



**T.C.**

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER FAKÜLTESİ**

**SAHNE SANATLARI ANABİLİM/ANASANAT DALI**

**SAHNE SANATLARI BİLİM DALI**

**DİJİTALLEŞEN SAHNE SANATLARINDA ANLATI  
FORMLARI**

**(YÜKSEK LİSANS TEZİ)**

**Yakup HATIRLI**

**BURSA 2022**





**T.C.**

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER FAKÜLTESİ**  
**SAHNE SANATLARI ANABİLİM/ANASANAT DALI**  
**SAHNE SANATLARI BİLİM DALI**

**DİJİTALLEŞEN SAHNE SANATLARINDA ANLATI**  
**FORMLARI**  
**(YÜKSEK LİSANS TEZİ)**

**Yakup HATIRLI**

**Danışman: Doç. Dr. Mine ARTU MUTLUGÜN**

**BURSA 2022**

## ÖZET

<b>Yazar adı soyadı</b>	<b>Yakup HATIRLI</b>
<b>Üniversite</b>	<b>Bursa Uludağ Üniversitesi</b>
<b>Enstitü</b>	<b>Sosyal Bilimler Enstitüsü</b>
<b>Anabilim dalı</b>	<b>Sahne Sanatları</b>
<b>Bilim dalı</b>	<b>Sahne Sanatları</b>
<b>Tezin niteliği</b>	<i>Yüksek Lisans Tezi</i>
<b>Mezuniyet tarihi</b>	<b>21/07/2022</b>
<b>Tez danışmanı</b>	<b>Doç. Dr. Mine ARTU MUTLUGÜN</b>

### DİJİTALLEŞEN SAHNE SANATLARINDA ANLATI FORMLARI

Dijital kültürde hikâye anlatıcılığı dijital araçlardan bağımsız olarak düşünülemez. Bu çalışmada, “Dijitalleşme, anlatı, sahne sanatlarında dijital anlatı formları” metnin dijitalleşen toplum ve kültür ile etkileşimi bağlamında ele alınması amaçlanmıştır. Çalışmanın başlığına, “Dijitalleşen Sahne Sanatlarında Anlatı Formları” na” ithafen, teatral metin olgusu her dönemde ve akım temsillerinde kırılmalar yaşamıştır. Bu sebeple çalışma kapsamında, sanayi devriminin makineleşen toplumundan bireyin makine ile otonom ilişkisine, geleneksel medya sürecinden yeni medya sürecine, dramatik metnin biçimsel kırılmalarından post-dramatik metnin yapısına, post-dramatik temsilcilerin metnin hiyerarşik düzenine karşı başkaldırılarından dijitalleşen metin olgusuna, metnin değişim ve dönüşüm süreci incelenmiştir.

Teknolojik araçların gelişimiyle ortaya çıkan bilgisayar sistemleri, Web 1.0’den Web 3.0’a geçiş sürecindeki bireysel interaktif yapının teatral metin ve dil yapısına yansması açıklanmasına çalışılmıştır. Bununla birlikte dijital çağ toplumunda dilsel yönelimlerin ve sözel dilin yanı sıra yeni kavramlara: göstergesel anlatım, emoji, dilde teknolojik determinizm, bilinçaltında dijitalleşen dil yapısı, bilgisayar aracılığıyla oluşturulan hipermetin olgularının metindeki değişimi referans alınmıştır. Tez çalışması süresince, dil yapılanması ve sahneleme olanakları bağlamında, post-dramatik tiyatrodaki dil yapısı, anlatının tarihi ve evrimi, dijital hikâye anlatıcılığı ve yeni anlatı formları çerçevesinde belirlenmiştir.

Bu çalışma süresince, metnin ve sahneleme olanaklarının gelişen teknoloji ile birlikte değişim süreci ve yeni medyanın sahne sanatlarına etkisi incelenmiştir. Fiziksel uzamın ve siber uzamın iç içe geçtiği oyun yapıları, telematik anlatılar, çoklu ortam sahnelemeleri, transmedya anlatısı, dijital araçlarla oluşturulan interaktif oyun katmanları, mobil cihazlarla katılım sağlanan gösterimler, sosyal medyanın ve yeni dijital kamusal alanlar kapsamında yabancı ve Türkçe kaynaklardan faydalanarak araştırılmıştır. Tiyatro ekiplerinin performansları, dijital teknik yoluyla gerçekleşen anlatılar, tiyatro yönetmenlerinin, yazarlarının ve ekiplerinin dijital tekniklerle oluşturdukları gösterimlere karşı düşünceleri incelenmiştir.

Tezin konusunu oluşturan dijitalleşen toplumda sahne sanatlarında üretim, dijital kimlik kazanan bireyde ve sanat yapıtındaki yansıması incelenmiştir. İnternet teknolojilerinin keşfi ile sanat üretiminde sınırların ortadan kalktığı, mekansızlaştığı, bir nevi dijital ortamlarda yapılan üretimde dijital kültür seyircisinin konumu ve etken yapısı tanımlanmıştır. Tiyatro/dijital metin/ seyirci bağlamında metnin dijital kültürdeki yeni konumu baz alınarak, “Hikâye anlatıcılığı nedir? Dijitalleşme nedir? Sanat türlerine, sahne sanatlarına etkisi nasıl olmuştur? Sahne sanatlarında metnin değişimi, yeni tekniklerin denenmesi ve anlatı formları: dijital anlatı ile nasıl bir form oluşturulmuştur? Dijitalleşme ile doğan yeni anlatı mekanları nedir? Metne etkisi nasıl olmuştur? Dijitalleşme ile oluşan yeni hikâye anlatı biçimlerinin oyunlara yansımaları nasıl olmuştur?” soruları kapsamında yanıtla ulaşılmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Dijital Hikâye Anlatıcılığı, Anlatı, Sahne Sanatları, Dijitalleşme, Yeni Medya Sanatı, Hikâye Anlatıcılığı

## ABSTRACT

<b>Name &amp; surname</b>	<b>Yakup HATIRLI</b>
<b>University</b>	<b>Bursa Uludağ University</b>
<b>Institute</b>	<b>Institute of Social Sciences</b>
<b>Field</b>	<b>Performing Arts</b>
<b>Subfield</b>	<b>Performing Arts</b>
<b>Degree awarded</b>	<i>Master</i>
<b>Date of degree awarded</b>	<b>21/07/2022</b>
<b>Supervisor</b>	<b>Doç. Dr. Mine ARTU MUTLUGÜN</b>

### NARRATIVE FORMS IN DIJITALIZED PERFORMING ARTS

Storytelling in digital culture cannot be thought of independently of digital tools. In this study, it is aimed to deal with "Digitalization, narrative, digital narrative forms in the performing arts" in the context of the interaction of the text with the digital-equipped society and culture. Dedicated to the title of the work, "Narrative Forms in the Digitalized Performing Arts", the theatrical text phenomenon has experienced breaks in every period and in current representations. For this reason, within the scope of the study, from the mechanized society of the industrial revolution to the autonomous relationship of the individual with the machine, from the traditional media process to the new media process, from the formal breaks of the dramatic text to the structure of the post-dramatic text, from the revolts of the post-dramatic representatives against the hierarchical order of the text to the digitalized text phenomenon, the change and transformation process of the text. examined.

