BAİBÜİLEF-İG
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Günleri
Bolu Abant İzzet Baysal University Faculty of Communication Communication Days

30.09.2025

Tiyatro Sanatında Yapay Zekanın Konumu

The Position of Artificial Intelligence in Theatre Art

Özgür YETKİNOĞLU[1]

Geliş Tarihi (*Received*): 27.08.2025 **Kabul Tarihi (*Accepted*):** 28.08.2025 **Yayın Tarihi (*Published*):** 30.09.2025

Öz: Bu araştırmada, tiyatro sanatında yapay zekanın yerini, özellikle tiyatro alanındaki sahnelemelerde ne yönde kullanıldığı üzerinden ortaya koymak amaçlanmaktadır. Sahnelemeyi güçlendirmek amacıyla operasyonel ve destekleyici özellikte kullanılmaya başlandığı görülmüştür. Sanatsal bağlamda, tiyatroda yapay zekanın kullanımı ise ilk başlarda sahnelenebilecek metin yazdırma çalımaları ile başlamıştır. Yani, yapay zekanın dramatizasyon özelliğinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bu tip sanatsal çalışmaların deneysel özellikleri göze çarpmaktadır. Sadece deneysel bir sahneleme değil, sahnelemenin bizzat deney haline geldiği çalışmalara rastlanmıştır. Araştırma boyunca, yapay zeka ile tiyatroyu kaynaştırmaya çalışan bu deneysel oyunların ve sahnelemelerin, bu sahnelemelere akademik çevrede yapılan yorumların değerlendirilmesi ve sahnelenen oyunların dijital medyadaki görüntülerinin izlenmesi yöntemiyle performans sanatına katkıları ortaya konmaya çalışılmıştır. Bulgular sonucunda, yapay zekanın, özellikle işaret dili ile sahnelenen oyunda, beden dilini okuyup altyazıya dönüştürmesi gibi destekleyici unsurlarının yanında, özne pozisyonuna geçtiği de görülmüştür. Sanatçılar, hem varoluş hem de bedensizlik kavramlarına yeni bir eleştiri getirmek için yapay zekayı ifade aracı olarak kullanırken, gerçekliğin de yeniden değerlendirildiği bir aşamaya gelindiği görülmüştür. İlk örneklerde, yapay zekayı sahnenin bir öğesi haline getirmekle ortaya neyin çıkacağının deneyi yapılmıştır. Zamanla, yapay zeka oyuncu, yönetmen görevlerini üstlenebileceği ve gerçek zamanlı karar alarak, anlık müdehalelerde bulunabileceği konuma gelmiştir. Bu durumda yapay zeka başlı başına özne olmuştur. Sahnelemede, 'insan oyuncu' temsili bir durumdayken, yapay zeka, gerçek ve kendi bizzat özne olması ile sahnede var olmaktadır. Öte yandan, tiyatroda icracıların cesur yapay zeka kullanımı söz konusuyken, bu deneysel uygulamalar sıklıkla etik tartışmalara yol açmıştır.
Anahtar kelimeler: Yapay zeka, tiyatro, performans, sahneleme.

&

Abstract: In this study, the aim is to reveal the place of artificial intelligence (AI) in theatre art, particularly focusing on how it is use in mise-en-scène. It has been observed that AI has begun to be employed in operational and supportive functions to enhance mise-en-scène. In an artistic context, the use of AI in theatre initially began with efforts to generate performable scripts, aiming to develop its dramatization capabilities. Such artistic endeavors are characterized by their experimental nature. Some cases reveal not only experimental stagings, but performances in which the staging process itself becomes an experiment. Throughout the research, the contributions of these experimental plays and mise-en-scènes —designed to integrate AI and theatre—have been examined through the assessment of academic interpretations and the observation of their representations in digital media. Findings indicate that, in addition to its supportive functions —such as reading body language and converting it into subtitles in plays performed in sign language—but AI has also assumed the subject position. While artists have used AI as a means of expression to offer new critiques on both existence and disembodiment, it has been observed that this has led to a stage where the notion of reality is re-evaluated. In early examples, experiments were conducted to explore what would emerge by incorporating AI as an element of the stage. Over time, AI has reached a position where it can assume the roles of actor and director, making real-time decisions and performing instantaneous interventions. In this case, AI becomes a subject in its own right. While the 'human actor' remains a representational figure within the mise-en-scène, AI exist on stage as a real and autonomous subject. On the other hand, while performers in theatre have demonstrated a bold use of AI, these experimental practices have frequently sparked ethical debates.
Keywords: Artificial intelligence, theatre, performance, mise-en-scène.

Atıf/Cite as Yetkinoğlu Ö. (2025). *Tiyatro Sanatında Yapay Zekanın Konumu*. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Günleri, BAİBÜİLEF-İG 2025 2. Uluslararası Yapay Zekâ ve Hipermedya Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

İntihal-Plagiarism/Etik-Ethic: Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve intihal içermediği, araştırma ve yayın etiğine uyulduğu teyit edilmiştir. / This article has been reviewed by at least two referees and it has been confirmed that it is plagiarism-free and complies with research and publication ethics. https://dergipark.org.tr/tr/pub/akader

Copyright © Published by Bolu Abant Izzet Baysal University, Since 2016 – Bolu

[1] Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, e-posta: ozgur.yetkinoglu@yeniyuzyil.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1750-7724

Giriş

Yapay zeka tabanlı sanat, yapay zekânın tümünü dönüştüren ve yeniden yapılandıran yeni bir disiplinlerarası alan, yeni bir duruş ya da bakış açısıdır. Bu bağlamda, yapay zekânın bir alt alanı olmdığı gibi, yapay zekâ içindeki belirli bir teknik alanla da ilişkili değildir (Mateas, 2002, s. 62). Drama ve yapay zeka çok benzer yönlere sahiptir, çünkü her iki disiplinin de temel öğesi "eylemler"dir (Pizzo, 2007, s. 1). Yapay zekanın büyük veri kümelerini işleyip analiz edebilme, insan benzeri metinler üretebilme ve hatta duygusal tepkileri simüle edebilme yeteneği, tiyatro deneyimlerini yaratma ve sunma konusunda yeni olanaklar açmaktadır. Tarihsel olarak tiyatro, sahne aydınlatması ve ses sistemlerinin getirilmesinden dijital projeksiyonlar ve multimedyanın kullanımına kadar teknolojik ilerlemelerle birlikte evrim geçirmiştir. Günümüzde yapay zeka, bu evrimin ön saflarında yer almakta ve oyun yazarlığı ile performansı daha önce benzeri görülmemiş şekillerde yeniden tanımlama vaadi taşımaktadır. (Abhimanyu, 2023, s. 130).

Dorsen'e göre, yazılı metin ile sahnedeki performans arasındaki gerilimle yapay zeka algoritması benzeşmektedir. Algoritma kavramı, talimat ile icra arasındaki farkı bulanıklaştırır, çünkü talimat icrayı tam anlamıyla tanımlamalıdır. Bu, matematiğin soyut dünyasında mantıklı olsa da, dramatik tiyatro dünyasında aynı ölçüde net ve belirgin değildir. Bu nedenle, performansta algoritmanın kullanılmasının ortaya çıkışı, sanatçılar ve akademisyenler için ilginç bir konu haline gelmiştir. Böylce, çağdaş kültürde kök salmış bir ana kavram sorgulanır hâle gelmiş ve performans için bilinmeyen bir gelecek söz konusu olmuştur (Pizzo, 2021, s. 97). Bilgisayar bilimcilerinin, performans ve dramayı yapay zekânın potansiyelini test etmek için kullanmaktadır. Tiyatro ve drama çerçevesinin insan davranışlarının zengin bir deposunu temsil etmesi nedeniyle, yapay zekânın insanlarla bilgisayar arasında sorunsuz, gerçekçi, özerk bir etkileşim yaratma çabası, drama uygulamasında karşılık bulur ve kendini geliştirme olanağı sağlar (Pizzo, 2021, s. 91).

