

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**ÇAĞDAŞ TİYATRODA TEKNOLOJİ
KULLANIMI VE OYUNCUNUN ETKİLEŞİMİ**

Hazırlayan
Hasan Gökhan OLCAY

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Atay GERGİN

İZMİR / 2019

YEMİN METNİ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “Çađdaş Tiyatroda Teknoloji Kullanımı ve Oyuncunun Etkileşimi” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

... / ... / ...

Hasan Gökhan OLCAY

İmza

TUTANAK

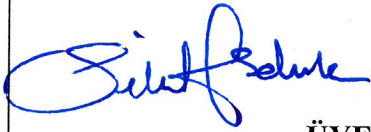
Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 04. / 07. / 2019.. tarih ve 16..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği' nin 9..... maddesine göre Sahne Sanatları yüksek lisans öğrencisi Hasan Gökhan OLCAY'ın "Çağdaş Tiyatroda Teknoloji Kullanımı ve Oyuncunun Etkileşimi" konulu tezi incelenmiş ve aday 23. / 10. / 2019.... tarihinde, saat 09:30.....'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 50..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin başarılı..... olduğuna oy birliğinle.... ile karar verilmiştir.



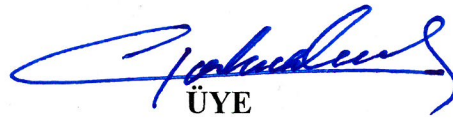
BAŞKAN

Dr. Öğr. Üyesi Atay GERGİN



ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi Sibel ERDENİK



ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi Onur ÇAKALOZ

ÖZET

Çağdaş tiyatrodaki varlığını giderek artıran teknoloji kullanımı her geçen gün tiyatroya anlatım olanaklarına yenilerini katmaktadır. Oyuncunun çalışması için ortaya çıkan yeni anlatım öğelerinin sahne diline neler kattığı, ne gibi yenilikler getirdiğini bilmek sahnedeki etmenlerin birbiriyle etkileşiminin bütünlüğü ve seyirciye aktarılacak istenenin doğru aktarılabilmesi açısından önem arz etmektedir.

Teknoloji çağının sunduğu devrim niteliğindeki yenilikler tiyatro alanında henüz yeterince aktif kullanılmamaktadır. Tasarımsal ve anlatım bakımından tiyatroya çağdaş çizgiyi yakalamasında anahtar rol oynayabilecek teknoloji kullanımının sunduğu potansiyelin farkına varmak, bu alanda yapılmış çalışmalarını inceleyerek çıkan sonuçları değerlendirmek, tiyatrodaki teknoloji kullanımının getirdiği yenilikleri mercek altına alarak oyuncunun teknoloji ile olan ve olabilecek etkileşim olanaklarına değinmek bu tezin ana eksenini oluşturmaktadır.

Bu çalışmada çağdaş tiyatrodaki kullanılan teknolojilerden sadece görsel (projeksiyon, video, mapping, hologram, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, motion capture) olanlarına odaklanılmıştır. Ses, aydınlatma ve sahne dekoru gibi diğer teknolojiler araştırmanın dışında bırakılmıştır.

19.yüzyılda görsel teknolojilerin tiyatrodaki yer etmeye başlamış olması gerçeğiyle kısa bir tarihsel süreçten bahsedilen tezde seçilen örnekler günümüz yenilikçi teknolojilerin sahne anlatımına ne kattığı ve katabileceğini göstermek için incelenmiştir. Son yirmi yıl içindeki çağdaş tiyatro uygulamalarından örnekler ele alınarak kullanılan teknolojilerin ne şekilde kullanıldığı, anlatımda nasıl bir rol oynadığı ve oyuncu ile nasıl etkileşime geçtiği gösterilmeye çalışılmıştır. Daha önce alanda yapılmış uygulamalarda yer almış kişilerle yapılan röportaj ve deneylerden edinilmiş somut veriler ışığında yapılan değerlendirmenin ardından oyuncu ve teknoloji arasındaki etkileşimi artırabilmek için yapılması gerekenler ortaya

konmuştur. Teknolojinin sunduđu olanakların ne düzeyde olduđunu göstererek bu teknolojilerle yapılmıř uygulama ve deneysel örnekler üzerinden tiyatroda yeni bir dil yaratmak için teknolojinin sunduđu avantajlar tespit edilmeye çalışılmıř oyuncunun çağdař tiyatronun geleceđinde kullanılabilir son teknolojilerle ne şekilde etkileşime geçebileceđine dair olasılıklara değinilmiřtir.

Anahtar Kelimeler: Etkileşim, Oyuncu, Teknoloji, Çağdař, Tiyatro



ABSTRACT

The technology use which increases its presence in contemporary theater day by day makes new contributions to the expression opportunities of the theater. Knowing the contributions and the renovations brought by the emergent new elements of expression for the actor's work is important in terms of the integrity of the interaction of the factors on the stage with one another and the correct conveyance of what is desired to be conveyed to the audience.

Revolutionary innovations offered by the technological era are not yet utilized active enough in the field of theater. Realizing the potential offered by the technology use that can play a key role in the theater's catching the modern line in terms of design and expression, searching the studies conducted in this field and evaluating their outcomes, discussing the actor's existing and also potential interaction opportunities with the technology by focusing on the innovations brought by the technology use in the theater constitutes the main axis of this thesis.

In this study, only visual (projection, video, mapping, hologram, augmented reality, virtual reality, motion capture) technologies used in contemporary theatre have been focused on. The other technologies such as sound, lighting and stage prop are excluded from the research.

The thesis in which a short historical process was mentioned with the fact that visual technologies started to take place in the theater in the 19th century, the selected examples were examined to show what innovative technologies have contributed so far and can contribute in the future to the expression made on the stage. An effort was made to show how the technologies are used, how they play a role in the expression and how they interact with the actor by discussing the examples of contemporary theater practices in the last two decades. Following the evaluation made in the light of tangible data obtained from the interviews and tests conducted with the people who have taken part in the practices performed in this

field before, actions to be taken have been revealed to increase the interaction between the actor and the technology. An effort to determine the advantages offered by the technology to create a new language in the theater by means of the practices and experimental examples created using the technologies was made by showing the level of opportunities offered by these technologies, and the possibilities of how the actor can interact with the latest technologies that can be used in the future of contemporary theater were mentioned.

Keywords: Interaction, Actor, Technology, Contemporary, Theatre



ÖNSÖZ

Çağdaş sanatlarda kullanımı her geçen gün artan teknolojinin aynı zamanda tiyatro sanatındaki varlığını giderek artırırken oyuncunun role hazırlanmasında değerlendirebileceği yeni etmenler ortaya çıkmaktadır. Bu noktada teknoloji ile oyuncu arasındaki etkileşim kendini gösterir. Tiyatroda çağdaş bir teatral dil yaratmadaki potansiyeli için teknolojiden yararlanırken tiyatro sanatının vazgeçilmez ögesi olan oyuncu ile anlatımda yakalanacak etkinin potansiyelini artırabilmenin yolu bu ikisi arasındaki etkileşimin doğru kurulmasına bağlıdır.

Tezimin ana eksenini oluşturan bu yapı üzerinde yeni teknolojilerin kullanımıyla sahnede oluşan yeni anlatım olanaklarının ne anlama geldiğini seyircinin bu yeni ortamdaki varlığını anlamaya çalıştım. Ortaya çıkan kavramlar üzerinden oyuncunun sahne çalışmasına bu kavramların nasıl etkide bulunduğunu tespit edip gözler önüne sermek istedim. Bu bağlamda incelenen örneklerdeki teknoloji kullanımı ile ortaya çıkan yeni anlatım olanaklarını değerlendirdim. Araştırma sırasında topladığım verilerin ışığında daha etkili etkileşim olanakları sağlamak için yapılması gerekenlere değinirken gelecekte yenilikçi teknolojilerin ne şekilde tiyatrodaki yer alabileceğine dair tahmin ve önerilerle konunun sınırlarının geniş olmasının tiyatro adına ne anlama geldiğini sorgulamak istedim.

İleride konu üzerine yapılacak araştırmaların daha da artacağına olan inancımınla, bu araştırmalara fikir vermesi için yazdığım tezimi yazmamda yardımcı olan hocam Dr. Öğr. Üyesi Atay GERGİN'e, ayrıca bana tezimi yazmam konusunda sunduğu tüm imkânlarla karşılık kendisine sonsuz sevgilerimi iletmek istediğim sevgili dostum, Bülent PEKER'e teşekkür ederim. Op. Doç. Dr. Vural OLCAY ve Dr. Öğr. Üyesi Selda ERGÜN anısına.

Hasan Gökhan OLCAY

2019 / İZMİR

**ÇAĞDAŞ TİYATRODA TEKNOLOJİ
KULLANIMI VE OYUNCUNUN ETKİLEŞİMİ**

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	viii
İÇİNDEKİLER	ix
FOTOĞRAF LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xii
GİRİŞ	1

I. BÖLÜM: TEKNOLOJİ İLE YENİ ANLATIM OLANAKLARI

I.1. Ortaya Çıkan Yeni Etmenler	19
I.2. Seyirci İlişkisinin Yeniden Değerlendirilmesi	22
I.3. Oyun ve Teknoloji Birlikteliği İle Yeni Bir Teatral Dil Arayışı	25

II. BÖLÜM: OYUNCUNUN TEKNOLOJİ İLE ETKİLEŞİMİ

II.1. Teknoloji Kullanımının Oyuncunun Role Hazırlanmasına Etkisi	32
II.2. Teknoloji Kullanılan Örneklerin İncelenmesi	34
II.2.1.Theatre National De Challiot “Güzel ve Çirkin” (2013)	40
II.2.2.Theatre Du Nouveau Monde “Fırtına” (2005)	42
II.2.3.Kansas Üniversitesi “Wings” (1998)	45
II.2.4.Zişan Uğurlu “Kebap” (2011)	48

III. BÖLÜM: TİYATRODA TEKNOLOJİ KULLANIMININ SONUÇLARI

III.1. Uygulamalarda Yer Almış Kişilerin Görüşleri	53
III.2. Tiyatro Oyunlarının Sahnelenmesine Katkıları	55
III.3. Etkileşimi Geliştirmek İçin Öneriler	60
III.4. Çağdaş Tiyatroda Teknoloji Kullanımının Geleceği	69
SONUÇ	74
KAYNAKÇA	78
ÖZGEÇMİŞ	



FOTOĞRAF LİSTESİ

- Görsel 1** - Hamlet *Mezarlık Sahnesi*
- Görsel 2** - Hamlet *Duvar Patlaması Sahnesi*
- Görsel 3** - İllüstrasyon Atay Gergin
- Görsel 4** - İllüstrasyonun sahne uygulaması
- Görsel 5** - *Laterna Magika*
- Görsel 6** - *Laterna Magika*
- Görsel 7** - *Laterna Magika*
- Görsel 8** - *Laterna Magika*
- Görsel 9** - Muison *Eyelinier*
- Görsel 10** - Théâtre National de Chaillot *La Belle et la Bête* (2013)
- Görsel 11** - Théâtre National de Chaillot *La Belle et la Bête* (2013)
- Görsel 12** - Théâtre National de Chaillot *La Belle et la Bête* (2013)
- Görsel 13** - Théâtre National de Chaillot *La Belle et la Bête* (2013)
- Görsel 14** - Théâtre National de Chaillot *La Belle et la Bête* (2013)
- Görsel 15** - Theatre du Nouveau Monde *La Tempete* (2005)
- Görsel 16** - Arthur Kopit (1998) *Kanatlar*
- Görsel 17** - Arthur Kopit (1998) *Kanatlar*
- Görsel 18** - Zişan Uğurlu *Kebap*
- Görsel 19** - Hololens *Cirque du Soleil*
- Görsel 20** - AiRScouter
- Görsel 21** - Chained: A Victorian Nightmare
- Görsel 22** - Chained: A Victorian Nightmare
- Görsel 23** - Chained: A Victorian Nightmare
- Görsel 24** - Foundation of the Hellenic World
- Görsel 25** - Foundation of the Hellenic World *Teknik Kurulum*
- Görsel 26** - Foundation of the Hellenic World *Teknik Kurulum*

KISALTMALAR

3D	Üç Boyutlu
ar-ge	Araştırma-Geliştirme
HMD	Head Mounted Display
MoCap	Motion Capture
TDK	Türk Dil Kurumu
VR	Virtual Reality



GİRİŞ

Çağdaş tiyatrodaki yenilikçi teknoloji kullanımı üzerine yapılan araştırmaların geneline bakıldığında konunun akademik alanda henüz son yirmi yıl içinde dikkate alınmaya başladığını görürüz. Gösteri sanatlarında kullanımına sıkça rastladığımız, fakat tiyatrodaki henüz yer etmeye başlayan teknoloji kullanımının daha geniş kapsamlı irdelenerek incelenmesi gerekliliği, tiyatronun sınırlarının performans sanatı gibi sınırsız olmayışından kaynaklanmaktadır. Yenilikçi teknolojilerin ne kadar ve ne şekilde tiyatrodaki yer alabileceğine dair uzlaşmanın olmayışı, var olan kullanımların çoğunun deneysellik boyutunda kalmış olması, konunun tam anlamıyla ele alınmamış olduğunun bir göstergesidir. Çağdaş teknolojinin tiyatroya dâhil olmasıyla sahnede ortaya çıkan çoklu medya ortamında etkileşimin teorik boyutları üzerine düşündüğümüzde akla gelen ilk soru, “*ortaya çıkan sonuçların ne anlama geldiği*” sorusudur. Konu üzerine yapılan araştırmalarda sıkça rastlanan durum bu karmaşık yapının çözümlenip sorunu daha iyi analiz edebilmek için konuyu sadece teknolojinin sahneye sunduğu imkânlarla çoklu medya ortamı perspektifinden bakarak araştırmak olmuştur. Tiyatro için ise bu açıdan yapılan araştırmalar yeterli olmamaktadır. Bunun yerine tiyatronun teknoloji ile nasıl etkileşime gireceğini araştıran teorilerin incelenmesi; tiyatrodaki yaratılacak yeni teatral dillerin oluşmasında, anlamsal temeli oturtabilmek adına yerinde bir tutum olacaktır.

Fransız yönetmen Louis Jouvet’in “*makineye dönüşen düşünce*” (Çamurdan, 1996: 37) olarak nitelendirdiği günümüz tiyatrosundaki oyun, geçmişteki gibi sadece bir şeyi aktarmaktan ibaret olmayıp, neyi, nerede, nasıl ve kime söylendiğinin önem taşıdığı bir hale geldiği görülür. Geçmişte baktığımızda sanatın her dönemdeki işlevi, kendi içinde var olduğu toplumun yapısına göre şekillendiği anlaşılır. Örneğin, ilkel zamanlarda tiyatro törensel kimliği ile var olurken daha sonra seçkin sınıfın eline geçince saray tiyatrosuna doğru değişim gösterdi. Yakın geçmişte ise sınıf egemenliği bilincinin yükselmesi ile aydınlanma çağını yansıtan yeni bir biçime büründüğü görülür. Bu haliyle sanat, orta sınıfın kendini ifade aracına dönüşmüş olup, izleyicinin kendini hayallerinde gördüğü biçimiyle sanal bir dünya olarak karşımıza çıkar. Sahnedeki

gerçekçiliğin geçmiş dönemlerdeki yanılsama halinin içeriğini oluşturmaya etki eden toplumsal yapı kabaca bu biçimde dönüşüm geçirmiştir (Candan, 2019: 211).

Aydınlanma felsefesiyle yeniden ortaya çıkmış olan sanatın iyileştirme görevini yıkmak isteyen modernci girişimler sahnedeki bilinen yanılsamanın kırılmasına neden olur (Candan, 2019: 211). Öncü sanatçılar yazımda ve uygulamada bu yeni yanılsama halinin sahneye aktarılmasında dramanın alışlagelmiş klasik yapısını bozarak yeni denemelerde bulunurlar. Farklı anlayışların ortaya çıktığı bu ortam seyircileri de etkilemiş, tiyatroya bakış açısı tek yönlü olmaktan çıkarak çok yönlü hale gelmiştir (Aliyazıcıoğlu, 2011: 85).

Ortaya çıkan yeni yanılsama halini ifade edebilmek adına sahne uygulamalarında yeni arayışları beraberinde getirmiştir. Çağdaş tiyatrodaki tasarımsal anlamda görülen “yeni” ihtiyaçların ilk izleri sahnedeki dekorun iki boyuttan oluşan pano sistemleri yerine üç boyutlu olmasıyla, sahnenin genişlik, uzunluk ve derinlik olarak yeniden ele alındığı 19.yüzyıl’da görülür (Gergin, 2013: 11). Sahnede üç boyut fikrini ilk ortaya atan Appia, tiyatronun sadece hayatın bir taklidi olmaması gerektiğini savunmuştur. Her yapının kendi özünü yansıtabilmesi gerektiğini söylemiştir. Appia, klasik dekor kullanımının yerine ışıklarla boyanmış bir sahne öngörmüştür. Bu sayede, dekorla müziğin daha iyi etkileşime girmesini sağlamıştır. J.L.Styan’ın, “*Sahnede birbirinden ayrı olarak kabul görmüş sanatları birleştirmenin bir yöntemi*” (Styan, 1981: 11) demiş olduğu Appia’nın bu uygulaması, sahnedeki etmenlerin bir bütün olarak, oyuncu ile dengeli bir etkileşime girdiği sahneleme anlayışının göstergesidir (Gergin, 2013: 14). Aynı zamanda vurguyu oyuncunun istenilen eylemine çekebilecek bu yöntem, günümüz teknolojilerinin sahnede kullanılmasının temelini oluşturur (Boyacıoğlu, 2004: 207). Appia’nın üç boyutlu dekor yüzeylerinde ışık ve renk kullanarak yarattığı atmosfer çalışmaları, günümüzde “*slayt projeksiyon*”, “*video projeksiyon*”, “*holografik görüntüleme teknikleri*” ve “*üç boyutlu mapping projeksiyon*” teknolojileri yardımıyla yaratılabilmektedir (Gergin, 2013: 13). Appia oyuncunun merkeze alındığı etmenlerin kullanımında oyuncunun dekorun dışında kalmaması gerektiğini savunmuştur;

“Sahneleme etkenlerinden birincisi oyuncudur. Oyuncu, eylemi taşıyan kişidir. O olmadan eylem, dolayısıyla drama, söz konusu olamaz. İlk bakışta her şeyin öncelik sıralamasında birinci konumda bulunan bu öğeye göre düzenlenmesi gerektiği düşünülebilir. Ancak, insan vücudu canlı, devinimli ve plastiktir, üç boyutludur. Bu nedenle, mekân ve mekânı belirleyen şeyler burada göz önüne alınmalıdır.”(Adolphe, 1989: 42-43)

Çağdaş estetiğin sahnede yanılısama yaratmak için, oyunları yorumlama ve sahnelemedeki bu ilk izlerinin görünmesinden önce oyun; bir yazarın kaleme aldığı sözlerin ön planda olduğu, oyuncuların ise sadece bir aktarıcı işlevi gördüğü yapıtlardı. Sahnede yaratıcılıkla yeniden yorumlama, tiyatrodaki önemli bir düşünsel sıçramaya neden olmuştur.

Appia'nın ortaya attığı fikri uygulamaya geçiren Wagner'in operada ortaya attığı *“ortak sanat yapıtı”* (Gesamtkunstwerk) düşüncesi ile farklı sanat disiplinleri bağımsız kimliklerinden çıkarak, bir sanat yapıtı için bir araya gelmiştir. Farklı sanat disiplinleri sahnede bir yapıt oluşturmak için bir araya gelirken, yine 19.yüzyıl'ın başlarında Hegel tarafından ortaya atılan *“Tin'in Fenomenolojisi”* ile sanat yapıtı salt nesne sonuç ilişkisinden çıkarak, bir süreç gibi görülmeye başlanır (Gergin, 2013: 5). Bu gelişmeler sonucunda sahnedeki eserin yaratım sürecindeki her aşamada farklı disiplinlerden gelen sanatçıların katkılarıyla eser yeniden şekillenip, seyirci karşısına çıktığında seyirci tarafından yeniden yorumlanır hale gelmiştir (Candan, 2003: 31-32).

Günümüze kadar etkisini sürdürmüş olan toplu sanat yapıtı düşüncesinin çelişkisini ilk fark eden Appia, Wagner'in arasında kaldığı uzamsallık ve resimsellik etmenlerinden görüntü etkenine yeterince değinmediğini süreç içinde anlamıştır. Dönemin gelişen teknolojisi ile bilinen yanılısama ilkesi ön planda olmayı sürdürürken görüntünün bu yeni yanılısama anlayışına evrimi yine teknolojik gelişmeler sayesinde olmuştur. Stanislavski gibi usta yönetmenlerin elinde klasik anlamdaki gerçekçi yanılısama virtüözlük düzeyine varmıştır. Fakat gelen Rus Devrimi ile bu ilkeye karşı görüşler ortaya çıkmıştır (Candan, 2019: 212). Karşı gerçekçiler gerçekçi akımın savunduğu yanılısama yani illüzyon algısını yıkmak istemiş, yerine seyircinin de düş gücünün dahil olacağı farklı bir illüzyon anlayışı getirmek istemişlerdir. Bu sayede

önceden hedeflenen illüzyon anlayışındaki “yanılsama” yerini “sanrısama”ya bırakacak, seyirci sahnedeki gerçekliğin sadece şahidi olmayacak aynı zamanda içine girebilecektir (Şener, 1998: 232) Martin Eslin, “*Oyunun sahnelenme biçimi, izleyicinin algısı üzerindeki en büyük ve önemli etkenlerden biridir.*” (Eslin, 1987: 128) demiştir. Bu görüş bize Appia’nın söylediklerini hatırlatır (Gergin, 2013: 14).

Başka bir tiyatro insanı olan Edward Gordon Craig’de tiyatroya getirdiği yenilikçi bakış açılarıyla tanınmıştır. Simgesel anlatıma verdiği önemle Craig görünüşün ardındaki anlamın ortaya çıkmasını önemsemiştir. Sahnedeki yanılısamayla ilgili Appia ile benzer görüşlere sahip olmuş ve geleceğin tiyatrosunda hareketten doğan simgenin ön plana çıkacağını söylemiştir. Oyuncunun da bu simgesel hareketleri destekleyecek biçimde oyununu kurması gerektiğini düşünmüştür. Bu bakış açısıyla kendine dışarıdan bakan oyuncunun rolüne yabancılaşması durumu ortaya çıkmıştır. Brecht’in geliştirmiş olduğu klasik yanılısamaya karşı epik anlatım biçiminin tohumları burada atılmıştır diyebiliriz.

Klasik anlamdaki yanılsama tiyatrosunun önemli temsilcilerinden Max Reinhardt’ın deneyselliğe verdiği önem sayesinde sahnelerde simgecilik, dışavurumculuk, gerçeküstücülük gibi akımlar, o dönemin tek geçerli akımı sayılan gerçekçiliğin yanılısamacılığına karşıt yer bulabilmişlerdir (Candan, 2019: 212). Sevda Şener, o dönemin tiyatrosunda teknoloji kullanımının gelişmesinde rol oynayan etmenlerden bahsederken şunları söylemiştir:

“...gelişen teknolojinin sahnedeki görüntü dilinin özgürleşerek sadece görünen gerçeği değil, şiirsel güzellikleri ve görünmeyen; yani tinsel olanın sahnede gösterilebileceğine inanan yazar; yönetmen, tasarımcı ve kuramcıların üretimlerini bu yönde gerçekleştirmelerine neden olmuştur. Yeni bir dil arayışına giren sanatçılar sözün aktardığı duygu ve anlamı sahnenin farklı öğelerini kullanarak aktarmak istemişlerdir” (Şener, 1998: 231).

Bu durum gelişen teknolojinin sahne mekânının yeniden ele alınmasına, yeniden ele alınan mekânda kullanılan sahne etmenlerini teknolojinin getirdiği yeni olanaklarla geliştirme çabasına girilmesini sağlamıştır.

Modernizmle birlikte sahne-seyirci ilişkisi tiyatronun başat sorunsalı olmuştur. Modernistler seyirciyi pasif konumda bırakan gerçekçiliği, “*gerçeklik ve gerçek*” kavramlarını yeniden ele alarak eleştirmişlerdir. Yanılsamalı gerçekliğin gerçek anlamda kırıldığı bu dönem, yeni oyunculuk ve sahneleme biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Çağdaş teatral bir dil yaratarak tiyatronun dönüştürme ödevini yerine getirmek isteyen sanatçılar seyirciyi sarsacak etkiyi yaratmak için yeni arayışlara girdiler. Seyircide değişim yaratabilecek bir deneyimin, seyircinin ancak oyuncuyla birlikte derin duygulanımları tecrübe edebilmesine bağlı olduğunu düşünmüşlerdir. (Leach, 2004: 151-196). Bu durum, algının, ideoloji tarafından şekillenerek bilinç dışının, sosyolojik ve antropolojik işaretlerin aracılığıyla, bir arada ortaya çıktığı görüşünü destekleyen gelişmelerin sonucunda ortaya çıkmıştır (Counsell, 1996: 207-230). Böylece gerçekliğin bilinen tanımını değiştirerek salt görüneni değil, ardında gizli kalmış gerçek ile birlikte ele alacak biçimde seyirciye sunulmasıyla gelen karşılaşmanın onun seyrini geliştirecek şekilde sunulması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.

Yanılsamanın yeni bir anlam kazandığı bu durum bize Meyerhold’u anımsatır. Meyerhold sahnede olanların kurgu olduğunun farkında olan seyircinin oyunun bütününe ikna kabiliyetiyle ilgilendiğini söylemiştir. Oyunun kendi mantığı içindeki rasyonalitesinin seyircinin ruhuna inmek için anahtar rolü oynadığını düşünen Meyerhold, bu sayede seyircinin kendini kurgusalığını bilerek izlediği şeye teslim edebileceğini savunmuştur. Yani yanılsama, durumun gerçekliğini sunmak için değil, ilişki yaratabilmek için, bir kavrayış sağlamak için ikna etmek olarak yeniden anlam kazanmış olur. Meyerhold, tiyatrodaki seyirci-oyun ilişkisindeki engellerin kalkmasıyla, samimi ve bilinçli bir ilişki biçimi yakalayarak anlatılmak istenenin, ancak seyirci ile birlikte anlamlandırıldığında gösterimde doğru anlatımın ortaya çıkacağına inanmıştır. Bu sözleriyle epik oyunculuk anlayışını ilk defa bilinçli olarak dile getirmiş olan Meyerhold, Antik Yunan dönemindeki tiyatrosu araştırmalarının sonucunda şöyle demiştir:

“Konvansiyonel tiyatrodaki seyirci her zaman karşısında oynayan oyuncunun bilincindedir. Oyuncu da dekorların içinde seyirci karşısında oynadığının farkındadır. Bunu bir tablo ile olan ilişkimize benzetebiliriz. Görüntünün yapıntı olduğunun bilincinde olsak da aydınlık ve yüce bir yaşama hissiyle dolarız. Hatta tablo ne kadar yapıntıysa hissettirdikleri de o kadar güçlüdür.” (Berktaş, 1997: 193-194).

Antik Yunan tiyatrosunda, devasa büyüklüğe sahip boş alan, seyircinin oyuncunun eylemlerinden yola çıkarak hayal etmesini tetiklemiştir (Rehm, 1994: 37). Bu sayede burada oynanan tragedyalarda seyircinin hayal gücü anlam yaratmadaki sürecine aktif olarak katılabilmektedir. Böylece Meyerhold’un ifade ettiği dördüncü yaratıcı ortaya çıkmaktadır. Bunun öncesinde gerçekçi tiyatrodaki doğanın birebir taklit edilmesinin oyuncuya dayattığı bir kesinlik var olagelmıştır. Bu durum oyuncunun karakterini yaratırken herhangi bir çağrışım yaratmasına fırsat tanımamaktadır. Hâlbuki Meyerhold seyircinin sahnedeki yaratım sürecine katılabilmesi için oyunun çağrışıma açık olması gerektiğini savunmuştur. Ancak böyle bir tiyatrodaki ortaya çıkacak olan çağrışımlar aracılığıyla hayal gücünü kullanan seyirci; yazar, yönetmen ve oyuncu ile birlikte dördüncü yaratıcı konumuna gelmiş olmaktadır (Berktaş, 1997: 193).