It has been tried to explain the reflection of the individual interactive structure in the process of transition from Web 1.0 to Web 3.0, the computer systems that emerged with the development of technological tools, to the theatrical text and language structure. However, besides linguistic orientations and verbal language in the digital age society, new concepts: semiotic expression, emoji, technological determinism in language, subconsciously digitized language structure, computer-generated hypertext phenomena in the text are referenced. During the thesis study, in the context of language structuring and staging possibilities, language structure in post-dramatic theatre, history and evolution of narrative, digital storytelling and new narrative forms were determined.

During this study, the change process of the text and the staging possibilities with the developing echnology and the effect of the new media on the performing arts were examined. Play structures in which physical space and cyber space are intertwined, telematic narratives, multimedia staging, transmedia narrative, interactive plays layers created with digital tools, screenings attended by mobile devices, social media and new digital public spaces have been researched by making use of foreign and Turkish sources. The performances of the theater teams, the narratives realized through digital technique, the

thoughts of theater directors, writers and teams against the screenings created with digital techniques were examined.

The subject of the thesis is the production of performing arts in the digitalized society, its reflection in the individual who has gained a digital identity and in the work of art. With the discovery of internet technologies, the position and active structure of the digital culture audience has been defined in the production made in digital environments, where the borders have disappeared and become non-local in art production. Based on the new position of the text in digital culture in the context of theatre/digital text/audience, “What is storytelling? What is digitization? How did it affect the types of art and performing arts? Change of text, experimentation of new techniques and narrative forms in performing arts: what kind of form was created with digital narrative? What are the new narrative spaces born with digitalization? How did it affect the text? How were the reflections of the new storytelling forms formed by digitalization on the games?” It has been tried to reach the answers within the scope of the questions.

**Key Words:** Digital Storytelling, Narrative, Performing Arts, Digitization, Digital Staging, New Media Arts, Storytelling

## ÖNSÖZ

Bu çalışma “Sahne Sanatlarında Dijital Anlatı Formları” bağlamında dijitalleşen toplumda hikâye anlatmanın yeni olanaklarını incelemek amacıyla oluşturulmuştur. Dijital kültürde varlığını sürdüren hikâye anlatıcısının konumu ele alınmış, teknolojik gelişmelerden dijital topluma, dramatik metin yapısından, “metin eksi tiyatro” düşüncesine hikâye anlatımının süreci incelenmiştir. Biyolojik bir dinamiği barındıran tiyatro sanatında bugün dijitalleşen dünyada, hikâye anlatma araçları ele alınarak yeni hikayeciliğin ve anlatı formlarının yapıları araştırılmıştır.

Uludağ Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümü lisans öğrencisi olduğum zamanlarda, o zaman sınıf arkadaşlarım ve bugün meslektaşlarım olan arkadaşlarımla tiyatro sanatının çağlar boyunca geçirdiği içeriksel ve biçimsel bazdaki dönüşümü hakkında sohbet ederken her seferinde şu noktaya ulaşırdık: Tiyatro sanatının bir sonraki dönüşümü nasıl olacak? Tiyatro tarihindeki akımların, düşüncelerin, kırılmaların geçmişte kaldığı bir dönemde bugün tiyatro sanatının bir sonraki dönüşümü nasıl gerçekleşecek? O zaman için bu sohbetin cevapları dijital anlatıcılığa hiç değinmedi. Fakat bugün, bu araştırma sürecini tamamlarken bu sorunun cevabına ulaştığıma inanıyorum. Sahne sanatları, dijitalleşen kültür içinde hikayeciliğin yeni formlarını bünyesine katarken yarın da değişmeye ve dönüşmeye devam edecektir.

Tez çalışmam süresince sabrını, emeğini, bilgisini ve rehberliğini esirgemeyen değerli hocam Doç. Dr. Mine ARTU MULTUGÜN’ e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Bu süreç boyunca sabırla çalışmaya devam eden, bu çağda hikâye anlatmanın olanaklarını araştırıp bir hikâye anlatıcısının maneviyatına ve hayallerine ulaşmaya çalışan kendime çok teşekkür ederim. Yaşamım boyunca desteklerini her zaman hissedeceğimi bildiğim sevgili ailem Mehmet HATIRLI ve Deniz BEKTAŞOĞLU HATIRLI’ ya, anılarının her daim benimle birlikte yaşadığı Ender HATIRLI ve Ahmet HATIRLI’ ya teşekkür ederim.

Dünyanın neresinde olursak olalım varlığı ve enerjisiyle, hayata dair bana her zaman ilham veren Hüseyin BİLEN’ e, Ezgi IZIK’ a, Gülşah AK’ a, Hilal DEMİR’ e, Selda ÇAMUR’ a Oğuzhan AYAZ’ a, Kaan BULDULAR’ a, Dilara BİLİCİ’ ye, Kerem KITAY’ a, Ezgi ERDEM’ e, Başak OĞUZ’ a, Tuğçe DEMİR’ e, İrem DECAF’ a ve Mert UYGUN’ a teşekkür ederim.

Tez çalışmam süresince desteklerini her zaman hissettiğim, birlikte çalışmaktan ve üretmekten her daim onur duyacağım değerli arkadaşlarım Abdullah TERZİOĞLU’ na, Alara KAZANCIYAN’ a, Berfin ALTINIŞIK’ a, Deniz URAS’ a, Elif MÜLAYİM’ e ve Murat PEKŞEN’ e teşekkür ederim.

Ve tez çalışmam süresince desteğini her zaman hissettiğim değerli tezdaşım Meral KURU ÜNGÖR’ e çok teşekkür ederim.



## İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ .....	İV
İNTİHAL YAZILIM RAPORU... ..	V
TEZ ONAY SAYFASI .....	VI
ÖZET .....	Vii
ABSTRACT .....	İX
ÖNSÖZ .....	Xi
İÇİNDEKİLER.....	Xii
KISALTMALAR .....	XIV

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

1. GİRİŞ.....	1
1.1 ARAŞTIRMANIN AMACI .....	6
1.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	6
1.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ .....	7

## İKİNCİ BÖLÜM

### DİJİTALLEŞME VE YENİ SAHNELEME OLANAKLARI BAĞLAMINDA METNİN YENİ KONUMU

2. POST-DRAMATİK TİYATRODA YENİ METİN.....	8
2.1 POST DRAMATİK TİYATRODA YAZAR .....	17
2.2. POST DRAMATİK TİYATRODA ANLATICI OLARAK YÖNETMEN .....	20

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### DİJİTALLEŞME VE YENİ KAVRAMLAR

3. DİJİTALLEŞME VE YENİ KAVRAMLAR.....	26
3.1 YENİ KAMUSAL ALANLAR VE ANLATININ EVRİMİ.....	30
3.2.ANLATIMIN TANIMI, TARİHİ VE EVRİMİ.....	33
3.3.DİJİTAL HİKAYE ANLATICILIĞI VE TARİHİ.....	38
3.3.1. Çevrimiçi Alanlar ve Anlatı.....	49
3.3.2. Sosyal Medya ve Anlatı.....	52
3.3.3. Hiper Metin Mimarisi .....	60

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### SAHNE VE DİJİTALLEŞME

4. SAHNE VE DİJİTALLEŞME .....	67
4.1. DİJİTAL FORMLAR.....	74
4.1.1 Haritalama .....	79
4.1.2. Transmedya Hikâye Anlatıcılığı.....	82
4.1.3. Yayın-Canlı Yayın.....	87
4.1.4. Telematik Performanslar .....	90
4.1.5. Çoklu Ortam Sahnelemeleri .....	93
4.2. Dijital Dramaturji .....	97
4.2.1. Medyalaşan Metin .....	101
4.2.2. Medyalaşan Metinde Dil Yapısı.....	104
SONUÇ.....	107
KAYNAKLAR.....	112

## **KISALTMALAR LİSTESİ**

TD: Teknolojik Determizm

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. GİRİŞ

Tiyatro sanatı, insanlık tarihinin çağlar boyunca gelişimini sürdürmesi ile eşdeğer bir paterne sahiptir. Geçmiş o kadar yüklüdür ki, sanat, her defasında formuna bir “şey” ekleyerek veya çıkartarak, kendisini yıkarak ama yeniden yapılandırarak, kendi binasını, bina yapısını, mekanını yıktığı gibi, fiziksel ve anlamsal boyutta mimari yapısını yeniden oluşturmuştur. Teatral materyallerin formunu bozup, görüntüyü, gerçekliği kırdığı gibi yeni bir gerçeklik algısı sunar, sanatsal düşünce yapısını bozguna uğrattığı gibi, başka bir düşünce ile yeniden doğar. Bütün bu gelişime ve dönüşüme rağmen ilk kurallarının belirlenmiş olduğu İ.Ö 5. yüzyıldan itibaren tiyatro sanatı, tiyatro sanatı olarak varlığını sürdürür. Gelişir, dönüşür, parçalanır, kuralları altüst edilir fakat bu durumlara rağmen yolculuğuna devam eder tiyatro sanatı. (Güçbilmez, 2012, s.1) Birçok çağda ve görüşte yeniden şekillenmiş, teatral araçlar dönüşüm yaşamıştır. Sözlü anlatım tarihsel iz düşümde av hikayelerine kadar uzanırken, ilk yazılı kaynakların takibi İ.Ö 5. yüzyıla Antik Yunan yazarları: Sophokles, Aiskhylos ve Euripides’e değin yapılabilmektedir. Aristotalyen anlayışın biçimlendirdiği Antik Yunan tiyatro sanatı üslubu, mimarisi ve dramatik yapı inşası ile teatral olan kimi çağda otoritenin söylemsel dilini yansıtmış, kimi çağda ise başkaldırının ifade biçimi olmuştur. Nitekim tiyatro sanatı her çağda tiyatro sanatı olarak varlığını dönüştürerek sürdürmüş, Antik Yunan’ da klasik-dramatik üslupla yazılmış, Aristotalyen biçime sahip tiyatro eserlerinde görülen merkezîyetçi metin anlayışı da bu yolculukta değişime uğramıştır. (Korukçu, 2014, s.1)

Bugün hâlâ geçerliliğini sürdüren dramatik yapı, tıpkı tiyatro mekanının dışına çıkan eylem ve tiyatro mekanının yıkıma uğratılması gibi her dönemde yeni düşüncelerle yıkılmış, inşa edilmiş ve yeni formlar kazanmıştır. Tragedya ve Komedyaya’ nın kurallarını belirleyen ve dramatik tiyatronun temellerini atan Aristotalyen yapıyla oluşturulmuş ilk tiyatro kuram eseri niteliği taşıyan poetika, batı tiyatrosunun tiyatro kuram ve teorilerinin gelişmesinde öncülük etmiştir. Poetika’ ya göre bütün teatral unsurların asal kurucusu öyküdür, bütün teatral araçlar ise metin merkezîyetine göre oluşmaktadır. Tiyatral olanın katharsisi gerçekleştirme görevini

üstlendiği poetika eserinde Tragedyanın soylu bir dil yapısına, komedyaya türünün ise sıradan, olağan, şiirsel yapıdan uzak günlük dil kullanımına sahip olması gerekliliği belirtilmektedir. “katharsis” ve “mimesis” kavramları tragedyanın en önemli unsurlarıdır. Komedyaya katharsis yükümlülüğünden arındırılmış olup, halkın ve soylu sınıfın arasındaki hiyerarşik düzende sanatın ve öykü kurulumunun belirli bir sınıf dinamiğinde gerçekleşmesini içerir. (Rümeysa, 2016)

Antik Yunan kültürünün aksine savaşçı bir toplum olan Roma halkının tiyatro anlayışı, savaş sonrası bireyin güldürü ihtiyacını karşılamış ve komedyaya türünde önemli eserler verilmiştir. Karanlık çağ olarak nitelendirilen Orta çağ’ da dini yükümlülüğü sahiplenmek zorunda bırakılan tiyatro ise rahiplerin hükmü altında kalmıştır. Filozof Sokrates’ in yaşamına son vermek için içtiği baldıran zehri, orta çağ rahibinin tanımıyla tiyatroya atfedilmiş ve tiyatro sanatının baldıran zehrine bandırılmış bir çeşit bal olduğu düşüncesi nakledilmiştir. Nitekim, tiyatroyu kendi bünyesine katan kilise dini söylemini halka taşımak amacıyla tiyatroyu hem yasaklamış hem de kullanmıştır. Orta çağ’ ın karanlık döneminde dahi yaşamsal formuna bir şeyler katan sanatsal ifade biçimleri Rönesans ile birlikte 6. yüzyıl ile 15. yüzyıl arasında süren döneminin ötesine geçip Antik Yunan’a dönen sanat anlayışı formuna hem Antik Yunan anlayışını hem de Orta çağ’ ın içinde yeşermeye çalışan sanatı katmıştır. Nitekim çağlar boyunca metinsel form içerik bazında değişime uğramış, Rönesans ile birlikte öykü seçiminde önemli kurallara bağlı kalınma zorunluluğu getirilmiştir. Antik Yunan’ ın toplumu kötücül düşüncelerinden arındırıcı rolünü üstlenen tiyatro sanatı Rönesans kuramcılarıyla yeniden keşfedilmiştir. Fakat tiyatro sanatında olgunlaşan ve gelişen düşünsel yapıdaki kırılmalar her dönemde ve her akımda kendinden bir önceki düşünceye göre yeni bir sav ortaya atmış, tiyatro sanatının ve hikâye anlatımının ne olması ve yahut nasıl olması gerekliliği tartışılmıştır.