Yapay zekânın tiyatro sanatındaki konumunu araştırmak, görüldüğü üzere bir özne meselesine işaret etmektedir. Sahnede, insanın hem insanla hem de insan olmayanlarla, çeşitli biçimlerde temslinin yanında, artık yeni bir özne daha kendine yer edinmektedir. Yapay özneler ile canlı özneler, iki ayrı özne biçiminde birlikte ve zaman zaman birbirleri yerine temsiliyet yaratmakta, hatta bazen, bire bir var olmaktadır. Yapay zeka, kendi özne oluşu ile insanla olan iletişimini geliştirirken, sahnede çeşitli biçimlerde varlığına zemin açmıştır. Bazen oyuncu, bazen yazar, bazen teknik eleman ya da teknik malzeme olarak yerini almaya başlamıştır. Bu şekilde, farklı biçimlerde yapay özneyi sahnede görme ve gözlemleme olanağı doğmuştur. İnsanın bu yeni yapay özneye karşı nasıl konumlandığı ise çeşitli açılardan değerlendirilebilir. Araştırmanın bir amacı da bilinçli ya da bilinçsiz olarak bu konumlanmaları ortaya koymaya çalışmaktır. Bu çalışma, çeşitli örnekler üzerinde durarak, yapay zekanın tiyatro sanatında kendine edindiği yeri ortaya koymaya çalışmaktadır. Tiyatro için yazılım geliştirme, sahnede özne olarak yer alma, kurgusal eş zamanlılık sağlama, insanlarla yapay öznelerin iletişimini geliştirme gibi hususların boyutları ve kullanım olanaklarına dair bulgular nitel araştırma yöntemiyle elde edilmiştir. Her bir denyesel çalışma, yapay zeka ve tiyatro birlikteliği için yeni bir alan açmaktadır. Bu bağlamda, birlikteliğin bilişsel özdeşliğine ve farklılıklarına da yer verilmiştir.

Yapay Zekanın Tiyatro Sanatındaki Konumu

Sanat pratiğinin gereksinimleri ile yapay zekânın teknik öncelikleri arasında doğrudan bir uyumdan söz edilemez. Yapay zekâ, tek bir kültürel kaynaktan ya da merkezi bir düşünceden türeyen homojen bir yapı değil; sezgiler, yöntemler, tartışmalar ve çeşitli kültürel etkilerin etkileşimiyle şekillenen çok katmanlı bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Yapay zekânın sanatsal bağlamda anlamlı bir ifade aracı hâline gelebilmesi için, hedefleri bütünleştirecek bir yaklaşım geliştirilmesi gerekmektedir (Mateas, 2002, s. 65).

Yapay zekanın tiyatroya entegrasyonu, teknolojik ilerlemenin ve bunun sanatsal ifade üzerindeki etkisinin daha geniş bir anlatısını yansıtmaktadır. Bu evrim, Robb, AMT Lab Staff ve Frąckiewicz gibi çeşitli akademik

çalışmalar ve endüstri analizlerinde belgelenmiştir. Yapay zekanın daha yaratıcı rolleri üstlenmeye başlamasıyla, senaryo yazarlığından sahne tasarımına, karakter geliştirmeden sahne için müzik bestelemeye kadar geniş bir alanda kullanıldığı görülmektedir (Ren, 2024, s. 27). Ayrıca, yapay zekanın performanstaki rolü yalnızca senaryo üretimiyle sınırlı değildir. Yapay zeka teknolojileri, oyuncu eğitimini geliştirmek, sahne yönlendirmelerini optimize etmek ve hatta izleyiciler için gerçek zamanlı interaktif deneyimler oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır (Abhimanyu, 2023, s. 130).

Oyuncu Eğitimi

Ses Modülasyonu Analizi: Yapay zeka destekli konuşma sentezi ve ses tanıma yazılımları, bir oyuncunun vokal performansını analiz ederek perde, ton, tempo ve duygusal ifade gibi unsurlar hakkında geri bildirim sağlayabilir. Bu araçlar, oyuncuların vokal tekniklerini geliştirmelerine yardımcı olarak daha net ve etkili bir anlatım sağlamalarını destekler. Örneğin, yapay zeka sistemleri farklı duygusal tonları simüle edebilir ve oyunculara belirli duyguları daha etkili bir şekilde iletmek için seslerini nasıl modüle edecekleri konusunda öneriler sunabilir.

Hareket Analizi: Yapay zeka destekli hareket yakalama ve analiz sistemleri, bir oyuncunun hareketlerini detaylı bir şekilde inceleme imkanı sunar. Bu sistemler, sensörler ve kameralar kullanarak vücut hareketlerini takip eder ve duruş, jestler ve mekânsal farkındalık hakkında gerçek zamanlı geri bildirim sağlar. Yapay zeka, bu hareketleri analiz ederek oyuncuların fiziksel ifadelerini geliştirmelerine yardımcı olabilir ve beden dillerinin, performansın hedeflenen duygusal tonuyla uyumlu olmasını sağlayabilir (Abhimanyu, 2023, s.135).

Gerçeklik ve Yapaylık

Tiyatroda mesele "mevcudiyet"tir. Dolayısıyla yapay öznelerle bağ, bir temsil ile değil, eylemin niyeti ve öznenin gerçek zamanlı olayla algılanmasıyla ilgilidir. Dramatik tiyatroda, gerçeklik askıya alınır. Temsili olana gerçek muamelesi yapılarak, kendine has yarattığı gerçeklik içersinde değerlendirme konusunda uzlaşılmış olur. Askıya alma, genellikle gerçekleşen eylemlere uygulanır, yani izleyici, o kişinin o karakter olduğuna inanır ve eylemlerinin niyetlerinden kaynaklandığını varsayar. Aynı askıya alma mekân, sahne ve aksesuarları vb. için de geçerlidir. Bu durum, algoritmalar için aynı şekilde uygulanamaz, çünkü faaliyetleri kurguyla gerçeklik arasındaki karşıtlık üzerinden okunamaz. Algoritmanın yaptığı şey tamamen gerçektir. (Pizzo, 2021, s. 106). Böylece, drama çerçvesi ile algoritma arasında gerçeklik bağlamında bir ayrım ortaya konmuş olur. Canlı özne temsili bir estetik gerçeklik yaratırken, yapay özne doğrudan gerçeklik içersindedir. Elbette bu yazılı metnin sahnelenmesi bağlamında ele alınabilir. Tiyatro performansını ilk tasarlayan kişinin bir yazar olduğu kabul edilirse, yazarın kendi amaçları doğrultusunda, özerk eyleme sahip, oyuncuyu ve izleyiciyi kodlayan olarak konumlandığı görülür (Pizzo, 2021, s. 97). Yani, tiyatro performansının arkasında, tıpkı dijital performansta (çıktıda) olduğu gibi, yazarın belirli bir zaman ve mekanda çalıştırılacak prosedürü yazmak için kullandığı belirli bir dil, bir kod vardır. Hem bilgisayar bilimi hem de dramadaki temel öğenin prosedür ve algoritma kavramı olduğu ileri sürülebilir. Her ikisi de algoritmaya dayalı prosedürel disiplinlerdir.

Algoritmanın basit bir tanımı, "bir görevi yerine getirmek için verilen sonlu bir talimatlar dizisidir" (Mateas, 2002, s. 96). Bir diğer tanıma göre, algoritma "Başlangıç durumundan verilen bir görev için, sonlanacak bir son duruma ulaşacak şekilde iyi tanımlanmış adımların bir listesidir" (Pizzo, 2007, s. 1). Rokeby'e göre ise, "Algoritma, tanıdık insan eylemlerine dair gerçekten yabancı bir öznel bakış açısı sunar, bu da bize, alışkanlık nedeniyle görünmez hale gelmiş insanlığımızın bazı yönlerini yeniden görünür kılma etkisini yaratabilir" (Rokeby, 2019, 94).

Ulf Otto'ya göre, çağdaş tiyatroda estetik anlayış iki kutup arasında şekillenmiştir. Bunlar, anlam ve göstergeye (semiyotik) dayalı dramatik estetik ile deneyime dayalı performans estetiğidir. Otto, bu ikili yapının yüzyıl boyunca tiyatro tartışmalarını yönlendirdiğini savunmuştur. Bu çerçevede algoritmik performans, metin (anlam) ile performans (deneyim) arasındaki ayrımı aşan yeni bir yapı sunmaktadır.

