DOĞUŞ ÜNİVERSİTESİ 1. ULUSAL TİYATRODA DÖNÜŞÜM SEMPOZYUMU

TAM METİN ve ÖZET BİLDİRİ KİTABI
11-12 MART 2026, İstanbul

EDİTÖRLER

Prof. Dr. Kâmil USLU

Prof. Dr. A. Bengi BUĞAY

Dr. Öğr. Üyesi Asena YILDIRIM KONYA

Dr. Öğr. Üyesi Sevilay YAVUZ ÇEŞMECİ

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç SANİOĞLU

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan ALBAY

TEMMUZ, 2026

1. Baskı

e-ISBN: 978-625-99598-9-4

www.dogus.edu.tr/tiyatroda-donusum-sempozyumu

Bu kitabın tüm yayın hakları saklıdır. Tanıtım amacıyla, kaynak göstermek şartıyla yapılacak kısa alıntılar dışında izin alınmadan çoğaltılamaz, yayınlanamaz ve dağıtılamaz.

Yayınlanan yazıların sorumluluğu yazar (lar)a aittir.

ÖNSÖZ

Tiyatro, tarihi süreci içinde insanlarla var olmuş ve günümüzde de teknik ve teknolojik yenilikler ile gelişimini sürdürmektedir. Tiyatro, insanı düşündüren, eleştiren ve destekleyen hali ile önemli bir sanat dalıdır. Tiyatrocuların, her ülkede farklı kültürlerde olsalar dahi verdikleri anlam hemen hemen aynıdır. Tiyatrolar, bulunduğu toplumu gözeten, eleştiren, destekleyen ve düşünmeye yönlendiren bir sanat dalıdır.

2025-2026 akademik yılı içinde Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Oyunculuk Bölümü, Doğuş Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü ile ortaklaşa olarak I. Ulusal Tiyatroda Dönüşüm Sempozyumu'nu gerçekleştirmiştir. Sempozyum, Türkiye'de tiyatroların güncel dönüşümlerini, akademik bir ortam içinde; öğretim elemanları, öğrenci ve farklı alanlardaki kişilerin katkılarıyla sunmuştur.

Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi'nin katkıları ile düzenlenmiş olan bu sempozyum, tiyatro sanatının teorik ve uygulamasını sahne önünde seyirci ile bütünleşmesi amacını gütmektedir. Sempozyuma üniversitemizde, diğer üniversitelerden konu ile ilgili çeşitli bildiriler sunulmuştur. Üniversitemiz Oyunculuk Bölümü'nde I. Ulusal Tiyatroda Dönüşüm Sempozyumu ilk defa düzenlenmiştir. Sempozyuma katkı sağlayanlara ayrı ayrı teşekkürü bir borç bilirim. Sempozyuma birçok önemli bildiri ile katkı verilmiş ve bu bildiriler kitap halinde sunularak literatüre yeni bir kaynak kazandırılmıştır.

Sempozyumu düzenleyen, gerçekleşmesinde katkısı olan Doğuş Üniversitesi Rektörü Sayın Prof. Dr. A. Alkan ÇELİK'e, Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Bölümü Öğretim Üye ve Yardımcılarına, ayrı ayrı teşekkür ederim.

Sempozyum Düzenleme Kurulu Başkanı

Prof. Dr. Kâmil USLU

SEMPOZYUM DÜZENLEME KURULU BAŞKANI

Prof. Dr. Kâmil USLU, Doğuş Üniversitesi

SEMPOZYUM DÜZENLEME KURULU ÜYELERİ

Prof. Dr. A. Bengi BUĞAY, Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Asena YILDIRIM KONYA, Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevilay YAVUZ ÇEŞMECİ, Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Murat SAYIM, Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Neslihan ALBAY, Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Bülent AYYILDIZ, Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç SANİOĞLU, Doğuş Üniversitesi

SEMPOZYUM EKİBİ

KOORDİNATÖRLER

Dr. Öğr. Üyesi Asena YILDIRIM KONYA, Doğuş Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevilay YAVUZ ÇEŞMECİ, Doğuş Üniversitesi

İLETİŞİM VE KAYIT

Arş. Gör. İdil ÖZAYDIN, Doğuş Üniversitesi
Arş. Gör. Birsen Özge GÖKÇE, Doğuş Üniversitesi

SOSYAL MEDYA

Arş. Gör. Muhammed Furkan TEKBIYIK, Doğuş Üniversitesi

ORGANİZASYON SORUMLUSU

Arş. Gör. Aslı Nur KAHRAMAN, Doğuş Üniversitesi

SEMPOZYUM BİLİM KURULU

Prof. Dr. Kâmil USLU, Doğuş Üniversitesi

Prof. Dr. Yelda ÖZKOÇAK, Doğuş Üniversitesi

Prof. Dr. Erkut ALTINDAĞ, Doğuş Üniversitesi

Prof. Dr. A. Bengi BUĞAY, Doğuş Üniversitesi

Prof. Dr. Funda SAVAŞ GÜN, Doğuş Üniversitesi

Prof. Dr. Bülent VARDAR, İstanbul Beykent Üniversitesi

Prof. Dr. Nurhan TEKEREK, İstanbul Topkapı Üniversitesi

Prof. Dr. Gülşen SAYIN, Yeditepe Üniversitesi

Prof. Dr. Dilek İNAN, İzmir Demokrasi Üniversitesi

Prof. Dr. Saman HASHEMIPOUR, Haliç Üniversitesi

Prof. Dr. Timuçin Buğra EDMAN, Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Tuğçe Mine AKTULAY ÇAKIR, İstanbul Beykent Üniversitesi

Doç. Dr. Ebru ARACI SOYUERDEN, Mimar Sinan Üniversitesi

Doç. Dr. Bülent SEZGİN, Bahçeşehir Üniversitesi

Doç. Dr. Ozan Ömer AKGÜL, Mimar Sinan Üniversitesi

Doç. Dr. Fatma KEÇELİ, Maltepe Üniversitesi

Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE, İstanbul Aydın Üniversitesi

Doç. Dr. Önder ÇAKIRTAŞ, Bingöl Üniversitesi

Doç. Dr. Melike Saba AKIM ÇINAR, İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Doç. Dr. Zümre Gizem ERİŞ, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi

Doç. Dr. Olgahan Baksi YALÇIN, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Doç. Aziz Tamer GÜLER, İstanbul Topkapı Üniversitesi

Doç. Ali BARIŞIK, Mimar Sinan Üniversitesi

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ **3**

SEMPOZYUM DÜZENLEME KURULU **4**

SEMPOZYUM EKİBİ **4**

SEMPOZUM BİLİM KURULU **5**

İÇİNDEKİLER **6**

SEMPOZYUM PROGRAMI **8**

TAM METİN BİLDİRİLER ..... **……..12**

Sahne Sanatlarında Medyatize Edilmiş Canlılık: The Third Day: Autumn Örneği……..13

Dr. Öğr. Üyesi Asena Yıldırım Konya

Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Sahne Deneyiminin Dönüşümü Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme…… 20

Dr. Öğr. Üyesi Orkun Öngen

Dijital Görüntüler Yerine Somut Nesne Yığınlarıyla Dönüşen Sahne Boşluğu……. 32

Dr. Öğr. Üyesi Cem Çevikayak

Tiyatroda Dönüşüm Olarak Değişmiş Bilinç: Zarrilli'de Performans Skoru ve Dinleme Dramaturjisi……56

Dr. Öğr. Üyesi Ece Çelikçapa Özinan

Liminal Gösterim: Bir Dönüşüm Pratiği Olarak Tiyatroda Sanal Gerçeklik……... 66

Dr. Gizem Pilavcı

Tiyatroda Seyircinin Pasif Alımlayıcıda Etkin Öznelik Alanına Dönüşümü…….80

Arş. Gör. Kübra Nayman

Antik Dünya'dan Erken Modern İngiltere'ye Ölümün Maddi Kültürü: *Momento Mori* Nesneleri ve Shakespeare……97

Arş. Gör. Dr. Sinem Çapar İleri, Arş. Gör. Oğuzhan İleri

ÖZET BİLDİRİLER…….108

Dijitalleşen Sahne: Görsel Dramaturjinin Motion Design ile Dönüşümü…….109

Dr. Öğr.Gör. Amir Ahmadoğlu

"Altı Kişi Yazarını Arıyor"da Benliğin Sunumu ve Simülasyon Dramaturjisi…….111

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç Sanioğlu

Kamusal Alanın İnşasında Sahne: II. Meşrutiyet'ten Cumhuriyet'e Tiyatro ve Aydınlanma……113

Sultan Serter

Bread & Puppet Theatre'da Üretim ve Sahneleme Praitklerinin Ekodramaturjik Çözümlemesi……..115

Arş. Gör. Yağmur Sevim Parım Sağlam

Türkiye'de Ortaöğretimde Tiyatro Eğitimi: Oyunculuk, Drama ve Tiyatro Ders Kitaplarının Tiyatro Pedagojisi Açısından İncelenmesi…….116

Doç. Dr. Bülent Sezgin

İlişkisel Bir Pratik Olarak Performans: "Sosyal Oyun Sokakta" Örneği…….117

Arş. Gör. İdil Özaydın

Teknikten Önce Varlık: Oyunculukta Ontolojik Temellendirme……...119

Arş. Gör. Furkan TEKBIYIK

Çağdaş Türk Tiyatrosu'nun Batı'daki Temsili: Modern Turkish Drama Çeviri Oyun Seçkisi Üzerine Bir İnceleme…….120

Dr. Öğr. Üyesi Gökçe Mine Olgun

Komedya'nın Yeniden Yapılanması: Commedia Dell'Arte……....122

Arş. Gör. Beyza Şahin

Language Breakdown and Modern Loneliness in Ionesco's Rhinoceros……..124

Prof. Dr. Saman Hashemipour

Finding a Voice: Language and Dramaturgical Process in Arnold Wesker's Roots…....125

Dr. Öğr. Üyesi M. Metin Çameli

Linguistic Re-Storying in the Digital Age: AI-Augmented Theatre……..…….126

Öğr. Gör. Dandyson Michael Jaja

Transformation in Language: Identity and Cultural Memory in Brian Friel's Translations……...……128

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan Albay

SEMPOZYUM PROGRAMI

1. GÜN PROGRAMI

Saat	11.03.2026 / ÇARŞAMBA
10:00-10:15	**Açılış Konuşmaları** Prof. Dr. Kamil Uslu
10:15-10:30	Prof. Dr. Ayşe Bengi Buğay, "Çağdaş Tiyatronun Kuramsal ve Estetik Dönüşümü"
10:30-11:30	**Sempozyum Konuşmaları** Prof. Dr. Özden Sözalan, "Tiyatro ve Toplumsal Değişim" Doç. Dr. Ferdi Çetin, "Temsilden Karşılaşmaya: Çağdaş Sahnede Dönüşüm"
11:30-12:00	Ara
12:00-13:30	**I. OTURUM** Oturum Başkanı: Dr. Öğr. Üyesi Asena Yıldırım Konya 1- 12:00-12:15 / Dr. Amir Ahmadoghlu / Dijitalleşen Sahne: Görsel Dramaturjinin Motion Design ile Dönüşümü 2- 12:15-12:30 / Dr. Öğr. Üyesi Asena Yıldırım Konya / Sahne Sanatlarında Medyatize Edilmiş Canlılık: The Third Day: Autumn Örneği 3- 12:30-12:45 / Dr. Öğr. Üyesi Orkun Öngen / Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Sahne Deneyiminin Dönüşümü Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme 4- 12:45-13:00 / Dr. Öğr. Üyesi Cem Çevikayak / Dijital Görüntüler Yerine Somut Nesne Yığınlarıyla Dönüşen Sahne Boşluğu 5- 13:00-13:15 / Ali Ömür Ulusoy / Akademisyenler Dijitalleşiyor mu: Tiyatro İçin Küresel Bir Araştırma **13:15-13:30 Soru-Cevap**

13:30-14:30	**ÖĞLE ARASI**
14:30-16:00	**II. OTURUM** Oturum Başkanı: Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç Sanioğlu 1- 14:30-14:45 / Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç Sanioğlu / "Altı Kişi Yazarını Arıyor"da Benliğin Sunumu ve Simülasyon Dramaturjisi 2- 14:45-15:00 / Dr. Öğr. Üyesi Ece Çelikçapa Özinan / Tiyatroda Dönüşüm Olarak Değişmiş Bilinç: Zarrilli'de Performans Skoru ve Dinleme Dramaturjisi 3- 15:00-15:15 / Dr. Gizem Pilavcı / Liminal Gösterim: Bir Dönüşüm Pratiği Olarak Tiyatroda Sanal Gerçeklik 4- 15:15-15:30 / Sultan Serter / Kamusal Alanın İnşasında Sahne: II. Meşrutiyet'ten Cumhuriyet'e Tiyatro ve Aydınlanma 5- 15:30-15:45 / Arş. Gör. Yağmur Sevim Parım Sağlam / Bread & Puppet Theatre'da Üretim ve Sahneleme Pratiklerinin Ekodramaturjik Çözümlemesi **15:45-16:00 Soru-Cevap**

Örneği

3- 12:30-12:45 / Dr. Öğr. Üyesi Orkun Öngen / Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Sahne Deneyiminin Dönüşümü Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme
4- 12:45-13:00 / Dr. Öğr. Üyesi Cem Çevikayak / Dijital Görüntüler Yerine Somut Nesne Yığınlarıyla Dönüşen Sahne Boşluğu
5- 13:00-13:15 / Ali Ömür Ulusoy / Akademisyenler Dijitalleşiyor mu: Tiyatro İçin Küresel Bir Araştırma
13:15-13:30 Soru-Cevap

2. GÜN PROGRAMI

Saat	12.03.2026 / PERŞEMBE
10:00-11:00	**Sempozyum Konuşmaları** Prof. Dr. Günseli İşçi, "Dönüşen Faust: Goethe'nin Faust'undan Lin Shen'in Korsan Faust'una." Doç. Dr. Ebru Soyuerden Aracı, "Günümüzde Çağdaş Oyunculuk Yaklaşımları"
11:00-11:15	Ara
11:15-13:00	**I. OTURUM** Oturum Başkanı: Prof. Dr. Ayşe Bengi Buğay 1- 11:15-11:30 / Doç. Dr. Bülent Sezgin / Türkiye'de Ortaöğretimde Tiyatro Eğitimi: Oyunculuk, Drama ve Tiyatro Ders Kitaplarının Tiyatro Pedagojisi Açısından İncelenmesi 2- 11:30-11:45 / Arş. Gör. İdil Özaydın / İlişkisel Bir Pratik Olarak Performans: "Sosyal Oyun Sokakta" Örneği 3- 12:00-12:15 / Arş. Gör. Furkan Tekbıyık / Teknikten Önce Varlık: Oyunculukta Ontolojik Temellendirme 4- 12:15-12:30 / Kübra Nayman / Tiyatroda Seyircinin Pasif Alımlayıcıdan Etkin Öznelik Alanına Dönüşümü **12:30-12:45 Soru-Cevap**

12:45-13:30	**ÖĞLE ARASI**
13:30-14:20	**II. OTURUM** İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI | Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Sevilay Yavuz ÇEŞMECİ 1- 13:30-13:45 / Dr. Öğr. Üyesi Gökçe Mine Olgun "Çağdaş Türk Tiyatrosu'nun Batı'daki Temsili: Modern Turkish Drama Çeviri Oyun Seçkisi Üzerine Bir İnceleme" 2- 13:45-14:00 / Arş. Gör. O. İleri & Arş. Gör. S. Çapar İleri "Erken Modern İngiltere'de Ölümün Maddi Kültürü: Memento Mori Nesneleri ve Shakespeare" 3- 14:00-14:15 / Arş. Gör. Beyza Şahin "Komedya'nın Yeniden Yapılanması: Commedia Dell'Arte" **14:15-14:20 Soru-Cevap**
14:20-14:35	**Kahve Molası**
14:35-15:40	**III. OTURUM** İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI | Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Neslihan ALBAY 1- 14:35-14:50 / Prof. Dr. Saman Hashemipour "Language Breakdown and Modern Loneliness in Ionesco's Rhinoceros" 2- 14:50-15:05 / Dr. Öğr. Üyesi M. Metin Çameli "Finding a Voice: Language and Dramaturgical Process in Arnold Wesker's Roots" 3- 15:05-15:20 / Öğr. Gör. Dandyson Michael Jaja "Linguistic Re-Storying in the Digital Age: AI-Augmented Theatre" 4- 15:20-15:35 / Dr. Öğr. Üyesi Neslihan Albay "Transformation in Language: Identity and Cultural Memory in Brian Friel's Translations" **15:35-15:40 Soru-Cevap**

TAM METİN BİLDİRİLER

Sahne Sanatlarında Medyatize Edilmiş Canlılık: *The Third Day: Autumn* Örneği

Dr. Öğr. Üyesi Asena Yıldırım Konya

Doğuş Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Oyunculuk Bölümü, 0000-0002-2278-8463

Özet

Yirminci yüzyılın sonlarından itibaren medya teknolojilerinin yaygınlaşması, kültürel üretim alanlarında olduğu gibi sahne sanatlarında da canlılık kavramının yeniden düşünülmesine yol açmıştır. Canlılık kavramı günümüzde, çevrimiçi yayınlar ve medya aracılı performanslar bağlamında ele alınmakta; özellikle canlı yayınlanan sahne performansları, seyircinin fiziksel mekânda bulunma zorunluluğunu ortadan kaldırarak temsil, deneyim ve seyir ilişkisini dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, tiyatronun geleneksel canlılık anlayışını sorgulamaya açmakta ve medyatize edilmiş canlılık kavramını görünür kılmaktadır.

Bu çalışma, sahne sanatlarında canlılık deneyiminin medya teknolojileri aracılığıyla nasıl medyatize edildiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Medyatizasyon, bu bağlamda performansın yalnızca bir medya aracılığıyla iletilmesi değil; temsilin zamansallığının, mekânsallığının ve seyir deneyiminin medya teknolojileri aracılığıyla yeniden yapılandırılma süreci olarak ele alınmaktadır. Çalışmanın kuramsal çerçevesi, Philip Auslander'ın canlılık kavramı ve medyatize edilmiş performans yaklaşımlarına dayanmaktadır.

HBO tarafından 2020 yılında yayımlanan, tiyatro ve performans alanında üretim yapan Punchdrunk kolektifi tarafından gerçekleştirilen *The Third Day: Autumn* adlı yapım, gerçek zamanlı ve kesintisiz olarak canlı yayımlanması nedeniyle çalışmanın örneklemi olarak seçilmiştir. Yapım, sahne sanatlarında canlılığın medya teknolojileri aracılığıyla nasıl yeniden üretildiğini analiz etmeye olanak tanıyan bir örnek oluşturmaktadır. Auslander'ın canlılık ve kayıtlılık arasındaki ikili karşıtlığı sorgulayan yaklaşımı*, The Third Day: Autumn*'un ne bütünüyle bir tiyatro temsiline ne de geleneksel bir televizyon anlatısına indirgenebilen hibrit yapısının analiz edilmesine olanak tanımaktadır. Bu çalışma, *The Third Day: Autumn* örneği üzerinden sahne sanatlarında canlılığın medya teknolojileriyle kurduğu ilişkiyi görünür kılarak, medyatize edilmiş canlılık kavramının tiyatro bağlamında ele alınmasına yönelik kavramsal bir okuma önermektedir.

Anahtar Kelimeler: *Sahne Sanatları, Medyatizasyon, Canlılık, Philip Auslander, Performans*

Mediatized Liveness in Performing Arts: The Case of *The Third Day: Autumn*

Abstract

Since the late twentieth century, the proliferation of media Technologies has led to a rethinking of the concept of liveliness in the performing arts, as well as in other areas of cultural production. Today, the concept of liveliness is addressed in the context of online broadcasts and media-mediated performances; live-streamed stage performances, in particular, eliminate the requirement for the audience to be physically present, thereby transforming the relationship between representation, experience and viewing. This transformation calls into question the traditional understanding of liveliness in theatre and brings the concept of mediatized liveliness to the fore.

This study aims to examine how the experience of liveliness in the performing arts is mediatised through media technologies. Mediatisation, in this context, is understood not merely as the transmission of performance through a medium but as the process of restructuring the temporality, spatiality and spectator experience of representation through media technologies. The theoretical framework of the study is based on Philip Auslander's concept of live performance and his approaches to mediatised performance.

The production titled *The Third Day: Autumn*, created by the Punchdrunk collective, which produces works is the fields of theatre and performance and released by HBO in 2020, has been selected as a case study due to its live broadcast in real time and without interruption. The production provides an example that allows for the analysis of how liveliness in the performing arts is reproduced through media technologies. Auslander's approach, which questions the dual opposition between liveliness and recordedness, allows for the analysis of The Third Day: Autumn's hybrid structure, which cannot be reduced to either a theatrical performance or a traditional television narrative. This study proposes a conceptual reading of the concept of mediatised liveliness in the context of theatre by revealing the relationship between liveliness in the performing arts and media Technologies through the example of *The Third Day: Autumn.*

Keywords: *Performing Arts, Mediatisation, Liveliness, Philip Auslander, Performance*

Giriş

Tiyatro sanatı; içinde bulunduğu dönemin toplumsal, kültürel ve siyasal dinamikleriyle ilişkili olarak var olan ve bu dinamiklerle birlikte dönüşen bir sanat pratiğidir. Günümüzde hızla gelişen medya teknolojileriyle birlikte tiyatro sanatı da dijital kültürün etki alanına girmekte; bu durum yalnızca sahneleme pratiklerini değil, aynı zamanda seyir deneyimini de dönüştürmektedir. Dijitalleşme, tiyatroda temsil, deneyim ve seyir arasındaki ilişkilerin yeniden düşünülmesini gerekli kılmakta; canlılık kavramını yeniden tartışmaya açmaktadır. Yirminci yüzyılın sonlarından itibaren sahne sanatları, dijital bir kültürel bağlam içerisinde var olmaya çalışmakta ve bu bağlam, tiyatronun izleyiciyle kurduğu ilişkiyi yeniden sorgulamaya yöneltmektedir. Tiyatro tarihinde izleyiciye ulaşma biçimleri ve seyir pratikleri, dönemsel koşullara bağlı olarak sürekli bir değişim ve dönüşüm içerisinde olmuştur.

Halkın tiyatro izlemeye geldiği Olimpos Dağı'ndaki Yunan tiyatrosundan, tiyatro kilisesinden ayrılarak Roma tiyatrosunda Pagaent Wagon'u kullanarak ahlaki oyunlar için izleyici kitlesi bulan nesle, 20. yüzyılın avangardına ve şimdi de 21. yüzyılın dijital çağına kadar tiyatronun izleyici kitlesini bulma şekli zaman içinde değişime ve dönüşüme uğramıştır (Enouch & Lousia, 2023, s. 8).

Yirminci yüzyılın ilk örneklerinden itibaren medya teknolojilerinin tiyatro sahnesine dahil edilmesi, performansın kamusal alanda icra edilme biçimlerini dönüştürmüş; canlılık ve kayıtlılık arasındaki ilişkiyi tartışmaya açan yeni bir alan yaratmıştır. "Yeni teknolojiler, kayıtlı tarih ile arşiv tarihi arasındaki ayrımı sorgulamakta ve bu tarihlerin kamusal alanlarda yeniden canlandırılma veya tiyatrolarda yeniden sahnelenme biçimlerini etkilemektedir" (Bay-Cheng, 2016, s. 516). Canlı performansların kitle iletişim araçlarından sayılabileceğini vurgulayan Philipp Auslander ise çağdaş sahne sanatlarında canlı performansların giderek medyatize edildiğini ileri sürmektedir. "Canlı performanslar artık sıklıkla medyatikleştirme unsurlarını içermektedir, öyle ki canlı etkinliklerin kendisi medya teknolojilerinin bir ürünü haline gelmiştir" (Auslander, 1999, s. 24). Bu bağlamda çağdaş tiyatroda medya teknolojilerinin kullanımıyla birlikte ortaya çıkan yeni sahneleme biçimleri, geleneksel canlılık anlayışını sorgulamaya açmakta ve medyatize edilmiş canlılık kavramını görünür kılmaktadır. Canlılık, tiyatro ve sahne sanatları bağlamında uzun süre icracı ile seyircinin aynı mekân ve zamanda fiziksel olarak bir arada bulunmasına dayalı bir deneyim olarak tanımlanmıştır. Bu anlayış, canlı performansı kayıtlı ya da yeniden üretilebilir temsillerden ayıran temel ölçüt olarak kabul edilirken; medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte canlılık kavramı, fiziksel eşzamanlılığa indirgenemeyecek biçimde yeniden düşünülmeye başlanmıştır. Auslander'a göre canlılık kavramı medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte yeniden tanımlanmıştır. "Buna göre,

canlılık sözcüğüyle ilintili pek çok kullanım, teknolojinin ilerlemesi ve dijital olanakların çeşitlenmesine paralel olarak yeniden ve başkalaşarak türer" (Akım, 2021, s. 40). Böylelikle medya aracılı performanslar, canlılığın yalnızca "şimdi ve burada olma" haliyle değil, süreklilik, eş zamanlılık ve deneyim boyutlarıyla da ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Medyatizasyon kavramı ise, performansın yalnızca bir medya aracılığıyla iletilmesinden ziyade; zaman, mekân ve seyir deneyiminin medya teknolojileri aracılığıyla yeniden yapılandırılma sürecini ifade etmektedir. Böylelikle medyatizasyon kavramı, performansın medya ortamına göre biçimsel olarak yeniden yapılandırılması anlamına gelmektedir. Canlılık ve medyatizasyon arasındaki ilişki, canlılık deneyiminin medya teknolojileri aracılığıyla yeniden kurulması üzerinden şekillenmektedir. Böylelikle sahne sanatlarında canlılık, medya karşısında kaybolan bir nitelik olmaktan ziyade, medyatize edilmiş biçimleriyle varlığını sürdüren ve dönüşen bir deneyim alanı olarak ele alınmaktadır.

Bu çalışma, sahne sanatlarında canlılık deneyiminin medya teknolojileri aracılığıyla nasıl medyatize edildiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın kuramsal çerçevesi, Philip Auslander'ın canlılık kavramı ve medyatize edilmiş performans yaklaşımına dayanmaktadır. Nitel bir araştırma tasarımını benimseyen çalışma, kavramsal analiz ve örnek olay incelemesi yöntemlerini birlikte kullanmaktadır. Çalışma, öncelikle canlılık ve kayıtlılık arasındaki ilişkiyi tartışmakta, ardından medyatize edilmiş performans kavramını ele almakta ve son olarak örnek olarak seçilen HBO tarafından 2020 yılında yayımlanan ve tiyatro ile performans alanında üretim yapan Punchdrunk kolektifi tarafından gerçekleştirilen *The Third Day: Autumn* yapımını incelemektedir.

Çalışma, *The Third Day: Autumn* örneği üzerinden sahne sanatlarında canlılığın medya teknolojileriyle kurduğu ilişkiyi görünür kılarak, medyatize edilmiş canlılık kavramının tiyatro bağlamında kavramsal olarak ele alınmasını amaçlamaktadır.

Canlılık ve Kayıtlılık Arasındaki İlişkisi

Canlılık ve canlı performans kavramları birçok araştırmacıya göre farklı görüşler barındırmaktadır. "Mevcut canlılık tartışmaları genelinde Peggy Phelan'ın Unmarked: The Politics of Performance'da, performansın tek hayatının şimdiki zamanda olduğu konusundaki ısrarıyla başlar" (Bushnell, 2017, s. 17). Phelan (1996, s. 145), performansın tek hayatının şimdiki zaman olduğunu; performansın kaydedilemez, belgelenemez ve temsillerinin dolaşımına başka bir şekilde katılamayacağını belirtir. Hancock ve Tyler ise (2025, s. 647)

yaptıkları araştırmada canlılık kavramını incelerken; Auslander'ın doğrudan ve aracısız doğasıyla tanımladığını ve kişisel temas duygusu içerdiğini, Bauman'ın ise canlı performansın yalnızca kişisel yakınlıkla değil, aynı zamanda seyircinin işbirlikçi katılımıyla da oluşturulabileceğini ortaya koymaktadır. Böylelikle canlılık kavramı, seyirci ve icracı arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamakta ve geleneksel anlayışı sorgulamamıza imkân tanımaktadır. Bu çalışmada canlılık kavramı Philip Auslander'ın 2012 yılında yazdığı "Digital Liveness" makalesindeki görüşleri çerçevesinde ele alınmaktadır.

Canlılık kavramına ilişkin bu tartışmalar, performansın kayıt altına alınması ve dolaşıma girmesiyle birlikte canlılık-kayıtlılık ilişkisini gündeme getirmektedir. Andrew Crisell "Liveness and Recording in the Media" adlı kitabında canlılık ve kayıtlılık ilişkisini medyadaki karşılığı üzerinden ele almaktadır. Crisell'e (2012, s. 106) göre, tiyatro sanatının "anda" gerçekleşen bir sanat olması nedeniyle on sekizinci yüzyıl aktörlerinin performansları bilinmezlik içinde kaybolmuştur; ancak şimdi kayıt teknolojileri sayesinde günümüzde performansın yeni bir kanonundan söz etmek mümkün hale gelmiştir. Bu çerçevede canlı gösterimlerin kayıt altına alınması, performansın medyatize biçimde aktarılmasına olanak tanımakta ve bu durum, performansın tarihsel sürekliliği açısından olumlu bir dönüşüm olarak değerlendirilebilmektedir.

Auslander canlılık kavramını tartışırken tiyatronun klasik canlılık kategorisinde değerlendirilebileceğinden bahsetmektedir. Akım (2021, s. 41), klasik canlılığın tiyatronun mevcudiyet koşuluna denk düşen bir anlam taşıdığını ifade eder. "Mevcudiyet koşulunun iki bileşeni 'şimdi ve buradalık' üzerinden düşündüğümüzde, 'şimdi' ile zaman (eş zamanlı alımlama), 'buradalık' ile ise mekân (fiziksel olarak aynı mekânda bulunma) vurgulanır" (Akım, 2021, s. 41). Ancak medya teknolojilerinin sahneye dahil edilmesiyle birlikte, canlılık artık yalnızca fiziksel eş zamanlılığa dayalı bir deneyim olmaktan çıkarak kayıtlı ya da medyatize performanslar aracılığıyla yeniden tanımlanmaktadır.

Auslander 2012 yılında yazdığı "Digital Liveness" adlı makalesinde canlılık kavramının dönüştüğünü ve izleyicinin duygusal deneyimi etrafında şekillendiğini belirtir: "Teknolojilerle etkileşimde bulunduğumuzda canlılık veya varlığın ortaya çıktığı etkileşim bizim tarafımızdan gerçekleştirilen bir başarıdır" (Auslander, 2012, s. 9). Bu bağlamda medyatize performanslar, izleyiciye klasik anlamda "şimdi ve burada" olma deneyiminin ötesinde, farklı zaman ve mekanlarda da canlılık deneyimi yaşama imkânı sunmaktadır. Seyirci, medyatik araçlar aracılığıyla performansla etkileşimde bulunarak deneyimin aktif bir üreticisi haline gelmekte ve canlılık algısı bu etkileşim üzerinden şekillenmektedir. Auslander (2012, s. 5) bu noktada,

canlı ile kaydedilen veya medyatize performans arasındaki ayrımın analog teknolojiler çağında ortaya çıktığını ve günümüze kadar devam eden varsayımlarımızın temelini oluşturduğunu vurgulamaktadır.

Canlı performans anlayışımızın büyük ölçüde medyatikleştirme tarafından üretildiğini ve değişen teknolojik yeniliklere yanıt olarak sürekli değiştiğini kabul edersek, canlılığın ontolojisine dayanan otomatik değer yargıları savunulamaz hale gelir. Basit bir özcülük beyanı, dijital ortam, ekran, kayıtlar ve diğer medya aracılığıyla insan varlığı ve canlılığıyla yüklü, insani ve son derece gerçek karşılaşmaları içeren yaşam deneyimlerimize aykırıdır. Bu nedenle odak noktası, performans içinde canlılığı ontolojisi içinde bulmaktan uzaklaşmalı ve bunun yerine performans ile seyirci arasındaki özel ve koşullu ilişkileri dikkatle ele almalıdır (Reason & Lindelof, 2017, ss. 4-5).

Sonuç olarak, klasik canlılık anlayışı, medya teknolojilerinin sahne sanatlarına dahil edilmesiyle yalnızca fiziksel ve eş zamanlı bir deneyim olmaktan çıkarak, seyirci ve performans etkileşimini kapsayan medyatize edilmiş bir kavramsal çerçeveye dönüşmektedir. Bu kuramsal çerçeve, canlılık kavramının medya teknolojileriyle birlikte nasıl dönüştüğünü ortaya koyarken, sahne sanatlarında performansın medyatizasyonu meselesini de tartışmaya açmaktadır.

Medyatize Edilmiş Performans

Canlılık kavramının medya teknolojileriyle birlikte yeniden tanımlanması, sahne sanatlarında performansın yalnızca deneyimsel boyutunu değil, aynı zamanda medya ile kurduğu yapısal ilişkiyi de tartışmaya açmaktadır. Bu noktada canlılık deneyiminin medya aracılığıyla nasıl yeniden üretildiğini ve dönüştürüldüğünü anlamak için medyatizasyon kavramı önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. "Medyatizasyon, medya ve iletişimdeki değişimler ile kültür ve toplumdaki dönüşümler arasındaki ilişkiyi eleştirel bir biçimde analiz etmek için kullanılan bir kavramdır" (Couldry ve Hepp, 2013, s. 197). Medyatizasyon kavramı kültür, toplum, siyaset, moda, spor ve sanat gibi alanlarla ilişkilendirilen ve medya aracılığıyla gerçekleşen dönüşüm süreçleri ile bu dönüşüm süreçlerinin bireyleri ve toplumları nasıl koşullandırdığını incelemektedir.

Bu çalışma kapsamında medyatizasyon kavramı, sahne sanatlarında performansın üretim, dolaşım ve algılanma biçimlerini dönüştüren bir süreç olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda, performansın canlılık niteliği medya teknolojileriyle kurduğu ilişki üzerinden yeniden tanımlanmakta; sahneleme, zaman, mekân ve seyir deneyimi medyatik araçlar aracılığıyla

yeniden yapılandırılmaktadır. Auslander'ın bahsettiği gibi, "canlı performans artık genellikle medyatizasyonu içerir, böylece canlı etkinliğin kendisi medya teknolojilerinin bir ürünüdür. Elbette bu bir dereceye kadar uzun zamandır böyleydi: elektriksel amplifikasyon kullanılır kullanılmaz, bir olayın medyatize edildiği söylenebilir" (Auslander, 1999, s. 24). Tarihsel olarak bakıldığında canlılık kavramı medyatizasyon kavramından önce gelmektedir ve medyatizasyonun canlı performanslara dahil edildiği dönemin ise yirminci yüzyılın ilk dönemlerini kapsadığı görülmektedir. Auslander da (1999, s. 28) medyatizasyonun canlı ortama girmesinin ticari tiyatrodan daha önce avant-garde performanslarla başladığından bahsetmektedir. Bugün ise canlı etkinliklerin, medyatizasyonun taleplerine göre şekillendiği ve medyalaştırılmış performansların canlı olarak yeniden yaratıldığı söylenebilmektedir. Tiyatro ve televizyon arasındaki ilişkinin tarihsel boyutu da bu noktada önem arz etmektedir.

Tiyatro ve televizyon arasındaki ilişki, canlılık ve medyatizasyon kavramları çerçevesinde tarihsel olarak karşılıklı bir etkileşim içerisinde gelişmiştir. Televizyonun ortaya çıkışıyla birlikte, canlı performansın mekânsal ve zamansal sınırları genişlemiş; tiyatroya özgü "şimdi ve burada" deneyimi, ekran aracılığıyla farklı mekanlara taşınmıştır. Özellikle televizyonun erken dönemlerinde gerçekleştirilen canlı yayınlar, tiyatronun canlılık anlayışını teknik olarak yeniden üretirken, performansın eş zamanlı ancak mekânsal olarak dağılmış bir seyir deneyimi sunmasına olanak tanımıştır. "Televizyonun ilk günlerinde, tüm programların canlı yayınlanan performanslar olduğu zaman, televizyon, sahnelendiği gibi yayınlanma anlamında tamamen canlı bir ortamdı" (Coludry, 2004, s. 355). Bu süreçte televizyon, tiyatrodan canlılık estetiğini ödünç alırken; tiyatro da televizyonun kayıt ve yeniden üretim olanaklarından etkilenmiştir.

Canlı performansların yerini zamanla kayıtlı görüntülerin alması, canlılık kavramının referanslarını dönüştürmüş ve canlılık artık yalnızca fiziksel mevcudiyetle değil, medya aracılığıyla kurulan algısal ve deneyimsel bir ilişki üzerinden tanımlanmaya başlamıştır. Bu tarihsel ilişki, günümüzde dijital platformlar üzerinden gerçekleştirilen canlı yayınlar ve çevrimiçi performanslarla birlikte daha da belirginleşerek tiyatro ve televizyon arasındaki sınırlar, medyatize edilmiş canlılık bağlamında giderek geçirgen hale gelmektedir.

The Third Day: Autumn Örneği

Bu çalışma, Punchdrunk topluluğunun performe ettiği, 2020 yılında HBO tarafından çekilen *The Third Day: Autumn* adlı 12 saatlik canlı yayın performansını Philip Auslander'ın canlılık ve medyatize edilmiş performans kavramları etrafında incelemeyi hedeflemektedir. Filmin

açılışında bir festival gerçekleşecek olan adaya kameranın ağır ve sabit çekimiyle konuk oluruz ve film bu tek kamerayla canlı kayıt ile ilerler. 12 saatlik gösterim boyunca tüm dünyadan seyirciye ortak bir deneyim sunmayı amaçlayan yapım; canlı tiyatro, televizyon draması ve canlı yayın ortaklığında geçişkenlik sağladığı için canlılık kavramının sorgulanabileceği örneklerden biridir. Sahne, ekran ve seyircinin eş zamanlı bir araya geldiği bu durumda, "canlı video yayınları diğer medyatizasyon biçimlerinden daha canlı görünebilir" (Georgi, 2014, s. 7).

Bu performansı canlılık tartışması açısından özgün kılan unsurlardan ilki, gösterinin kesintisiz ve gerçek zamanlı olarak yayınlanmasıdır. *The Third Day: Autumn*, sabah saatlerinden gece yarısına kadar süren yapısıyla seyircinin zaman algısını dönüştürmekte ve canlılık deneyimini anlık bir karşılaşmadan ziyade süreklilik içeren bir deneyim alanı olarak yeniden kurmaktadır.

Bu günümüz kültürel bağlamın, sanatın çoklu kanallar aracılığıyla tüketildiği ve izleyicilerin, geleneksel olarak sanat deneyimini tanımlayan fiziksel ve zamansal sınırları aşan şekillerde sanatla etkileşime girdiği, yaygın bir aracılık bağlamı olduğu anlamına gelir. Bu bağlamda, sanatın tüketilme biçimleri, geleneksel olarak sanatın deneyimini tanımlayan fiziksel ve zamansal sınırları aşan şekillerde değişmektedir (Kampmann Walther, 2025, s.75).

Bu performansı canlılık tartışması açısından özgün kılan ikinci unsur, seyircinin performansla kurduğu ilişkinin dönüşmesidir. *The Third Day: Autumn* da seyirci, performansı baştan sona izlemek zorunda olmayan; dilediği anda yayına dahil olabilen, ayrılıp yeniden bağlanabilen bir konumda yer almaktadır. Canlılık algısı bu noktada, performansın kendisinden ziyade seyircinin performansla kurduğu etkileşim biçimleri üzerinden üretilmelidir. Nitekim Martin Barker seyirci araştırmalarına dayanan çalışmasında, canlı etkinliklerin eş zamanlı yayınlarını izleyen birçok katılımcının, teorik olarak orada bulunamamasının bir kayıp olduğu fikrini kabul etseler bile, pratikte bu deneyimden büyük bir memnuniyet duyduklarını ortaya koyduklarını aktarmaktadır. Barker (2017, s. 23), katılımcıların bu tür etkinliklerden çoğu zaman canlı izleyicilere kıyasla daha fazla şey elde ettiklerini ve sahnede fiziksel olarak bulunan seyircilerin erişemediği bazı ayrıntılara ayrıcalıklı bir biçimde ulaşabildiklerini aktarmaktadır. Bu bulgular, canlılık deneyiminin yalnızca fiziksel birlikte bulunmakla tanımlanamayacağını; medyatik aracılık sayesinde yeniden üretilebildiğini göstermektedir. *The Third Day: Autumn* örneğinde de seyirci, performansın pasif alımlayıcısı olmaktan ziyade, deneyimin ritmini kendi izleme pratikleri üzerinden belirleyen bir özne konumuna yerleşmektedir. Böylece canlılık izleyici ile medyatik araç arasındaki etkileşim sürecinde kurulan dinamik bir deneyim halini almaktadır.

Bu performansı canlılık tartışması açısından özgün kılan üçüncü unsur ise, performansın hibrit yapıya sahip olmasıdır. *The Third Day: Autumn* yapımı sahne ile ekran arasındaki geleneksel

ayrımı ortadan kaldırarak, performansın hem fiziksel bir tiyatro etkinliği hem de medyatik bir görüntü üretimi olarak eş zamanlı biçimde var olmasını sağlamaktadır. Bu hibrit yapı, performansın ne yalnızca tiyatro ne de yalnızca televizyon olarak tanımlanmasına izin verir. Yapım, medyatize edilmiş canlılığın somut bir örneği olarak iki alanın kesişiminde konumlanır. Böylelikle "şimdi ve burada" deneyimi, tek bir mekâna bağlı olmaktan çıkarak, eş zamanlı ancak dağılmış bir kamusallık içerisinde yeniden inşa edilir.

Sonuç

Bu çalışma, sahne sanatlarında canlılık kavramının medya teknolojileriyle kurduğu ilişki üzerinden temsil, deneyim ve seyir ilişkisi özelinde nasıl bir dönüşüm gerçekleştiğini *The Third Day: Autumn* örneği üzerinden incelemiştir. Philip Auslander'ın canlılık ve medyatize edilmiş performans kavramsallaştırmaları doğrultusunda yapılan analiz, canlılığın yalnızca şimdi ve burada olma koşuluna indirgenemeyeceği; aksine izleyici, performans ve medya teknolojileri arasındaki etkileşim içinde yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır.