Neo-klasik tiyatro düşüncesinin Antik Yunan sanat anlayışının idealizmine karşı arzuları ve kuralları savunmalarına karşın Romantik akım temsilcileri, kuralların reddini içeren biçim denemeleri, temsile ilişkin yeni düşünceleri içermektedir. Metinsel dilin, üç birlik kuralının bozguna uğradığı Romantik sahnelemeler metaforların ve içkinlik denilen alana yönelimin görüntüsünü barındırmıştır. Dramatik, üç birlik kuramını sahneleme biçimlerinde yıkan

Romantik kuramcılar, ruhun doğasına yönelmiştir. Dilsel yapının formuna yönelik kırılma ise Sembolistlerin öncüsü olarak görülen Romantikler avangart akım temsilcilerinin dönüş yeri olarak düşünülebilir. Romantik akımla birlikte biçimdeki değişimler, yeni görüşlere ve düşüncelere yol açmıştır. Sembolistlerle birlikte dil yapısı, “*Dramatik temsil gerilimden uzak, statik ve en aza indirilmiş bir aksiyona dönüştürülmüştür. Statik tiyatrodaki aksiyonun ilerlemesine hizmet eden diyalog yerini dilsel ve görsel düzlemde gündelik olandan uzaklaşan bir şiirselliğe bırakmıştır.*” (Aksoy, 2012, s.138) Savaş sonrası bireyin psikolojik, fizyolojik ve hafıza yoksunluğundan doğan absürt tiyatro anlayışının dile karşı duruşu ve karakterin eylemsiz hali savaş sonrası dönemin bireyinin metne yansımalarıdır. Dil artık iletişimini kaybetmiş, yoksunlaşmıştır. Eylem ise anlamsızdır, bir sonuca ulaştırmamaktadır. Nitekim batı merkezli dramatik tiyatro kuramı Bertolt Brecht’in epik tiyatro kuramına değin biçimsel öncülüğünü sürdürmüştür. Metnin merkezinde dramatik anlatıdan uzaklaşarak teatral öğeler kullanılmış; Brecht’yen, epik bir yaklaşım ile oluşturan sahnelemeler yapılmış olsa da metin, epik tiyatro anlayışında konumunu korumakta ve teatral unsurlar metne bağlı olarak gelişimini sürdürmektedir. (Lehmann, 1999/2006, s.22)

Tarihe retrospektif yaklaşım ile bakıldığında tiyatro sanatı çevresinden bağımsız olarak bir dönüşüm yaşamamıştır. Değişimin yapı izleri dönemin psikoloji, bilim, teknolojik gelişmeler, felsefe ve düşünce yapısıyla eşdeğer okunmaktadır. Dramatik olana karşı başkaldırı, temsil ve özne krizinin ortaya çıkışı, batı merkezli tiyatro anlayışına karşı yüzlerini doğuya dönen kuramcılar: Peter Brook, Grotowski, Antonin Artaud tiyatrosunun ontolojik kökenine ulaşmaya çalışmıştır. Meyerhold biyomekanik kuram üzerine denemeler yapmış, Roland Barthes, *The Death of the Author* eserinde yazarın hegemonyasının bitmesi gerektiğini ilan etmiş, Robert Wilson eserlerinde dil yapısını parçalamış ve doğrusal olmayan bir zaman akışı kullanmış, Romeo Castellucci mekanikleşen bedenleri ve sesi gösterimlerine dahil etmiş, performans sanatı ise tiyatro eksi metin söyleminde bulunurken, teatral olan ve dil nice dönüşümler yaşamıştır. Aynı zamanda tiyatro sanatı, diğer bütün sanat dallarıyla ortak bir benlik oluşturmuş ve sanat dallarında başlayan dönüşüm tiyatrodaki da görülmüştür. Tiyatrodaki biçim yapısı içeriksel anlamda dili etkilemiş, dil yapısı sembolistlerde soyut, Dadaistlerde ise parçalayıcı bir hal almıştır. Her çağda, formuna bir şeyler ekleyerek ya da

çıkartarak devam eden tiyatro sanatı içinde yaşadığı çağın düşüncesini ve fikirsel formunu da katarak dönüşmüştür. Tiyatro sanatı temsil anlamında yeni yönelimlere erişmiş olsa da biçimsel anlamda kırılmasını post-dramatik anlayışla kazanmış ve dramatik dilsel üslubun modern yapı ile uyumsuzluğuna değinmiştir. Post-dramatik bağlamda dilin anlatımdaki yetersizlik vurgusu, yeni ifade olanakları ve biçimsel denemeler yaratmıştır. Dil artık dramatik eylemin taşıyıcısı olarak logos merkezli hiyerarşisinden uzaklaştırılmış, teatral araçların konumu metne karşı sorgulanmıştır. Filozof Tzvetan Todorov' un poetika üzerine verdiği yapıtlarda, nesnel bir krizin edebi nesne ve poetika arasında devam ettiğini söyler ve poetika' nın söylemlerinin modern toplumsal ortamda yeniden şekillenemeyeceğini ve kendisini kurban verebileceğini öngörür. Jacopson ise, poetika' nın dilbilim tarafından yeterli olmadığını ve özgünlüğünün bu bilime karşı ideal olmadığından bahsetmektedir. (Conmerais, 2010).