Algoritma, hem metin hem performans işlevi gören bir unsur olarak yazar kavramını dönüştürür. Otomatik prosedür "işaretler ile bedeni" birleştirir, çünkü bir anlam performansta somutlaşır. Metin, performansın kendisidir. Algoritma hem metin hem performans olan bir yazar olarak yazar kavramını değiştirmiş olur (Pizzo, 2021, s. 98). Bir yazarın, yazdığı kelimeler ve eylemler sahnede hayat bulurken, tam anlamıyla hayalindekini görmesi gibi, algoritmanın sahnede özne olarak yer alması bire bir örtüşmektedir. Karakter ile performansçı arasındaki farkı ortadan kaldırır, bu sebeple kontrol tamdır. Bir yapay öznenin yaratılması, karakterin tezahürünü tam olarak kontrol edebilen bir dramatik yazarın çalışmasına benzemektedir. Yazılan ile eyleme dökülmesi eş zamanlı gerçekleşir, temsil ortadan kalkar ve yapay özne için her şey gerçektir. Algoritma da kodunun çıktısını yani ifadesini birebir yazdığı gibi görür. İnsan performansçısının aksine, yapay ajanın davranışları, yazarın çalışmasının doğrudan bir çıktısıdır. İzleyicinin tepkilerini kendi eylemi için bir girdi olarak aldığında anında çıktı üretir. Bir yapay öznenin yaratılması, karakterin tezahürünü tam olarak kontrol edebilen bir dramatik yazarın çalışmasına benzemektedir. Yine, yazılı talimat ile tezahürü arasındaki boşluk silinir ve bu, performansın yapılandırmasını etkiler (Pizzo, 2021, s.99).

Özne Konumu

Yapay zeka, tiyatro sanatıyla buluşmadan önce, robotlar önemli hâle geldikçe, sahnede ilk adımlarını atmışlardır. Her ne kadar robotların salt kendilerine has bir temsiliyet oluşturmasını gözlemek mümkün olmadıysa da insan temsiliyetini güçlendirmek için bir yardımcı özne konumunda olduğu görülmüştür. Ancak robotlar sahnede yer alsa da kendilerine has bir özne olarak konumlanamamıştır. Yapay özneler doğduğundan beri ise aktörlerle diyalog kurmuşlardır, algoritmalar da interaktif performanslardaki katılımcılar arasındaki etkileşimi yönetmiştir. (Pizzo, 2021, s. 96).

Niyetlilik

Algoritmanın olasılıklarından uygun olanı seçip icraya dahil etmesi ve bu sırada da icra olduğu bilgisiyle hareket etmemesi, niyetlilik üzerine sorgulamalara yol açmıştır. Yapay zekanın o sırada sanat yapma niyetliliği sorguanabilir. Bunun yanında, yazarın kağıt üzerindeki karakterini canlı bir performansa taşıyan oyuncunun, gerçekçi olmaya ve sanat yapmaya dair bir niyeti vardır. Bu doğrultuda estetik bir icra ortaya koymaya çalışmaktadır. Yapay zekaya göre ise algoritmada olasılıklardan gelen en uygun çıktı gerçeklik içindedir.

Otto'ya göre, eylem ve kasıt kavramlarında, algoritma ile tiyatro arasındaki ilişkiye yaklaşmak için temel bir kavram vardır. Karmaşık planlamayı tasarlayabilen ve uygulayabilen otomatik prosedürlerin uygulanması, niyetlilik kavramını yeni bir ışık altına almıştır (Pizzo, 2021, s. 101). Sahnedeki olayları algoritmanın yönettiği fark edildiğinde, seyirci, olan bitenin belirli bir prosedürün sonucu olduğunu anladığı anda, o prosedürün ardındaki kuralları çözmek için, problem çözme stratejilerini devreye sokar. Tıpkı sahneye giren bir karakterin anlamını çözmeye çalıştığı gibi, yapay bir özne (algoritma) olan bu varlığın ne yaptığını anlamaya çalışır. Dolayısıyla, sahnede bir yapay zekayı izlemek iki unsuru içerir: Birincisi, algoritmanın davranışlarında algılanabilir bir niyet olmalıdır; ikincisi, seyirci, bu niyetin ortaya çıkmasına neden olan kurallara dayalı yapının tamamını net bir şekilde göremediği için, seyirci, eylemi bir tür özerk (ancak sentetik) özne olarak benimsemeye yönelir (Pizzo, 2021, s. 104).

Makine öğrenimi esas olarak, kendi sisteminin dışındaki gerçek dünya verilerinden olasılık dağılımları çıkarma problemine odaklanır. Bu bağlamda, hem tiyatro hem de makine öğrenimi, bu olasılık dağılımlarını anlamlandırmak amacıyla, yapay olarak kurgulanmış ve sınırları belirlenmiş durumlar ile geçiş kurallarından oluşan bir sistem inşa eder. Bu sistem, kendi iç tutarlılığına sahip olmakla birlikte, gerçekliği temsil eden ya da ona gönderme yapan özgün bir dünya üretir. Buna Manuel DeLanda "kara kutulanmış" sistem demiştir. "Tiyatro ve makine öğreniminin ortak noktası, bu düzeneklerin dışındaki her şeye – tiyatro durumunda gerçek hayata, makine öğrenimi durumunda ise gerçek dünya verilerine – anlam kazandırmak amacıyla ayrıntılı ve kontrollü bir düzenek kurmalarıdır" (Offert, 2019, s. 4).

Drama, eylemlerin dilidir. Eylemleri yazılı bir metin aracılığıyla temsil etmek zor bir iş olabilir. Yıllar içinde,

sahne ne kadar teknolojik olarak gelişmişse, yönetmenin işi o kadar karmaşıklaşmıştır. Stanislavski, temelde Çehov'un oyunlarını yeniden yazarak yüzlerce açıklama ve yönlendirme eklemiştir; Piscator, söylenen kelimeleri eylemin diğer öğeleriyle eşleştirmek için sütunlara bölünmüş prompt-scripts (yönlendirme metinleri) kullanmıştır; Pirandello oyunlarını daha iyi kontrol edebilmek için kendi tiyatro topluluğunu kurmaya karar vermiştir. Niyet ister daha estetik ve stilize bir sahneleme yaratmak, ister gerçeği olabidiğince sahnede birebir var etmek olsun, önceden verilmiş bir karar söz konusu olmuştur. Yazarlar ve yönetmenler bunları en çok karakterler aracılığı ile gösterebilmiştir. Daha önce de belirtildiği üzere, drama, karakteri bir aracılık olarak kullanmış ve onun eylemlerini belirli bir kurallar dizisine göre şekillendirmiştir. Yapay zeka da buna benzer biçimde özneleşme sürecine girmiştir. Bilginin yazılı kaynaktan okumasından farklı olarak, bilgiyi iletmede kendine belli bir konum edinme durumunda kalmıştır. Bu, yapay zekanın özne konumuna oturmasıdır. Tıpkı sahnelemede yazılmış karakterin canlanması gibi, yapay zeka kodları da hayat sahnesinde özne olarak yerleşmeye başlamıştır. Çünkü biz kodlarla değil, yapay öznelerle iletişim kurduğumuz bir düzen kurmuş olduk. Bu düzende niyet yazarın mı, yazarın maruz kaldığı ve içine doğduğu toplumsal düzenin mi; kodların mı, kodların kurgulandığı arka plânın mı, yoksa kodları yazan yazılımcıların mı? Bu durumda, öncelikle mutlaka insan eliyle kodlanmaya ihtiyaç duyan, özerk görünen yapay zeka ile insanın toplumsal olan, kurgulanmış sosyal düzen içerisinde, sınırlanmış biçimde davranış olanakları benzerlik göstermektedir. Niyet salt bir niyet değil, geçmiş birikimli bilgi ve görülmüş olasılık hesaplamalarından damıtılmış bir niyettir. Canlı öznenin bu niyetliliği ile yapay zekanın çıktı ürettiği andaki, algoritmanın sunduğu en iyi olasılık arasında sıkı sıkıya bir bağ olduğu görülmektedir. Yapay zeka, özne teorileriyle, eylemleri temsil etmek için uygun bir dil formelleştirilmeye çalışılarak, araştırmacılara ve uygulayıcılara oldukça güvenilir, ancak karmaşık bir sistem sunulmuştur (Pizzo, 2007, s. 5). Bu durumda, tiyatro ile yapay zekânın birleşimini, performansın canlı ve yapay özneler arasındaki diyalogdan doğduğu türden etkileşimli, otonom bir ortamın yükselişi olarak tanımlamak gerekir.