Günümüz tiyatrosunda performatif özellikleriyle çağdaş oyuncu rolünü canlandırırken geçmişte olduğu gibi sadece doğal yanılısamaya hizmet etmeyi hedeflememektedir. Oyunun anlatımına hizmet eden diğer sahne etmenlerinin yaratılmak istenen teatral dildeki kullanım amacına uygun bir şekilde rolünün eylemini tasarlarlarken çağrışımlardan faydalanabilmektedir. Rush Rehm, oyuncunun sahnede çağrışım yaratabilmesi için belli bir durumun varlığından söz eder. Rehm, tragedyalardaki oyunculukta psikolojik derinlik yerine dışavurumculuğun ön plana çıktığını söylerken, *“Oyuncunun yarattığı karakter, sözleriyle eyleme geçer ve başlıca amacı rol çizgisini yakalamaktansa oyunun genel aksiyonunu açığa çıkarmadaki çizgiye vurgu yapmaktır”* (Rehm, 1994) der. Nutku bu durumu, *“Karakter davranışlarının sonucuyla biçimlenen bir kavramdır”* sözleriyle destekler (Nutku, 2000: 55).

Teknoloji kullanımı bakımından sahnedeki illüzyonun çağdaş anlamına kavuşmasında, 20.yüzyıl'ın başlarında yaşanan tarihsel ve toplumsal olayları sahneye tüm boyutlarıyla aktarmak isteyen Piscator'un tiyatroya getirdiği önemli yenilikler etkili olmuştur. Yeni bir teatral dil yaratmak için sahneye taşıdığı projeksiyon teknolojisi ile Piscator, tiyatrodaki teknoloji kullanımına yepyeni bir boyut getirmiş olur (Çalışlar, 1993: 185). Tasarladığı siyasal dramaturjiyi sahnede gerçekleştirebilmek için projeksiyon teknolojilerinden yararlanan Piscator, bu yöntemle sahnedeki anlatı ile döneminde yaşanan siyasal ve ekonomik gelişmeler arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermeyi amaçlamıştır (Çalışlar, 2009: 28-29).

Siyasal simgeleştirmeler içeren sahnelemelerinde Piscator oyuncuyu geri planda bırakmamak için sahneye eklediği etmenleri oyuncuya göre düzenlemiştir. 1920'lerde izleyiciyi sorgulamaya sevk edecek makineleri sahneye taşımış olan Piscator bu sayede hem sahnede yeni bir dinamizm yakalamış hem de makineleşmenin hayatın yeni gerçeği olduğuna vurgu yapmak istemiştir (Boyacıoğlu, 2004: 208). Siegfried Malchinger, böylece eski çağ illüzyon araçlarının yerini film, elektrikle hareket eden bantlar gibi yeni teknolojilerin aldığını belirtir (Candan, 2003: 22). Rusya'nın devrim niteliğindeki tekniklerini geliştiren Piscator, projeksiyonu sadece fon yaratmak için değil aynı zamanda hareketli imgeleri yansıtmak için de kullanmıştır. Piscator'la birlikte çalışan Brecht'in katkılarıyla, 1928'de Yaroslav Hasek'in yazdığı romandan uyarlanan *Aslan Asker Şvayk* oyununda sahnede projeksiyon teknolojisi, dekor parçaları, değirmen ve karikatürler bir arada yer almıştır (Ofloğlu, 1995: 87-89).

Tarihte gerçekleşen Avangartların başkaldırısına karşı Wagner'in Aristotelesçi yaklaşımı, neo-romantizmin hayali "*ortak sanat yapıtı*" artık parçalanmaya başlamıştır. Marinetti'nin fütürist bildirgesi orta sınıfın ruhsal gelişim kaygılarının yerine gösterim tiyatrosunu tercih etmiş, sanata karşı olan dadacılar gösterimlerin anlamsallığını ortadan kaldırmak istemiş, gerçeküstücüler bilinçaltının kendiliğinden var ettiği anlamlarla ilgilenmeyi seçmiş, politik tiyatrodaki kullanılan dışavurumculuk ise çarpıtmayı yeğlemiştir; yani bütünsellik yerine estetik kopukluk tercih edilmeye başlanmıştır (Candan, 2019: 212).

Brecht'in epik tiyatro anlayışının temelinde yatan tiyatrodaki bütünsellikten vazgeçiş aynı zamanda oyundaki gerçeklik ile gerçek yaşam arasında bağlantı kurmayı engelleyen illüzyonun kırılmasına da bir işarettir. Brecht yabancılaştırma etkisinin gerçekleşmesi için “(...) *Birleşik bütün, her biri gerçekteki bölünmüş olaylarla tek tek ve dolaysızca karşılaştırılabilir ve karşılaştırılması gereken bağımsız birimlerden oluşur*” demiştir. Aktarılan gerçekliğin oyun içindeki gerçeklik dışında yaşanan gerçeklik ile kıyaslanabilir hale getirilmesi tiyatro gösterimi için düşünsel bir devrim olmuştur (Candan, 2019: 213). Piscator'u tiyatroyu hareketlendirmede elektriği kullanmasının yanında yazarlığı ile de öven Brecht, onun epik tiyatro çalışmalarını daha da ileri taşımıştır (Gergin, 2013: 26). Sanatçı her dönem içinde bulunduğu zamanın gelişmelerini ve değişimlerini sanatıyla ifade edebilecek yeni yöntemler geliştirebildikçe sanatını ileriye taşımış olur. Tiyatro tarihinde Brecht, sanatını ileriye taşıyabilmiş, dönemin insanının çaresizliğini vurgulamak için yeni teatral bir dil geliştirmiş önemli bir isim olmuştur (URL-1).

Tiyatro anlayışı 1960'lı yıllardan sonra başkalaşım geçirmiştir. Seyircinin alışık olduğu konvansiyonel yöntemlerle yeni uygulamaların getirdiği ilkeler anlaşılabilir hale gelmiştir. Donald Kuspit, yazmış olduğu “*Sanatın Sonu*” isimli kitapta estetik temelini yitiren sanatın sonunun geldiğini söylemiştir (Kuspit, 2006). Sanat kendini, sanat sonrası sürecin içinde estetik değerlerinden yoksun bir halde bulmuştur. Bu gelişme gösteri sanatlarında “*performans*” ile “*happening*” anlayışını beraberinde getirmiştir. Çağdaş tiyatro kendini yeniden tanımlarken yaşam, gerçeklik, yanılısama ve kendi ile seyirci arasındaki ilişkiyi yeniden anlamlandırmaya ihtiyaç duymuştur (Habif, 2008: 3).

Lehmann, dramatik tiyatro ve performans arasındaki farkı açıklarken dramatik tiyatrodaki sahneleme anlayışında performans sanatında bilinçli olarak kullanılan deneye ve rastlantısallığa yer olmadığını, post-dramatik tiyatrodaysa sadece teorik anlamda olmayan gerçeğin, pratikte performansın içinde olan oyuncu gibi bir etmene evrildiğini söylemiştir (Lehmann, 2006: 100). Böylece avangartların başı çektiği aynı zamanda teknoloji alanındaki değişimlerin sanata etki etmeye başladığı 20.yüzyılın başlarında “*temsil etmek*” yerine “*olma*” olgusu ön plana çıkmıştır. Son yıllarda

somutlaşmış olan “*performatif*” ve “*mimetik*” arasındaki fark şöyle açıklanabilir; “*mimesis gerçekliği betimlemeye çalışırken performatif olan, o an orada olanla ilgilenir. Örneğin resimde performatif an kendine bakana etki ettiği andır*” (Candan, 2019: 192). Temsil edilemezliğin getirdiği bu yeni anlayışta mimetik; yani temsile dayalı oyunculuk yerine formalist; yani biçimsel oyunculuk gelmiştir (Lehmann, 2006: 36). Burada amaç gerçeğin birebir taklidini sunmak yerine seyirciyi kışkırtarak kalıcı etki bırakmak olmuş, oyunculuk temsil etme amacının önüne geçmiştir (Habif, 2008: 60).

Çağdaş tiyatrodaki oyunculuk alanındaki yönelimlere baktığımızda performans sanatını bilinen oyunculuk anlayışının sınırlarını genişleterek onu bir performe etme haline getirmiştir. 1960’lı yıllarda ortaya çıkan bu gelişme ekseninde sahnedeki oyuncunun yerini performans sanatçısı almıştır. Performe etmenin öne çıktığı oyunculukta çağdaşlık arayışı iki farklı yönde şekillenmeye başlamıştır. Bir tarafta tiyatrodaki yeni bir teatral dil yaratma arayışlarını yenilikçi teknolojileri bünyesine katarak disiplinler arası yapısını geliştirme yolunda ilerleten yönetmen tiyatrosundaki oyuncu, diğer tarafta ritüelin kökenlerine doğru kendi başına bir yolculuğa çıkmış olan oyunculuk sanatı.

Çağdaş tiyatrodaki arayışlardan ritüellerin kökenlerini inceleyen oyunculuk araştırmaları, tiyatronun eskiden sahip olduğu işlevselliğine kavuşma arzusu taşır. Peter Brook ortaya attığı fikrini araştırmak üzere deneysel çalışmalarını, dilin işlevi ve törensellik üzerine odaklamıştır. Bu fikrin ortaya çıkmasını Brook şu sözlerle dile getirmiştir:

“ Yüzyıllardır tiyatronun eğilimi, oyuncuyu uzak bir köşeye, çerçevesiz, döşenmiş, aydınlatılmış, boyanmış, yükseltilmiş bir sahanlığın üzerine koymak olageldi-onun kutsallığına, sanatın kutsallığına, bilmeyenleri inandırmak için. Ya da bunun gerisinde, acaba ışıklar çok parlak, rastlaşma çok yakın olursa bir şeylerin foyası meydana çıkar korkusu mu vardı? Biz bugün yapmacığın foyasını meydana çıkardık. Ama gereksindiğimiz şeyin kutsal tiyatro olduğunu yeniden bulguluyoruz. Öyleyse onu nerede aramalıyız? Bulutlarda mı, yerde mi?” (Candan, 2003).

Politik tiyatroyla ortaya çıkan yabancılaşma etkisi sanat ve yaşam ilişkisindeki kopukluğu başkaldırı ile gidermek isterken Artaud'nun gerçeküstücü tiyatrosu Grotowski'nin törensellik ile köklere ulaşma isteğini açıklar. Brook'un çalışmalarının ışığında çalışmalarına başlayan ayrımın iki ucundan birinin temsilcisi olan Grotowski iki soruyu temel alarak araştırmalarını yürütmüştür. Tiyatro sanatını diğer sanatlardan ayıranın ne olduğu sorusunu soran Grotowski, nasıl bir oyuncu ve seyirci ilişkisi olması gerektiği üzerinde durmuştur. Tiyatronun oyunculuk sanatı olduğu savının üzerinde yürüttüğü çalışmalarında tiyatronun tüm bileşenlerinden sıyrılıp sadece temelinde yatan oyuncu ve seyirci ilişkisi üzerine yoğunlaşması gerektiğini görüşünü benimsemiştir. Oyuncu ve seyirciyi bütünleştirmeyi amaçlayan Grotowski tiyatronun teknik ve teknolojik bütün etmenlerinden arınması gerektiği söylemiştir. Tiyatronun teknolojiyi barındıran sanatlarla yarışmasını doğru bulmayan Grotowski'nin önerdiği temelde yoksul tiyatrodur. Onun amacı oyuncu ve seyirci arasında dolaysız ilişkiyi yakalamak olmuştur. Kendisi sanat yaşamının devamında oyunculuk sanatı üzerindeki çalışmalarını seyircinin yaratıcılığı üzerinde yoğunlaştırmayı tercih etmiştir.

Çağdaş tiyatrodaki yönelimlerden bir başkasında ön plana çıkan yeni gösterim metni anlayışı, yazınsal metni geri planda bırakmıştır. Bu arayışlarda, önceden olduğu gibi yazar, yönetmen ve oyuncunun bir arada olduğu kişiliklerin yeniden ortaya çıkmaya başlamış olduğu görülür (Candan, 2019: 214). Gösterim metninin ön plana çıktığı günümüzün özneliği bugüne kadar gelmiş klasik metinlere yorum getirme eğiliminde olduğu bu arayışlarda görülen alt metinlerin ortaya çıkarılmasında kullanılan yapı-sökücü yaklaşımla ortaya çıkan alegorik anlamlarla gerçekliğin bir gölgesi gibi duran, saklı anlamları ortaya koymak arzudur. Yabancılaşmanın da hissedildiği bu örtük anlamları ortaya çıkarma yöntemiyle derinlerde gizli kalmış anlamsallığa işaret etme girişimleri günümüzde birçok tiyatro ekibinde görülmektedir (Candan, 2019: 215). Bu ekiplerden bazılarının yaptığı çalışmalardaki gizli kalmış anlamları ortaya çıkarmak için tercih edilen teknoloji yabancılaşma, illüzyon ve metafor yaratmak için birer araç olmuştur. Yazar, yönetmen ve oyuncunun bir arada birlikte üretim sürecine dâhil olduğu bu ekip çalışmalarında artık çağdaş sahne tasarımcıları da bu ekiplerin tasarım süreçlerinin her anında aktif rol oynamaya başlamışlardır.

Bu noktada çağdaş bir anlatım dili yakalamak için tiyatrodaki yenilikçi teknolojiler ile sahnede yaratılmak istenen yeni yanılsama/illüzyon anlayışları döneminin gerçeğini, yine kendi dönemi içinde, kendi gerçeğini ve kendi araçlarını kullanarak seyirciyi seyir süresince aktif izleyici konumunda tutmayı hedeflemektedir. Burada önemli olan bu tiyatro anlayışının yönetmen tiyatrosu olmasının yanında bu teknolojilerin sahneye uyarlanmasında önemli rol oynayan tasarımcı; yani tasarımda sahneye yeni bir bakış açısı getirecek, oyuncunun teknoloji ile doğru bir etkileşim kurabilmesindeki anahtar rolü üstlenecek tasarımcıdır. Oyuncunun teknoloji ile etkileşimini belirleyecek kilit nokta çağdaş tasarımcı anlamındaki “*skenograf*”ın, sahnede yaratılmak istenen teatral dil için teknolojiyi ne şekilde sahnede oyunun kullanımına sunduğudur.

Günümüzde önemi tekrar ortaya çıkan bu yeni anlayışı önceden sezinleyen Meyerhold tiyatrodaki bu yeni döneme girildiğine çok öncesinden işaret etmiştir. Hızla gelişmeye başlayan sinemaya karşı bir savaşa giren tiyatronun yeni bir sahneleme biçimi yaratması gerektiğini zamanında söylemiş olan Meyerhold, sinemanın olanaklarını sahneye taşımayı ilk düşünenlerden olmuştur. Projeksiyon teknolojilerinin henüz sahnelerde kullanılmadığı dönemde kendi içinde bir mekanizma gibi çalışan sahneler tasarlayarak tiyatronun sinemanın anlatım olanaklarını yakalayabileceğini çok önceden öngörmüştür (Gergin, 2013: 17).

20.yüzyılın sonlarında gelişimi hızlanan teknoloji ve iletişim araçlarını kullanmaya başlamış sahne tasarımcısının ortaya çıkacak eserin anlamını yaratmada aktif rol oynamaya başladığı bu ortamda yaratımın nasıl olması gerektiğine dair yeni bir ipucu belirir. Çağdaş sanatla gelen yeni anlayış anlık var olma halini destekler niteliktedir. Bu anlayışta bir anlatım aracı olarak yazım ve konuşma araçlarının önemi azalırken görsellik, mesafe, aura, kinestezi gibi etkenler eserlerde anlam üretmedeki önemini artırarak sanki sahne sanatlarının performatif olma özelliğine vurgu yapmış olurlar (Candan, 2019: 192).

İkinci dünya savaşının ardından ortaya çıkan bilgisayar teknolojileri günlük hayatın akışında köklü değişimlere neden olmuştur. Her eve girmiş olan televizyonla yarışmak zorunda kalan sahne sanatları popüler kültürün ezici üstünlüğüyle bu zamanlarda tanışmış olur (Gergin, 2013: 26). Kültürel dönüşümler karşısında tiyatro sanatının yeni bir sahne dili kazanabilmesi adına tiyatro sahnelerinde sinemanın olanaklarından faydalanarak yeni bir görsellik yaratmayı öngören Josef Svoboda yüzyılın en ilham verici sahne tasarımcılarından biri olmuştur. Prag'da küçük bir tiyatrodan başladığı çalışmalarını dünya çapına taşımış ve dünyaca ünlü tiyatro yönetmenleriyle çalışma şansını yakalamış olan Svoboda, kariyeri boyunca sahne üzerinde yeni anlatım olanaklarını nasıl yaratabileceği üzerinde çalışmalar yapmıştır. Yapmış olduğu çalışmalarda yeni teknik ve teknolojilerden faydalanarak eski ile yeniyi bir araya getirmeyi başarmıştır (Albertova, 1992: 52). Svoboda, gelişen teknolojinin sahnelerde kullanılmasına dair şu sözleri dile getirmiştir:

Sahne tasarımının alfabesi, yeni teknikler ve teknolojilerin de etkisiyle her geçen gün gelişmektedir. Bu alfabenin temel taşları olan ve atalarımızın yüzyıllardır kullandıkları günümüzde de kullanımı pek tabii mümkündür, ancak çağdaş sahne tasarımcısının, bu teknikleri de yenilikçi bir bakış açısıyla ele alması, çağdaş dünyanın teknik ve teknolojileriyle harmanlayarak kullanması, kaçınılmaz bir gereklilik olarak kabul edilmelidir. Josef Svoboda (Albertova, 1992: 52).

2000'li yıllara gelindiğinde sahnedeki görsellik adına teknoloji kullanımının yanında başka tekniklerle yeni bakış açıları geliştiren çağdaş yönetmenler ortaya çıkmıştır. Öncülerin tercih ettiği açık alan fikri yerine “perde önü” (proscenium) fikrini yeğleyen Wilson gibi yönetmenler yoğun ışık kullanımının olduğu minimalist eserler ortaya koymuşlardır. Çağdaş tiyatrodan ortaya çıkan bu tabloda bir yanda yoksul tiyatroyu savunanlar oyuncunun sanatı üzerinde yoğunlaşmayı tercih ederken diğer tarafta incelmış seçkin beğeniler ortaya koyma girişimleri kendini göstermiş olur (Candan, 2019: 215). Postmodernizm kuramcılarında biri olan Jean François Lyotard nicelleşen bilgi ve dil üzerinde gelişen postmodernizmin ortaya koyduğu kültür bilgisayar ve teknolojinin ürünü bir kültür olduğunu söylemiştir. Çağdaş eserlerde görülen kendi içinde tutarlı görünümlerin gerçek yaşam karşısında çoğu zaman donuk ve soyut kalması bu sebepten ötürü sorgulanmaz hale gelmiştir (Candan, 2019: 216). Diğer taraftan her dönemde teknolojinin kültürleri ve sanatı etkilediği gerçeği ile

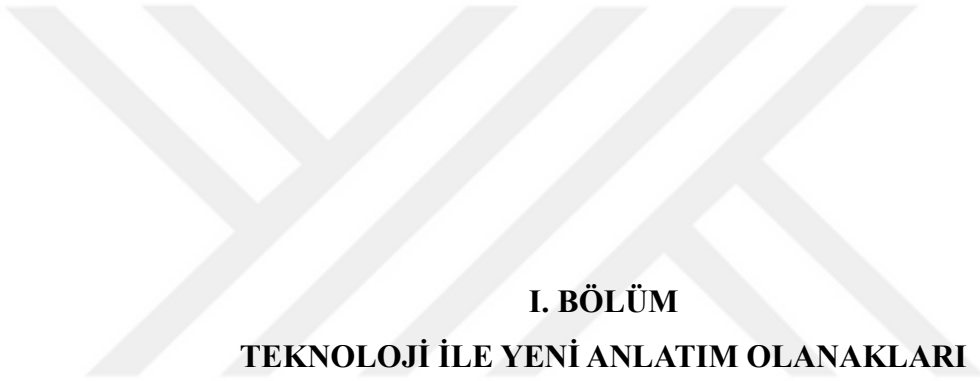
sahnelerde kullanılan devasa ölçekteki dekorlar, sahne deęişimlerini hızlandırmak için kullanılan çeşitli yöntemler bugüne kadar teatral anlatımda kullanılmıştır. Bugün ise tasarımın sınırlarını zorlamak isteyen sahne tasarımcıları sahnedeki görsel estetięi oluştururken yeni teknolojilerden faydalanmaktadırlar (Schreiber, 1998: 61).

Günümüzün tiyatro izleyicisinin ihtiyaçlarına cevap verebilecek çağdaş tiyatrodaki teknoloji kullanımını çağın kültürünün getirdięi yeni mekân algısı, imajların farklı fiziksel ve kavramsal yapılarını ortaya koymada bir araç olarak kullanılması çağdaş sanatın çelişkili anlam arayışlarını çözmede doğru illüzyonu yaratmak için kullanılabilir. Projeksiyon ve hologram gibi çağdaş teknolojiler günümüz izleyicilerinin algılama ve görsellik anlayışlarına hitap ederek onları kışkırtarak etkilemede etkili olabilir. Böylece günümüzün görsel algılama biçimleriyle somut mekânlar arasında kalan seyircinin tiyatro sanatında kendini bulması mümkün olabilecektir (Aronson, 2010: 86-87). Çağımızın tiyatrosu öncülerinin niteliklerini sürdürürken dijital teknolojilerin sahneye girmesiyle gerçek olanla sanal olanı bir arada sunabilmektedir. Lehmann, mimesis ile kurgunun ilkeleri olarak zaman ve uzam, beden varlığı, renk ile ses, hareket gibi etmenlerin bir araya geldięi algılama fenomenolojisinin oluşumuyla bilinen anlamdaki gerçeklięin sınırlarının ortadan kalktığını, bitmiş bir yapıt yerine süreci gösteren yapıtların yer aldığı söyler (Candan, 2019: 217). Çağdaş teknoloji bu etmenleri destekleme ve süreç göstermede akıcılık, hızlı geçişler, anlam katmanları, soyut olanı sahnede gösterebilme gibi olanaklarıyla istenilen yanılısamanın sağlanması için kullanılabilir yegâne araçları tiyatronun kullanımına sunmaktadır.

Avangart sanatın sanat anlayışına kattıkları içinde en göze çarpanı kopukluktur. Teknolojiyle gelen montaj teknięinin sahnelerde epik bir unsur olarak kullanımı ile sinematografide kullanımı aynı döneme denk gelmektedir. Çağın tüketim yöntemlerinden biri olan “gezinme” gündelik yaşamdaki davranışlarımızın bir parçası haline gelerek sunulan seçeneklerin arasında hızlı atlamalar yapmamızı sağlamaktadır. “Teşir” ise Meyerhold’dan bu zamana Rus biçimcilerinin öngördüğü klasik yanılısamayı kırmak için teknik ve oyunculuk bağlamındaki her etmenin göz önüne serilmesini ifade etmektedir (Candan, 2019: 217). Dijital teknolojilerin sunduğu imkânlarla bu

kavramların sahnelerde temsiliyeti günümüzde kolaylıkla gerçekleştirilebilir. Hareketli görüntülerin kullanıldığı Video art sanatına benzetebileceğimiz projeksiyon teknolojisi, mapping, hologram, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri montaj tekniğinin getirdiği gezinme ve teşhir gibi olguların sahneye taşınmasında kullanılabilir. Zaman ve mekânda atlama, gerçek olanla gerçeküstü arasında hızlı geçişler yaratma, sahnedeki illüzyonun kırılmasını sağlayacak olan oyunculuk detaylarına veya kontrastlarına vurgu yapma, farklı anlam katmanları yaratmak için seyirci perspektifine yeni perspektifler ekleme gibi sinemanın da kullandığı birçok dramatik anlam yaratma biçimlerini tiyatro bu teknolojiler sayesinde sahnede yaratma imkânına kavuşur.

Jean Baudrillard'ın dediği gibi medya çağı tarafından şekillenen gösterimler bilinen gerçeklikten daha gerçekçi hale gelmiştir. Hiçbir somutluk içermeyen temelsiz imajların varlığıyla şekillenen stratejik anlatılar kişinin somut olan maddi gerçeklikle arasına nüfuz ederek algıyı yeniden şekillendirmektedir (Wallis, 1984: 5). Günümüz insanının bireyselliğinden doğan pasifliği, onun ekranlarda gördüğü felaketsel müdahale etme fırsatı bırakılmadan duyarsızlaştırılması klasik yanılsamacı yöntemin kişileri kışkırtamayışının bir açıklaması gibi durmaktadır. Çağdaş tiyatro ihtiyaç duyulan hesaplaşmayı sahnelerde yeni bir teatral anlatım dili ile gelecek yanılsama biçimi ortaya koyarak kişilerin tekrar harekete geçmesini sağlayacak kışkırtmayı sağlamayı hedeflemektedir (Habif, 2008: 68). Çağdaş tiyatro sahnede teknolojinin sunduğu olanaklarla içinde bulunulan yeni gerçeklik algısını öncülerinin önderliğindeki çağdaş sanat algısıyla yeniden inşa edip oyuncunun bu algıyla gerçeklik düzleminde bir performatiflik sergileyerek etkileştiği yapıtlarla amaçladığı etkiyi yakalayabilir. Tiyatro tarihi boyunca oyuncu sahneye giren çıkan bütün etmenlerle etkileşerek seyirciye hikâyesini aktarmak için yarattığı sanatlı yanılsamasını bugün çağdaş tiyatro adına teknolojinin sunduğu imkânlarla yeniden şekillendirmektedir. Sahneler için henüz keşfedilmeyi bekleyen yenilikçi imkânlarla teknoloji oyuncunun oyununu desteklemek adına sınırlarını zorlamaktadır. Tiyatrodaki oyuncu da bu yeniliklerle yaratım sürecine girebilmek için önce bu teknolojileri tanımalı sonra da yeni bir teatral dil yaratmak için bu teknolojilerin oyunda kullanılan dramaturjik anlamlarını kavrayarak onlardan faydalanma yollarını keşfetmelidir.



I. BÖLÜM
TEKNOLOJİ İLE YENİ ANLATIM OLANAKLARI

I. BÖLÜM

TEKNOLOJİ İLE YENİ ANLATIM OLANAKLARI

Çağdaş tiyatrodaki, 19.yüzyılın sonunda gerçekçilik ve doğalcılık akımlarının hüküm sürdüğü yanılsama anlayışının yerini yeni bir yanılsama anlayışının aldığı görülür. Sahnelemelerde kullanılan simgesel anlatımların oluşturduğu yeni anlatım biçimleri, gelişen teknoloji ile dekor teknikleri sayesinde deneysel çalışmaların önünü açmıştır. Çağdaş tiyatrodaki temellerini atan Edward Gordon Craig, Max Reinhardt, Meyerhold gibi öncüler yanılsama etkisinin anlamının değişmesine öncülük etmişlerdir (Nutku, 2008). Geçmişte sanatta ağırlığını hissettiren aydınlanmacı anlayışı ilke edinmiş doğalcılık anlayışının temellerindeki akılcılık sanatın yorumlanmasının önüne geçmekteydi. 20.yüzyılın çağdaş tiyatrosuna yaratıcı yönetmenin gelmesiyle bu anlayışın değiştiği görülür. Yönetmen “*Gesamtkunstwerk*” kavramını ile birlikte rejisör kimliğine bürünmeye başlar. Rejisör, oyunu tasarlarken tüm etmenlerin birbiri arasındaki ilişkiyi göz önünde bulundurarak tasarım yapan kişidir. (Brockett, 2000). Tiyatroya gelen izleyici oyuncunun duygularını izleme arzusuyla tiyatroya gelir (Nutku, 2008). Bu yeni anlayışla gelen yeni yanılsama biçiminde, Appia'nın gerçeğin görüntüsü olan insan bedeninin yerine, gerçekliğin kendisi olan insanı merkeze alan çağdaş tasarımlar, teknolojinin yardımıyla yeni yanılsama anlayışına hizmet edecek biçimde yaratılarak ortaya çıkartılabilir.