Matbaanın keşfi ile yazılı basın ortaya çıkması, orta çağ dini hikayeleri sahneleme biçiminden doğan simultane sahne tasarımı, elektrik altyapısının şehirlere yayılması, mumla aydınlatılan tiyatro mekanlarının yerini elektrik sistemlerinin almasına değin birçok tarihi olay teatral olanın değişimine yönelik okunabilir. 1772 buhar makinesinin ilk icadından Endüstri 4.0' in çağdaş otomasyon sistemine, insan/makine bedenleşme arasındaki ilişki daha da kuvvetlenmiş, Organik ve inorganik yapı post-human düşüncesini doğurmuştur. Teknolojik gelişmeler ışığında temsil yapısında etkili olan sahneleme biçim anlayışları, gelişen teknolojik araçlar ile yeniden şekillenmiştir. Etimolojik kökeni Antik Yunan dönemine kadar izlenebilen “Deus Ex Machina”, Latince tabiri ile “Makineden Çıkan Tanrı,” dramatik çözümlerde sonuca ulaşamayan bir olayın tanrısal müdahale ile çözülmesini belirtmektedir. Orta çağ dini hikayelerinde de yer alan bu kavram, Tanrısal olanın gücünü temsil etmektedir, “Deus Ex Machina” tiyatro sanatının teknolojik mimari inşasının öncü kullanımı olarak söz edilebilir. Kurtarıcı, olay çözümleyici, sonuca erdirici ve hikâyenin çatışmasına yönelik çözümünü içinde barındığı gibi birçok niteliğe sahip olan makineden çıkan Tanrı, oyun dramaturjisinde önemli bir yere sahiptir ve teatral olanın makineyle ilk etkileşimidir. Makineleşen beden ve sahne yapısıyla yoğun bir ilişki biçiminde olan Fütürist akım temsilcileri makine olgusunu kutsallaştırmışlardır.

Teknolojinin dönüştürücü gücünün toplumları şekillendirici rolünden ve yeni yaşam alanları üretmedeki etkisinden söz eden iletişim kuramcısı ve filozof Marshall McLuhan, bu çağda, teknolojik yapının ve bu yapıdan doğan araç kullanımının dönem için belirleyici bir unsur haline geldiğinden bahsetmektedir. Teknolojik araçların sınırların ötesine geçen global bir dünya iletişimini mümkün kılma sürecinde teknolojik dil oluşmuştur. Tarih öncesi av hikayelerinin sözel anlatı dilinden bugün dijital kodlamanın yaratmış olduğu evrensel dijital dile, homo sapiens' ten meta-human, post-human ile anlatılan hikâye sürecine değin tiyatro sanatı hikaye anlatma biçiminde yeni formlar kazanmıştır. Dijital çağda sanat yapıtı dijitalleşen üretim ortamından bağımsız olarak düşünülemez. Teknolojik gelişmeler, basım/yayım ve televizyon gibi teknolojik araçların hikâye anlatma biçiminden, Web 2.0, Web. 3.0 ve Web 4.0' ın doğuşuna, merkezîyetçi yapıdan ekseriyetle ayrılan etkileşimli, interaktif yapısının oluşumuna hikâye anlatma biçimi dönüşüm yaşamaktadır. (Yengin, 2015, s. 47) Sanatın değişimi, günümüz toplumunda seyirciyi, yazarı ve rolleri de değiştirmiş, interaktif bir süreç dili geliştirilmiş ve seyirci kimi zaman yaratıcı ve dönüştürücü rolünü ortaya çıkarmıştır.

Birinci bölümde, Post-modern tiyatro anlayışıyla birlikte değişen metnin konumu yazar ve yönetmen olgusu incelenmiştir. Sahneleme biçiminin keskin bir dönüşüme uğradığı, formların iç içe girdiği, metinlerarasılık, performans metni ve post-dramatik metin kavramlarının literatüre kazandırıldığı dönemde, teknolojik gelişmeler teatral olanın dönüşümüne etkisi ve biçimsel olarak örnekleriyle ifade edilmiştir. Dilin henüz dijital ifade biçimleriyle değişmediği dönemde, post-modernizm dil yapılanmasına karşın düşünce ve pratikleri incelenmiştir. Dildeki kırılmalar nasıl olmuş, parçalı yapı nasıl ortaya çıkmıştır?

İkinci bölümde, teknolojik gelişmeler bağlamında dijitalleşen toplum ve hikâye anlatıcılığı çerçevesinde şekillenmiştir, Dijital kültürde hikaye anlatma süreci nasıl gerçekleşmekte, hangi araçlar kullanılmaktadır. Dijital kültürde hikaye anlatıcısının varlığı nasıl devam etmektedir?

Üçüncü ve son bölümde ise, sahne sanatlarının dijital anlatı formları üzerine yönelimini incelemektedir. Sahne ve dijitalleşme çerçevesinde ele alınan bu bölümde, dijitalleşmenin



içeriksel, biçimsel ve temsil anlamında dönüşümü nasıl gerçekleştirmiştir. Son başlık olarak ele alınan dijital dramaturji, formların ve dijital dramaturjinin ne olduğu sorusuna yanıt aranmaktadır.

### **1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI**

Bu çalışma “Sahne Sanatlarında Dijital Anlatı Formları” bağlamında dijitalleşen toplum ve sahne sanatları çerçevesinde hikaye anlatmanın yeni olanaklarını incelemek amacıyla oluşturulmuştur. Dijital kültürde hikaye anlatıcısı varlığını, anlatısını nasıl sürdürmektedir? Sanayi Devrimi sonrası teknolojik gelişmeler, dijital teknikler, internet sistemlerinin global bir dünya yaratımı sahne sanatlarını nasıl etkilemiştir? Dramatik metin yapısından, performans metnine, post-dramatik metin olgusundan, metinde medyalaşmaya hikaye anlatımın süresi incelenmiştir. Dijitalleşen toplumda hikaye anlatmanın araçları baz alınarak yeni hikayeciliğin ve anlatı formlarının yapıları araştırılarak sahne sanatlarının dijitalleşen toplum ve kültür ile etkileşimi özelinde bir kaynak oluşturulmaya çalışılmıştır.

### **1.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ**

Bu çalışma süresince, metnin ve anlatı kavramının; sahneleme ve temsil olanaklarının gelişen teknoloji ile birlikte değişim süreci ve yeni medyanın sahne sanatlarına etkisi incelenmiştir. Fiziksel uzamın ve siber uzamın iç içe geçtiği oyun yapıları, telematik anlatılar, çoklu ortam sahnelemeleri, transmedya anlatısı, dijital araçlarla oluşturulan interaktif oyun katmanları, mobil cihazlarla katılım sağlanan gösterimler, sosyal medyanın ve yeni dijital kamusal alanlar kapsamında yabancı ve türkçe kaynaklardan faydalanarak araştırılmış ve bu konu üzerine araştırma yapacak kişiler için genel bir okuma yapabilecekleri bir kaynak oluşturulmaya çalışılmıştır.

Tiyatro ekiplerinin performansları, dijital teknik yoluyla gerçekleşen anlatılar, tiyatro yönetmenlerinin, yazarlarının ve ekiplerinin dijital tekniklerle oluşturdukları gösterimlere karşı düşünceleri incelenmiş, Türkiye, Avrupa ve Amerika’ da dijitalleşen sahne sanatları

kapsamında üretilen örnekler baz alınarak dijitalleşme olgusunun sahne sanatları özelinde ne anlama geldiği açıklanmaya çalışılmıştır.