Temsil düzleminde, sahne ve ekran birlikteliğinin hibrit üretiminden bahsetmek mümkündür. Kamera yalnızca performansı kaydedip aktaran bir araç değil; performansın dramaturjik ve estetik yapısının kurucu bir bileşeni haline gelmektedir. Bu durum, tiyatroya özgü bedensel mevcudiyet ile televizyona özgü medyatik temsil biçimlerinin iç içe geçtiği bir performans alanı sunmaktadır. Deneyim düzleminde ise canlılık, kısa süreli ve anlık karşılaşma olmaktan çıkarak zamansal bir yayılım biçiminde yeniden tanımlanmaktadır. Gerçek zamanlı ve kesintisiz yayın yapısı, seyir deneyimini süreklilik üzerinden kurmakta ve canlılık algısını zamansal akışa yaymaktadır. Seyir ilişkisi açısından canlılık kavramına bakarsak da seyircinin konumunun belirgin bir şekilde dönüştüğünden bahsetmek mümkündür. Seyirci artık fiziksel olarak performansçılarla aynı mekânda bulunmayan ancak küresel ölçekte ise eş zamanlı biçimde bağlanan ve performansla parçalı bir ilişki kurabilen özne konumundadır. Böylece canlılık mekânsal birliktelikten ziyade küresel eş zamanlılık ve medyatik etkileşim üzerinden bir deneyim haline gelmektedir.

Sonuç olarak *The Third Day: Autumn* sahne sanatlarında medyatize edilmiş canlılık kavramının günümüz dijital kültür bağlamında nasıl işlevsellendirildiğini görünür kılmakta ve temsil, deneyim, seyir arasındaki ilişkiyi yeniden yapılandırmaktadır. Canlılığın medyaya karşı konumlanan bir nitelik değil, medya aracılığıyla kurulan ve anlam kazanan bir performans

biçimi olarak düşünüldüğünde, Auslander'ın işaret ettiği üzere canlı ile medyatize edilmiş arasındaki karşıtlığın yerini süreklilik ilişkisine bıraktığı sonucuna varılmaktadır.

Kaynakça

Enoch, A. E. & Lousia, E. A. (2023). Theatre and transmedialty: Role of digital media designer, *UNIBEN Cross-Current Journal*, 4(1), 85-92.

Akım, M. S. (2021). Canlılık ve karşılıklı etkileşim: Tiyatronun dijitalleşmesi ve seyir rejimi üzerine ontolojik-tarihselci bir soruşturma, *Sanat Yazıları*, (44), 31-47.

Auslander, P. (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge.

Auslander, P. (2012). Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective, *PAJ,* 102, 3-11.

Barker, M. (2017). Coming a(live): A prolegomenon to any future research on 'liveness', (M. Reason & A. M. Lindelof Eds.) *Experiencing liveness in contemporary performance*. Routledge.

Bay-Cheng, S. (2016). Digital historiography and performance, *Theatre Journal*, 68, 507-527.

Bushnell, R. (2023). Liveness in virtual early modern theatre, (D. Rosvally & D. Sherman Eds.) *Early modern liveness: Mediating presence in text, stage and screen*, The Arden Shakespeare.

Crisell, A. (2012). *Liveness and recording in the media*, Palgrave Macmillan.

Couldry, N. (2004). Liveness, "reality," and the mediated habitus from television to the mobile phone, *The Communication Review,* 7, 353-361.

Couldry N. & Hepp, A. (2013). Conceptualizing mediatization: Contexts, traditions, arguments, *Communication Theory*, 23(3), 191-202.

Georgi, C. (2014). Liveness on stage: Intermedial challenges in contemporary British theatre and performance (Contemporary Drama in English Studies, 25), Walter de Gruyter.

Hancock, P. & Tyler, M. (2025). Live performance in the age of technological mediatisation, *New Tecnology, Work and Employment*, 40, 646-657.

Walther, B. K. (2025). Watching jude law digging a hole: Negative dialectics and the audience in HBO/Punchdrunk's The Third Day: Autumn. *Peripeti*, 22(40), 56-82.

Reasın M. & Lindelof A. M. (2017). *Experiencing liveness in contemporary performance: Interdisciplinary perspectives,* Routledge.

Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Sahne Deneyiminin Dönüşümü Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme

Dr. Öğr. Üyesi Orkun ÖNGEN

Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Tiyatro Bölümü, 0000-0002-3211-4972

Özet

Bu bildiri, tiyatroda dijitalleşme olgusunu teknik bir yenilik ya da estetik bir genişleme olarak değil, sahne deneyiminin ontolojik, kamusal ve sanatsal temellerini yeniden belirleyen yapısal bir kırılma olarak ele almaktadır. Son yıllarda dijital teknolojilerin tiyatro alanında giderek yaygınlaşması, sahne, oyuncu ve seyirci arasındaki ilişkiyi dönüştürmekten ziyade, tiyatronun tarihsel olarak dayandığı canlılık, buradalık ve dolaysız karşılaşma ilkelerini zayıflatan yeni bir deneyim rejimini gündeme getirmektedir. Çalışmada öncelikle dijitalleşmenin sahne deneyimini "dönüştüren" bir süreç olmadığı; aksine bu deneyimi kendi ontolojik bağlamından koparark kayıt altına alınabilir ve yeniden dolaşıma sokulabilir bir gösterim pratiğine yerleştirdiği tartışılmaktadır. Ardından dijital sahnenin, tiyatronun tarihsel olarak ürettiği mekâna dayalı kamusal alan anlayışını ortadan kaldırarak seyir deneyimini bireysel ve parçalı izleme pratiklerine indirgediği vurgulanmaktadır. Bu bağlamda dijital sahne, kamusal alanın yeni bir biçimi olarak değil, kamusallığın bir nevi simülasyonu olarak değerlendirilmektedir. Bildiri ayrıca dijitalleşme süreciyle birlikte sahne deneyiminin merkezinde yer alan oyuncunun konumunun nasıl dönüştüğünü ele almakta, medium'un belirleyici hâle gelmesiyle oyuncunun sahnedeki varlığı ve yaratıcı inisiyatifinin ikincil bir konuma gerilediğini yapılan değerlendirmelerle anlatmaktadır. Son olarak dijitalleşmenin tiyatroyu kültür endüstrisinin tüketim mantığına eklemleyerek sahne deneyimini metalaştırdığı ve sanatsal üretimi medium'un taleplerine bağımlı hâle getirdiği savunulmaktadır. Bu doğrultuda bildiri, tiyatroda dijitalleşmeye ilişkin tartışmaların, teknolojik olanaklara odaklanan yaklaşımların ötesine geçerek sahne deneyiminin ontolojik, kamusal ve sanatsal sonuçlarını merkeze alan eleştirel bir perspektifle ele alınması gerektiğini ileri sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Tiyatro, Dijitalleşme, Medium, Kamusal Alan, Metalaşma*

A Critical Assessment of the Digitalization of Theatre and the Transformation of Stage Experience

Abstract

This paper addresses the phenomenon of digitalization in theatre not as a technical innovation or an aesthetic expansion, but as a structural rupture that redefines the ontological, public, and artistic foundations of stage experience. The increasing prevalence of digital technologies in contemporary theatre has not so much transformed the relationship between stage, actor, and spectator as it has introduced a new experiential regime that weakens the historical principles of liveness, presence, and direct encounter upon which theatre is grounded. The paper first argues that digitalization does not "transform" stage experience; rather, it displaces it from its ontological context by relocating performance into a mode of representation that can be recorded, circulated, and reproduced. It then emphasizes that the digital stage undermines theatre's historically space-based understanding of the public sphere by reducing spectatorship to individualized and fragmented viewing practices. In this respect, the digital stage is approached not as a new form of the public sphere, but as a simulation of publicness. The paper further examines how digitalization reconfigures the position of the actor at the center of stage experience, demonstrating that as the medium becomes the determining force, the actor's embodied presence and creative agency are relegated to a secondary position. Finally, it is argued that digitalization integrates theatre into the consumption logic of the culture industry, commodifying stage experience and rendering artistic production increasingly dependent on the demands of the medium. In this regard, the paper contends that discussions on digitalization in theatre must move beyond a focus on technological possibilities and instead adopt a critical perspective that foregrounds the ontological, public, and artistic consequences of this process.
Keywords: *Theatre, Digitalization, Medium, Public Sphere, Commodification*

Giriş

Son yıllarda tiyatro alanında dijitalleşme ekseninde yürütülen tartışmalar, çoğu zaman teknolojik olanaklar, erişilebilirlik ve yeni ifade biçimleri etrafında şekillenmektedir. Özellikle pandemi süreciyle birlikte yaygınlaşan dijital kayıtlar, canlı yayınlar ve çevrimiçi platformlar üzerinden sunulan performanslar, tiyatronun geleceğine dair iyimser bir söylemin hızla dolaşıma girmesine neden olmuştur. Bu söylem, dijitalleşmeyi tiyatronun kaçınılmaz determinist bir dönüşüm evresi olarak konumlandırmakta; sahne, oyuncu ve seyirci arasındaki ilişkinin yeni teknolojik araçlar aracılığıyla yeniden biçimlendiğini ileri sürmektedir (Aydemir & Fetah, 2023; Göksever, 2024; Gümüş & Kocabıyık, 2023; Özbek, 2015; Sarıca Ünal, 2023).

Ancak bu yaklaşım, dijitalleşmenin tiyatro sanatının ontolojik temelleri üzerindeki etkilerini çoğu zaman göz ardı etmekte ve meseleyi teknik bir uyum problemi düzeyine indirgemektedir.

Oysa tiyatro sanatı, tarihsel olarak canlılık, buradalık ve dolaysız karşılaşma ilkeleri üzerine inşa edilmiş bir temsil ve deneyim biçimidir (Akım, 2021, 2023). Oyuncu ile seyircinin aynı mekânı ve zamanı paylaşması, tiyatroyu diğer temsil sanatlarından ayıran temel bir eşik oluşturur. Dijital teknolojilerin bu ilişkiye dâhil oluşu ise yalnızca yeni bir anlatım imkânı sunmakla kalmaz; sahne deneyiminin yapısal koşullarını köklü biçimde değiştirir. Araya giren kamera vb. dijital mediumlar oyuncu ile seyirci arasındaki doğrudan ilişkiyi dolaylı hale getirerek tiyatronun ontolojik zeminini yerinden eder (Benjamin, 2013, s. 71). Bu bağlamda dijitalleşme, sıklıkla iddia edildiği gibi sahne deneyimini "dönüştüren" nötr bir süreç değil; tiyatronun varlık koşullarını başka bir deneyim rejimine doğru sürükleyen radikal bir kırılma olarak ele alınmalıdır.

Bu çalışma, tiyatroda dijitalleşme olgusunu estetik bir yenilik ya da kaçınılmaz bir teknolojik ilerleme olarak değil, sahne deneyimini, tiyatronun kamusallık biçimlerini ve oyunculuk pratiğini yeniden düzenleyen bir medium hâkimiyeti olarak ele almaktadır. Dijital sahnenin ortaya çıkışıyla birlikte tiyatronun tarihsel olarak ürettiği kamusal alanın nasıl çözüldüğü, sahne deneyiminin merkezinde oyuncunun yerini medium'un nasıl aldığı ve bu sürecin tiyatroyu bir nevi metalaşma sürecine doğru nasıl sürüklediği tartışmaya açılmaktadır. Bu doğrultuda çalışma, dijitalleşmenin tiyatro sanatını özgürleştiren bir açılım değil, onu medium'un olanaklarına tabi kılan yapısal bir dönüşüm süreci olduğunu ileri sürmektedir.

Dijitalleşme Sahne Deneyimini Dönüştürmez, Onu Ontolojik Olarak Yerinden Eder

Dijitalleşme tartışmalarında sıklıkla başvurulan "dönüşüm" kavramı (Aydoğan & Aydoğan, 2021, s. 130; Gümüş & Kocabıyık, 2023; Sarıca Ünal, 2023, s. 4; Yıldırım Konya, 2025, s. 132), tiyatro sanatının dijital teknolojilerle kurduğu ilişkiyi ilerlemeci ve olumlayıcı bir çerçeveye yerleştirme eğilimi taşır. Bu söylem, sahne deneyiminin yeni araçlar aracılığıyla genişlediğini, farklı anlatım olanaklarına kavuştuğunu ve çağın gerekliliklerine uyum sağladığını varsayar. Ancak "dönüşüm" kavramının içerdiği bu iyimser anlam dünyası, dijitalleşmenin sahne deneyimi üzerinde yarattığı ontolojik kırılmayı görünmez kılmaktadır. Zira dijitalleşme, sahne deneyiminin içkin dinamiklerini dönüştürmekten ziyade, bu deneyimi mümkün kılan varlık koşullarını ortadan kaldırarak onu başka bir düzleme taşımaktadır. Tiyatroda sahne deneyimi, oyuncu ile seyircinin aynı zaman ve mekân içerisinde kurduğu

dolaysız karşılaşmaya dayanır (Akım, 2021, s. 34). Sahne üzerinde gerçekleşen edim, tekrar edilebilir bir düzeye indirgenmeden, yalnızca gerçekleştiği an içerisinde var olur. Bu nedenle sahne deneyimi, ontolojik olarak kayıt altına alınmaya dirençli bir yapıya sahiptir. Dijitalleşme ise tam da bu noktada sahne deneyiminin temelini oluşturan bu dirençle çatışır.

Araya giren dijital medium-kamera vb. yeni dijital ajanlar- sahne ile seyirci arasındaki ilişkiyi dolaysızlıktan dolaylılığa doğru kaydırır. Bu kayma, yalnızca iletim biçiminde bir değişiklik değildir; sahne deneyiminin varlık statüsünü kökten dönüştüren bir müdahaledir. Dijital ortamda sunulan bir performans, canlı olarak gerçekleşse dahi, kaydedilebilir ve yeniden dolaşıma sokulabilir olma potansiyeli nedeniyle artık tekil bir olay olmaktan çıkar. Sahne edimi, bu noktada bir deneyim olmaktan çok, tekrar izlenebilir bir ürüne (metaya) dönüşür. Dolayısıyla dijitalleşme, sahne deneyimini dönüştürmez; onu kendi ontolojik bağlamından koparark başka bir temsil rejiminin içine yerleştirir. Bu yerinden edilme durumu, tiyatronun "canlılık" iddiasını da problemli hale getirir. Dijital ortamlarda sıklıkla vurgulanan "canlı yayın" söylemi (Auslander, 2008, s. 61), sahne deneyiminin canlılığı ile teknik eşzamanlılığı bilinçli ya da bilinçsiz biçimde birbirine indirger. Oysa canlılık, yalnızca aynı anda gerçekleşme durumu değil; bireylerin karşılaşmasının, aynı mekânı paylaşmalarının ve izledikleri performansın geri döndürülemezliği/tekrar edilememesiyle birlikte var olduğu ontolojik bir koşuldur. Dijital medium'un araya girmesiyle bu koşullar ortadan kalkar ve sahne deneyimi, teknik olarak canlı olsa bile ontolojik olarak canlılığını yitirir.

Bu bağlamda değerlendirildiğinde dijitalleşme, tiyatro sanatını geliştiren bir estetik genişleme olarak değil, sahne deneyimini yerinden eden yapısal bir kırılma olarak değerlendirilmelidir. Sahne hâlâ varmış gibi görünse de artık kendi yerinde değildir; deneyim, karşılaşmadan tüketime doğru kaymış, tiyatronun ontolojik ayrıcalığı ise teknik olanakların gölgesinde silikleşmiştir. Bu nedenle dijitalleşme, sahne deneyiminin dönüşümü değil, sahne deneyiminin başka bir ontolojik düzleme sürülmesi anlamına gelmektedir.

Dijital Sahne ya da Dijital Alan: Kamusal Alanın Çözülmesi

Tiyatro sanatı, tarihsel olarak yalnızca estetik bir temsil biçimi değil, aynı zamanda kamusal bir deneyim alanı olarak da varlık göstermiştir. Antik dönemden itibaren tiyatro, bireylerin fiziksel olarak bir araya geldiği, ortak bir bakış, duygu ve tepki etrafında kolektif bir deneyim yaşadığı mekâna dayalı bir kamusallık anlayışı üretmiştir. Bu kamusallık, seyircilerin yalnızca aynı içeriği tüketmelerinden değil; aynı mekânda, aynı anda, birbirlerinin varlığını hissederek sahnedeki deneyimi paylaşmalarından doğar. Tiyatro salonu bu anlamda, kamusal alanın

bedensel ve zamansal olarak somutlaştığı ayrıcalıklı bir mekândır. Dijitalleşme süreciyle birlikte ortaya çıkan "dijital sahne" ya da "çevrimiçi tiyatro" pratikleri (Sarıca Ünal, 2023, ss. 6, 8) ise bu kamusal deneyimi genişletmekten ziyade, onu çözülmeye uğratan bir yapıya işaret eder. Dijital platformlar üzerinden sunulan performanslar, izleyicileri fiziksel olarak bir araya getirmek yerine, mekânsal olarak birbirinden kopuk bireyler haline getirir. Her ne kadar bu performanslar aynı anda çok sayıda kişi tarafından izleniyor olsa da bu *eşzamanlılık* kamusal bir karşılaşma biçimi üretmez. Aksine, izleme edimi bireysel ve yalnız bir deneyime indirgenir; seyirci, kolektif bir öznenin parçası olmaktan çıkarak izole bir kullanıcı konumuna yerleşir (Sennett, 2020, s. 18). Bu noktada dijital sahne, kamusal alanın yeni bir biçimi olarak değil, kamusallığın bir nevi simülasyonu olarak işlev görür. Dijital ortamda kurulan bu sözde kamusallık, bedensel bir aradalığın, karşılıklı farkındalığın ve ortak tepki üretiminin yerini alamaz. Seyirciler birbirlerini görmez, birbirlerinin varlığından haberdar olmaz, birbirileriyle iletişim kurmazlar. Yalnızca aynı içeriği, birbirlerinden habersiz biçimde tüketirler. Böylece tiyatronun tarihsel olarak ürettiği kamusal alan, dijital ortamda parçalanarak çözülür.

Bu çözülme, tiyatronun toplumsal işlevi açısından da belirleyici sonuçlar doğurur. Tiyatro, kamusal alanda bir karşılaşma ve yüzleşme zemini sunarak, toplumsal olanın deneyimlenmesine aracılık eder. Dijital sahne ise bu yüzleşme potansiyelini zayıflatır; seyir deneyimini, ortak bir kamusal eylem olmaktan çıkarıp bireysel bir tüketim pratiği haline dönüştürür. Böylece tiyatronun kamusallık üretme kapasitesi, dijital medium'un sunduğu teknik olanaklar karşısında işlevsizleşir. Sonuç olarak dijital sahne, kamusal alanın dijitalleşmiş bir devamı değil, kamusal alanın çözülüşünün sahnedeki karşılığıdır. Tiyatro, bu yeni düzlemde kamusal bir deneyim üretmekten giderek uzaklaşırken, sahne deneyimi de toplumsal bağlamından koparak bireysel, parçalı ve geçici izleme pratiklerine teslim olur. Bu durum, sahne deneyiminin yalnızca ontolojik değil, aynı zamanda kamusal düzeyde de yerinden edildiğini göstermektedir.

Sahne Deneyiminin Merkezinin Oyuncudan Medium'a Kayması

Geleneksel tiyatro pratiğinde sahne deneyiminin merkezinde oyuncu yer alır. Oyuncunun bedeni, sesi, icra biçimi yani sahne üzerindeki tüm varlığı, tiyatronun temel kurucu unsurlarını oluşturur. Bu bağlamda oyuncu, yalnızca bir metni icra eden bir araç değil; sahne deneyimini canlı, tekil ve geri döndürülemez kılan yaratıcı bir özne konumundadır. Seyirci ile kurulan ilişki, oyuncunun bedensel varlığı üzerinden şekillenir ve sahne deneyiminin estetik değeri bu doğrudan karşılaşma üzerinden beslenir. Dijitalleşme süreciyle birlikte bu merkezî konum

giderek yer değiştirmeye başlamıştır. Dijital sahnede oyuncu ile seyirci arasına giren medium, yalnızca iletişime aracılık eden pasif bir araç olmaktan çıkarak (McLuhan & Fiore, 1967) sahne deneyimini belirleyen asli unsur haline gelir. Kamera, vb. diğer aracı araçları; neyin görüleceğini, nasıl görüleceğini ve hangi sınırlar içinde algılanacağını tayin eder (Al, 2015, s. 248). Bu durumda, sahne deneyiminin merkezinde artık oyuncunun değil, medium'un sunduğu teknik olanaklar ve sınırlılıklar tarafından şekillenen bir performansın gösteriminin deneyimi yer alır. Bu kayış, oyunculuk pratiğini de köklü biçimde dönüştürür. Oyuncunun sahne üzerindeki yaratıcı inisiyatifi, medium'un çerçeveleyici gücü karşısında ikincil hale gelir. Kadraj, açı, yakın plan, montaj ve görsel düzenleme gibi teknik müdahaleler, oyuncunun performansını belirli bir bakış rejimine tabi kılar. Seyircinin algısı, oyuncunun sahnedeki bütünsel varlığından ziyade, medium'un seçtiği ve sunduğu parçalar üzerinden şekillenir. Böylece oyuncu, sahne deneyiminin kurucu öznesi olmaktan çıkarak medium'un tahakkümü altında şekillenen bir gösteren halini alır. Bu durum, tiyatronun ontolojik temellerinden biri olan "canlılık" ilkesini zayıflatarak ortadan kaldırır. Oyuncunun sahne üzerindeki performansına dair öngörülemez durum ve koşullar, medium'un denetleyici yapısı içinde sterilize edilir. Performans, risk barındıran bir karşılaşma olmaktan çıkarak kontrol edilebilir, düzenlenebilir ve gerektiğinde tekrar üretilebilir bir gösterim biçimine dönüşür. Bu bağlamda sahne deneyimi, oyuncunun varlığından çok medium'un istikrarına ve teknik sürekliliğine dayanır hale gelir. Sahne deneyiminin merkezinin oyuncudan medium'a kayması, aynı zamanda tiyatronun antroposentrik (insanı merkeze alan) yapısının çözülmesine de işaret eder. İnsan bedeni ve emeği üzerine kurulu bir sanat formu olan tiyatro, dijitalleşmeyle birlikte insan-dışı araçların ve ajanların belirleyici olduğu bir gösteri rejimine doğru evrilir. Oyuncu, bu rejim içerisinde yaratıcı bir özne olmaktan ziyade, medium'un işleyişine uyum sağlamak zorunda kalan, ona tabi, edilgen bir unsura dönüşür. Böylece sahne deneyimi, insan merkezli bir karşılaşma alanı olmaktan çıkarak teknik bir arayüz üzerinden kurulan dolaylı bir ilişki biçimine indirgenir.

Bu bağlamda değerlendirildiğinde dijitalleşme, sahne deneyiminde yalnızca araçların değişimine yol açmaz; sahnenin merkezinde kimin ya da neyin yer aldığı sorusunu da köklü biçimde yeniden tanımlar. Oyuncunun yerini medium'un alması, tiyatronun estetik ve ontolojik önceliklerini tersyüz ederek sahne deneyimini teknik olanakların tahakkümü altına sokar. Bu durum, tiyatronun tarihsel olarak sahip olduğu yaratıcı ve eleştirel potansiyelin giderek zayıflamasına yol açan temel dinamiklerden biri olarak değerlendirilmelidir.

Dijitalleşme, Tiyatroyu Medium'un Olanakları Ekseninde Metalaştırır ve Ona Tabi Kılar

Dijitalleşme süreci, tiyatro sanatını yalnızca estetik ve ontolojik düzeyde değil, aynı zamanda ekonomik ve ideolojik düzlemde de köklü biçimde yeniden yapılandırmaktadır. Dijital medium'un sunduğu teknik olanaklar, tiyatronun üretim, dolaşım ve tüketim biçimlerini dönüştürerek onu giderek *metalaşmış* bir kültürel ürün haline getirmektedir. Bu bağlamda dijitalleşme, tiyatroyu özgürleştiren bir açılım olmaktan ziyade, onu medium'un işleyiş mantığına tabi kılan bir uyum süreci olarak değerlendirilmelidir. Sahne üzerinde gerçekleşen edim, yalnızca o ana özgüdür ve üretildiği anda tüketilir. Dijitalleşmeyle birlikte bu durum ortadan kalkar; sahne deneyimi kayıt altına alınabilir, arşivlenebilir ve yeniden dolaşıma sokulabilir yeknesak bir içerik haline dönüşür. Böylece tiyatro, deneyim olmaktan çıkarak dağıtılabilir, pazarlanabilir ve tüketilebilir bir meta niteliği kazanır. Bu süreçte medium, tiyatronun yalnızca taşıyıcısı değil, aynı zamanda onun biçimini ve değerini belirleyen asli bir unsur haline gelir.

Metalaşma süreci, tiyatronun estetik tercihlerini de doğrudan etkiler. Dijital platformların dikkat ekonomisine dayalı yapısı, sahne üretimlerini süre, tempo ve biçim açısından belirli kalıplara doğru yönelmelerini talep eder. Oyunların kısalması, anlatıların parçalanması ve performansların görsel olarak yoğunlaştırılması, sanatsal bir tercih olmaktan çok, medium'un dolaşım mantığına uyum sağlama çabasının sonucu olarak ortaya çıkar. Bu noktada tiyatro, kendi iç dinamiklerine göre değil; medium'un talep ettiği izlenebilirlik, paylaşılabilirlik ve tüketilebilirlik kriterlerine göre şekillenmeye başlar. Bu tabiiyet ilişkisi, tiyatronun eleştirel potansiyelini de zayıflatır. Medium'un belirlediği sınırlar içerisinde üretilen sahne deneyimi, risk almaktan ve rahatsız edici sorular sormaktan giderek uzaklaşır. Çünkü dijital dolaşım ağları içerisinde var olabilmek, belirli estetik ve ideolojik normlara uyumu zorunlu kılar. Böylece tiyatro, kültür endüstrisinin bir parçası haline gelerek, mevcut toplumsal düzeni sorgulayan bir alan olmaktan ziyade, bu düzenin sürekliliğini sağlayan bir içerik üretim mekanizmasına dönüşme tehlikesiyle karşı karşıya kalır.

Sonuç

Tiyatroda dijitalleşme olgusu, sahne sanatlarının güncel üretim ve dolaşım pratikleri açısından önemli bir tartışma alanı oluşturmaktadır. Ancak bu tartışmaların büyük bir kısmı, dijital teknolojilerin sunduğu teknik olanaklara odaklanarak sahne deneyiminin ontolojik, kamusal ve estetik boyutlarında ortaya çıkan yapısal değişimleri ikincil düzeyde ele almaktadır. Bu durum, dijitalleşmenin tiyatro sanatı üzerindeki etkilerinin bütünlüklü bir biçimde değerlendirilmesini zorlaştırmaktadır. Bu bağlamda dijitalleşmenin tiyatroda yarattığı en belirgin etki, sahne

deneyiminin tarihsel olarak dayandığı canlılık, buradalık ve dolaysız karşılaşma ilkelerinin zayıflamasıdır. Dijital bir medium'un araya girmesiyle sahne deneyimi, bir performans olayı olmaktan uzaklaşarak, kayıt altına alınabilir ve yeniden dolaşıma sokulabilir bir gösterim pratiğine doğru dönüşmektedir. Bu dönüşüm, tiyatronun diğer temsil sanatlarından ayrıştığı ontolojik sınırların belirsizleşmesine yol açmaktadır.

Dijital sahnenin yaygınlaşması, tiyatronun kamusal alanla kurduğu tarihsel ilişkiyi de doğrudan etkilemektedir. Fiziksel mekâna ve toplumsal bir aradalığa dayalı kolektif deneyim biçimi yerini dijital ortamda bireysel ve parçalı izleme pratiklerine bırakmaktadır. Bu süreç, tiyatronun kamusal bir karşılaşma alanı olma niteliğini zayıflatarak, sahne deneyimini toplumsal bağlamından kısmen koparmaktadır. Öte yandan dijitalleşme, sahne deneyiminin merkezinde yer alan oyuncunun konumunu da yeniden tanımlamaktadır. Medium'un belirleyici hâle gelmesiyle birlikte oyuncunun bedensel varlığı ve yaratıcı inisiyatifi, teknik araçların çerçeveleyici etkisi altında ikincil bir konuma doğru gerilemektedir. Bu durum, tiyatronun insan merkezli yapısının aşınmasına ve sahne deneyiminin teknik bir araç veya mecra üzerinden kurulmasına neden olmaktadır.

Son olarak dijitalleşme süreci, tiyatroyu kültür endüstrisinin işleyiş biçimine tabi kılarak sahne deneyimini sanatsal bir etkinlik biçiminden ziyade, dolaşıma sokulan ve tüketilen bir ürün haline getirmektedir. Bu meta düzeyine indirgenme durumu, tiyatronun üretim pratiklerini medium'un taleplerine bağımlı kılarken, sanatsal risk ve eleştirel içeriklerin alanını da önemli ölçüde daraltmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde dijitalleşme, tiyatro için yalnızca yeni imkânlar sunan bir gelişme değil, aynı zamanda sanatın kendi tarihsel ve estetik özgünlüğünü yeniden düşünmeyi zorunlu kılan bir eşik olarak karşımızda durmaktadır. Bu nedenle tiyatroda dijitalleşmeye ilişkin tartışmaların, teknik yeniliklerin ötesine geçerek sahne deneyiminin ontolojik, kamusal ve sanatsal sonuçlarını merkeze alan eleştirel bir perspektifle ele alınması, alan yazını açısından önem taşımaktadır.

Kaynakça

Akım, M. S. (2021). Canlılık ve karşılıklı etkileşim: Tiyatronun dijitalleşmesi ve seyir rejimi üzerine ontolojik-tarihselci bir soruşturma. *Sanat Yazıları*, *44*, 31-47.

Akım, M. S. (2023). Karşı-Teatral bir düş: İnsansız tiyatro. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, *37*, 36-43. https://doi.org/10.26650/jtcd.1342205

Al, E. (2015). Tekniğin Hükümranlığında Yeni Bir Varlık Mertebesi Olarak Görüntü. *Bildiriler Kitabı V*, 237-250.

Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a mediatized culture*. Routledge.

Aydemir, M., & Fetah, V. (2023). Yapay zekanın dijital hikayeleştirme ve senaryo tasarımında kullanımı: Kısa Film Uygulamalı Bir Araştırma. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *58*, 255-275.

Aydoğan, D., & Aydoğan, Ö. (2021). Tiyatroda sanal gerçeklik atılımı. *Akademik Sanat*, *14*, 130-140.

Benjamin, W. (2013). *Fotoğrafın Kısa Tarihi: Teknik Araçlarla Yeniden-Üretim (Çoğaltma) Çağında Sanat Eseri*. Agora Kitaplığı.

Göksever, M. (2024). Pandemi Sürecinde Türkiye'de Dijital Tiyatro ve Seyirci. *Art Vision*, *30*(53), 212-220. https://doi.org/10.32547/artvision.1477498

Gümüş, Y. E., & Kocabıyık, Y. (2023). Yapay zekâ teknolojisi yaratıcı yazarlığa karşı: Dijital çağda yaratıcı yazarlığın dönüşümü. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, *13*(4).

McLuhan, H. M., & Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Message* (1st ed.). Bantam Books.

Özbek, M. (2015). *Çağdaş tiyatroda dijital gösterim ve medya teknolojisi-intermediality* [Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.

Sarıca Ünal, A. (2023). Bir performans mekânı olarak türkiye'de dijital sahne örneği: "Yeniperform" platformu üzerine bir inceleme. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *15*(1), 1-14.

Sennett, R. (2020). *Kamusal insanın çöküşü* (S. Durak & A. Yılmaz, Çev.; 7. Basım). Ayrıntı Yayınları.

Yıldırım Konya, A. (2025). Dijitalleşen tiyatro ve oyuncunun performansına yansımaları. *Konservatoryum*, 12(2), 129-140. https://doi.org/10.26650/CONS2025-1736684

Dijital Görüntüler Yerine Somut Nesne Yığınlarıyla Dönüşen Sahne Boşluğu

Dr. Öğr. Üyesi Cem Çevikayak

Kafkas Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk Anasanat Dalı, 0000-0002-0128-002X

Özet

Oyuncu bedeninin devinimiyle şekillenen ve boşluk olarak kabul edilen sahne oyun alanı, 20. yüzyılın öncü akımları ve tiyatro sanatçılarının uygulamaları dâhilinde benzetmeci anlatımdan uzaklaşmıştır. Bu çağın başından itibaren Avrupa sahnelerinde öncü tiyatro yönetmenleri sahne boşluğunu, gerçek yaşam görselliğini taklit etmeden ışık, ses, hareket, koreografi etmenleriyle şekillenen ve algılanan bir boyutta değerlendirmeye başlamıştır. Bu uygulamalar neticesinde sahne boşluğu, en minimal haliyle ele alınarak, oyuncu bedeni ve hareketlerinin odak noktasına alındığı ve geri kalan somut nesnelerin sahne üzerindeki varlığının sorgulandığı bir performatif estetik görüşü, deneysel tiyatro uygulamalarında baskın hale gelmiştir. Aynı zamanda mekâna özgü performanslar ve çevresel tiyatro uygulamaları ile sahne boşluğunun çeşitlendirildiği görülmektedir. Dijitalleşen sahne elementleri ile birlikte ise performansa dahil olan ekranlar, projeksiyon cihazları, kayıt sistemleri, kameralar vb. teknolojik imkanlar, seyirciye bu sahne boşluğunda zamansal ve mekânsal açıdan birden fazla katman ve bakış açısı sunmayı sağlamıştır. Sahne tasarımı açısından tiyatro, opera ve performans yapımlarının birer parçası haline gelen dijital araçlar, insanların zaten gündelik hayatından alışkın olduğu teknolojik imkânların, performatif anlatıyı yaratıcı yönden beslediğini ve mevcut sahne uzamına yeni kanallar açtığını göstermektedir. 2019 yılı itibariyle dünya çapında yaşanan pandemi dönemi ise tiyatro sahnesinin dijitalleşmesi konusunda mecburi atılımları ve dönüşümleri ortaya çıkarmıştır. Sonrasında insanların gündelik hayat akışı içerisinde geniş bir alanı kaplayan dijital uygulamalar, üretimler ve tüketimler ise kaçınılmaz olarak kolay erişilir, gözle görülür ama elle tutulamaz temsillerin yaygınlaşmasını hızlandırmıştır. Bu durum, insanlarda dijital deneyimlerin değersizleşmesi ve sanal kopyalar yerine somut, organik nesnelere yönelme eğilimini doğurmaya başlamıştır. Bu eğilim, nostaljik olarak tanımlanabilmekle beraber, doğal, insani duyulara olan özleme ve ihtiyaca da karşılık gelmektedir. Bunun tiyatro pratiklerindeki yansımalarına bakacak olursak, sahne boşluğunda minimalizmin terk edildiği, çeşitli dokularda irili ufaklı somut nesnelerin görsel dinamizmi belirlediği sahne tasarımları dikkat çekmektedir.

İnceleme dâhilinde ele alınacak sahne yapımlarında, görsel ve mekânsal tasarım tercihi olarak, sahne boşluğunda bir yığın halindeki nesnelerin hareket uzamını işgali, oyun alanının her tarafına yayılmış materyallerin maximal kullanımıyla ortaya çıkan dinamizm ve yer yer seyircinin katılımcı olarak sahne üstü nesnelere teması üzerinden örneklenecektir. Bu şekilde bir performans estetiği tercihinde bulunulan sahne yapımları üzerinden, kalabalık nesne kullanımının oyuncu devinimine etkisi, nesne tekrarlarının yarattığı görsel dokular, oyun alanının doluluğu üzerinden kaos, doğallık veya görsel zenginlik seçenekleri karşılaştırılacaktır. Böylece iki boyutlu dijital ekran deneyimine alternatif olarak üç boyutlu uzamsal ve materyalist deneyime dönüş tercihleri irdelenecektir. Bu kapsamda ele alınacak örnekler arasında ise Broadway yapımı American Buffalo (2022), Ensemble Musikfabrik yapımı Delusion of the Fury (2014), Metropolitan Operası yapımı Wozzeck (2019), Opera Vlaanderen yapımı Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü (2016), Swandive Theatre yapımı Güvercinler Ütopyası (2013), Headlong Theatre yapımı The House They Grow Up In (2017), The Object Lesson (2013) ve L'Immédiat (2009) performansları bulunmaktadır. Sahne boşluğunun bu biçimde kullanımları, 20. yüzyıl modern sanatçılarından Kurt Schwitters, Robert Rauschenberg ve Arman Pierre Fernandez'in eserlerinde görülen estetik yaklaşıma yakın olarak, modern tüketim kültürü üzerinden gündelik yaşamda insanın etrafını saran nesnelerin rastlantısallığı ve çeşitliliğini vurgulama fikri ön plana çıkmaktadır. Bu bakış açısı, aynı zamanda var olan fakat görmezden gelinen bu nesneleri, estetik açıdan sürdürülebilir yeniden kullanım olanakları sağlamakta ve talep edilen sahne görsel kurgusunun birer parçası haline getirmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Sahne tasarımı, Materyal, Performans, Sürdürülebilirlik, Obje*

The Transformation of Stage Space Through Piles of Tangible Objects Instead of Digital Images

Abstract

Theatre stage area, shaped by the movement of the actor's body and considered a void, has moved away from mimetic representation within the pioneering movements and practices of theatre artists of the 20th century. From the beginning of this era, pioneering theatre directors on European stages began to evaluate the stage void in a dimension shaped and perceived by light, sound, movement, and choreography, without imitating the visuals of real life. As a result of these practices, the stage void has been approached in its most minimal form, with the actor's

body and movements becoming the focal point and the presence of other concrete objects on stage being questioned. This performative aesthetic view has become dominant in experimental theatre practices. At the same time, site-specific performances and environmental theatre practices have diversified the stage void in stage structures. With the digitalization of stage elements, technological capabilities such as screens, projection devices, recording systems, cameras, etc., included in the performance have provided the audience with multiple layers and perspectives in this stage void, both temporally and spatially. From a stage design perspective, digital tools, which have become an integral part of both theatre and opera productions, demonstrate that technological capabilities, which people are already accustomed to in their daily lives, creatively nourish the performative narrative and open new channels to the existing stage space. By 2019, the global pandemic period has necessitated mandatory advances and transformations in the digitalization of theatre. Subsequently, digital applications, productions, and consumption, which occupy a large part of people's general life flow, have inevitably accelerated the spread of easily accessible, visible but intangible representations. This situation has begun to give rise to a tendency among people to devalue digital experiences and turn to concrete, organic objects instead of virtual copies. This trend can be defined as nostalgic, but it also responds to a longing and need for natural, human senses. Looking at its reflections in theatre practices, stage designs that abandon minimalism in the empty space and are defined by the visual dynamism of various textures and sizes of concrete objects are noteworthy.

In the stage productions to be examined, the visual and spatial design choice will be exemplified by the occupation of the stage space by a pile of objects, the dynamism created by the maximal use of materials spread throughout the playing area, and the occasional contact of the audience with objects on stage as participants. Through stage productions that opt for this type of performance aesthetic, the effect of crowded object usage on actor movement, the visual textures created by object repetitions, and the options of chaos, naturalness, or visual richness through the fullness of the playing area will be compared. Thus, preferences for transitioning to a three-dimensional spatial and materialistic experience as an alternative to the two-dimensional digital screen experience will be examined. Examples to be discussed in this context include the Broadway production American Buffalo (2022), Ensemble Musikfabrik's Delusion of the Fury (2014), the Metropolitan Opera's Wozzeck (2019), Opera Vlaanderen's Rise and Fall of the City of Mahagonny (2016), Swandive Theatre's production of The Pigeon Utopia (2013), Geoff Sobelle's production of The Object Lesson (2013), L'Immédiat (2009), and Headlong Theatre's production of The House They Grow Up In (2017). This use of the

stage void highlights the idea of emphasizing the randomness and diversity of objects surrounding people in everyday life through modern consumer culture, similar to the aesthetic approach seen in the works of 20th-century modern artists Kurt Schwitters and Robert Rauschenberg. This perspective also provides aesthetically sustainable reuse opportunities for these existing but overlooked objects, making them part of the intended play area structures.

Keywords: *Stage Design, Material, Performance, Sustainability, Object*

GİRİŞ

20. yüzyılda sahne sanatlarında, oyuncu bedenini odak noktasına koyan ve hareket uzamını özgürleştirici yaklaşımda bir dramatik anlatı biçimi benimseyen öncü yönetmenler ve kuramcılar, sahne görselliğinde boşluğu ön plana çıkarmışlardır. Adolphe Appia, Edward Gordon Craig, Jacques Copeau, Jerzy Grotowski ve Peter Brook gibi isimlerin üretimlerindeki sahneleme tarzı, görünen gerçekliği temsil etme üzerine kurulu tiyatro görselliğinden uzaklaşarak ve klasik tiyatro sahne salonlarını tercih etmeyerek, herhangi bir boş mekânın ve uzamın oyuncu aksiyonu ve koreografisiyle gösterim alanına dönüşebileceğini vurgulamıştır. Bu yaklaşım aynı zamanda dramatik eylemin dans ve fiziksellikle kurduğu temel ilişki üzerinden aksiyona daha fazla alan açmak adına bir reji anlayışını yaygınlaştırmıştır. Adolphe Appia'nın sahnenin ve oyuncu bedeninin üç boyutlu hacimsel varlığıyla uyumsuz gördüğü resimsel panoları ve perdeleri dışlaması sonrası simgesel hareketler ve soyutlamacı ifadeler sahne boşluğunda, herhangi bir aykırı engelle karşılaşmadan tüm şiirselliği ile kendini göstermiştir. Özellikle sanatçının "Ritmik Uzamlar" isimli çizim serisi yükseltiler, basamaklar, rampalar yoluyla aksiyonun akışkanlığını çeşitleyen bir zemin sağlamıştır. Peter Brook'un boş alan teorisiyle, seyirci-oyuncu arasındaki doğrudan ilişki güçlendirilmiş ve oyun alanı görsel kimliğinde anlığı, minimalliği ve evrenselliği yakalanmaya çalışılarak, sahneyi yüklerinden kurtararak, sadece gerekli parçaların oyuna hizmet etmesini amaçlanmıştır. Belirli bir kültüre dair estetik kodları yansıtabilecek görsel materyallerden sıyrılmasıyla, sahnenin kapsayıcı ve yaratıcı imgelemi besleyici yönünü aktifleştirme girişimi, seyirciye de yaratım sürecine katılma imkânı tanımıştır. Black Box sahne estetiğinin ise, geleneksel çerçeve sahnenin oluşturduğu iki boyutlu tek yönlü resimsel yapısından uzaklaşılarak, hacimsel boşlukta oyuncu devinimiyle ölçeklenen bir alanın tanımlanması, aynı zamanda Oskar Schlemmer'in Bauhaus Okulu tiyatro atölyesinde de vurguladığı hacimsel sahne boşluğunda hareket uzamının görselleştirilmesi

düşüncesine paralel konumda yer almıştır. Modern tiyatro pratiklerinde bu şekilde oyuncu aksiyonuna geniş alan açan mekânsal tercihler, sonrasında ekranların, kameraların ve projeksiyon gösterimlerinin de dramatik görselliği destekleyici unsurlar olarak dahil edilmesi ve mevcut boşlukta dinamik, katmanlı boyutlar açılmasına vesile olmuştur.