Sahnedeki etkenlerin başında zaman mekân ve beden gelir. Tarih boyunca dramatik tiyatrodaki sahnedeki vurgusunun ağırlığı kimi zaman oyuncunun yerine başka yerlere kaysa da ana odak hep oyuncuda olmuştur. Metne hizmet eden oyuncunun yaratıcı konuma geçişinin en büyük göstergesi olan Stanislavski'nin çalışmalarının yanında, çağdaş tiyatrodaki oyuncunun yerine bedenin varlığından söz edilir. Bedenin yapı çözücü yaklaşımlarla sembolik anlamlandırmaları bu dönemde ön plana çıkar. Beden, zaman ve mekân sahnenin odağında yer almaya başlar (Candan, 2019: 193). Bu yeni odakla gelen “*bedensel okuryazarlık kavramı araştırmacılara göre en geniş anlamda farklı duyarlar üzerinden kaydetmek, biriktirmek ve aktarmak yoluyla ulaşılan bilgileri işlemek anlamına gelir*” (Bleeker, 2010: 41). Yazılı olan sözün koşullanmasına

giren toplumlar “*alfabesel beden*”le ilgilenmiştir. Yazılı olanın hükmündeki benlik, kapalı bir zihnin göstergesini taşır. Fakat gelişen teknoloji ile ortaya çıkmış olan medya kültürünün etkileşime sunduğu ortamın doğası gereği sözün bu anlamdaki hükmünü geçersiz kılar. Hükümsüzlüğün yerini alan biyo-kültürel-teknolojik yapı yeni bir kavrayış anlayışını zihne dayatır (Candan, 2019: 194). “*Zihin denilen olgu insan bedeninin dış dünyayla karşılaşmasının sonucunda ortaya çıkar*”(Eagleman, 2012). Geçmişte söze dayalı anlatımın hâkim olduğu örnekler günümüzde yerini çağdaş tiyatro örneklerine bırakmaya başlamıştır. Bugün tiyatronun da sınırlarını zorlayarak performans sanatına uzanan anlatımlarda sahnede sadece sözle betimlenemeyecek anlatımların tasarlanmasını görebilmekteyiz.

Sözlerle anlatımın bedensel ve maddesel boyutla ilgisiz oluşu onun kısıtlayıcı tarafıdır. Yazıda kaybolan güç, duygu, renk, ton, yoğunluk gibi etkenler dile geldiği zaman kendini gösterir. Diğer taraftan teknolojilerle çalışan sanatçılar sanal olanı yaratırken, betimlemelerde gerçeğe uygunluk yerine harekete önem verir (Candan, 2019: 194). Sonuçta çağımızda geçmişte geçerli olan algı mekanizmaları değişmiş *medyalararasılık* kavramının ortaya çıkmasıyla insanın gerçeklik algısı sanatların yapısını etkilemiştir (Candan, 2019: 194). Dönemin medya araçlarını kullanan sahne sanatlarında yeni söylemler, insan makine ilişkisi ile temsili ve temsili olmayan anlatımlar ortaya çıkarmıştır. Bu söylemlerin kavramları ise arayüz ve etkileşimdir (Alioğlu, 2011: 16). “*Bilişim Çağı*” araçlarının getirisi eş zamanlı iletişim, dağıtım, katılım vb. gibi yeni olanakları beraberinde getirir. Sanatta ortaya çıkan sonuç gerçeğin parçalanmasıyla iletişimin dönüştüğü yeni formların temsiliyetine işaret eder (Medreşe, 2017: 59). Dolayısıyla günümüz izleyicisini algısı göz önüne alındığında sahnedeki yaratımların da bilişim çağının gerçeklerinden yararlanması seyircinin algısına hitap etmede anahtar rol oynayabilir. Sahnede kullanılacak ekranlar sayesinde sahnedeki teatral dile yeni arayüzler eklenerek seyircinin gündelik algı dünyasına hitap etmek için yeni yanlısamalar denenebilir.

Philip Auslander 1990'lı yıllarda gerçekleşen performanslarda bedenle teknolojinin daha çok bir arada kullanıldığına işaret eder. Fluxus akımının bir yansıması olarak gelişen süreçte yenilikçi sanat yapıtlarının merkezinde teknoloji kullanımı yatmaktaydı. Çağdaş teknolojiyi kendi multimedya tekniklerini yaratmada kullanmak “*The Wooster Group*” veya “*The Builders Project*” gibi küçük çaplı deneysel grupların yanında “*Robert Wilson*” veya “*Robert Lepage*” gibi yönetmenlerin büyük çaplı avangart yapımlarına kadar kullanılan bir teknik olarak göze çarpar (Carlson, 2013: 184-185).

Sahnelerde kullanılan multimedya tekniklerinin video sanatında kullanılan tekniklerle olan benzerliği bize felsefede Deleuze'un ortaya atmış olduğu fikirleri hatırlatır. Çağdaş sanat yaratımının araçlarındaki çeşitliliğe işaret eden Deleuze hareket ile imge ve zaman ile imge karşılaştırması sonucunda ortaya attığı bu fikirlerin doğurduğu kavramsal bakış açısı sinematografi kuramı gibi algılanma eğilimiyle karşı karşıya kalsa da uygulamada video sanatçılarının ortak olarak kullandığı bir düşünce pratiği haline gelmiştir. Deleuze bu fikri şu biçimde dile getirmiştir: “*söz ve iletişim kokuşmuştur... Sözü kaçırmamız gerekir. Yaratma her zaman iletişim kurmaktan farklı olmuştur. Asıl mesele iletişim olmayan ve devre kesici boşluklar yaratmaktır, böylece denetimden kurtulabiliriz*” (Yetişkin, 2011: 124). Bu boşluklarda belirecek olan gizli kalmış imgenin gücünün iki çeşit doğası vardır. Birinci biçimde somut verileri görüntü gibi şeyler olan imgenin diğer biçiminde hayali olan, düşsel olan gibi zihinsel şeyler vardır. Sanat bu iki etken arasındaki farklı güç ilişkilerini ortaya çıkartmak için kullandığı araçları değiştirir. Çağımızın teknolojisinin geliştirdiği yeni araçlar tiyatro anlatımına eklemlenirken beraberinde yeni etmenleri de getirir. Peki, bu ortaya çıkan yeni etmenler nedir? Bu yeni araçların kullanımıyla karşılaşmaya seyirci hazır mıdır? Bu araçların kullanımı seyircinin kavrayışını değiştirebilir ve istenilen etkiyi yaratabilir mi? Peki tiyatro tüm bu çağdaş teknolojileri ne şekilde sahnede kullanırsa kimliğini yitirmeden arzulanan anlatım dilini yakalar?

Çağdaş sanatının değişen yaratım araçları iletişim çağı seyircisinin algısını uyandırmak için yeniden şekillendiği günümüzde çağdaş teknolojilerin sahnelere sunduğu yeni anlatım olanakları beraberinde sahne anlatısını şekillendirmek için yeni anlamlar getirmektedir. Yabancılaşmanın sıradanlaştığı yeni yanılısama illüzyonunun temelinde yatan iletişim çağı teknolojilerinin tüketiminin günlük yaşamda sıradan hale gelmesi ile paralel biçimde ilerlemektedir. Çağdaş tiyatrodaki sözcüklerde gizli kalmış anlamları ortaya çıkarma gayreti, metne hizmet eden oyuncu yerine yaratıcı oyuncunun performatif bedeninin gelmesi, zaman mekân ve beden algısının değişerek sahnedeki anlatımın odağının değişkenliği ve bütün bu yeni medya araçlarının arasında doğacak bir insan makine ilişkisi belirlemekte olan anlamların arasından kendini gösterir.

I.1. Ortaya Çıkan Yeni Etmenler

Sahnelerde teknoloji kullanımının mekân yaratmak için getirdiği yenilikleri Burcu Yasemin Şeyben “*Tiyatro ve Multimedya*” kitabında şöyle sıralamıştır:

- Gösterme/Betimleme
- Görünmez Olanı Görünür Kılma
- Dönüşüm ve Geçişlilik
- Çoğalma ve İlişkilendirme
- Mekânın İnşasına Vurgu

Şeyben’in saymış olduğu yenilikler aynı zamanda çağdaş sanatların anlatımda ortaya çıkarmak istediği anlamlardır. Çağımızın insanın içinde bulunduğu durumların anlamsal yapısını çözümlemede teknoloji kullanımının getirdiği bu yenilikler bize sanal ortamların sunduğu yenilikleri çağırıştırır. Postmodern tiyatrodaki gerçekçi sürenin kırılması kişilerin öznelliği sonucunda bakış açısının tek kişinin perspektifine indirilmesini çağırıştırır. Strinberg’in oyunlarında gözlenebilen bu durumu Robert Wilson’un “Sağır Adamın Bakışı” adlı eserinde görebiliriz. İçinde bulunan zamanı yavaşlatarak ağır çekim gibi algılanmasını sağlamak karakterin kendi öznelliğini oyunun bütününe hâkim kılarak yaratılmak istenen anlatıma işaret eder (Candan, 2019: 195).

Çağdaş teknolojinin sahnedeki varlığı zaman ve uzam anlayışında kırılma yaratır. Zamandaki çizgisellik yerini çağdaş sanatın anlatımda boşluklara vurgu yapmak için kullandığı bir özelliği olan raslantısallığa veya anlam katmanları yaratımında kullanılan eşzamanlılığa bırakır (Bay-Cheng, 2010: 89). Çağdaş teknoloji kullanımında ortaya çıkan ekranlar bir görüntüyü göstermenin ötesinde aynı zamanda içinde buldukları zaman ve mekân algısında bir pencere işlevi görerek yeni bir zaman ve mekân sürecinin deneyimlenmesine olanak sağlar (Altunat, 2012: 33-34). Projeksiyon teknolojilerinde kullanılabilen montaj tekniği anlatıların sinemada olduğu gibi bölümlere ayrılıp parçalanarak anlatılmasına bu sayede zaman ve mekânlar arasında hızlı geçişler yapılmasına olanak sağlamaktadır. Brecht, sahnelemelerde kullandığı “Montaj Tekniği” ile bir olayın tez ve antitezini peş peşe ya da birlikte göstererek seyircinin kendi çıkarımını yapmasını sağlıyordu. Bu teknik günümüz reklamcılık sektöründe ikna amaçlı görüntülerin üst üste bindirilmesi şeklinde kullanılmaktadır (Şeyben, 2016: 123). Çağdaş sanatın birçok alanında manipülasyona maruz kalan zaman anlayışı, kimi zaman gerçek zamanın vurgulanması olarak karşımıza çıkarak özdeşliğe vurgu yaparken, kimi zaman da geçmiş-gelecek ya da bambaşka zamansallıkları, etki yaratmak için bir ifade aracına dönüştürmede kullanılır. Önemli olan yaratılmak istenen anlatım diline göre, zamansallığın kavramsal boyutunun, bütünde yaratılmak istenen anlatım diline uyarlanmasıdır. Bir örnekle açıklamak gerekirse; çoğu zaman gerçek mekân yerine istenilen mekânı yaratmak için kullanılan mapping teknolojisi, gerçekçi mekânlar yaratmak için kullanılmaktadır. Bu sayede istenilen mekân görüntüsü çok gerçekçi bir biçimde görünür kılınabilir ya da üzerinde istenilen değişimler yapılabilir. Mapping teknolojisinin kullanıldığı bir uygulama örneğini incelemek, görüntü odaklı bir teknolojinin sahneye neler getirebileceğini anlamak açısından faydalı olacaktır.

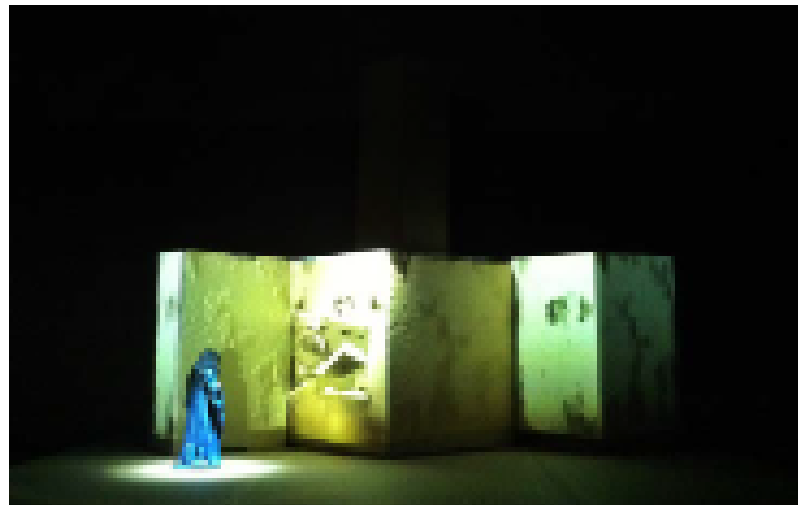
Projeksiyon ya da mapping ile yapılabilecek görsel malzemenin çeşitliliği klasik bir dekora göre oldukça fazladır. Sinema perdesinde izlediğimiz her şey bu teknolojiler sayesinde tiyatrodaki da kullanılabilir hale gelmiştir. Projeksiyonun yansıtıldığı yüzey bir sahnede klasik bir fon olarak kullanılırken sadece görüntünün değişmesiyle başka bir sahneye geçebilir, bu geçiş statik olmak yerine bir akış halinde de olabilir.

1. Sahne: Hamlet'in İngiltere'den Danimarka'daki sarayına dönüşüne denk gelen mezarlık sahnesi. Burada dalları kurumuş olan ağaçlarla birlikte mezar taşları görülmektedir. Atmosferi tamamlayan bir ışık değişimi ile birlikte çan ve kuş sesi efektleri kullanılmıştır. (Görsel 1) (Gergin, 2013: 134).



Görsel 1 Hamlet *Mezarlık Sahnesi* (Gergin, 2013: 135)

2. Ve 3. Sahne: Yansıtılan yüzeydeki mezar taşları ve ağaç görüntüleri gerçekçi ses efektlerinin de desteğiyle yerle bir olur. Eski görüntünün yerini alan yeni görüntüde mezar taşlarının üzerinde yükselen bir kafatası büyük bir patlamanın ardından belirir. (Görsel 2) (Gergin, 2013: 134).



Görsel 2 Hamlet *Duvar Patlaması Sahnesi* (Gergin, 2013: 135)

Sahne 1'den Sahne 2'ye geiş sırasında grntde atmosfer yaratan fon kısa bir animasyonla yeni bir fon haline gelir. Bu durum oyunun akışını hızlandıracak ve oyuncunun etkileşimi aısından olumsuz bir etki yaratmazken, yapılan tasarım ve anlatım oyuncunun atmosfer ile daha iyi bir etkileşime girip yönetmenin sahnede vermek istediğini destekleyecek oyunu sergilemesine yardımcı olacaktır.

Şeyben'in bölümn başında maddeler halinde sıralanan teknolojinin sahneye getirdiği özelliklerin hepsi bu uygulama örneğinde görlebilmektedir. Fonda yaratılan grnt oyunun mekânını göstererek sahnenin hem seyirci hem de oyuncu için bir betimlemesini yapmaktadır. Sahne geişi için grntde yaratılan mezar taşları arasından çıkan kafatası ölm çağrıştırdıkten grntdeki dönüşm ölmn yaklaştığını çağrıştırmaktadır.

Genel olarak sanat bağlamında kullanılan yeni teknolojilerin getirdiği yeni yanılsama biçimleri, imgelerin ekranlardaki devinimi, sanallığa, parçalanmışlığa, zamansallıkdaki kırılmalara ve sanal olanla gerek olanın ayırt edilemezliğine işaret etmektedir. Çağdaş teknolojinin sahnelere kattığı grntlerin gerek nesne ve mekânlarla bağlantısındaki farkın ayırt edilemezliği çağımızın grnt odaklı bir kltrnn yansıması olmasından kaynaklanır (Medreşe, 2017: 104). Yeni yanılsamanın bir temsili haline gelen ekranlar “Deleuze'n “zaman kristali” adını verdiği, zamanın hem sanal hem fiili imajlar olarak ayırt edilemez varlığını temsil etmeye başlar” (Sutton, 2014: 116).

I.2. Seyirci İlişkisinin Yeniden Değerlendirilmesi

“Lehmann, tiyatroda dramatikten dramatik sonrasına çağdaş geişin vurgu kaymalarını sıralarken nde sentez ya da bireşimden vazgeişi sayar” (Lehmann, 2006: 141-142). Çağdaş tiyatroda btnleyen, birleştiren bakış aısının yerini, parçalayan bakış aısı almıştır. Bu sayede bireysel algılamının n aılmış olur. Anlık yaşantının nemli hale gelmesi bu bağlamda olur. Tiyatroda teknoloji kullanımının izin verdiği medyalararasılık, yapı bozuma uğrattığı sahnelemenin duyu ve algılar aracılığıyla

yeniden özgürce algılanmasını sağlar. Bu düşsellik hali, aynı anda farklı duyuların hareketliliğiyle ortaya çıkan bu ortak etkinlik, “*sineztezi*” gibi bir sahne ve seyirci ilişkisinin oluşmasını sağlar (Candan, 2019: 193). Nörolojik bir durum olan “*synesthesia*” çoklu duyum veya bileşik his olarak adlandırılabilir. Adından da anlaşılacağı üzere, sinestezi durumu; bir durum veya nesnenin, kişide pek çok duyum uyandırması hali veya nesne ya da kişilerin yanlış duyumsanmasıdır. Etkileşimli medya kullanımında seyircinin algılayış biçimi bu şekilde nitelendirilebilir. Bununla beraber seyircinin algısı, başlangıçta sahnede olmayan mekânların sonradan sahneye dâhil olması halinde bile bütünü gerçeklikten kopmadan algılayabilmektedir (Carlson, 2003: 616).

Deleuze’un içkinlik kavramı göz önüne alındığında, maddi olan ile olmayanın aynı yerde bir araya geldiği durumlarda imgenin gücü görülmeye başlar. Örnekle açıklamak gerekirse; bu tezi çevirimiçi okusaydınız parmağınızla ekrana dokunarak ya da fare aracılığıyla sayfaları çevirebilirdiniz. Fakat tezin “maddesi”ne temas edemezsiniz. Yine de imgelemenizde tez fikri ve o fikirle zihninizde canlanan kavramlar bilgisayar tarafından şekillendirilmiş olurdu. Bu sayede içkinlik düşüncesinin fiziksel görüntüsüne yaklaşabildiğiniz yer, bu iki şeklin kesiştiği yer olurdu. İçkinliğin düzlemi denilen şey tam olarak budur: maddi olan ve olmayanın kesiştiği düzlem (Sutton, 2014: 49). Yaşadığımız yüzyılda zihnimiz araç olarak kendisinin bir uzantısı haline gelmiş olan çağdaş teknolojiyi hemen algılayabilmektedir. Günümüz insanının dünyayı teknolojilerle birlikte algılar hale gelmiş olması, sahnelerde kullanılan çağdaş teknolojiyi rahatlıkla benimseme ve yorumlama becerisini beraberinde getirir. Gerçek dünyada araçlar insan üretimi nesnelere olmaktadır, çevirimiçi dünyada kullandığımız araçlar, arayüzler ve sosyal anlamdaki nesnelere haline gelebilmektedir (Balaban-Salı, 2012: 301). Sahnede kullanılabilecek dijital medya araçları, arayüzler yine sahnedeki ilişkilerin sosyal anlamdaki temsiliyetlerinin bir parçası haline gelmiş bir biçimde seyirci tarafından algılanabilir. Farklı zamanlardan oyuna dâhil olan canlı kayıtlar günümüz teknolojisinin günlük yaşamda kullanıma sunduğu yeniliklerden arasındadır. Seyircinin sahnede bütünü bir parçası halinde algılayabileceği bu bir aradalık yine Deleuze’in içkinlik kavramını doğrular niteliktedir.

Eugenio Barba, Antik Yunan dramasında ve Ortaçağ dönemindeki acı çekme oyunlarında görülen, olayların toplumsal bir biçimde algılandığı tiyatro anlayışının yalnızca bu iki dönemden ibaret olduğunu söyler. İzleyicinin homojen bir yapıya sahip olduğu bu dönemlerde gerçekleşen olaylardan ortak biçimde etkilemek mümkündür. Fakat günümüze baktığımızda toplumun yapısı ruhsal yaşam ve inanç gibi konularda bir ortaklık paylaşamayacak kadar heterojen bir yapıya sahiptir. Eskiden tiyatro gösteriminde tek bir biçimin mevcudiyetinden söz edebilirken bugün gösterim biçimlerinin çeşitliliği artmıştır. Günümüzde gösterimin gerçekleştiği yerler sinema, alışveriş merkezleri, konserler, spor faaliyetleri, sokaklar gibi çok çeşitli alanlarda gerçekleşmeye başlamıştır (Çalışlar, 1993).

Çağdaş teknoloji kuşağını ekran kuşağı olarak tanımlayabiliriz. Bu kuşak ekranları kendi duyularının bir parçasıymış gibi kullanmaya alışkın hale gelmiş, gündelik yaşam etkinliklerinin içine ekranı algısal olarak taşıyabilir, fiziksel sınırlarını aşabilmek için ekranlarla çalışan medya araçlarını hayatına dahil edip onunla bütünleştirebilen yeni bir kuşak olarak tanımlanmaktadır (Altunay, 2012: 29). Bu yeni kuşakla iletişime geçebilmek için yaratılacak sahne dilinin oluşturulmasında göz önüne alınması gereken etmenlerden birincisi sinema, ikincisi basılı kelimeler ve üçüncüsü de insan-bilgisayar arayüzüdür. Bunlar bilginin düzenlenmesinde, tüketicinin ürüne nasıl ulaşacağı yani kullanıcıya sunumu zaman ile mekânla ilişkilerinin nasıl olması gerektiği hakkında kendilerine ait benzersiz yöntemlerini bulmuşlardır. Yeni kültür anlayışının arayüzlerini besleyen bilginin bir araya gelme şekliyle ilgili strateji ve metaforları depo etmişlerdir (Alioğlu, 2011: 32-33).

Çağdaş tiyatronun seyircisinin algısı geçmişle kıyaslandığında büyük değişim göstermiştir. Günümüz insanının algılama, düşünme, değerlendirme gibi süreçleri eskiye göre büyük oranda teknoloji ve onun sunduğu olanaklarla şekillenmektedir. Günlük yaşamda aktif kullanılan ekranlar, sosyal medya ağları, anlık bilgi akışları içinde bulunan anı önceki zamanlarda gerçekleşemeyecek biçimde değiştirmekte ve çeşitlendirmektedir. Önceden olduğu gibi sahne-seyirci ilişkisinin yeni bir anlayışa evrilmesi gerekliliği bugünün toplumunun kültürel altyapısının nasıl şekillendiği göz

önünde bulundurularak yeniden inşa edilmektedir. Ortaya çıkacak yeni anlatım olanaklarıyla sahnedeki oyuncu da rolüne hazırlanırken duyumsayabileceği yeni anlamların ortaya çıkması onun anlatımındaki çeşitlilik ve derinliğe direkt etki edebilecek gibi görünmektedir. Günümüz insanının teknoloji ile şekillenen dünyası benzer biçimde sahnedeki oyuncunun sahnedeki yaratımını da etkileyebilir.

I.3. Oyun ve Teknoloji Birlikteliği ile Yeni Bir Teatral Dil Arayışı

20.yüzyılda sahnede teknoloji kullanımının olduğu uygulamalar 21.yüzyıl tiyatrosuna esin kaynağı olmuş, çağdaş tiyatrodaki teknoloji uygulamalarının kavramsal ve kuramsal altyapısının oluşmasında etkili olmuştur. Sahnelerdeki teknoloji kullanımının artması tiyatro ile performans sanatı arasındaki çizginin silikleşmesine neden olmuştur. Bu durum dramatik oyunculuğun sınırlarının esnemesine neden olup oyunculuk anlayışının performans sanatçısı anlayışına yaklaşmasını sağlamıştır.

Çağdaş tiyatrodaki teknoloji kullanımının görüldüğü uygulamaların çoğunda kendinden önceki uygulamaların üzerine eklemeler yapılmış sahnelemeler vardır. Tiyatrodaki teknoloji kullanımını metni sahneye taşımanın ana unsuru haline getiren oyun dramaturjilerinde, teknoloji kullanımının metnin önüne geçtiği görülür. Sahnede yoğun biçimde teknoloji kullanımının dramatik anlatımın hizmetine sunulması, bildiğimiz teatral anlatımların yerine yepyeni bir teatral anlatım yaratabildiği görülmemektedir. Uygulamalar genellikle eski sahneleme anlayışlarının üzerine teknolojinin sunduğu olanaklardan faydalanarak illüzyon ve anlatımın zenginleştirilmesi olarak karşımıza çıkar. Bell, teknoloji ile teatral bir dil yaratmada teknolojinin baskın olduğu örneklerin yanı sıra metne hizmet eden örneklerin olduğundan söz eder. Ayrıca üçüncü bir türün daha olduğuna işaret eder. Kullanılan teknolojinin gösterimin diğer unsurlarıyla iletişim halinde olduğu, canlı olan ile teknolojinin eşit bir denge yakalayarak ortamlar arasında bir dil yakalayarak yeni bir teatral anlatımın ortaya çıktığını söyler (Bell, 2000: 52-53). Dramaturji çalışmasının iyi yapılmış olduğu oyunlarda dikkati çeken, oyuncu, metin ve ışık gibi tiyatronun unsuru olan her etmenin birbiriyle ilişkisinin doğru ve dengeli kurulmuş olmasıdır. Çağdaş teknolojilerin kullanıldığı oyunlarda aynı özenle teknoloji

kullanımının oyunla ilişkilendirilmesi beklenir. Böylelikle sahne dilinde arzulanan illüzyondaki bütünlük ve dolayısıyla seyirciyi etkileme bu sayede sağlanmış olabilir. Greg Giesekam “Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre (Perdeyi Sahnelemek: Tiyatroda Film ve Video Kullanımı) adlı kitabında çoklu ortamlı sahnelemelerin metni ön plana çıkarmak için teknolojiyi bir araç haline getirdiği ortamlar arası sahnelemelerde ise yeni bir teatral dil yaratma çabasının görüldüğünü söyler.

Bu denge arayışında başarı sağlamış olan Josef Svoboda'nın, sahneyi kinetik hale getirmesi, seyircinin izlediği gösterimle serbest çağrışımlarda bulunmasına olanak tanımıştır diyebiliriz. Bununla birlikte tiyatro ve teknolojinin uzantısı olarak sinemasal öğelerin sahnelere taşınması tiyatrodaki canlılık gibi meselelerin sorgulanmasını da beraberinde getirmiştir. Teknoloji kullanımının beraberinde getirdiği bu gibi sorular ve olumsuz eleştirilere rağmen Laterna Magika'nın yeni bir teatral dil yaratmada zamanında gösterdiği başarısı ve bu başarının günümüze ilham vermesi teknoloji kullanımının yeni bir teatral dil yaratmadaki potansiyeli adına kayda değer bir gösterge olarak kabul edilmedi.



II. BÖLÜM
OYUNCUNUN TEKNOLOJİ İLE ETKİLEŞİMİ

II. BÖLÜM

OYUNCUNUN TEKNOLOJİ İLE ETKİLEŞİMİ

Tezin ikinci bölümünde yer alan oyuncunun teknoloji ile etkileşimi başlığı altında incelenmek üzere örnekleri seçerken oyunlarda kullanılan teknolojilerin tiyatronun yapısına uygun biçimde kullanılmış olmaları göz önünde tutulmuştur. İncelenen örneklerdeki çağdaş teknolojinin sunduğu imkânların çeşitliliğinin yanında bu teknolojilerin hangilerinin ne ölçüde tiyatroya uygulanabileceği ve oyuncunun bu teknolojik ortamda varlığını ne kadar sürdürebileceği gibi sorular ortaya çıkmaktadır. Oyun örneklerini seçmek için göz önünde bulundurulmuş özelliklerin başında; oyunların sahnelendiği mekânların kapalı, sınırları olan mekânlar olması, teknoloji kullanımının oyunun teatral yapısına katkıda bulunması ve oyuncu oyunlardaki etkisinin yitirilmemiş olması dikkate alınmıştır.

