biçimlenişi", çev. Eylem Ejder, **academia.edu**, s.1-14. Erişim tarihi: 01.06.2022.

https://www.academia.edu/35970397/Ele%C5%9Ftirel_Bir_Kavram_Olarak_Teatralli%C4%9Fin_S%C3%B6ylemsel_Bi%C3%A7imleni%C5%9Fi_Glen_McGillivray_%C3%87eviren_Eylem_Ejder_

MCLUHAN, Marshall: **Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu.** çev. Gül Çağalı Güven, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2022.

MCLUHAN, Marshall: **Understanding of Media: The Extensions of Man.** The MIT Press, Massachusetts, 1994.

MEYERHOLD, Vsevolod: "Natüralist Tiyatro ve Ruh Durumları Tiyatrosu", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold.** haz. Ali Berktay, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1997, s.121-135.

MEYERHOLD, Vsevolod: "Konvansiyon Tiyatrosu", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold.** haz. Ali Berktay, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1997, s.157-164.

MEYERHOLD, Vsevolod: **"**Balagan: Panayır Tiyatrosu", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold.** haz. Ali Berktay, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1997, s.245-277.

MEYERHOLD, Vsevolod: **"**Tiyatro ve Sinema", **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold.** haz. Ali Berktay, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1997, s.355-358.

NIETZSCHE, Friedrich: **Wagner Olayı: Nietzsche Wagner'e Karşı.** çev. M. Osman Toklu, Say Yayınları, İstanbul, 2004.

OTTO, Ulf: "Enter Electricity: An Allegory's Stage Appearence between Verité and Varieté", **Centaurus** 2015: Vol. 57: 192-211.

PARKER-STARBUCK, Jennifer: "The play-within-the-film-within-the-play's the thing: re-transmitting analogue bodies in the Wooster Group's Hamlet", **International Journal of Performance Arts and Digital Media.** 5:1, (2009): 23-34.
DOI: 10.1386/padm.5.1.23_1

PARKER-STARBUCK, Jennifer: **Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance.** Palgrave MacMillan, Hampshire, 2011.

PAVIS, Patrice: **Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis.** İng.çev. Christine Shantz, University of Toronto Press, Toronto, 1998.

PHELAN, Peggy: **Unmarked: The Politics of Performance.** Taylor & Francis e-Library, New York, 2005.

PISCATOR, Erwin: **Politik Tiyatro.** çev. Mustafa Ünlü & Suavi Güney, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2010.

PLATON: **Devlet.** çev. Sabahattin Eyüboğlu & M.Ali Cimcoz, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2010.

POLLARD, Marry: "Uncanny Valley, Battersea Arts Centre", **Everything Theatre**, (çevrimiçi), 24.02.2022. https://everything-theatre.co.uk/2022/02/review-uncanny-valley-battersea-arts-centre/

PUCHNER, Martin: **Stage Fright: Modernism, Anti-Theatricality, and Drama.** The Johns Hopkins University Press, Baltimore & London, 2002.

RANCIERE, Jacques: **Özgürleşen Seyirci.** çev. E. Burak Şaman, Metis Yayınları, İstanbul, 2010.

REASON, Matthew: "Participatory Audiencing and the Committed Return", **Staging Spectators in Immersive Performances: Commit Yourself!** ed.Doris Kolesch, Theresa Schütz, Sophie Nikoleit, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2019, s. 88-102.

REBENTISCH, Juliane: **Aesthetics of Installation Art.** İng.çev. Daniel Hendrickson & Geritt Jackson, ed. Leah Whitman-Salkin, Sternberg Press, London, 2012.

REINELT, Janelle: "The Politics of Discourse: Performativity Meets Theatricality", **SubStance Vol. 31** - The Johns Hopkins University Press, no. 2/3, Issue 98/99: Special Issue: Theatricality (2002), 201-215. https://doi.org/10.2307/3685486

RYAN, Marie-Laure: **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.** The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

SAYIN, Zeynep: **İmgenin Pornografisi.** Metis Yayınları, İstanbul, 2020.

SAUTER, Willmar: "Seyirciler", **Tiyatro Tarihi.** Ed. David Wiles & Christine Dymkowski, çev.Süha Sertabiboğlu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2019, s.216-233.