21. yüzyıl sahne sanatları estetiğinde artık dijital cihazların çeşitlenmesi, teknolojik ışıklama tekniklerinin oyun alanını boyutlandırdığı dramatik tasarım çözümleri, hem mapping tekniği ile üç boyutlu mekânın yüzeylerinde yaratılan hareketli dokular yaratılmasını sağlamış bulunmaktadır. Hem de sahne üzerinde oyuncu eylemlerinin canlı kaydının projeksiyonla büyük perdede yakın planda yansıtılması sahne alanında zaman-mekân geçişlerini hiper-gerçekçi stile yaklaştırmıştır. Bu dijital çözümler sinema sanatının görsel estetiğini tiyatro performansı ile buluştururken, bir yandan da hareketli görüntülerin ve sayısal verilerin sağladığı yapay bir dünya kurmaktadır. Ama seyirci gözünden baktığımızda sahne üzerindeki ekranlardan veya projeksiyon cihazlarından anlatım oluşturmak, günümüz dünyasının tam da insanların her an maruz kaldığı tüketim biçimine karşılık gelmektedir. Dolayısıyla gündelik hayatın doğallığı haline gelen, devamlı görsel akış sağlayan ekranlar, modern insanın başat izleme araçları ve yöntemleri haline geldiyse, dramatik anlatı adına şaşırtıcılık ve çekicilik, görsel ve mekânsal boyutta hangi tasarım yaklaşımlarıyla yaratılabilir? Artık insanlığın tek gerçekliği sanal mecralardan ve ekranlardan sunulan video ve fotoğraf kadrajları mı? Yoksa organik canlılar olarak hala somut materyallere olan beş temel duyuya hitap eden içgüdüsel beklentimize ve ihtiyacımıza, performans sanatlarını deneyimlediğimiz alanlarda da karşılık bulmayı bekliyor muyuz?

Sahne mekânını dijital verilerle, ışıklarla boyayarak ve giydirerek oluşturulan tasarım çözümleri, dramatik anlatımdaki akışla bütünleştiği ölçüde etkileyiciliğini koruyabilmektedir. Seyircinin gözünü dolduran, hatta kamaştıran bu dijital eklentiler, dinamik değişkenliği, pratik dönüşüm olanakları ve mekâna adaptasyonu ile pek çok sahne yapımında tercih edilen bir yönteme dönüşmeye başlamıştır. Nihayetinde bu görselliğin elle tutulur, sahne boşluğunda yer kaplar halde olmayışı, somut nesnelere kıyasla sahne görselliğinde daha hızlı, yenilikçi ve şaşırtıcı atmosferler yaratabilmektedir. Fakat insanlarda, doğası gereği bedensel veya görsel olarak fiziki mekân ve nesnelerle olan etkileşim ihtiyacı yok olmuş değil. Bu ihtiyaç en çok 2019 senesi COVID-19 salgınıyla beraber başlayan pandemi döneminde, fiziki olarak performans sanatlarından uzak kalma durumunu yaşamış kitlelerin, dijital araçlarla sanatsal deneyimleri tüketme veya izleme durumuna belli bir aşamaya kadar tahammül edebildiğini bize göstermiştir. Pandemi dönemindeki performans gösterimi çözümleriyle ilgili süregelen

tartışmalarda sürekli olarak dile getirilen sorun, sadece fiziksel olarak orada olmamanın eksikliği değil, aynı zamanda dikkat çekmek için birbiriyle yarışan tüm etkileşimlerin ve dikkat dağıtan unsurların fazlalığı gibi görünmektedir. Sosyal eylemleri kısıtlanmış insanlar tarafından, iş-yaşam sınırlarının aşınması ve ekran hayatının yoğunluğu ile mücadele etmek için, fiziksel egzersiz ve farkındalık alternatif yolları aranmıştır. Bunlar bazen tiyatroyla da açıkça örtüşmüştür (Cheng, 2023, s. 15). Bu süreçte dijitalleşme geçişleri ve hikâye anlatımındaki arayışlar, kayıt ve aktarım süreçlerini içerdikleri ölçüde, tiyatro gösterisinin etkisini yer yer zayıflatmıştır. Ancak, fiziksel olarak bir arada bulunma, canlı performansa tanıklık etme ve geçicilik üzerinde ısrar etme, "tiyatro" ile "dijital" kavramlarını mutlaka zıtlık içinde düşünmek anlamına gelmemektedir (Birke ve Hartl, 2025, s. 4).

Dijital içeriklerin hızlı tüketimi, bir süre sonra bu izleme alışkanlıklarını benimsemiş yeni kuşaklarda dahi somut nesnelere olan ihtiyacı besleyerek, aslında hızlı bir şekilde elde edilmesi kolay ve yaygınlaşmış teknolojik cihazların kanıksanması üzerinden değersizleşmesine yol açmıştır. Fiziksel bir nesne, ele alındığı vakit hissedilen sıcak ve içten duygu; dijital mecra dosyalarından kolayca elde edilemeyecek bir deneyim olarak tanımlanmaya başlamıştır. Somut nesneler, insanlık tarihinin ayrılmaz bir parçası olarak, antik çağdaki alet ustalarından modern seri üreticilere kadar, her zaman insan vücudunu güçlendirmek ve geliştirmek amacıyla tasarlanmıştır. İnsanlara, tabi oldukları fizik kanunlarının geçerli olduğu dünya üzerinde başka türlü gerçekçi hissiyatlar tadılamayacağını ara ara hatırlatan bu tür etkileşimler, teknolojik tüketim eğilimlerinde analog tercihlerine de karşılık gelmektedir. Fiziksel bir obje ve onun dokusu, şekli, ağırlığı, rengi ve boyutuyla etkileşime girildiği an, yeniden keşfedilen ruh hali, somut ürünler ve gündelik eşyalarla olan iletişimimiz üzerinden sanatsal ifadelerde de kendini göstermektedir (Tsekleves, 2015). Öyle ki elle tutulur materyalle hemhal olma ve bunu kimlik veya duygu durumu belirtici bir unsura dönüştürme eylemi hem görsel sanatlarda hem de performatif sanatlarda farklı anlatım biçimleri ortaya çıkarmıştır.

1. Modern Sanat Üretimlerinde Nesne Yığını Estetiği

20. yüzyıl sanat uygulamalarında, hazır nesnelerin özgün eserleri tanımlayıcı ve boyutlandırıcı etkisi, yeniden kullanım üzerinden aşina nesnelere yeni bakış açıları kazandırma ve nesne-mekân ilişkisi üzerinden doluluk-boşluk çatışmalarını göz önüne sermektedir. Özellikle geniş kitlelerin talepleri sonucu seri üretimin arttığı ve buna paralel olarak aşırı tüketimin yaygınlaştığı bu çağda, ihtiyaç fazlası nesnelerin boş alanları işgali, atıl nesnelerin oluşturduğu yığınlar, dönemin Yeni Gerçekçi yaklaşımlarında eleştiri konusu oluşturmuştur. Dönemin

sanatçılarının birçoğu, dünyada yeteri kadar nesne olduğunu ve daha fazla nesne kalabalığına katkıda bulunmak istemediklerini dile getirerek, insanların gündelik yaşantılarında var olan malzeme ve nesne yığınlarını geri dönüştürme yolunu tercih etmişlerdir. Bu yönelimden ortaya çıkan bir ifade biçimini tanımlayan "akümülasyon" terimi, kelime anlamı olarak birikim, tortulanma, yığılma ve toplanma eylemlerine karşılık gelmektedir (Toluyağ, 2021, s. 186). Atık nesnelerle oluşturulan kolaj, asamblaj ve hazır nesne kullanımıyla başlayan akümülasyon yaklaşımları; çeşitli sanatsal ifade yöntemleriyle ilgi çekici hale gelmeye devam etmiştir (Kocalan ve Tunç, 2023, s. 828-829). Disiplinler arası çoğulcu yaklaşımların kabul gördüğü sanat üretimlerinde, kendine mal ettiği kültürel ögeleri, tüketim nesneleri ile yoğurarak var olanın üzerinde hâkimiyet kurar hale gelen sanatçılar, günlük tüketim nesnelerinin farklı ve çabuk ulaşabilir malzemeler haline gelmesini tartışmaya açmıştır (Toluyağ, 2021, s. 195). Örneğin; atık nesne ve karışık teknik kullanarak ürettiği eserlerindeki birleşime *Merz* ismi veren Alman sanatçı Kurt Schwitters, "sınırsız malzeme" kavramını ve bu bağlamda çeşitli tekniklerin kullanılabileceğini ortaya koyan sanatçılardandır. Gazete parçalarından ve çeşitli materyallerden oluşan kolajlardan, en ünlü bileşeni olan sağlam ve somut şiir deneylerine kadar birçok medyaya yayılan bir yapıtı olarak Merzbau, Schwitters'in stüdyolarını ve odasını işgal eden kâğıt, karton ve diğer malzemelerden inşa edilmiş devasa, tuhaf ve mağara benzeri bir mimari ortam sunmaktadır (Bayman ve Şenol, 2021, s. 1322).

Çoğunlukla çöp ya da hurda olarak nitelendirilen nesnelerle üretilen yapıtlar, bitmeyen üretim döngülerine ve büyük bir küresel tüketime dikkat çekme amacı taşımıştır. Çoğu sanatçı plastik poşet, oyuncak, araba lastiği, plastik şişe, hurda eşyalar, giysiler, kutular gibi akla gelebilecek her türlü nesneyi biriktirerek, bir tarihçi veya araştırmacı gibi çalışıp, bu malzeme yığınlarını bir araya getirmek suretiyle sanatsal üretimler yapmışlardır (Toluyağ, 2021, s. 187). Robert Rauschenberg'in 1954-1964 yılları arası gerçekleştirdiği "Combine" serisine ait eserleri, dönemin sanatının alışıldık biçimlerinden, yani yalnızca resim ya da heykel gibi tek bir disipline dayalı sanat anlayışından saparak, çoklu disiplinlerden öğeleri bir araya getirmiştir. Bu eserlerde kullanılan temellük ve eklektisizm stratejileri hem estetik hem de toplumsal açıdan önemli dönüşümler yaratmıştır (Lakot ve Akçaoğlu, 2025, s. 1341). Bir bakıma "serbest çağrışımı, bilinç dışı zihne dair analizlerin anahtarı olarak özgür bırakmak için bu tür materyallerin rastlantısal bitiştirmesini kullanan gerçeküstücülerden farklı olarak, herhangi bir analiz yapmadan bir benzeşme deneyiminin peşine düşmüştür (Kocalan ve Tunç, 2023, s. 831). Bu emprovize yaklaşımı Arman Pierre Fernandez de, yeni bir üretimin aksine hali hazırda var olan endüstriyel nesneleri ve atıkları temellük ederek onları üretiminin merkezine almasıyla

devam ettirmiştir. Bunu yaparken de toplamak, kırmak, yakmak, vurmak, çoğaltmak gibi performatif eylemler sergilemiş ve post-endüstriyel toplumun gerçekliğini etkin bir şekilde ifade etmek adına öncüllüğünü Marcel Duchamp'ın yaptığı hazır nesneye yönelmiştir. Kaplardan, çaydanlıklardan, plastik ve metal kökenli pek çok hazır nesneden sıra dışı üretimler oluşturmuştur. Arman'ın "toplumumun bir görgü tanığı olarak, üretimin, tüketimin ve tahribatın aldatıcı yaşam bilimsel döngüsü ile çok fazla ilgili olmuşumdur" söyleminde belirttiği gibi, sanatçı süreç boyunca nesneleri ve göstergeleri seçerek tüketim toplumunun dramatikleşen formunu ve nesne yığınlarını bir üretim biçimine dönüştürmeyi tercih etmiştir (Gündüz, 2022, ss. 49-51). Bu yaratım tercihleri, günlük yaşamda kullanılan malzemelerin içeriksel ve şekilsel yönden değişmesine paralel olabilmekle birlikte toplumların ortak nesnelere yükledikleri farklı anlamlardan da beslenmektedir (Boyraz ve Cantürk, 2013, ss. 131-133).

2. 21. Yüzyıl Sahne Estetiğinde Nesne Yığınlarının Dramatik Mekânı Şekillendirmesi

Heykel, yerleştirme ve mekânsal tasarım üretim biçimlerinde görülen hazır nesneler üzerinden gerçekleştirilen toplama, birikim, yeniden kullanım ve parçalama eylemleri, sahne sanatlarında da kendisini farklı ifade biçimlerinde göstermektedir. Özellikle bu çalışmada 21. yüzyıl sahne yapımlarından seçilen örneklerin, sahne görselleri ve tasarım yönelimleri analiz edilerek, sahne boşluğunda minimalizmden maximalizme geçiş yönelimlerinin karşılaştırılması, somut nesne yığınlarının şekillendirdiği dramatik mekân farklarını ortaya çıkarmaktadır. Bu tasarım tercihleri ise sahne üzerinde dijital cihazların sağladığı görsel zenginlik ve teknik yeterlilikten ziyade sahne yükünü arttıracak derecede nesne yığını kullanımı, oyuncu aksiyonuyla etkileşim, hareket alanının daraltılması, gerçekçi dokuların yarattığı dışa vurulması ve sahne boşluğunun görünür kılınması gibi eksenlerde incelenmiştir. İncelenen tiyatro, opera ve performans yapımlarının sahne tasarımları üzerinden ele alınması ve karşılaştırılması sonucu, sanatçıların eser yorumlama ve sahneleme yönelimlerinde rastlantısallık, yeniden kullanım, nesnelerle devinim ve somut mevcudiyet kavramları ortak zemini oluşmaktadır. Performans alanında atmosfer oluşturma ve mekân estetiği açısından ise boşluk korkusu (horror vacui), klostrofobi, kaos ve sembolik yönden geçmişin kalıntıları, bu sahne yapımlarında nesne kalabalığının çağrıştırdığı duygu durumlarına karşılık gelmektedir.

Deborah Bruce'un kaleme aldığı "The House They Grew Up In" (Büyüdükleri Ev) isimli oyunun 2017 yılı HeadLong Theater yapımında, yönetmen Jeremy Herrin ve sahne tasarımcı Max Jones, oyunun iki ana karakteri olan kardeşlerin yaşam alanını sahne üzerinde kurarken, oldukça katmanlı ve gerçekçi dokular kullanmıştır (Görsel 1). Güney Londra'da bir evde

yaşayan iki kardeş için, yılların birikimi sonucu tamamen eşyalardan bir duvar oluşturmuşçasına klostrofobik bir mekân sahnede oluşturulmuştur. Sahne tasarımında gerçekçi üslupta düzenlenmiş bu oyun alanı, kurgusal düzlemde yaşanmışlık etkisini etkili bir biçimde izleyenlere aktarırken, duygusal anlamda boğucu atmosferiyle, karakterler arası gerginlikleri, takıntıları ve zihin dağınıklıklarını da yansıtmaktadır (Billington, 2017). 20. yüzyılın başlarında, materyal bolluğu ile artık nesnelerle dolup taşan bir dünyada yaşamakla birlikte, bu dünyanın iyi bir şey olduğuna inanılmaktadır. Modern dönemde insanlığın hayal gücüne derinden hükmeden kontrolsüz tüketim ve istifçilik, özgürlük hissiyatını vücuda getirdiği için baskın bir davranış haline gelmektedir (Colwell, 2026, s. 192). İstifçilikte nesnelerin sunduğu güvenlik ve rahatlık hissi ortaya muazzam bir kaos çıkarmaktadır. Seyircinin de gündelik hayatta normalleştirdiği bu tüketim aşırılığı, sahne üzerinde sınırlı bir alana sıkıştırılarak temsil edilince, bunca atıl nesneden kopamama halinin yaşam alanını kısıtlayıcı durumu gözler önüne serilmektedir.



Görsel 1: The House They Grow Up In (2017) – Headlong Theater, Sahne Tasarımı: Max Jones

Kaynak: https://www.maxjonesdesign.com/filter/Chichester-Festival-Theatre/The-House-They-Grew-Up-In

2022 yılında Circle in the Square Theatre'da bir Broadway yapımı olarak sahnelenen, David Mamet eseri "American Buffalo"'da da görünmez duvarlarla sınırlanmış bir kapalı mekânın

hacimsel yapısının içine doldurulmuş eşyalar, oyun alanındaki görsel karmaşa içerisinde karakterlerin kısıtlı hareket alanını açığa çıkarmaktadır (Görsel 2). Chicago'nun arka mahallelerinden birinde, tozlu bir hurda dükkânı içinde çok detaylı şekilde çeşit çeşit eşyalarla donatılmış sahne alanı, zeminden tavana her bir boşluğun kullanıldığı ve seyirci görüş açılarının yer yer bilinçli bir şekilde kesildiği biçimde düzenlenmiştir. Sahne tasarımını gerçekleştiren Scott Pask, sahneyi bir kapsül gibi düşünüp, içine sıkıştırılmış objelerin renk ve doku çeşitliliğinde yararlanarak karmaşadan bir doğallık yakalamaya çalışmıştır (Barnard, 2022). "The House They Grew Up In" ve "American Buffalo" sahne tasarımları, statik objelerle çevrili oyun alanında, nesne yığınlarının oluşturduğu hantal ve göz yorucu mekânsal yerleştirmeleriyle dinamik oyuncu aksiyonu ve duygusal gerilim arasında tezatlık oluşturmuştur.



Görsel 2: American Buffalo (2022) – Broadway, Circle in the Square Theatre. Sahne Tasarımı: Scott Pask

Kaynak: https://www.hollywoodreporter.com/lifestyle/arts/american-buffalo-david-mamet-1235130707/

Timeline Theatre Company'nin 2015'te sahnelediği "The Price" (Değer) adlı yapımda, American Buffalo sahne tasarımında görülen mekânsal özelliğe yakın olarak, bu sefer bir antika satıcısını temsilen ömür boyu biriktirilmiş ve artık bir aile yük olmuş eşyalar, daha dışavurumcu estetikte biçimlendirilmiştir (Görsel 3). Bir yığın hatıra olarak dağınık bir şekilde üst üste gelmiş onca mobilya ve aksesuar, Brian Bembridge'in sahne tasarımı yorumuyla her an yıkılmaya meyilli tepeleme eşyanın gölgesinde gerçekleşen olay dizileri seyirci tarafından izlenmektedir. Antika görünümündeki bu eşyalar tek tek ele alındığında paha biçilmez görünmesi ile beraber, hepsinin yığıntı şekilde üst üste yığılmış haliyle değersizleşmesi, geçmişin farklı oyun karakterleri gözünden nasıl değerlendirildiğini seyirciye yansıtmaktadır.



Görsel 3: The Price (2015) – Timeline Theatre Company, Sahne Tasarımı: Brian Sidney Bembridge

Kaynak: https://timelinetheatre.com/events/the-price/

2013 tarihli "Outopia for Pigeons" (Güvercinler Ütopyası) adlı Swandive Theatre yapımında ise Ursula K. Bowden'in sahne tasarımı yaklaşımı tamamen yeniden kullanıma odaklanarak, geniş sahne alanını dolduracak kadar eşyanın satın alınması veya kiralanması yerine bağış usulü ile elde edilen çeşitli materyalleri, sanatsal ifadenin bir parçası haline getirmiştir (Görsel 4). Pek çok kişi veya kurum tarafından atıl görülen nesneler, böylece sahne üzerinde inşa edilen kurgusal mekânlara "yaşanmışlık" etkisi kazandıran dokular oluşturmaktadır (Tran, 2014). Nesnelerin yeniden kullanımı yoluyla geri dönüştürülmüş malzemelerin ve bulunmuş nesnelerin nasıl değer yaratabileceğini ve sınırlı tiyatro prodüksiyon ekonomisinin ötesinde nasıl bir katkı sağlayabileceği üzerine örnek oluşturan bu yapım, performans etkinliğinin ötesine de uzanabilecek derecede yankı uyandıran yaratıma zemin sağlamaktadır. Böylece hazır kaynakların (stok malzemeler, bulunmuş nesneler ve atılmış malzemeler gibi) ve normalde çöpe atılabilecek ya da başka şekilde piyasa değeri düşebilecek malzemelerin henüz keşfedilmemiş yaratıcı olanakları sürdürülebilirlik fikrinde yerini bulmaktadır (Beer, 2017).



Görsel 4: Outopia for Pigeons (2013) – Swandive Theatre, Sahne Tasarımı: Ursula K. Bowden

Kaynak: https://www.americantheatre.org/2014/02/20/swandive-theatre-design-outopia-for-pigeons/

Eşya yığınlarının sahne boşluğuna yayılma halinin daha gerçeküstücü tasarım yaklaşımında görüldüğü tiyatro prodüksiyonuna örnek olarak ise 2015 yılı National Theatre yapımı "As You Like It" (Beğendiğiniz Gibi) oyunu gösterilebilir (Görsel 5). Yönetmenliğini Polly Findlay ve sahne tasarımını Lizzie Clachan'ın gerçekleştirdiği bu yapımda, masalsı görsellik kurma adına, asılı nesnelerin derinlik kattığı bir karanlık ve bunaltıcı atmosfer yaratımı tercihini ortaya çıkarmıştır. Yine gerçek dünyadan derlenmiş ve buluşturulmuş gündelik hayat nesneleri, sahne boşluğunda katmanlı bir görsellik ve derinlikli ışık tasarımlarına zemin hazırlayacak şekilde, zaman durmuşçasına sahne boşluğunda asılı halde kullanılmıştır. Oyun karakterlerinin zeminde akan hareketlerini engellemeyen bu düzenleme, kalabalık nesne yoğunluğunun hafiflik hissiyatı yaratabilecek biçimde de dramatik etkiye katılabileceğini göstermektedir.



Görsel 5: As You Like It (2015) – National Theatre, Sahne Tasarımı: Lizzie Clachan

Kaynak: https://www.conversative.ca/blog-source/2016/12/19/understanding-as-you-like-it-26-feb-4-mar-2016-national-theatre-london

Tiyatro oyunu yapımlarının yanında opera eserlerinin sahne tasarımlarından örneklerle de nesne yığınlarının, kurgusal alanı dönüştürücü etkisine bakıldığında, ilk örnek olarak Opera Ballet Vlaanderen'in 2016'da sahnelediği Kurt Weill'in bestesiyle "Mahagonny Kentinin

Yükselişi ve Düşüşü", bu sefer daha büyük hacimli nesnelerin sahneyi hem dikey hem de yatay eksende kapladığı, bunun üzerinden de oyun yerleşimi bakımından katmanlı bir yapı ortaya çıkardığı görülmektedir (Görsel 6). Benzer büyüklükte karavanların üst üste bindirilmesi sonucu, sahne çerçevesinde bir duvar gibi yükselen derme çatma şehir düzenlemesi, bu karavan parçaları etrafına saçılmış eşyaları, ışıklandırma etmenleri ve sprey boya yazılarını yarattığı kaotik bir dünyayı yansıtmaktadır (Baranello, 2016). Sahne tasarımını Rebecca Ringst'in gerçekleştirdiği bu yapım, parlak neon tabelalar, canlı renklerde kıyafetler ve aksiyonu takip edebilme adına seyirciye aynı anda pek çok odak noktası sunan bir görsel akış sunmaktadır.



Görsel 6: Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü (2016) – Opera Ballet Vlaanderen

Kaynak: https://www.operaballet.be/en/programme/season-2015-2016/aufstieg-und-fall-der-stadt-mahagonny

"Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü" yapımında gerçeküstücü yaklaşımla sahne boşluğunu büyük ebatlarda nesnelerle doldurma tercihi sonrasında Opera National de Paris'te 2006'da sahnelenen L'Heure Espagnole (İspanyol Saati) adlı opera temsilinin, sahne tasarımı daha gerçekçi bir mekân kurgusu oluşturma açısından, bir iç mekân ortamında eşya kalabalığının aşırılığını dramatik anlatıyla buluşturmaktadır (Görsel 7). Caroline Ginet'in sahne tasarımı yorumunda, bir İspanyol saat ustasının evi, abartılı bir dekor yığınıyla düzenlenerek, gardıroplar, sandıklar, valizlerle dolu yığıntı aslında varlıklı bir aileye ait mesken izlenimi için kullanılmıştır. Bu iç mekân kurgusun arka planında ise dış mekânı temsil edecek çan kuleleri ve parapet görüntüleri, ev içinde oluşturulan yığıntı ile ev dışında görülen doku kalabalığını bütünleştirecek şekilde yerleştirilmiştir (Bell, 2018).



Görsel 7: L'Heure Espagnole (2004) – Opera National de Paris, Sahne Tasarımı: Caroline Ginet

Kaynak: https://www.carolineginet.com/opera/lheure-espagnole/

Wolfgang Amadeus Mozart'ın bestelediği Idomeneo eseri, Opera Vienna tarafından 2013'te sahnelendiğinde, Paolo Fantin'in sahne tasarımında gerçekleştirdiği toprak zemin ve bunun içerisinde düzensiz şekilde yerleştirilmiş eşyalar, kalabalık oyun koreografisiyle iç içe geçmektedir (Görsel 8). Dolayısıyla oyuncu bedenlerinin hareketleri, eşyalarla teması ve onlarla beraber sahneyi dönüştürmeleri üzerinden, insan bedeni ve nesne varlığının ortak devinimde bütünleşmesini sağlamaktadır. Ortaya çıkan karmaşa haliyle oyuncu aksiyonu ve sesi kadar objenin hareket hali ve sesinin de eşit derecede sahne dinamizmine katkı sağlaması, nesne ve bedenlerden oluşan girift yapıya örnek oluşturmaktadır (Vanderhart, 2013).



Görsel 8: Idomeneo (2013) – Opera Vienna, Sahne Tasarımı: Paolo Fantin

Kaynak: https://www.alessandrocarletti.com/works/idomeneo/2013/

Sahne alanında nesnelerin cansız halleriyle, dramatik mekâna kattıkları dokular ve duygusal boyutlar, oyuncu aksiyonuyla etkileşime geçtiğinde, kurgusal karakterlerin iç dünyalarını yansıtacak katmanlar ortaya çıkarırken, şarkıların ve enstrümanların dâhil olduğu yapımlarda mekânın akustiğine de etki eden unsurlara dönüşmeye başlamaktadır. Idomeneo yapımında görüldüğü gibi, nesnelerin ve oyuncu bedenlerinin birlikte yarattığı devinim, dağınık ve düzensiz bir biçimde kendini var etmektedir. Bu yapım özelinde zemin yapısı ve nesne yerleşimi de oyuncu aksiyonunu yer yer zorlayacak veya kısıtlayacak biçimde düzenlenmiştir. 2014'te Heiner Goebbels'in Ensemble Musikfabrik iş birliğinde yönettiği, Harry Partch bestesi "Delusion of Fury" (Öfke Yanılsaması) yapımında ise yine sahne görselliğinde enstrümanlar üzerinden bir nesne hâkimiyeti görülürken, sahne tasarımında oluşturulan doluluğun bu sefer belli bir düzeni yansıtması amaçlanmıştır (Görsel 9). Örnek gösterilen diğer sahne yapımlarında olduğu gibi oyun alanında insan bedenini ön plana çıkarmaktan ziyade, nesne yığınının yarattığı dar alanda sıkışmış aksiyonu ortaya çıkaran bu yapımda da sahne tasarımını gerçekleştiren Klaus Grünberg, özel olarak tasarlanmış enstrümanların formlarıyla uyumlu bir mekân yerleşimi oluşturmuştur (Molleson, 2014). Tanıdık müzik enstrümanlarına kazandırılan alternatif formlar, sahne görselliğinde baskın etmen haline gelirken, bir yandan eser anlatısındaki kültürel çeşitlilik de görselliğe zenginlik katmaktadır. Bu sahne tasarımı tercihleri müzisyenlerin, solistlerin, sahnedeki konumları ve aksiyonu sebebiyle, yeni formlarda ve büyük ebatlarda sahneyi dolduran müzik enstrümanlarının klasik orkestra görüntüsünden çıkması ve mimari öğeler gibi sahneye yerleşmesini sağlamıştır. Partch'ın "toplam tiyatro" (corporeal theatre) fikriyle de örtüşen bu görsel estetik, dans, oyunculuk, müzik icracılığı ve nesnelerin varlığı arasında uyumlu bir örüntü doğurmuştur.



Görsel 9: Delusion of Fury (2014) – Ensemble Musikfabrik, Sahne Tasarımı: Klaus Grünberg

Kaynak: https://www.musikfabrik.eu/en/sound-image/stage/delusion-of-the-fury-a-ritual-of-dream-and-delusion/

Sahne üzerinde dramatik mekânı şekillendiren ve sahne tasarımı estetiğinde etkin konumda yer alan nesne yığınlarının yarattığı doluluk ve kütlesel kalabalık görselliği, 2017'de Metropolitan Opera yapımı Alban Berg bestesi "Wozzeck"te de kendini göstermektedir. Yönetmenliğini William Kentridge ve sahne tasarımını Sabine Theunissen'ın gerçekleştirdiği bu sahneleme yorumunda, sahne boşluğu ve oyuncuların hareket alanı, platformlar, tahta döşemeler ve nesnelerin dengesiz yığını ile oluşturulmuştur (Görsel 10). Oyun alanında fiziksel boyutlandırmayı sağlayan bu nesnelerin çoğu, depolardan ya da şehirdeki hurdalıklarından bulunan gerçek nesnelerdir. Her biri taklit edilmesi ya da sahte olarak üretilmesi imkânsız olan kendine özgü bir tarih, doku, renk ve yıpranma izlerini taşımaktadır. Yapım süreci de kısmen bu unsurların yerinde bir araya getirilmesinden ibarettir. Bu üç boyutlu somut nesnelere, dokulara ve kütlelere ek olarak William Kentridge'in kömür kalemlerle yaptığı kasaba manzaraları ve savaş tasvirleri projeksiyon vasıtasıyla, sahnenin tüm boşluğunu kaplayacak biçimde yansıtılmıştır. Böylece çizimlerin dokulu yapısı, sahne atmosferinde toz, yoğun duman, sis, toprak, patlamalar gibi çağrışımları oluşturarak savaş ortamının kaotik yapısını yansıtmaktadır (Picchi, 2017). Hem sahne üzerindeki nesnelerin karmaşık biçimde dizilimi hem de üzerine kömür kalem çizimlerinin kirli dokusu, mekân tasvirlerini dışavurumcu düzeye çekerek, çarpıklıklar ve gösterge yığınları ortaya çıkarmıştır.



Görsel 10: Wozzeck (2017) – Metropolitan Opera, Sahne Tasarımı: Sabine Theunissen

Kaynak: https://www.scenographytoday.com/william-kentridge-sabine-theunissen-wozzeck/

Sahneleme estetiğinde gündelik ve atık nesnelerin işgal ettiği oyun alanı yaratımı, performans gösterimlerinde de birkaç örnek üzerinden incelenebilecek tasarım yönelimi ortaya çıkarmaktadır. Bu performans örneklerinden ilki Milo Rau'nun yazıp yönettiği, belgesel tiyatro niteliğinde işlenmiş 2016 tarihli "Compassion. The History of the Machine Gun" (Merhamet: Bir Makinalı Tüfeğin Tarihi) performansıdır (Görsel 11). İki oyuncunun anlatımı üzerinden monologlarla ilerleyen performans, batı medeniyetinin, Avrupa dışındaki birçok krizi ve sınırlarında yaşanan mülteci akınına verdiği ikiyüzlü tepkileri tartışmaya açmakta ve bunu yaparken savaşın trajik sonuçlarından fotoğraf ve video parçaları göstermektedir (Draz, 2017). İç savaşın açlıktan ölen kurbanlarının her yerde karşımıza çıkan görüntülerinin ötesine geçen performans, insani yardım sisteminin ahlaki açıdan şüpheli olup olmadığını sorgularken, Anton Lukas adeta bir savaş alanının geride bıraktığı yıkıntılarla dolu sahne tasarımını gerçekleştirmiştir. Sahne arkasında projeksiyonla gösterilen gerçek yıkım kesitleri zaten insanların ekranlardan alışkın olduğu biçimde uzak mesafeye yerleştirilirken, yıkımlar sonucu yeryüzünün kaplandığı parçalanmış medeniyet kalıntıları seyirciye doğru uzanmakta ve anlatıcının bu kalıntılar arasında zar zor hareket ederek anlatısını kurmaya çalıştığı performans seyredilmektedir.



Görsel 11: Merhamet. Makinalı Tüfeğin Tarihi (2016) – Berlin Schaubühne, Sahne Tasarımı: Anton Lukas

Kaynak: https://www.unlimitedrag.com/post/milo-rau

Merhamet: Makinalı Tüfeğin Tarihi performansında, tüm oyun alanını kaplamış, yıkıntı temsiliyeti olarak gerçekçi ve dağınık bir doku oluşturacak biçimde yerleştirilmiş kırık dökük nesnelerden oluşma tasarım tercihi, Camille Boitel'in tasarımı olan "L'Immediat" (Anlık Olan) isimli performansta da sahne boşluğunda sahne zeminini kaplayan bir materyal yığınıyla

şekillenmektedir (Görsel 12). 2009 yılından itibaren beş oyuncu tarafından performe edilen yapım, uzun süreli bir projenin parçası olan ve yer yer sokaklarda da gösterimi gerçekleştirilen, karmaşık ve uyumsuz materyallerin şekillendirdiği bir oyun alanı kullanmaktadır. Akrobatik hareketlerin ve sirk estetiğinden gelen fizikselliğin tercih edildiği performansta, oyuncular anlık olarak nesnelerin varlığı, ağırlığı, kütlesi ve dayanıklılığı üzerinden insan bedenlerinin tersine dönüş, düşme, sarsıntı gibi eylemleriyle etkileşimini ortaya çıkarmaktadır. Farklı ülkelerden, pek çok insandan alınan, toplanan ve sahne üzerinde performans esnasında dönüştürülmek üzere kullanılan bu materyaller, mevcut dokuları değiştirilmeden en doğal haliyle tasarıma dâhil edilmiştir. Nesnelerle performatif etkileşimde yer yer oldukça riskli hareketlerle bedenlerini tehlikeye atan oyuncular, bu akışkan ama düzensiz koreografi ve sahne tasarımıyla sürekli olarak ıvır zıvırları üreten tüketim toplumu üzerinden yeryüzü çöküşünü sembolik dille ifade etmektedir.



Görsel 12: L'Immediat (2009) – New York, Skirball Center for the Performing Arts, Artist: Camille Boitel

Kaynak: https://alexandregalliez.com/limmediat-camille-boitel/

Tüm bu dağınık, düzensiz, uyumsuz ve kaotik sahne tasarımlarını oluşturan nesne yığınları, belirli yapımlar ve performans üzerinden incelendiğinde, sahne boşluğunu dolduran ve kaplayan materyallerin, eşyaların kendi dokusu statik halde dahi dramatik temsilde bir dinamizm yaratmaktadır. Bu estetik tercih, sahne görselliğinde doku, renk ve form çeşitliliğini zenginleştirirken, bazen oyuncu aksiyonuyla etkileşime girmekte, bazen de dramatik anlatıya uygun atmosfer yaratımına katkı sağlamaktadır. Geoff Sobelle'in 2013'te gerçekleştirdiği "The Object Lesson" (Dersimiz: Obje) adlı performansı ise seyircileri de sahneyi dolduran nesnelere dokunmaya, kullanmaya ve şekillendirmeye teşvik eden interaktif gösterim örneği

oluşturmaktadır (Görsel 13). Karton kutularla dolu bir odada, geleneksel bir sahne dekorundan çok, bir sanat enstalasyonunu andıran mekân tasarımı kullanılarak, bir nevi depo veya evin tavan arası görselliği yaratılmıştır. Performans, Sobelle'in bu kutularla devinimi etrafında şekillenirken, kutular içindeki farklı nesnelerle seyircinin de etkileşime geçmesi sağlanmaktadır. Bununla birlikte performans, katılımcıların kendilerine ait nesneleri de sahneye taşımalarına ve bu nesnelerle olan hikâyelerini anlatmalarına imkân tanımaktadır. Böylece nesneler aracılığıyla, seyirci sadece performans alanı ve anlatısını deneyimlemekle kalmamakta aynı zamanda kişisel hayatlarından nesnelerin de ne derece eylemlerini ve duygularını şekillendirdiğini fark etmektedir. Kim olduğumuzu anlamamızda en önemli etken sahip olduğumuz nesnelerdir. İnsanlar sahip oldukları şeyler aracılığı ile bir çeşit var olma hissini arar, ifade eder, onaylar ve kesinleştirir. Nesneler kimliklerimizin araçlarıdır (Colwell, 2026, s. 145). Dolayısıyla eşyaların, objelerin, materyallerin insan hayatına dokunan varoluşları, performans alanını biçimlendirmekle kalmayıp duyguları ve aksiyonu yönlendiren temel unsur haline gelmektedir.



Görsel 13: The Object Lesson (2013) – New York Theatre Workshop, Sahne Tasarımı: Steven Dufala

Kaynak: https://www.chronogram.com/arts/the-object-lesson-at-bards-luma-theatre-2341587/

Gündelik nesnelerin bir yerden bir yere taşınması veya istiflenmesi konusunda yaygın kullanımın bir parçası ve aşırı tüketim çağının bir sembolü olabilecek karton kutular, sanatsal üretimlerde ve performans estetiğinde farklı biçimlerde dönüştürülerek kullanılan temel birim haline gelmiştir. The Object Lesson adlı performansta bunun rastlantılara dayalı ve dağınık görsellikte bir uygulamasını örnekledikten sonra, Forced Entertainment ekibinin 2022 yılında

Tim Etchells yönetmenliğinde sahnelediği performans olan “Under Bright Light” (Parlak Işık Altında), yine tamamen karton kutular üzerine kurulu bir mekân dönüşümünü seyirciye sunmaktadır (Görsel 14). Nesne kullanımı konusunda, aynı boyutlarda ve renklerde sahneyi dolduran bu kutular, işçi tulumları giymiş performansçıların durmadan devam eden taşıma ve yer değiştirme eylemlerinin bir parçası haline gelmektedir. Beyaz ışık altında özenle, ciddiyetle ve kararlılıkla gerçekleştirilen istifleme, yerleştirme eylemleri, Sisyphos’un efsanesini anımsatan bir slapstick komedisi yaratmaktadır. Seri bir şekilde süregiden ve makinalaşmayı anımsatan hareket devamlılığı, performans ilerledikçe hatalara, yanılmalara, tereddütlere dönüşerek entropik birikim yaratmakta ve kaosa doğru sürüklenmeyi getirmektedir. Bu şekilde esasen nesnelerin, eylemlerin ve tavırların tektipleşmesi üzerinden bir kimliksizleşme olgusunu vurgulayan performans, görsel açıdan düzen üzerine başlayıp, karmaşaya doğru ilerleyen süreci tasvir etmektedir. Hem kullanılan nesnelerin hem de performansçıların birbirinin kopyasıymış gibi biçimlendirilmeleri, sahnede insan ile nesnenin işgalini eşit seviyeye çekerek, performatif akışta boş kutuları en az performansçı kadar etkin bir unsur haline getirmiştir.



Görsel 14: Under Bright Light (2022) – Forced Entertainment, Sahne Tasarımı: Richard Lowdon

Kaynak: https://www.forcedentertainment.com/projects/under-bright-light/

Sonuç

Çağdaş sanat üretimlerinde 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren teknolojik gelişmeler doğrultusunda dijital araçların üretim ve gösterim tarzlarını biçimlendirdiği yaklaşımlar, ekranların, projeksiyon cihazlarının, video estetiğinin hâkim olduğu sanatsal ifadelere imkân vermiştir. Dijital cihazların yaygınlaşması ve teknolojinin kolay erişimi aynı zamanda gündelik

hayatta insanların tüketmeye alıştığı ve yaşamı içerisinde istemediği kadar maruz kaldığı bir durumu ortaya çıkarmıştır. Bu süreç 21. yüzyılda, giderek yaygınlaşan tüketim biçimlerinin sorgulanmasını ve sanal mecralarda yeterli gerçekliği ve doğallığı bulamayan kitlelerin somut objelere ve analog cihazlara talebini arttırmıştır. Ekranların vadettiği göz kamaştıran ve dinamik görsellik, önünde sonunda iki boyutta sıkıştığı için, inovasyonların hızına yetişemeyen bireylerin dokulara temas, fiziksel mekân hissiyatı ve nesnelerle etkileşim ihtiyacı, duygusal ve içgüdüsel yönden tüketim alışkanlıklarını dönüştürmektedir. Sanatsal ifadelerin ve üretimlerin de bu algı dönüşümlerine paralel ilerleyen sonuçları incelendiğinde, görsel sanat disiplinlerinde mekân tasarımı, yerleştirme sanatı, heykel, resim örneklerinde hazır nesne kullanımı üzerinden kolaj, asamblaj, akümülasyon teknikleri ortaya çıkmaktadır. Bu tekniklerle üretim yapmış sanatçıların, eserlerinde altını çizdiği temalar ve tartışmalar, aşırı tüketim eleştirisi, boşluk korkusu, yeniden kullanımın getirdiği farklı bakış açıları ve katmanlı nesne yığınlarının görsel dilini izleyiciye sunmaktadır.