Bu bağlamda ilk önce etkileşimin ve oyuncunun ne olduğuna bakmak gerekir. TDK'nun Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü'nde "*Etkileşim*" (Interaction) ile ilgili üç ayrı tanım vardır. Bu tanımlar sırasıyla, "*Karşılıklı eylem veya birbirini etkileme.*", "*Bireylerin ve grupların birbirleriyle olan karşılıklı ilişki ve etkileri*" ve "*Neden ile sonucun birbirinden ayrı değil, birbirine bağlı olması ve birbiriyle yer değiştirmesi.*" diye açıklanmaktadır. (TDK). Yapılan tanımlamaların ortak özelliğine bakacak olursak; etkileşimin, bir eylemden doğması ve tek başına gerçekleşmeyecek bir ya da birden fazla kişiyle ya da etkenle karşılıklı ilişkiden doğan bir neden sonuç ilişkisi ağı olduğunu söyleyebiliriz. Etkileşimin karşılıklı gerçekleştiğini kabul ediyorsak oyuncunun varlığına dair Adolphe Appia'nın şu söylediklerine bakmak, teknoloji ile oyuncunun karşılıklı etkileşimini değerlendirebilmek adına faydalı olacaktır:

“Oyuncu üç boyutu temsil eder, bir plastiğe sahip olması onun durduğu alanı işgal ettiği anlamına gelir. Fakat oyuncuyu bir heykel ile karıştırmamak gerekir, onun plastik olması aynı zamanda onun canlı olması demektir ve hayatı hareketle anlam bulur, sadece hacmi ile değil. Oyuncu aynı zamanda hareketleriyle de yer kaplar. Oyuncunun bedeni sınırsız uzamda hareketleri ve jestleriyle ölçülür”(Appia, 1989: 199).

Appia'nın da dediği gibi oyuncunun sadece durarak yaratacağı etki onun etkileycilik becerilerini kısıtlamak anlamına gelir. Oyuncu hareketlerinden doğan eylemi ile birlikte değerlendirilmelidir. Oyuncunun eylemi; etkileşime geçmek için kullandığı aracı, onun ifade aracı; yani içinde eylemi barındıran oyunculuk ise “oyunculuk nedir” sorusunun cevabını aramamız daha doğru olacaktır. Oyunculunun ne olduğuna dair tek bir tanım yapmak zor olsa da farklı bakış açıları mevcuttur. Lee Strasberg konu hakkında “*karakter yaratmak*” (Strasberg, 1964: 117-135) dese de başka bir tanım ise “*temelde esas olan oyuncunun bedeninin olmasıdır; bakıldığı yerdeki mevcudiyeti ve hareket ettiğinde seyircinin ilgisini çekiyor olmasıdır*” (Harrop, 1992) demiştir. Oyuncunun görevi hareketleriyle; yani eylemi ile bir karakter yaratmak ise onun bu amaç için kullandığı araçlarına bakmak gerekir. Oyuncu bir karakter yaratırken iki ayrı araçtan faydalanır. İç araçlar ve dış araçlar. İç araçlar karakterin hikâyesini oluşturan psikolojik alt yapısıdır. Dış araçlar oyuncunun fiziksel eylem yaratmadaki yetenekleriyle gerçekleşir ve kendi içinde ikiye ayrılır. Biri konuşma üzerine kurulu sözel iletişim bir diğeri ise bedensel iletişimdir. Aziz Çalışlar dış araçları şöyle sıralamıştır:

- *Oyuncunun maskı olarak da nitelendirebileceğimiz ağız, kaş, göz hareketleri ile bunların birleşimi olan mimiktir.*
- *El kol hareketlerinin yanında başın kullanımını kapsayan jestler.*
- *Bedensel hareket.*
- *Sahne üzerindeki yeri; diğer oyuncular ve dekorla arasındaki uzaklık.*
- *Bedene bağlı dış görünüş*” (Çalışlar, 2009).

Oyuncu sahnede ifade etmek istediklerini kendi enstrümanıya yani sesi ve bedenini kullanarak şekillendirir. Yunancadan gelmiş olan “*drama*” kelimesinin kökeninde tiyatrodaki eylem anlamına gelen “*aksiyon*”nun olması demek sahnelemenin temelinde yatan düşüncelerin sözler ekseninde gelişen aksiyonla somut biçimde gerçekliğe dökülmesinin seyirci tarafından anlamlandırılması demektir (Rehm, 1994: Vii). Karakterlerin o anda yaptığı eylemleri sözleriyle ya da metinde yazılı başka betimlemeler üzerinden ifade ediyor olması bugün aksiyonla metnin paralel ilerliyor olması biçiminde anlaşılabilir (Taplin, 2002: 15). Bu yöntemle şiir aksiyonla tercüme edilmiş olur (Taplin, 2002: 15). Geçmişte bir anlatıcının ve bir dinleyicinin olduğu

hikâye anlatıcılığıyla başlayan tiyatro, zamanla oyuncunun kendisi ve seyircinin arasındaki iletişimin arasına giren başka araçlarla anlatısını zenginleştirmiştir. Antik Yunan'da bir anlatım aracı olarak kullanılan yüz maskeleri dönemin büyük tiyatrolarında oyuncunun karakterine dair yüz ifadesinin en uzakta oturan seyirci tarafından görülebilmesini sağlıyordu (Habif, 2008: 45). Ayrıca maske kullanımının getirdiği avantajlar da vardı. Şekli ve yapısı itibariyle megafonu andıran maskeler sesi şiddetini yükseltmekle birlikte farklı cinsiyetteki karakterleri canlandırmaya yardımcı olmaktadır (Rehm, 1994: 175). Bu gibi araçlarla zenginleşen anlatı ile oyuncunun anlatı sırasında dikkate alması gereken yeni etmenler doğmuştur. Örneğin sade bir biçimde, boş bir sahnede, sıradan bir anlatıcı gibi konuşmak için oyuncunun dikkatini sadece anlattığı konu ile seyirciye vermesi yeterli olacaktır. Fakat oyuncunun eline basit bir sopa almasıyla durum değişir. Eğer oyuncu sadece sesi ve bedenini kullanarak sözleriyle anlatmakta olduğu konuya, anlatımı sırasında elindeki sopayı konunun içeriğine uygun bir biçimde kullanarak anlam kazandırmaya başlarsa (yani elindeki sopayı hünerli bir biçimde kullanırsa) anlatımı desteklemiş olacaktır. Bu sayede sopa oyuncunun anlatımını zenginleştirmiş olur. Aynı biçimde seyircinin gözünde sopanın anlatıma katılması, sade bir konuşma ile iletilen konu anlatımına derinlik katmış olacaktır. Bu noktada oyuncu için farklı bir durum ortaya çıkmaktadır. Kendi anlatım aracı olan enstrümanı dışında oyuncu kendinden başka bir nesneyi anlatımın içine eklemiş olur. Oyuncunun enstrümanından ayrı olan bu dış faktör, oyuncunun oyununu kurarken dikkate alması gereken yeni bir durumdur. Oyununu bu yeni duruma göre yeniden gözden geçirerek şekillendirmek zorunda olan oyuncu, sopanın özelliklerini ve onu kullanarak aktarmak istediği anlatısına nasıl faydalı olacağını düşünecek ve bunları oyununda nasıl kullanabileceği konusunda yeni ifade biçimleri arayışına girecektir.

Oyuncu açısından verilen basit örnekte, sadece oyuncunun yaratısına dayalı olan oyunun koşulları bir sopa kullanımı ile yenilenmiş, oyuncu oyununu yaratırken hesaba katması gereken, etkileşime gireceği yeni bir etken ortaya çıkmıştır. Bir nesnenin nasıl kullanılması gerektiği, kullanımında ne gibi anlamların ortaya çıkacağı, ortaya çıkan bu anlamların nasıl değerlendirilmesi gerektiği oyuncunun bu nesneyi kullanma becerisine, yani hayal gücü ve hayal gücünü oyununa yansıtabilecek becerisi; yani yeteneğine

bağlıdır. Oyuncunun oyununu zenginleştiren ve sahnedeki etkileşimi çeşitlendiren bu etmenleri (tiyatroda kullanımını kanıtsadığımız dekor, ışık, aksesuar, kostüm ve hatta müzik gibi) oyuncunun sahnedeki oyuncu eşi dışında etkileşime geçtiği cansız etmenler olarak ele alırsak, oyuncunun tiyatroda aksiyona geçmek için canlı başka oyuncular dışında cansız olan farklı etmenleri duyumsaması ve bu etmenlerin tümüyle etkileşime girerek eyleme geçmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Steve Dixon “*Digital Performance*” kitabında “*Etkileşimlilik*” durumunu katılımcılığın düzeyi ile incelemiştir. Örneğin: Gezinme, katılma, konuşma ve işbirliği gibi (Dixon, 2007).

Sinemada Mocap oyunculuğu alanında yılların tecrübesine sahip olan Andy Serkis’in oyuncunun teknoloji ile etkileşime dair bazı tespitleri teknoloji ile etkileşimde oyuncunun durumunu özetler niteliktedir. Serkis, “(...)aralarında bir fark yok. Oyunculuk yine de oyunculuktur. Mocap bir teknolojidir. Bir tür ya da oyunculuk üslubu değil. Sadece oyuncunun performansını kayıt altına alan başka bir teknoloji.” (Apello, 2011) demiştir. Teknoloji ne kadar gelişse de oyuncunun başka bir etmenle etkileşim biçimi değişmemektedir. Diğer taraftan Mocap teknolojisi ile oyuncunun etkileşimi üzerine yapılmış olan bir araştırmada farklı oyunculuk okullarında eğitim almış oyuncularla yapılan çalışmadan elde edilen veriler ilgi çekicidir. Yapılan çalışmada Mocap kameralarıyla kaydedilmek üzere oyuncuların hepsine aynı hareket dizgesi verilmiştir. Çalışma sonunda kayıtlar incelenmiş ve aralarında kaydedilen performansın kalitesi yönünden bir fark görülememiştir. Bunun üzerine oyunculara hangi oyunculuk disiplininden geldikleri ve Mocap oyunculuğunda etkileşimi artırabilmek için bir oyuncunun ne yapması gerektiği sorulduğunda, Stanislavski’den Maisner’e birbirinden farklı ya da birkaç oyunculuk disiplini eğitimini birden almış oyuncuların verdiği cevaplarda oraya çıkan ortak nokta şu olmuştur: “*Güçlü bir hayal gücü ve doğaçlama yeteneği*” (Kade, 2013a). Buradan anlaşılacağı gibi tiyatro sahnelerinde teknoloji aracılığıyla yaratılan imajların oyuncunun hayal gücünü tetikleyecek bir kışkırtma aracı olarak görülmesi gerekir diyebiliriz.

Tiyatroda teknoloji kullanımını örneklerini incelemeyen önce oyuncunun teknoloji ile etkileşime geçebilmesi için onun fiziki eylemini tasarlarlarken nelere dikkat etmesi

gerektiğinin yanında teatral anlatımda teknoloji kullanımının doğurduğu yeni anlamların, oyuncunun karakterini yaratırken oyuncuyu kışkırtmaya nasıl etki edebileceğine deyinelim.

II.1. Teknoloji Kullanımının Oyuncunun Role Hazırlanmasına Etkisi

David Z. Saltz teknolojinin sahnede kullanımını etkileşimli ortam ve etkileşimli olmayan ortam diye ikiye ayırır. Oyununun başından sonuna kadar tasarlandığı gibi devam ettiği etkileşimli olmayan ortamlarda oyun akışında bir değişme yaratmayan teknoloji kullanımı, etkileşimli ortamlara kayıtlı ya da dijital teknolojinin dahil edilmesiyle, oyuncunun oyunculuğu daha performatif bir hale gelebildiğini ve bu sayede yeni bir etkileşimin ortaya çıktığını söyler. (Saltz, 2001: 107). Salihbegoviç ise teknoloji kullanımının olduğu gösterimlerdeki etkileşimin aslında “teknik” bir durum olduğundan söz eder. Gösterimlerde kullanılan teknolojinin genelde gösterimdeki görsellik ve işitselliğin dramaturjisini etkilediğini söyler. Bunun yanı sıra teknoloji ile sahnede etkileşimde temelde üç farklı öge olduğuna değinir. Bunları şu biçimde sıralar: “*oyuncu ile dijital sahne tasarımı, seyirci ile dijital sahne tasarımı, oyuncu ile seyirci*” (Salihbegoviç, 2013: 86) arasında olan etkileşim. Teknoloji ile etkileşime girilen örneklerde oyuncuların sahnedeki konumları, hareketleri, sahnede gösterilen görüntüler, oyuncuların bu görüntülerin neresinde olduğu gibi etkenler teknoloji kullanımının anlamını etkileyeceği gibi sahne dramaturjisini de etkiler. Dramaturjiyi etkileyen oyuncunun dinamiği; yani aksiyonu içinde bulunduğu uzam zaman ve yarattığı eylemin içerisinde onu kışkırtarak güdüleyen fiziksel ve zihinsel hareketleridir (Pavis, 2000: 84). Özetlemek gerekirse oyuncunun sahnede kullanılan teknoloji ile etkileşebilmesi için teknoloji kullanımını ile oyun kurgusu arasında teatral anlamda karakterini etkileyecek bir bağlamın ortaya çıkmasının gerekliliği söz konusu olmaktadır. Ortaya çıkan bu bağlamın oyuncunun rol karakterini etkileyerek oyuncuyu bu yönde eyleme geçirecek kışkırtmayı sağlayabilme potansiyeline sahip olması sahnedeki oyuncu-teknoloji etkileşimini etkileyebilecek önemli unsurlardan biri olarak görünmektedir.

Aristoteles Poetika eserinde “*karakter=eylem*” demiştir (Şeyben, 2016: 152). Tiyatro bir eylemdir, ancak hepsinden farklı olarak bizi ‘estetik ve ekstra-estetik alanları arasında mutlak bir sınır olmadığını kavramaya zorlar. (...) Tiyatronun estetik süreci, tıpkı kasıtlı estetik nesne, yazınsal/edebi metnin “*ideatum*”unun, *kâğıt ve mürekkebin maddeselliğinden (materyalliğinden) ayırt edilmesi gibi, onun ekstra-estetik maddeselliğinden ayrılamaz. (...) Sandalye yazısı somut (materyal) bir gösterge olsa bile kesinlikle somut bir sandalye değildir. Buna karşın (ve bu kuvvetli açıklama şimdilik yeterli olmalı) tiyatro aynı zamanda somut bir süreçtir – yürümek, ayağa kalkmak, oturmak, vb.*” (Lehmann, 2006: 101-102).

Tiyatroda sadece repliklerle karakter tasviri yaratmanın yanında görüntülerle karakteri ifade etmek sinematografik anlatımın tiyatrodaki kullanılmasıyla ortaya çıkmıştır. Sinemanın zaman ve mekânlar arasında kolaylıkla sıçrama sağlayabilmesi, karakteri oluşturan çeşitli bilgilerin anlık sahnede gösterilebilmesini sağlamıştır.(Gieseckam, 2007: 30-31). Karakteri teknoloji kullanarak resmetme yöntemleri şunlardır:

- “*Bireysel ekler: rüyalarda veya halüsinasyonlarda görünen imgeler*
- *Açıklayıcı ekler: bir nesne veya kişinin önemini vurgulamakta kullanılan yakın planlar*
- *Zaman ve mekân dışı anlatı ekleri: başka mekândan ve zamandan sahneler”* (Şeyben, 2016: 153).

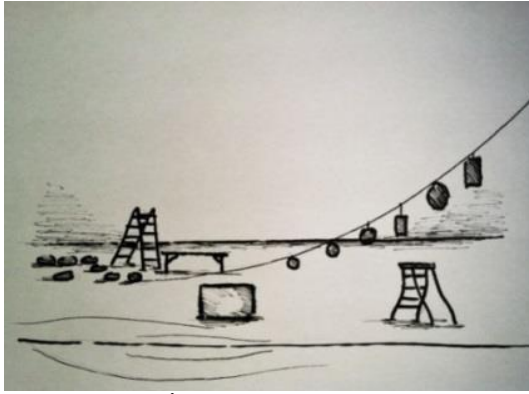
Antik Yunan tragediyalarında görülen habercinin monologlarındaki tasvirlerin imaj bakımından zenginliği bize sinemada kullanılan özel efektleri çağrıştırır (Rehm, 1994: 62). Yine oyunlarda oyuncunun yarattığı karakterin iç dünyasına ait duygular, hayaller, rüyaları dile getirmek için çoğunlukla monologlar kullanılır (Şeyben, 2016: 152). Günümüzde bu işlevi teknoloji üstlenebilmektedir. Teknoloji kullanımıyla seyirciye sunulan görüntülerde seyircinin karakterin içinde bulunduğu eylemi hakkında sahip olduğu gizli kalmış öznel bakış açısına ulaşma imkânı sağlamış olur. Oyuncunun yakınlaştırılmış görüntülerinin sahneye yansıtılmasıyla oyuncunun sahnede olanlar karşısındaki küçük tepkileri mercek altına alınabilmiş olur. Aynı zamanda bu yöntemle başka yer ve zamanda gerçekleşmiş olaylar sahneye taşınabilir hale gelir (Gieseckam,

2007: 31). Teknoloji sayesinde normalde sahnede gösterilemeyecek ayrıntılar sahneye taşınabilmektedir (Şeyben, 2016: 152). Oyuncuların sahnedeki eylemlerinin farklı bakış açılarıyla tekrar sahneye yansıtılması, iç dünyalarının dışavurumu, sahnede olan olayların resmedilme veya yorumlanması, ortama yabancılaştırma unsuru katması, görüntülerle farklı duyguların kışkırtılması, kullanılan teknoloji etkenlerinin ortamdaki etmenlere tepkimeye girmesi, oyuncunun ikizi ya da kukla ikizinin yaratılması ya da sahnenin kendisinin bir karakter gibi oyunun dramatik bir unsuru haline gelmesi için teknoloji kullanılabilir (Saltz, 2001: 124-126).

II.2. Teknoloji Kullanılan Örneklerin İncelenmesi

Teknolojinin sunduğu imkânlarla birlikte ortaya çıkan yeni anlamlar ve anlatım olanaklarının sahnede nasıl uygulandığı ortak bir dil oluşturmada önem kazanmaktadır. Teknoloji kullanılan örneklerin incelenmesinde hangi teknolojilerin kullanıldığı ve metnindeki örtük gerçeklerin teknoloji aracılığıyla nasıl açığa çıkardığına bakılmıştır. Bu bağlamda oyuncunun seçilmiş örnekteki teknoloji kullanımıyla nasıl etkileşime geçtiği; yani rolünü yaratmada kullanılan teknolojinin oyuncuyu nasıl yönlendirdiği ve kışkırttığına değinilmiştir. Bölümdeki seçili örneklere geçmeden önce tiyatro sahnelerinde yeni bir dil yaratma adına tarihsel bir dönemeci gerçekleştiren Josef Svoboda'nın *Laterna Magika* tiyatrosunu daha detaylı incelemek yerinde olacaktır.

Projeksiyon teknolojisi örneklerinin birçoğunda görüntünün basit biçimde düz bir yüzey ile dekor parçalarının üzerine yansıtılması vardır. Sade, çoğunlukla renksiz, çıplak bir dekorun üzerine projeksiyondan yansıtılan görüntü ile sahne tasarımının tamamlanması olarak bilinen bu kullanım tiyatrolarda uzun zamanlardan beri yaygın olarak kullanılan bir yöntem olarak bilinmektedir. (Görsel 3-4)



Görsel 3 İllüstrasyon Atay Gergin
(Gergin, 2013: 28)



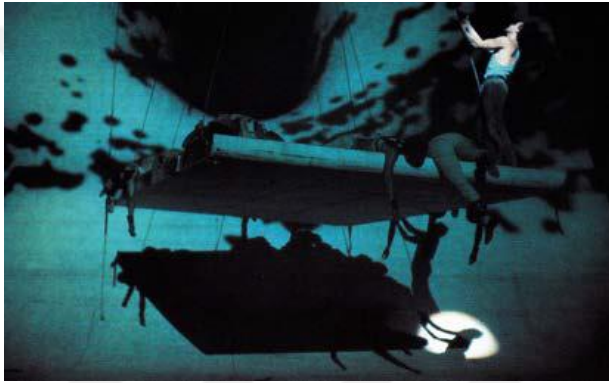
Görsel 4 İllüstrasyonun sahne uygulaması
(Gergin, 2013: 29)

Projeksiyon teknolojisinin genel kullanımına bakıldığında bir atmosfer yaratma amacı taşıdığı görülür. Sadece atmosfer yaratma amacıyla kullanılan projeksiyon görüntüsü oyuncunun oyununu olumsuz yönde etkilemez. Oyuncu projeksiyon görüntüsü yerine kullanılacak bir sema, fon perdesi ya da belli bir yeri tanımlayan bir konstrüksiyon ile nasıl etkileşime giriyorsa projeksiyon görüntüsündeki imaj ile de aynı biçimde etkileşime girecektir. Yönetmen özellikle oyuncuya yansıtılan imaj ile etkileşime girme konusunda bir direktif vermez ise oyuncu için bu imaj atmosferi tamamlayıcı bir öge olarak kalacaktır.

Teknolojinin sunduğu imkân sadece fon yaratmaktan ibaret değildir. Projeksiyon teknolojisi slayt teknolojisinin ötesinde akan görüntüleri de gösterebilmektedir. Perdeye yansıtılan akan bir görüntü tarif edilen atmosfer görüntüsünün hareketli hali olabilir. (Ör: Martıların uçtuğu bir okyanus manzarası) Böyle bir durumda da etkileşim açısından doğan yeni bir durum olmaz. Ancak akan görüntü Svoboda'nın *Laterna Magika*'sındaki kullanımıyla benzerlik gösteriyorsa bir anlam kazanacak ve oyuncunun oyununu dolayısıyla etkileşimini farklılaştıracaktır.

Dijital medya teknolojilerini kullanabilen çağdaş sahne tasarımcısı; skenograf. İlk skenograflardan biri olarak kabul edebileceğimiz Svoboda'nın çağdaş sahne tasarımlarında kendisinin de gelişimine katkıda bulunduğu slayt ve film projeksiyonunun bir arada kullanımının gerçekleştiği yöntemin adı ve aynı zamanda bu yöntemin gelişmesine ev sahipliği yapan tiyatronun adı olan "*Laterna Magika*"dır

(Monoskop). Kendisinin bir dönem yöneticiliğini de yapmış olduğu tiyatrodaki geliştirdiği projeksiyon yöntemi sayesinde oyuncu ve projeksiyon teknolojisi etkileşimini yeni bir boyuta taşımıştır (Burian, 1992: 15). Kendi bulduğu tekniklerle geliştirdiği bu sahne dili aynı zamanda onun imzası olarak bilinmektedir (Görsel 5-6) (Burian, 1992: 15). Svoboda'nın *Laterna Magika*'da kullandığı gibi projeksiyon teknolojisinin daha karmaşık kullanımında birçok farklı projeksiyon teknolojisi çeşitli tekniklerle bir arada bir bütün halinde tasarlanıp oyuncu ile etkileşime geçen yeni bir dil yaratmada kullanılır.



Görsel 5 *Laterna Magika*



Görsel 6 *Laterna Magika*

Svoboda klasik projeksiyon gösterimleriyle kalmayıp, yaratıcılığıyla ortaya koyduğu projeksiyon kullanımındaki klasik yöntem ve *Laterna Magika* arasındaki bağ ile ilgili şunları söylemiştir:

“Klasik projeksiyon gösteriminde film gösterimi endişesi hissedilirken Laterna Magika’da yaşayan oyuncular, şarkıcılar, dansçılar, müzisyenler ile tiyatro, tiyatro olmuştur... Slayt ve film projeksiyonu gibi tanıdık scenografik teknikleri kullandık. Buna panoramik film ve projeksiyon ile birden fazla ekranda aynı anda çoklu pozlama ile yeni ifade olanakları eklendik. İkinci bir özellik, canlı aktörün performansına katılan mobil ekranların kullanılmasıdır” (Monoskop).

Görüldüğü gibi klasik projeksiyonun sunduğu imkânlardan faydalanarak, farklı açı, slayt ve film görüntülerinin bir arada kullanımıyla sadece mekânı tanımlamakla kalmayıp yeni bir dil geliştiren Svoboda oyuncuyu tasarımın geri planında bırakmamış, oyuncu ve tasarım etkileşimini artırmak için yenilikçi çözüm yollarına başvurmuştur.

Yarattığı dilde görüntünün ya da sahnedeki aktörün tek başına bir işlevinin olmadığını belirten Svoboda şöyle demiştir:

“Oyuncunun oyunu film olmadan var olamaz ve aynı şekilde film de oyuncusuz var olamaz; oyuncular ve projeksiyon. Bunun ötesinde aynı oyuncular hem sahnede hem de görüntüde gözüküyor birbirleriyle etkileşime giriyorlar. Bu noktada film dramatik bir işleve sahip olmuş oluyor” (Monoskop).

Yaratılan bu yeni dilde aynı anda slayt, film ve teatral gösterimin bir arada kullanımını farklı disiplinlerin bir araya gelmesidir. Ortaya çıkan bu ürün aynı zamanda basit anlamda hibrid tiyatro için örnek teşkil etmektedir. Laterna Magika'nın teorik temellerine oturtulmasında yer alan tiyatro yönetmeni ve Prag'da eleştirmenlik yapan Jan Grossman, bu yeni formun potansiyeli hakkında şunları söylemiştir: *“Laterna Magika, oyun yazarı, senaryo yazarı, şair ve besteciye yeni bir dil sundu: daha yoğun, keskin zıtlıklar barındıran ritmik bir dil” (Monoskop).* Alfred Radok ise Laterna Magika'nın dramaturjik boyutuyla ilgili şu görüşte bulunmuştur:

“Her şeyden önce Laterna Magika'nın en önemli özelliği gerçekliği çeşitli bakış açılarından bir arada barındırarak gösterme biçimidir. Bir anı ya da kişiyi bilindik zaman ve mekân kavramından çıkartarak onu bir şekilde, belki de ontolojik olarak gösterebilmesidir” (Monoskop).

Laterna Magika tekniği projeksiyon kullanımını çeşitliliği açısından iyi bir örnektir. Farklı slayt ve film görüntülerinin farklı açılardan perdelere yansıtılarak bir arada kullanıldığı çalışmalarda görüntüler sadece fon olmaktan ibaret değildir. Oyuncunun oyunu yanında kendi anlatısını oyuna ekleyen görüntüler oyuncuyla bir bütün olarak eseri tamamlar. Bu noktada oyuncu yönetmenin tercihleri ve oyunun anlatısına göre oyununu kurmaktadır. Örneğin oyuncu bir yerde projeksiyon görüntüsündeki imajlarla etkileşime geçerken başka yerde kendiyile baş başa kalacak, bir monolog oynayabilecektir. Monoloğunu oynamakta olan oyuncu yansıtılan görüntü ile bilinçli bir biçimde etkileşime girmezken perdeye yansıtılan görüntü onun monoloğunu destekler nitelikte olabilmektedir. Teatral anlatım yönünden projeksiyonun bu biçimde kullanımlarında yansıtılan görüntü oyuncunun oyunu destekleyici biçimde kullanılmış olmaktadır.

Teknik olarak projeksiyon perdesine, özellikle tercih edilmedikçe, oyuncunun gölgesinin vurulması gerekir ki bu gibi teknik ayarlamalar oyuncunun oyununu kısıtlayabilir. Kısıtlanan oyuncu özgürce etkileşime geçmekte zorlanabilir. Gelişen teknoloji sayesinde projeksiyon teknolojisinde istenilen açılardan yansıtılma özelliğiyle bu sorun da ortadan kalkmış gibi görünmektedir. Ayrıca çekilen bölümlerin oyuncularla bütünleşmesi için çalışma sürecine çok önceden başlanması gerekmektedir. Bu da verilmesi gereken birçok sanatsal kararın önceden alınmasını gerektirir. Örneğin bir görüntüdeki filmin oyuncuyu esir alması. Böyle bir sahnede oyuncunun performans sırasında görüntüyle olan uyumunu aksatmaması gerekir, yoksa yaratılmak istenen illüzyon bozulur. Bu durumla ilgili Svoboda'nın açıklamaları şöyledir:

“Laterna Magika tiyatroyla ilgili güzel bir gerçeği ortadan kaldırmış oluyor: her performansın kendine ait farklı bir ritme sahip olabileceği, bir performans öncekilere göre çok iyi geçerken başka birinin kötü olabileceği gerçeğini. Bu eserin gelişmesine engel olacak bir durum” (Görsel 7-8) (Monoskop).