### **1.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ**

Araştırma süresince literatür taraması yapılarak; makaleler, kitaplar, görüntülü kaynaklar, röportajlar ve dijital kaynaklar kaynak olarak kullanılmış, tarihsel süreç içerisinde metin yapısının, anlatının ve sahneleme biçimlerinin değişimine etki eden bulgular sonucunda değerlendirme yapılmıştır. Dijitalleşmenin perspektifinde dijital teknikle oluşturulmuş oyun yapıları, dijitalleşmenin metin ve anlatıya içerik ve biçim açısından etkisi incelenmiştir. Bu araştırma dört ana bölüm başlığı ve konuyu kapsayan alt başlıklar altında incelenmiştir

## İKİNCİ BÖLÜM

### DİJİTALLEŞME VE YENİ SAHNELEME OLANAKLARI BAĞLAMINDA METNİN YENİ KONUMU

#### 2. POST DRAMATİK TİYATRODA YENİ METİN

Filozof Walter Benjamin savaş sonrası dönemin bireyini ve toplumsal ortamını tanımlamak için “*Deneyim değer kaybetti, ayan bir süreç kendini göstermeye başlamıştı. Savaş bittiğinde cepheden dönenlerin dilsizleştiğini, başkalarıyla paylaşabilecekleri deneyimler bakımından zenginleşmediklerini, aksine yoksullaşmış olduklarını fark etmemiş miydik? On yıl sonra ortalığı saran savaş kitaplarının, ağızdan ağıza aktarılan deneyimle hiçbir ilgisi yoktu,*” ifadesini kullanmaktadır. (Benjamin, 2012, s. 77)

Birinci dünya savaşı ve ikinci dünya savaşı sonrası toplumsal bellek yitimi, ortak deneyimin parçalanması, öteki’ nin yoksunluk krizi ve hafıza kaybı 20. yüzyıl sanatçılarının yapıtlarında bütünleştiği, bir nevi ortak duygu bağlamında varolan bir kayıp halini almıştır. Savaş sonrası doğan özne krizi, ontolojik yoksunluk ve güvenlik arayışı sanatçıyı geleneksel temsil ve malzemeden koparıp yeni arayışlara ve sanatsal sorgulamalara itmiştir. Sanayi Devrimi’ nin makineleşen toplumundan 1920’ lerin teknolojik kuşatmalarına, geleneksel, statükocu idealizmden kopan sanatsal düşünce, yeni kavramlara, materyallere, ifade biçimlerine ve anlam arayışlarına yönelmiştir. Savaş sonrası dönemin huzursuzluk hali, bilinçsizlik durumu ve endişe içindeki atmosferine karşın avangart sanat temsilcileri tek bir gerçeklik oluşuna meydan okumuştur. Kübist ve Ekspresyonist sanatçılar objeleri, görüntüleri ve kavramları parçalayarak; Fütürist sanatçılar, zaman ve mekân algısını kırarak; Dadaist sanatçılar ise her şeyi yok sayarak ideal olanın reddine başkaldırı gerçekleştirirler. Hikâye anlatımının, karakter yapısının, zaman, mekân ve olay birliğinin fragmentasyona uğradığı avangart dönemde çağdaş malzemeye yönelmiş ve makine/ insan gücünü sentezlemeyi amaçlamış konstrüktivizm temsilcileri, estetik ideasını bozguna uğratarak; (Bkn: Vladimir Tatlin, El

Lissitzky,) Ekspresyonist sanat akımı ise bireyin bilinçdışı hayallerini ve psikolojik durumunu dışa vurumcu bir eylem olarak gerçekleştirmektedir. Post-modern tiyatro estetiği bağlamında yorumlanan savaş sonrası değişen tartışma ortamında, teatral kodların parçalanması, bütünsüzlük, parçalılık, temsil krizi, deneyim yoksunluğu modern ve modern sonrası dönemin toplumsal dinamiklerini oluşturmaktadır. (Winegard, 2019, ss. 29-33)

Deneyim yoksunluğu kendi öznel yaşam bilincini kıran ve “öteki” nin varlığını devre dışı bırakan bir “özne krizi” yaratmıştır. Savaş döneminin toplumsal bilinç üzerinde oluşturduğu şizofreniden uzaklaşabilmek için “özne”, gerçeklik olgusu üzerindeki hükmünü kurma yoluna gitmiştir. Deneyim krizinin çözümüne yönelen sanatsal ifade ise tiyatro sanatının ontolojik köklerine ulaşma çabasına yönelmiştir. (Sütçü, 2013, s.79) Deneysel yapıtların öncülük ettiği 1960 sonrası çağdaş dönemde, tiyatro sanatının köklerine dair yanıtlar aranmaktadır. Sosyo-kültürel ve sosyo-politik ortam çalkantılar içindedir. Post-modern çağ ile dönüşmekte olan kültürel ortam ve sosyal yaşam sarsılmalar yaşamaktadır. Avrupa ve Amerika’ da yaşanan eşitlikçi, sosyal, politik ve feminist hareketlerle işçi partilerinin sendikalaşması, öğrencilerin sistem karşıtı eylemleri dönemin sanatsal biçimi ve estetik anlayışını etkilemiştir. Post-modern temsil krizi ile sahnelemede ve metinde yeni arayışlar içinde olan teatral gösterim ise, içsel ilköğütü özgürleştirme, beden acı çekerek sert fiziksel yaklaşıma uğratılması, estetik algının değişmesi ile teatral gösterimde farklı yaklaşımlar denenmesi, disiplinlerarası bir çalışma ortamı yaratılması, teatral olanın yeni bir mekâna davet edilmesi görölmektedir. Teatral olanın, oyuncu ve seyirci ilişkisinin yeniden yorumlandığı bu dönemde, geleneksel olanın reddi ile yaşanan temsil krizi sanatçıyı yeni arayışlara, performatif olana yöneltmiştir. (Deniz, 2004, s.13)

Performans üzerine ilk düşünceler, post-dramatik tiyatrodan hareketle metin eksi tiyatro olgusundan yola çıkarak, performansı teatral çerçevenin dışına çıkartırlar. Geleneksel olanın “şimdi” ve “burada” olmasına karşın performans sanatı “oluş hali’ nden” ve “performatif süreç’ ten” söz eder; performans sanatçıları, mevcut olan sanat biçimlerinden ayrışıp, arkaik olana, saf mevcudiyete ulaşmayı hedefler. Performans alanının yapılanması, tanımlanması ve yeniden çizilmesine odaklanan sanatçılar, metnin performans için engel teşkil ettiğini savunurlar. Tiyatral olana dönüşü “tiyatro eksi metin” üzerinden formüle eden performans

sanatçıları ve Roland Barthes'in hegemonyası biten yazar olgusundan yola çıkarak 1967' de yayınlamış olduğu eseri "Yazarın Ölümü" (Death of The Autor) teatral ifadenin merkezinden dramatik metni çıkartmış, ondan uzaklaşmış ve yeni bir performans alanı yaratmıştır. Metnin varlığının askıya alınması, performans sanatçıları ve dramatik sonrası dönemi farklı materyallere ve temsiliyete yöneltilir. (Güçbilmez, 2012, s.11)