Bedensizleşme

Drama, özneler tarafından o an yapılan canlı bir eylemdir. Eliza ilk chatrobot olarak 1966 yılında tarihe geçerken, dramanın vazgeçilmezi diyalogu kullanarak ilk yapay ve canlı özne konuşmasına vesile olmuştur.

Façade bir bilgsayar oyunudur ve oynayan, bir çiftin akşam evine davetli olur ve çeşitli diyaloglarla, çiftin diyaloglarına verilen tepkiler ve eylemsel seçimlerle bir drama simülasyonu sumuştur. Façade'de "Amaç, bir oyuncu doğaçlaması gibi bir dramatik olayı simüle etmektir. Deneyin en büyük başarısı, inandırıcı karakterler yaratabilmek için etkileşimin drama kurallarını takip etmesi gerektiğini açıkça ortaya koymuş olmasıdır" (Pizzo, 2007, s. 5). Bu dijital performansın arkasında, yazarın belirli bir zaman ve mekanda çalıştırılacak prosedürü yazmak için kullandığı belirli bir dil, bir kod vardır. Eylemeleri, konuşmaları ve bunlar içindeki olasılıklardan seçilenleri belirleyen süreçler, tiyatro ile benzer yapıdadır. Ekranda gördüğümüz çıktıda fail hem kodlardır hem de kodlar değildir. Bizim için yapay özneler failleşmiş olur. "Dolayısıyla sanal ve teknolojik bedenler de vardır ve etkindir" (Yılmaz, 2023, s. 58). Bu da sahnede bedensizleşme kavramını beraberinde getirmektedir. Çünkü, insanın bilinci işlemlemesi ile yapay zeka veri işlemlemesi aynı şekilde bedendir. Ya da insan sahnede bedensizleşir. "Bedensizleşme", her bir aktörün "failliğine" dayalı madde ve anlamın birleşmesi ve etkin olmasıdır. Yapay özne ile canlı özne sahnede birlikte eylediğinde hem konuşan olarak faildirler ve bedenen sahnede görünürdürler hem de bir yazar ya da yönetmenin kurgusu ve zihinlerinin tezahrü olarak sahnede bedensizleşirler. Bu bağlamda, sanatçıların hem varoluş hem de "bedensizlik" kavramlarına yeni bir eleştiri getirmek için yapay zekayı ifade aracı olarak kullandıkları görülmüştür.

Çeşilti Tarihsel Oyun Örnekleri

Maiti'ye göre, tiyatrolarda yapay zekâ tabanlı çözümlerin uygulanması, geleneksel tiyatral temsilin çerçevelerini temelden değiştirebilir. İnsan hareketinin kapsamını genişleterek, koreografik yazarlığı yeniden tanımlayarak ve teknolojiyi izleyici katılımıyla sorunsuz bir şekilde entegre ederek geleneksel hareket

anlayışlarını dönüştürebilir ve geliştirebilir. Yapay zeka tarafından üretilen içerikle ilgili olarak, yazarlık, mülkiyet ve telif hakkı ihlali gibi sorunlar ortaya çıkmakta olup, bu konuda önemli bir sorgulama özgünlük kavramı etrafında dönmektedir (Horváth, 2024, s. 5).

Yapay zekadnın sahenelemede yer almasından önce, tarihsel olarak, robotların sahnelemede nasıl yer aldığına bakmakta fayda vardır. Gerçek hayatta insanlar ve robotlar arasındaki bir diğer etkileşim şekli, Seinendan Tiyatro Kumpanyası, Profesör Hiroshi Ishiguro'nun Osaka Üniversitesi'nde, Robot Aktörler Projesi'ni yaratmasıyla gerçekleşmiştir. Bu proje, tiyatro ortamlarında robotların varlığı ve kontrolü üzerine deneyler yapmayı amaçlamaktadır. O zamandan beri, canlı izleyicilerle doğrudan temas etme zorluğu, insanlar ve robotlar arasındaki iletişimi ve robotlar aracılığıyla insanlar arasındaki iletişimi anlamamızı zenginleştirmiştir. Bugün, Robot Aktörler Projesi, kamuoyunu robot teknolojisinin mevcut durumu ve deneylerle tanıştırarak, kurgusal robotlar fikrini çözüme kavuşturmayı amaçlamaktadır. Robotlarla yapılan bir sahne oyunu, sadece filmler için animatronik gibi gerçekçi androidlerin nasıl inşa edileceği meselesi değildir; dramatik durumlar yaratmakla ilgilidir. Bir laboratuvarda bir robot her zaman robottur, ancak sahnede bir robot bir aktör haline gelir (Salah, 2021, s. 48). "Dolayısıyla robotik beden varlığı burada maddesel/anlamsal bir katkı sağlamakla birlikte bu varlığın insan kodlamasından bağımsız eyleyiciliği söz konusu değildir" (Yılmaz, 2023, s. 59). 2013'te sahnelenen *Tekinsiz Vadi* oyununda Francesca Talenti, Dummy adını verdiği robotu kullanmıştır:

> Yine bir insan meslektaşıyla aynı sahneyi paylaşan Dummy isimli robot, oyunda yavaş yavaş insan özelliklerini benimsemekte ve oyunun sonuna doğru kendini daha insan olarak görmektedir. İnsan yoldaşıyla birlikte bir laboratuvarda araştırma özneleri olarak çalışan Dummy ve Edwin arasında garip bir ilişki gelişir ve ikili arasındaki her bir etkileşim Dummy'in gitgide Edwin'e daha çok benzemesine, onun hatıralarını kendine almasına ve fiziksel ve ruhsal olarak Edwin gibi davranmasına neden olur (Yılmaz, 2023, s. 60).

Discrete Figures (2018), lekenin dansçıya dönüşmesi projesidir. Yapay zekânın, insanlarla akran bir ilişkide dramatik bir gelişim sergileyen antropomorfik bir figür olarak temsil edilebilirliğini göstermektedir. Bu durumda insanlar ve makineler arasında bir etkileşim ve karşılıklı bir etki vardır. Örneğin, *Discrete Figures* insani ve sanal karakterlerin yerine getirdiği bir koreografi sunar ve karşılıklı etkileşimin ilerleyişini gösterir (Befera&Bioglio, 2022, s. 51).

"Bir kamera, bir performansçının avatarını projelendirir, bu avatar parlak bir leke gibi görünür. 'Leke', dansçının hareketlerinin canlı zaman algoritmik işlenmesiyle öğrenir ve sonunda dansçının tam kopyası haline gelir... Avatar, izleyicinin önünde varlık kazanan algoritmik süreçlerden doğar." (Pizzo, 2021, 99). *Discrete Figures*, akıllı bir sistemin gerçek zamanlı olarak otonom bir şekilde dans edebilen veya bir dramayı canlandırabilen yeni bir sentetik aktör üretebileceği olasılığına ışık tutmuştur.



(Görsel 1) Rhizomatics x elevenplay discrete figures (Hisashi-oguchi, 2025) https://hisashi-oguchi.com/criticism/241/attachment/rhizomatics-x-elevenplay-discrete-figures

AI: When a Robot Writes a Play, yönetmeni Daniel Hrbek'tir. Prömiyeri, 26 Şubat 2021'de Švanda Tiyatrosu, Prag'da gerçekleşmiştir. Proje ekibinin tamamı Prag, Çekya merkezlidir. Proje, Charles Üniversitesi'nde hesaplamalı dilbilim ve doğal dil işleme alanında uzman olan Rudolf Rosa tarafından yönetilmiştir. THEaiTRobot 1.0 adında etkileşimli bir tiyatro senaryosu oluşturma aracı tasarlanmıştır. Bu aracı kullanılarak, *AI: When a Robot Writes a Play* (Yapay Zekâ: Bir Robot Oyun Yazdığında) oyunu üretilmiştir. *Permeation* (*Prostoupení*) ise THEaiTRobot 2.0 tarafından oluşturulmuştur. Yönetmeni Erwin Maas**,** Dünya prömiyeri 12 Haziran 2022'de, Rehearsal for Truth Festivali, Bohemian National Hall, New York'ta gerçekleşmiştir**.** Bu iki oyunun %90'ı yapay zeka tarafından oluşturulmuş, geri kalan %10'u ise insan eliyle düzenlenmiştir. Bu oyunlar sahnelenmiş, oyunların provaları yapılmış ve tiyatrolarda prömiyerleri gerçekleştirilmiştir. Projenin amacı, yapay zeka tekniklerinin tiyatro pratiğine nasıl entegre edilebileceğini keşfetmek ve bu süreci açıklayarak izleyicileri bilgilendirmektir. Hem yapay zeka meraklıları hem de bu alandaki gelişmelerden habersiz olan insanlar sürece dâhil edilmeye çalışılmıştır (Rosa, 2022b, s. 5). İlk olarak, kullanıcı bir giriş cümlesi sağlar ve yapay zeka senaryonun yönünü belirler. Daha sonra, yapay zeka metin üretir ve kontrolü tekrar kullanıcıya bırakır. Kullanıcı, farklı devam seçenekleri arasından seçim yaparak süreci yönlendirebilir. Bu süreç, insan ve yapay zeka iş birliğiyle kademeli olarak ilerler. THEaiTRobot, GPT-2 dil modeli temel alınarak geliştirilmiştir (Rosa, 2022b, s. 6).