Görsel 7 *Laterna Magika*



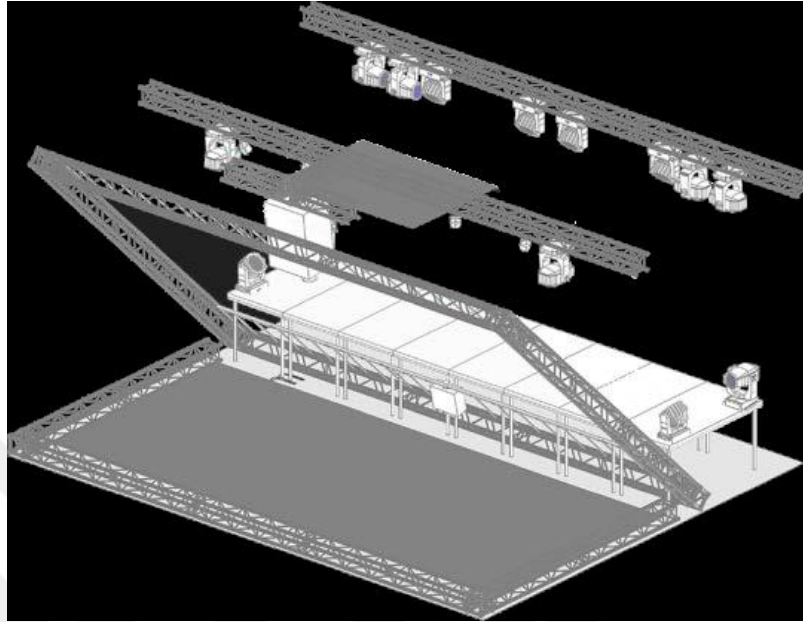
Görsel 8 *Laterna Magika*

Projeksiyon teknolojisinin kullanım alanının tasarımcının yaratıcılığıyla doğru orantılı çeşitlenmesi oyuncunun bu teknoloji ile etkileşiminin boyutunu da doğrudan etkilemektedir. Sadece fon perdesine yansıtılan bir projeksiyon görüntüsü oyuncunun oyununu somut olarak etkilememekle birlikte yansıtılan görüntünün niteliği, işlevi ve sayısı gibi etmenlerle ortak bir dil yaratma çabasına girildiğinde oyuncunun sahnede etkileşime gireceği yeni durumlar ortaya çıkabilmektedir. Böyle eserlerin tasarımındaki prova süreçleri iki farklı disiplin arasında uyum yakalanması adına kilit rol oynamaktadır.

Yönetmen dışında teknoloji açısından oyuncunun etkileşimini kısıtlayacak hiç bir etmen söz konusu değildir. Fakat akan görüntülerle ilgili tiyatrodaki başka bir problem ortaya çıkmaktadır ki bu durumla sadece projeksiyon teknolojisinde değil mapping ya da hologram teknolojilerinde de karşılaşılmaktadır. “*Senkron tutturma*” ya da “*Eş zamanlılık*”, yani perdede akan görüntü ile oyuncunun uyum içinde hareket etmesi zorunluluğudur. Teknolojilerde kullanılan film görüntülerinin önceden kaydedilmiş olması durumu, sahnedeki canlı biçimde akan oyun ile örtüşmemektedir. Önceden kaydedilmiş görüntü gösterilmeye başlandığında ve durdurulmadığında kaydın sonuna gelene kadar kesintisiz bir akış halinde olacaktır.

Tiyatronun doğası gereği oynanan oyun, prova edilmiş ve defalarca aynı biçimde oynanmış olsa da oynanan her oyun bir diğerinden farklıdır. Tiyatronun bu birebir yenilenemez doğası onun en önemli özelliklerinden biridir. Sahnedeki gösterime akan bir film görüntüsü dâhil olduğunda, tiyatronun kendine ait zamansallığında kırılma olabilir. Bu noktada oyuncunun hüneri ve provalarda yapılan ayrıntılı “*senkron*” (uyum) çalışmalarıyla bu problemin üstesinden gelinebilir. Yine de bu durum oyuncunun etkileşimini etkileyecektir. Oyuncu akan film görüntüsüyle yakaladığı uyumun bozulmaması adına, belki de o günkü oyunda ilk defa farkına vardığı ve üzerine gitmek istediği oyun içi bir durum olsa dahi üzerine gidemeyecektir. Bu sorun bir şekilde tiyatronun yaratıcı doğasını olumsuz etkiler gibi gözükse de oyundan sonra prova edilerek oyuna eklenerek oyun yeniden düzenlenebilir.

Çağdaş teknolojinin sahnelerde kullanıma sunduğu bir başka yeni teknoloji olan Holografik Görüntü Teknolojisi (Hologram) aslen teknoloji olarak bilinen projeksiyon ve mapping teknolojilerinden tamamen farklı bir teknolojiye sahiptir. Hologram bugünün görüntüleme teknolojilerine oranla ilerici bir teknolojidir. Bilinen fotoğraf ve film kaydetme tekniğinden tamamen farklı bir yöntemle ışık değerlerinin kaydedilmesi, aktarılması ve yansıtılması prensipleriyle, görüntünün boşlukta üç boyutluymuş gibi görünmesini sağlayan teknolojiyi geliştirmek üzere araştırmalar devam etmektedir (Longhurst, 1968: 116-117).

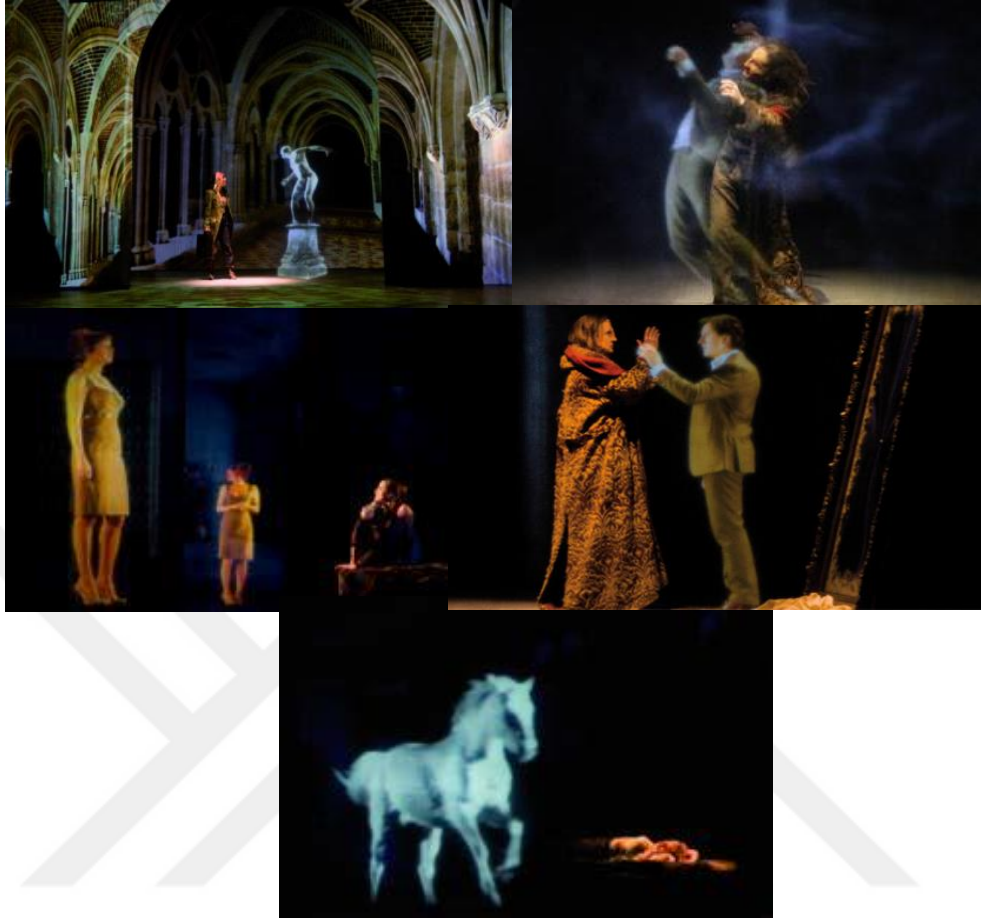


Görsel 9 Muison *Eyeliner*

Projeksiyon teknolojisiyle benzerlik gösteren bu sistemde üç boyutlu görüntü açılı duran ve geçirgen bir yüzeye yansıtılır. Kısaca uygulama üç boyutlu imajı yaratan bir iki boyutlu bir projeksiyon uygulamasıdır diyebiliriz (Görsel 9) (Muison).

II.2.1. Theatre National De Chaillot “Güzel ve Çirkin” (2013)

Muison tarafından geliştirilen hologram tekniğinin başarılı bir uygulamasını Fransız “*Théâtre National de Chaillot*” tiyatrosundan “*Lemieux Pilon 4D Art*” ekibinin bir çalışması olan “*La Belle et la Bête (2013)*” (Güzel ve Çirkin) eserinde görmek mümkündür. Ekibin eseri bir hibrid tiyatro örneği olarak çağdaş sahne teknolojilerinin klasik tiyatro anlayışıyla başarılı biçimde bir araya gelmesidir. Lemieux’un yakaladığı bu yeni anlatım dili çağdaş tiyatro adına büyük bir atılım olmuştur. (Drexel, 2012). Oyundaki karakterlerden yalnızca üçünü gerçek oyuncular canlandırırken, gerçeküstü sayılabilecek karakterlerle, at figürü, hayali ve tuhaf imgelerin hepsi hologram teknolojisi aracılığıyla sahneye taşınmış ve gerçekte sanal olan uyum içinde sahnelenmiştir. (Görsel 10-11-12-13-14).



Görsel 10-11-12-13-14 Théâtre National de Chaillot *La Belle et la Bête* (2013)

Victor Pilon'un yönettiği oyunda yönetmen hem sanatçıları hem de hologramları aynı estetik algının bir parçası haline getirmek için iki görüntüyü de aynı oranda bulanıklaştırarak görsel sanatın bir nesnesi haline dönüştürmüş olur. Böylece hologramlar oyunun tematik bir eşlikçisi haline gelir. Oyundaki bir sahnede Belle ve Canavar alevler içinde öpüşmeye başlarlar ve alevler vücutlarıyla birlikte kafalarının üstünden yukarı doğru yükselirken ortadan kaybolurlar. Ortaya çıkan genel etki doğaüstü ruhların yaşadığı bir dünyada sembolizmini ve fikirlerini içten bir şekilde sunan görsellik bakımından hayranlık uyandırıcı bir sanat eseridir. Yönetmen sinema ve tiyatronun harmanlanması olarak gösterdiği eserin tasvir ettiği dünyanın gerçeklik algısını bozmamayı başardığını belirtmiştir (Coley, 2012: 178). Zaman ve mekân algısında yeni bir anlam yakalayan eser foto-gerçekçi görüntüler sunarak eserde oynayan oyunculara da sahnede etkileşime girebilecekleri yeni ve etkileyici görüntüler sunmaktadır (Coley, 2012: 178).

Oyuncuların sıradan bir projeksiyon perdesine yansıtılmış imajlar yerine hologramın neredeyse gerçek denebilecek derecede gerçekçi olarak sunduğu imajlar karşısında duyacakları heyecan farklı olacaktır. Güzel ve Çirkinin birbirlerine ilk yaklaştıkları zaman kadın karakteri oynayan oyuncunun karşısında duran canavar tasvirinin üzerine geldiği zaman yaratacağı korkunun potansiyeli sahnenin ihtiyacı olan aksiyonu oyuncuda tetikleyecek etkileyciliği sunabilmektedir. Böylece oyuncu yönetmenin hayalindeki fantastik öğenin neye benzediğini rahatlıkla kavrayabilecektir. Canavarın hareketlerindeki gerçeklik onu canlandıran oyuncunun da karaktere ait karakteristik hareketleri içselleştirmesini kolaylaştıracaktır.

II.2.2. Theatre Du Nouveau Monde “Fırtına” (2005)

Aynı topluluğun bir başka çalışması olan Shakespeare’in “*La Tempete (2005)*” (Fırtına) yorumunda yine hologram teknolojisinden faydalanılmıştır. Ekipteki tasarımcılar bu çalışmalar için “*sanal gerçekliğin keşfi*” (Lemieux.Pilon) demişlerdir. Klasik bir sahnelemeden çok bir adaptasyon olan oyunda da gerçek oyuncuların yanında hologramla oluşturulmuş karakterler bulunmaktadır. Bu teknoloji kullanımı seyircinin ilgisini cezbetmiştir. (Görsel 15) Ayrıca hologram sayesinde oyunda geçen “*Ariel*” gibi fantastik karakterlerin canlandırılması ve gerçeküstü sahnelerin oluşturulması etkileyici bir şekilde yapılabilmektedir (Drexel, 2012).



Görsel 15 Theatre du Nouveau Monde *La Tempete* (2005)

Variety'den Frank Rizzo, Lemieux Pilon'un teknikleri ve yapımları hakkında yaptığı heyecan verici yorumunda Fırtına oyununu “*canlı tiyatrunun geleceği*” olarak övmüş ve eklemiştir: “*4D Art'ın kullandığı teknoloji ile tiyatroyla olan en son bütünleştirme biçimi, teknolojinin mekaniğinin karanlık boşlukta kaybolmasını sağlamış ve sahnede sadece hayaletlerle onları bütünleştirecek bir metin bıraktı*”(Rizzo, 2006) demiştir. Yapım detaylıca incelendiğinde ortaya çıkan sonucun etkileyciliği tekrar anlaşılmaktadır. Dikkatli bir incelemeden sonra oyunda kullanılan projeksiyonların yalnızca hayaletimsi insan formları oluşturmak için kullanılmadığı görülür. Sahne mekânını doldurmanın yanında farklı açılardan yapılan yansıtımlarla sahnede fantastik etmenlerin boyutlarında büyüme, küçülme, bükülme, belirme ve kaybolma gibi değişimlerin kolaylıkla gerçekleştirilebildiği görülür. Dev kafaların oyuncunun etrafını sardığı sahnelerde oyuncu monoloğunu oynarken etrafını çepeçevre sarmış bu figürlerden duyumsadığı duyguların coşkusuyla karakterinin eylemini istediği biçimde tetikleyebilir. Sahnedeki oyuncunun oyununu arada taciz eden bu dev kafa silüetleri oyuncunun attığı tirat sırasında onun farklı anlık tepkiler doğurmasını yardımcı olacak, sahnenin ritmini ve atmosferini anın gidişatına göre oyuncuya etkili bir şekilde hissettirebilecektir (Coley, 2012: 175).

İncelenen hologram örneklerinden de anlaşılmaktadır ki oyuncu nasıl projeksiyon ve mapping teknolojisiyle etkileşime girebiliyorsa hologramla da aynı şekilde etkileşime girebilmektedir. Sahneye yansıtılan görüntülerde atmosfer yaratmak için bir fotoğraf, bir anı canlandırmak için film, dijital olarak tasarlanmış bir sahne geçişi ya da oyundan bir karakter olarak hologram görüntüsü olabilir. Oyuncunun etkileşime geçmesi için bu sayılanların hepsi de gerçekleri gibi birer etkileşim malzemesidir. Kayıttan yürütülen görüntülerle canlı olan arasındaki etkileşimde en önemli fark oyuncunun canlı olanla anında etki tepki sürecini yaşayabiliyorken kayıttan yürütülen görüntü ile anlık etki tepki sürecine giremeyişidir. Kayıtlı görüntü sabit bir fotoğraf ya da akan bir film olsun etkileşimi oyuncu görüntüye göre ayarlamalıdır. Prova sürecinde yönetmenin direktifleriyle istenilen oyuncu ve teknoloji arasındaki etkileşim belirlenir ve sabitlenir. Burada oyuncuya düşen etkileşime geçtiği dijital imajla uyumu bozmamaktır.

Prensipite projeksiyon teknolojisi ile benzer biçimde çalışan mapping ve hologram teknolojisi kullanımında da akan bir görüntü kullanıldığında aynı problemle karşılaşılabilir. Etkileşim yönünden her iki teknoloji de projeksiyon teknolojisi ile benzerlik göstermektedir ancak hologram teknolojisinin sunduğu transparan görüntü tasarımcıya projeksiyon ve mapping teknolojisinin sağladığı sinemasal görüntünün ötesinde kompozisyonlar yapma imkanı tanımaktadır. Hologram teknolojisi sayesinde sahnede gerçeğe yakın, hayaletimsi gerçekmiş imajı yaratan bir insan ya da başka bir canlının görüntüleri elde edilebilmektedir. Yönetmen ve tasarımcı açısından tasarım ve anlatıma yepyeni boyutlar katabilen bu teknoloji ile oyuncunun etkileşimine baktığımızda projeksiyon teknolojisinden farklı bir etken ortaya çıkmamaktadır.

Projeksiyon teknolojisine göre daha güncel bir teknoloji olan artırılmış gerçeklik teknolojisi aslında günlük hayatımızda sıkça kullandığımız cep telefonlarının dahi kullanıma sunduğu bir teknolojidir. Günümüzde askeriye, tıp gibi birçok alanda kullanımı yaygınlaşmış olan teknolojinin gösterim sanatlarında kullanımı karşımıza çıkmaktadır.

Artırılmış Gerçeklik kavramı Jaron Lanier tarafından 1980’lerde bir panelde ortaya atılmıştır. Ivan Sutherland’ın 1968’de bulduğu “HMD” yani “Head Mounted Display” teknolojisinden yola çıkılarak ortaya çıkan kavramın tanımladığı prensiple çalışan cihazlar sayesinde dijital enformasyon mekânsallaşmıştır. Bilgisayar ve kullanıcı etkileşiminin geleneksel mekân algısında yepyeni bir anlayışla yeniden vücut bulması onun benzersiz bir teknoloji olarak tanınmasını sağlamıştır (Lanier, 1989: 7-18). Seyirciyi gerçeklik ve sanallık arasında bir yerde bırakarak deneyimin gerçek mi yoksa sanal mı olduğunun ayırt edilemediği bir ortamda imgelerin düşünmesine neden olur. Mc Luhan, bu teknolojiyi izleyicinin bedeninin bir uzantısıymış gibi tanımlarken, gerçekte olanın izleyicinin algısında bedenin zenginleştirilmiş farklı gerçekliklerin yaratıldığı sanal bir uzamda yeni deneyimler yaşadığı bir arayüz olarak tanımlar. (Merdeşe, 2017: 64). Maddi olanla olmayanı bir arada sunabilen artırılmış gerçeklik teknolojisinde imaj gerçek ortama ya da gerçek ortam videosunun içine grafikler, hareketli imajlar eklenmesinden oluşur.

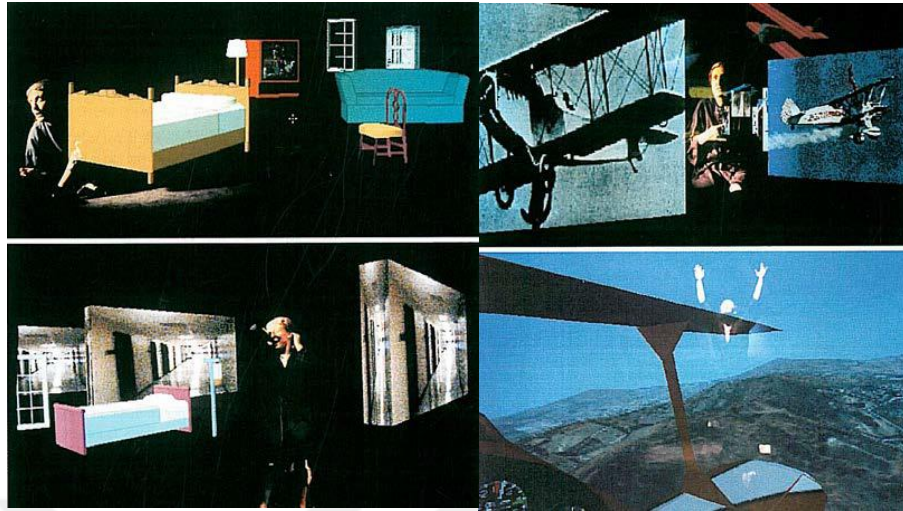
II.2.3. Kansas Üniversitesi “Wings” (1998)

Gösteri dünyası ve tiyatrolarda kullanılmak üzere yeni teknolojiler geliştirmek için çalışmalar yapan kurumlardan bir tanesi olan Kansas Üniversitesi bünyesinde bulunan Film ve Tiyatro Bölümü, üniversite tiyatrosu ile birlikte 1996 yılında deneysel bir proje gerçekleştirmiştir. Üniversitede bulunan tiyatro binasında sanal gerçekliğin nasıl tiyatro sahnesine uyarlanabileceği üzerine yürütülen çalışmalarda Amerikalı yazar Arthur Kopit’in bir oyunu olan “*Kanatlar*” (Wings) proje için seçilmiştir. “*Sanal Gerçeklik*” (Virtual Reality ya da VR) teknolojisinden faydalanarak oluşturulan sahne elemanları seyircilere 3D gözlükler aracılığıyla üç boyutlu olarak seyirciye izletilmiştir (Görsel 16) (Reaney, 1998: 28-32).



Görsel 16 Arthur Kopit *Kanatlar* (1998)

Kafaya yerleştirilen gözlük biçiminde üzerinde ekranlara sahip olan HMD teknolojisi bir nevi gözlük camlarında holografik görüntü teknolojisindeki gibi şeffaf bir yüzeyde imaj yaratma teknolojisi olarak değerlendirilebileceğimiz bu teknolojiye seyirci ekranda gördüklerini yine hologram teknolojisindeki gibi sahnede gördükleriyle bir arada algılayabilmektedir (Görsel 17) (Hudson, 2002: 55).



Görsel 17 Arthur Kopit *Kanatlar* (1998)

Oyundaki görüntülerin ayırık kırık dökük imajlardan oluştuğu eserde başrolün içinde bulunduğu kaotik dünya bu teknolojinin yardımıyla sahnede resmedilir. Felç geçiren karakterin iyileşme sürecinin anlatıldığı oyunda tasarım ekibi seyircinin oyunun başrolü olan Emily'nin çektiği sıkıntıyı sadece seyirci koltuklarından rahat bir şekilde bir gözlemci gibi izlemektense daha derinden yaşayabilmelerini ummuştur. Seyirci oyunu artırılmış gerçeklik gözlüklerini takmadan izlediğinde yine karakterin çektiği sıkıntılarla empati kurabilir. Ancak teknoloji sayesinde gerçekleşecek sürükleyici bir sunumla oyunu izleyen seyirci karakterin algılarındaki çatışmaları, duyduğu korkuyu, ortaya çıkan sıkıntıları daha zengin bir biçimde deneyimleyerek doğrudan empati kurabilecektir. Hedef seyircinin kurgusal dünyaya dâhil olabildiğini hissettirebilmektir (Reaney, 1998: 27).

Bilgisayarlarla kontrol edilen ekrandaki görüntüler sahne mekânının içinde oyuncunun herhangi bir yerinde görünebilmektedir. Gözlükler sayesinde seyirciye sunulan görsellikte karakterin algısındaki imajlar seyirci tarafından görülebilmektedir. (Reaney, 1998: 28). Karakterin şizofreni anlarında kendisiyle konuşması gibi anların çarpıcılığı bu teknoloji sayesinde hem oyuncunun rolü çıkarmasında hem de seyircinin algısında sahnelerin etkileyciliğini belirgin bir şekilde güçlendirmiştir. Teknolojinin sunduğu imkânlar arasında yönetmen yabancılaştırma etkisi yaratmak için oyuncuların sahnedeki görüntülerini yakın çekim göstermek için yakınlaştırma ya da duygusal

mesafe yaratmak için uzaklaştırabilmektedir. Örneğin oyunun bir sahnesinde karakterin etrafını doktorlar sarar fakat karakter durumun farkına varamaz. Bu sahne için gözlük aracılığıyla özel bir illüzyon yaratılmış seyircinin gözünde karakterin yalnız kalması sağlanmıştır (Reaney, 1998: 29). Oyunda geçen bir başka sahnede karakter elinde kitabını okurken sahne bir anda karanlığa bürünür. Karanlıkta bir anda etrafı saran araba farları ambulans ışıkları soyut imajlar hatıraların imajları görülür. Ardından aniden bütün bu görüntüler kırılmaya uğrar. Seyircinin kendini iyice oyunun içinde hissettiği bu sahnenin ardından gözlükler uzunca bir süre sadece belli başlı dekor unsurlarını sahnedeki canlı oyuncuların etrafında göstermek için kullanılır. Oyun sonunda seyircilerin birçoğu yaşadıkları deneyimi olağanüstü diye tanımlarken her gösterimde bir ya da iki seyirci izlediklerinden fazlaca etkilenecek gösterim sırasında gözlüklerini çıkardıkları bildirilmiştir (Reaney, 1998: 31-32).

Artırılmış gerçeklik teknolojisi sayesinde sahnede oynayan oyuncunun iç aksiyonunun gerilimini yaratan öznel imgelerin hepsi seyirci tarafından görülebilir hale gelmiştir. Normalde seyirci oyuncunun içinde bulunduğu psikolojik sıkıntılarından dolayı yaşadıklarını sadece oyuncunun fiziksel devinimleri üzerinden empati kurarak yaşadıklarını anlamaya çalışır. HMD gözlüklerindeki gerçeğin üzerine bindirilen karakterin psikolojik problemlerine sebep olan imajlarla oyuncunun oyununa destek olan teknoloji sahnenin seyirci üzerindeki etkisini artırmaya yardımcı olur. Şizofreni sahnesindeki oyuncunun oynadığı karakterin yansımasıyla oynaması imkânsız gibi görünen fakat karakterin kafasının içindeki karakter bölünmesinin hem sanatsal hem de gerçekçi bir biçimde betimleyici aynı zamanda teatral etkisi çok güçlü bir buluştur. Bir oyuncunun yaratıcılık sınırlarını zorlayacak bu sahne ile psikolojik bir rahatsızlığa dair tasavvur edilebileceklerin sınırı ancak teknoloji kullanımındaki etkileşim konusundaki oyuncunun hayal gücüne bağlıdır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin somut etkileşimine bakacak prensipte hologram teknolojisinin gözlük camı boyutlarına indirgenmiş halidir diyebiliriz. Seyircinin görüş açısında ister teknisyenlerin kontrolünde ister seyirciye verilecek bir kumanda sayesinde kameralar ya da açılar üzerinde kontrol sağlayarak seyirci görüş

açısı dilediğince ayarlayabilmektedir. Sahnede oynayan oyuncunun somut olarak sahne oyununu kısıtlayıcı hiçbir zorluk getirmemektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile etki-tepki etkileşimi bazı deneysel çalışmalarda sisteme çeşitli arayüzler dâhil edilerek oyuncunun hareketlerinin gözlenmesiyle gözlüklerdeki görüntülerin etkileşimi sağlanmıştır. HMD teknolojisinin en güncel hali Hololens teknolojisidir.

Yaşadığımız çağda bunun gibi daha birçok teknoloji biz farkına varmadan günlük hayatımızın bir parçası olmaktadır. Artırılmış gerçekliğin kullanım alanına bakıldığında gösteri dünyası, bilgisayar oyunları, mühendislik, tıp ve askeriye sayılabilirken gündelik yaşamda cep telefonları sayesinde kullanılır olmuştur. Geniş kullanım alanı yelpazesi sayesinde teknoloji kullanıcıların ihtiyaçları doğrultusunda gelişme göstermektedir.

II.2.4. Zişan Uğurlu “Kebap” (2011)

Tiyatro yazar ve yönetmeni olan Romanyalı Gianina Carbuarlu'ya ait olan Mady-Baby.edu adlı oyun “*Kebap*” adıyla 2011’de Zişan Uğurlu tarafından Kumbaracı 50’de sahneye koyulmuştur. Uğurlu, göçmenlik ve seks işçiliğini konu alan oyunu sahneye taşırken üç ana karaktere yedi kişilik erkek korosunun eklemiştir. Oyundaki iki göçmen karakter yaşamlarını sürdürebilmek için bir kadın göçmeni özellikle de bedenini bir araç olarak kullanılmıştır. Oyunda teşhir edilen, alınıp satılan bu beden, nesneleştiği ve araçsallaştığı kadar erkek göçmenlerin ülkede kalabilmesi için yararlı hale gelmektedir.