SCHECHNER, Richard: **Performance Theory.** Routledge Group, New York & London, 2005.

SENELICK, Laurence: "Seduced and Abandoned: When Hollywood Wooed the Moscow Art Theatre", **Film History** 10, no. 4 Indiana University Press, 1998,s.492–500. http://www.jstor.org/stable/3815195

STANISLAVSKI, Konstantin: **Sanat Yaşamım: Anılar.** çev.Suat Taşer, Can Yayınları, İstanbul, 1992.

STEINICKE, Frank: **Being Really Virtual: Immersive Natives and the Future of Virtual Reality.** Springer Books, Cham, 2016.

SUTHERLAND, Ivan E.: "The Ultimate Display", Information Processing Techniques Office, ARPA, OSD, **Proceedings of IFIP** (The International Federation for Information Processing) Congress: 19565): 506-508.

ŞEYBEN, Burcu Yasemin: **Tiyatro ve Multimedya.** Habitus Yayıncılık, İstanbul, 2016.

TRIPNEY, Natasha: "Philosophical exercise from a robot performer", **The Stage** (çevrimiçi), 25.02.2022. https://www.thestage.co.uk/reviews/uncanny-valley-review-battersea-arts-centre-london-thomas-melle-robot

VITRIVIUS: **Mimarlık Üzerine On Kitap.** çev. Suna Güven, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara, 2005.

ZAIONTZ, Keren: "Narcissistic Spectatorship in Immersive and One-on-One Performance", **Theatre Journal** October 2014, Vol: 66. No. 3, The Johns Hopkins University Press, s. 405-425. http://www.jstor.org/stable/24580353

WEBER, Samuel: **Theatricality as Medium.** Fordham University Press, New York, 2004.

WILES, David: **Tragedy in Athens: Performance Space and Theatrical Meaning.**Cambridge University Press, Cambridge, 1997.

WILLIAMS, Raymond: **Television: Technology and Cultural Form.** Taylor&Francis e-Library, London, 2004.

ÖZGEÇMİŞ

Gizem Pilavcı, İlk ve orta öğretimini Kırklareli'nde tamamladı. 2003'te Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde başladığı mimarlık eğitimini, 2008 yılında tamamladı. 2009'da yine Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde başladığı "Oyun Kavramı ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları ve Oyun Mekanları Üzerine Bir İnceleme" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasını ise 2014 yılında tamamladı.

2006-2009 yılları arasında Şahika Tekand Studio Oyuncuları topluluğu bünyesinde oyunculuk eğitimi aldı. Çeşitli tiyatrolarda oyuncu olarak çalıştıktan sonra yönetmenliğe ilgi duydu ve çalışmalarını bu doğrultuda yönlendirdi. 2016 yılında Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Anabilim Dalı - Yönetmenlik Programı'nda başladığı "Günümüz Tiyatrosunda Hikaye Anlatıcılığı ve Farklı Anlatı Temsilleri Üzerine Bir İnceleme" başlıklı ikinci yüksek lisans tez çalışmasını, 2018'de tamamladı. 2020 yılında, kurucu üyesi olduğu Tiyatro Motus topluluğuyla birlikte Ingeborg Bachmann'ın "Manhattan'ın İyi Tanrısı" adlı eserini sahneye uyarladı ve oyunun yönetmenliğini üstlendi. Prömiyerini İKSV 24. İstanbul Tiyatro Festivali'nde gerçekleştiren yapım, daha sonra Kadıköy Tiyatro Festivali'nde sahnelendi.

2020-2023 yılları arasında Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümünde Araştırma Görevlisi olarak çalıştı. "Teatrallik, Medyatizasyon ve Bir Seyirci Konumu Olarak VR" başlıklı doktora tez araştırmasıyla, TÜBİTAK 2214 A- Yurt Dışı Doktora Sırası Araştırma Burs Programına kabul edildi. Nisan 2023 ile Nisan 2024 arasında Berlin Freie Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü'nde Misafir Araştırmacı olarak yer alan Pilavcı, çalışmalarını yurt dışında sürdürmektedir.