Plastik sanatlarda işlenen bu fikirlerin, sahne sanatlarında karşılıklarının incelendiği bu çalışmada, örnek olarak sunulan tiyatro yapımları, opera eserlerinin sahne tasarımları ve performanslar, nesnelerin işgal ettiği oyun alanında, doluluk hissiyatı, dağınıklık ve karmaşanın ön planda olduğu ölçüde seçilmiştir. Buna göre sahne görselleri üzerinden analiz edilen bu tasarım tercihlerinde açığa çıkan birtakım fikirlerin temelinde, seri üretim ve aşırı tüketimin getirdiği nesne bolluğunun, yaşadığımız alanları şekillendiren veya işgal eden eşyalar, insan kimliğini, algısını ve eylemlerini de yönlendirmektedir. Bunun sonucunda sahne üzerinde oyuncu aksiyonunu kesintiye uğratan, kısıtlayan veya zorlaştıran bu nesne yığınları, insan bedeniyle çarpıştıkça ve etkileşime geçtikçe organik olarak şekillenen bir yapı ortaya çıkmaktadır. Sahne üzerinde bu doğal akışın temsiliyetleri canlandırılırken gerçek hayattan eşyalar, objeler ve materyaller olduğu haliyle kullanılarak, yeniden kullanımı devam ettirmeyi ve sürdürülebilirliği teşviki sağlamaktadır. İnsanların hayatları boyunca elde ettikleri nesnelerle kurdukları bağ ve sonucunda onlardan kopamama halinin getirdiği istifçilik durumu, sahne üzerinde gerçekçi mekân tasarımlarında depo, antika dükkânı, sahaf, hırdavatçı vb. iç mimari yapısını yansıtmaktadır. Bu şekilde biçimlenen sahne tasarımlarının yapım aşamasında kullanılan eşyalar, nesneler, materyaller çoğunlukla özel üretim objeler değil, farklı yerlerden ve kişilerden bağış yoluyla elde edilerek, istenen görsel aşırılık ve kaotik atmosfer inşa edilmiştir.

Bir tür “Atık Dramaturjisi” olarak adlandırılabilecek bu yönelim, ilk bakışta henüz tamamlanmamış ve dönüşümüne devam eden, statik de olsa değişim akışına açık bir mekânı ve uzamı betimlemektedir. Nesnelerin oyun boyunca birikmesi veya yer değiştirmesi, zamanın geçişini ve kalıntılarını fiziksel bir kanıta dönüştürür. Dağınıklık, bir tür "devam eden oluş" halini temsil ederken; oyun bittiğinde sahne, bir enkazı veya bir arşiv alanını andırabilir. Özellikle yoğun nesne kullanımı, karakterin ya da toplumun belleğini simgeleyerek, tüketim toplumunun veya savaş halinin artıklarıyla, sahnede kaotik bir manzara oluşturur. Farklı yerlerden gelen ve aslında birbiriyle uyumsuz olan eklektik nesnelerin sahne üzerinde yarattığı üç boyutlu doku, metaforik olarak geçmişin enkazı, yıkım, kirlilik ve rastlantısallık durumlarını karşılamıştır. Oyuncu bedeninin etrafa saçılmış veya sahne zeminine yayılmış nesnelerle devinimi ise izleyici bakış açısından, gerçek hayatta çoğu zaman görmezden gelinen veya dikkat çekmeyen nesnelerin aslında etrafımızı nasıl sarıp sarmaladığını tüm çıplaklığı ile göstermektedir. Sahne boşluğunu hem yatay hem de dikey düzlemde nesne yığınları, klostrofobik bir etki yaratmış tasarımlarda, yaşam alanlarının tıpkı örneklendirilen sahne yapımlarda oyun alanını doldurması ve kısıtlaması gibi, rahatsızlık verebilecek atmosferlerden estetik görsellikler ortaya çıkarmıştır. Böylece mekânı oluşturan veya tanımlayan cansız nesnelerin kalabalık mevcudiyeti, dramatik anlatı dilinde baskın gelerek, işlevsiz ve atıl görülebilecek parçaların, sahnenin görsel hiyerarşisinde anlatı için nasıl bir çerçeve veya zemin oluşturabileceğini bize göstermektedir.

Kaynakça

Baramello, M. (2016, 1 Temmuz). *I Tell You We Must Die*. Likely Impossibilities. https://likelyimpossibilities.com/2016/07/i-tell-you-we-must-die.html

Barnard, C. (2022, 22 Mart). *The Stage is Reset for the David Mamet Classic: American Buffalo*. Town and Country Magazine. https://www.townandcountrymag.com/leisure/arts-and-culture/a39430335/david-mamet-american-buffalo-broadway-2022/

Bayman, A. G. – Şenol, T. (2021). *Kurt Schwitters Merzlerinin Yüzeyden Taşması: Merzbau.* İdil. Sayı: 83. s. 1319–1328. doi: 10.7816/idil-10-85-04

Beer, T. (2017, 4 Ocak). *Reimagining the Ruins of Scenography*. Ecoscenography. https://ecoscenography.com/2017/01/04/reimagining-the-ruins-of-scenography/

Bell, J. (2014). *Playing with the Eternal Uncanny from.* The Routledge, Companion to Puppetry and Material Performance Routledge. 67(2):375-376 doi:10.1353/tj.2015.0055

Billington, M. (2017, 23 Temmuz). *The House They Grew Up In review – Samantha Spiro is magnetic in humane hymn to tolerance*. The Guardian. https://www.theguardian.com/stage/2017/jul/23/the-house-they-grew-up-in-review-samantha-spiro-deborah-bruce-minerva-chichester

Birke, D. – Hartl A. (2025). Theatre in the Digital Age: Concepts, Perspectives, Developments. *Journal of Contemporary Drama in English. Vol. 13*. Issue 1.

Boyraz, B. – Cantürk, A. (2013). Yeni Gerçekçilik Bağlamında Yves Klein ve Fernandez Arman'ın Boşluk ve Doluluk Sergileri. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*. Cilt: 2, Sayı: 3. https://izlik.org/JA59GL95UR

Cheng, S. B. (2023). Digital Performance and Its Discontents (or, Problems of Presence in Pandemic Performance), *Theatre Research International,* Vol 48, No: 1.

Colwell, C. (2026). *Ne Çok Eşya*. Türkiye İş Bankası Yayınları.

Draz, A. (2017, 1 Haziran). *Milo Rau*. Unlimited. https://www.unlimitedrag.com/post/milo-rau

Gündüz, Y. A. (2022). Yeni Gerçekçilik Sahasında Çağa Tanık Bir Oyuncu: Arman. *İdil.* Sayı: 89 (2022 Ocak): s. 47–57. doi: 10.7816/idil-11-89-05

Kocalan, M. – Tunç, M. (2023). Gölge Sanatında Atık Nesne Kullanımı: Sue Webster ve Tim Noble'ın Saklı İmgeleri. *SDÜ Art-E Dergi*. Cilt: 16, Sayı:32.

Lakot, Ş. – Akçaoğlu, Z. (2025). Yeni Avangard'da Temellik ve Eklektisizm: Robert Rauschenberg ve Joseph Cornell, *Sanat ve Tasarım Dergisi, 15* (2).

Molleson, K. (2014, 29 Ağustos). *Harry Partch – how Heiner Goebbels bought Delusion of the Fury to Edinburgh*. The Guardian. https://www.theguardian.com/music/2014/aug/29/harry-partch-delusion-of-the-fury-heiner-goebbels-edinburgh

Picchi, G. (2017, 7 Ekim). *William Kentridge and Sabine Theunissen, Wozzeck*. Scenographytoday. https://www.scenographytoday.com/william-kentridge-sabine-theunissen-wozzeck/

Toluyağ, D. (2021). Sanatta Akümülasyon Yöntemiyle Nesnelerin Sanat Yapıtına Dönüştürülmesi, İdil. Sayı: 78. s. 185–196. doi: 10.7816/idil-10-78-02

Tran, D. (2014, 20 Şubat). *Inside the Non-Place Design of Swandive Theatre's 'Outopia for Pigeons'*. American Theatre. https://www.americantheatre.org/2014/02/20/swandive-theatre-design-outopia-for-pigeons/

Tsekleves, E. (2015, 12 Şubat). *From Vinyl Records to Toys: the Return of Analogue Products in Our Digital Lives*. The Guardian. https://www.theguardian.com/media-network/2015/feb/12/return-analogue-digital-products-phygital

Vanderhart, C. (2013, 19 Kasım). Blood, mud, Mozart: Michieletto's Idomeneo at Theater an der Wien. Bach Track. https://bachtrack.com/review-nov-2013-theater-wien-idomeneo

Tiyatroda Dönüşüm Olarak Değişmiş Bilinç: Zarrilli'de Performans Skoru ve Dinleme Dramaturjisi

Dr. Öğr. Üyesi Ece Çelikçapa Özinan

Haliç Üniversitesi Konservatuvarı, Tiyatro Bölümü, 0000-0002-3911-7148

Özet

Bu bildiri, Phillip B. Zarrilli'nin performansta "değişmiş/alternatif bilinç halleri" (ASC) yaklaşımını, tiyatroda dönüşüm kavramı üzerinden tartışmayı amaçlar. Zarrilli, performansta icracıların eylerken bilinç düzeylerindeki değişimler üzerine yenilikçi yaklaşımlarda bulunmaktadır. Zarrilli'nin olağan bilinçten keskin kopuş yaratan, nadir ve ayrık bilinç durumları tanımı, dönüşümü yalnızca estetik bir sonuç değil, icracının algılama ve eyleyiş kipinde yeniden bir yapılanma olarak ele almaya imkân verir. Bu perspektiften bakıldığında dönüşüm, sonuçtan ziyade süreçte, özellikle prova ve icra sırasında, beden-zihin ilişkisinin yeniden düzenlenmesinde ortaya çıkar. Zarrilli'ye göre performans skoru, sahnede görünür, işitilir, eylenir tüm görevleri düzenleyen bir yapı olarak, icra anında icracının "optimal bedensel bilinç" kipini devreye sokar; bu kip olağanüstü bir ASC olarak tarif edilir. Bu çerçevede Zarrilli, bilinç tartışmasını fenomenal bilinç (deneyimin kendisi, orada olmanın duyumsal niteliği) ile erişim bilinci (raporlanabilir, işlevsel/analitik işleme) ayrımı üzerinden açar. Performans sırasında skorun temsili içeriği, fenomenal bilincin periferisinde mevcut kalır; ideal durumda oyuncu tekil görevlere erişim bilinciyle doğrudan geri dönmez ve akış içinde kalır. Bu yapıyı destekleyen izleme bilinci (içsel algı), tekrarlı bedenlenme sayesinde yankı gibi çalışan bir katman üretir; oyuncunun eyleyişin hissi dediği iç rezonans da buradan doğar. Zarrilli'nin çerçevesi, tiyatroda dönüşümü oyuncunun bilinç/algı örgütlenmesindeki değişim olarak yeniden tanımlar; pedagojik olarak ise skor temelli çalışmaların farkındalık üretme potansiyelini görünür kılar.

Anahtar Kelimeler: *Değişmiş Bilinç (ASC), Performans Skoru, Fenomenal Bilinç, Erişim Bilinci, İzleme Bilinci*

Altered Consciousness as Transformation in Theater: Performance Score and Dramaturgy of Listening in Zarrilli

Abstract

This paper aims to discuss Phillip B. Zarrilli's approach to "altered/alternative states of consciousness" (ASC) in performance through the concept of transformation in theater. Zarrilli offers innovative perspectives on the shifts in performers' levels of consciousness while acting. Zarrilli's definition of rare and discrete states of consciousness, which create a sharp break from ordinary consciousness, allows for the treatment of transformation not merely as an aesthetic outcome, but as a restructuring of the performer's modes of perception and action. From this perspective, transformation does not emerge as much as the result of the process, particularly during rehearsal and performance, through the reorganization of the body-mind relationship. According to Zarrilli, the performance score, as a structure organizing all visible, audible, and performed tasks on stage, activates the performer's "optimal bodily consciousness" mode during the performance; this mode is described as an extraordinary ASC. Within this framework, Zarrilli frames the discussion of consciousness through the distinction between phenomenal consciousness (the experience itself, the sensory quality of being there) and access consciousness (reportable, functional/analytical processing). During performance, the representational content of the score remains on the periphery of phenomenal consciousness; ideally, the performer does not directly return to individual tasks via access consciousness and remains within the flow. The monitoring consciousness (internal perception) that supports this structure produces a layer that functions like an echo through repeated embodiments. Zarrilli's framework redefines transformation in theater as a change in the actor's organization of consciousness and perception; pedagogically, it emphasizes the possibility of score-based exercises to foster awareness.

Keywords: *Altered State of Consciousness (ASC), Performance Score, Phenomenal Consciousness, Access Consciousness, Observation Consciousness*

Giriş

Performans çalışmalarında bilinç sorunu, uzun süre ya metnin anlam üretimi çerçevesinde ya da oyuncunun karakterle kurduğu özdeşlik üzerinden ele alınmıştır. Oysa performans olgusunu yalnızca temsil, taklit ya da anlam aktarımı olarak düşünmek, sahnede bedensel olarak ortaya çıkan dikkat, algı, yoğunluk ve varlık kiplerini açıklamakta yetersiz kalır. Bu noktada değişmiş

bilinç halleri meselesi, oyuncunun sahnedeki deneyimini anlamak için güçlü bir kavramsal araç sunar.

Phillip B. Zarrilli (2011), performansta değişmiş bilinci yalnızca ritüel vecd, trans ya da trans gibi örneklerle sınırlamaz, aksine oyuncunun ya da icracının gündelik bilinç kipinden farklı, eğitilebilir ve estetik olarak örgütlenmiş bir farkındalık durumuna ulaşabildiğini ileri sürer. Bu yaklaşım, bilinç meselesini metafizik bir muammadan çok, beden-zihnin nasıl çalıştığına ilişkin pratik ve fenomenolojik bir soru haline getirir. Burada belirleyici olan, icracının "başka biri olması" değil; nefes, dikkat, eylem, ritim ve algı arasındaki ilişkinin belirli bir skor içinde yeniden biçimlenmesidir.

Bu bildirinin temel iddiası şudur: Performansta değişmiş bilinç, ritüel ya da şamanik pratiklerde olduğu gibi bazen radikal bir eşiğe işaret etse de, estetik performans bağlamında daha çok oyuncunun beden-zihnini gündelik algı düzeninden çıkarıp yoğunlaşmış, çift katmanlı ve non-dual bir farkındalık haline sokan bir süreç olarak anlaşılmalıdır. Bu nedenle değişmiş bilinç, tiyatroda temsilin karşıtı değil; temsilin ötesine geçen, sahne üzerinde olma halini açıklayan bir kavramdır.

Bu bağlamda çalışma, önce ritüel/şamanik performans ile estetik performans arasındaki bilinç farkını tartışacak, ardından Doğu'daki psikofiziksel gelenekler ile modern oyunculuk eğitimleri arasındaki ilişkiyi inceleyecek, son olarak da fenomenal bilinç kavramı üzerinden oyuncunun sahne skoruyla kurduğu ilişkiyi değerlendirecektir.

1. Performans, Bilinç ve Değişim

Zarrilli'ye göre performansta değişmiş bilinç sorununu tartışabilmek için öncelikle bilinci tekil, sabit ve homojen bir yapı olarak değil, farklı kipleri, geçiş alanları ve eşiği olan bir süreç olarak düşünmek gerekir. Bu yaklaşım, gündelik bilinç durumları ile olağanüstü ya da ayrık bilinç durumları arasında katı bir ikilik kurmaz; aksine, bunlar arasında geçişler, sınır deneyimleri ve örgütlenme farkları bulunduğunu kabul eder. (Zarrilli, 2011, s.303) Böylece performans, yalnızca bir temsil etkinliği değil, bilinç kiplerinin yeniden düzenlendiği bir alan haline gelir.

Burada "performans" kavramı da geniş bir çerçevede ele alınmalıdır. Zarrilli, performansı sadece tiyatro sahnesinde gerçekleşen estetik bir olay olarak değil; ritüel, şamanik uygulamalar, gündelik hayatın sunumsal boyutları, spor, dövüş sanatları, yoga ve bedensel çalışma biçimlerini de içeren geniş bir insan etkinlikleri alanı olarak tanımlar. (Zarrilli, 2011, s.302-303)

Ancak bu bildiri açısından asıl önemli olan, canlı estetik performans ile ritüel/şamanik performansın ortak ve ayrışan yönleridir.

Her iki durumda da performans, farklı bir zaman diliminde gerçekleşir. "Ritüel/şamanik ve estetik performanslar genellikle gündelik yaşamdan bir şekilde çerçevelenmiş ya da ayrılmıştır; bir 'zamandan taşan zaman' olarak kurulurlar" (Zarrilli, 2011, s.302). Her iki durumda da belirli bir yapı, düzen ya da skor vardır. "Bir performans skoru, icracı(lar) tarafından seyirciye/katılımcılara performans içinde sunulan görsel, işitsel, icra edilmiş ve dokunsal öğeleri oluşturan bütün belirli görev ve eylemlerden meydana gelir" (Zarrilli, 2011, s.302). Performansı asıl özgül kılan, bu skorun yalnızca dışsal bir düzen olmayıp, icracının beden-zihnini belirli bir bilinç durumuna çağıran bir araç olmasıdır. Dolayısıyla oyuncu ya da icracı, skoru sadece uygulatmaz; onu belirli bir farkındalık kipinin içinden somutlaştırır.

Bu noktada değişmiş bilinç kavramı, tiyatroya dışarıdan eklenen egzotik bir öğe değildir. Aksine, performansın etkinliğini, yoğunluğunu ve alımlanışını açıklamak için merkezîdir. Çünkü sahnede başarılı bir performans çoğu kez yalnızca teknik doğrulukla değil, oyuncunun dikkatinin, nefesinin, enerjisinin ve algısının bir bütünlük içinde örgütlenmesiyle ortaya çıkar. Oyuncunun sahne üstündeki varlığı, büyük ölçüde bu örgütlenmiş bilinç halinin ürünüdür.

2. Ritüel/Şamanik Performans ile Estetik Performans

Değişmiş bilinç meselesinin en görünür olduğu alanlardan biri ritüel ve şamanik performanslardır. Ritüeller çoğu kez iyileştirme, arınma, geçiş, korunma ya da belirli bir dönüşümü gerçekleştirme amacıyla icra edilir. Bu nedenle ritüelde performans, salt gösterim değil, etkide bulunma arzusuyla ilişkilidir. Zarrilli'ye göre ritüel uzmanı ya da şaman, çoğu kültürde özel güçlere erişebilen, görünmeyen dünyayla temas kurabilen ve bu nedenle değişmiş bir bilinç haline girdiği kabul edilen kişidir. (Zarrilli, 2011, s. 305)

Ancak ritüel/şamanik performans ile estetik performans arasındaki asıl fark, yalnızca amaç farklılığı değildir; daha çok, icracının bilincinin nasıl kavrandığıdır. Şamanik örneklerde icracı, kimi durumlarda kendi kimliğini askıya alan, hatta sonrasında yaşananları hatırlamayan bir trans durumuna girebilir. Böyle bir durumda sahnedeki ya da törendeki eylem, icracının kendi bilinçli denetimiyle değil, başka bir varlığın, ruhun ya da gücün mevcudiyetiyle açıklanır. Hausa performans örneğinde şaman kimliğinin görünmez olduğu ve bir ruh tarafından ele geçirildiği aktarılır. (Besmer, 1983, s. 140) Estetik performansta ise bilinç, bu kadar ileri bir "yer değiştirme" mantığıyla işlemez.

Zarrilli'ye göre, "estetik performanslarda, tiyatronun 'garip gerçekliklerini' yaratırken cisimleşen bilinç durumu sıradan durumlardan farklıdır ve bağlama bağlı olarak değişmiş ya da olağanüstü sayılabilir" (Zarrilli, 2011, s. 307). Oyuncu sahnede bir başkasını, bir durumu ya da bir dünyayı somutlaştırırken, aynı zamanda yaptığını belirli bir düzeyde hatırlayabilir, yineleyebilir ve sonrasında üzerine düşünebilir. Dolayısıyla estetik performansta değişmiş bilinç, trans benzeri bir unutuş değil, daha çok çift katmanlı bir sahne farkındalığı olarak işler.

Bu ayrım önemlidir, çünkü tiyatro tarihinde uzun süre ritüelin tiyatronun kökeni olduğu düşünülmüş, tiyatro ile ritüel arasında doğrusal bir evrim ilişkisi kurulmuştur. Zarrilli, bu tezi eleştirerek tiyatronun tek bir kökeni olmadığını, ritüel ile tiyatro arasındaki ilişkinin tarihsel olarak değişken ve kültüre göre farklılaştığını vurgular. (Zarrilli, 2011, s. 307) Böylece ritüel ve estetik performans arasında benzerlikler olsa da, bunların aynı deneyim modeli altında eritilemeyeceği açığa çıkar.

Yine de bu iki alan arasındaki sınır geçirgendir. Çünkü estetik performans da seyircide fiziksel, duygusal ve bilişsel etkiler üretir, oyuncu da belirli bir yoğunluk, açıklık ve dönüşmüş dikkat hali içinden çalışır. Burada kritik mesele, oyuncunun kendinden geçmesi değil, gündelik kendilik kipini dönüştürmesidir. Bu nedenle değişmiş bilinç, ritüelin tiyatroya miras bıraktığı folklorik bir kalıntı olarak değil, farklı tarihsel bağlamlarda farklı biçimlerde örgütlenen bir performatif kip olarak anlaşılmalıdır.

3. Doğu'da Psikofiziksel Gelenekler ve Beden-zihnin Dönüşümü

Zarrilli'nin en güçlü katkılarından biri, değişmiş bilinç sorununu Doğu'ya özgü psikofiziksel pratikler üzerinden yeniden düşünmesidir. "Asya'nın farklı yerlerinde, yogayı, Zen meditasyonunu, dövüş sanatlarını ve Hindistan'ın Kutiyattam ve Kathakali'si ile Japon Noh'u gibi performans türlerini de içeren, bilinci değiştirmeye yönelik bir dizi teknik bulunmaktadır" (Zarrilli, 2011, s. 308).

Yoga, yalnızca bir beden tekniği olmayıp bedensel, zihinsel ve soluksal süreçlerin birliğini kurmayı hedefleyen bir disiplinler bütünüdür. Zarrilli, Güney Asya'da yoganın tarihsel olarak yalnızca dinî ya da münzevi pratiklerde değil, dövüş sanatları ve performans geleneklerinde de etkili olduğunu vurgular. (Zarrilli, 2011, s.309) Bu çerçevede önemli olan, bedenin bastırılması yerine beden ile zihnin bir araya getirilmesi, dağınık duyusal akışın odaklanmış bir farkındalık haline dönüştürülmesidir. Özellikle nefes, bu dönüşümün ana eksenlerinden biridir.

Hint performans geleneklerinde bu durum çok belirgindir. Zarrilli'nin aktardığı Kutiyattam örneğinde oyuncunun tanrıçaya dönüşmesi, psikolojik bir inanma süreciyle değil, nefesin, bakışın ve bedensel içe yönelişin titizlikle örgütlenmesiyle gerçekleşir. (Zarilli, 2011, s. 310) Oyuncu burada karakteri temsil etmez, belirli bir soluksal ve algısal çalışma aracılığıyla, sahne üzerinde olma kipini dönüştürür. Böylece oyunculuk, içsel duyguyu dışavurmaktan çok, beden-zihnin belirli bir biçimde hazırlanması ve inceltilmesi haline gelir.

Japon Noh tiyatrosu ise bu düşünceyi başka bir düzlemde geliştirir. Noh'un tarihsel kökenlerinde Şinto, şamanizm, Budizm ve Daoizm etkileri bulunsa da, Zeami'nin sistemleştirdiği Noh estetiğinde asıl mesele trans değil, non-dual bir farkındalık durumudur. (Zarilli, 2011, s. 312) Zeami'nin hedeflediği oyunculuk, etkinin zorlanmadığı, bilincin kendisini aşırı iradeyle öne sürmediği, ama bedenin ve sesin son derece incelmiş bir ustalıkla çalıştığı bir sahne varlığı üretir. (Zarilli, 2011, s. 312) Oyuncu burada hem son derece disiplinlidir hem de etki yaratma niyetini aşmış görünür. Başka bir deyişle, bilinç bütünüyle kapanmaz; fakat düşünsel müdahale de geri çekilir.

Bu nedenle Doğu örneklerinde değişmiş bilinç, büyüsel bir olağanüstülükten çok, uzun süreli eğitim yoluyla kazanılan bedensel bilgiye dayanır. Yani bilgi yalnızca düşünsel olarak kavranmaz, bedensel olarak gerçekleştirilir. Bu yaklaşım, modern oyunculuk pedagojisi için son derece verimlidir. Çünkü oyuncunun sahne üstündeki varlığını, sadece psikolojik motivasyonla değil; nefes, denge, ritim, yönelim, dikkat ve duyumsal açıklıkla kurmamızı sağlar.

4. Modern Oyuncu Eğitiminde Psikofiziksel Yönelimler

Modern oyunculuk kuramı içinde değişmiş bilinç sorununu açık ya da örtük biçimde gündeme taşıyan isimlerin başında Stanislavski gelir. Stanislavski'nin psikofiziksel yaklaşımı, oyuncunun iç ile dış, zihin ile beden, duygu ile eylem arasındaki bölünmeyi aşma çabasının bir sonucudur. "Bedenin, yönelimlerimizi gerçekleştirmesi ve bu yönelimleri gerçekleştirirken içinde bulunduğumuz zihinsel durumu ve haletiruhiyeyi ifade etmesi gerekir. Farkındalık ve kontrol, tekniğimizin en temel unsurlarındandır" (Benedetti, 2003, s. 47). Stanislavski, rolü yaşamaktan söz ederken aslında sahnede gündelik bilinçten farklı bir yoğunlaşma ve canlılık haline işaret eder. Bu durum, otomatik mekanik icradan uzak, duyuların, hayal gücünün, iradenin ve bedenin bir arada çalıştığı bir farkındalık biçimidir. "Belki de Stanislavski'nin bahsettiği şey, sadece en derin hayal gücümüze erişebilmek istememizdir. Her ne kadar

‘bilinçaltı tarafından sarılmak’tan bahsetse de – ki bu, derin hayal gücüne ulaşmaktan daha fazlası gibi geliyor – bu olağanüstü tanımı ne kadar çok düşünürseniz, her şey o kadar gizemli görünür” (Morettini, 2010, ss. 66-67).

Stanislavski’nin yoga ve nefes kavramlarından dolaylı biçimde etkilenmesi, bu yaklaşımın tesadüf olmadığını gösterir. Fiziksel eylemin içsel yaşantıyla birleşmesi, oyuncunun sahnede sadece bir dış biçim kurmasına neden olmaz, aynı zamanda o biçimi enerjiyle doldurmasını amaçlar. Michael Chekhov’da ise bu çizgi daha belirgin hale gelir. Psikolojik jest, bedensel form ile içsel durum arasındaki ilişkiyi, gündelik psikoloji üzerinden değil, bedensel kompozisyon ve duyumsal titreşim üzerinden kurar. Böylece oyuncu rolü anlamaktan çok, onu beden içinde duyumsanabilir bir enerji formuna dönüştürür. “Oyuncu…kendini bir yabancı gözüyle nesnel olarak görme alışkanlığını geliştirmelidir…Sabırlı ve sessiz bir çalışma, oyuncunun varlığının bir parçasını – bedenini ve sesini – kendisine ait bir araç olarak algılamasını sağlayacaktır. Varlığının diğer parçasını ise yavaş yavaş sanatsal bir ego, Yaratıcı Bireyselliği ve bu aracın sahibi olarak algılayacaktır” (Chekhov, 1991, ss. 156-157).

Artaud, bu hattı daha radikal bir yöne taşır. Ona göre oyuncu, “yürek atletidir” (Artaud, 2009, s. 115) ve bedeni, duyguların yalnızca taşıyıcısı değil, onların üretildiği ve yoğunlaştırıldığı yerdir. Artaud’nun oyuncudan beklediği, nefes ve beden üzerinden bir tür organik yoğunluk yaratmasıdır. Her ne kadar Artaud bu düşünceyi tam anlamıyla sistematik bir teknik halinde geliştirememiş olsa da, oyuncunun değişmiş bilinç halini bedensel-titreşimsel bir süreç olarak kavraması bakımından önemlidir.

Grotowski ise ritüel ile tiyatro arasındaki alanda en üretken isimlerden biridir. Onun çalışmalarında tiyatro, amaç değil araç haline gelir; oyuncunun kendisi üzerinde çalıştığı, bedensel ve ruhsal engelleri aşmaya yöneldiği bir laboratuvara dönüşür. Özellikle geç dönem çalışmaları, eski ritüel şarkılar ve yoğun eylem yapıları aracılığıyla oyuncunun içsel dikkatini derinleştirmeye, gündelik benlikten farklı bir varoluş kipine geçmesine odaklanır. “Nesnel Drama, tekniklerin veya performatif unsurların belirli bileşenlerinin (hareket, ses, ritim, mekan kullanımı) birey içinde ve birey aracılığıyla keşfedilmesine odaklanır” (Osiński, Herron, Filipowicz, 1991, s. 96). Burada değişmiş bilinç, ne salt oyunculuk tekniğine ne de saf spiritüalizme indirgenebilir, daha çok, tekrar, şarkı, nefes ve eylem içinden kurulan bir iç çalışma olarak belirir. “Sıklıkla Artaud ya da Grotowski’den esinlenen ve Batı-dışı ilke ve tekniklerden etkilenen, Asya’nın bedenselleşmiş pratik kipleri için bu kadar merkezî olan non-dual bir farkındalık durumunun geliştirilmesi, bugün icracının eğitimine yönelik birçok yaklaşımın başlıca ama dile getirilmemiş ilkesi haline gelmiştir” (Zarrilli, 2011, s. 318).

Dolayısıyla modern oyuncu eğitiminin önemli bir bölümü, aslında değişmiş bilince yönelik tekniklerin tarihidir denebilir. Bu teknikler her zaman bu adla anılmasa da, ortak amaç beden-zihni gündelik dağınıklıktan çıkarıp odaklanmış, geçirgen, uyanık ve eylem içinde düşünebilen değil, düşünmeyi aşan bir sahne farkındalığına ulaştırmaktır.

5. Fenomenal Bilinç, Skor ve Oyuncunun Sahne Farkındalığı

Zarrilli'nin tartışmasının en dikkat çekici yönlerinden biri, oyunculuğu yalnızca tarihsel ya da kültürel örneklerle değil, bilinç felsefesi bağlamında da ele almasıdır. Bu noktada Ned Block'un fenomenal bilinç ve erişim bilinci ayrımı, oyuncunun sahne deneyimini anlamak için işlevseldir. "Fenomenal bilincin özellikleri deneyimsel özelliklerdir. Bir durumun deneyimsel özelliklerinin bütünlüğü, o duruma sahip olmanın "nasıl bir şey olduğu"dur" (Block, 1995, s. 230). Erişim bilinci ise bilgiyi işleme, raporlama, düşünme ve değerlendirme kapasitesiyle ilişkilidir. "İcracı, bir skorun ya da yapının performansını gözden geçirmek ve onun üzerine düşünmek ya da daha genel olarak bir oyuncu/dansçı olarak sanatının üzerine düşünmek için erişim bilincini kullanır" (Zarrilli, 2011, s. 320).

Oyunculuk tam da bu iki bilinç kipinin özel bir bileşimidir. Sahnedeki oyuncu, bir yandan yaptığı eylemin yaşantısal içindeliğini sürdürür, öte yandan performans skorunun genel yapısı bütünüyle kaybolmaz. Oyuncu, eylemin içindedir ama bütünüyle denetimsiz değildir. Skorun tamamı arka planda mevcuttur, fakat oyuncu ideal durumda sahne anı içinde o skoru düşünerek değil, onu bedeninde taşıyarak ilerler. İşte bu nedenle oyunculuk ne yalnızca refleksif düşünme ne de kendinden geçme halidir.

Zarrilli'nin "formun hissi" (2011, s. 320) diye tarif ettiği şey burada önem kazanır. Oyuncu bir cümleyi söylerken yalnızca sözcükleri iletmez, o sözün bedendeki yankısını, ritmini, işitsel iç duyuşunu da yaşar. Bir hareketi yaparken sadece biçimi dışarıdan göstermez, hareketin içeriden nasıl titreştiğini de deneyimler. Böylece performans, gündelik hayatta yapılan aynı eylemden farklılaşır. Çünkü sahne eylemi, kendi içinde ek bir farkındalık tabakası taşır. "İcracı eğitimi ve performans, bu nedenle, icracının yapmanın 'hissi'nin tamamen içinde kalırken aynı zamanda yapmaya yönelik bir farkındalığı da içinde barındırdığı, 'farkındalıklı fenomenal bilincin özel bir biçimi olarak betimlenebilir" (Zarrilli, 2011, s. 320).

Bu noktada oyuncunun bilinci çoğu kez "çift bilinç" ya da "çoklu bilinç" olarak tanımlanmıştır. Ancak bunu basit bir zihinsel bölünme olarak anlamak eksik olur. Burada söz konusu olan,

oyuncunun aynı anda hem eylemin içinde hem de eylemin biçimsel örgütüyle ilişkili olmasıdır. Yani oyuncu rolü oynarken dışarıdan kendisini izleyen bir denetçi gibi işlemez; daha çok, eylemin içinden yükselen bir sezgisel izleme haline sahiptir.

Bu bilinç halinin en önemli sonucu, oyuncunun sahnede ken dine bakmaması ama yine de yüksek düzeyde uyanık kalmasıdır. Zarrilli'nin örneklediği performans analizinde, sahne üzerindeki dinleme, sorgulama, işitsel açılma ve çevresel farkındalık, psikolojik açıklamadan çok fenomenolojik bir betimlemeyle anlaşılır. Oyuncu burada bir anlamı iletmeye çalışmaz; anlamın eşiğinde, açıklığa sahip bir dikkat hali içinde bulunur. "Bu süreçte performansçı ideal olarak hiçbir zaman öz-bilinçli hale gelmez; oyuncu ne yaptığını düşünmez, ama eğitime ya da belirli bir performansın dramaturjisine uygun olan fenomenal bilinç 'akışı'nın içinde kalır" (Zarrilli, 2011, s. 320). Bu da bize oyunculuğun özünün çoğu zaman göstermekten çok, belirli bir bilinç örgütlenmesini sahnede sürdürmek olduğunu düşündürür.

Sonuç

Performansta değişmiş bilinç halleri üzerine düşünmek, tiyatroyu yalnızca temsil, karakter, metin ya da yorum ekseninde ele alan yaklaşımların sınırlarını görünür kılar. Zarrilli'nin ortaya koyduğu çerçeve, oyunculuğun özünü psikolojik özdeşlikte değil, beden-zihnin eğitilmiş, dönüştürülmüş ve sahneye özgü bir farkındalık durumunda aramayı önerir. Bu öneri, hem ritüel/şamanik performans ile estetik performans arasındaki farkı daha incelikli kavramamızı sağlar hem de modern oyunculuk pedagojisinin temel hedeflerini yeniden düşünmeye açar.

Bu bildiride tartışıldığı üzere, ritüel ve şamanik örneklerde değişmiş bilinç, kimi zaman trans ya da doğaüstü güçlerle temas üzerinden kavranırken, estetik performansta daha çok oyuncunun gündelik benlik kipini dönüştüren, ama refleks olanağını bütünüyle silmeyen bir yoğunluk hali olarak ortaya çıkar. Doğu'daki yoga temelli gelenekler ve Noh tiyatrosu, bu dönüşümün düşünceden çok bedensel gerçekleştirim yoluyla mümkün olduğunu gösterir. Modern oyuncu eğitimleri ise aynı doğrultuda, fakat seküler ve laboratuvar-temelli biçimlerde, oyuncunun algısını, nefesini, enerjisini ve dikkatini yeniden örgütlemeye yönelir.

Dolayısıyla performansta değişmiş bilinç, tiyatronun kenarında duran mistik bir başlık değildir. Tersine, oyuncunun sahnedeki varlığını, teknik ustalığını ve estetik etkisini açıklamak için merkezîdir. Oyuncu çoğu zaman rolü canlandıran kişi olmayıp, kendisini belirli bir skor içinde dönüştürerek farklı bir beden-zihin kipinde var olan kişidir. Bu nedenle oyunculuk

pedagojisinin temel sorusu, yalnızca “oyuncu ne hisseder?” ya da “rolü nasıl kurar?” değildir. Daha derin soru şudur: Oyuncu sahnede nasıl bir bilinç hali içinde bulunur?

Bu soruya verilen yanıt, çağdaş tiyatro kuramı için de önemlidir. Çünkü böyle bir perspektif, oyunculuğu psikoloji merkezli açıklamalardan çıkarıp, fenomenoloji, bilişsel kuram ve beden çalışmalarıyla birlikte düşünmeyi mümkün kılar. Sonuç olarak, performansta değişmiş bilinç halleri üzerine yapılan çalışmalar, hem tiyatro araştırmalarının disiplinler arası ufkunu genişletmekte, hem de sahne pratiğinin kendisini daha derinlikli kavramamıza katkı sunmaktadır.

Kaynakça

Artaud, A. (2009). *Tiyatro ve ikizi* (B. Gülmez, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Benedetti, J. (2003). *Stanislavski ve oyuncu* (G. Güven, İ. Ergün, M. Çankaya, Ö. Eren, Çev.). Bgst Yayınları.

Besmer, F. E. (1983). *Horses, musicians, & gods: The Hausa cult of possession-trance*. Ahmado Bello University Press.

Block, N. (1995). On a confusion about a function of consciousness. *Behavioral and Brain Sciences, 18*(2), 227–287.

Chekhov, M. (1991). *On the technique of acting*. Harper Perennial.

Soto-Morettini, D. (2010). *The philosophical actor*. Intellect.

Osiński, Z., Herron, A. & Filipowicz H. (1991). Grotowski blazes the trails: From Objective drama to ritual arts. *TDR(1988-)*, *35*(1), 95-112.

Zarrilli, P. B. (2011). Altered consciousness in performance: West and East. (E. Cardeña & M. Winkelman Eds.), *Altering consciousness: Multidisciplinary perspectives*. Praeger.

Liminal Gösterim: Bir Dönüşüm Pratiği Olarak Tiyatroda Sanal Gerçeklik

Dr. Gizem Pilavcı

0000-0001-5003-6675

Özet

Bu bildiri, sanal gerçeklik (XR) teknolojilerinin sahne ve gösteri sanatları alanına etkisi ve katkısını, Berlin Freie Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü'nde yürütülen bir senelik bir araştırma çalışmasından elde edilen veriler doğrultusunda açıklamak ve tartışmaya açmak amacı taşımaktadır. 2024 yazında İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü'nde tamamlanan "Teatrallik, Medyatizasyon, Sanal Gerçeklik" başlıklı doktora araştırmasının bir parçası olan araştırma, Tübitak 2214 A-Yurtdışı Doktora Sırası Araştırma Bursu'yla desteklenmiştir.[1]

Sözü edilen araştırma, Berlin ve genel olarak Almanya çevresinde sanal gerçeklik teknolojileriyle üretilen tiyatro, performans, film, enstalasyon ve interaktif deneyimlerin analizinden oluşmaktadır. Analiz yöntemi, yapımların teatral niteliğinden türetilmiştir. Gösterimlerdeki teatral etkileşimin ortaklaşan ve ayrışan yönleri baz alınarak, gruplandırma yoluyla bir envanter yaratılmıştır. Böylelikle, sanal gerçekliğe içkin olan teknik ve teknolojilerinin tiyatro alanına entegrasyonu somut örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. Bu teknolojilerin bir teatral araç olarak tiyatro sahnesindeki kullanımları salt özetlenmekle kalınmamış; aynı zamanda, bu biçimselliğin ayrı bir performatif üretim alanı olarak varlığı açığa çıkarılmıştır. Nihayetinde, sanal gerçeklik hem sahneleme pratiğindeki karşılığı hem de yeni bir icra mecrası bazındaki bağlamı üzerinden açıklanmış ve Liminal Gösterim, XR tekniklerine özgü bir temsil biçimi olarak vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Tiyatro, Sanal Gerçeklik, XR, teatrallik, Liminal Gösterim*

Abstract

This paper aims to explain and discuss the impact and contribution of virtual reality (XR) technologies to the field of performing arts, based on data obtained from a year-long research study conducted at the Institute for Theatre Studies at Freie University Berlin. This research, part of a doctoral dissertation entitled "Theatricality, Mediatization, Virtual Reality" completed

in the summer of 2024 at the Department of Theatre Criticism and Dramaturgy at Istanbul University, was supported by the TÜBİTAK 2214 A-Overseas Doctoral Research Scholarship.[1]

The aforementioned research consists of an analysis of theatre, performance, film, installation, and interactive experiences produced with virtual reality technologies in Berlin and Germany in general. The analytical method is derived from the theatrical nature of the productions. An inventory was created by grouping the common and differing aspects of theatrical interaction in the performances. Thus, the integration of techniques and technologies inherent in virtual reality into the field of theatre was evaluated through concrete examples. The uses of these technologies as a theatrical tool on the theatre stage were not merely summarized; At the same time, the existence of this formality as a separate performative production space has been revealed. Ultimately, virtual reality has been explained both through its counterpart in staging practice and its context as a new performance medium, and Liminal Performance has been highlighted as a form of representation specific to XR techniques.

Keywords: *Theatre, Virtual Reality, XR, theatricality, Liminal Display*

Giriş

Günümüzde VR (sanal gerçeklik), AR (arttırılmış gerçeklik), MR (karma gerçeklik) ya da genellenen adıyla XR, yani ‘genişletilmiş gerçeklik’ teknik ve teknolojileri, sahne ve gösteri sanatlarına multidisipliner ve deneysel bir yaratım alanı üretme potansiyeli sunmaktadır. Söz konusu potansiyel, tiyatronun 21.yy’a özgü dönüşüm sürecine halen eklemlenmekte ve gelişmekte olan bir alandır. Bu nedenle, alanın kapsamının ve terimsel çerçevesinin henüz evrimini tamamlamadığı öne sürülebilir.

Günümüzde ‘sanal’ sözcüğü, genellikle gerçek olan’ın karşıtını ifade eden bir anlamsallığa sahiptir. Halbuki, kelimenin etimolojik kökeni ve tarihsel bağlamı bundan oldukça farklı bir anlamsallığa temellenmektedir. Sözcüğün İngilizce karşılığı olan ‘virtual’ kelimesi Latince de ‘erdem-fazilet’ anlamlarına gelen ‘virtus’ sözcüğünden türemiştir. Bu bağlamda ‘virtual’ sözcüğü, içsel bir görünün karşılığı olarak okunabilir. Marie-Laure Ryan, sanallık sözcüğünün kökenini şu şekilde açıklar:

“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" (Ryan 2001, s. 26).