Yönetmen dramatik bir üslupla yazılmış oyunda imgelem yaratmak için fiziksel tiyatro ve dans unsurlarından yararlanırken aynı zamanda video kullanmıştır. Böylelikle oyunun yanılısama biçimi değişip epik bir hale bürünmüştür. Oyunda bedenin teşhir edilmesi olarak şiddet pornosunun oyuncuların kullandığı kamerayla kayıt altına alınması aynı anda oyundaki perdeye yansıtılarak seyirciye izletmiştir. Oyunu sahnelemede dramatik gerçekçi kurgu yerine göstermecî yani açık biçimin tercih edilmesi oyuna epik unsurların dâhil edilebilmesini sağlarken teknoloji kullanımının

gizlenme gerekliliğini de ortadan kaldırarak bu etkenleri açık seçik oyunun yarattığı illüzyona dâhil edilmesini sağlamıştır. Bu durumu destekler nitelikte video kamera kullanımının ne şekilde kullanılacağı provalarda önceden belirlenmediği için oyuncunun teknoloji kullanımı ile etkileşimi burada ön plana çıkmıştır.

Kadın karakterin seks işçiliğine hazırlandığı banyo sahnesinin erkek korusu tarafından kamerayla görüntülenmesi veya oyun mekânının dışında geçen sahneler projeksiyon perdesi aracılığıyla seyirciye gösterilmiştir. Kamera kullanımında canlı çekimin tercih edilmesi sahnedeki gerçek ile perdeye yansıyan görüntünün üst üste binerek anlatımdaki anlamı/illüzyonu pekiştirerek yeni bir anlam dizgesi ortaya çıkartmıştır. Kameranın sadece erkekler tarafından kullanımı oyunda yer alan eril bakış açısının temsiliyeti olan erkek korosunun oyunun temelinde yatan eleştiriye hizmet edecek şekilde bir teknoloji kullanımına işaret ettiği söylenebilir.



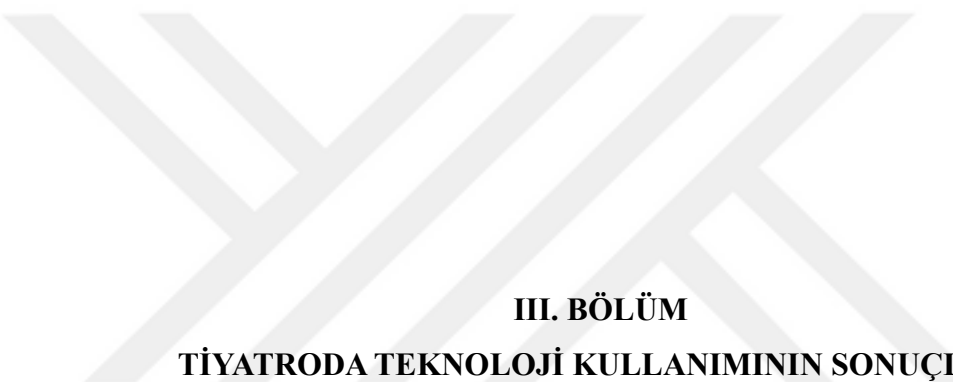
Görsel 18 Zişan Uğurlu *Kebap*

Kadın bedeni üzerinde kurulan tahakküm oyundaki kadın karakterin çıkardığı konuşma dahi bütün seslerin dikkate alınmamasıyla dile getirilmiştir. Bakışların ve kameranın sürekli kadın karakterin üzerinde olması üzerine kurulan baskıyı artırırken kameranın perdeye yansıtılan görüntülerinde kadının yüzünün hiç gözükmemesi onun nasıl nesneleştiğine vurgu yapmış olmaktadır. Kadın karakterin erkek karakterle bire bir ilişkisi sırasında daima kameranın gözünün üstünde olması, kadına şiddet uygulanırken

erkekler korosunun kamerayla çekim yaparken bir yandan iyi çekim yapabilmek için ışık ve mikrofonları ayarlıyor olmaları, şiddetin sonuçlarının kamera görüntülerinde bulanıklaştırılması yine teknolojinin oyuncunun elinde oyuna hizmet edecek bir biçimde kullanılmasına örnek olarak gösterilebilir.

Oyunun bazı sahnelerinde sahnenin bir film setini andıracak bir biçimde kurgulanmış olması oyunculukların da sahne oyunculuğundan kamera oyunculuğuna kaymasına neden olmuştur. Bilinen anlamdaki oyunculukta tiyatro sahnesindeki rol çizgisinin kesintiye uğramasına neden olan bu durum oyuncunun değişen etmenler karşısında anlık olarak oyununu yeniden yapılandırmasına sebebiyet vermiştir. Aynı zamanda bu durum oyuncuyu kışkırtma etmeni olarak en güçlü teknolojik etmenin kamera ve onun kullanımıyla ortaya çıkan baskı, ifşa, kesintili olma gibi metaforik anlamlar oyuncunun karakterine yön vermesinde teknolojinin nasıl etki ettiğinin önemli bir göstergesi olmuştur. Kamera çekimlerinin ön planda olduğu perdedeki görüntü kesitinde yalnızca kadın bedeninin gösterildiği sahnelerdeki performatif oyunculuk olarak değerlendirilebilecek dans edercesine kullanılan beden perdeye anlık yansıtılan görüntülerin seyirci algısındaki imajını etkilemede önemli rol oynamıştır.

Projeksiyon perdesi ve kamera kullanımıyla yaratılan dramaturjisiyle Kebap oyunu, oyuncu ile teknoloji kullanımının etkileşiminde yeni bir teatral dil yaratma çabaları arasında iyi bir örnek teşkil etmiştir. Bu biçimde kullanılmış teknoloji sadece oyuna hizmet eden, anlatımı zenginleştiren bir etmen olmak yerine oyunun anlatısında yer alan önemli bir etken olarak ortamlar arası bir teatral dil yaratılmada aktif görev üstlenmiş olmaktadır. (Şeyben, 2016: 240-261).



III. BÖLÜM
TİYATRODA TEKNOLOJİ KULLANIMININ SONUÇLARI

III. BÖLÜM

TİYATRODA TEKNOLOJİ KULLANIMININ SONUÇLARI

Yapılan araştırmaların sonucunda ülkemizdeki tiyatro yapımlarında çağdaş teknoloji kullanım örneklerinin henüz video ve projeksiyon kullanımıyla sınırlı kaldığı görülmüştür. Çoğu zaman sahnede atmosfer ya da fon yaratmak için kullanılan projeksiyon teknolojisinin çoklu kullanım uygulamalarına rastlanılmamıştır. Mapping teknolojisi kullanılarak yapılan örneklerde ise çoğu zaman sahneye yeni bir boyut katmak yerine parçalı kullanımların olduğu görülmüştür. Video teknolojisi kullanımında ise uygulamalardaki çeşitliğin daha fazla olduğu görülmüştür. Yapılan bazı uygulamalarla ilgili yönetmen ve oyuncularla yapılmış röportajların yer aldığı Mehmet Özbek'in "*Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi – Intermediality*" adlı doktora tezinde yer alan görüşler aşağıdaki uygulamada yer almış kişilerin görüşleri bölümünde özetlenmiştir.

Çağdaş tiyatrodaki teknoloji kullanımı tiyatro oyunlarının sahnelenmesinde tasarımcı ve teknikerlerin çalışmasına hızlı ve kolay çözümler sağlaması bakımından dikkat çekicidir. Teknolojinin sahne tasarımının kullanımına sunduğu çağdaş çözümler sayesinde tasarımcıların yaratıcılıklarını sergileyebilmesi için kolaylıklar sunmaktadır. Sahne uygulamalarında teknoloji kullanımı oyuncuların tiyatrodaki rol yaratırken dikkate alabileceği yeni anlatım olanaklarını beraberinde getirmektedir. Çağın çağdaş sanatlarının ve dolayısıyla tiyatro sanatının seyircisine ulaşmada yeni ve çarpıcı anlatımların ortaya çıkabileceği gerçeği ile teknoloji kullanımının yüksek potansiyeli çağdaş tiyatro uygulamalarında kendini ispatlamaya hazır gibi görünmektedir. Bazı teknolojilerin çok yeni olması beraberinde oyuncunun teknoloji ile çalışmasındaki anahtarın oyuncunun bu yeni teknolojileri tanıması, bunlarla çalışma isteği ve çalışma sırasında etkileşimin nasıl olabileceğine dair hayal gücünü kullanarak ortaya çıkacak sonucu hayalinde canlandırabilmesine bağlıdır. Oyuncunun teknoloji ile etkileşimindeki fiziki etkenler dışında en önemli faktör, oyuncunun teknoloji ile çalışmaya istekli olması ve teknoloji ile çalışırken hayal gücünü aktif kullanabilmesidir.

III.1. Uygulamalarda Yer Almış Kişilerin Görüşleri

Yönetmen Piotr Borowski, Ersin Umut Güler, Yusuf Demirkol, Heiner Goebbels, Jan Struckmeier, Genco Erkal, Kemal Kocatürk'ün daha çok video ve projeksiyon teknolojisi kullanımıyla gerçekleştirdikleri uygulamalar hakkında kendileri ve oyuncularla yapılan röportajların yer aldığı Mehmet Özbek'in “*Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi – Intermediality*” adlı doktora tezinde yer alan görüşlerini incelediğimizde uygulamalarda bulunan kişilerin genel olarak teknoloji ile birlikte çalışmayı olumlu buldukları anlaşılmaktadır.

Genel anlamda sahnede teknoloji ile birlikte çalışmanın getirileri arasında teknoloji kullanımı sırasında ortak bir dil yaratabilmek için oyuncunun doğru aksiyonu bulmasının zorluğu dile getirilmiştir. Yine de teknoloji kullanımının genel anlamda çalışmaya ivme kazandırdığı ve eserin sahnede daha görülür hale gelmesine katkıda bulunduğu değinilmiştir. İvme kazandırmayla kast edilen mekân ve sahne yaratmadaki teknolojinin sunduğu olanaklardır. Projeksiyon teknolojisi kullanılarak yansıtılan görüntüdeki oyuncu ile gerçek oyuncunun birlikte oynamaları eşzamanlılık etkeninin doğmasına yol açıldığından bahsedilirken bu uyumun yakalanmasındaki zorluklardan bahsedilmiştir. Ayrıca teknolojinin gerçek anlamda otonom bir sistem olmamasından kaynaklanabilecek aksamaların telafi edilemez olma olasılığı alınan görüşlerden anlaşılmaktadır.

Arzulanan gerçekliği yani illüzyonu yaratmak için sadece teknolojinin sahnedeki varlığının yeterli olamayacağını, önemli olanın sahnedeki ruhu yakalamak olduğu hakkındaki görüşler ortaya atılmıştır. Yaratılmak istenen ortak dil arayışında teknolojinin ruhunun da anlaşılması gerektiğine vurgu yapılmıştır. Zorlu bir prova sürecini de beraberinde getiren bu durum soyut anlamda anlatımda birliğin aranmasının yanında somut olarak teknoloji ile eşzamanlılığın oyunculara dayatılmasına sebebiyet vermektedir. Bununla birlikte teknolojinin etkileşimde fazla ön plana çıkması oyunu gölgeleyebileceği için aralarında denge yakalamanın önemine vurgu yapılmıştır.

Uygulamalarda yer alan oyuncular sahnede teknoloji kullanımının oyuncular açısından yüksek bir konsantrasyon gerektiren prova ve sahneleme süreçlerini de beraberinde getirdiğinden bahsetmişlerdir. Teknoloji kullanımının henüz yaygınlaşmaya başladığı gerçeği ile oyuncuların birçoğu bu teknolojilerle çalışma konusunda bilgi ve deneyim eksikliği çektiklerini söylemişlerdir. Çalışmalardaki odağın oyuncudan teknolojiye kaydığını bunun zor fakat aynı zamanda oyuncuyu farklı biçimlerde yaratıcı olmaya zorlayan bir tarafının da olduğuna değinmişlerdir.

Teknolojik aygıtlar eşzamanlılık gibi sahnede dikkat edilmesi gereken başka somut gereklilikleri de beraberinde getirebilmektedir. Kullanılan cihazların kısıtlayıcılığı, oyuncunun üzerine taktığı bir mikrofon ya da oyuncuyu kayda alan kameranın görüş açısı, vb. etkenler oyuncuları sınırlayan diğer etkenlerdir. Yapılan röportajlardan da anlaşıldığı üzere oyuncuların birçoğu oyunculuk sanatının gösterimde hata yapma olasılığının da beraberinde getirdiği heyecanı barındırması gerektiğine vurgu yapmıştır.

Her uygulamanın farklı süreçlerden geçerek sonuçlanmış olduğu gerçeği dikkate alındığında yapılan röportajlardan tek bir ortak sonuç çıkmasa da etkileşim yakalamadaki ortak hedef seyirciye yansıtılmak istenen bir illüzyon yaratma amacı olduğudur. Yönetmen Jan Struckmeier etkileşimde illüzyon yaratmakla ilgili şu sözleri söylemiştir:

"...her şey bir illüzyondur; iletişim, tiyatro, internet, dijital medya. Eğer ben bir video projeksiyon kullanırsam, bu, bir şeyi nasıl iletebileceğim yönünde yalnızca bir ifade biçimi, iletişimin bir türüdür. Alıcı bunu doğru algılar mı veya alıcının bunu uyarladığım şekilde benim düşündüğüm gibi mi algılayıp algılamadığı beni ilgilendirmez. Ben net işaretler verebilirim... Ancak asla başarıdan emin olamazsınız... İllüzyon demek, kesin olarak şunu söyleyebilmek demektir; bana şu anda bir şeyler anlatan kişi bununla ne mesaj vermek istiyor ve elimde olan bu ortam, bu dijital ortam veya ortam olan tiyatro neyi ortaya çıkarabilir ki iletişim sağlanabilsin. Burada asıl konu illüzyonsuz bir iletişim türünün olmamasıdır..." (Özbek, 2015: 124).

III.2. Tiyatro Oyunlarının Sahnelenmesine Katkıları

Günümüzde tiyatro, izleyicinin ilgisini çekmek, seyirci sayısını artırmak, tiyatro oyunlarının sergilenebileceği mekân ve imkânları bulmak, tiyatro yapmanın maliyetli olması gibi çeşitli problemlerle başa çıkmak zorunda kalmaktadır. Sergilenen birçok yapım günümüz izleyicisinin ilgisini cezbedememekte ve çağdaş sanat kavramından uzak kalmaktadır.

Yenilikçi teknolojilerin günlük yaşamda kullanımından sinema ve tiyatrodaki kullanımına kadar bahsettiğimiz teknolojilerin tiyatrodaki kullanımı tiyatro yapımlarının her aşamasına yenilik, kolaylık ve canlılık katacaktır. Sinemaya getirdiği ucuz, pratik, hızlı çözümlerle dijital teknolojinin sinemada kullanımını artırmıştır. Artan kullanımının yaygın hale gelmesiyle teknolojilerdeki eksikler belirlenip giderilmiş ve ihtiyaca göre daha da geliştirilerek teknolojinin sinemadaki kullanımı vazgeçilemez olmuştur. Sinemada olduğu gibi çağdaş dijital teknoloji ile yapılacak olan hibrid tiyatro uygulamalarında sinema filmlerinde yakalanan dramatik anlatımın yakalanması mümkün olabilmektedir. Bahsettiğimiz teknolojilerin sahneye uygulanabilir olması sinematografik anlatım imkânları ve çeşitliliğini de beraberinde getirmektedir. Gelişmiş teknolojinin sunduğu imkânlarla yaratılabilecek olan tasarımların ufku çok geniştir. Sunduğu imkânlar sayesinde kullanılacak özel efektler, hareketli görüntülerle değişen atmosfer ve dekorlar tasarlanabilirken, oyuncuların üzerlerine dijital olarak tasarlanmış kostüm ya da fantastik karakterler giydirilebilir. Dijital ortamda tasarlanan sahne elemanları tiyatronun gerçekçi ama hantal dekor yapıları ve aksesuarlarının neden olduğu yavaş sahne geçişlerini ortadan kaldıracak potansiyelindedir. Sahne geçişlerini hızlandırarak anlatım dilinin akıcılığına zarar veren zaman kayıplarından kurtulmak mümkün gözükmektedir. Farklı sanat disiplinlerini bir araya getirebilme potansiyeli yüksek olan çağdaş teknoloji disiplinlerarası yapımların daha kolay ortaya çıkması ve sahnede birbiriyle daha etkili etkileşime geçebilmesi konusunda faydalı olabilir.

Çağdaş teknoloji henüz oyunculara yabancı bir olgu gibi görünmektedir. Okullardaki temel oyunculuk eğitiminden tiyatrodaki oyunculuk işlerine kadar

oyunculukta çağdaş teknoloji kullanımı yeterince yaygın hale gelmediği yapılan araştırmalardan anlaşılmaktadır. Oyuncular daha çok sinema filmi çekimlerinde ya da bilgisayar oyunu sektöründe karşılaştıkları Mocap teknolojisi yenilikçi teknoloji örneklerinden biridir. Mocap teknolojisi ile adı sıkça anılmaya başlayan *Green Box* gibi stüdyo ortamları henüz birçok oyuncunun deneyimlemediği teknolojilerdir.

Sahne uygulaması olarak çağdaş teknoloji kullanımına sıkça rastlanmadığından oyuncuların bu alandaki tecrübeleri gelişmemektedir. Dünyada Mocap eğitimi için açılmakta olan özel okullar mevcuttur. Çağdaş tiyatrodaki teknoloji kullanımının yaygınlaşmasıyla doğacak yeni dramatik anlatımlarla etkileşim oyuncular tarafından keşfedilmeyi bekleyen bir alandır. Dijital teknoloji sayesinde yaratılabilen dünyalar seyircilerde ilgi uyandırmaktadır. Sinema sektöründe böyle filmlerle adını duyuran Mocap oyuncusu Andy Serkis teknolojinin olanaklarıyla çizgi romandan beyazperdeye uyarlanan Tintin filminde canlandığı karakteri için şu görüşleri belirtmiştir; “(...)görüntülerde çizgi romanın yaratıcısı Hergé'nin hassasiyetini hissetmek mümkün ama duygusal olarak kesinlikle gerçekçi performanslardı. Teknoloji oyuncunun bu dünyalara girmesine olanak sağlıyor” (Apello, 2011).

Tiyatroya katabileceği farklı dramatik anlatımlar için teknolojinin sunduğu imkânlar ilgi çekici olabilmektedir. Sahnede performans sergileyen oyuncuyla beraber başka bir oyuncunun görüntüsünün ya da sanal karakterinin internet aracılığıyla sahneye canlı olarak aktarılması sahnedeki durumu ilginçleştirmekle kalmayıp aynı zamanda onu emsalsiz kılabilir. Seyircinin, oyuncunun eski bir kaydı ile kendisini aynı sahnede görmesi sanal ile gerçek olanın aynı mekânda bir aradalığı seyirci açısından çarpıcı olabilir (Marranca, 2010). Sahnede yaratılan böyle durumlar oyuncunun yaratıcılığını tetikleyecek ve etkileşimi açısından yeni malzemeler ortaya çıkartacaktır.

Teknoloji çağında yaşayan günümüz izleyicisi için hız, hareketlilik, değişkenlik ve iletişim yoğunluğu günlük yaşamının bir parçası haline gelmiştir. Günlük yaşamda her an başka bir uyarının etkisine maruz kalan bir algı uzun süre hareketten, yoksun, ilgi çekici olmayan ortamlarda çevresindeki olanlara karşı ilgisini yitirir. Zekâ içeren

başka faaliyetlerde olduğu gibi hareket algısı yani etkin seçicilik görsel algının bir özelliğidir. Hareket algısının seçiciliği çevremizdeki değişkenlere yöneliktir. Organizma yapısı gereği hareketsizlikten çok değişkenlerle ilgilenir. Bir şey aniden ortadan kaybolduğunda ya da tam tersi bir şekilde bir anda ortaya çıktığında, hareketlendiğinde, yer değiştirdiğinde gözlem yapan kişi etkin seçicilik sayesinde koşulların değiştiğini idrak eder. Hareket etmeyen, bir rutin halinde tekrarlanan hareketler ya da sabit duran şeylerde hareket algısını uyandırıp canlandırarak değişimler olmaz (Arnheim, 2009: 36). Tiyatronun günümüz seyircisini etkilemek için çarpıcı ve sıra dışı olmasına yardımcı olacak çağdaş teknolojiler görsel algının seyir sırasında canlı kalmasına yardımcı olabilir.

Tiyatroda prova sürecinin işleyişi yönetmenlerin alışkanlıklarına göre farklı şekillense de çoğu zaman genel yapı itibariyle benzer biçimde ilerler. Dekor tasarımcısı yönetmenle masaya oturacak ilk kişidir. Oyunun sahnede nasıl duracağına dair ilk izlenimleri dekor verecektir. Dekorun ölçekli bir maketi yapılsa da henüz oyuncunun dekorda nasıl çalışabileceğini görmek mümkün değildir. Tasarım tamamlandıktan sonra ışıklandırma için ışık tasarımcısı yönetmenle görüş alışverişinde bulunur. Bu sırada kostüm tasarımcısı da tasarlanan dekor ve ışığa göre tasarımlarını şekillendirecektir (Benedetto, 2012: 207). Tasarım süreci boyunca yönetmen ve tasarımcılar arasındaki iletişim oyunun başarılı şekilde sahnelenmesi için anahtar rol oynar. Bu konuda tasarımcı Michael Olich şöyle demiştir:

“Kesinlikle işbirliğine inanıyorum. (...) Güzel Sanatlarla ilgilenmiyorum ya da bir stüdyoya kapanmak ve resim yapmakla. Bu fazlaca soyutlanmış. Zaman zaman iletişim de sinir bozucu olabilir ama aynı zamanda, kendi dışından gelen düşünceler seni de kendi dışına çektiğinde, esrik bir biçimde enerji vericidir” (Benedetto, 2012: 207).

İşbirliği, çalışmanın her aşamasında tasarımcıların üzerinde çalıştıkları tasarımlarını diğer tasarımcılarla paylaşmasını gerektirir. Bu sayede ortaya çıkacak oyun için gerekli ayarlama ve düzeltmeler yapılmış olur (Benedetto, 2012: 12). Tasarlama sürecinde bir kostümcü oyunun renk, doku ve atmosferi gibi konularda bilgi sahibi olmak ister. Tasarımcılar işbirliği süresince birbirlerine malzeme alıp verirler.

Renkler ve dokular konusunda uzlaşabilmek için ışık filtresi örnekleri, kumaş numuneleri tasarımcılara yaratılacak tasarı konusunda izlenim vermeye yarar. Tüm tasarımcılar sürecin tamamında bu işbirliği içinde olmayı dilerler fakat genellikle pratik sebeplerden bu durum gerçekleşmez (Benedetto, 2012: 207). Çağdaş teknolojilerin sahne tasarımında kullanımı tasarlanıp üretilen sahne dekorlarını oluşturan öğelerin biçimlerini, boyutlarını etkin ve hızlı bir şekilde istenildiği gibi değiştirebilmeyi, dramatik anlatım için önem teşkil eden ayrıntıların kolaylıkla yakalanmasını veya seyircinin hayal edilen atmosferi istenildiği gibi okuyabilmesini sağlayabilir.

Günümüz tasarımcıları bilgisayarlı modelleme ve dijital tasarım teknolojilerini yaygın olarak kullanmaktadır. Dijital ortamda yaratılan tasarımların en önemli avantajı üzerinde hızlı ve etkin şekilde değişiklik yapılabilir, tasarımlar internet üzerinden anında paylaşılabilir ve istenildiği zaman prova süreçlerinde değerlendirilmek üzere projeksiyon teknolojileri kullanarak sahne üzerinde denenebilir olmasıdır (Reaney, 2010: 40). Teknolojinin sağladığı olanaklar sayesinde sahne tasarımcısının yönetmenle çalışması kolaylaşmaktadır. Tasarlanan oyun dekorunun model maketi çıkmadan ya da çıktıktan sonra istenilen yer ve zamanda birlikte karar verme ve değişiklik yapma imkânı doğmaktadır. Bu sayede projeksiyon teknolojileriyle dekor üzerinde istenilen oynamalar kolaylıkla, hızlı ve etkin bir biçimde yapılabilir.

Çağdaş teknolojinin Hololens ile bu soruna sunduğu çözüm kayda değerdir. Teknoloji dünyaca ünlü topluluk “*Cirque du Soleil*” tarafından denenmektedir. Hololens’in artırılmış gerçeklik teknolojisi ve internet sayesinde tasarımcı ve oyuncular aynı mekânda olmasalar bile tasarımlarını internet aracılığıyla istedikleri ortamda sunabilmektedirler. Yönetmen kafasına taktığı Hololens ekranı sayesinde sahnede ya da herhangi bir mekânda, tasarımcıların tasarımlarını görebilmektedir. Tasarımcı sunumu yaparken tasarım üzerinde büyüklük, şekil, doku, ışık gibi değişiklikler yapabilmektedir. Ayrıca tasarımın oyuncularla nasıl görüldüğünü anlayabilmek için dijital oyuncular veya önceden kaydı alınmış oyuncuların görüntüleri tasarımla anlık bütünleştirilebilmektedir (Görsel 19) (Cnet, 2017b).



Görsel 19 Hololens *Cirque du Soleil*

Dijital tasarımın ve VR teknolojisinin yardımıyla oyuncu nasıl bir atmosferde oynayacağı konusunda önceden bilgi sahibi olabilir, bu bilgiye göre prova sürecindeki çalışmasını düzenleyebilir. Bu da prova sürelerinin kısalmasını sağlayarak maliyetin azalmasına katkıda bulunabilir. Ayrıca teknolojinin getirdiği anlatım biçimi sayesinde teknik zorlukların azalmasıyla beraber mabilizasyon ve dekor uygulama alanlarının sınırlılığı gibi problemler ortadan kalkacaktır ki bu durum zaman ve yapılacak masraflardan tasarruf etmek demektir.

Çağımızda zaman kavramının günlük yaşam pratiğindeki önemi zamanı tasarruflu kullanmanın önemini göstermektedir. Çağdaş tiyatrodaki teknoloji kullanımının zamandan tasarruf etme konusunda ne kadar etkili olabildiği ortadadır. Bir oyunun sahnelenmesinde, yazım, tasarım, prova, uyarılma ve sahnelemedeki pratik kullanımı bu süreçler içinde işbirliği açısından sağladığı avantajlar zaman ve maliyet konusunda kayda değer tasarruf sağlama potansiyelini ortaya koymaktadır. Sanıldığı aksine ekonomik bakımdan bu teknolojiler geleneksel yöntemlere göre daha az maliyetlidir. Günümüz teknolojisinde basit ama etkili, yüksek çözünürlüklü bir projeksiyon cihazının maliyeti dekor için imal edilecek bir koltuktan daha azdır (Huntington, 2002: 14). Teknoloji sayesinde oyunların hazırlık süreleri kısalıp dekor tasarımı gibi sahne verilerinin dijital ortamda saklanabilir olması oyunların kolaylıkla repertuvarlarda saklanmasına olanak tanıyacak aynı zamanda yeni oyunların yapılmasını da teşvik

edecektir. Ayrıca bir oyunun sahnelenmesine kadar geçen sürede yapılan masraflar azalacağı için çoğunlukla bir defa kullanılan kostüm, dekor gibi diğer yapım masrafları azaltılabilir bu sayede oyuncu gibi işin gerçek emekçilerine ayrılacak bütçe artabilir. Düşen maliyetler bilet fiyatlarını etkileyecek, ucuz bilet sayesinde seyirci sayısında artış sağlanabilir.

III.3. Etkileşimi Geliştirmek İçin Öneriler

Tiyatronun bir sanat dalı olarak sanatını icra biçimi, yani vermek istediği anlatısını seyircisine aktarmadaki birincil öge oyuncudur. Oyuncu, “*bir karakteri hem bilgisi hem de sanatçı ruhuyla sahneye taşıyan, oynama eylemini gerçekleştiren kişi*” (Nutku, 1966) ise oyunun gerçekleşmesine katkısı olan her etmenin oyuncuya da hizmet etmesi gerekmektedir. Oyuncu da karakterini iyi canlandırabilmek için kendisine sunulan atmosferi iyi analiz etmeli ve bundan faydalanabilmek için, ışığın, müziğin, efektin, sahne tasarımı elemanları olan dekorun, aksesuarın ve kostümün inceliklerini bilmesi rolü çıkarmasında olumlu yönde etki yapacaktır (Akıncı, 2008).