Performatif gösterimlerin ilk etkileri Avrupa' da Amerika' da ve Japonya' da benzer zamanlarda ortaya çıkmıştır. Sanatçının ve seyircinin, izleyen ve yapanın tanımı ve yaşamsal pratiklerden oldukça uzak görülen geleneksel ideanın yıkılmasına yönelik düşüncelerle sanatsal üretimler gerçekleşmiştir. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren özerkliğini ilan eden ve kendini teatral olanın dışında konumlandırılan performans çalışmaları, sahne sanatlarının yanı sıra farklı disiplinlerle de etkileşime girmiş, üretim sürecinde disiplinlerarası çalışma modeli izlemişlerdir. Kimlik ve beden kavramlarıyla ilişkilendirilen performans gösterimlerinin üretimlerinde savaş sonrası dönemin temaları görülmektedir: varlık- yokluk, mevcudiyet- namevcudiyet, cinsellik, şok etkisi, kriz, barınma, kaotik olan, feminizm söylemleri gibi temalar ağırlık kazanmıştır. Sanatçının anlamı üretmesine yönelik çalışmalardan öte alımlayıcının anlamı bütünleştirmesi ve yorumlaması üzerine kurulu performatif çalışmalarda üretim sahne mekânından çıkmış ve üretim alanındaki kısıtlanmışlık ortadan kalkmıştır. (Dijitalab Performances, t.b.)

Aynı zamanda 1960' larda sanatsal üretimin ticari ve tüketim nesnesi haline geldiği sanat galerileri ekonomik ve sosyal sorgulamalara neden olmuştur. Sanat eserinin tüketim nesnesi olarak görülmesine karşın post-modern sanatçılar, üretim malzemelerini değiştirmiş, çeşitli yöntem ve üretim materyallerine yönelmiştir. 1967 sonrası Amerika Birleşik Devletleri' nde ortaya çıkan Yeryüzü Sanat ifadesi (Land Art) değiştirdikleri üretim alanları ve malzemeleriyle, ticari galerilerin bakış açılarına karşı satılamaz eserler üretmiştir. (Winegard, 2019, s. 42)

Belirli bir çerçevenin içinde sınırlı kalmayan üretim alanı ve sanatsal üretim, mekânın dışına taşarak eylem haline bürünmüştür. Geleneksel sanat yapıtının sınırlı idesine ve sanat üretiminin ticari nesnelleşmesine karşı sanatsal malzeme ve üretim alanında mekansızlaşma

görülmektedir. Sanatın mekânsızlaştığı ve mekânsal üretim alanının dışına çıktığı dönemde teatral gösterimde geleneksel sahne mekânından çıkıp, mimari binalara, eski ve kullanılmayan fabrikaları, çatı katlarına, kamusal alanlara taşınır. 1960'larda Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan Fluxus performansları ve festivalleri, eylem alanını tiyatral uzamın dışına aktarmıştır.

Alan Kaptow ve Claes Oldenburg'ın öncüsü olduğu happening'ler, tiyatro yönetmeni Robert Wilson ve oyun yazarı Richard Foreman'ın uzun süren provaları ve iki ile on iki saat aralığında gerçekleşen gösterimlerle farklı disiplinlerin etkileşimi yeni gösterim teknikleri oluşmuştur. Performatif bir ifade biçimi olan "Oluşum Sanatı" (happening) Ressam ve performans sanatçısı Alan Kaprow'un "6 bölümde 18 oluş" (18 happening in 6 parts) isimli performansıyla ilk kez kullanılan, 1950'lerin sonunda ve 1960'ların başında performans sanatçıları tarafından düzenlenen, on ile on beş dakikalık kısa performanslar olarak tek gösterim halinde sunulur. (Deniz, 2004, s.18)

*"Alan Kaprow; oluşumları "Farklı zamanlarda ve yerlerde tamamlanan ya da algılanan bir tür eylem kolajıdır, eylemin sanatçı açısından açık seçik hiçbir anlamı olamaz," şeklinde açıklamıştır." (Yıldırım, 2018).*

Fluxus'ların içinden çıkan görsel sanatçı Carolee Schneemann ise beden, cinsellik, cinsiyet ile ilgili yapıtlarında eril sanatın içinde kadının kendi otoritesini gösteren beden performansları gerçekleştirmektedir. Sanatsal üretiminde teknolojik araçları kullanan Schneemann tarafından kameraya alınan, 16 mm, 22 dakikalık deneysel Fuses belgemesinde, kocasını ve kendisini bir cinsel birleşme anında kaydetmiştir. Uzam algısının mekânsal sınırların ötesine geçip sınırsızlaştığı, zorunlu sanatsal üretim uzamının dışına çıktığı post-modern çağ ile duvarların dışına çıkan post-modern sanatçılar, sanatsal üretimlerini gerçekleştirmek için yeni alanlara yönelmiştir. Seyircinin, bireyin kolaylıkla erişemeyeceği, göremeyeceği bu alanlardaki sanat nesnesi videoya alındıktan veya fotoğraflandıktan sonra seyirciye ulaşabilmektedir. Sanat üretimin dijital bir nesneye

dönüşümü ile sanatsal üretimin değil, sürecin temel alındığı bir süreç sanatı görülür. Kavramsal sanat düşüncesiyle sanatçı, alışlagelmiş geleneksel biçimlerin ve araçların dışına çıkar, üretimde düşünceyi iletmek için her türlü malzemeyi kullanır. Bedenin sanatın bir nesnesi haline gelmesiyle ortaya çıkan sanatsal ifade biçimi “body art” (beden sanatı) ise, sanatçının performansını kendi bedeni üzerine kurmasıyla gerçekleşir. (Bkn: Carl Andre, Jo Baer) (Winegard, 2019, s. 42)