Buna göre Skolastik felsefedeki 'sanal' kelimesi, 'gerçek olma potansiyeli taşıyan 'öz' biçiminde anlaşılabilir. Kelime anlamına buradan bakıldığında, sanallığın gerçeklikle olan bağıntısı görünür hale gelir. 'İmgeler Nasıl Düşünür?' başlıklı çalışmasında Ron Burnett (2023), kelimenin Ryan'ın sözünü ettiği anlamsallığının 18.yy. ortalarından itibaren ve optik biliminin gelişimiyle değiştiğini ve sanallığın "gerçek bir nesneye doğrudan ihtiyacı olmayan bir yansıma ya da kırılma" anlamında kullanılmaya başladığını yazar (s. 127). İki anlamda da gerçeklikle kurulan ilişkinin öncelendiği bir bağlamsallık bulunur. Dolayısıyla sanallık, gerçek olma ihtimali de bulunan bir illüzyonist kavrayış olarak görülebilir.

'Virtual Theatres: An Introduction' [Sanal Tiyatroya Giriş] başlıklı çalışmasında Gabriella Giannachi (2004), sanallığın bu kavranışını sahne sanatları alanıyla ilişkilendirir. Giannachi'ye göre sanallık "gerçekliğin tiyatrosu"dur (s. 124); kaynağını algılanan gerçeğin betimlenişinden alan ve sadece gerçekliğe verdiği referans üzerinden şekillendirilebilen bir "seyir noktası"dır (s.151). Giannachi, sanallıkla gerçekliğin paradoksal bir ilişkileniş içinde olduğunu iddia eder. Bu görüşünü şöyle dile getirir:

"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. Dolayısıyla sanal gerçeklik, kendisini gerçekliğin parçası olarak konumlandıran ontolojik statüsü ve onu gerçeklikten ayrıştıran estetiği arasındaki dikotomik bir paradokstan ibarettir" (s.123).

Giannachi'nin sözünü ettiği paradoksun izleri, M.Ö. 1.yüzyıla kadar sürülebilmektedir. Örneğin sanat tarihçisi Oliver Grau (1999), İtalya'nın Pompei şehrinde bulunan Villa dei Misteri'nin fresk odalarındaki freskleri sanal gerçekliğin ilksel örneklerinden birisi addeder (s. 366). Bu freskler duvar yüzeyleri üzerinde birbirleriyle süreğen bir ilişki halindedir ve bu nedenle, kendilerine yönelen bakış'ı sarmalayan bir görme deneyimi yaratabilmektedirler. Bu algı modeli Rönesans'ta perspektifin icadıyla gelişir. Bu kez bakış'ın sarmalanma etkisi sadece görsellerin birbiriyle ilişkilenişi üzerinden değil, aynı zamanda perspektif tekniğiyle elde edilen derinlik üzerinden geliştirilir. Resimde 18.yy. sonlarından itibaren görülmeye başlanan Panorama tekniği, perspektifle derinleştirilen alımlamanın doğrudan resmin içinde konumlandırılmasıyla öznelleşir. Bu yöntem, bakış'ı dış dünyaya kapatarak sarmalar ve yine Grau'nun deyimiyle "salt imgeyi mutlak kılan" bir görme deneyimi yaratır (Grau 2003, s. 59).

Optik bilimi ve fotoğraf tekniğinin gelişimiyle, imgeyi mutlak kılan bu görme deneyiminde bir devrim yaşanır. Örneğin sağ ve sol gözün odağını aynı noktada birleştirerek, bakış'ın sanal olarak kuşatılabilmesini sağlayan stereoskop, fotoğraf yüzeyi üzerindeki iki boyutlu imgenin üç boyutlu alımlanışına olanak tanır. Zeynep Sayın, 'İmgenin Pornografisi' adlı çalışmasında stereoskobu imgenin ardında görülebilecek herhangi bir başka alanın varlığına yer açmayan ve bu yönüyle, "görünenden fazlasının görünmesine izin vermeyen ilk icat" olarak nitelendirmiştir (Sayın 2020, s. 87).

Sanal gerçeklikteki görme deneyiminin ilksel prototiplerinden birisini oluşturan Steteoskop'un, zamanla bu deneyimin toplu katılımla alımlanmasını sağlayan Kaiserpanorama gibi türevleri de yaratılır (Crary, 1999). 20.yy'a gelindiğinde Morton Heilig, kuşatılan bakış'ın sanallığını titreşim ve koku gibi unsurlarla genişletir ve 60' lı yıllar boyunca' Sensorama', 'Experience Theatre' ve 'Telesphere Mask' gibi prototiplerler geliştirir. Ivan E. Sutherland ise bu prototipleri teknoloji destekli bir derinlik algısıyla ilerletir ve bugünkü sanal gerçeklik gözlüklerinin temeli olarak da benimsenen 'The Ultimate Display' [Nihai Görünüm] adlı görme modelini yaratır. Sözü edilen görme modeli dijital teknolojilerin gelişimiyle desteklenir ve nihayetinde, bugün kullanılan sanal gerçeklik gözlükleri insan hayatındaki yerini alır.

Sanallığın anlam bağlamı ve sanal gerçeklik tekniğinin burada kısaca özetlenen evrimi göz önünde bulunduğunda, bugün sanal gerçeklik gözlükleriyle elde edilen algı modelinin, kendi başına tarihselliği bulunan bir görme biçimi üzerinden şekillendiği görülebilir. Panorama tekniğinde imge bakış'ı, stereoskop üzerinde ise bakış imgeyi kuşatmıştır. Bugün gelinen noktada sanallık, bakış'ın yönelimiyle birlikte şekillenen bir görme deneyimi, alımlama biçimi ve kavrayış modelidir. Bu bakımdan sanal gerçeklik teknik ve teknolojileri, sahne ve gösteri sanatları alanının dinamikleriyle doğrudan ilişkilendirilebilecek durumdadır.

Bu kapsamdaki görme deneyiminin tiyatro ve performans alanındaki olası karşılıkları, Nisan 2023 ve Nisan 2024 arasını kapsayan bir yıllık dönemde Almanya'da gerçekleştirilen kapsamlı bir analiz çalışması üzerinden araştırılmıştır.

Sanal Gerçeklik ve Teatral Biçim

Araştırma süresince, sanal gerçeklik teknik ve teknolojilerinin Almanya'daki sahneleme pratikleriyle çeşitli biçimlerde ilişkilendiği görülmüştür. Örneğin Augsburg Devlet Tiyatrosu, birçok tiyatro oyununun VR uyarlamasını gerçekleştirmiş ve deneysel uygulamaları içeren

geniş bir dijital arşiv üretmiştir. Bu kapsamda, Augsburg Devlet Tiyatrosu tarafından XR teknikleriyle icra edilen yapım ve performanslar, ülkenin her yerine bir sanal gerçeklik gözlüğüyle birlikte gönderilebilmekte ve herkes tarafından deneyimlenebilmektedir. Yanı sıra, 2023'te Frankfurt'ta düzenlenen Theatre der Welt [Dünya Tiyatro Festivali]'nde, birbirinden farklı yeni medya mecralarındaki sahne ve gösteri sanatları üretimlerini içeren ayrı bir kategori oluşturulmuş ve bu kategoride hem interaktif deneyimler hem de sanal enstalasyonlar önemli bir yer tutmuştur. Bu ve benzeri nedenlerle, sanal gerçeklik teknolojilerinin araştırmanın yapıldığı ülkedeki sahne sanatları ortamına çoktan yerleştiği ve halen gelişmekte olduğu söylenebilir.

Araştırma süresince toplam 34 farklı gösterimin analizi gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın özgün ve öncül örnekleri burada özetlenecektir. Analiz yöntemi, yapımların teatral nitelik ve tür tespiti bazında üç ana kola ayrılması ve benzer teatral unsurların bir araya getirilmesiyle, ortaklaşan biçimsel yönelimlerin açığa çıkarılmasını kapsamaktadır. 'Tiyatro, Performans, Film' adlı ilk başlık altında, sanal gerçeklik minvalinin sahneleme ve canlı performansa entegre edilişini örneklendiren çalışmalar bir araya getirilmiştir. 'Oyunsal/İnteraktif Teatral Biçim' başlığı altında, interaktif deneyimlerin seyircisiyle geliştirdiği teatral etkileşimi örnekleyen yapımlar derlenmiştir. Üçüncü başlık olan 'Duyumsal Teatral Biçim' başlığı altındaysa, sanal gerçeklik tekniğinin oyunsal kapsamından bağımsız olan ve bu tekniğe özgü yeni teatral biçimler gruplandırılmıştır. Bu başlıklar altındaki gösterim türlerinin benzeyen ve ortaklaşan yönlerinin ayrıştırılmasıyla, sanal gerçekliğin ne türden bir teatralliğe aksedebileceği hakkında bir çıkarım yapılmıştır. Böylelikle, XR teknolojilerinin sahne ve gösteri sanatlarına hangi biçimsellikte entegre edilebileceği hususu açığa çıkarılmıştır.

Tiyatro, Performans, Film

Araştırmanın bu kategorisinde, sanal gerçeklik teknolojilerinin var olan teatral biçimlere entegrasyonu örneklendirilmektedir. Prömiyerini Berlin'de gerçekleştiren 'Requiem for Real'[2] [Gerçeğe Ağıt] (2023) adlı oyun, bu kategoride yer alan özgün çalışmalardan birisidir. Bu yapımda sanal gerçeklik gözlüğü seyirciler tarafından değil, sahnedeki oyuncu tarafından takılmış ve oyuncunun bakış'ı sanal gerçeklik tekniği tarafından sarmalanmıştır. Bakış'ın yönelimi sahnenin gerisindeki projeksiyon perdesine oyun süresince canlı olarak yansıtılmış, böylelikle oyuncunun perspektifi seyirciyle eş zamanlı olarak paylaşılmıştır. Bu paylaşım katmanı, sahnedeki karakterin imgelemini, haya gücünü ve anılarını seyirciye görsel olarak

açmasına olanak tanımış ve anlatıyı bu yönüyle desteklemiştir. Böylelikle, karakterin imgesel belleğinin seyirciye "şimdi" ve "burada"lık içinde aktarılabildiği bir sahneleme yaratılmıştır.

Bu kategorideki bir başka önemli örnek, Berlin'de bir sanat galerisinde sahnelenen 'All About Elsa'[3] [Elsa Hakkında Her şey] (2023) adındaki performanstır. Berlinli topluluk Raum + Zeit [Uzay + Zaman] tarafından tasarlanan ve sahnelenen performans, sanal gerçeklik tekniğinin canlı performansa sunabileceği katkıyı özetler niteliktedir. Çalışmalarını büyük oranda XR tekniklerinin sahnelemede kullanılması üzerine yoğunlaştırmış olan Raum + Zeit topluluğu, 2022'de sahnelenen 'Berlau: Königreich der Geister' [Berlau: Hayalet Krallığı] adlı oyunuyla Almanya'da Friedrich Luft Ödülü'ne layık görülmüştür.

Elsa Hakkında Her Şey, Dadaizm ve Sürrealizmin önemli temsilcilerinden olan Elsa Freytag von Loringhoven'ın hayat hikayesini konu alır. Oyun, seyircilerin sanal gerçeklik gözlüklerini takmasıyla başlar. Gözlük takıldığında, her seyirci fiziksel olarak bulunduğu aynı galeride, oyuncuyla tek başınadır. Anlatının bir noktasında ve yine oyuncunun direktifiyle sanal gerçeklik gözlüğünü çıkardığında ise, sanal gerçeklikte izlediği performansın fiziksel mekânda devam etmekte olduğunu görür. Bu yapımda, gözlüğün belirli an'larda takılması ve çıkarılmasıyla süreğen bir zaman-mekân kesintisi yaratılır ve anlatı, sanallık ile gerçekliğin sınırlarında dolaştırılır.

Berlin'de düzenlenen İnterfilm Kısa Film Festivali[4] (2023) ise, sanal gerçeklik minvalinin sinema deneyimine olan etkisiyle katkısını özetler. Bu festival, yarım daire şeklinde bir tavanı bulunan Berlin Planetoryumunda gerçekleştirilmiştir ve seyirciler, gösterimi geriye doğru yatabilen koltuklar üzerinde ve yukarıya bakarak seyretmişlerdir. Ekran yüzeyinin çok boyutlu hacimselliği sayesinde, festivalde yer alan kısa filmler imgenin başka türden bir alımlanışına olanak tanımış ve seyir biçimini değiştirmiştir. Örneğin, bir karakter mekânın bir noktasından diğerine geçerken takip edilebilmiş ya da seyir deneyimi animatif figürlerin hareketiyle sürüklenebilmiştir. Böylelikle, sinema deneyimi sanal gerçeklik tekniğiyle çeşitlendirilmiştir.

Bu üç farklı yapım üzerinden, sanal gerçeklik tekniğinin gösterimlere teatral biçimi değiştirip dönüştüren bir unsur olarak etki ettiği sonucuna varılabilmektedir. Gerçeğe Ağıt'ta sanal gerçeklik, oyun karakterinin iç dünyasını seyirciyle benzersiz bir biçimde paylaşmayı sağlayarak anlatıyı güçlendirmiş; Elsa Hakkında Her Şey'de zaman-mekân sürekliliğini -odağına canlı performansı koyarak- yeniden düzenlemiş; İnterfilm Kısa Film Festivali'nde ise sinema seyrini deneyime evrilten bir etki etmiştir. Tüm yapımlarda yanılsamayla gerçeklik arasında, sanal gerçeklikteki görme deneyimi üzerinden alımlanabilen bir gerilim yaratılmış ve bu gerilim, seyrin deneyimselleşmesini sağlamıştır. Buna karşın, bu yapımlarda sanal gerçeklik

tekniği, temsilin türsel niteliğini değiştirip dönüştüren bir etmen olarak ya da XR tekniklerinin kullanımına özgü bir teatral estetik biçiminde karşımıza çıkmamaktadır. Daha ziyade, bu çalışmalarda XR, yapımlara yeni görsel katmanlar açarak hizmet eden bir dijital araç olarak konumlandırılmıştır.

İnteraktif / Oyunsal Teatral Biçim

Araştırma kapsamında oyunsal teatral biçim olarak genellenen örnekler, sanal gerçeklik teknolojilerinin interaktif etkileşim yaratma kapasitesinden türetilen ve hem teatral hem de performatif niteliği seyircinin aktif katılımına koşullayan çalışmalardan derlenmiştir. Enstalasyon ve sürükleyici deneyim çalışmaları, bu alanda önemli bir yer kaplamıştır.

Berlin Sanat Haftası[5] kapsamında VR Sanat ödülü için yarışan beş farklı eserin sergilendiği açık erişimli sergide yer alan çalışmalar, bu kategoriye örnek teşkil etmektedir. Merlene Bart, Anan Fries, Mohsen Hazrati, Rebecca Merlic ve Lauren Mofatt'ın yarıştığı seçkide büyük ödülü kazanan İranlı sanatçı Mohsen Hazrati (2023), 'Fal Project' adlı çalışmasında, alımlayıcıya Divan şiirinden kesitlerle bir fal bakma opsiyonu sunarak etkileşim kuran bir tasarım geliştirmiştir. Annan Fries (2023) ise, 'Posthuman Wombs' [Insan-sonrası Uteruslar] adlı çalışmasında hamilelik durumunun tüm canlılara entegre edilebildiği bir dünya hayal etmiştir. Her iki çalışmada da alımlayıcı, sözü edilen kreatif çevreselliği sanal gerçeklikte deneyimlemiştir.

Bu ve benzeri enstalasyon çalışmalarında, interaktif etkileşim biçime temel teşkil eder. Alımlayıcılar, sanal olarak yaratılan gerçeküstü, ütopik ve hiperrealistik gerçekliklerin içinde gezinir ve joystickler ya da konsollar kullanarak bu gerçekliklerle etkileşime girer. Bu noktada, teknik ve teknolojik gelişmeler, örneğin, VR başlığının sadece göz hareketleriyle komut algılaması veya konsolların belirlediği hareket kabiliyeti- yaratıma koşul hale gelir ve biçim, sadece sanat ve teknolojinin uyumlu bir birlikteliğini kurgulamak yoluyla geliştirilebilir. Bu yönüyle, bu kategoride yer alan çalışmalar XR uygulamalarının teknik gelişimle olan bağıntısını da görünür hale getirmektedir.

Augsburg Devlet Tiyatroları'nda üretilen 'Solo Episode 1'[6] (2021) adlı VR gösterimi, bu kategorinin bir diğer özgün örneğidir. Bu yapımda VR gözlüğün ardındaki seyirci bir cinayetin ortak dedektifi olarak konumlandırılmıştır. Seyirci kendisine olayı açıklayan ve delilleri sunan bir dedektifle birlikte, gösterim süresince çeşitli seçimler yaparak tercihlerde bulunur, tanıkları sorgular ve nihayetinde, katilin kim olduğunu tahmin eder. Seyircinin seçim yapma süreci,

bakış'ını seçilmek istenen seçeneğe bir müddet yönlendirmesiyle gerçekleşir. Anlatım kült film Dogville'e benzer bir mekânsal estetik içinde kurgulanır ve seyirciyi salt bir katılımcı değil, aynı zamanda bir aktör olarak konumlandırmasıyla benzerlerinden ayrışır. Bu konum aynı zamanda oyunsaldır, seyir pozisyonunun belirli seçenekler dahilinde temsile müdahil olduğu bir interaktif etkileşim süreci yaratarak, sanal imgelemi fiziksel gerçekliğe entegre eder. Bu kapsama bir diğer örnek, African Space Makers [Afrikalı Uzay Üreticileri][7] (2023) adlı interaktif film çalışmasıdır. Bu yapımda da seyirci seçenekler arasından seçim yaparak hikâyenin gidişatını şekillendirme ve kişisel bir deneyim yaratma yetisine sahiptir.

Seyircinin yapımlara sadece katılımcı olarak değil, aynı zamanda yaratıcı yazar, sahne yönetmeni ya da rol kişisi olarak dahil veya müdahil edilebildiği bu türden gösterimler, seyircinin etkinlik alanını ve dolayısıyla seyir rejiminin bizatihi kendisini *oyunsallaştıran* çalışmalar olmalarıyla ortaklaşırlar. Burada bir sahne performansıyla seyircisi arasında gerçekleşen türden bir teatral etkileşim değil, bunun yerine, seyircinin yapıma dahil ya da müdahil olarak çeşitli görevler ve roller üstlenebildiği türden bir etkinlik mevcuttur. Bu biçimde izleyicinin eylemlilik kapasitesi oyunun sınırları tarafından belirlenmekte ve yapımları, Huizinga'nın "özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, 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 çerçevelediği oyun etkinliğinin kapsamına yerleştirmektedir (Huizinga 2006, s. 50).

Dolayısıyla, bu yapıda oyunsal niteliğin teatral biçime entegrasyonu önem kazanmaktadır. Burada seyircinin etkinlik alanının oyunsulaştırılması seyri deneyime evrilten temel etmen olarak ön planda yer alır; ancak, seyrin deneyimden ibaret bir biçemde duyumsanması teatral etkileşimi tek yönlü bir iletişim sistemine indirgeyerek zayıflatma tehlikesini de bünyesinde taşır. Bu noktada, görmek ile deneyimlemek arasındaki çizgiyi benzeşim yoluyla bulanıklaştırmak ya da fazla keskin hatlarla ayrıştırmak yerine, Ranciere'in "bakma ve yapma arasındaki ilişkileri kuran" olguların kaynağına inmeyi savunan yönelimini takip etmek ve bunu yaparken "bakmanın da konumların dağılımını ya teyit eden ya da dönüştüren bir eylem olduğunu" göz önünde bulundurmak, bu yapımlardaki oyunsal niteliğin teatral biçime etkisi ve katkısı bazında değerlendirilmesi için gerekli yaklaşımı sağlayabilir (Ranciere 2010, s. 18).

Duyumsal Teatral Biçim

Duyumsal Teatral Biçim kategorisi ise, seyircinin etkinlik alanına oyunsal bir bağlam üretmeksizin etki eden ve bunu duyumsallığın farklı modellierini üreterek gerçekleştiren yapımlardan oluşturulmuştur. Tür kapsamıyla bu yapımlar, sanal gerçeklik tekniğinin kullanımıyla üretilen özgün teatral biçimler olarak genellenebilir.

Ausburg devlet tiyatrolarında üretilen çalışmalar, bu kategorinin önemli örneklerini oluşturmuştur. Örneğin; Gogol'ün ünlü eseri Bir Delinin Hatıra Defteri'nin VR uyarlamasında (2020), sanal kamera sahnenin tam ortasına yerleştirilmiş ve oyun, bu merkezi seyir konumunun etrafında örülmüştür.[8] Böylelikle VR gözlüğünü takarak yapımı izleyen seyircinin bakış'ı oyun tarafından her yönde kuşatılmış ve sarmalanmıştır. Bu teknik, topluluğun ürettiği bir başka yapım olan John Clancy'nin 'The Event' [Etkinlik] (2020) adlı tek kişilik tiyatro oyunu uyarlamasında da benzerdir. Bu yapımda uzamsallık oyuncunun parmak şıklatma hareketiyle sık sık değiştirilmiştir. Buna karşın, seyircinin oyun tarafından kuşatılmasını esas alan merkezi seyir konumu değiştirilmemiştir.

Sanal gerçekliğin bu kapsamı, akla Artaud'nun (1993) tarifindeki vahşet tiyatrosunun biçimselliğini getirebilir. Artaud'nun tahayyülündeki tiyatroda, sahne ile seyir yeri birleştirilmelidir. Seyirciler "dört tarafa dönebilen" sandalyelere oturtulmalı 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" (s. 85). Burada betimlenen teatrallik, bakış'ın seyir deneyimini kuşatmasıyla öznelleşen sanal gerçeklik tekniklerine atfedilebilir ve örneğin; Ausburg devlet tiyatrolarının XR yapımları, Artaud'nun vahşet tiyatrosu estetiği kapsamında değerlendirilebilir. Bu benzerliğin tek ayrışma noktası, icranın canlılığı sorunsalıdır; Artaud'nun savındaki teatral biçim seyircisiyle dolaylı değil doğrudan bir etkileşimi öncelemektedir. Yine de bu form, sanal gerçeklikteki görme deneyiminin teatral biçim üretiminde kullanılmasına kaynak teşkil edebilir.

Bu kategorinin bir diğer önemli örneği, Meiro Koizumi adlı görsel sanatçının Frankfurt'taki Theatre der Welt kapsamında sergilenen Prometheus üçlemesidir. Üçlemenin ilki olan Prometheus Bound[9] [Zincire Vurulmuş Prometheus] (2019), bir tiyatro oyununa benzer şekilde Blackbox bir sahnede, belirli bir gün ve saatte ve belirli sayıda seyirciye yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Yapım, Amiotrofik Lateral Skleroz (ALS) hastası olan Masatane Mutoh'un gerçek hikayesini konu edinir.

Bu yapımı izlemek üzere bir Blackbox sahneye gelen seyirciler ilkin tamamen boş bir mekanla karşılaşırlar. Burada oturma yeri bulunmamaktadır. VR gözlüklerini taktıklarında, -aktif duruma alınan 'passthrough' modu sayesinde izleyiciler birbirlerinin mekandaki hareketini

görebilirler. Bu temsilde canlı oyuncu bulunmaz, ancak Mutoh'un kendi sesiyle anlattığı gerçek hikayesi, seyircilere sanal imgeler, şekiller ve figürler eşliğinde aktarılır. Seyirciler bu imgelerin etrafında dolaşabilir, içinden geçebilir ve birbirlerini bunları yaparken gözlemleyebilir. Bu sayede, tiyatroda icracıya atfedilen canlılık olgusu, bu yapımda sanal şekillerle gerçek kişilerin etkileşimine atfedilir ve böylelikle, sanal gerçekliğe özgü bir canlılık modeli yakalanır. Mutoh'un zihnindeki soyut gerçeklikle fiziksel olarak etkileşime alınan seyirci, aynı zamanda bu etkileşimi toplu olarak deneyimleme ve o an'a özgü bir sınırda-gerçekliği kolektif olarak yaratma yetisine de sahiptir: Burada seyirci kendi mevcudiyetini hem sanallıkla gerçeklik arasındaki hem de tekillikle çoğulluk arasındaki eşikte deneyimleyebilmektedir.

Bu teknik, üçlemenin ikinci gösterimi olan Prometheus Unbound'ta[10] [Zincirlerinden Kurtulmuş Prometheus] (2021) da benzerdir, ancak bu kez gösterim, seyircilerin istedikleri zaman bireysel ya da toplu olarak dahil olabildikleri enstalasyon formunda gerçekleştirilir. Gösterimin gerçekleştiği salonun tam ortasında bir yatak bulunur. Seyirci VR gözlüğünü taktığında, bu yatağın üzerinde uyumakta olan sanal insan figürleriyle karşılaşır. Yapım, Covid 19 döneminde bulundukları yerde mahsur kalan genç işçiler hakkındadır ve bu işçilerin hayalleri, umutları ve yaşadıkları zorluklar gerçek fiziksel mekanla sanal soyut figürleri özdeşleştiren tek bir teatral biçimle seyirciye aktarılmaktadır. Seyirci hikâyeyi salt somut mekanla soyut figürlerin etkileşimi üzerinden değil, aynı zamanda gösterimi izlemekte olan diğer seyircilerin mekandaki hareketi üzerinden takip eder; örneğin, bir seyirci, yatağın üzerinde uyumakta olan sanal insan figürünün yanına gidip oturabilir ve diğer seyirciler, bu kişiyi hikâyeyi bir parçası olarak alımlayabilirler. Böylelikle temsil, sanal olanla gerçek olanın bir araya getirildiği bir eşiksel evrende olup biter ve seyirciler, gösterim süresince hep birlikte kendi 'şimdi' ve 'burada'lıklarını kullanarak geliştirdikleri özgün bir canlılık biçimi üretirler.

Üçlemenin son çalışması olan 'Prometheus the Fire-Bringer'[11] [Ateşi Getiren Prometheus] (2023) ise ilk iki çalışmadan farklı olarak, salt bireysel bir deneyim oluşturur. Üçlemenin prömiyerini Frankfurt'taki festivalde gerçekleştiren son parçası, festival alanının bahçesinde her seyirci için özel olarak hazırlanmış çadır birimlerinde deneyimlenir. Bu bölümü izlemek için alana gelen seyirciye gösterinin bir noktasından sonra fark edilecek olan bir jesti tekrar etmeleri tavsiye edilir. Seyirci çadıra girip VR gözlüğünü taktığında, bu kez 360 değil 180 derecelik bir deneyimle karşılaşır. Gösterim bir çocuğun seyirciye fısıldamasıyla başlar ve figüratif bir orman, orman içinde parlayan renkler ve insan bedenlerinin hareketiyle devam eder. Anlatı, bir çocuğun ölümü hakkındadır. Ekranda ormanın bir bölgesinde tek başına oturmakta ve ellerine bakmakta olan bir adam belirir ve seyirciye ellerini kendisiyle birlikte hareket

ettirmesini söyler. Seyirci söyleneni yaptığında, hikayedeki karakterle eş zamanlı bir eylemlilik edinir ve karakterin hareketini kendi bedeninde duyumsayabilir hale gelir. Bu jest, teknoloji çağını sembolize eden bir edimselliğe evrilir ve böylelikle teknoloji, Prometheus'un ateşi addedilir. Anlatı, başlangıçtaki çocuk karakterin elindeki ateşi yavaşça seyircinin avucuna bırakmasıyla sonlanır.

Üçlemede teknolojiyle özdeşleştirilen Prometheus'un ateşi, üç farklı yaklaşımla sunulmuştur. Zincire Vurulmuş Prometheus'ta teknoloji insanlığı hem kurtaran hem de ele geçiren bir etmen olarak betimlenirken, Zinciri Çözülmüş Prometheus'ta teknolojinin çağa özgü sorunlarla bağıntısı irdelenmiştir. Ateşi Getiren Prometheus'ta ise teknoloji, yaşam ve ölüm arasındaki ince çizgideki konumu üzerinden açığa vurulmuştur. Tüm yapımlarda insan ve teknoloji arasındaki bağıntıyı sanallıkla gerçeklik arasındaki eşikte kurgulayan bir teatral biçim yaratılmıştır. Böylelikle sanal gerçeklik tekniğine özgü bir anlatım biçimi ve temsil türü geliştirilmiştir.

Bu biçimsellik, Gordon Craig'in 'Über-Marionette' [Üst Kukla] önermesiyle ilişkilendirilebilir. Craig'in icracının "kanlı canlı değil, coşkun -yaşayan bir ruh olarak soluk alıp verirken ölüme benzer bir güzelliğe bürünebilen- bir beden" olarak tariflediği üst kukla; ritm, ses ve hareket gibi unsurların bir oyuncu tarafından değil, bu unsurların kendisi tarafından icra edilmesi gerektiği görüşünü içerir. Koizumi'nin Prometheus üçlemesinde de oyuncu bulunmamakta, ancak oyuncunun yarattığı canlılık hissine alternatif üreten bir sembolik evren, figüratif ritm ve soyut hareket bulunmaktadır. Buradaki esas aktör sanal imgedir ve teatral etkileşim, soyut imgenin seyircinin zihninde somut gerçeklikle örtüştürülmesi üzerinden yaratılmaktadır.

Sonuç

Burada kısaca özetlenen örneklem üzerinden, sanal gerçeklik teknolojilerinin sahne ve gösteri sanatları alanına giderek daha deneysel biçimlerde tezahür ettiği öne sürülebilir. Tarihselliği bulunan bir görme biçimi olarak sanal gerçeklik, teknolojik olanakların da gelişimiyle birlikte tiyatro ve performans alanına çeşitli biçimlerde entegre olabilmektedir. Bu durum hem sahneleme pratiklerinin deneyimselliğini evrimleştiren hem de yeni teatral biçimlerin oluşumu tetikleyen bir etki yapmakta ve bu yönüyle, tiyatro sanatının gelişimine katkı sunmaktadır.

Sanal gerçeklikteki teatral biçim; sanallıkla gerçeklik arasındaki alanda cereyan eden, yanılsamayla hakikat arasında bir gerilim üreten ve tekillikle çoğulluk arasındaki ayrımı geçici olarak askıya alabilen *liminal* bir alanda varlık göstermektedir. Sözü edilen liminallik sanal

gerçeklik tekniğiyle üretilen görme deneyiminin bir karşılığı olup, farklı gerçeklikleri aynı anda görünür kılmanın ve realiteyi, tam da bu iki katmanın birbiriyle etkileşimi üzerinden sorgulamanın bir yolunu üretme potansiyeline sahiptir. Bu nedenlerle, sanal gerçeklik tekniğinin özgün kullanımlarıyla yaratılan bu teatral biçimler çalışmada *liminal gösterim* olarak adlandırılmıştır.

Bu biçimin tiyatroya hem benzeyen hem de ondan ayrışan yönleri doğal olarak mevcuttur ve bunlar her yönüyle tartışmaya açıktır. Ancak geçmişten günümüze evrimleşen bir görme deneyimi olarak sanal gerçekliğin, içinde performatif edimin ve teatral etkileşimin gelişebildiği ve gelişebileceği bir mecra olarak 21.yy. tiyatrosundaki dönüşüm potansiyelini açıkça taşımakta olduğu, bu araştırmayla elde edilen veriler ışığında görülebilmektedir.

Kaynaklar

Artaud, A. (1993) *Tiyatro ve İkizi.* (B. Gülmez, çev.) Yapı Kredi Yayınları.

Burnett, R. (2023). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (G. Pusar, çev.). Metis Yayınları.

Craig, G. (2004). The Actor and the Übermarionette. C. Innes (Ed.) *Edward Gordon Craig: A Vision of Theatre* içinde. Routledge Taylor & Francis Group.

Crary, J. (1999). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, MIT Press.

Fries, A. (2023). *Posthuman Wombs* (Insan-sonrası Uteruslar). [Enstalasyon]. VR Sanat Ödülü Seçkisi, Berlin.

Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An ıntroduction.* Routledge Taylor&Francis Group.

Grau, O. (1999). Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality *Leonardo 32* (5), 365-371. http://www.jstor.org/stable/1576818

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. (G. Custance, çev.) The MIT Press.

Hazrati, M. (2023). *Fâl Project (None-AI)* [Enstalasyon]. VR Sanat Ödülü Seçkisi, Berlin.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, çev.) Ayrıntı Yayınları.

Kiel & Mappelink (Yönetmen). (2023). *Requiem for the Real* (Gerçeğe Ağıt). [Tiyatro Oyunu]. Ballhaus Ost, Berlin.

Koizumi, M. (2019). *Prometheus Bound* (Zincire Vurulmuş Prometheus) [VR Tiyatro] Aichi Arts Center, | Aichi, Japonya.

Koizumi, M. (2021). *Prometheus Unbound* (Zincirlerinden Kurtulmuş Prometheus) [VR Performans]. Shibaura House, Tokyo.

Koizumi, M. (2023). *Prometheus the Fire-Bringer* (Ateşi Getiren Prometheus) [VR Performans]. Theatre der Welt, Frankfurt.

Ranciere, J. (2010). *Özgürleşen Seyirci.* (E. B. Şaman, çev.) Metis Yayınları.

Raum + Zeit (Topluluk). (2023). *All About Elsa* (Elsa Hakkında Her Şey). [Performans]. Alessa Brones Gallery, Berlin.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* The Johns Hopkins University Press.

Staatstheater Augsburg. (Topluluk). (2021). *Solo Episode 1*. [İnteraktif VR Yapımı]. Augsburg Devlet Tiyatroları, Augsburg.

Staatstheater Augsburg (Topluluk). (2020). *Tagebuch eines Wahnsinnigen* (Bir Delinin Hatıra Defteri) [VR Performans]. Augsburg Devlet Tiyatroları, Augsburg.

Staatstheater Augsburg. (Topluluk). (2020). *Event: Monologue by John Clancy* (Etkinlik: John Clancy'den Bir Monolog) [VR Performans]. Augsburg Devlet Tiyatroları, Augsburg.

The Nrb Bus. (Yapım). (2023). *African Space Makers* (Afrikalı Uzay Üreticileri). [İnteraktif Film]. Nairobi, Kenya.

[1] Bu araştırma, yazarın 2024 yazında tamamladığı "Teatrallik, Medyatizasyon, Sanal Gerçeklik" başlıklı doktora tez çalışmasında ayrı bir bölüm olarak yer almaktadır. Araştırmanın daha geniş kapsamlı İngilizce özeti, 'The Journal of Theatre and Performance Design' [Tiyatro ve Performansta Tasarım Dergisi] 'nde yayınlanmak üzere kabul almıştır.

[2] Bilgi için https://www.ballhausost.de/requiem-for-the-real/ adresi ziyaret edilebilir.

[3] Bilgi için https://raumundzeit.art/portfolio_page/all-about-elsa/ adresi ziyaret edilebilir.

[4] Bilgi için https://www.interfilm.de/en/interfilm-festival-

2023/program/detail/?tx_interfilmfestival_sectionlist%5Bevent%5D=656&cHash=6f4c7920

9244b807655992b7b641d15c

[5] Bilgi için https://www.peertospace.eu/unleashed-utopias adresi ziyaret edilebilir.

[6] Bilgi için https://staatstheater-augsburg.de/solo_folge_1 adresi ziyaret edilebilir.

[7] Bilgi için https://africanspacemakers.space/#text adresi ziyaret edilebilir.

[8] Bilgi için https://staatstheater-augsburg.de/tagebuch_eines_wahnsinnigen adresi ziyaret edilebilir.

[9] Bilgi için https://www.meirokoizumi.com/prometheusbound adresi ziyaret edilebilir.

[10] Bilgi için https://www.meirokoizumi.com/2021-prometheus-unbound adresi ziyaret edilebilir.

[11] Bilgi için https://www.meirokoizumi.com/2023-prometheus-the-fire-bringer adresi ziyaret edilebilir.

Tiyatroda Seyircinin Pasif Alımlayıcıda Etkin Öznelik Alanına Dönüşümü

Arş. Gör. Kübra Nayman

Beykent Üniversitesi, Oyunculuk Bölümü, 0009-0004-3300-5104

Özet

Tiyatro tarihinde seyircinin konumu estetik ve toplumsal dönüşümlerle birlikte sürekli olarak yeniden tanımlanmıştır. Antik dönemden itibaren kolektif bir deneyimin parçası olan seyirci, modern burjuva tiyatrosuyla birlikte sahne karşısında edilgen bir konuma yerleştirilmiş ve dördüncü duvar anlayışıyla temsil sürecinin dışında konumlandırılmıştır. Bu modelde seyirci, sahnede üretilen anlamı dönüştürmeden kabul eden ve eylemsel olarak sürece dahil olmayan bir izleyici olarak tanımlanır. Fakat 20. yüzyıldan itibaren tiyatronun estetik, politik ve pedagojik yönelimlerinde yaşanan kırılmalar seyirci konumunun da yeniden düşünülmesine yol açmıştır. Bu bildiri, tiyatroda seyircinin pasif alımlayıcı konumundan çıkarak etkin bir öznelik alanına dönüşümünü, tarihsel ve kuramsal bir çerçevede ele almayı amaçlamaktadır. Brecht'in epik tiyatrosunda seyircinin eleştirel düşünmeye davet edilmesi, Artaud'nun seyirciyi bedensel ve duyusal düzeyde sarsmayı hedefleyen yaklaşımı ve Grotowski'nin sahne-seyirci ilişkisini yeniden kuran yoksul tiyatro anlayışı, bu dönüşümün önemli eşiklerini oluşturmaktadır. Bu yaklaşımlar seyircinin sahne olayıyla ilişki kuran ve anlam üretmesi sürecine dahil olan bir özne olarak konumlanmasının önünü açmıştır. Bildiri kapsamında etkin öznelik alanı kavramı, seyircinin temsil sürecine düşünsel, duygusal ya da bedensel düzeyde katılarak anlamın ortak üreticisine dönüştüğü dinamik bir ilişki alanı olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda öznelik, oyuncu ile seyirci arasında temsil anında kurulan ilişkisel bir yapıya dönüşmektedir. Günümüzde yaygınlaşan interaktif tiyatro, immersive theatre ve katılımcı performans pratikleri, seyircinin anlatının akışına müdahale edebildiği, karar alma süreçlerine dahil olduğu ve sahneleme biçimini doğrudan etkileyebildiği örnekler sunarak bu dönüşümün güncel ve somut görünümlerini oluşturmakta. Bu tür çağdaş tiyatro pratiklerinde seyirci, sahne olayının oluşumuna katkı sağlayan etkin bir özneye dönüşmektedir. Böylelikle tiyatro deneyimi, karşılaşmaya ve ortak üretime dayalı bir süreç olarak yeniden tanımlanmaktadır. Sonuç olarak bu çalışma, seyircinin etkin bir özne haline gelmesinin, tiyatronun günümüzdeki estetik yapısını dönüştüren temel dinamiklerden biri olduğunu savunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Etkin Seyirci, Katılımcı Tiyatro, Öznelik*

Abstract

Throughout the history of theater, the audience's role has been continually redefined alongside aesthetic and social transformations. From antiquity onward, the audience-a participant in the collective experience-was positioned as a passive entity facing the stage with the advent of modern bourgeois theater and placed outside the representational process through the concept of the "fourth wall." In this model, the audience is defined as a spectator who passively accepts the meaning produced on stage without transforming it and remains uninvolved in the process. However, the ruptures in theater's aesthetic, political, and pedagogical orientations since the 20th century have led to a rethinking of the spectator's position. This paper aims to examine the transformation of the spectator in theater from a passive recipient to an active subject within a historical and theoretical framework. Brecht's invitation of the audience to critical thinking in his epic theater, Artaud's approach aimed at shaking the audience on a physical and sensory level, and Grotowski's "theater of the poor," which redefines the stage-audience relationship, constitute key milestones in this transformation. These approaches have paved the way for positioning the audience as a subject who engages with the stage event and participates in the process of meaning-making. Within the scope of this paper, the concept of the "active subjectivity field" is examined as a dynamic relational space in which the audience transforms into a co-producer of meaning by participating in the representational process on intellectual, emotional, or physical levels. In this context, subjectivity transforms into the relational structure established between the performer and the audience during the moment of representation. Contemporary theater practices such as interactive theater, immersive theater, and participatory performance-which are becoming increasingly widespread-offer examples where the audience can intervene in the flow of the narrative, participate in decision-making processes, and directly influence the form of staging, thereby shaping the current and concrete manifestations of this transformation. In such contemporary theater practices, the audience transforms into an active subject contributing to the formation of the stage event. Thus, the theater experience is redefined as a process based on encounter and co-production. Consequently, this study argues that the audience's transformation into an active subject is one of the fundamental dynamics reshaping theater's current aesthetic structure.

Keywords: *Active Audience, Participatory Theater, Subjectivity*

Giriş

Tiyatronun görevi, oyuncunun sanatını en özgür biçimde icra edebildiği ve seyirciye en iyi şekilde aktarabildiği ortamı sağlamaktır. Tiyatronun tek yükümlülüğü, ruhunu seyirciye açan oyuncuya yardımcı olmaktır (Meyerhold, 2022, s. 23).