Bununla birlikte teknoloji ile çalışacak oyuncunun sahnede etkileşime gireceği nesne, dekor, atmosfer ya da oyuncu eşinin gerçekçi tiyatrodaki olduğu gibi somut olarak sahnede bulunmayabileceğini bilmesi gerekir. Bahsedilen etmenler sahne tasarımcısı tarafından seyircinin bakış açısına göre olması gereken yere yerleştirilse de, kullanılan teknolojinin çeşidine göre değişmekle birlikte oyuncunun bakış açısından bu öğeler perspektif kurallarına göre net bir şekilde ya da hiç görünmeyebilir. Oyuncu tam olarak algılayamasa da sahnede canlandırdığı karakterin doğal görünmesi için kullanılan görüntülere göre hareket etmesi gerekebilir. Aksi halde oyuncu belirlenen çerçevelerin dışına çıkabilir, zaman akışı eşzamanlılığını bozabilir, yaratılmak istenen dilin akışı aksayabilir. Bu noktada oyuncu boş mekânda nasıl oynuyorsa öyle oynamalıdır. Benzer durumun Mocap stüdyolarında yaşandığına işaret eden Daniel Kade, “*oyuncu ‘boş alan’da oynadığını düşünmeli ve oynadığı oyun atmosferini hayal etmeli*” demiştir (Kade, 2013a). Oyuncu hayal etmesine yardımcı olacak olan etkileşime geçeceği etmenlerin görüntülerine çalışma öncesinde bakmalıdır. Sahnedeki karakterini

canlandırırken oyuncu yapacağı hareketleri sırasında sahnedeki etkileşimi bozabilecek kör nokta, içinde hareket etmesi gereken çerçeve veya göremediği etmenin seyircinin perspektifinden durduğu nokta gibi referans alınması gereken önemli yerler var ise bunların sahnede işaretlenmesini istemelidir.

Yapılan incelemeler ve edinilen görüşlerden yola çıkılarak yapılan ortak çıkarımlar doğrultusunda teknoloji ile oyuncunun etkileşimini artırabilmenin oyuncu açısından en önemli anahtarı hayal gücü yeteneğidir. Oyuncu sahnede göremediği ya da var olmayan etmenleri hayal gücünü kullanarak varmış gibi hayal edebilir ve etkileşime girebilir. Oyuncunun yaratacağı bu illüzyon Stanislavski oyunculuk yöntemlerinde sözü edilen “*Sihirli Eđer*”e karşılık gelmektedir. Oyuncu olmayan bir durumu varmış gibi canlandırabilmek için bu sihirli eđerden faydalanır. Oyuncunun içsel araçlarından olan hayal gücü ve sihirli eđer kullanmasının gerekliliği hakkında Serkis şöyle demiştir:

“Bazen Ten Ten gibi bir filmi çekmek için çalışılan Mocap ortamı bir hastane kliniği gibi çok tatsız bir ortam olabiliyor. Böyle zamanlar, daha çok prova yapılan boş bir sahnede çalışmaya benziyor. Bu yüzden içsel çalışmanıza ağırlık verip hayal gücünüzü harekete geçirerek kullanabilmek için size yapacak çok iş düşüyor” (Ktorides, 2014).

Oyuncunun çalışmasında önemli bir yere sahip olan hayal gücünü harekete geçirmek için çeşitli yaklaşım yöntemleri, metot, birbirinden farklı bakış açıları ve çalışmalar vardır. Çağdaş oyunculuk yöntemlerinin temelini atan “*Stanislavski sisteminin temelinde de oyuncunun bir karakter yaratabilmesi için yaratıcı düş gücünü harekete geçirmek vardır*” (Ergün, 2015). Burada sözü geçen “*düş gücü*”, “*hayal gücü*” ile aynı anlama gelmektedir. Stanislavski, sistemini geliştirmesinden bugüne oyuncunun çalışması temelde aynı kalsa da dönüşüm geçirmiştir. “*Kendi çalışmalarının son döneminde ortaya attığı ‘Fiziksel Eylemler Yöntemi’*” (Ergün, 2015) ile benzerlik gösteren günümüz oyuncusunun çalışması daha çok doğaçlamaya dayanmaktadır. Bu “*bedensel ve sessel özelliklerini oyunculuğunda biçimleme aracı olarak kullanan doğaçlamaya dayalı oyuncular*” (Ergün, 2013) çağdaş oyunculuğu geliştiren Peter Brook, Viola Spolin, Eugino Barba, Jerzy Grotovski gibilerinin çalışmalarında kullandıkları doğaçlama ve egzersizlerden faydalanmaktadır.

Okullarda verilen oyunculuk eğitimi müfredatına henüz günümüz teknolojilerinin sahnede aktif kullanımıyla oyuncunun nasıl etkileşime gireceğini konu alan dersler konulmamıştır. Bahsedildiği üzere yapılan deneysel çalışmalar, ortaya çıkan az sayıdaki oyunlarda görülen kullanımlar dışında oyuncunun bu teknolojilerle çalışmayı deneyimleyebileceği alan neredeyse yok gibidir. Dünyada sinema ve bilgisayar oyunu sektöründe kullanımı yaygınlaşmış olan Mocap teknolojisi eğitimi veren bazı çalışma grupları görülmektedir. Ayrıca birkaç okul öğrencilerine bu teknoloji ile çalışmayı deneyimleyebilmeleri için okul bünyesine Mocap stüdyoları katmıştır. Yine de ortada oyunculuk metodu denebilecek bir yöntem olduğu görülmemiştir.

Sistemli bir metodun olmaması oyuncunun temel çalışmasını en iyi şekilde yerine getirmesine engel olmamalıdır. Oyuncu sesini ve bedenini yapılan işe uygun bir biçimde formda tutmalı, çalışmalar öncesinde ısıtarak hazır hale getirmesi çalışmadaki verimi artırabilmektedir. Unutulmamalıdır ki oyuncunun sesi ve bedenini tanıması onun anlatımını güçlendirebilir. Bu da oyuncunun etkileşimini geliştirerek sanatsal başarısına aynı zamanda ortaya konan işin başarısına olumlu katkıda bulunabilir.

Oyuncular teknolojilerle çalışma konusunda deneyimsiz kalmış olabilirler. Bu durum oyuncunun çalışacağı teknoloji hakkında önceden bilgi edinmesi gerekliliğinin faydalı olacağı olgusunu ortadan kaldırmayabilir. Oyuncu nasıl içinde yer alacağı proje, oyun, sahnede yaratacağı karakter hakkında önceden bir çalışma yapıyorsa aynı biçimde çalışacağı teknolojinin nasıl çalıştığı ve bu teknolojilerle çalışırken nelere dikkat etmesi gerektiğini öğrenmesi onun çalışmasına olumlu yönde etki edebilir. Örneğin, oyuncunun performansını kayıt altına alan kameraların görüş açısından çıkmamak için performansını sergileyebileceği, önceden belirlenmiş olan alana “*Hareket Alanı*” denir. Teknolojilerle çalışırken bir oyuncunun bilmesi ya da öğrenmesi gereken “*Hareket Alanı'nın ne olduğunu ve nasıl çalıştığını bir oyuncunun biliyor olması onun teknoloji ile etkileşime geçmesini kolaylaştıracaktır*” (Pizzo, 2016: 15). Oyuncu kameraların kendisini nasıl gördüğünü bilir ise, hareketlerini buna göre düzenleyerek ortaya çıkacak sonuçtaki bilinçli etkisini artırabilmiş olabilir.

Teknoloji hakkında bilgi edinmenin gerekliliğinin yanında, bilgi vermek de önemlidir. Konu hakkında bilgi sahibi olan sahne tasarımcısı, teknisyenler, yönetmen ve diğerleri oyuncuyu bu konuda desteklemelidir. Oyuncunun teknoloji hakkında bilgisi yoksa bilgilendirmeli, eksik bilgiler tamamlanmalı ve nelere dikkat etmesi gerektiği konusunda aydınlatılmalıdır. Bilgilendirmenin içeriği sadece teknolojinin çalışma prensipleri ya da oyuncunun ne yapması gerektiğiyle kalmamalıdır. Oyuncuya teknoloji ile etkileşim sonrasında ortaya çıkacak sonuçların neye benzeyebileceğine dair örnekler verilmesi oyuncunun hayal gücünü ne yönde çalıştırması gerektiğine dair ipuçları verebilir. Bu bilgilendirmelerin oyuncudan sonuç almak üzere yapılan bir çalışmanın hemen öncesinde yapılmasındansa oyuncunun anlatılanlar üzerinde düşünebilmesine fırsat verecek şekilde daha önceden yapılması ortaya çıkacak sonuç açısından verimli olacaktır. Bilgi alışverişinin okuma provalarında başlaması sürecin işleyişini olumlu yönde etkileyecektir. Sahne provalarında, önceden deneme yapılmadan, hazırlıksız bir şekilde doğaçlama çalışmalarına girmek herkes için, özellikle oyuncu için zorlayıcı olacaktır. Bununla beraber oyuncu bu deneysel süreçlere açık olmalıdır. Yeni bir teatral anlatım dili yakalamada prova süreçlerindeki deneysel provalar oyuncunun sahnedeki olanakları keşfedebilmesi için bir fırsattır. Teknoloji ile çalışmayı istemeyen oyuncu kendini yepyeni bir alanda özgürce araştırma yapabileceğini düşünerek motive etmelidir.

Yeni bir teatral dil yaratma süreci sancılı olur ve her zaman başarıyla sonuçlanmayabilir. Teknoloji ile etkileşime geçme süreci provaların uzamasına neden olabilir. Teknoloji ile yakalanması gereken anlık uyumların aksamasını önlemek için provalarda çok tekrar almak gerekebilir. Fakat süreç boyunca ortaya çıkmayan uyum yakalandığı zaman sonuç herkesi memnun edecektir. Oyuncu ve tasarımcılar için yeni anlatım yolları aramak her zaman motive edici bir unsur olmuştur. Oyuncunun teknoloji ile olan etkileşimi artırmak için yapabileceklerini analiz ettikten sonra teknolojinin oyuncu ile olan etkileşimi artırması için yapabileceklerine değinmek yerinde olabilir. Oyuncunun sahnede oyununu kurarken kullanılan teknolojiden ne kadar faydalandığı onun teknoloji ile etkileşimini doğrudan etkiler. Bunun için oyuncunun teknolojinin

yarattığı etkiyi duyumsaması gerekir ki oyununda bu etkiyi tetikleyici bir araç olarak kullanabilsin.

İnsanın dış dünyada olan biteni algılamasını sağlayan Stanislavski'nin de kabul ettiği temel beş duyu sayesinde oyuncu etrafıyla etkileşime geçer. Duyularımız aynı zamanda duygularımızın da tetikleyicisidir. Teknolojinin sunduğu dijital kavramlar genelde insana gerçeklik hissini yaşatsa da henüz gerçekte olduğu gibi bütün duyularına hitap edebilecek noktaya ulaşmamıştır. Önceki bölümde adı geçen teknolojilerin çoğu görsel algımıza hitap etmektedir. Teknolojinin sunduğu imkânlarla dokunma duyularını harekete geçirebilen eldiven ve giysiler yapılmıştır. Böyle bir kıyafetin oyuncu tarafından kullanılması onun teknolojinin sunduğu dijital etmenler ile somut anlamda daha iyi etkileşime geçmesine yardımcı olabilir.

Bununla birlikte oyuncunun çeşitli nedenlerden dolayı sahnede göremediği ama seyircinin gördüğü dijital tasarımlarla etkileşime daha kolay geçebilmesi için bazı araçlar kullanılabilir. Bu tip aygıtlar oyuncunun tasarlanan dünyayı daha kapsamlı algılamasını sağlayacaktır. Çevreleyici sahne tasarımları genellikle seyircinin kendini tasarlanan dünyanın daha çok içinde hissetmesini sağlamaktadır. Eğer aynı kaygı oyuncunun teknoloji ile etkileşimini artırabilmek amacıyla duyulursa oyuncunun duyuları daha kolay harekete geçebilir. Böylelikle oyuncu kendini daha kolay bir biçimde tasarlanan dünyanın içinde hissedecektir.

Sahnede teknoloji kullanımında oyuncunun üzerine giyeceği ya da takacağı hiçbir aracın oyununu olumsuz yönde etkilemeyecek olması gerekir. VR gözlükleri gibi hantal ve dış dünya ile görsel iletişimini tamamen ortadan kaldırabilecek teknolojiler oyuncunun oyununu olumsuz yönde etkileyebilir. Oyun tasarım aşamasında tasarımcılar dekor, kostüm ve makyaj seçimlerini yaparken oyuna hizmet etmesinin yanında oynanan oyunda aksaklık çıkarmayacak tasarımlar yapmaya çalışıyorlarsa, oyuncunun kullanacağı herhangi bir teknolojik cihaz da oyununu kısıtlamamalı engel olmamalıdır. Buna göre oyuncunun kullanacağı teknolojik araçları seçerken oyuncunun dışsal araçlarını etkilemeyecek özelliklerde olmasına dikkat edilmelidir.

Gelişen teknoloji sahnelerde kullanılacak alternatifler yaratmaya devam etmektedir. Artırılmış gerçeklik görüntüsünü gözlüğü takan oyuncunun retinasına yansıtarak görmesini sağlayan optik lensli bir cihaz olan “*Brother*” markasının ürettiği “*AiR Scouter*” modeli hantal olmayan tasarımıyla kullanılacak gibi bir cihaz olarak gözükmese de oyuncunun yüzündeki jest ve mimiklerin görülmesini engelleyebilecek kadar büyük bir cihazdır (Görsel 20) (Özdemir, 2002: 68).



Görsel 20 AiRScouter

Bunun gibi teknolojiler oyunlar sırasında, seyirci karşısında kullanmak için uygun gözükmese de provalar sırasında oyuncunun etrafında olan biteni kolaylıkla algılayıp normalde göremediği etmenlerle rahatça etkileşime geçmesini sağlayabilir. Böylece prova sürecindeki özellikle etkileşime geçilmesi için kullanılan akışkan film görüntüleriyle uyum yakalanması kolaylaşacaktır. Detaylı çalışmalar için iyi bir referans sağlayıcı olabilecek bu gözlükler oyuncunun teknoloji ile olan somut etkileşiminde doğru zamanlamayla anlık tepkiler verebilmesini kolaylaştıracaktır. Artırılmış gerçeklik teknolojisi için Babak Praviz adındaki bir araştırmacı takımıyla birlikte 2008 yılında kontak lens prototipi geliştirmiştir. Tıpta başarıyla kullanılan lens için ar-ge çalışmaları sürmektedir. Oyuncunun rahatlıkla kullanabileceği ve izleyici tarafından fark edilemeyecek bu cihaz, oyuncunun oyun sırasında eksikliğini hissettiği, göremediği görüntüler ile olan etkileşim sorununu ortadan kaldırabilir (Özdemir, 2002). Oyuncu seyircinin seyir yerinden gördüğü fakat kendisinin göremediği, sahnede yaratılmak istenen teatral dildeki illüzyonun etkisini bozabilecek, sahnede yanlış konumlanma,

kayıtlı görüntü ile eşzamanlılık, görüntülerin anlık etkilerini gözden kaçırma gibi önemli detayları kolaylıkla bu lens sayesinde oyun esnasında, oyununu bölmeden görebilir hale gelebilir.

Hibrid tiyatrodaki çoklu teknoloji kullanımının getirdiği bütünleşme ve uyum problemleri aynı zamanda farklı teknolojilerin önce birbirleriyle sonra da oyuncu ve seyirciyle olan etkileşiminde etki-tepki sürecini sekteye uğratabilmektedir. Teknolojiler arası geçiş sürecinde oluşan kayıp zaman sahnedeki oyuna ya da elde edilen görüntünün seyirciye aktarılmasına yansımakta, etkileşim sürecindeki eş zamanlılık bozulmaktadır. Gelişen teknoloji sayesinde bu gecikmeler en aza indirilebilmektedir. Var olan teknolojilerle bütünleşen bazı yeni teknolojiler sayesinde oyuncunun sanal gerçeklikle etkileşimi anında jestleri, ses düzeyi, etkileşime geçilen objelerin davranışları ve benzeri tepkiler anlık elde edilebilmektedir. Bu da oyuncunun teknoloji ile etkileşimini olumlu yönde etkilemektedir. Bu gibi yenilikler oyuncunun teknoloji ile birlikte performans sergilerken dikkat odağını istediği noktada tutabilmesini ve konsantrasyonunun dağılmamasını sağlamakta olumlu etki sağlayacaktır. Bununla birlikte gelişen teknoloji sayesinde, bazı durumlarda dijital oyuncu, oyuncunun davranışlarını yönlendirebilecek tepkiler verebilmektedir (Kade, 2013b).

Oyuncunun beş duyusuna hitap ederek etkileşime geçmesini sağlamak için bir başka yöntem de sahnede oyuncunun etkileşime geçebileceği referansların olmasıdır. Projeksiyon, mapping veya hologram teknolojisi ile yapılan bindirmelerde oyuncunun etkileşime geçerken referans alabileceği marke aksesuar, dekor veya işaretleri oyuncuya kolaylık sağlayacaktır. Ayrıca teknoloji ile etkileşimde oyuncunun sergileyeceği performanslara katkıda bulunmak için teknolojiyi oyuncunun dikkatini dağıtacak biçimde kullanmamak gerekir. Oyuncu yarattığı karakteri canlandırırken gerçek hayatta olduğu gibi akıcı bir biçimde oyununu sürdürebilmesi için konsantrasyonunu sağlaması ve oyunu boyunca bu konsantrasyonunu koruması gerekir. Süreç içinde dışarıdan gelecek herhangi bir müdahale veya süreç içinde beklenmeyen aksaklıkların gerçekleşmesi oyuncunun konsantrasyonunu olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Oyuncunun dikkatini dağıtabilecek bir başka konu ise, onun etkileşimine olumlu yönde

katkıda bulunabilmek için birçok referansın bir arada sunulmasıdır. Oyuncunun eylemini tasarlamasını olumsuz yönde etkileyebilecek bu durum oyuncunun dikkatinin dağılma tehlikesini beraberinde getirmektedir. Eğer oyuncudan sahnedeki birçok etkenle aynı anda etkileşime geçmesi istenirse oyuncu bu etmenlerin tümüne birden tepki vermekte zorlanacak bu da oyununun aksamasına, eylemlerinin hedefinin şaşmasına ya da seyirci tarafından okunamaz hale gelmesine neden olacaktır. Bir karakteri canlandırmakta olan oyuncu için dikkatini etrafını çevreleyen teknolojik aygıtların yarattığı dünyaya vermek yerine kendi varlığına vermesi daha önemlidir. Oyuncu için etrafını çevreleyen bu etmenler referans olabilecek olsalar dahi performans sırasında oyuncu, oyunculuk hünelerini sergileyebilmek için dikkatini içinde bulunduğu eylemine vermesi gerekir. Antonio Pizzo'nun yaptığı çalışmada oyuncular, *“boş bir alanda hareket etmenin zorluğundan ziyade hayal güçlerini kendilerine sunulan dünyayı özgürce hayal etmede kullanmanın verdiği güçlü hissi vurgulamışlardır”* (Pizzo, 2016: 16). Yine de gelişen teknolojinin sunduğu imkânlar bu eksikliği giderme konusunda çok yol kat etmiş ve etmeye de devam etmektedir. Oyuncu sahnede hangi etkenin nerede olduğunu düşünmek yerine büyük bir kompozisyonun parçası olduğunu bilerek dikkatini kendi işine verebilmektedir.

Provalarla üstesinden gelinebilecek uyum yani eş zamanlılık durumunun olmaması hem oyuncu için hem de seyirci için yaratılan illüzyonu bozucu niteliktedir. Yaşanan aksaklık teknolojiden dolayı, geciken veya donan görüntü gibi bir sebepten kaynaklanıyorsa oyuncunun bu kusuru örtme gibi bir şansı kalmamaktadır. Görünen ile sahnede gerçekleşen arasındaki etkileşimi bozacak olan bu durum, sanal gerçeklikte kullanıcının midesinin bulanmasına yol açabilmektedir. Yapılan başka bir çalışmada sanal gerçeklikle etkileşime girerken benzer bir durum yaşayan kullanıcı, *“Bazen kendimi istemsiz bir şekilde sanal dünyada yürürken gerçekte de yürüme ihtiyacı içinde hissediyordum. Gözlerimin gördüğü ve bedenimin hissettiği arasında bir çelişki var gibiydi; örneğin ayaklarımı yuzüyor gibi görsem de yere bastıklarını hissedebiliyordum.”* (Slater) demiştir.

Yansıtılan teknolojilerde bu tür problemlerle pek karşılaşılmasa da hibrid tiyatrolarda birçok farklı teknolojinin bir arada kullanımından doğabilecek eş zamanlılık problemleri üzerine yeterli çalışma yapılmamıştır. Sonuç olarak teknolojinin sunduğu imkânlarla etkileşim sorunları azaltılabilse de oyuncunun yetenekleri ve hayal gücü ile etkileşimi artırabilme potansiyeli her zaman mümkün görünmektedir. Bu doğrultuda yapılacak proje için aranan yeteneklerin ne olduğu göz önünde bulundurularak doğru oyuncuyu seçmenin önemi yönetmenler tarafından bilinmektedir. Ayrıca oyuncuya etkileşime geçebilmesi için gereken zamanı tanımak sahnede rahatlamasına yardımcı olmak ve etkileşime geçmeden önce teknoloji ile etkileşimi algılayabilmesi için deneme fırsatı tanımak da çalışma sürecinin daha iyi işlenmesini ve bu sayede ortaya çıkan sonucu da olumlu yönde etkileyecektir.

Bununla beraber teknoloji gelişimini sürdürmekte her geçen gün kendini güncellemektedir. Gelişmiş yeni teknolojilerin farklı birleşimlerinin denenmesi yeni yazılımların bilgisayar mühendisleri eşliğinde oyuncularla çalışma gruplarında uygulanması farklı etkileşim olanakları doğuracak ve yeni sahne dillerinin yaratılmasına katkıda bulunabilecek yapıların doğmasını sağlayacaktır. Geleceğin teknolojisinin sunabileceği imkânlar sayesinde sanal gerçekliklerde oyuncunun hareketlerinin kameralarla dıştan takip edilmesi yerine kas hareketlerinin elektromanyetik alıcılar aracılığıyla yapılabileceği öngörülmektedir. VR teknolojisiyle bu tarz denemeler yapılmıştır (Lusted, Knapp ve Lloyd, 1992;1993).

Zamanla geliştirilecek yeni teknolojiler sayesinde oyuncunun teknoloji ile etkileşimi kısıtlayacak hiçbir engel kalmayacak gibi gözükmektedir. Teknolojilerdeki görüntü kalitesi, eş zamanlılık gibi sorunlar zamanla gelişerek gerçeğe en yakın belki de daha iyi bir hale gelecektir. Artırılmış gerçeklikle oyuncunun kullanabileceği teknolojiler sayesinde oyuncu seyircinin bakış açısından görüneni belki de fazlasını sahnede oynarken görebilecektir.

III.4. Çağdaş Tiyatroda Teknoloji Kullanımının Geleceği

Henüz tiyatro sahnelerinde farklı teknolojilerin çoklu medya kullanımına benzer etkili kullanım uygulamalarını göremesek de konu üzerine yapılan çalışma ve deneyler devam etmektedir. Bu uygulamalardan tiyatronun gerçeklik algısı sınırlarının zorlanması olarak düşünülebilecek bir çalışmada hem Mocap teknolojisinden hem de Sanal Gerçeklik (Virtual Reality/VR) teknolojisinden faydalanılmıştır. Bu uygulamada seyirci, pasif izleyen konumundan hem zihinsel hem de fiziksel bakımdan aktif katılımcı konumuna geçmiştir; yani seyirci teknolojinin bir fiil kullanıcısı olmuştur. Yapım tiyatrodan uzaklaşmış gibi görünmesine rağmen içinde oyuncu etmeni halen var olmaktadır. (Görsel 21)



Görsel 21 Chained: A Victorian Nightmare

Gezici bir gösteri olan “*Chained: A Victorian Nightmare*”nun (Zincirlenmiş: Bir Victoria Dönemi Kâbusu) sunduğu tiyatro deneyimi sınırları zorlayan niteliktedir. Bu yapım kendini diğer VR örneklerinden teknolojinin kullanımıyla ayırmaktadır. Genelde VR teknolojisi kullanılırken, sanal gerçekliğin içine girebilmek için takılan gözlüklerden sonra kullanıcının görsel algısı tamamen dış dünya ile kesilerek sadece dijital ekranda görünen gerçekliği görebilmesiyle sınırlanmaktadır. Fakat bu uygulamada kullanıcı yine VR teknolojisi gözlüklerini takar ekranda gördüğü oyuncular ve objeler hem ekranda sanal olarak hem de içinde bulunduğu gerçek ortamda

mevcuttur. Katılımcı sanal gerçeklikle etkileşime girdiğinde aynı zamanda gerçek nesne ve oyuncularla da etkileşime girmektedir. Bu da VR teknolojisinin yarattığı sanal gerçeklik hissinin artmasını sağlamaktadır. Gösteride seyircinin beş duyusuna birden hitap edecek koku, sıcaklık, rüzgârın estiğini hissetmek gibi bütün etmenler ve daha fazlası bulunur. Bu sayede katılımcı sanal ortamda gördüğü herşeyi gerçekten deneyimlemiş olur (Kathryn, 2019).

Gösteride kullanılan Mocap teknolojisi katılımcının oyuncu ya da nesnelere gibi hareket eden her etmeni VR gözlükleri aracılığıyla görmesini sağlar. Geliştirilen teknik sayesinde oyuncular katılımcı ile gerçek zamanlı etkileşime girebilmektedir. Oyuncular için etkileşimde yeni olan durum etkileşime geçtiği kişi ile önceden prova edilmemiş bir karşılaşma yaşamasıdır. Oyuncunun üstesinden gelmesi gereken bu durumda önemli olan oyuncunun hikâyede canlandırdığı karakterin karakter özelliklerine uygun ve hikâyenin gidişatını bozmayacak biçimde davranması gerekliliğidir. (Görsel 22-23)



Görsel 22-23 Chained: A Victorian Nightmare *Uygulama Hazırlıkları*

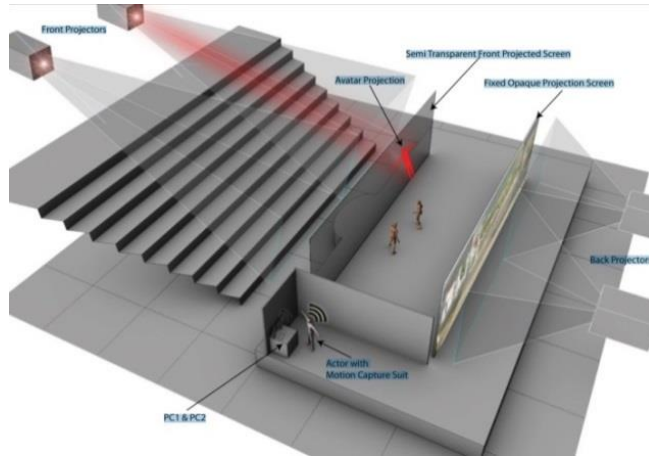
Oyuncunun planlanmamış ve neredeyse tamamen spontan gelişen bir durumda performans sergileyebilmesi için doğaçlamadan faydalanması gerekir. Ayrıca oyuncunun hareketlerini dijital ortama aktarabilmek için üzerine giymesi gereken Mocap alıcıları onun hareketlerini kısıtlayacak eğer oyuncu bu duruma alışık değilse oyunculuğunu kısıtlama riski ile karşı karşıya kalacaktır.