(Görsel 2) A.I: When a Robot Writes a Play (london.czechcentres, 2025)
https://london.czechcentres.cz/en/program/ai-when-a-robot-writes-a-play

Improbotics, THEaiTRE, "siborg oyuncu" adı verilen bir oyuncunun sahnede gerçek zamanlı olarak GPT-3 tabanlı bir sistem tarafından üretilen replikleri söylemesine dayalı bir uygulamadır. Improbotics, GPT-3 gibi üretken yapay zekayı kullanarak doğaçlama ve komedi performansları yaratan uluslararası bir tiyatro topluluğudur. Temmuz 2023'te, *Improbotics*, Omnibus Tiyatrosu'nda düzenlenen AI Festivali'nde performans sergilemiştir. Performans, oyunculara metinsel ve görsel girdiler sağlayan orijinal doğaçlama anlatı modelleri oluşturmak için yapay zeka teknolojisini kullanmıştır. Sistem, sürekli bir anlatıda bir bağ oluşturabilse de, aynı zamanda anlatının yönünü değiştiren rastgele ve tutarsız unsurlar da sunmuştur. Ayrıca, oyuncunun performansı, gösteriye tutarlılık sağlayan bağlayıcı bir unsur haline gelerek, yapay zeka, doğaçlama tiyatro için yenilikçi bir yaratıcı araç olabilir. Oyuncuların genellikle anlatının absürtlüğünü benimsemiş olduğu görülmüştür, ancak bazı dezavantajları da vardır. Yaratıcı süreç analizi sonucunda, yapay zekanın, önyargılarını ve potansiyel olumsuz içeriklerini azaltmak için filtreler oluşturulmuştur. (Branch, Mirowski & Mathewson, 2021, s. 2).



(Görsel 3) Improbotics at Komedia (Improbotics: Theatre lab and AI improv pioneers, 2024)
https://improbotics.org/gallery/#jp-carousel-1666

All The World's A Screen adlı İrlanda işaret dili performansıdır. Alvean Jones ve Lianne Quigley, bilim iletişimi uzmanı Shaun O'Boyle ile kapsayıcı ve özel eğitim uzmanı Elizabeth Matthews tarafından yönetilmiştir. Akıllı telefona uygulma indirilerek izlenen bir performanstır. Bu prodüksiyon, insan ile insan olmayan arasındaki sınırı keşfetmek ve insan-makine ilişkilerinin dinamiklerini incelemek amacıyla makine çevirisiyle deneyler yapmıştır. Oyuncu işaret diliyle oynar. Yapay zeka pozlamadan ingilizce altyazı girer. Oyuncular repliklerini işaret dilinde sunarken, çevirmenler İngilizce dublaj sağlamış ve bu dublaj, sahnedeki bir ekranda otomatik olarak transkribe edilmiştir. Konuşulan kelimelerin yazıya otomatik dökülmesi ile bireysel telefonlarda poz tanıma temelli işaret dili altyazısı arasında fark vardır. İşaret dili altyazılaması, yapay zeka söz dizimsel yapıda olduğu için oldukça eksik kalmıştır. Ancak yine de tiyatro sahnesi için önemli bir değişim söz konusu olmutur. Özel mekân deneyimlerden, özel platforma kayan deneyim seyirci açısından bir yenilikir. İzlyiciler, sahnedeki büyük ekranlar ve kendi telefonları arasında birden fazla arayüz üzerinden tiyatroyla etkileşime girmiştir. Bu geleneksel tiyatro deneyimini yeniden tanımlayarak, kolektif deneyim yaratmıştır (Joubin, 2023, s. 542). Bir makine öğrenimi modeli olarak, yapay zeka uygulaması, gördüklerini işaret dili veri setiyle karşılaştırarak tahminler yapmıştır. Ekranlar, hem görsel nesnenin (performans) hem de onun öznesi (tiyatro izleyicisi) olan kısmı inşa etmiştir (Joubin, 2023, s. 531).

DoPPioGioco (2019), Rossana Damiano, Vincenzo Lombardo ve Antonio Pizzo tarafından geliştirilmiştir. 18 duygu sınıfını temsil eden 7000'den fazla sesli ve görüntülü gösterim üzerine yapılandırılmış boyutsal bir çerçeve olan, önceden eğitilmiş *GEMEP* modelini kullanır. Yüz takibi, izleyiciye doğrultulmuş bir kameraya dayanır ve her bölümün sonunda seyircinin yüz ifadelerini analiz eder. Video girdileri algoritma tarafından işlenir, baskın duygu sınıfı seçilir ve sonuca bağlı olarak oyuncuya dört olasılık sunulur. Oyuncu daha sonra tablet aracılığıyla bu olasılıklardan birini seçerek olay örgüsünün nasıl devam edeceğini belirler. Ancak, bir sonraki hikâye parçasını doğrudan seçemez; yalnızca izleyicinin ruh halini kabul edip etmeyeceğine karar verebilir. Sistemin her bir modülü, yazarlar tarafından önceden tanımlanmış olup, farklı cihazlar ve medya arasında bir web hizmeti veritabanına dayanır. Sonuç olarak, her bölüm için bir metin ve video içeriği üretilir; bunlar sırasıyla oyuncu tarafından okunur ve arka plan perdesine otomatik olarak yansıtılır (Befera&Bioglio, 2022, s. 49

).



(Görsel 4) DoPPioGioco (2019) (Damiano et al., 2021)

A Piece of Work (Annie Dorsen): Yapay zekanın, Shakespeare'in Hamlet oyunudan rastgele sıralanmış satırları okuduğu ve bir canlı oyuncunun cevap verdiği yapımdır. Farklı gecelerde, Scott Shepherd vey Joan Macintosh, otomatikleştirilmiş aydınalatma sistemleri ve algoritmalar tarafından üretilen yeni şarkılar ve görseller eşliğinde performans sergilemiştir. Yapay zeka ile eş zamanlı performans sergilenmiştir. *A Pice of Work* yapımında yapay zeka tarafından yönlendirilen, bedensiz, sentetik bir ses sahnededir. Algoitmalar karar üstüne karar verirler, durmaksızın etkiler üreterek nedenlerle etkiler arasında sürekli bir akış üretirler. Bu bir performans sanatı serisidir. Yeni bir anlayış kazandırır, çünkü sahne arkasında hazırlanıp seyirci karşısına çıkmaktansa, zapay zeka ile eş zamanlı performans sergilenir. Oyuncular seyircilerden seçilmiştir (Joubin, 2023, s. 546).



(Görsel 5) *A Piece of Work (Dorsen, 2013) https://anniedorsen.com/projects/piece-of-work/*

Frankenstein AI: A Monster Made by Many (2018), Columbia Ünivesitesi tarafından, Mary Shelley'nin romanındaki yazıya göre eğitimiştir. *Frankenstein AI*, ekranlar ve hoparlörler aracılığıyla izleyiciyle konuşan ve sonunda bir insan dansçısında somutlaşan soyut bir figürdür. İlk aşamada seyirciler birbiriyle konuşmuş ve ekranla etkileşime girmiş, ikinci aşamada, algoritma tarafından üretilen cümleler aracılığıyla izleyiciler

algoritma ile sohbet etmiştir. Üçüncü aşamada ise algoritma bir dans sahnesinde kavramsal olarak beden bulmuştur. Yazılım, katılımcı girdilerinin duygu analizini yapmış ve bu duygusal durumları yansıtan çıktılar üretmiştir (Befera&Bioglio, 2022, s. 48).