Tiyatro tarihi boyunca seyircinin konumu tiyatronun estetik, toplumsal ve düşünsel yönelimleriyle birlikte değişim göstermiştir. Tiyatro sanatının ortaya çıktığı ilk dönemlerde seyirci, törensel ve kolektif deneyimlerin bir parçası olarak performansın içinde yer alan bir topluluk niteliği taşımaktaydı. Fakat zamanla tiyatro yapılarının, sahneleme biçimlerinin ve dramaturjik anlayışların değişmesiyle birlikte seyircinin temsil süreci içindeki rolü de yeniden tanımlanmıştır. Özellikle modern tiyatronun gelişimiyle birlikte sahne ile seyir alanı arasındaki sınır daha belirgin hale gelmiş ve seyirci çoğu zaman sahnede sunulan eylemi dışarıdan izleyen bir konuma yerleştirilmiştir. 18. yüzyılda oyuncuların seyirciyi yok sayarak oynaması ve sahne ile seyir alanı arasında görünmez bir duvar olduğu varsayımı, seyircinin temsilin dışında konumlandığı bir tiyatro anlayışını ortaya koymuştur. Bu yaklaşımda tiyatro, oyuncuların sahne üzerinde kurduğu kapalı bir temsil dünyası olarak düşünülmüş, seyirci ise bu dünyayı bozmadan izleyen pasif gözlemci olarak kabul edilmiştir. Böylece seyircinin tiyatro deneyimi, çoğunlukla estetik bir izleme pratiğiyle sınırlandırılmıştır. Bu anlayış, ilerleyen dönemlerde dördüncü duvar olarak kavramsallaştırılmış ve seyircinin sahne olayına müdahale etmeyen, sahnede üretilen anlamı uzaktan izleyen bir alımlayıcı olarak konumlanmasını pekiştirmiştir. 19. yüzyılın sonu ile 20. yüzyılın başında Avrupa tiyatrosunda gerçekçilik ve doğalcılık akımları belirleyici hale gelmiştir. Endüstri devriminin yarattığı toplumsal dönüşümler ve Darwin, Freud, Marx gibi düşünürlerin etkisiyle tiyatro sahnesinde toplumsal içerikler, psikolojik çözümlemeler ve ayrıntılı çevre betimlemeleri önem kazanmıştır. Bu anlayış doğrultusunda oyunlarda nedensellik ilişkisi kurulmaya çalışılmıştır. Sahnedeki ortamın inandırıcılığı ve karakterlerin ruhsal durumlarının derinlikli biçimde sunulması, seyircinin sahnedeki gerçeklik yanılsamasını daha güçlü biçimde deneyimlemesini amaçlayan bir estetik yaklaşımın parçası haline gelmiştir (Candan, 2003, s. 29). Ancak Meyerhold bu anlayışa karşı çıkmıştır. Ona göre bu yaklaşım, tiyatronun giderek dışsal gerçekliğin ayrıntılı bir taklidine indirgenmesine yol açmıştır. Bu durum, sahne ile seyirci arasındaki ilişkiyi sorgulayan estetik yaklaşımın geri planda kalmasına ve gündelik yaşamın ayrıntılarını mümkün olduğunca gerçekçi biçimde yeniden üretmeye dayalı bir anlayışın ön plana çıkmasına yol açmıştır. Bu bağlamda tiyatro, oyuncu ile seyirci arasında kurulan dinamik bir ilişki alanı olarak ele alınmıştır. Bu yeni

yaklaşım, seyircinin duygusal ya da bedensel düzeyde sürece katılabileceği bir özne olarak değerlendirilmesinin önünü açmıştır. Bu dönüşüm özellikle 20. yüzyıl tiyatro kuramlarında belirgin biçimde görülmektedir. Epik tiyatro anlayışıyla seyircinin eleştirel düşünme süreçlerine dahil edilmesi, Vahşet Tiyatrosu yaklaşımında seyircinin duyusal ve bedensel düzeyde sarsılmasının hedeflenmesi ve Yoksul Tiyatro anlayışında sahne ile seyirci arasındaki ilişkinin yeniden kurulması, bu dönüşümün önemli aşamalarını oluşturmaktadır. Bu yaklaşımlar, seyircinin sahne olayının anlam üretim sürecine farklı düzeylerde dahil olduğu bir tiyatro anlayışını ortaya koymuştur. Bu çalışma, tiyatro tarihinde seyircinin pasif alımlayıcı konumundan çıkmasını, etkin bir özneye dönüşümünü tarihsel ve kuramsal perspektiften incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda tiyatro kuramları ve sahne pratikleri bağlamında seyirci konumunun nasıl yeniden tanımlandığı ele alınacak ve çağdaş tiyatro pratiklerinde ortaya çıkan katılımcı ve etkileşimli yaklaşımlar üzerinden seyircinin günümüzdeki konumu tartışılacaktır.

Antik Tiyatrodan Modern Tiyatroya Seyircinin Konumu

Tiyatronun iki temel ögesi oyuncu ve seyircidir (Nutku, 2002, s. 15).

Latacz'a göre tiyatro, seyircinin görsel ve işitsel algısı üzerinden gerçekleşen bir performans sanatıdır. Seyirci olmadan tiyatronun estetik bütünlüğü eksik kalır (Latacz, 2016, ss. 11-12). Tiyatro, sanatsal üretim ile sanatsal alımlama süreçlerinin aynı anda gerçekleşmesiyle diğer sanat dallarından ayrılan özgün bir yapıya sahiptir. Sahnedeki üretim ile izleyicinin alımlama süreci eşzamanlı olarak gerçekleştiği için tiyatroda estetik iletişim doğrudan kurulabilir. Bu nedenle seyirci, tiyatro sanatının temel bileşenlerinden biridir. Diğer sanat alanlarında bir yapıt, alımlayıcısından bağımsız olarak varlığını sürdürebilir. Bir kitap okunmasa da bir resim izlenmese de fiziksel olarak varlığını korur. Oysa tiyatro yapıtı, ancak izleyiciyle birlikte varlık kazanır. Sahnedeki eylemin anlam üretmesi ve estetik deneyime dönüşmesi, izleyicinin bu sürece katılımıyla mümkün olur. Bu bakımdan seyirci, tiyatro yapıtının ortaya çıkış koşullarını tamamlayan etkin bir özne olarak değerlendirilmelidir (Çalışlar, 1993, s. 131). Bu bağlamda tiyatronun kökenine ilişkin anlatım, insanlık tarihinin erken dönemlerinde gerçekleştirilen av törenlerine dayandırılmaktadır. Bu törenlerde ateş çevresinde toplanan insanlar, avın başarısını kutlamak ya da doğa güçleriyle ilişki kurmak amacıyla dans, şarkı ve taklit içeren ritüeller gerçekleştirmiştir. Bu ritüellerde belirgin bir oyuncu-seyirci ayrımı bulunmamaktadır. Topluluk

üyeleri izleyici ve eylemin katılımcısı olarak süreç içinde yer almıştır. Böylece performans ile izleme eylemi arasında sürekli etkileşim oluşmuş, seyredenler gerektiğinde oyuna dahil olarak ritüelin parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda erken dönem törensel oyunlarda tiyatronun temel ilkeleri olarak taklit, eylem ve topluca katılım öne çıkmaktadır. Avcıların hayvan hareketlerini taklit ederek av sahnesini yeniden canlandırmaları, bu eylemi belirli ritmik hareketler ve seslerle desteklemeleri ve topluluğun diğer üyelerinin bu sürece doğrudan katılması, tiyatronun ilk biçimlerinde seyircinin pasif izleyici konumunda olmadığını göstermektedir. Dolayısıyla tiyatronun kökeninde, oyuncu ile seyirci arasındaki keskin bir ayrım yoktur. Ortak deneyim ve toplu katılım anlayışı bulunmaktadır. Bu durum, tiyatro tarihinde seyircinin etkin özne olarak yer aldığı performatif ilişki biçiminin başlangıç noktalarından biri olarak değerlendirilebilir (Nutku, 2011, s. 17). Antik Yunan'dan Roma dönemine kadar tiyatro mimarisi büyük ölçüde seyir deneyimini destekleyecek biçimde gelişmiştir. Klasik Yunan tiyatrolarında theatron olarak adlandırılan seyir alanı, geniş izleyici topluluklarının gösteriyi rahatlıkla izleyebilmesi için yarım daire biçiminde düzenlenmiş ve genellikle dağ yamaçlarına kurulmuştur (Nutku, 2011, ss. 65-66). Antik Yunan tiyatrosunda oyunlar genellikle üç oyuncu tarafından sahnelenmekte, şarkı ve dansla eşlik eden bir koro da yer almaktadır. Koro, oyuncular ile seyirci arasında konumlanarak seyircinin oyuna dahil olmasına aracılık etmektedir (Fuat, 1984, akt. Çakır, 2015, s. 14). Helenistik dönemde mimari düzenlemeler geliştirilmiş, sahne bölümü yükseltilerek oyuncuların daha iyi görülmesi sağlanmış ve böylece seyircinin sahnedeki eylemi daha net algılayabileceği bir yapı oluşturulmuştur. Roma döneminde ise tiyatro yapıları daha bütüncül mimari düzen kazanmış, sahne yapısı genişletilerek görsel etkisi artırılmıştır. Bu dönüşüm, tiyatro mekanının tarih boyunca seyircinin görsel algısını güçlendirmek ve dramatik eylemi daha etkili biçimde izleyebilmesini sağlamak amacıyla biçimlendiğini göstermektedir (Nutku, 2011, ss. 66-67). Orta Çağ'da, önceki dönemlerden farklı yeni tiyatro yapısı gelişmemiş olsa da, bu dönemde seyircinin oyuna dahil edilmesi önemli bir yenilik olarak ortaya çıkmıştır. 11. ve 12. yüzyıllarda dinsel oyunların kilise dışına taşınmasıyla birlikte, İngiltere'de oyunlar tekerlekli ve taşınabilir sahneler üzerinde sergilenmeye başlanmıştır. Sabit oyun alanının bulunmaması, bu tür sahnelerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Böylece sokak, seyirci ve oyun alanı iç içe geçerek bütünleşik bir tiyatro deneyimi oluşturmuştur (Çakır, 2015, s. 16). Rönesans döneminde ise perspektif anlayışının gelişmesiyle birlikte sahneleme biçimi değişmiş, sahne daha düzenli ve görsel olarak kurgulanmış bir alan haline gelmiştir. Bu durum, seyir düzeninin de yeniden biçimlenmesine yol açmış ve seyirci ile oyun alanı arasındaki ayrım belirginleşmiştir (Nutku, 2011, s. 132). Bu süreç, tiyatroda seyirci ile sahne arasındaki mesafenin giderek kuramsal bir çerçeve içinde ele alınmasına zemin hazırlamıştır. 18. yüzyıl

Fransız filozofu Denis Diderot, oyuncuların sahnede seyirciyi dikkate almadan oynamalarını önermiş ve sahnenin önünde, oyuncuları seyir alanından ayıran hayali duvar varmış gibi davranmalarını istemiştir. Bu doğrultuda oyuncuların, seyirciyi yok sayarak, sanki hiç var değilmiş gibi ve perde hiç açılmamışçasına oynamaları gerektiğini vurgulamıştır (Nutku, 2002, s. 175). Bu yaklaşım, sahne ile seyirci arasındaki mesafenin belirginleşmesine yönelik ilk düşünsel adımlardan biri olarak değerlendirilebilir. Klasik tiyatrodan ayrışan bir biçimde, 18. yüzyılın sonlarında tiyatroda duygunun belirleyici unsur haline gelmesi, Romantizm akımının doğuşunu hazırlamıştır (Çakır, 2015, s. 12). 19. yüzyılın başlarına gelindiğinde ise romantik düşüncenin etkisiyle tiyatroda seyirciyle kurulan ilişki farklı yönelim göstermiştir. Romantik akımın bireysel duyguya ve hayal gücüne verdiği önem, tiyatronun sahne üzerindeki fiziksel temsilden uzaklaşarak metinsel ve düşsel boyuta yönelmesine neden olmuştur. Bu bağlamda bazı romantik yazarlar, sahnenin sınırlayıcı yapısından uzaklaşarak okuma tiyatrosuna yönelmiştir. Böylelikle, seyirciyle kurulan doğrudan performatif ilişkinin geri plana itilmesine yol açmışlardır. Bu durum, seyircinin tiyatro deneyimindeki konumunun zayıflamasına ve tiyatronun giderek izleyiciden bağımsız bir estetik alana kaymasına neden olmuştur (Brockett & Hildy, 2017, ss. 383-385). 19. yüzyılın ikinci yarısında etkisini artıran gerçekçi tiyatro anlayışı, romantik tiyatro geleneğine ve yaygın sahne uygulamalarına tepki olarak ortaya çıkmıştır. Bu yaklaşım, romantizmi yaşamdan kopuk olmakla, toplumsal sorunlara duyarsız kalmakla ve aşırı duygusallığa dayalı yapay bir estetik üretmekle eleştirmiştir. Gerçekçi tiyatro savunucuları, sahnede gündelik yaşamın gerçeklerine yönelmeyi, bu gerçekleri bilimsel ve yöntemli bir biçimde incelemeyi ve elde edilen bulguları yalın bir anlatımla seyirciye aktarmayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda, tiyatronun toplumsal sorumluluğu vurgulanmıştır. Gerçekliğin sahnede nasıl temsil edileceği yeniden ele alınmış ve yanılsama yaratma teknikleri üzerinde durulmuştur. Böylece gerçekçi tiyatro, yazarlık, yönetmenlik ve oyunculuk alanlarında biçimsel kaygıların ötesine geçerek, toplumun güncel sorunlarına yönelen çağdaş bir nitelik kazanmıştır (Şener, 2010, s. 163). 19. yüzyılın sonlarında gelişen natüralist tiyatro anlayışıyla birlikte sahnede gerçeklik yanılsamasını güçlendirmeye yönelik yeni sahneleme yaklaşımları ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda Jean Jullien tarafından ortaya atılan dördüncü duvar kavramı, oyuncunun seyirciyi yok sayarak oynaması ve seyircinin sahnede kurulan dramatik illüzyona dahil olması fikrine dayanır (Innes, 2001, akt. Whyman, 2018, s. 3). Stanislavski'nin geliştirdiği oyunculuk sistemi de sahnede inanç ve gerçeklik duygusunun kurulmasına dayanır. Oyuncunun sahne üzerindeki eylemlerine gerçekmiş gibi inanması, sahnede inandırıcı ve süreklilik taşıyan dramatik bir dünya oluşturmayı amaçlar. Bu doğrultuda oyuncu, dördüncü duvar tasavvuru aracılığıyla seyirciyi ilgi alanı dışında bırakır ve seyirci de sahnede kurulan bu

dramatik illüzyonu dışarıdan izler (Tanyel & Esen, 1995). Buna karşın, aynı dönemde tiyatro düşüncesi içinde sahne yapıtını farklı bir biçimde ele alan yaklaşımlar da gelişmeye başlamıştır. 19. yüzyılın sonlarında sanat yapıtının yalnızca tamamlanmış ve durağan bir nesne olmadığı, yaratma süreci olarak anlaşılması gerektiği düşüncesi yaygınlaşmaya başlamıştır. Wagner'in ortak sanat yapıtı anlayışı ve Hegel'in fenomenoloji düşüncesinin etkisiyle sahne yapıtı, farklı sanat unsurlarının birleştiği ve sahnede yeniden üretilen bir bütün olarak görülmeye başlanmıştır. Bu anlayışta tiyatro, sahnede gerçekleşen yorum ve üretim süreciyle yeni bir anlam kazanmıştır. Sahne yapıtı, izlenme ve algılanma anında seyircinin etkin katılımıyla yeniden anlam kazanan sanatsal bir deneyim olarak düşünülmeye başlanmıştır (Candan, 2003, ss. 31-32). 19. yüzyılda melodram, gerçekçilik ve doğalcılık gibi akımların belirlediği söz merkezli tiyatro anlayışı, yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan öncü sanat hareketleriyle birlikte baskın konumunu kaybetmeye başlamıştır. Bu kırılmanın ardından tiyatronun gelişimi, fütürizm, dadaizm, sürrealizm, kabare, dışavurumculuk ve Bauhaus gibi deneysel yaklaşımlar üzerinden ilerleyerek, nihayetinde 1950 sonrasında ortaya çıkan performans sanatına uzanan bir dönüşüm süreci içinde şekillenmiştir (Candan, 2011, s. 17). Bu dönüşümün etkileri, 20. yüzyılda gelişen sahneleme anlayışlarının biçimlenmesinde belirleyici olmuştur (Candan, 2003, s. 8). Bu sürecin önemli temsilcilerinden biri olan Meyerhold, natüralist ve gerçekçi tiyatro anlayışına karşı çıkarak, tiyatronun yalnızca psikolojik gerçekliğin yeniden üretimiyle sınırlı kalamayacağını savunmuştur. Sahnede anlamın, oyuncunun bedensel eylemleri aracılığıyla kurulması gerektiğini ileri sürmüştür. Naturalist tiyatronun oyuncuyu makyaj, aksan ve dışsal taklitler üzerinden dönüştürdüğünü eleştiren Meyerhold, bu yaklaşımın oyuncunun estetik duyarlılığını ve sahne-seyirci ilişkisini geliştirmekten uzak olduğunu belirtir (Meyerhold, akt. Candan, 2003, s. 42).

Naturalist tiyatronun, durmak bilmeden dördüncü duvar aramış olması, bir dizi saçmalığa yol açmıştır. Tiyatro sanatı, her şeyi gerçek hayattaki gibi göstermeye kalkışıp, sahneyi antika dükkanına çeviren bir zihniyetin ellerine düşmüştür. Stanislavski'nin "Gün gelecek, gerçek gökyüzü seyircinin ayağına gelecek," sözünü düstur edinen yönetmenler, sahne tavanını yükseltme derdine düşmüşlerdi. Fakat hiç kimse sahneyi yeniden inşa etmek yerine (ki bütçesi en ağır girişimdir), natüralist tiyatronun temel ilkesini yıkmak gerektiğini düşünmüyor. Tiyatro sanatını bu tür saçmalıklara iten şey de bu ilkeden başka bir şey değildir (Meyerhold, 2022, s. 13).

Meyerhold'un tiyatro anlayışında seyirci, sahne üzerindeki yaratım sürecine dolaylı olarak katılan bir unsur olarak değerlendirilir. Nitekim Meyerhold için seyirci, yazar-oyuncu-

yönetmen üçlüsünden sonra dördüncü yaratıcı katılımcı olarak görülmektedir (Berktay, 1997, s. 145). Bu yaklaşım, seyircinin sahnede sunulan eylemleri pasif biçimde tüketen bir alımlayıcı olmaktan çıkmasını, bu eylemler aracılığıyla anlam kuran etkin özneye dönüşmesini mümkün kılar. Ayrıca Meyerhold'un sahne ile seyir alanı arasındaki sınırları ortadan kaldırmaya yönelik arayışları, seyirciyi tek bakış açısına sabitleyen geleneksel tiyatro düzenini kırmayı hedefler (Candan, 2003, s. 42). 20. yüzyılda tiyatronun toplumsal ve politik işlev üstlenmesiyle, seyirciyle kurulan ilişki de önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Özellikle epik tiyatro anlayışı, seyircinin toplumsal gerçekliği eleştirel biçimde değerlendirebilen bilinçli özneye dönüşmesini amaçlar. Bu yaklaşımda tiyatronun hedefi, izleyicinin siyasal, etik açıdan düşünmeye yöneltilmesi ve toplumsal olaylara ilişkin farkındalığının artırılmasıdır. Brecht'in tiyatrosu bu nedenle, seyirciyi düşünmeye ve eyleme yönelten bir tiyatro anlayışı geliştirmiştir. Öğreti oyunlarında oyuncu ile seyirci arasındaki geleneksel ayrım zayıflamakta ve gösteren-öğrenen arasında ortak eylem alanı oluşmaktadır. Benzer şekilde 1960'lardan itibaren gelişen sokak tiyatrosu, gerilla tiyatrosu ve happening gibi biçimler de seyircinin doğrudan sürece katıldığı uygulamalar üretmiştir (Çalışlar, 2000, s. 134). Gerçekçi tiyatro anlayışı, sahnede kurulan illüzyon aracılığıyla seyirci ile oyun kişileri arasında güçlü bir özdeşleşme ve duygusal yakınlık oluşturmayı hedeflemektedir ama bu durum, seyircinin sahnede sunulan gerçekliği eleştirel mesafeden değerlendirmesini zorlaştırmaktadır. Bertolt Brecht, bu nedenle gerçekçi tiyatronun seyirciyi yanılsama içine çekerek düşünsel sınırlarını aşmasını engellediğini savunmuştur. Ona göre, seyircinin sahnede gördüklerini yalnızca kendi yaşantısı çerçevesinde değerlendirmesi, eleştirel bilinç geliştirmesinin önünde bir engel oluşturmaktadır (Şener, 2012, ss. 114-115). Geliştirdiği yabancılaştırma anlayışı, seyircinin sahnede sunulanı alışılmış gerçeklik olarak kabul etmesini engellemeyi amaçlar. Bu doğrultuda sanatın işlevi, ele aldığı konuyu yabancılaştırarak yeniden görünür kılmak ve seyircinin onu ilk kez karşılaşıyormuş gibi algılamasını sağlamaktır. Böylece izleyici, sahnede sunulanları sorgulanabilir ve dönüştürülebilir yapılar olarak değerlendirme imkânı bulur. Bu yaklaşımda yabancılaştırma, seyirciyi düşünmeye yönlendiren bir araçtır. Sahne ile seyirci arasındaki ilişki eleştirel bir mesafe üzerinden kurulur. Seyircinin sahneyle kurduğu bu mesafe, onun izlediği olayları kendi yaşantısıyla karşılaştırmasına ve toplumsal bağlam içinde yeniden değerlendirmesine olanak tanır (Karaboğa, 2010, ss. 203-206). Brecht'e göre seyirci, sahnedeki durumları sorgulayan ve toplumsal sonuçlar çıkaran aktif özneye dönüşmelidir (Çelik, 2000, s. 125). Geliştirdiği bu yaklaşım, 20. yüzyıl tiyatro düşüncesinde ortaya çıkan daha geniş bir dönüşümün parçası olarak değerlendirilebilir. Çağdaş tiyatro düşüncesi, tiyatronun işlevini ve seyirciyle kurduğu ilişkiyi yeniden ele alarak geleneksel tiyatro anlayışını sorgulamıştır. Bu yaklaşımda tiyatro, oyuncu ile

seyirci arasında yeni bir ilişki kurmayı amaçlayan bir paylaşım alanı olarak yorumlanır. Bu doğrultuda çağdaş tiyatronun temel hedeflerinden biri, seyirciyi pasif izleyici konumundan çıkarıp gösteriyle doğrudan ilişki kuran etkin katılımcıya dönüştürmektir. Doğaçlama süreçlerinin öne çıkması ve sahnelemenin şimdi ve burada deneyimi olarak kurgulanması, seyircinin gösteriyle fiziksel, duygusal ve zihinsel bağ kurmasını amaçlar. Bu anlayışla birlikte sahne ile seyir alanı arasındaki geleneksel ayrımlar sorgulanmış ve daha esnek sahne düzenleri geliştirilmiştir. Seyircinin dört yandan izleyebildiği platform sahneler, seyircinin merkeze yerleştirildiği düzenlemeler ve tiyatro gösterilerinin sokak ya da depo gibi farklı mekanlarda gerçekleştirilmesi bu arayışların örnekleri arasında yer alır. Appia, Meyerhold ve Reinhardt gibi tiyatro insanlarının çalışmaları ile başlayan bu yaklaşım, Artaud'nun söze dayalı tiyatroya karşı geliştirdiği eleştirilerle de güçlenmiştir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen deneysel uygulamalar, seyirci ile oyuncu arasındaki sınırları zayıflatarak tiyatro deneyimini daha katılımcı bir niteliğe dönüştürmüştür (Ergün, 2013, ss. 27-29).

Antonin Artaud'nun tiyatro anlayışı, seyirciyi doğrudan deneyimin merkezine yerleştirmeyi hedefler. Bu yaklaşımda sahneleme, seyircinin bedensel ve duyusal olarak etkilenmesini amaçlayan bir yapı kazanır. Ses, ışık ve mekansal düzenlemeler aracılığıyla izleyici performansın içine çekilir. Artaud'nun düşüncelerinin somut karşılığı ise özellikle Living Theatre'ın çalışmalarında belirginleşir. Bu topluluğun sahnelemelerinde seyirci ile oyuncu arasındaki sınırlar ortadan kalkmış izleyiciler sahneye dahil edilerek performansın aktif bir parçası haline getirilmiş ve hatta kimi zaman oyuncularla birlikte hareket eden, tepki veren bir katılımcıya dönüşmüştür. Bu süreçte seyircinin konfor alanı bilinçli olarak sarsılmıştır. Rahatsızlık, gerilim ve yoğun etki aracılığıyla izleyici edilgen konumundan çıkarılıp doğrudan deneyim yaşayan etkin özneye dönüştürülmüştür (Candan, 2003, ss. 137-144). Artaud'ya göre seyirci, gösteriyle bedensel ve duygusal düzeyde özdeşleşen bir varlıktır. Tiyatro, seyircinin kendi öz gerçeğini aradığı bir deneyim alanı yaratmalı ve onu soluk soluğa ve evre evre sahnesel sürecin içine çekmelidir. Bu nedenle Artaud, sahnedeki bedensel yoğunluğun ve duyusal etkinin seyirciyi büyülü kendinden geçme durumlarının içine sürüklediğini savunur (Artaud, 1993, ss. 130-131). Sontag'ın değerlendirmesine göre Artaud, tiyatroda sözcüklerin belirleyici üstünlüğüne karşı çıkarak bedeni, sesi, mekânı, ışığı ve sahneleme düzenini anlam üretiminin temel araçları olarak öne çıkarmıştır. Böylelikle sahne, yazılı bir metnin aktarım alanı olmaktan uzaklaşmış ve seyirci üzerinde doğrudan, yoğun ve dönüştürücü etki yaratması amaçlanan bir deneyim alanına dönüştürmüştür. İzleyici de sahne olayının dışında duran edilgen gözlemci olmaktan çıkmış, performansın etkisine daha doğrudan açılan konuma yerleştirilmiştir (Sontag,

1973). Artaud'nun ortaya koyduğu bu yaklaşım, sonraki tiyatro pratiklerinde mekân ve seyirci ilişkisini yeniden düşünmeye yönelten önemli bir etki yaratmıştır. Çevresel tiyatro anlayışında, geleneksel proscenium sahnesinin yarattığı seyirci-oyuncu ayrımı ortadan kaldırılarak izleyici performansın gerçekleştiği mekânın içine dahil edilir. Bu tür düzenlemelerde seyirci, bedensel ve duyusal olarak deneyimin parçası haline gelir. Böylece mekân ve beden, anlam üretim sürecinin temel bileşenleri olarak öne çıkar (Schechner, 1994, s. 18). 20. yüzyıl tiyatrosunun kırılma anlarından birinde, Batı tiyatrosunun yerleşik temsil anlayışını sorgulayan iki önemli isim, tiyatronun yönünü köklü biçimde değiştirmiştir. Bu yaklaşım, sahnede gerçekliği birebir yansıtma çabasından uzaklaşarak, tiyatroyu daha ilkel, törensel ve insanın temel varoluşsal ihtiyaçlarıyla ilişkili bir ifade alanı olarak yeniden düşünmeye yöneltmiştir. Özellikle 1960'lı yıllardan itibaren bu düşünsel dönüşüm geniş bir etki alanı bulmuştur. Antonin Artaud'nun açtığı bu hat, Jerzy Grotowski'nin çalışmalarıyla birlikte tiyatronun yeni arayışlarının temel referanslarından biri haline gelmiştir (Candan, 2003, s. 131). Bu bağlamda, çağdaş tiyatro düşüncesinin şekillenmesinde Jerzy Grotowski'nin kuramsal ve uygulamaya dayalı çalışmaları belirleyici rol oynamıştır. Grotowski, "Tiyatro nedir?" sorusunu ortaya koyar. Bu soruya yanıt arayışı sırasında, tiyatronun özünün aslında yalnızca oyuncu ile seyirci arasındaki ilişkiye dayandığı sonucuna ulaşır ve bu düşünce onu Yoksul Tiyatro anlayışına götürür (Ergün, 2013, s. 32).

Grotowski, tiyatronun sinema, televizyon ve benzeri çağdaş eğlence biçimlerinden ayrılması gerektiğini savunmuştur. Bu doğrultuda, oyuncu ile seyirci arasındaki ilişkinin dolaylı bir biçime indirgenmesi sonucu pasif bir konumda kalan seyircinin yeniden doğrudan katılım sağlayabildiği bir tiyatro deneyimi oluşturmayı amaçlamıştır. Grotowski'nin kutsal oyuncu anlayışında oyuncu, varlığını oyuncu ile seyirci arasındaki doğrudan ilişki içinde gerçekleştirir. Arındırma düşüncesi, Grotowski'nin geliştirdiği Yoksul Tiyatro anlayışının temelini oluşturur. Grotowski'nin oyuncu merkezli çalışmaları, 1960'lı yıllarda Antonin Artaud'nun Şiddet Tiyatrosu anlayışıyla doğrudan tanışmadan önce geliştirilmiş olsa da Artaud'nun düşünceleriyle belirli benzerlikler göstermektedir. Her iki yaklaşımda da tiyatro yaşam pratiği olarak ele alınmakta ve sahne ile seyirci arasındaki ayrımı ortadan kaldırma çabası öne çıkmaktadır. Bu anlayış doğrultusunda oyuncu, sahnedeki deneyim içinde seyirciye yön gösteren kutsal bir figür olarak görülür. Böylece tiyatroda oyuncu ile seyirci arasında kurulan ilişkinin temelinde psikolojik bir etkileşim yer alır (Ergün, 2013, ss. 34-39). Grotowski, Yoksul Tiyatro anlayışı kapsamında oyuncu ile seyirci arasındaki ilişkiyi merkeze alarak çalışmalarını bu etkileşim üzerine kurmuştur. Bu doğrultuda sahneleme unsurları da bu ilişkiyi güçlendirecek

biçimde kullanılmıştır. Örneğin ışık, anlatımı destekleyen ve yönlendiren bir unsur olarak değerlendirilmiştir. Zaman zaman ışık ve gölge kullanımıyla oyuncunun sahnedeki varlığı belirginleştirilmiş, seyircinin de parlak ışık altında konumlandırılmasıyla onu edilgen izleyici olmaktan çıkaran, sürece katılımını teşvik eden bir atmosfer oluşturulmuştur. Böylece seyircinin performansın parçası haline gelmesi amaçlanmıştır (Nutku, 2002, s. 261). Grotowski'nin Yoksul Tiyatro'da kurduğu bu doğrudan ve katılımcı ilişki, sonraki çalışmalarında paratiyatro aracılığıyla daha da ileri taşınmış ve seyirciyi bütünüyle deneyimin öznesi haline getiren bir yapıya dönüşmüştür. Grotowski'nin paratiyatro çalışmaları, tiyatronun bireyin dönüşümüne yönelik bir deneyim alanı olarak yeniden düşünülmesini sağlar. Bu süreçte katılımcılar, gündelik yaşamdan koparılarak farklı mekansal ve bedensel deneyimlerin içine dahil edilir. Bu deneyimler aracılığıyla kendi içsel süreçleriyle yüzleşip başkalarıyla yeni ilişki biçimleri kurarlar. Grotowski'nin bu yaklaşımı, tiyatroyu ritüel yapılarla ilişkilendirir. Seyirciyi pasif izleyici olmaktan çıkarır ve deneyimin doğrudan parçası haline getirir. Ancak bu deneyimin gündelik yaşama yeniden taşınamaması, yani yeniden bütünleşme aşamasının eksik kalması, bu dönüşümün sürekliliğini sınırlayan bir unsur olarak ortaya çıkar. Bu durum, Grotowski'nin tiyatroyu geçici fakat yoğun bir dönüşüm deneyimi olarak ele aldığını gösterir (Schechner, 1985, ss. 105-107).

Çağdaş Tiyatroda Etkin Seyirci: Katılımcı ve Etkileşimli Performanslar

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren geleneksel tiyatro yapısını sorgulayan deneysel eğilimler, günümüzde interaktif tiyatro, immersive theatre ve katılımcı performans pratikleri gibi çeşitli biçimler altında yaygınlık kazanmıştır. Örneğin interaktif tiyatro, seyircinin performansın oluşum sürecine doğrudan ya da dolaylı biçimde katkıda bulunduğu bir tiyatro pratiği olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda performans, sanatçı tarafından tamamlanan bir yapı olmaktan çıkar ve seyircinin katılımıyla sürekli olarak yeniden şekillenen, tamamlanmamış bir yapıya dönüşür (Cerratto-Pargman vd., 2014, ss. 1-3). Augusto Boal'ın Ezilenlerin Tiyatrosu çerçevesinde geliştirdiği Forum Tiyatrosu, interaktif tiyatro pratiğinin önemli örneklerinden biridir. Forum Tiyatrosu'nda baskı ve haksızlık içeren bir sahne seyircilere sunulur. Ardından seyirciler sahneye dahil olarak karakterlerin yerine geçer ve farklı çözüm yollarını dener. Bu uygulama, seyircinin edilgen konumunu köklü biçimde dönüştürür ve tiyatroyu toplumsal değişim için prova alanı olarak yeniden tanımlar. Boal'a göre bu anlayışta seyirci, gerçek anlamda eyleme geçen seyirci-oyuncu'ya dönüşür (Boal, 2008, s. 98; 117-120). Reason'a göre interaktif ve katılımcı performanslarda seyirciye yöneltilen katılım daveti, performansın yapısal

ve estetik unsurudur. Katılımcı tiyatro pratiklerinde seyircinin katılımı fiziksel, duygusal, bilişsel ya da sosyal düzeylerde değişkenlik gösterebilir. Bu çeşitlilik, katılımın çok boyutlu bir deneyim alanı olarak ele alınması gerektiğini gösterir. Çağdaş tiyatro söyleminde aktif seyirci kavramı sıklıkla olumlu bir değer olarak sunulur fakat bu ayrım problematiktir. Seyircinin fiziksel olarak pasif görünmesi, onun anlam üretim sürecinde pasif olduğu anlamına gelmez (Reason, 2015, ss. 271-273). Immersive theatre ise, seyircinin performansın mekansal ve anlatısal dünyasını fiziksel olarak deneyimlediği tiyatro biçimi olarak tanımlanabilir. Bu yaklaşımda gösteri, geleneksel sahne-seyir düzenini dönüştürerek seyircilerin mekân içinde hareket edebildiği, performansla farklı mesafelerde karşılaşabildiği ve anlatının parçalarını keşfederek deneyimlediği bir yapı sunar. Her seyirci kendi hareketleri ve seçimleri doğrultusunda farklı bir deneyim kurar. Bu durum performansı kolektif ve kişisel bir deneyim haline getirir (White, 2012, ss. 221-223). Mekânın kapsayıcı kullanımı, seyirciyi performansın uzamsal gerçekliği içine dahil eder, seyirci ile performans arasındaki sınırları geçirgen hale getirir (Gabelmann, 2019, ss. 5-7). Katılımcı performans pratikleri ise, seyirciye yöneltilen açık katılım daveti etrafında şekillenir ve bu davet, performansın estetik ve yapısal bileşeni olarak işlev görür. Bu tür performanslarda seyirci, mekân içinde hareket eden, performatif dünyayı keşfeden ve sanatçılarla etkileşime giren bir katılımcıya dönüşür. Bu katılımda seyirciler daveti kabul edebilir, reddedebilir, dönüştürebilir ya da kendi yorumları doğrultusunda yeniden anlamlandırabilir. Bu durum, katılımcı performansın farklı seyirci tepkileri ve deneyim biçimleri üzerinden çoğul anlamlar yarattığını gösterir. Katılım, sanatçı tarafından sunulan bir olanak ve seyircinin bu olanakla kurduğu ilişki içinde anlam kazanır. Bu perspektif, seyirciyi performansın edilgen bir unsuru olmaktan çıkarır (Reason, 2015, ss. 271- 273). Richard Schechner'in çevresel tiyatro pratiği bu yaklaşımın sahne üzerindeki somut karşılıklarından biri olarak örnek verilebilir. Schechner, çevresel tiyatroda seyirci katılımını artırmak amacıyla oyunların yapısına doğrudan müdahale eden yöntemler geliştirmiştir. Örneğin Vietnam Savaşı'nı konu alan Komün adlı oyunda yer alan My Lai sahnesinde, bir Amerikan askerinin köylüleri nasıl öldürdüğüne dair yapılan röportaj sırasında, seyircilerden bazıları sahneye davet edilerek köylüleri canlandırmaları istenir. Bu süreçte bazı seyirciler katılırken bazıları katılmamayı tercih eder. Sahne bu katılım üzerinden şekillenir ve ardından seyirciler tekrar yerlerine döner. Ama Schechner'e göre bu tür bir katılım dahi tamamen özgür değildir ve kimi zaman manipülatif olabilir. Bu nedenle daha radikal bir yaklaşım olarak, oyuncuların oyunu durdurduğu ve performansın devamının seyircilerin eylemlerine bağlı olduğu anlar yaratılmıştır. Böylece seyirci, oyunun gidişatını belirleyen aktif özne haline gelmiştir (Dalyanoğlu, 2009). Bu yaklaşımın kuramsal ve estetik karşılıkları dönemin diğer tiyatro

düşünürlerinde de farklı biçimlerde ortaya çıkmıştır. Örneğin Brook'un kaba tiyatro anlayışı, sahne ile seyirci arasındaki sınırların ortadan kalktığı, doğaçlama, düzensizlik ve doğrudan etkileşime dayalı bir performans alanını tanımlar. Bu tiyatro biçiminde seyirci, tepki veren ve performansın akışına dahil olan bir özne haline gelir. Bu durum, 1960'larda ortaya çıkan happening ve katılımcı performans pratiklerinde görülen seyirciyi etkin kılma arzusunun erken teorik karşılığı olarak değerlendirilebilir (Brook, 1990, ss. 83-91). Bu doğrultuda, seyirciyi performansın etkin bileşeni haline getirme arayışı aynı dönemde happening ve performans sanatında da daha radikal ve deneyimsel biçimlerde somutlaşmıştır. Katılımcı performans pratikleri, seyirci ile performans arasındaki sınırın çözülmeye başladığı uygulamaları kapsamaktadır. 1960'lardan itibaren Allan Kaprow'un öncülük ettiği happening geleneğinde, performans katılımcılar tarafından gerçekleştirilen bir sürece dönüşmüştür. Kaprow'un, happenings for performers only olarak tanımladığı çalışmalarda, önceden belirlenen eylem dizileri katılımcılar tarafından farklı mekân ve zamanlarda uygulanmakta, böylece performans, deneyimsel bir yapıya bürünmektedir. Bu süreçte performans, gündelik yaşam alanlarına yerleşir ve mekân, anlam üretiminin aktif bileşeni haline gelir. Böylece seyirci, performansın oluşumuna katılan özneye dönüşür (Kaye, 2000, ss. 105-110).

Seyircinin Etkin Öznelik Alanı: Anlamın Ortak Üretimi

Yukarıda ele alınan tiyatro kuramları ve sahneleme pratikleri, ortak bir dönüşümün farklı boyutlarını ortaya koymaktadır. Öznelik, oyuncu ile seyirci arasında temsil anında kurulan ilişkisel bir yapıya dönüşmektedir. Bu çerçevede anlam, sahneleme süreci ile alımlama süreci arasında dinamik olarak kurulup dönüşen bir ilişkisellik alanı olarak ele alınmaktadır. Bu dönüşümü kuramsal olarak en sistematik biçimde tartışan düşünürlerden biri Jacques Rancière'dir. Rancière, Özgürleşen Seyirci adlı çalışmasında, seyirciyi edilgen alımlayıcı olarak konumlandıran geleneksel yaklaşımı eleştirmiştir. Ona göre izleme eylemi dahi başlı başına etkin bir pratiktir. Çünkü seyirci gördüğünü seçer, karşılaştırır, yorumlar ve kendi anlamını kurar. Bu bağlamda seyircinin pasif olduğu fikri, aslında bilgi ve eylem arasındaki hiyerarşik ayrımı yeniden üreten iktidar düzenine dayanır (Rancière, 2009, ss. 13-14). Hans-Thies Lehmann ise postdramatik tiyatroda seyirci ile sahne arasındaki ilişkiyi, geleneksel dramatik yapının çözülmesi bağlamında yeniden düşünmüştür. Lehmann'a göre postdramatik tiyatroda anlam sahne üzerindeki eşzamanlı, parçalı ve çoğul göstergelerle seyircinin karşılaşma sürecinde ortaya çıkan algısal ve çağrışımsal ilişkilerden üretilir. Bu bağlamda seyirci, anlamın ertelendiği ve tamamlanmamış kaldığı bir deneyim alanında, kendi algısal

seçimleri doğrultusunda anlamı kuran etkin özne konumuna yerleşir (Lehmann, 2006, ss. 87-88). Tiyatro deneyimini ortak inşa süreci olarak kavramak, sanatsal anlam oluşumunun nasıl işlediğine ilişkin daha geniş bir epistemolojik soruya da yanıt vermektedir. Geleneksel temsil anlayışında sanat yapıtı, yaratıcısının niyetini bünyesinde taşıyan özerk bir nesne olarak düşünülmektedir. Alımlayıcının rolü ise bu nesneyle ilişki kurarak içinde saklı anlamı keşfetmek olarak kurgulanmaktadır. Oysa çağdaş performans kuramları, anlamın sahneleme süreci ile alımlama süreci arasında ortaklaşa oluşturulduğunu öne sürmektedir. Richard Schechner'ın çevresel tiyatro anlayışında vurguladığı üzere performans, oyuncular ve seyirciler arasında karşılıklı etkileşimle, mekânın da dahil olduğu akış içinde gerçekleşir. Bu yapı, sahne ile seyir alanı arasındaki sınırları ortadan kaldırarak performansı ortaklaşa bir deneyim haline getirir (Schechner, 1994, ss. 39-40). Umberto Eco'nun açık yapıt kavramıyla örtüşen bu yaklaşım, sanatsal yaratımın seyircinin yorum edimiyle genişlediğini ve her alımlamanın özgün bir anlam üretimine karşılık geldiğini ileri sürmektedir (Eco, 1992, ss. 47-48). Etkin öznelik alanı, bu çerçevede salt eylemsel müdahaleyle sınırlandırılamaz. Dolayısıyla bu kavram, seyircinin karar alma süreçlerine katılımını, performansı doğrudan etkilemesini ve kendi bilgi birikimini harekete geçirerek anlamı bağımsız biçimde kurgulamasını içermektedir. Özneliğin bu iki boyutu, tiyatro deneyiminin farklı yoğunluklarda gerçekleşen biçimlerini oluşturmaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, tiyatro tarihinde seyircinin pasif alımlayıcı konumundan etkin öznelik alanına doğru dönüşümünü tarihsel ve kuramsal çerçevede ele almıştır. Antik törensel kökenlerde oyuncu ile seyirci arasındaki ayrımın henüz kesinleşmediği görülürken, modern tiyatroyla birlikte seyirci giderek sahnenin dışına yerleştirilmiş ve özellikle dördüncü duvar anlayışıyla edilgen izleme konumuna sabitlenmiştir. Buna karşın 20. yüzyıl tiyatrosunda gelişen kuramsal ve estetik kırılmalar, bu yerleşik modeli sarsmıştır. Brecht, Artaud ve Grotowski gibi isimler aracılığıyla seyirci yeniden düşünsel, duyusal ve bedensel düzeylerde etkinleşen özne olarak tanımlanmaya başlanmıştır. Günümüzde interaktif tiyatro, immersive theatre ve katılımcı performans pratikleri de bu dönüşümün çağdaş uzantıları olarak seyircinin temsil sürecine doğrudan ya da dolaylı biçimde katıldığı yeni deneyim alanları üretmektedir. Bu dönüşümün ardında çoğu zaman toplumsal koşullar, kültürel ihtiyaçlar ve sanatın karşılaştığı krizler yer almaktadır. Bu etkenler, tiyatronun kendi varlığını yeniden düşünmesini tetiklemiş ve tarih boyunca ortaya çıkan yenilikler bu sorgulama süreçlerinden doğmuştur. Bununla birlikte bütün

bu değişimlere rağmen tiyatronun özünde değişmeyen temel bir unsur vardır: Tiyatro, oyuncuyla seyircinin karşılaşmasıyla var olur. Biçimler, mekanlar, anlatım araçları ve teknolojiler değişse de tiyatronun asıl gücü, insanın insanla kurduğu canlı karşılaşmada saklıdır. Bu nedenle tiyatronun geleceğinde dönüşen şey bu karşılaşmanın kurulma biçimleridir. Tiyatro ise, bu canlı karşılaşma deneyimi var oldukça varlığını sürdürmeye devam edecektir.