Tiyatroda farklı disiplin ve yenilikçi teknolojileri bir arada kullanma girişimleri, yeni sanatsal ifade dilleri geliştirmede ve yenilikçi teknolojilerin geliştirilmesi bakımından önem arz etmektedir. Tasarlanan hibrid tiyatro örneğinde günümüzde somut bir biçimde kullanılan dijital etkileşim gereçlerinin bir arada kullanımının nasıl olabileceği üzerine bir çalışma yapılmıştır. Örnekte görüleceği gibi çağdaş teknoloji insanın gerçek veya sanal mekânlarla ya da kişiler ve objelerle etkileşime geçebilmesini sağlamaktadır. Disiplinlerarası olan bu çalışmada, bilim adamları, mühendisler, 3D tasarımcılar ve sanatçılarla birlikte kostüm tasarımcıları, koreograf ile oyuncular canlı bir tiyatro gösterisi sentezlemek için bir araya gelmişlerdir. (Görsel 24) Projede projeksiyon, mapping, hologram, Mocap ve artırılmış gerçekliğin bir arada bir tiyatro salonunda buluşmasına imkan sağlayacak bir sahne altyapısının olduğu ve seyir yeri ile seyirci koltuklarının tıpkı klasik bir tiyatro mimarisindeki gibi ayrıştığı bir mimaride bir araya gelmiştir. Böyle bir yapıda sahnelenecek oyunlarda yaratılabilecek tasarım ve dil çeşitliliği ile oyuncunun teknoloji ile etkileşiminin çok farklı ve çeşitli varyasyonlarını görmek mümkün olacaktır.



Görsel 24 Foundation of the Hellenic World

Mocap teknolojisinden elde edilen görüntüler birçok ekranda birden gösterilirken, gerçek zamanlı oluşturulan sanal manzaralar sahnede olan her değişimin sanal dünyadaki yansımaları oluşturmuştur. Oyuncular oyun alanının dışında kalan başka bir oyuncunun hareketleriyle hareket eden sanal karakterlerle etkileşime girebilmiştir. (Görsel 25)



Görsel 25 Foundation of the Hellenic World *Teknik Kurulum*

Seyirci karşısına çıkan tasarı Atina’da antik bir tiyatro olan Hellenic Cosmos’un tiyatrosunda sahnelenmiştir. Dijital teknoloji sayesinde gerçek yerinde tiyatronun orijinal eski görünümü yeniden yapılandırılmıştır. Proje hem izleyiciden hem de tiyatrolarda çalışan tiyatro uzmanlarından olumlu yönde geri bildirim almıştır (Görsel 26) (Andreas, 2016).



Görsel 26 Foundation of the Hellenic World

Gerçekleştirilen projenin amacı sahnede geçen tiyatro gösterileri ve canlı performanslar için VR teknolojisinin uygulanabilirliği ve etkileşimini araştırmak olmuştur. Proje sonunda gerçek zamanlı Mocap teknolojisi kullanımı, bilgisayar tarafından oluşturulmuş sahne tasarımları ile canlı oyuncuların bir arada olduğu bir tiyatro performansı başarıyla gerçekleşmiştir.

Anlatılan proje bize teknoloji ile oyuncunun etkileşiminin ne kadar geliştirilebileceğine dair örnek teşkil etmektedir. Tiyatro ile ilgilenen herkesin teknoloji sayesinde tiyatronun ne kadar zenginleşebileceği ve ufkunun genişleyebileceğini fark etmelidir. Umarız bu tarz çalışmaların sayısı artar ve tiyatro yapıtlarının ortaya çıkmasında önemli rol oynayan mercilerin dikkatini çeker. Bu sayede sahnedeki anlatım olanaklarına daha yenileri eklenerek oyuncunun anlamsal yönden rolünü zenginleştirebilecek yeni etkileşim etmenleri ortaya çıkacaktır.



SONUÇ

Günümüzde teatral bir dil yaratmak için dramatik anlam yaratmada kullanılan teknolojiler günümüzde yetersiz kalıyor gibi görünmektedir. Christopher Innes'in de dediği gibi geleneksel tekniklerin günümüzün modern gerçekliklerini temsil edemeyişi, bütünlüklü bir çerçevede politik dünya olgularını gözler önüne seremeyişi anlaşılmıştır. Her çağın kendi zamanında kullandığı araçlarla yaratılan modern gerçekliklerin ancak bu araçların kullanımı aracılığıyla yansıtılabileceği gerçeği Piscator'un keşifleriyle anlaşılmıştır. Bu açıdan tiyatronun da sinema ve dijital dünya gibi yeni araçlarını yaratmış olan sanatları yakalaması için yenilikçi çağdaş bir dil arayışını sürdürürken teknoloji kullanımını göz ardı etmemesi gerekir. Endüstriyel kültürle mücadele eden tiyatronun gereken araçlarla mücadelesini sürdürmesi gerekiyorsa bu araçlar çağın gereksinimlerini karşılayan araçlar olmalıdır. Bugünün seyircisinin tahammül edemediği durağanlığı kendisine dayatmaktansa yeni dil arayışları yolunda dinamik çarpıcı cezbedici yöntemlere başvurulmalıdır. Yapılacak deneysel çalışmalar artmalı yaratılacak yeni dil çağdaş teknolojinin de sunduğu imkânlarla seyircinin tiyatrodan kopmasına neden olan duvarları yıkacak nitelikte olmalıdır. Tiyatroda yaratılmak istenen yanılısama anı ile izleyicinin duygu ve düşünceleri harekete geçirilemiyorsa yapılan iş izleyicide herhangi bir etkileşim yaratmıyor demektir.

Bu yüzden yenilikçi bakış açıları geliştirmek için özgün fikirler, sıra dışı biçimlendirmeler, yeni yöntemlerle etkileşime girme biçimleri keşfetmek gerekmektedir. Bu noktada çağdaş teknolojinin sunduğu olanaklar göz önünde bulundurulmalıdır. Bu sayede yarının tiyatrosuna doğru soyut olanın ve görülemeyenin ortaya çıktığı hayattan beslenen eserler sahnelerde yerini alacaktır. Zaman ve mekânla olan etkileşimin iletişim çağı ile bambaşka bir boyuta taşındığı günümüzde geleneksel tiyatronun imajları yerini teknolojinin sunduğu yeni imajlara bırakmalıdır. Kullanılacak yeni imajlarla yaratılacak yeni etkileşimler sahnelemede oyuncunun etkileşime girdiği etkenleri artıracak anlam yaratma imkânlarını zenginleştirecektir. Bütün sanatların birleşimi olan çağdaş tiyatrodaki medya teknolojileri ile yaratılacak kompozisyonların içine giren oyuncu zamanla bu teknolojilerle etkileşim yolunda sanatını geliştirecektir.

Çağdaş tiyatrodaki teknoloji kullanımı ile yeni bir teatral dil arayışı tezde bahsedilen teknolojik gelişmeler üzerinden yeni bir sayfa açacak gibi gözükmektedir. Bu durum yüz yıldır öncü sanatçıların gerçekleştirmek istediği sanatla yaşamın yeniden bir arada olabilmesi hayalinin bir yansıması olabilir. Oyuncular için günlük hayatlarında hali hazırda yer alan teknolojilerle sahnede etkileşime girmek oyuncunun yaratımı açısından da yenilikler barındıran önü açık bir alan teşkil etmektedir. Gelişen ve çeşitliliği artan teknolojiler günlük hayatımıza kadar girmişken bunların sadece belli bir kısmı sahnede kullanılmaya uygun birçoğu ise tiyatrodaki kullanılabilirliği için uyarlanmayı bekleyen teknolojilerdir. Deneysel tiyatrolarda üzerinde çalışılmakta olan ilerici bakış açısıyla gerçekleştirilen çalışmalar ilerleme göstermeye başlamıştır. Bugün belli tiyatrolar teknoloji kullanımında önemli mesafeler kat etmiş tiyatrodaki yeni teatral anlatım yolları bulma konusunda geliştirdikleri dil ile repertuvarlarını genişletmişlerdir. Cesaret veren yeni bireysel çalışmalar ise şimdiden fark yaratmaya başlamış dünya çapında merak uyandırmışlardır. Farklı çağdaş teknolojilerin bir arada kullanım denemelerinde olumlu sonuçlar alınmasıyla beraber farklı teknolojilerin bir arada uygulanabilirliği sorununu ortadan kaldıracak altyapılar hazır hale gelmeye başlamıştır. Çağdaş tiyatrodaki teknoloji kullanımı ile yeni bir teatral dil yaratılarak oyuncunun teknoloji ile etkileşimini geliştirmenin ve onun anlatım olanaklarını desteklemenin tiyatroya katacağı yenilikler günümüz izleyicisinin çağdaş algısına da ulaşmanın yeni yollarını keşfetmeye yardımcı olabilecektir.

Gelişen teknoloji bütün olanaklarıyla tiyatronun kapılarını aralarken oyuncular bu gelişmelere yabancı kalmaktadır. Henüz yeterli çalışmaların yapılmadığı oyuncu ve teknoloji etkileşimi olgusunu araştırmak için daha çok deneme girişimlerinde bulunulmalıdır. Tezin ana eksenini oluşturan tiyatrodaki oyuncunun çağdaş sahne teknolojileri ile etkileşimiyle ilgili yapılan araştırmalarda yeni teknolojilerin kullanım uygulamalarına rastlanmış fakat oyuncunun bu teknolojilerle etkileşimini ele alan araştırmalara rastlanmamıştır. Bununla birlikte yapılan taramalarda genel anlamda teknoloji ve kullanıcı etkileşimini inceleyen çok sayıda araştırmaya rastlanmıştır.

Bulunan kaynaklardan edinilen veriler ışığında incelenen seçili örneklerdeki oyuncunun teknoloji ile etkileşimini incelerken oyuncunun teknoloji ile etkileşimindeki etkililik, katılımcılık, uyum ve bunları yaratabilmek için oyunculuk metotlarının temelini atan Stanislavski sisteminin temel fikirlerinden yola çıkılmıştır. Sistemin oyuncuya etkileşimi artırabilmesi için sunduğu yöntemlerden hayal gücünü nasıl harekete geçirebileceği hakkında verdiği ipuçlarına değinilmiştir. Ayrıca oyuncunun rolünü yaratırken hangi etmenlerin oyuncuyu kışkırtabileceğinden bahsedilmiştir. Araştırmaların sonucunda çıkan ortak bir başka sonuç ise oyuncunun etkileşimini artırabilecek bir başka etkenin de doğaçlama olduğudur. Doğaçlama çalışmalarının çağdaş oyunculuk yöntemlerindeki önemi, aynı zamanda onun yeni bir teatral dil yaratmadaki yeri ile oyuncunun sahnedeki yeni durumlara adapte olma ve bunlarla nasıl etkileşime geçebileceği konusunda araştırma yapmasına fırsat veren doğasına vurgu yapılmıştır.

Çağdaş tiyatronun geleceğine baktığımız zaman teknolojinin katkıları heyecan vericidir. Her geçen gün hayatımızdaki gerçekliğin içinde daha çok yer edinen dijital teknoloji sahnelere yenilikler getirmeye devam etmektedir. Bazı kitle iletişim araştırmacılarının kullandığı “*sayborg performans*” (*cyborg performance*) terimi sadece dijital teknolojilerin ağırlıklı olarak bir arada kullanıldığı hibrid tiyatrolar için kullanılmakta olsa bile genel anlamda merak uyandırmaktadır. Bilim kurguyu çağrıştıran bu terim tiyatro adına daha birçok anlama gelebilir. Tiyatrodaki konservatif korkunun sebeplerinden biri olabilecek bu terimin akıllara getirdikleri geleceğin tiyatrosunun gitmesi arzulanan, içinde bulunduğu zamanın medya teknolojileri, dijital ekranları, sanal dünya ve karakterleriyle her anın fotoğraflarla çoğaldığı ve etkileştiği dijital karakterlere dönüşen kişiliklerimizin siber dünyalardaki varlıklarının bir yansıması olabilir. Katı olan her şeyin buharlaştığı zamanımızda oyuncunun tiyatrodaki varlığının da değişime uğraması kaçınılmaz gibi görünmektedir.

21.yüzyıldaki deneysel çalışmalar, tiyatro sanatının gerçeklik ile arasındaki bağı yeniden ele alma girişimleridir. Yapılmak istenen sadece gerçekliğin farklı anlamlardaki çeşitliliğini yakalamakla kalmayıp aynı zamanda tiyatro sanatını gerçek yaşamdan uzak

bir olgu olmaktan çıkartmaktır. Teknoloji ile gelecek olan yenilikçi tiyatro örnekleriyle oyuncunun etkileşimi sadece etrafındaki imajların kendi gerçekçi benzerleri, renk ve ışık gösterileri olmaktan öte, zihinsel ve anlamsal, dramaturjik açıdan günümüzün gerçeklerini ortaya koymayı hedefleyen çalışmalar olabilir. Bu sayede teknoloji oyuncunun kendisi ile etkileşime geçerken onun günlük hayatında hissettiği ama ifade etmekte zorlandığı durum ve duygularını aktarabilmesine katkıda bulunacak biçimde kullanılmış olacak ve oyuncunun teknoloji ile olan etkileşimi artabilecektir. Böylece tiyatrodaki teknoloji kullanımının tiyatronun ifade araçlarına katabilecekleri teknoloji karşıtı konservatif düşünceler tarafından yadsınamaz hale gelebilir. Fakat gelişmekte olan teknolojinin bize sunduğu gerçeğe rağmen tiyatrodaki canlı oyuncunun yerini başka bir gerçeğin alması ihtimali tiyatronun özündeki anlamını yitirmesi tehlikesiyle karşı karşıya kalması demek olabilir.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

ADOLPHE, Appia (1989). *Essays, Scenarios and Designs*, (Çev. Walter R. Volbach), UMI Research Press.

ALİOĞLU, Nazan (2011). *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği*, İstanbul: Papatya Yayıncılık.

ALTUNAT, Alper (2012). “Kes-Kopyala-Yapıştır: Bir Sanat Yüzeyi Olarak Ekran”, (Ed. Deniz Yengin). *Yeni Medya ve...*, s. 13-41, İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.

ARNHEIM, Rudolf (2009). *Görsel Düşünme*, (Çev. Rahmi Ögdül), İstanbul: Metis Yayınları.

BALABAN-SALI, Jale (2012). “Yeni Medya Okuryazarlığı”, (Ed. Deniz Yengin) *Yeni Medya ve...*, s. 291-309, İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.

BENEDETTO, Stephen Di (2012). *Tiyatro Tasarımı*, (Çev. Tülin Sağlam), De Ki Yayınları.

BERKTAY, Ali (1997). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

BROCKETT, Oscar Gross (2000). *Tiyatro Tarihi*, (Çev. Sevinç Sokullu & Sibel Dinçel & Tülin Sağlam & Semih Çelenk & Selda B. Öndül & Beliz Güçbilmez), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

CANDAN, Ayşin (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

CANDAN, Ayşin (2019). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

ÇALIŞLAR, Aziz (1993). *20.Yüzyılda Tiyatro*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ÇALIŞLAR, Aziz (2009). *Tiyatronun ABC'si*, İstanbul: Say Yayınları.

ÇAMURDAN, Esen (1996). *Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

CARLSON, Marvin (2013). *Performans Sanatına Eleştirel Bir Bakış*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

COUNSELL, Colin (1996). *Postmodernism and Performance Art, Signs of Performance: An Introduction to Twentieth Century Theatre*, London: Routledge.

DIXON, Steve, & Barry Smith (2007). *Digital Performance A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.

EAGLEMAN, David (2012). *Incognito: The Secret Lives of the Brain*, Great Britain: Caningate.

ERGÜN, Selda (2013). *Çağdaş Doğaçlama*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ERGÜN, Selda (2015). *Oyuncunun Yolculuğu Stanislavski'den Morris'e*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ESLIN, Martin (1987). *The Field Of Drama*, London: Methuen.

GIESEKAM, Greg (2007). *Staging The Screen: The Use Of Film And Video in Theatre*, New York: Palgrave Macmillan.

HARROP, John (1992). *Acting*, London, New York: Routledge.

KUSPIT, Donald (2006). *Sanatın Sonu*, (Çev. Yasemin Tezgiden), İstanbul: Metis Yayınları.

LEACH, Robert (2004). *Makers of Modern Theatre: An Introduction*, New York: Psychology Press.

LEHMANN, Hans-Thies (2006). *Postdramatic Theatre*, London & New York: Routledge.

LONGHURST, Rs (1968). *Geometrical and Physical Optics*, London: Longmans.

NUTKU, Özdemir (2000). *Dünya Tiyatro Tarihi*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

NUTKU, Özdemir (2008). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 2*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

OFLUOĞLU, Mücap (1995). *Dünya Bir Sahnedir*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

PAVIS, Patrice (2000). *Gösterimlerin Çözümlemesi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

REHM, Rush (1994). *Greek Tragic Theatre*, London & New York: Routledge.

SALIHBEGOVIC, Fahrudin Nuno (2013). *Directing Cybertheatrer*, Belgrade: Academica.

STYAN, John L. (1981). *Modern Drama in Theory and Practice*, U.K.: Cambridge University Press.

SUTTON, Damian, & MARTIN-JONES, David (2014). *Yeni Bir Bakışla Deleuze*, (Çev. Murat Özbek, & Yetkin Başkavak), İstanbul: Kolektif Kitap.

ŞENER, Sevda (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

ŞEYBEN, Burcu Yasemin (2016). *Tiyatro ve Multimedya*, İstanbul: Habitus Yanımcılık.

TANER, H., & AND M., & NUTKU, Ö. (1966). *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

TAPLIN, Oliver (2003). *Greek Tragedy in Action*, London: Routledge.

WALLIS, Brian (1984). "Introduction", *Art after Modernism: Rethinking Representation*, New York: Museum of Contemporary Art.

DERGİLER

ALBERTOVA, Helena (1992). "Even a Disciplined Stage Designer Has His Dreams", *Theatre Czech & Slovak*, Sayı:4, s.52.

ARONSON, Arnold (2010). "The Future of Scenography", *TD&T*, Volüm:46, Sayı:1, s.86-87 .

BOYACIOĞLU, (2004). "Geleneksel Tiyatro Ve Uyumsuzluk Tiyatrosu", *Selçuk Üniv. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, sayı:11.

BELL, Phaedre (2000). "Dialogic Media Production and Inter-Media Exchange", *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, XIV.2, s.41-55.

BURIAN, Jarka (1992). "The Scenography of Josef Svoboda", *TD&T*, Volume:28, Sayı:5, s.15.

HUDSON-MARIET, Stephen (2002). "Animated Scenery Using Simple Web Page Software", *TD&T*, Volüm:38, Sayı:2.

HUNTINGTON, John (2002). "Rethinking Entertainment Technology Education", *TD&T*, Volüm:38, Sayı:4, s.14.

KADE, Daniel, & ÖZCAN, Oğuzhan, & LINDELL, Rikard, (2013a). "An Immersive Motion Capture Enviroment", *World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Computer and Information Engineering*, Volüm:7, Sayı:1.

REANEY, Mark (1998). "Virtual Reality Sprouts Wings", *TD&T*, Volüm:34, Sayı:2, 1, s28,32.

REANEY, Mark (2010). "Lighting Simulation in Vitual Scenery", *TD&T*, Volüm:46, Sayı:2, s.40.

SCHREIBER, Loren (1998). "The Basics of Stage Automation", *TD&T*, Sayı 3, s.61.

YETİŞKİN, Ebru (2011). Sinematografik Düşünebilmek: Deleuz'ün Sinema Yaklaşımına Giriş. *İletişim Fakültesi Dergisi*, Sayı:40, 123-141.

MAKALELER

ALTUNAY, Alper (2012). "Geleneksel Medyadan Yeni Medyaya: Görüntü Yüzeyi", *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Entitüsü Dergisi*, 27, s.33-44.

BAY-CHENG, Sarah (2010). "Temporality", *Mapping Internediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam, s.89.

BELL, Phaedre (2000). "Diagolic Media Production and Inter-Media Exchange", *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, XIV.2, s.41-55.

BLEEKER, Maaïke (2010). "Corporeal Literacy: New Modes of Embodiment Interaction in Digital Culture", *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam, s. 41.

CARLSON, Marvin (2003). "Video and Stage Space: Some European Perspectives", *Modern Drama* 46, 4, s.614-628.

MARRANCA, Bonnie (2010). "Performance as Design: The Mediaturgy of John Jesurun's Firefall," *PAJ* 96.

PIZZO, Antonio (2016). "Actors and Acting in Motion Capture", *Universita degli Studi di Torino*, May 2016.

SALTZ, David Z. (2001). "Live Media: Interactive Technology and Theatre", *Theatre Topics* Volume 11, Number 2, September 2001, pp. 107-130.

SLATER, Mel, & USOH, Martin "Body Centered Interaction in Immersive Virtual Environments", *Department of Computer Science and London Parallel Applications Centre, Queen Mary and Westfield College, University of London, U.K.*

PANEL VE KONFERANSLAR

KADE Daniel, & ÖZCAN, Oguzhan, & LINDELL, Rikard (2013b). "Towards Stanislavski-based Principles for Motion Capture Acting in Animation and Computer Games", *International Conference in Illustration & Animation 2013*.

LANIER, J., & MINSKY, M., & FISHER, S., & DRUIN, A. (1989). Virtual Environments and Interactivity: Windows to the Future, *SIGGRAPH '89 Panel Proceedings*, Boston, sf. 7-18.

LUSTED, H.S., & R.B. Knapp and A. Lloyd (1992). *Biosignal Processing in Virtual Reality, Presented at the 3rd Annual Virtual Reality Conference, San Jose, CA, 25th Sept. 1992.*

LUSTED, H.S., R.B. Knapp and A. Lloyd (1993). Applications for Biosignal Processing in Virtual Reality, VR 93, *Virtual Reality International, Proceedings of the third annual conference on Virtual Reality*, London, pp134-137. Meckler.

GAZETE

APELLO, Tim, (2011, December 1). Andy Serkis on Who Sends Him Hate Mail; Why Oscar Should Rethink Animated Category (Q&A), *The Hollywood Reporter*.

BASILMAMIŞ KAYNAKLAR

ALİYAZICIOĞLU, Özlem (2011). 20.yy. Sonrası Tiyatrosunu Biçimlendiren Tasarım Dinamikleri Işığında Modern Sahneleme Gereksinimlerine Yanıt Verebilecek Bir Sahne Modeli Önerisi, Yayınlanmamış Doktora Tezi, dan. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir. Türkiye.

AKINCI, Sevcan (2008). Oyuncu ve Yönetmen Yetiştiren Tiyatro Bölümlerinde Sahne Tasarımı Eğitimine Çağdaş Bir Yaklaşım, Yayınlanmamış Doktora Tezi, dan. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara. Türkiye.

COLEY, David Edward (2012). Projected performances: the phenomenology of hybrid theater, Yayınlanmamış Doktora Tezi' dan. Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College, Louisiana. United States.

GERGİN, Atay (2013). Günümüz Seyircisini Etkilemede Tiyatral Anlatım ve Sinematografik Anlatım Olanaklarının Farklı Boyutları Üzerine Bir Model Önerisi,

Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı, İzmir. Türkiye.

HABİF, Verda (2008). Antik Yunan'da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü, İstanbul. Türkiye.

MERDEŞE, Tuba (2017). Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler: Video Alanlar, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Raporu, dan. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı, Ankara. Türkiye.

ÖZBEK, Mehmet (2015). Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi – Intermediality, Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul. Türkiye.

ÖZDEMİR, Alev (2002). Bir Sahne Birleşeni Olarak Zenginleştirilmiş Gerçekliğin Tiyatro Mekanında Değerlendirilmesi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bilişim Anabilim Dalı, İstanbul. Türkiye.

İNTERNET KAYNAKLARI

CNET (2017). “Microsoft shows wild demo of Cirque du Soleil inside HoloLens”,
https://www.youtube.com/watch?v=6BvtLoeM_7c [5 Haziran 2018]

Lemieux.Pilon 4d Art “La Tempete”,
<http://www.4dart.com/shows.html> [5 Haziran 2018]

Monoskop, “Josef Svoboda”,
https://monoskop.org/Josef_Svoboda [10 Mart 2019]

Monoskop, "Josef Svoboda - Laterna Magika",
https://monoskop.org/Josef_Svoboda [10 Mart 2019]

Muison, "MHD Holohgram Technology" ,
<http://www.musion.co.uk> [10 Mart 2019]

RIZZO, Frank (2006). "The Tempest (La Tempete)",
<https://variety.com/2006/legit/reviews/the-tempest-la-tempete-1200515383/> [5 Haziran 2018]

YU, Kathryn (2019). "How Immersive Virtual Reality Theatre Pushes the Limits of Storytelling, <https://noproscaenium.com/how-immersive-virtual-reality-theatre-pushes-the-limits-of-storytelling-8265b198bfc7> [10 Mayıs 2019]

<http://www.kirjasto.sci.fi/brecht.htm> [16 Mayıs 2019] (URL-1)

<https://onurerem.com/2012/09/16/10-kisilik-bir-organizma-kebab/> [15 Mayıs 2019]

ÖZGEÇMİŞ

Hasan Gökhan Olcay 1984 yılında Ankara’da doğdu. 2001 yılında TED Ankara Kolejinden mezun olduktan sonra girdiği Bilkent Üniversitesi Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk bölümünden 2008 yılında mezun oldu. 2014 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları bölümünde yüksek lisansa başladı. Amatör ve profesyonel oyunculukla uğraştı. Yoga ve Alexander Teknik derslerinin yanında Atelier Danse’da temel Klasik Bale ve Modern Dans dersleri aldı. Timur Ratlas’ın Modern Dans workshopuna katıldı. Atölye Oyuncuları, ODTÜ Oyuncuları, Tiyatro Tempo, Sanat Üretim Topluluğu, Ankara Devlet Tiyatroları, Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrolarında oyunlarda rol aldı, eğitmenlik yaptı. Çeşitli dizi ve kısa filmlerde rol aldı. 2014 yılında çalışmaya başladığı Bornova Belediyesi Şehir Tiyatroları’nda halen oyunculuk, eğitmenlik ve yönetmenlik yapmaya devam etmektedir.

ALANA İLİŞKİN DENEYİMLER

- 2019 Sessizlik (Onur Erdoğan - Roger)
At (Yönetmen Yardımcısı - Eğitmen)
- 2018 Sevdalı Bulut (Kursiyer Oyunu - BBŞT - Yönetmen)
Küheylan (Hakan Taner Yıldırım - BBŞT - Dalton)
- 2017 Ziyaret (Ant Aksan - BBŞT - Güllenli, Haciz Memuru, Kocalar, Polis)
- 2016 Charlie’nin Çikolata Fabrikası (Kursiyer oyunu - BBŞT - Yönetmen)
Savaş Baba (Hakan Taner Yıldırım - BBŞT - Dimadis)
Jan D’Ark’ın Öteki Ölümü (Ant Aksan - BBŞT - Cellat/Mikail)
Bornova’da Tarihin İzinde (Çocuk oyunu - BBŞT - Erdem)
- 2015 Küçük Deniz Kızı Maira (Çocuk Oyunu - BBŞT - Prens)
Güneş’in Sarayında (Kursiyer oyunu - BBŞT - Yönetmen)
Kral Lear (Ant Aksan - BBŞT - Edgar)
- 2014 Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü (Hakan Taner Yıldırım - BBŞT - Bertozzo)
Korkma (Cahit Çağırın - Ankara DT - Meclis Başkanı, Ahali)

- 2013 1. Sokak No 28 asuk'ların Evi (Cina ö - Ankara DT - Kamyoncu)
Ü Şehzade (Ulviye Karaca - Ankara DT - İkinci Şehzade)
- 2012 Gölgeler Sanat Akademisi - Yönetmen - Oyuncu
- 2010 Song of songs (Tobias Winter - Nodancers company)
Aık Denizde (Bülent Acar - ODTÜ Oyuncuları - Ortanca)
- 2009 Tiyatro Tempo - Oyuncu - Kukla Oynatıcısı
Keloğlan Keleşoğlan (Mask Tiyatrosu - Ulviye Karaca - Ankara DT)
Kazandık (Goethe Enstitue)
- 2008 Küçük Burjuva Düğünü (Bilkent Tiyatrosu)
Tanrı (Bilkent Tiyatrosu)
Galileo Galilei (Erhan Gökgücü - Ankara DT)
Giordano Bruno (Erhan Gökgücü - Ankara DT)
- 2007 Troyalı Kadınlar (Erdal Küçükkömürcü - Bilkent Tiyatrosu)
- 2004 Atları da Vururlar (Şakir Gürzumar - Ankara DT)
- 1999 Cephede Piknik (Atölye Oyuncuları - Zepo)