(Görsel 6) Frankenstein AI: A Monster Made by Many (filmlinc, 2025)
https://www.filmlinc.org/nyff2025/films/frankenstein-ai-monster-made-many/

Yapay Zeka Metin Yazımı

AI: When a Robot Writes a Play oyunu, büyük ölçüde yapay zekaya yazdırılmıştır. Sistem, THEaiTRobot'un ilk sürümüdür ve diyaloglar daha çok eğitim verilerine dayanmıştır. *Permeation* THEaiTRobot 2.0 sürümü ile yazılmıştır. Bu sistemde, çok daha fazla insan müdahalesine ihtiyaç duyulmuştur. Çoğu zaman sinopsisi, olacak bir şey olarak değil, olmuş bir şey olarak ele alma eğilimi gözlenmiştir. Yazım ve diyaloglar, sinopsisi tanımlayan olaylardan sonrasına doğru kaymıştır. THEaiTRobot 2.0, oyunun nasıl devam edeceğine önceki sahneyi özetleyerek karar vermiş ve bu özeti de başlatma olarak kullanmıştır. Yönetmen Erwin Maas, metnin çok fazla saçmalık ve çelişki barındırdığını düşünmüştür. Bu haliyle ortaya çıkan seri, absürd tiyatroya benzemiştir. Yine de eser, son derece duygusal olarak yüklü bulunmasına rağmen, tiyatro alanından oldukça uzak olarak değerlendirilmiştir.

Öte yandan, başka yapay zeka tiyatro metni yazımlarında, hikayede sürprizler yetersiz görülmüştür. Ayrıca, bir modelin "Vladimir" adlı bir karakteri "Vladimir Putin" olarak yeniden adlandırdığı gözlenmiştir. Başka bir durumda ise, Kai ve Kazuo adındaki karakterler, eski birer Yakuza üyesi olarak ilginç bir geçmişe sahip olmuştur. Bu, stereotiplere ve önyargılara yol açmıştır. En iyi sonuçlar ise "film veya movie" gibi kelimelerin yerine "play" kelimesiyle değiştirilmiş tüm konu özeti verileri üzerinde eğitim görmüş olan GPT-2 orta modelinden elde edilmiştir (Rosa, 2022a, s. 96).

Senaryo tamamen mantıklı olamadığı gibi, birçok sahne izleyicinin yorumuna açık bırakılmıştır. Bazı kısımlar ırkçılık içermiştir. İlhamdan ve yaratıcılıktan yoksun değerlendirilmesi yapılmıştır. Yapay zekanın taklit etmekte zorlandığı, tiyatro eserlerindeki incelik, alt metin ve duygusal katmanları yaratamadığı bulgulanmıştır.

Seyirciler, gerçek hikayenin ne olduğunu anlayamadıklarını belirtirken, belirsiz duyguya sahip bir oyun izledikleri yorumunda bulunmuşlardır. Ancak bazı seyircilere göre, bu anlamsızlık ve belirsizlik oyunun casusluk temasına uygundur.

Metin Yazarlığında Dramatizasyon İçeriği

THEaiTRobot'a, Polti'nin *Otuz Altı Dramatik Durum (1921)* adlı eserinden yola çıkılarak, ilk etiketleme aşamasında, 19 oyun metni etiketlendiğinde, listeden bazı eski durumlar çıkarılıp, çağdaş metinlerle daha iyi örtüşen birçok yeni durum eklenmiştir. Sonunda 58 durumdan oluşan bir listeye ulaşılmıştır. "Rica, Yabancılık, Başkalaşım, Ayrılık ve Sorgulama"yı içeren bu 5 duruma tekabül eden 33 ek oyun metni etiketlenmiştir. Prosedür adımları, mevcut oyun metinlerinde dramatik durumları etiketlemeye dayalıdır. Prosedürden elde edilmesi beklenen, etiketli verilerle dramatik durumların otomatik tanınması için bir sistem eğitmeye dair deneme, kısmen gerçekleşse de tatmin edici şekilde gerçekleşmemiştir. Etiketlenmemiş oyunlarda dramatik durumları bulma girişimi sonuçsuz kalmıştır. Farklı modelleri, belirli dramatik durumları üretmek için ayarlamak girişimi de başarısız olmuştur. Senaryo üretimi sırasında, üretilecek dramatik durumu açıkça seçilememiş ve uygun model kullanılamamıştır (Rosa, 2022c, s. 29). Sadece bilgi alışverişi olan, dramatik olmayan diyaloglar oluşturulabilmiştir. Dil modeli gelişim gösteren karakterler yazmada başarısız olunduğu gibi, karakterin kimliği tutarsız şekilde değişmiştir. Konu dönüşümü ani olmuş, yabancılaşma ve duygusal güçsüzlüğe evrilmiştir. Öte yandan, yapay zeka, insanların hayatta varoluşsal bir boşluk içinde olduğunu anlamıştır ve kendi de varoluşsal boşluk yaşamıştır. Yapay zeka algoritması yazar olarak, bilinçli olmasa da modern bir dadaizm örneği sunmuştur (Košťák, 2022, s. 38).

Doğaçlama

Doğaçlama tiyatro, ya da kısaca doğaçlama, genellikle sahnede, izleyici önünde gerçekleştirilen plansız tiyatro anlarının spontane yaratımıdır. Canlı doğaçlama performanslar, doğal konuşmayı bir adım öteye taşıyarak, birden fazla oyuncunun seyirci karşısında anlık olarak sahne almasını gerektirir. Doğaçlamada, konuşmanın konusu genellikle performans sırasında seyirciler tarafından belirlenir. Bu öneriler, oyuncuların yenilikçi, benzersiz ve etkileyici sahneler yaratmalarına ilham verir. Her sahnede, oyuncuların hızlı kararlar alarak birlikte tutarlı anlatılar oluşturması gerekmektedir. Bu doğrultuda, yapay zeka sistemleriyle birlikte canlı doğaçlama komedi performansı sergileme yolculuğuna çıkılmış, *Pyggy ve A.L.Ex.* (Artificial Language Experiment) adı verilen, her biri kendine özgü yapıya ve bedene sahip iki yapay doğaçlamacı geliştirilmiştir (Mathewson&Mirowski, 2017, s. 66).

Klasik makine öğrenimi ve deterministik kurallar kullanan birinci sürüm Pyggy'den, derin sinir ağları, gelişmiş doğal dil işleme ve çok daha büyük bir eğitim veri seti kullanan ikinci sürüm A.L.Ex.'e doğru bir evrim gerçekleşmiştir. Diyalog sisteminin eğitimi hususunda yoğun çalımalar yapılmıştır. Bir yapay doğaçlamacı diyalog sistemi üç ana bileşenden oluşur: konuşma tanıma, konuşma üretme, diyalog yönetim sistemi. Diyalog yönetimi Pandorabots ve Chatterbot tarafından yürütülmüştür. Daha fazla temiz eğitim verisi eklemek için 617 filmden 220.579 konuşma değişimi içeren Cornell Film Diyalog Korpusu kullanılmıştır. Pyggy'nin müzikli animasyonlu bir yüzünün olması, sahnede yapay özneyi belirginleştirmiştir. A.L.Ex.'in sinir ağı tabanlı bir dil modeli, dinamik ve bağlama duyarlı diyaloglar oluşturabilen yeni nesil bir yapay doğaçlamacı olarak geliştirilmiştir. Uzun-kısa süreli bellek içeren, yinelemeli sinir ağları kullanılarak oluşturulmuştur. Doğaçlama, 8 Nisan 2016 ile 1 Haziran 2017 tarihleri arasında 25 farklı performans ile 5 ila 100 kişilik canlı izleyici kitlesi önünde test edilmiştir. Bu testin sonunda diyalogun sınırlı kaldığı, çatışmadan yoksun olduğu, ardışık soru-cevap formatına hitap ettiği görülmüştür. Seyirciler ise yapay zekaya karşı, karşı taraf olup birleşmiştir. Yapay zeka, seyirci verilerini işleyerek olasılıklar üretmeyi başarmış ve bu sayede seyirci, algoritma çıktılarından bir özneyi benimsemiştir.