Kaynakça

Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve ikizi* (B. Gülmez, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal eser 1938 yılında yayımlanmıştır)

Berktay, A. (Ed.). (1997). *Tiyatro: Devrim ve Meyerhold*. Mitos Boyut Yayınları.

Boal, A. (2008). *Theatre of the oppressed*. Pluto Press.

Brockett, O. G., & Hildy, F. J. (2017). *Tiyatro tarihi*. Mitos-Boyut Yayınları.

Brook, P. (1990). *Boş alan* (Ü. İnce, Çev.). Alfa Yayıncılık.

Candan, A. (2003). *Yirminci yüzyılda öncü tiyatro*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Candan, A. (2011). *Oyun tören gösterim*. Norgunk Yayıncılık.

Cerratto-Pargman, T., Rossitto, C., & Barkhuus, L. (2014). Understanding audience participation in an interactive theater performance. In *Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, fast, foundational (NordiCHI 2014)* (pp. 1-3). ACM. https://doi.org/10.1145/2639189.2641213

Çakır, T. M. A. (2015). *Tiyatroda dekor ve sahne tasarımı*. Mitos Boyut Yayınları.

Çelik, Y. (2000). Epik tiyatro neden ve nasıl yabancılaştırır? *Sanat Dergisi*, *0*(2).https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/28800

Dalyanoğlu, D. (2009). Richard Schechner ve çevresel tiyatro. *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (16). https://www.mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-16/richard-schechner-ve-cevresel-tiyatro/

Eco, U. (1992). *Açık yapıt*. Kabalcı Yayınevi.

Ergün, S. (2013). *Çağdaş doğaçlama*. Mitos-Boyut Yayınları.

Gabelmann, H. J. (2019). *Together here: Immersive theatre, audience, and space* (Undergraduate honors thesis). Trinity University. https://digitalcommons.trinity.edu/hct_honors/4

Karaboğa, K. (2010). *Oyunculuk sanatında yöntem ve paradoks*. Habitus Yayıncılık.

Kaye, N. (2000). *Site-specific art: Performance, place and documentation*. Routledge.

Latacz, J. (2016). *Antik Yunan tragedyaları* (Y. Onay, Çev.). Mitos Boyut Yayınları.

Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic theatre* (K. Jürs-Munby, Trans.). Routledge. (Orijinal eser 1999'da yayımlanmıştır)

Meyerhold, V. (2022). *Tiyatro üzerine* (T. Karbür, Çev.). Agora Kitaplığı.

Nutku, Ö. (2002). *Oyunculuk tarihi I*. Dost Kitabevi Yayınları.

Nutku, Ö. (2011). *Dünya tiyatrosu tarihi* (Cilt 1). Mitos-Boyut Yayınları.

Rancière, J. (2009). *The emancipated spectator* (G. Elliott, Trans.). Verso. (Orijinal eser 2008'de yayımlanmıştır)

Reason, M. (2015). Participations on participation: Researching the 'active' theatre audience. *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, *12*(1), 271-280. https://www.participations.org/12-01-17-reason.pdf

Schechner, R. (1985). *Between theater and anthropology*. University of Pennsylvania Press.

Schechner, R. (1994). *Environmental theater*. Applause Books.

Sontag, S. (1973). Approaching Artaud. *The New Yorker*.

Şener, S. (2010). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Dost Kitabevi Yayınları.

Şener, S. (2012). *Dram sanatı: İnsanı geçitlerde sınayan sanat*. Mitos Boyut Yayınları.

Tanyel, B., & Esen, U. (1995). Stanislavski ve oyunculuk yöntemi üzerine. *Mimesis Dergisi*, 6. https://www.mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-6/stanislavski-ve-oyunculuk-yontemi-uzerine/

White, G. (2012). On immersive theatre. *Theatre Research International*, *37*(3), 221-235.https://doi.org/10.1017/S0307883312000880

Whyman, R. (2018). Stanislavski: Contexts and influences. In P. Tait (Ed.), *The great European stage directors set 1 volumes 1-4: Pre-1950: Antoine, Stanislavski, Saint-Denis*

(Vol. 1). Bloomsbury Methuen Drama.
https://research.birmingham.ac.uk/files/95270646/GSD_Ch3_Stan_RW_August_2017.pdf

Antik Dünya'dan Erken Modern İngiltere'ye Ölümün Maddi Kültürü: *Memento Mori* Nesneleri ve Shakespeare

Arş. Gör. Dr. Sinem ÇAPAR İLERİ

Giresun Üniversitesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, 0000-0002-4530-2016

Arş. Gör. Oğuzhan İLERİ

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Arkeoloji Bölümü, 0000-0003-0093-4260

Özet

Bu bildiri, Erken Modern İngiltere'de ölümün nasıl hatırlandığını ve anlamlandırıldığını, memento mori geleneği etrafında şekillenen maddi kültür üzerinden ele almaktadır. Antik dünyada, özellikle Roma dönemine ait bazı mozaiklerde görülen iskeletli figürler ve ziyafet sahneleri, ölümün gündelik yaşam içinde hatırlatılmasına yönelik erken örnekler sunar. Stoacı ve Epikürcü düşünceyle ilişkilendirilebilecek bu görsel dil, ölümü ahlaki bir uyarıdan ziyade yaşamın geçiciliğini kabul etmeye yönelik bir hatırlatma olarak ele alır. Orta Çağ sonrasında ise bu anlayış, Hristiyanlık etkisiyle farklı bir yön kazanarak memento mori nesneleri aracılığıyla daha bireysel ve ahlaki bir çerçeveye oturur. Erken Modern İngiltere'ye ait mezar yapıları, kafatası motifleri, takılar ve dua nesneleri, ölüm düşüncesinin nesneler yoluyla gündelik hayatta sürekli yeniden üretildiğini göstermektedir. Bu maddi kültür ortamı, dönemin edebi metinlerinde de izlenebilir. Shakespeare'in Henry IV oyununda Falstaff'ın memento mori ifadesini hafifletici ve ironik bir söylemle kullanması, ölüm nesnelerinin her zaman didaktik bir işlev taşımadığını düşündürürken; Hamlet'te Yorick'in kafatası ile kurulan sahnesel temas, insan kalıntısının bir nesne olarak taşıdığı anlamı ve ölümle yüzleşmenin bedensel boyutunu öne çıkarır. Bildiri, bu örnekleri arkeolojik bulgular ve maddi kültür yaklaşımıyla birlikte değerlendirerek, farklı dönemlerde ölümle ilişki kurma biçimleri arasında süreklilikler ve kopuşlar olduğunu tartışmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Memento mori, arkeoloji, maddi kültür, insan kalıntıları, kafatası motifleri, Roma mozaikleri, Erken Modern İngiltere, Shakespeare*

Material Culture of Death from the Ancient World to Early Modern England: Memento Mori Objects and Shakespeare

Abstract

This paper examines how death was remembered and conceptualized in Early Modern England through the lens of material culture shaped around the memento mori tradition. In the ancient world, particularly in Roman mosaics, skeletal figures and banquet scenes provide early examples of death being integrated into daily life as a constant reminder. This visual language, associated with Stoic and Epicurean thought, frames death not as a moral warning but as a reminder to accept the transience of life. Following the Middle Ages, this perspective shifted under the influence of Christianity, taking on a more individual and moral framework through memento mori objects. Funerary structures, skull motifs, jewellery, and prayer objects from Early Modern England demonstrate how the concept of death was continuously reproduced in everyday life through physical artifacts. This material culture is also reflected in the literary texts of the period. In Shakespeare's Henry IV, Falstaff's ironic and light-hearted use of the phrase "memento mori" suggests that objects of death did not always serve a didactic purpose. Conversely, the physical contact with Yorick's skull in Hamlet highlights the meaning of human remains as objects and the bodily dimension of confronting mortality. By evaluating these examples alongside archaeological findings and material culture approaches, this paper aims to discuss the continuities and ruptures between different ways of relating to death across various periods.

Keywords: *Memento mori, archaeology, material culture, human remains, skull motifs, Roman mosaics, Early Modern England, Shakespeare*

Giriş: Ölümün Gündelikleşmesi ve Maddi Kültürün Ontolojik Gücü

Ölüm, insanlık tarihi boyunca yalnızca biyolojik bir sona eriş veya medikal bir vaka değil; aynı zamanda kültürel, dini ve toplumsal pratiklerle sürekli yeniden inşa edilen, anlamlandırılan ve müzakere edilen dinamik bir olgu olmuştur. Modern seküler toplumlarda ölümün hastane koridorlarına, morglara veya sterilize edilmiş cenaze levazımatçılığına hapsedilerek kamusal alandan soyutlanmasının aksine; Erken Modern İngiltere'de ölüm, gündelik yaşamın dokusuna sızmış, somut ve her an tecrübe edilen bir gerçeklik olarak karşımıza çıkar. Bu dönemde ölüm,

yaşamın karşıtı bir son değil; aksine her an hatırlanması, üzerine tefekkür edilmesi ve ruhsal olarak hazırlanılması gereken bir "yaşam kılavuzu" niteliğindedir.

Bu toplumsal zihniyetin ve ontolojik kaygının merkezinde, kökleri Antik Roma'ya kadar uzanan ve "ölümü hatırla" anlamına gelen *memento mori* felsefesi yer alır. Ancak Erken Modern dönem İngiltere'sinde bu ifade, yalnızca zihinsel bir tefekkür veya vaaz kürsülerinden yayılan soyut bir öğreti olmanın ötesine geçmiştir. *Memento mori*, nesneler, görseller ve ritüeller aracılığıyla somutlaşan, bireyin duyusal dünyasına hitap eden bütüncül bir maddi kültür sistemine dönüşmüştür. Ölüm bilinci; ihtişamlı mezar yapılarından en mahrem ev içi objelere, parmağa takılan bir yüzükten her gün bakılan bir saate kadar geniş bir yelpazede nesneleşmiş ve dokunulabilir bir hale gelmiştir.

Arkeolojik buluntular ve dönemin edebi kanonu, ölümün kutsal mekânların ve mezarlıkların sınırlarını aşarak bireyin gündelik mesaisine, sosyal etkileşimlerine ve ev içi mahremiyetine nasıl sızdığını açıkça kanıtlamaktadır. Yas yüzükleri, kafatası motifli mühürler, kum saatleri ve içerisinde ölen kişiye ait saç telleri barındıran madalyonlar; ölümü sadece görülebilir değil, aynı zamanda taşınabilir ve haptic (dokunsal) bir deneyim kılmaktadır. Bu bağlamda nesneler, geçmişin pasif birer hatıra objesi olmaktan çıkarak; bireyin faniliğini (mortality) her an yeniden üreten, toplumsal belleği tazeleyen ve yaşamı ölümün kaçınılmaz gölgesinde disipline eden aktif kültürel aktörler (agency) olarak işlev görürler.

Bu çalışma, disiplinler arası bir perspektifle arkeoloji ve edebiyat bilimini bir potada eriterek, Erken Modern İngiltere'de ölümün nesneleşme süreçlerini ve bu nesnelerin özne üzerindeki dönüştürücü gücünü incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle Reformasyon sonrası değişen dini atmosferin maddi kültür üzerindeki yansımaları, *memento mori* nesnelerinin duyusal bellekteki karşılığı ve William Shakespeare'in dramatik dünyasında nesnelerin (özellikle insan kalıntılarının) birer "sahne objesi" ötesinde taşıdığı ontolojik anlamlar, bu makalenin temel izleğini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda, nesne ile beden arasındaki geçirgen ilişki, ölümün sadece bir düşünce değil, aynı zamanda haptic bir bellek formu olduğu tezi üzerinden tartışılacaktır.

2. Antik Kökenler: Roma Dünyasında Ölümün Görsel Ontolojisi ve Felsefi Arka Plan

Memento mori geleneğinin düşünsel ve materyal kökenleri, ölümün yaşamın zıttı değil, onun kurucu ve tamamlayıcı bir öğesi olarak kabul edildiği Antik Roma dünyasına kadar uzanmaktadır. Roma arkeolojisinin sunduğu veriler, özellikle Antakya (Pamir-Sezgin, 2016,

Şekil 16), Pompeii (Van Heekeren, 2016, Şekil 1), Herculaneum (Giulierini, 2017) gibi Vezüv külleri altında zamansal bir kapsül gibi korunmuş yerleşimlerde, ölümün kamusal ve domestik alanlarda nasıl estetik birer nesneye dönüştürüldüğünü açıkça belgelemektedir. Bu yerleşimlerdeki yemek odalarının (*triclinium*) tabanlarını süsleyen veya sofraları donatan iskelet motifleri, ölümün bir "davetsiz misafir" değil, yaşamın en canlı ve iştahlı anlarına eşlik eden bir "farkındalık öznesi" olduğunu gösterir. Bu durum, Tarlow'un (1999) vurguladığı nesnelerin duygusal deneyim üretme kapasitesini antik dönemden itibaren doğrular niteliktedir (ss. 24, 48).

Bu özgün görsel dil, dönemin iki dev felsefi akımıyla derin bir ontolojik ve pratik bağ içerisindedir. Stoacılık, ölümü evrensel doğanın (*Logos*) kaçınılmaz, rasyonel ve hiyerarşik bir parçası olarak kodlar. Epiktetos ve Marcus Aurelius gibi düşünürlerin vurguladığı üzere, birey bu biyolojik gerçekliği metanetle (*apatheia*) karşılamalıdır. Bu bağlamda ölümün maddi temsilleri, kişiyi geçici duygusal taşkınlıklardan arındıran ve erdemli bir yaşama odaklayan birer öz disiplin aracı olarak işlev görür.

Epikürcülük, yaşamın biyolojik geçiciliğini ve atomik dağılımı merkeze alarak, bireyi "an"ın benzersiz değerini bilmeye (*carpe diem*) yönlendirir. Epikürcü perspektifte ölüm, dehşet uyandıran cezalandırıcı bir figürden ziyade, yaşamın sınırlarını belirleyerek mevcut deneyime derinlik ve yoğunluk kazandıran katalizör bir unsurdur.

Roma mozaiklerinde ve gümüş sofra takımlarında karşımıza çıkan; elinde şarap kadehleri tutan, bir terazi üzerinde denge kuran veya bir tekerleğin üzerinde dinlenen iskelet tasvirleri, ölümün seküler ve felsefi bir çerçevede "evcilleştirildiği" bir dönemi yansıtır. Bu ikonografi, ölümü karanlık bir son olmaktan çıkarıp, yaşamın neşesine ve kaçınılmaz geçiciliğine vurgu yapan sembolik, hatta bazen ironik bir öğeye dönüştürmüştür. Bu dönemde ölüm nesnesi, bireyi metafizik bir korkuya değil, bizzat bu dünyadaki yaşamın niteliği ve etik duruşu üzerine derin bir tefekkür (*contemplatio*) sürecine davet eder.

Ancak bu felsefi ve seküler algı, Orta Çağ boyunca hegemonik Hristiyan teolojisinin etkisiyle köklü bir semantik dönüşüme uğramıştır. Ariès'in (1981) "ehlileştirilmiş ölümden" (ss. 5-28) "kendi ölümüne" (ss. 95-106) geçiş olarak tanımladığı bu süreçte, Antik Roma'nın "metanet" ve "haz" odaklı hatırlatıcıları, yerini günah, kefaret ve ölüm sonrası ilahi yargı odaklı, didaktik bir ahlaki yapıya bırakmıştır. Ölüm artık doğanın rasyonel ve döngüsel bir parçası değil, ruhun ebedi kaderini tayin eden dehşet verici bir eşik ve ilahi bir sınav olarak görülmeye başlanmıştır. Neill'in (1997) belirttiği üzere, bu teolojik kırılma, Erken Modern döneme miras kalacak olan *memento mori* nesnelerinin üzerindeki o yoğun dini yükün, korkuyla karışık saygı duruşunun

ve ahlaki "uyarıcı" vasfının tarihsel temelini oluşturmaktadır. Bu nesneler artık sadece "hatırlatıcı" değil, ruhun kurtuluşu için sürekli tetikte bekleyen "sessiz gardiyanlar" halini almıştır.

3. Orta Çağ'dan Erken Modern Döneme Geçiş: Reformasyon ve Nesnenin Teolojik Dönüşümü

Orta Çağ'ın sonlarına doğru Avrupa'da ölüm anlayışı, kolektif bir esenlik arayışından bireysel bir hesaplaşma sürecine doğru evrilen köklü bir paradigma değişimi yaşamıştır. Hristiyan teolojisi, ölümü yalnızca biyolojik bir son değil, ruhun ebedi yolculuğunun mutlak başlangıcı ve ilahi bir yargı eşiği olarak konumlandırmıştır. Bu dönemde Ariès'in (1981) "kendi ölümü" (*death of the self*) (ss. 95-106) olarak tanımladığı olgu, bireyi ölüm sonrası yargılanma korkusu ve *Araf* (Purgatory) (ss. 153-157) düşüncesiyle baş başa bırakmıştır. Bu teolojik zemin, maddi kültürde karşılığını "Danse Macabre" (Ölüm Dansı) gibi ikonografik temsillerde bulmuş; ölümün evrenselliği kafatası, kum saati ve tırpanlı iskelet figürleriyle kamusal alanın her noktasına nakşedilmiştir.

Erken Modern İngiltere'de bu süreç, 16. yüzyıl Reformasyon hareketleriyle birlikte çok daha radikal ve nesne odaklı bir dönüşüme uğramıştır. Reformasyon, sadece dini doktrinleri değil, bireyin nesneyle kurduğu kutsiyet ilişkisini de sarsmıştır. Duffy'nin (2005, "Geleneksel Din"in çöküşü olarak adlandırdığı bu süreçte (ss. 478-480), Katolik inancının merkezinde yer alan aziz rölikleri, mucizevi ikonalar ve şefaat dileyen mezar kitabeleri "putperestlik" suçlamasıyla tasfiye edilmiştir. Rölik kültünün zayıflaması, ölümle kurulan fiziksel bağın kurumsal kilisenin denetiminden çıkarak bireysel bir hatıra ve kimlik inşasına evrilmesine neden olmuştur.

Bu sekülerleşme ve bireyselleşme süreci, maddi kültür envanterinde de kendini açıkça gösterir. Orta Çağ'ın kolektif kurtuluş dualarının yerini, ölen kişinin sosyal statüsünü ve kişisel erdemlerini vurgulayan daha seküler mezar anıtları almıştır. Houlbrooke'un (1998) belirttiği üzere, Reformasyon sonrası İngiltere'de "iyi bir ölüm" (*ars moriendi*), artık kilisenin sunduğu sakramentlerden ziyade, bireyin geride bıraktığı maddi miras ve ailevi hatıralar üzerinden tanımlanmaya başlanmıştır (ss. 183-185). Böylece ölüm nesneleri; teolojik birer araç olmaktan çıkıp, aile yadigârlarına, mühürlere ve kişisel yas objelerine dönüşerek "evcilleşmiştir". Bu dönüşüm, ölümün kurumsal dini pratiklerin tekelinden kurtulup, gündelik yaşamın içinde bireysel bir tecrübe ve "haptic" (dokunsal) bir bellek unsuru olarak yeniden doğmasını sağlamıştır (Neill, 1997).

4. Dokunsal Bellek, Duyusal Arkeoloji ve Yas Nesneleri

Maddi kültür perspektifi, nesnelerin yalnızca görsel birer sembol olmadığını, aynı zamanda çoklu duyusal deneyimler aracılığıyla özne üzerinde ontolojik bir anlam kazandığını savunur. Erken Modern İngiltere'de *memento mori* nesneleri, ölüm bilincini soyut bir teolojik kavram olmaktan çıkararak, gündelik yaşamın içinde dokunulabilir ve hissedilebilir bir gerçekliğe dönüştürmüştür. Bu süreçte nesne, bireyin bedenine eklemlenerek ölümün "haptic" (dokunsal) olarak deneyimlenmesini sağlar.

Bu dönemin en karakteristik yas nesneleri olan yas yüzükleri (*mourning rings*), mühürler ve madalyonlar, dokunsal belleğin en somut taşıyıcılarıdır. Hamling ve Richardson (2010), Erken Modern ev içi nesnelerin bireyin dindarlık ve hatırlama pratiklerini nasıl şekillendirdiğini vurgularken, bu objelerin bedensel temas aracılığıyla kurduğu ilişkiye dikkat çeker. Genellikle kafatası, kum saati veya tabut gibi minyatür motiflerle süslenen bu objeler, bazen daha radikal bir fiziksel bağ kurarak ölen kişiye ait saç tellerini veya giysi parçalarını barındırır. Bu durum, nesneyi sadece bir temsil aracı olmaktan çıkarıp, ölenin fiziksel varlığının bir parçası (indisiyel işaret) haline getirir. Hallam ve Hockey (2001) tarafından belirtildiği üzere, bu tür nesneler "ölümün maddi mevcudiyetini" (material presence of death) canlı tutarak, yas sürecini zamansal bir sürekliliğe yayar (s. 18).

Bu nesnelerin en ayırt edici özelliği, bedenle kurdukları kesintisiz fiziksel temastır. Bir yas yüzüğünün parmak üzerindeki sürekli ağırlığı, metalin tene değen soğuk dokusu ve objenin her harekette hissedilen varlığı, bireyin her jestinde ölüm bilincini bedensel olarak yeniden üretir. Tarlow (1999) bu durumu "duygusal arkeoloji" (s. 24) bağlamında değerlendirerek, nesne ile kurulan bu mahrem temasın, kaybın acısını ve fanilik düşüncesini zihinsel bir düzlemden bedensel bir düzleme taşıdığını ifade eder. Burada karşımıza çıkan "haptic bellek", nesneyle kurulan fiziksel temasın bireyin sinir sisteminde ve kas belleğinde bıraktığı izleri temsil eder.

Sonuç olarak, Erken Modern dönemde *memento mori* nesneleri, bireyi sürekli tetikte tutan duyusal uyaranlar olarak işlev görür. Ölüm, uzak bir gelecekte bekleyen bir son değil; giyilen, dokunulan, taşınan ve bedenin bir uzantısı haline gelen "evcilleşmiş" bir refakatçidir. Bu maddi etkileşim, ölümün yalnızca bir inanç meselesi değil, aynı zamanda nesneler aracılığıyla her an hissedilen duyusal bir tecrübe olduğunu kanıtlamaktadır.

5. Mekânın Dönüşümü: Ölümün Evcilleştirilmesi ve Domestik *Memento Mori*

Erken Modern İngiltere'de ölüm algısı, sadece teolojik bir dönüşüm değil, aynı zamanda radikal bir mekânsal yer değiştirme süreci yaşamıştır. Ölüm, Orta Çağ'ın o mesafeli, kilise ve mezarlık gibi kamusal/kutsal alanlara hapsedilmiş kurumsal kimliğinden sıyrılarak, bireyin en mahrem sığınağı olan ev içi (*domestic*) mekânlara taşınmıştır. Bu süreç, Ariès'in (1981) ifadesiyle ölümün "evcilleştirilmesi" olarak tanımlanabilir (ss. 5-28); ancak bu evcilleştirme, ölümü basitleştirmek değil, onu yaşamın her anına eşlik eden bir "oda arkadaşı" haline getirmek demektir.

Ev içi envanterler ve arkeolojik veriler, ölüm bilincinin gündelik yaşamın en sıradan anlarıyla nasıl iç içe geçtiğini çarpıcı bir şekilde ortaya koyar. Bu dönemde zamanı ölçen nesneler, saatler ve kum saatleri, sadece işlevsel birer araç değil, her tıkırtısı ve her düşen kum tanesiyle "vaktin dolduğunu" hatırlatan birer *memento mori* objesidir. Hamling ve Richardson (2010), bu nesnelerin ev içindeki stratejik yerleşiminin, hane halkını sürekli bir ruhsal teyakkuz halinde tuttuğunu vurgular. Öyle ki, yemek masalarındaki sofra takımlarından gümüş kaşıklara kadar en sıradan kullanım eşyaları bile kafatası veya kemik motifleriyle bezenmiştir. Bu, bir ziyafet anında bile faniliğin sofranın başköşesinde oturduğu anlamına gelir.

Ölümün mekânsal tezahürü, mobilyalar ve tekstil ürünleri üzerinde de kendini gösterir. Dolap kapaklarına kazınan iskelet motifleri veya duvar halılarındaki "Ölüm Dansı" (*Danse Macabre*) temsilleri, yaşayanlar için karanlık bir dekor değil, yaşamın doğal bir parçası olarak kabul edilen görsel birer rehberdir. Orlin (2007) Erken Modern İngiliz evini, sadece barınılan bir yer değil, bireyin ahlaki ve dini kimliğinin inşa edildiği "didaktik bir mekân" olarak tanımlar (ss. 2-5). Bu mekânın içinde ölüm, her an temas edilen mobilyalar aracılığıyla bireyin fiziksel dünyasının bir parçası haline gelir.

Pardailhé-Galabrun (1991) tarafından incelenen tereke kayıtları, ölümle ilgili nesnelerin yatak odalarından mutfaklara kadar evin her odasında mevcut olduğunu göstermektedir. Bu durum, bireyin uyandığı andan uyuduğu ana kadar ölüm bilinciyle kuşatıldığını kanıtlar. Sonuç olarak, ölümün evcilleştirilmesi süreci; onu korkulup kaçılan bir son olmaktan çıkarıp, hane halkının gündelik rutinine, dokunduğu ahşaba ve yediği ekmeğe sirayet eden tanıdık bir gerçeğe dönüştürmüştür. Mekânın bu dönüşümü, Erken Modern öznenin ölümle kurduğu barışçıl ama bir o kadar da disiplinli ilişkinin maddi kanıtıdır.

6. Shakespeare ve Maddi Kültürün Edebi Yansımaları

Shakespeare'in dramatik evreni, Erken Modern İngiltere'deki ölüm algısının sadece bir yansıması değil, aynı zamanda bu algının nesneler üzerinden tartışıldığı bir kamusal alandır. Onun oyunlarında nesneler, sahneyi dolduran pasif dekorlar olmaktan çıkarak; hikâyenin gidişatını belirleyen, karakterlerin ontolojik sorgulamalarını tetikleyen ve anlam üretiminde aktif rol oynayan birer "fail" (agency) olarak karşımıza çıkar. Sofer (2003, Shakespeare sahnesindeki nesnelerin "hareketli birer gösterge" (ss. 2-6) olduğunu belirterek, bu objelerin taşıdığı kültürel yükün seyirci üzerinde nasıl bir kolektif bellek oluşturduğuna dikkat çeker.

6.1. Hamlet ve Yorick'in Kafatası: Nesneleşen Hafıza

Hamlet oyunundaki mezarlık sahnesi, dünya edebiyatının en ikonik *memento mori* anlarından biridir. Hamlet'in elinde tuttuğu Yorick'in kafatası, ölümün soyut bir kavramdan, dokunulabilir ve koklanabilir (Hamlet'in kafatasını koklaması ve midesinin bulanması) vahşi bir gerçekliğe dönüştüğü andır. Yorick, bir zamanlar gülen, konuşan ve Hamlet'i sırtında taşıyan bir "özne" iken; şimdi çürümüş, isimsiz ve sert bir "nesne"ye indirgenmiştir.

Bu fiziksel temas, Tarlow'un (1999) bahsettiği dokunsal (haptic) deneyimin en uç noktasıdır. Kafatası, hafızanın maddi bir taşıyıcısı olarak geçmiş ile şimdi, yaşam ile ölüm arasında sarsıcı bir köprü kurar. Watson (1994) tarafından vurgulandığı üzere, Hamlet'in bu kafatasıyla kurduğu ilişki, Reformasyon sonrası İngiltere'sinde aziz röliklerinin yerini alan "seküler ve tekinsiz bir kalıntı" ile yüzleşme halidir. Kafatası burada sadece ölümü hatırlatmaz; insanın nihai olarak bir "maddeye" dönüşeceği gerçeğini Hamlet'in eline, yani doğrudan tenine mühürler.

6.2. Falstaff ve Ölümün İronisi: Maddi Kültürün Yapı Sökümü

Henry IV oyunundaki Falstaff karakteri ise *memento mori* geleneğini, mülkiyet ve beden üzerinden ironik bir biçimde yapı söküme uğratır. Falstaff için ölüm, üzerine kasvetli dualar edilecek bir kutsal eşik değil; şarap, yemek ve dünya nimetlerinin bitişini temsil eden can sıkıcı bir fiziksel engeldir. Falstaff'ın *memento mori* ifadesini alaycı bir dille (örneğin Bardolph'un burnunu bir *memento mori* nesnesine benzetmesi) kullanması, ölümün didaktik ve ahlaki otoritesini sarsar.

Neill (1997) Falstaff'ın bu yaklaşımının, dönemin katı dini disiplinine karşı gelişen bir tür "maddi direniş" olduğunu savunur (ss. 176-182). Falstaff, *memento mori* nesnelerinin her zaman ahlaki birer uyarıcı olarak çalışmadığını; aksine mizah, ironi ve eleştiri yoluyla bu nesnelerin anlamının nasıl tersyüz edilebileceğini gösterir. Bu durum, maddi kültürün tek tip bir anlam taşımadığını, toplumsal bağlam ve sınıfsal konum değiştikçe nesnenin ürettiği hakikatin de değişebileceğini kanıtlar.

7. Nesnenin Teolojisi ve Reformasyon Sonrası Dönüşüm: Kutsaldan Kişisele

Reformasyon süreci, Erken Modern İngiltere'de ölümle ilişkili maddi kültürü sadece biçimsel olarak değil, ontolojik bir düzeyde de köklü biçimde dönüştürmüştür. Katolik doktrininin merkezinde yer alan Araf inancının reddedilmesi ve şefaat pratiklerinin son bulması, yaşayanlar ile ölüler arasındaki o kadim köprüyü sarsmıştır. Duffy'nin (2005) "altarların yağmalanması" (ss. 565-570) olarak tarif ettiği bu süreçte, kolektif ibadetin nesneleri olan aziz rölikleri ve mucizevi ikonalar, yerini daha bireysel, içsel ve seküler bir karakter taşıyan *memento mori* objelerine bırakmıştır.

Bu teolojik kırılma, nesnenin "kutsallık" tanımını değiştirmiştir. Azizlerin mucizevi gücü olduğuna inanılan kemik parçalarına (rölik) duyulan inanç zayıflarken; bireysel hafızayı ve yas sürecini temsil eden, ölen kişiye ait saç tutamları, minyatür portreler ve mühürler ön plana çıkmıştır. Walsham (2011), Reformasyon sonrası İngiltere'de kutsallığın tamamen yok olmadığını, aksine maddi dünyadan metne ve kişisel hatıraya doğru göç ettiğini savunur (ss. 327–331). Bu bağlamda ölüm, kurumsal bir dini pratikten ve kilisenin tekelinden çıkarak, hane içinde korunan ve bedende taşınan mahrem bir deneyime dönüşmüştür.

Shakespeare'in dramatik evreninde bu teolojik dönüşümün izlerini sürmek mümkündür. Nesneler artık mucize yaratan araçlar değil, kaybın yarattığı boşluğu dolduran, hafızayı ve sarsılan kimliği somutlaştıran trajik unsurlardır. Örneğin, Hamlet'in Yorick'in kafatasını bir rölik gibi değil, geçmişin ve yok oluşun maddi bir kanıtı olarak ele alması, bu "sekülerleşmiş kutsallığın" en çarpıcı örneğidir. Maddi kültürün bu yeni evresi, nesneyi ilahi bir aracı olmaktan çıkarıp, bireyin kendi faniliğiyle baş başa kaldığı sessiz birer tanığa dönüştürmüştür.

Sonuç

Bu çalışmanın genel toplamında karşımıza çıkan tablo, Erken Modern İngiltere'de ölümün bir "son" olmaktan ziyade, maddi nesneler ve edebi imgeler aracılığıyla sürekli yeniden üretilen bir "yaşam disiplini" olduğudur. Antik Roma'nın o seküler ve felsefi köklerinden beslenen, ancak Orta Çağ ve Reformasyon'un teolojik süzgecinden geçerek bireyselleşen bu süreç, ölümü kamusal meydanlardan çıkarıp hane içine, sofralara ve bizzat bireyin bedenine (yas yüzükleri, madalyonlar) mühürlemiştir.

Memento mori nesneleri, ölümü sadece zihinsel bir tasavvur olmaktan çıkarıp onu dokunulabilir, taşınabilir ve hissedilebilir bir "haptic" (dokunsal) deneyime dönüştürmüştür. Bu nesnelerin yarattığı duyusal farkındalık, bireyin her jestinde, her yemek yiyişinde veya her aynaya bakışında kendi faniliğiyle sessiz bir diyaloğa girmesini sağlamıştır. Maddi kültürün sunduğu bu zengin envanter, ölümün o dehşet verici yüzünü gündelik yaşamın rutinleri içinde "evcilleştirmiş", onu hayatın doğal ve kurucu bir parçası haline getirmiştir.

Shakespeare'in dramatik evreni ise bu maddi gerçekliğin edebi düzlemdeki en sarsıcı yankısıdır. Özellikle Hamlet'in Yorick'in kafatasıyla kurduğu o mahrem ve tiksinti dolu bağ, nesneleşen hafızanın ve yok oluşun en somut ontolojik kanıtıdır. Shakespeare, sahnede kullandığı objeleri sadece birer dekor olarak değil, karakterlerin kendi ölümlülükleriyle yüzleştiği birer ahlaki ayna olarak konumlandırmıştır. Falstaff'ın ironisinde gördüğümüz gibi, bu nesneler zaman zaman otoriteye karşı birer mizah unsuruna dönüşse de, özünde hep aynı gerçeği fısıldamıştır: Maddi olan her şey bozulmaya mahkûmdur, ancak bu bozulmanın bilinci yaşamın kendisine asıl değerini veren yegâne unsurdur.

Sonuç olarak; arkeolojik buluntulardan edebi metinlere uzanan bu izlek, nesnelerin sadece geçmişin dilsiz kalıntıları olmadığını, aksine yaşam ile ölüm arasındaki o ince çizgide anlam üreten "aktif failler" olduğunu kanıtlar. Erken Modern İngiltere'de ölüm, nesneler aracılığıyla her an deneyimlenen, taşınan ve "giyilen1 bir kimlik halini almıştır. Bu çalışma göstermiştir ki; bir kafatasının soğuk dokusunda veya bir yas yüzüğünün parmaktaki ağırlığında gizli olan şey, sadece ölümün hatırlatılması değil, bizzat insan olmanın o kırılgan ama bir o kadar da kıymetli hakikatidir.

Kaynakça

Ariès, P. (1981). *The hour of our death*. Alfred A. Knopf.

Duffy, E. (2005). *The stripping of the altars: Traditional religion in England, c.1400–c.1580*. Yale University Press.

Giulierini, P. (Ed.). (2017). *National Archaeological Museum of Naples: Guide*. Electa.

Hallam, E., & Hockey, J. (2001). *Death, memory and material culture*. Berg Publishers.

Hamling, T., & Richardson, C. (Eds.). (2010). *Everyday objects: Medieval and early modern material culture and its meanings*. Ashgate Publishing.

Houlbrooke, R. (1998). *Death, religion, and the family in England, 1480–1750*. Oxford University Press.

Neill, M. (1997). *Issues of death: Mortality and identity in English Renaissance tragedy*. Clarendon Press.

Orlin, L. C. (2007). *Locating privacy in Tudor London*. Oxford University Press.

Pamir, H., & Sezgin, N. (2016). The sundial and convivium scene on the mosaic from the rescue excavation in a late antique house of Antioch. *Adalya*, *19*, 251–280.

Pardailhé-Galabrun, A. (1991). *The birth of the intimate: Privacy and domestic life in early modern Paris and London*. University of Pennsylvania Press.

Richardson, C. (2006). *Domestic life and domestic tragedy in early modern England: The material life of the household*. Manchester University Press.

Sofer, A. (2003). *The stage life of props*. University of Michigan Press.

Tarlow, S. (1999). *Bereavement and commemoration: An archaeology of mortality*. Blackwell.

Van Heekeren, V. S. (2016). A method and an object: An art historical approach applied to the 'memento-mori' mosaic from Pompeii, Italy. *International Journal of Student Research in Archaeology (IJSRA)*, *1*(1), 115–123.

Walsham, A. (2011). *The reformation of the landscape: Religion, identity, and memory in early modern Britain and Ireland*. Oxford University Press.

Watson, R. N. (1994). *The rest is silence: Death as annihilation in the English Renaissance*. University of California Press.

ÖZET BİLDİRİLER

Dijitalleşen Sahne: Görsel Dramaturjinin Motion Design ile Dönüşümü

Dr. Öğr. Gör. Amir AHMADOGHLU

Koç Üniversitesi, Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü, 0009-0002-8798-0779

Özet

Bu makale, dijital teknolojilerin tiyatro ve sahne sanatlarında dramaturjik yapıyı nasıl dönüştürdüğünü; özellikle hareket tasarımı ve görsel dramaturjinin anlatı, mekân ve zaman kurgusu üzerindeki etkileri üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır.Geleneksel olarak metin odaklı bir sistem üzerine kurulu olduğu kabul edilen dramaturji geleneğinde anlatıyı şekillendiren temel unsurlar; olay örgüsü, karakter ve dil olmuştur. Ancak teknik ilerlemeler sonucunda görsellik, hareket ve zamana dayalı kompozisyonlar, dramaturjik üretimde merkezi bir konum kazanmaya başlamıştır. Sonuç olarak günümüzde görsel ve işitsel düzenlemeler, tiyatro anlatısının yapısı üzerinde metinsel kalıpların yanı sıra, belirleyici bir rol üstlenmektedir.

Bu çalışma, söz konusu dönüşümü hem kavramsal hem de örnek temelli yaklaşımlarla ele almaktadır. Kuramsal çerçeve, Aristoteles'in görsel unsurları marjinalleştirmesinden Brecht'in görsel yabancılaştırma tekniklerini kullanımına ve Hans-Thies Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramına uzanan tarihsel süreci izlemektedir. Postdramatik tiyatroda dramaturji artık bir olay örgüsünü düzenlemek olarak değil, sahnede yaratılan görsel-işitsel bir deneyimi yapılandırmak olarak anlaşılmaktadır. Bu bağlamda görsel dramaturji, anlamın yalnızca dil aracılığıyla değil, aynı zamanda mekânsal yapı, ritim, hareket ve algı yoluyla da üretildiği dramaturjik yöntemi ifade etmektedir.

Hareket tasarımı, bu dönüşümün temel araçlarından biri olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda, hareket, ritim ve zaman aracılığıyla anlam üreten bir görsel dil olarak tanımlanabilir. Bu yaklaşım sayesinde tiyatro sahnesi, statik scenografik düzenlemelerden uzaklaşarak sürekli değişen ve dönüşen bir yüzeye evrilmektedir. Bu kuramsal çerçevede hareket tasarımı; zamansal akışı yönlendirme, görsel ritim oluşturma, metaforik anlam üretme ve sahne mekânını dönüştürme gibi dramaturjik işlevler üstlenmektedir.

Bu eğilimler, güncel tiyatro pratiğinden alınan somut örnekler aracılığıyla somutlaştırılmaktadır. Robert Lepage'ın *Needles & Opium* adlı yapıtında, dönen bir küp biçiminde yaratılan sahne ortamı, projeksiyon kullanımıyla bir araya gelerek sahnedeki figürlerin psikolojik konumunu yansıtan dramaturjik bir birim olarak mekânın oluşturulmasına

yol açmaktadır. The Wooster Group'un *Hamlet* yapımında hareket tasarımı, arşiv görüntülerinin sahne sunumuyla birleştirilmesi yoluyla katmanlı bir dramaturji gerçekleştirmekte ve geçmişle şimdinin görsel karşılaştırmasını sağlamaktadır. Rimini Protokoll'ün "*Call Cutta in a Box*" yapımında hareket tasarımı, belgesel tiyatro kullanımıyla birleştirilerek izleyicinin konumunun üretimde bir aktör olarak vurgulanmasını sağlamakta, görsel dramaturji politik-sosyal bağlamı ön plana çıkarmaktadır.

Çalışma ayrıca hareket tasarımının tiyatroda kullanımını eleştirel bir perspektifle değerlendirmektedir. Dijital imgenin egemenliği, canlı bedenin marjinalleştirilmesi ve izleyici pasifliği riski gibi sorunlar ele alınmaktadır. Bu bağlamda çalışma, hareket tasarımının ancak dramaturjiye dengeli ve tutarlı bir biçimde entegre edildiği takdirde üretken bir şekilde verimli bir işleyiş kazanacağını savunmaktadır.