Etik

Yapay zekanın genel olarak sanatta ve özel olarak tiyatro sanatında kullanımı çeşitli etik durumların sorgulanmasına sebep olmuştur. Zaman zaman sanatçıların bu etik meseleleri gözler önüne sermeye dayalı faaliyetleri yankılandığı gibi, yapay zeka kullanımından kaynaklanan kendiliğinden ortaya çıkan durumlar da söz konusu olmuştur.

2022 yılında Jason Allen'ın *Théâtre D'opéra Spatial* adlı eseri, Colorado Eyalet Fuarı'nda birincilik ödülü kazanmış ve sanatçı, yapay zeka kullandığı gerekçesiyle hile yapmakla suçlanmıştır. Boris Eldagsen, *The Electrician* adlı eseriyle Sony Dünya Fotoğrafçılık Ödülleri'nde birincilik ödülünü kazanmıştır (Eldagsen, 2023). Jüri üyelerinin yapay zeka ile üretilen sanatı ayırt edip edemeyeceğini test ettiğini belirterek, sanatçı ödülü reddetmiştir (Capeto, 2024, s. 289).

Yapay zeka, doğaçlama tiyatro için yenilikçi bir yaratıcı araç olabilir, ancak bazı dezavantajları da vardır. Pek çok çalışmacı, yayınlanmış önyargıları ve potansiyel olumsuz içerikleri azaltmak için filtreler oluşturulması gerektği konusunda hemfikirdir (Branch et al., 2021). Tiyatro yönetmeni Jennifer Tang, AI adlı oyununu çalışırken, yazılım tarafından üretilen bir Orta Doğulu oyuncu hakkında ırkçı stereotiplerle karşılaşmıştır. Yazarlar, internet verilerinin gelişmekte olan ülkelerden kullanıcıları aşırı düzeyde temsil ettiğini ve bu nedenle azınlıklar ve marjinal gruplar hakkında ırkçı veya aşağılayıcı görüşler içerebileceğini iddia etmiştir. Huang ve çalışma arkdaşları da ayrımcı uygulamalara yol açabilecek yapay zeka sistemlerinde önyargıların varlığını doğrulamaktadır; bu durum, kamu ve ceza adaletinde, adalet ve şeffaflığı tehlikeye atmaktadır (Capeto, 2024, s 290) .

Mirowski ve arkadaşları (2023), "büyük dil modeli" kullanarak hiyerarşik olarak üreten *Dramatron* adlı bir sistemi geliştirmiştir (Horváth, 2024): Analizler, çıktılarda cinsiyet önyargıları olduğunu ortaya koymuştur. Farklı kültürel gruplara göre, belirli rahatsızlık verebilecek anlatı oluşturduğu gözlenmiştir. Ayrıca, yapay zeka tarafından üretilen tekstlerin özgünlüğü de sorgulanabilir, tekstler büyük ölçüde eğitildikleri verilere bağımlıdır. Bu, mevcut çalışmalara bağımlılık yaratmaktadır. Aynı zamanda yazılı verilerden yeni veriler üretilmeye çalışıldığı için, olası intihal sorunu söz konusudur (Abhimanyu, 2023). Yanlış bilginin yayılmasının artması, veri tekelciliği yoluyla manipülasyon riskleri, karar verme süreçlerinde yapay zekaya aşırı bağımlılık riskleri, 2022 yılında önemli zorluklar olarak, Avrupa Komisynunca belirlenmiştir (Horváth, 2024, s. 6).

Sanatsal performans olaylarının yapay zeka sistemleriyle yapılandırılması, estetik amaçlar için bedenlerin ve medyanın organize edilmesinin çalışması, giderek daha hızlı matematiksel seçimlerin estetik olanı belirlemesine yol açabilir. Bu anlamda, böyle üretken sistemlerle çalışan performans sanatçıları, makinelerin ortaya koyduğu desenlerin organizasyonu ve eşleştirilmesinin mühendislik bakış açısını içselleştirmiş gibi göründükleri için, yapay zeka tarafından yer değiştirilme korkusu taşımamalıdırlar (Cossette&Salter, 2024, s. 83). Yine de bu, bir etik tartışmayı beraberinde getirmektedir. Sanatçı ve yapay zeka bütünleşik bir perfromans sergilese de "karar verenin oranı belirleyici olmalı mıdır?" sorusu hala ortada durmaktadır.

Sonuç

Yapay zeka, sahne verilerini sahnelenmiş unsurlardan toplar. Bu, yazılım ile performans arasında doğrudan bir ilişki olduğunu ima eder. Böylece, sahne unsurlarını nicel olarak belirleyip bunları anlatıya entegre eder. Otonom verileri üretip bunları performansçılar ve/veya seyircilerle etkileşime sokar. Yani, girdiler ve çıktılar aynı anda izlenebilir. Sahnlemede, insanlarla dengesiz bir ilişki kurarak onları yöneten bir yapay zeka ortaya çıkmıştır. Her şeyi bilen ya da üstün bir varlık olarak konumlanmıştır. Yapay zekâ, insanlarla akran bir ilişkide dramatik bir gelişim sergileyen antropomorfik bir figür olarak temsil edilebilir. Bu durumda insanlar ve makineler arasında bir etkileşim ve karşılıklı bir etki vardır. Yapay zeka , yalnızca bir sahneleme öğesi deil, aynı zamanda yazılımın bir bileşeni olarak oyuncu ve nihayetinde izleyiciyle dinamik bir ilişki kuran bir etken olduğu görülmüştür.

En iyi durumda, yapay zeka tiyatrosu aynı zamanda Brechtyen bir yapay zeka tiyatrosu olacaktır Yapay zekanın, makine öğrenimi sistemlerini sadece kullanmakla kalmayıp, onların yapaylığını ve "kara kutu"nun içindeki düzenek ile "kara kutu"nun dışındaki dünyayı anlamlandırma sürecini de gözler önüne sereceği görülmektedir (Offert, 2019, s.5). Yani, bunun bir oyun olduğunu her fırsatta hatırlatacak, seyirciyi düşünmeye sevk edecektir. Böylece toplumsal olanın yapaylığı, yani kurulmuş, kurgulanmış, doğal olmayan bir düzen olması, olasılıklar içerisinden oluşmuş, seçilmiş olması ile yapay zekanın düzeniği arasındaki parallellik sürekli görünür olacaktır.

Eğer yapay karakter, canlı bir varlığın temsiliyse, o zaman ilk yapay karakterin sahnede, tiyatroda yaratıldığını söylemek mümkündür. Hamlet canlıdır ve Shakespeare tarafından tasarlanmış bir sürecin sonucudur. Sentetik yapay karakterler, bu kültürel arka planla kendilerini karşılaştırmak zorundadır. Bu temele dayanarak, tiyatro ve dijital multimedya arasındaki ilişki daha derin görünmektedir. Sınırları olmayan dinamik bir etki-tepki ilişkisinde her bir aktörün failliğine dayalı bir insan algısında madde ve anlamın birleşmesi ve bu birleşimde her oluşumun, sanal oluşumlar dâhil etkin olmasıyla sahnede bedensizleşmeye katkı sağlamıştır. İnsanı bilinç üzerinden tanımlama alışkanlığı, dijital olana da sadece bilgiyi kendi sanal cismi içerisinde taşıdığı sınırlılığını beraberinde getirmektedir. Bedensizleşme ile bu aşılmış olur (Yılmaz, 2023, s. 57).

Algoritma teknik bir araç olarak işlev görebilir: İşleme süreci, sahnelenen çıktılara doğrudan bağlanmaz. Bu parçaların geçici gelişimi hala güçlü bir şekilde yapay zeka tarafından tanımlanır, ancak işleme sürecinin sunumu, yapay zekadan başka faktörlerle ilişkilidir. Yazılım, dramatik bir aracı olarak çalışır. Bu durumda, makine kavramının sahnelenmesi olmaz. Algoritma ile sahne arasında doğrudan bir bağlantı ortaya konur. *Improbotics* ile ilgili çalışmalar, yapay zekanın insan yaratıcılığını zayıflatmadan yaratıcı bir araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Performanslar, yapay zekanın bazı yanlış anlamaları kırabilecek sınırlamalarını da ortaya koymaktadır. Ancak, *Improbotics*'in sanatı ve bilimi birleştirme şekli, tiyatroyu bir araştırma laboratuvarına dönüştürebilir ve yapay zekanın risklerini ve faydalarını gün yüzüne çıkarabilir.

Sahne tasarımı ve sahneleme sürecini tek bir kavram olarak iç içe geçirir. Öğrenme süreci, sahnenin bir çıktısı olarak görünür hale gelir. Performanslar sırasında gerçek zamanlı veri analizi, izleyicinin tepkilerine göre dinamik ayarlamalar yapılmasını sağlar. Bu yeni bir eş zamanlılık içeren tiyatronun habercisidir. Canlı performanslar sırasında yapay zeka sistemleri, prodüksiyonun çeşitli unsurlarını izleyerek gerektiğinde ayarlamalar yaparak yönetmenlere gerçek zamanlı destek sağlayabilir. Örneğin, yapay zeka, oyuncu hareketleri ve izleyici tepkilerine dayalı olarak ışık ve ses efektlerini dinamik bir şekilde kontrol edebilir, böylece kesintisiz ve duyarlı bir performans sağlayabilir. Bu gerçek zamanlı uyarlanabilirlik, prodüksiyonun genel kalitesini ve profesyonelliğini arttırır.

Yapay Zeka'nın bir sahnede birden fazla insanla bir karakter olarak rol oynadığı dinamikleri incelendiğinde, genellikle iki insanın, yapay zekaya karşı "bir taraf" oluşturup, birlikte hareket etme eğilimleri görülmüştür. Sistem diyalog yapmak üzere eğitilmiş olsa da, uyumlu ve sıralı gelişen bir hikaye anlatmak için eğitilmemiştir. Hafıza ağları gelişmeleri eklemek, geri çağırmayı iyileştirebilir; ek mühendislik ve eğitim, bir anlatı yayını oluşturmak için gerekli olacaktır.

Hemen hemen tüm röportaj yapılan kişiler, insanların tiyatrodaki yaratıcı rolünün devam edeceği konusunda hemfikir olmuştur. Onların rollerinin tamamen yapay zeka tabanlı çözümlerle yer değiştirilmesini hayal etmekte zorlandıklarını belirtmişlerdir, çünkü izleyicilerin insan etkileşimine, insan yapımı sanata ihtiyaç duyacağı ve bunun değerinin gelecekte daha da takdir edileceği düşüncesinin hakim olduğu görlmüştür. Bu tartışmalar, yapay zekanın tiyatrodaki rolünün sanatsal değer, yaratıcı süreçler ve toplumsal dinamikler üzerindeki etkilerini dikkate alarak, daha derinlemesine bir şekilde incelenmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Kaynakça

Abhimanyu, U.B. (2023). Artificial intelligence (AI) in playwriting and performance: an analysis. *International Emerging Technologies and Innovative Research*, 10(4), 130-142. https://www.jetir.org/view?paper=JETIR2304F20

Annie Dorsen. (2013). *A Piece of Work* [Photograph]. https://anniedorsen.com/projects/piece-of-work/

Befera, L & Bioglio, L. (2022). Classifying contemporary ai applications in intermedia theatre: Overview and analysis of some cases. *Proceedings of the 1st Workshop on Artificial Intelligence and Creativity (pp. 42-54). CEUR-WS.* https://iris.unito.it/handle/2318/1892762

Branch, B., Mirowski, P. & Mathewson, K. W. (2021) Collaborative Storytelling with Human Actors and AI Narrators. *In Proceedings of International Conference on Computational Creativity*. Association for Computational Creativity. https://arxiv.org/pdf/2109.14728.pdf

Capeto, C. (2024). Theatre and AI: A brief study of ethics in narratives and performance. *Proceedings of the EVA London Conference*. http://dx.doi.org/10.14236/ewic/EVA2024.51

Cossette, M. A. & Salter, C. (2024). Performing AI: Labor and complexity on the contemporary stage. *TDR*, 68(1), 70-86, Cambridge University Press, https://doi.org/10.1017/S1054204323000588

Czech Centres London. (2021). *A.I: When a Robot Writes a Play* [Photograph]. https://london.czechcentres.cz/en/program/ai-when-a-robot-writes-a-play

Damiano, R., Lombardo, V., Monticone, V. & Pizzo A. (2021). Studying and designing emotions in live interactions with the audience. *Multimedia Tools and Applications*, 80(2/3), 1-26. doi: 10.1007/s11042-020-10007-3

Eldagsen, B. (2023). *Sony World Photography Awards 2023*. https://www.eldagsen.com/sony-world-photography-awards-2023/

Filmlinc. (2025). *Frankenstein AI: A Monster Made by Many*. [Photograph]. https://www.filmlinc.org/nyff2025/films/frankenstein-ai-monster-made-many/

Horváth, D. (2024, September 18). Curtain call for AI: Transforming theatre through technology. *SSRN* [Blog post]. https://ssrn.com/abstract=4960331, http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4960331

Improbotics: Theatre lab and AI improv pioneers. (2024). *Improbotics at Komedia* [Photograph]. https://improbotics.org/gallery/#jp-carousel-1666

Joubin, A. A. (2023). Screens as anthropomorphic interfaces: How AI changes Shakespearean theatrical publics. *Shakespeare Bulletin*, 41(4) 529–553. Johns Hopkins University Press. https://doi.org/10.1353/shb.2023.a920571

Košťák, D. (2022). Is the author dead?. In H. Jan (Ed.), *THEaiTRE: Generating theatre play scripts using artificial intelligence* (pp. 31-39). Institute of Formal and Applied Linguistics

Mathewson, K.W., Mirowski, P. (2017). Improvised theatre alongside artificial intelligences. *Proceedings of the The Thirteenth AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*

Mateas, M. (2002). *Interactive drama, art and artificial intelligence* [Doctoral dissertation, Carnegie Mellon University]. https://www.cs.cmu.edu/~dod/papers/CMU-CS-02-206.pdf

Offret, F. (2019, April 12). *What could an artificial intelligence theatre be?* [Blog post]. https://zentralwerkstatt.org/blog.html?q=theater#:~:text=An%20artificial%20intelligence%20theater%20would,as%20a%20sense%2Dmaking%20tool.

Oguchi, H. (2025). *Rhizomatics x elevenplay discrete figures* [Photograph]. Hisashi Oguchi. https://hisashi-oguchi.com/criticism/241/attachment/rhizomatics-x-elevenplay-discrete-figures

Pizzo, A. (2021). Performing/watching artificial intelligence on stage. In S. Fiorato (Ed.), *SKENÈ: Journal of Theatre and Drama Studies*, 7(1), 91-109. https://doi.org/10.13136/sjtds.v7i1.308

Pizzo, A. (2007). *Introduction to drama and artificial intelligence*. https://iris.unito.it/retrieve/e27ce426-b695-2581-e053-d805fe0acbaa/pizzo_intro_drama_ai.pdf

Ren, Z. (2024). The role of AI in theatre: Exploring the creation of AI-generated stage plays. Theoretical and Natural Science, 34(1), 27-32. doi:10.54254/2753-8818/34/20241146

Rosa, R. (2022a). Extensions. In H. Jan (Ed.), *THEaiTRE: Generating theatre play scripts using artificial intelligence* (pp. 93-106). Institute of Formal and Applied Linguistics

Rosa, R. (2022b). The project. In H. Jan (Ed.), *THEaiTRE: Generating theatre play scripts using artificial intelligence* (pp. 5-13). Institute of Formal and Applied Linguistics

Rosa, R. (2022c). The situation with dramatic situations. In H. Jan (Ed.), *THEaiTRE: Generating theatre play scripts using artificial intelligence* (pp. 24-30). Institute of Formal and Applied Linguistics

Rokeby, D. (2019). Perspectives on algorithmic performance through the lens of interactive art. *The Drama Review*, 63(4), 88-98. https://doi.org/10.1162/dram_a_00876

Salah, R. (2021). Artificial intelligence as portrayed in international and Egyptian drama: A psychological perspective. المجلة العربية لبحوث الاعلام والاتصال (*The Arab Journal of Media and Communication Research*), 35, 32-81. doi:10.21608/jkom.2021.222478

Yılmaz, G. Z. (2023). Sahnede Robotlaşma. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 36, 47-62. https://doi.org/10.26650/jtcd.1265648