Bu makale, hareket tasarımının yalnızca teknik bir yenilik olarak değil, tiyatro ve sahne sanatlarında anlatı yapılarını yeniden şekillendiren kurucu bir dramaturjik unsur olarak anlaşılması gerektiği sonucuna varmaktadır. Dijitalleşmiş bir sahne, tiyatronun özünü zayıflatmakta; aksine anlatı, mekân ve izleyici deneyiminin çağdaş algı biçimleri açısından yeniden düşünülmesini olanaklı kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Performans, Görsel Dramaturji, Motion Design, Post Dramatik Tiyatro, Medyalararasılık*

“Altı Kişi Yazarını Arıyor”da Benliğin Sunumu ve Simülasyon Dramaturjisi

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Meriç SANİOĞLU

Doğuş Üniversitesi, Oyunculuk Bölümü, 0000-0003-2020-8469

Özet

Luigi Pirandello tarafından yazılan ve meta-tiyatronun (meta-theatre) en güçlü örneklerinden olan *Altı Kişi Yazarını Arıyor*, konvansiyonel dramatik formu sorgulayan yapısı ile tiyatro tarihinde bir dönüm noktası sayılır. Metin, “oyun içinde oyun” (play within a play) tekniğinin en radikal örneklerindendir ve bu sayede tiyatronun ne olduğu, nasıl bir gerçeklik yarattığı ve anlatı ile sahne gerçekliği arasındaki ilişkinin boyutu tartışmaya açılır. Oyun, kendi teatral yapısını görünür kılarak, sahne ile gerçeklik arasındaki farkı sorgular. Dramatik konvansiyonun kırılmasıyla karakterler bilinçli olarak sahnede “oynadıklarını” bilir, seyirci ile oyuncu arasındaki ayrım silikleşir, “gerçek” mi yoksa “temsil” mi gibi kavramlar belirsizleşir. Bu da oyunu, varoluşsal temalarla ilişkilendirerek derinleştirir: “kimlik” ile “öz” ilişkisindeki muğlaklık, kurmaca ile gerçek arasındaki belirsizlik, sanatla yaşam arasındaki sınırlar gibi kavramsal sorunlar tartışmaya açılır. Sosyolog Erving Goffman ise toplumsal etkileşimi teatral bir metaforla açıklar. Goffman’a göre bireyler, sosyal hayatlarını birer "oyuncu" gibi yaşar; "ön sahne"de topluma uygun roller sergilerken, "arka sahne"de gerçek benliklerini saklarlar. Bu yaklaşım, Pirandello’nun karakterlerinin benlik çatışmalarını anlamada güçlü bir çerçeve sunar. Oyun, kimlik ve varoluş krizini sahne üzerinden sorgularken, Goffman’ın benlik kuramı ile birebir örtüşen tematik ve yapısal özellikler gösterir. Goffman’ın bireyi bir "oyuncu" olarak tanımlayan yaklaşımı, Pirandello’nun yarattığı karakterlerin kendilerini anlatma çabasıyla dramatik bir şekilde iç içe geçmiştir. Bu bağlamda oyun, sadece teatral değil, aynı zamanda sosyolojik bir okuma için de verimli bir metin sunar. Jean Baudrillard ise günümüz dünyasında artık “gerçeğin” ortadan kalktığını ve onun yerine simülakrlar adı verilen kopyaların, sahte gerçekliklerin geçtiğini savunur. Ona göre, artık gerçek ile kurgu arasındaki fark silinmiş, bunun yerine sürekli olarak üretilen “gerçeklik görünümleri” (simülasyonlar) hayatımıza yön vermeye başlamıştır. Pirandello’nun oyunu da gerçek–temsil, öz–görüntü ve kaynak–kopya arasındaki hiyerarşinin çöktüğü bir dramaturjik evren kurar. Baudrillard’ın ifadesiyle, artık “gerçeğin temsili” değil, gerçeğin yerini alan bir simülasyon düzeni söz konusudur. Bu da oyunu teatral olduğu kadar, felsefi bir düzlem haline getirerek düşünsel bir okumaya kapı açar.

Bu bağlamda, Pirandello'nun metni yalnızca meta-tiyatral bir kırılma üretmekle kalmayıp, aynı zamanda modern öznenin parçalanmışlığına ve gerçeklik rejimlerinin dönüşümüne dair erken ve son derece yoğun bir düşünsel zemin sunar. Oyun, temsiliyetin krizi, öznenin bölünmesi ve gerçekliğin çoğullaşması gibi sorunları, dramatik yapının merkezine yerleştirerek, hem Goffman'ın dramaturjik sosyolojisi hem de Baudrillard'ın simülasyon ontolojisiyle doğrudan temas eden özgün bir düşünsel kesişim alanı üretir. Çalışma, bu kapsamda, Goffman'ın benlik kuramı ile Baudrillard'ın simülasyon yaklaşımını birlikte ele alarak oyunu sosyolojik ve felsefi boyutlarıyla çift yönlü bir okumaya tabi tutmayı amaçlamaktadır. Çalışma, nitel metin çözümlemesi ve dramaturjik analiz yöntemine dayalı olarak, oyunun seçilmiş sahneleri, karakter monologları ve meta-teatral kırılma anları üzerinden yürütülmektedir. Bu bağlamda, Goffman'ın "rol", "kimlik çatışması", "toplumsal maske", "sahne önü" ve "sahne arkası" kavramları ile Baudrillard'ın "simülasyon", "simülakr" ve "hipergerçeklik" parametreleri, metinsel ve yapısal düzeyde karşılaştırmalı olarak eşleştirilmekte, dramaturjik örgü içindeki işlevleri çözümlenmektedir. Postyapısalcı metodolojiyle yürütülen analiz sonucunda, oyun ile söz konusu kuramlar arasında güçlü epistemik paralellikler bulunduğu ve kavramların metne içkin biçimde yapılandığı ortaya konulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Luigi Pirandello, Altı Kişi Yazarını Arıyor, Erving Goffman, Jean Baudrillard*

Arşivdeki Sahne: Cumhuriyet Aydınlanmasının Tiyatro Yoluyla İnşası

Sultan SERTER

Sinema TV Yüksek Lisans Öğrencisi, Işık Üniversitesi, 0009-0001-2160-0238

Özet

II. Meşrutiyet'ten Cumhuriyet'e uzanan dönem, Osmanlı-Türk modernleşmesinin yalnızca siyasal değil, aynı zamanda kültürel ve zihinsel bir dönüşüm sürecini temsil eder. Bu dönüşüm, Aydınlanma düşüncesinin yerel koşullar içinde yeniden yorumlanmasıyla şekillenmiş; tiyatro, bu sürecin en görünür ve etkili kültürel araçlarından biri olmuştur. Dönemin resmî belgeleri, nizamnameleri, devlet destekli kültür politikaları ve kurumsal düzenlemeleri incelendiğinde, tiyatronun bilinçli biçimde kamusal eğitim ve modernleşme aracı olarak konumlandırıldığı açıkça görülmektedir.

II. Meşrutiyet'in ilanı sonrasında yayımlanan basın özgürlüğüne ilişkin düzenlemeler ve cemiyetleşmeyi kolaylaştıran hukuki adımlar, tiyatro faaliyetlerinin yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Bu döneme ait resmî yazışmalar ve izin belgeleri, tiyatro topluluklarının artışını ve sahnelenen oyunların toplumsal içerik taşımasına verilen görece toleransı göstermektedir. Tiyatro, anayasal yönetim, hürriyet, adalet ve eşitlik gibi Aydınlanmacı kavramların halk nezdinde dolaşıma girmesinde işlevsel bir rol üstlenmiştir. Belgeler, tiyatronun yalnızca estetik bir faaliyet değil, aynı zamanda kamuoyunu biçimlendiren bir araç olarak algılandığını ortaya koymaktadır.

II. Meşrutiyet dönemine ait sansür kayıtları ve polis raporları da tiyatronun dönüştürücü gücünü dolaylı biçimde kanıtlamaktadır. Sahne metinlerinin denetim altına alınması, tiyatronun siyasal ve düşünsel etkisinin farkında olunduğunu göstermektedir. Bu belgeler, tiyatronun Aydınlanmacı işlevinin yalnızca sahneyle sınırlı kalmadığını; devlet, toplum ve iktidar ilişkileri bağlamında tartışmalı bir alan oluşturduğunu göstermesi bakımından önemlidir. Akılcı düşünceyi ve eleştiriyi sahneye taşıyan oyunlar, geleneksel otorite biçimlerini sorgulayan bir kamusal bilinç üretmiştir.

Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte tiyatronun Aydınlanma sürecindeki rolü resmî belgeler aracılığıyla daha kurumsal bir nitelik kazanmıştır. Cumhuriyet'in erken dönem kültür politikalarına ilişkin talimatnameler, halkevleri yönergeleri ve devlet destekli sanat faaliyetlerine dair düzenlemeler, tiyatronun doğrudan halk eğitiminin bir parçası olarak ele

alındığını göstermektedir. Halkevleri talimatnamelerinde tiyatro, yurttaşlık bilincini güçlendiren, laiklik ve ulus kavramlarını görünür kılan bir araç olarak tanımlanmıştır. Bu belgeler, tiyatronun Cumhuriyet Aydınlanmasının bilinçli ve planlı bir unsuru olduğunu ortaya koymaktadır.

Resmî raporlar ve faaliyet cetvelleri, tiyatronun yalnızca büyük kentlerde değil, taşrada da yaygınlaştırılmaya çalışıldığını göstermektedir. Bu durum, Aydınlanmacı düşüncenin merkezden çevreye aktarılmasında tiyatronun stratejik bir rol üstlendiğini kanıtlar. Belgelerde sıklıkla vurgulanan cehaletle mücadele, bilimsel düşüncenin yaygınlaştırılması ve modern bireyin inşası hedefleri, sahnelenen oyunların tematik çerçevesiyle örtüşmektedir. Böylece tiyatro, Cumhuriyet'in modernleşme ideolojisinin somutlaştığı bir kamusal pedagojik alan haline gelmiştir.

Cumhuriyet arşiv belgelerinde tiyatronun, geleneksel değerlerle modern yaşam biçimi arasındaki çatışmayı ele alan bir anlatı dili kurduğu görülmektedir. Kadınların kamusal hayata katılımı, eğitim hakkı, akıl ve bilim vurgusu gibi konular, devletin Aydınlanmacı hedefleriyle paralel biçimde sahneye taşınmıştır. Bu bağlamda tiyatro, yalnızca ideolojiyi yansıtan değil, onu toplumsal düzeyde içselleştirmeyi amaçlayan bir kültürel mekanizma olarak işlemiştir. Bu bildiri, arşiv belgeleri, resmî düzenlemeler ve kültür politikaları ışığında tiyatronun Cumhuriyet Aydınlanması sürecindeki kurucu ve dönüştürücü rolünü analiz etmeyi amaçlamaktadır.

II. Meşrutiyet'ten Cumhuriyet'e uzanan Aydınlanma sürecinde tiyatro, belgelerle de doğrulanabilir biçimde, düşünsel dönüşümün hem taşıyıcısı hem de kurucu unsuru olmuştur. Resmî düzenlemeler, talimatnameler ve kurumsal yapılar, tiyatronun rastlantısal değil, bilinçli bir modernleşme aracı olarak kullanıldığını göstermektedir. Bu yönüyle tiyatro, Osmanlı'dan Cumhuriyet'e geçişte Aydınlanmanın sahnedeki en görünür ifadelerinden biri olarak tarihsel önemini korumaktadır.

Anahtar Sözcükler: *Kamusal Alan Kuramı, Kültürel Modernleşme, Tiyatro Politikası, Yurttaşlık Bilinci, Osmanlı-Türk Aydınlanması*

Bread & Puppet Theatre'da Üretim ve Sahneleme Pratiklerinin Ekodramaturjik Çözümlenmesi

Arş. Gör. Yağmur Sevim PARIM SAĞLAM

İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü, 0000-0003-4092-1341

Özet

Çalışma Bread & Puppet Theatre'ın üretim ve sahneleme pratiklerini ekodramaturji çerçevesinde çözümlemeyi amaçlar. Antroposen koşullarında eko-tiyatronun temel dramaturjik problemi insan merkezli anlatıların insan dışı zamansallıkları, iklim krizinin gecikmeli, düzensiz, insan ötesi işleyişini sahnede taşıyamamasıdır. Bu bağlamda bildiri, Bread & Puppet Theatre'ın malzeme ekonomisi, kolektif emek rejimi ve seyirci katılımına dayalı kamusal performans biçimleri aracılığıyla ekolojik ilişkiselliği dramaturjinin içine yerleştirdiğini ve antroposentrik odağı dönüştürdüğünü ileri sürer. Çalışma, Guattari'nin çevresel, sosyal ve zihinsel ekolojileri birlikte düşünmeye çağıran ekosofik hattından hareketle, Bread & Puppet Theatre'da üretim ve sahneleme pratikleri aracılığıyla (i) çevresel ekolojide malzeme ve üretim etiğine, (ii) sosyal ekolojide kolektivite, paylaşım ve kamusallığa, (iii) zihinsel ekolojide ise eko-empati ve etik sorguya dayalı bir performans rejiminin nasıl oluştuğunu tartışır.

Anahtar Kelimeler: *Ekodramaturji, Ekosofi, Bread & Puppet Theatre, Antroposen, Eko-tiyatro*

Türkiye'de Ortaöğretim Tiyatro Eğitimi: Oyunculuk, Drama ve Tiyatro Ders Kitaplıklarının Tiyatro Pedagojisi Açısından İncelenmesi

Doç. Dr. Bülent SEZGİN

Bahçeşehir Üniversitesi, BAU Konservatuvar, 0000-0003-1297-4091

Özet

Konservatuvar özel yetenek sınavlarında karşılaşılan en önemli problemlerden birisi de, ortaöğretim alanından gelen tiyatroya hevesli yetenekli öğrencilerin tiyatro konusunda deneyim ve akademik bilgisinin az olmasıdır. Ülkemizde örgün orta eğitimin farklı tür okullarında yapılan tiyatro ve drama derslerinin yapısal özelikleri incelendiğinde; ciddi bir müfredat ve öğretmen eksikliği olduğu tespit edilebilir. Türkiye'de tiyatro eğitiminin ortaöğretim düzeyinde uzun süre standart bir ders kitabı geleneğine sahip olmaması, öğretim süreçlerinin öğretmen inisiyatifine bağlı ve parçalı ilerlemesine neden olmuştur.

Ancak son dönemlerde yapılan bazı önemli akademik ders kitabı yazımı ve müfredat geliştirme çalışmaları, ortaöğretim seviyesinde tiyatro, drama ve oyunculuk derslerinin niteliğinin artmasına katkı sağlamıştır. MEB Ortaöğretim Genel Müdürlüğü resmi web sayfasında kamusal erişime açılan yeni ders kitapları içeriksel ve niteliksel açıdan incelenmeye değerdir.

Bu bildiri, Güzel Sanatlar Liseleri Tiyatro Bölümleri oyunculuk dersleri ve liselerde seçmeli ders olarak okutulan drama ve tiyatro dersleri için hazırlanmış dört ders kitabının tiyatro pedagojisi (ezgersizlerin yaş grubuna uygunluğu ve kuram pratik dengesi gibi nitel faktörler) açısından katkısını analiz etmek için hazırlanmıştır. Bu bağlamda geliştirilen söz konusu kitapların tiyatro pedagojisi açısından öğrencilerin yaş ve gelişim düzeylerine, kuramsal bilgi ile sahne pratiklerine sağladığı katkının analizi yapılacaktır. Bu sayede sanat eğitimi ve tiyatro pedagojisi alanında sürdürülebilir ve uygulanabilir ders materyali geliştirilmesine yönelik üretilen materyallerin geliştirilmesi adına eleştirel bir okuma yapılarak, bir inceleme model önerisi oluşturulması hedeflenmektedir. İncelenen eserler arasındaki temel uygulama ve kuramsal farkların ortaya çıkarılması alana katkı sağlayacaktır.

Anahtar kelimeler: *Tiyatro Pedagojisi, Oyunculuk Müfredatı, Tiyatro Eğitimi, Ders Kitabı, Drama*

İlişkisel Bir Pratik Olarak Performans: "Sosyal Oyun Sokakta" Örneği

Arş. Gör. İdil ÖZAYDIN

Doğuş Üniversitesi, Oyunculuk Bölümü, 0009-0006-8030-4750

Özet

Bu çalışma, "Sosyal Oyun Sokakta" (S.O.S.) oluşumunun oyun temelli performans pratikleri üzerinden, performansın kırılgan gruplarla kurulan ilişkiler bağlamında nasıl bir karşılaşma alanı ürettiğini tartışmayı amaçlamaktadır. Bu yaklaşımda performans, yalnızca estetik bir temsil alanı olarak değil; farklı toplumsal bağlamlarda, katılımcılarla kurulan ilişkilerin yeniden müzakere edildiği bir süreç olarak ele alınır. Hiyerarşik bir seyir düzeni yerine, oyun oynama pratiği etrafında gelişen bu ilişkilenme biçimi, performansı yönlendiren bir gösteri olmaktan çok, karşılaşmayı mümkün kılan politik bir eylem olarak konumlandırır. S.O.S. pratiği, toplumsal sorunlara yönelik doğrudan bir dönüşüm ya da iyileştirme iddiası ortaya koymaz; bu sorunlara, o ana özgü karşılaşmalar ve birlikte olma hâlleri üzerinden eğilir. Bu anlayışla performans, katılımcı ile performansçı arasında önceden tanımlanmış rollerin sabitlendiği bir yapıdan ziyade, süreç içinde kurulan geçici bir "sosyal aralık" üretir. Nicolas Bourriaud'nun ilişkisel estetik yaklaşımında tanımladığı bu kavram, sanat yapıtını insanlar arasında yeni ilişkilenme biçimlerinin mümkün olduğu geçici bir alan olarak düşünmeyi sağlar. S.O.S. pratiğinde ise bu aralık, ilişkinin nasıl kurulacağına dair kesin bir çerçeve sunmak yerine, karşılaşmanın seyrini katılımcıların bedensel, duyusal ve oyun temelli etkileşimlerine açar. Böylece temsil merkezli bir anlatı üretiminden ziyade; birlikte var olma, eşlik etme ve anlık etkileşimler üzerinden gelişen ilişkisel bir zemine yaslanır ve katılımcılar arasında geçici ama eşitlenmiş bir birliktelik hâlinin ortaya çıkmasına alan tanır. Bu ilişkisel zemin, clown figürünün taşıdığı kırılganlık, başarısızlığa açıklık ve "anda olma" haliyle güçlenir. Clown burada sabit bir karakteri temsil eden bir figürden çok, performansçının bilgi aktaran, yönlendiren ya da çözüm sunan bir konumdan bilinçli olarak çekilmesini mümkün kılan bir araç olarak işlev görür. Bu geri çekilme, performansçının ilişkiye eşit bir "oyun arkadaşı" olarak dahil olmasına ve karşılaşmanın yönünün önceden belirlenmemesine olanak tanır. Bu anlamda clown, otoriteyi ele geçiren ya da tersine çeviren bir figür değil; karşılaşma içinde otorite üretmeyen bir ilişkilenme biçimini sunar. Böylece performansın anlamı ve işlevi, önceden kurgulanmış bir yapıdan değil, karşılaşmanın kendisinden doğar. S.O.S. performanslarının çoğunlukla sözsüz olarak kurgulanması; özellikle dil bariyeri olan gruplar veya ifade imkanları kısıtlı çocuklar

için, müzik, sirk sanatları, kukla ve dans gibi farklı estetik formların bir arada kullanılması, iletişimi anlatısal bir temsil düzleminden çıkararak bedensel ve duyusal bir ilişki alanına taşır. Bu çok katmanlı yapı, performansı kapalı bir gösteri olarak sunmak yerine, katılımcıların sürece kendi ritimleri ve tepkileriyle dahil olabildiği açık bir ilişkilenme alanı haline getirir. Böylece üretilen sosyal aralık, yönlendiren değil; birlikte kurulan, geçici ve dönüşebilir bir karşılaşma alanı olarak işler. Bu noktada S.O.S. pratiğinin ilişkisel performans alanına getirdiği özgüllük, performansın değerini katılımcı üzerinde bıraktığı kalıcı etki ya da dönüşüm üzerinden değil; karşılaşmanın kurulduğu anın kendisini başlı başına anlamlı bir deneyim olarak ele almasıdır. Sonuç olarak bu çalışma, S.O.S. örneği üzerinden sosyal bağlamlı performansların politik işlevini, temsil üretme ya da çözüm sunma kapasitesinde değil; kırılgan gruplarla kurulan ilişkilenme biçimleri ve karşılaşma koşulları üzerinden düşünmeyi önerir. Performans, bu çerçevede sonuç odaklı bir araçtan ziyade, ilişkiyi mümkün kılan ve sosyal aralıklar açan bir pratik olarak ele alınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *İlişkisel Estetik, Sosyal Aralık, Sosyal Oyun Sokakta*

Teknikten Önce Varlık: Oyunculukta Ontolojik Temellendirme

Arş. Gör. Muhammed Furkan TEKBIYIK

Doğuş Üniversitesi, Oyunculuk Bölümü, 0000-0003-1039-0092

Özet

Sahne üzerindeki oyuncunun varoluşsal gerçekliği, teknik bir mesele olmanın çok ötesinde, insanın ne olduğuna dair ontolojik bir soruşturmanın ta kendisidir. Tiyatro pratiğine yön veren hâkim anlayış oyuncuyu trajik bir bölünmeye sürükler. Oyuncu ya zihniyle tasarlayıp bedeniyle uygulayan bir yönetici ya da aklını kapatıp içgüdülerine teslim olan bir organizma pozisyonuna hapsolur. Modern oyunculuk kuramları bu bölünmüşlüğü aşmak adına oyuncunun nasıl oynaması gerektiğine dair sayısız yöntem geliştirmiştir. Ancak bu yöntemler, oyuncunun ontolojik olarak aslında ne olduğunu tam olarak tanımlamadan, pratik birer çözüm arayışı olarak uygulanagelmiştir. Sorun şudur ki; insan, oyuncu ve karakter kavramlarının ontolojik yapısı aydınlatılmadan, kullanılan hiçbir teknik tam anlamıyla sağlam bir zemine oturamaz. Bir binanın temeli atılmadan duvarlarını örmeye çalışmak neyse, oyuncunun varlık yapısı tanımlanmadan uygulanan teknikler de o denli köksüz kalmaya mahkumdur.

Bu çalışma, oyunculuk sanatındaki bu zemin kaybını Baruch Spinoza'nın felsefesiyle gidermeyi amaçlamaktadır. Spinoza'nın ontolojisi, zihin ve bedeni birbiriyle çatışan ya da birbirini etkileyen iki ayrı parça olarak değil tek bir tözün eşzamanlı, paralel ve eşit görünümleri olarak tanımlar. Bildirinin temel savı şudur: Oyuncunun sahnedeki eylemi, zihnin bedene hükmettiği hiyerarşik bir süreç değil, düşünce ve hareketin aynı anda gerçekleştiği bütünlüklü bir akıştır. Oyuncu, teknikleri kullanmadan önce, kendisini bu teknikleri doğuran ontolojik bütünlüğün bir parçası olarak kavramalıdır. Bu çalışma Spinoza'nın *Eticha*'sını yeni bir oyunculuk tekniği olarak değil mevcut tüm tekniklerin üzerinde güvenle yükselebileceği, oyuncuyu parçalanmışlıktan kurtaran zorunlu ve hakiki bir varlık zemini olarak sunmaktadır. Amaç, oyuncuyu zihinsel niyetler ile bedensel hareketler arasında sıkışmış bir çevirmen olmaktan çıkarıp, eylemi ve anlamı aynı anda var eden ontolojik bir bütünlüğe taşımaktır.

Anahtar Kelimeler: *Oyunculuğun Ontolojisi, Spinoza, Zihin-Beden Paralelliği, Töz, Etika*

Çağdaş Türk Tiyatrosu'nun Batı'Daki Temsili: *Modern Türkish Drama: An Anthology of Plays in Translation* Başlıklı Çeviri Oyun Seçkisi Üzerine Bir İnceleme

Dr. Öğr. Üyesi Gökçe Mine OLGUN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Fransızca Mütercim ve Tercümanlık Bölümü, 0000-0001-5714-4118

Özet

İlk nüvelerinden itibaren Batı tiyatrosu ile yoğun temas hâlinde gelişen çağdaş Türk tiyatrosu, diller, kültürler ve gelenekler arasındaki alışverişin etkin bir alanı olarak çeviriyle her zaman yakın bir ilişki içinde olmuştur. Tiyatro araştırmaları ile çeviribilim arasındaki disiplinlerarası yaklaşıma örnek teşkil eden bu çalışma, tiyatronun dönüşümünü ve Batı'daki temsilini çeviri yoluyla oluşturulmuş bir antoloji üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, *Modern Turkish Drama: An Anthology of Plays in Translation* başlığıyla 1976 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde yayımlanan ve çağdaş Türk tiyatrosunun İngilizce konuşulan ülkelerdeki temsili olarak tasarlanmış bir çeviri antolojisi betimleyici ve eleştirel bir perspektifle ele alınacaktır. Antoloji, Talat Sait Halman'ın kaleme aldığı geleneksel ve modern tiyatroya giriş niteliğinde bir araştırma çalışmasının yanı sıra, dört önemli oyunun tam çevirisini içermektedir. Hepsi 1960'larda yayınlanmış ve sahnelenmiş eserlerin her biri farklı bir dramatik türü temsil etmektedir. Antolojide yer alan Turan Oflazoğlu'nun kaleme aldığı *İbrahim the Mad* (Deli İbrahim) Osmanlı tarihi üzerine yazılmış en iyi oyunlardan biri olarak değerlendirilmekte ve tarihsel dramayı temsil etmektedir. Sosyal gerçekçilik ve lirik anlatımın temel tekniklerini bir araya getiren köy kurgusunun tiyatrodaki karşılığı olan köy draması türündeki ikinci oyun ise Necati Cumalı'nın *Dry Summer* (Kuru Yaz) adlı eseridir. Bu oyun, toprak mülkiyeti ve su kullanımı etrafında gelişen çatışmaları gerilim dolu bir anlatımla ele almaktadır. Bazı Türk oyun yazarları Türk kültürü dışındaki uygarlıkların mit ve anlatılarına da yönelmiştir. Üçüncü oyun, eski bir mitin en başarılı dramatizasyonlarından biri olarak kabul edilen Güngör Dilmen'in *The Ears of Midas* (Midas'ın Kulakları) adlı eseridir. 1960'ların başında büyük bir başarı elde eden bu oyun, Kral Midas mitine dayanmaktadır. Dördüncü oyun, önde gelen hicivci, kısa öykü yazarı ve Türk kabare tiyatrosunun arkasındaki itici güçlerden biri olan Haldun Taner'in *The Ballad of Ali of Keshan* (Keşanlı Ali Destanı) adlı oyunudur. Epik oyun Avrupa ve İngiltere'de oldukça geniş ve yoğun ilgi görmüştür. Antolojide yer alan oyunlar ve temsil ettikleri dramatik türler, modern Türk tiyatrosunun hangi yönlerinin Batılı okura

sunulmaya değer görüldüğünü ortaya koyan göstergeler olarak ele alınmaktadır. Kültürel arabulucu olarak konumlandırılabilecek Halman tarafından hazırlanan bu antoloji, Türk tiyatrosunu Batı akademik ve edebî alanında tanıtmayı amaçlayan seçici bir kültürel temsil girişimidir. Çalışma, yöntemsel olarak betimleyici çeviribilimsel yaklaşımı benimsemekte; bu doğrultuda çeviri antolojisi, bir editör/küratörün müdahaleleriyle şekillenen bir kültürel ürün olarak çözümlenmektedir. Öncelikle antoloji kavramı ile çeviri arasındaki ilişki ele alınmakta; ardından yayına hazırlayan aktörün konumu, yaptığı seçimlerin amaçlanan işlevi ve bu seçimler aracılığıyla inşa edilen Türk tiyatrosu temsili betimlenmektedir. Böylelikle, çeviri yoluyla temsil, hedef kültürde yeniden konumlandırma, kanon ve algı inşası bağlamlarında sonuçlara ulaşılması hedeflenmektedir. Ardından çalışma, elde edilen bulguları çeviribilim ve kültürel çalışmalar perspektifinden yorumlamaktadır. Bu kapsamda Itamar Even-Zohar'ın çoğul dizge kuramı aracılığıyla, Türk tiyatrosunun erek kültürdeki edebî ve kültürel dizge içindeki konumu tartışılmakta; Lawrence Venuti'nin "yerlileştirme" ve "yabancılaştırma" stratejileri çerçevesinde antolojideki çeviri ve sunum tercihleri değerlendirilmektedir. Ayrıca bu stratejilerin ideolojik arka planını irdelemek üzere Gayatri Chakravorty Spivak'ın postkolonyal çeviri yaklaşımından yararlanılarak, Türk tiyatrosunun Batılı okur için nasıl okunabilir ve tanıdık kılındığı sorgulanmaktadır. Sonuç olarak bu çalışmada, tiyatroya çeviribilimsel bir perspektifle yaklaşılarak, çağdaş Türk tiyatrosunun Batı'daki temsiline ilişkin yeni tartışma alanları açılarak çeviri, kültürel temsil ve güç ilişkileri arasındaki bağlantılar ortaya koyulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Çeviribilim, Çağdaş Türk Tiyatrosunun Batı'da Temsili, Kültürel Temsil, Tiyatro Çeviri Antolojisi, Kültürel Arabuluculuk, Çoğuldizge Kuramı*

Komedya'nın Yeniden Yapılanması:

Commedia Dell'Arte

Arş. Gör. Beyza ŞAHİN

İstanbul Üniversitesi, İtalyan Dili ve Edebiyatı, 0009-0006-5823-9497

Özet

Bu bildiri, Antik Yunan döneminden 16. yüzyılın ortalarında kendini gösteren *Commedia dell'Arte*'ye kadar tiyatronun tarihsel macerasını ve *Commedia dell'Arte*'nin günümüze etkisini inceleyecektir. Antik Yunanca'da izleyici yeri anlamına gelen *theatron* kelimesinden türemiş olan tiyatro Yunan-kent devletlerinde bir dini ritüel olarak gerçekleştirilmekteydi. Çünkü Yunan tiyatrosunun ilk amacı Zeus'un ölümlü bir kadından doğma oğlu Dionysos'un şerefine ayinler düzenlemekti. 5. ve 6. yüzyıllarda Antik Yunan Uygarlığında yaşanan büyük kültürel gelişmeler tiyatroyu da etkilemişti ve Atina'da tragedya ve komedya türünde büyük yapıtlar yazılmaktaydı. Dini bir ayin niteliğinden sıyrılıp insanın içsel sorunlarına ve toplumsal sorunlara değinerek halkın da beğenisini kazanmaktaydı. Orta Çağ'a gelindiğinde ise tiyatronun ilk çıkış amacını geri edindiği görülmektedir. Hristiyanlığın Avrupa'da yayılmasıyla tiyatro, *Kitab-ı Mukaddes*'ten alınan kesitlerin işlendiği "Kilise Tiyatrosu" niteliğine bürünmekteydi. İnsan ya da toplum sorunlarından ziyade halka dini mesaj verme amacı gütmekteydi. Bu değişim sadece temalarda değil tiyatronun sergi formunu da etkilemekteydi. Ahşap sahnelerden yüksek sahne binalarına geçen tiyatro Orta çağ ile katedrallerde ve kiliselerde gösterilmekteydi. Rönesans döneminde ise, neredeyse her alanda olduğu gibi tiyatroda da büyük değişimler yaşanmıştır. Bu dönemde yaşanan sosyal ve siyasal olaylardan dolayı Rönesans tiyatrosu ilk olarak İtalya'da doğmuştur. Orta çağda işlenen dini temalar yerine dünyevi hayatın günlük konularının işlendiği "komedya" türü ortaya çıkmıştır. Diğer bir deyişle, antik çağ eserlerinden de faydalanılarak tiyatroda bir "eskiye dönüş" yaşanmaktaydı. Rönesans tiyatrosu ilk başlarda klasik ölçülere çok bağlı bir tiyatroydu. Ancak bu dönemde de Rönesans tiyatrosu dönemine ait büyük isimler yetişmiştir. Bu büyük isimlerden biri ise tiyatroyu yeniden biçimlendirip *Commedia dell'Arte* ile modern tiyatronun temelini atan Carlo Goldoni'dir. Anlamsal olarak çevirisi zor olan *Commedia dell'Arte* o döneme kadarki tiyatrolardan farklı özgün özellikler barındırmaktaydı. "sanatçıların komedisi" gibi tanımlarla açıklanan *Commedia dell'Arte*'de oyuncunun rolü sahne dışına taşarak sahne planı, oyun planı, yönetmenlik gibi noktalarda da görülüyordu. Alt sınıfa hitap eden bu oyun türünün en özgün iki özelliği oyunların doğaçlama

dönmesi -ki burada oyuncuya büyük rol düşüyordu- ve *maschere* (maskeler) kullanılmasıydı. Ancak bu maskeler, oyuncunun taktığı bir maskeden fazlası olarak bir karakteri barındırıyordu. Bu sebeple, belli bir karaktere ait maske takıldığında onun replikleri söylenmeli ve fiziksel olarak oyuncu onu yansıtmalıydı. Bu noktada maskeler, doğaçlama oynanan oyuna bir kısıtlama getirirken farklı maskelerin bir araya gelmesiyle oluşan oyunlar içindeki farklı kombinasyonlardaki doğaçlama diyalogları kurarken de oyuncuların zeka ve ustalıkları öne çıkıyordu. Ancak bir müddet sonra Goldoni bu doğaçlama ve sadece güldürüye dayalı tiyatroyu yazılı ve hayatın her alanından konulara değinen bir oyun haline getirmiştir. Son olarak *Commedia dell'Arte*'nin günümüze etkisi hem tiyatro hem sinemada görülebilmektedir. Örnek olarak, *Commedia dell'Arte*'deki *Arlecchino* gibi maskelerin karakteristik fiziksel davranışlarıyla zaman zaman sözsüz anlatılar yapmaları daha sonrasında *Charlie Chaplin* gibi beden dillerini kullanan karakterlerin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bu etki, *La La Land* filminde de olduğu gibi sinema sahne geçişlerinde de görülebilmektedir. Ayrıca, DC Evreni'nin meşhur karakteri *Joker*'e büyük aşkından dolayı bir *uşak* olan *Harlequin* karakterinde de *Arlecchino* maskesinin yorumunu görüyoruz. Bu durumlar ise *Commedia dell'Arte*'nin hâlâ yaşadığının değil, durmadan geliştiğinin bir göstergesidir.

Anahtar Kelimeler: *Commedia dell'Arte, Tiyatro, Maske*

Language Breakdown And Modern Loneliness in Ionesco's *Rhinoceros*

Prof. Dr. Saman HASHEMIPOUR

Haliç University, Department of American Culture and Literature, 0000-0003-1756-3929

Abstract

This study approaches Eugène Ionesco's *Rhinoceros* as a dramatic inquiry into modern loneliness shaped by the erosion of language. Instead of reading the play exclusively as a political allegory of totalitarianism or mass ideology, this argument holds that the play's core crisis is fundamentally linguistic. As dialogue becomes repetitive, routinized, and increasingly detached from ethical meaning, communication loses its capacity to sustain human relations and critical judgment. This gradual loss creates fertile ground for conformity and dehumanization. Situated within the context of the Theatre of the Absurd, language in *Rhinoceros* no longer functions as a shared space of understanding. Rather, it turns into an instrument of normalization and passive acceptance. Logical argumentation slips into empty sophistry, ideological formulas displace moral reflection, and everyday speech is reduced to mechanical utterance. The transformation of human beings into rhinoceroses is therefore not simply a physical or ideological change, but a symbolic representation of the collapse of meaningful speech and the replacement of dialogue with collective noise and instinctive movement. Through a close examination of the speech patterns of key characters—most notably the Logician, Botard, Daisy, and Bérenger—the article shows that linguistic surrender precedes ideological submission. Humanity is not lost through coercion, but through the quiet abandonment of language as a site of responsibility and reflection. Bérenger's final solitude does not result from social exclusion; it emerges from his refusal to relinquish meaningful speech in a society that has already done so. In this sense, *Rhinoceros* presents modern loneliness as a structural condition produced when language no longer serves ethical recognition and human connection, revealing it as a social consequence of communicative collapse rather than a purely individual failure.

Keywords: *Eugène Ionesco, Rhinoceros, Language breakdown, Modern loneliness, Theatre of the Absurd*

Finding a Voice: Language and Dramaturgical Process in Arnold Wesker's *Roots*

Assist. Prof. Dr. Muhammed Metin ÇAMELİ

İstanbul Aydin University, Department of English Language and Literature, 0000-0002-9479-4416

Abstract

Post-war Britain is widely known to have been marked by a collapse of identity, the trauma of two consecutive world wars and the decline of shared moral narratives. Against the tumultuous background of the period, theatre comes to the fore as a crucial medium for the expression of unstable identity and processes of profound social and cultural transformations. In post-war British theatre, the transformations in question are frequently articulated through shifts in language and reconceptualization of identity. Arnold Wesker's theatre, particularly *Roots* (1959), exemplifies a distinctive form of post-war transformation in terms of the ways in which it foregrounds issues of language, class mobility, and gradual construction of individual voice. *Roots* marks a break with later post-war drama as it stages transformation through a progressive emergence of voice rather than representing language as embedded in graphic violence. Centred on the character of Beatie Bryant, the play tracks down a movement from silence toward self-expression and it incorporates dramaturgical strategies employed by Wesker as well. When the play begins, Beatie Bryant uses a borrowed language and this symbolizes her lack of freedom to a serious extent. Her final monologue, however, represents a new transformation in which language posits itself as authentic notwithstanding the simultaneous presence of the individual loss and collective privation. Namely, audiences/readers are dragged into an interactive realm where they are expected to ruminate over their levels of cognitive awareness of language and reoccupy their notions about the function of emerging self-articulation. By concentrating on how linguistic articulation actively operates as a part of *Roots*' textual framework, this study aims to shed light on the play's ongoing engagement with contemporary discussions on the nature of voice and transformation in British theatre. By so doing, the study further argues that *Roots* can be interpreted as a text that highlights varying complexities of subjective voice along with its varying influences upon life.

Keywords: *Arnold Wesker, Post-war Drama, Roots, Transformation*

Linguistic Re-Storying in the Digital Age: Transformation in Language, Style, and Narrative Forms Across Contemporary And AI-Augmented Theatre

Dr. Dandyson Michael JAJA

Sivas Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, School of Foreign Languages, 0009-0001-1632-9850

Abstract

Contemporary theatre is undergoing a profound metamorphosis driven by rapid digitalisation, emergent communication ecologies, and the increasing presence of artificial intelligence in creative practice. This paper examines how the convergence of human expression and algorithmic systems is reshaping linguistic choices, stylistic conventions, and narrative architectures in 21st-century theatrical production. Rather than viewing AI and digital technologies as external tools, the study approaches them as agents that actively influence dramaturgy, character voice, authorship, and multimodal meaning-making. Drawing on perspectives from sociolinguistics, digital humanities, postdramatic theatre theory, and performance studies, the research situates today's theatrical language within a broader cultural environment characterized by hybrid communication—involving memetic discourse, translingual play, multimodal cues, and algorithmically patterned phrasing. Through qualitative analysis of contemporary scripts, AI-generated dialogue samples, performance recordings, and student-produced digital storytelling artefacts, the study demonstrates that modern theatre no longer relies solely on linear dramaturgy or predictable stylistic cohesion. Instead, it increasingly embraces associative structures, fragmented rhythms, and stylistic dualities shaped by human–machine co-authorship. Findings reveal that AI-generated or digitally influenced scripts introduce new linguistic textures—unexpected metaphor clusters, probabilistic sequencing, and stylistic neutrality—that actors must interpret and embody through heightened vocal and emotional awareness. Audiences, in turn, encounter narrative logics that oscillate between digital familiarity and theatrical innovation, prompting new modes of engagement. These shifts challenge traditional assumptions about authorship, emotional resonance, and narrative coherence, yet they also expand the expressive capacity of the theatrical form. The study further explores the pedagogical potential of digital-era dramaturgy in university-level English language education. Theatre-based digital storytelling and AI-supported scriptwriting foster vocabulary growth, stylistic awareness, creative autonomy, and critical digital literacy among EFL learners. Such practices also mirror the realities of contemporary communication,

enabling students to navigate complexity, negotiate meaning, and participate more confidently in multilingual academic and artistic contexts. Overall, the paper argues that the transformation of language, style, and narrative forms in digital-age theatre represents an aesthetic and epistemological evolution rather than a departure from theatrical tradition. By embracing hybrid linguistic ecologies and AI-assisted creativity, contemporary theatre opens new horizons for artistic experimentation, interdisciplinary research, and innovative pedagogical methodologies. The findings invite scholars, practitioners, and educators to reconceptualize theatre not as a fixed artistic domain but as a living, adaptive narrative ecosystem capable of responding dynamically to the cultural and technological demands of the modern world.

Keywords: *Linguistic Transformation, AI Dramaturgy, Digital Theatre, Narrative Innovation, Multimodal Performance, EFL Pedagogy, Digital Humanities*

Transformation in Language: Identity and Cultural Memory in Brian Friel's Translation

Assist. Prof. Dr. Neslihan GÜNAYDIN ALBAY

Doğuş University, Department of English Language and Literature, 0000-0003-1933-0125

Abstract

Focusing on the intricate interaction between language, culture, and identity, *Translations* by Brian Friel refers to the deeper implications of imperialism on the Gaelic-speaking community struggling to maintain their collective identity in the face of the intrusion of British colonialism. Starting with the mapping of their land and the Anglicization of Gaelic place names, this displacement sheds light on both unifying and divisive effects of language in the play set in County Donegal in the nineteenth-century Ireland. Translations between Gaelic and English reveal tensions such as disloyalty, cultural displacement, and communication problems by signalling further effects and risks regarding the language that moulds human relationships and cultural legacy. Considering the socio-cultural and political oppression imposed by the English presence, the play makes us ponder on the loss of Gaelic culture and the inevitability of change through translation metaphorically. Highlighting the importance of language essential for individual and collective identity, Friel indicates that "it is not the literal past, the 'facts' of history, that shape us, but images of the past embodied in language." He implies that identity is never fixed as language is constantly shifting due to the effects of British rule and standardized national schools where English is the mere language of education beneath the mask of progress in clash with Irish and classical languages taught in informal hedge schools. The aim of this paper is to demonstrate how Friel achieves to reflect the destructive effects of renaming process in English especially in erasing the cultural and collective memory about the history of lands through translation from a postcolonial perspective based on Homi Bhabha's concept of mimicry. Friel also suggests that it can be wise to adapt to inevitable changes and to leave certain parts of the past behind when traditions and past memories do not benefit individuals in a changing society. Well aware of the expressive richness of the Irish language, local people's dilemma in clinging to Irish or adapting to the dominant English language as a way to protect their culture and identity in the process of modernization is adeptly and thoroughly explored by Friel in *Translations* by means of characters who react to unavoidable changes due to their varied views on how the past should relate to the present.

Keywords: *Translations, Brian Friel, Transformation, Language, Identity*