1970’ lerle söylemsel dilini ve kimliğini oluşturmaya başlayan feminist sanat düşüncesi bedeni performans alanı olarak tanımlamaktadır. Sanat fotoğrafçısı ve film yönetmeni olan Cindy Sherman fotoğraf sanatını kullanarak kadın pozisyonlarını yeniden canlandırmıştır. Cinsellik, cinsiyet, hak ihlali ve mahrumiyeti tasvir eden müzisyen Karen Finley ise Amerikan gece kulüplerinde erk söylemini ödünç aldığı performanslarında tacizci ve ataerkil bir dil kullanmaktadır. Toplumsal cinsiyete karşı bedensel reenkarnasyon kavramını ele alan çalışmalarında Fransız Sanatçı Orlan, bedensel formuna karşı müdahale alanı yarattığı ameliyatlarını performansa çevirmiştir ve Orlan, her performansın sonunda yeniden doğduğunu ifade etmek için Fransız hükümetinden yeni bir kimlik talep etmiştir. Toplumsal ataerkil dilin oluşturmuş olduğu cinsiyet söylemi ve kadın bedeni üzerindeki hükümsel yüküne karşı erk sistemini yıkıma götüren gösterimler çoğu zaman tepkiyle karşılanmıştır. Kadın bedeni hakkında oluşturulan algının yıkımına yönelik sahnelemelerde, erkek politik ifadesinin bedensel form üzerinden kadına biçtiği rol yeniden değerlendirilmiştir. Irkçılığa ve cinsiyetçiliğe karşı Guerilla Girls performansçıları, bedensel olanın imgelenmesini yok edip, anlamı iletme yönünde çalışmalar yapmışlardır. Bedenini bir müdahale alanı olarak kullandığı Rythm- 0 performansında ise Marina Abramovic, şiddete dönüşen bir histeriye sahip toplumsal resmi aktarmıştır. Teatral alanda canlılık kavramının merkeze alınması ve alımlayıcının performans ile etkileşim halinde olması için teatral olan mekansızlaşmıştır. (Dijitallab Performances, t.b.) 1990’ lı yıllardan itibaren gösterimlerine devam eden Türk performans sanatçısı Şükran Moral’ in çalışmalarında da benzer temalara rastlanmaktadır. Çalışmalarını fotoğraflayan ve yahut video kaydına alan Moral’in, kadın bedeninin merkeze alındığı performanslarında sert bir ifade dili kullandığı görülmektedir. Performanslarını, erkeklerin hamamında, genelevde,

jinekolog koltuğunda, akıl hastanesi gibi çeşitli mekanlarda gerçekleştirmiştir. Eril dilin ve erk egemen mekanların merkezinde kadın bedeninin varlığını gösteren çalışmalarda Moral, kadının cinsel obje olarak görüldüğü statüsünü yıkmaya çalıştığı görülmektedir. (Benmoyar, 2021)

Gelişen televizyon teknolojisi ve yayınlarının çoğalmasıyla neredeyse her eve ulaşan televizyon nedeniyle evlerine çekilen seyircinin teatral olanla iletişimini yeniden sağlamak isteyen Post-modern sanatçılar, performansın Canlılık (Liveness) kavramına vurgu yaparak, canlılığı televizyonun cansız oyuncularıyla mücadele aracı olarak görürler. Performansın ve teatral olanın “canlılık” özelliğini ortaya çıkarmak isteyen sanatçıların, bu dönemde seyirci ile etkileşim halinde bulunan denemeleri görülmektedir. Seyir alanından uzaklaştırılan seyirciler kimi zaman oyuncularla birlikte sahne alanının merkezinde, kimi zaman ise onları takip eden bir eylem içindedir. Dönemin siyasal, politik, sosyal ve kültürel ortamındaki değişime başkaldıran bir eylem ve tepkisel nitelik bağlamında oluşan performanslar ritüelistik özellikleriyle dramatik metne bağlılığı kıran performanslar sergilemektedir. (Güzel, 2021, s.104).

*“(...) Grotowski teknolojik gelişmelerle savaşmak yerine tiyatronun özündeki değerleri öne çıkarmıştır. ‘Canlı etkileşim’ diye tarif ettiği bu avantajla tiyatro, hem kendi özünü, olanaklarını yeniden keşfetmeliydi hem de bunları seyircisine etkili bir biçimde sunabilmeliydi. “ (Sahne, 2021).*

Metnin dramatik etkisini yitirdiği performans yapıtları, tiyatro sanatını, metnin hegemonyası bağlamında oluşan yapıttan uzaklaştırır. Tiyatronun ötekisi konumunu alan metin olgusu, metin eksi performans, happening’ler ve Robert Wilson’un ifade biçimini oluşturduğu imge tiyatrosu ile dramatik metnin kurallarının yıkıldığı görülür. (Karacabey Çelik, 2003, s.52) Metin artık büyük ölçüde dramatik olmayan bir tiyatro metnidir. (Lehmann, 1999/2006, s.17) Geleneksel olan, Aristotalyen dramatik tiyatrodaki pratiklerin hayatın gerçekliğini barındırmaması, post-dramatik metinlerin oluşum sürecinde öykü anlatım ilkesini değiştirmiştir. Belgeselci bit yaklaşım benimseyen post-dramatik tiyatro,



dramatik olay örgüsü yerine, yaşam pratiklerini gösterime dönüştürürler. (Sarıkartal, 2010, s.68) Ancak, 1970' li yılların tiyatro pratiğinde, merkezîyetçi otoriter metin olgusuna karşı duruşla metin tiyatro sanatından topyekûn uzaklaştırılmış değildir. Robert Wilson ve Richard Foreman' ın deneyselleşen tiyatro düşüncesine, Sarah Kane ve Martin Crimp' in eserlerinde yeni dil kullanımına karşın, dramatik olanın reddi gerçekleşmiş ve klasik temsilin dışına çıkmıştır. Nitekim, silinmiş ve yapıbozumuna uğratılmış olsa da metnin izleri görülmektedir. Gertrude Stein, avangart akım temsilcilerinin dil yapılanmasına karşı başkaldırısında bütünüyle yer almaz. Dili teatral uzamdan uzaklaştırmak gibi bir düşüncesi yoktur. Nitekim, Stein'ın peyzaj metinlerinde söz ve dilin oluşturduğu bir estetik biçim yer almaktadır. Buna binayen Stein'in post-dramatik dil tartışmasında yer almadığını söylemek doğru değildir. Stein, dilin teatral "araçlar" bütününe dahil edilerek üstün konumundan ayrılmasına yönelmiştir. Dilin geleneksel kullanımına ve ölü bir temsil anlayışına karşı duruş sergileyen Stein, manzara oyunlarında dilin logos merkezli yapısından uzaklaşmıştır. Performans gösterimleriyle sahnelemeler yapan Robert Wilson ve Ontological Tysteric Theatre' ın kurucusu Richard Foreman' ın sahnelemelerinde oyun yazarı Gertrude Stein' ın karşı-anlatı "peyzaj metin" kavramıyla yapıtaşlarını kurduğu görülmektedir. (Saba Akım, 2020, ss. 74-91) (Aksoy, 2012, s.136)

Yapıtlarında dramatik, metinsel dili parçalayan Robert Wilson ise sahnelemelerinde, parçalı yapıyla bölünmüş, doğrusal olmayan ve bir anlam akışı barındırmayan cümlelere yer verir. Parçalı yapı içinde bütüne erişilemeyen anlamlar barındıran cümlelere rastlanıyor olsa da bu anlam arayışı cümle içinde başlamadan biter ve başka bir cümle yeni bir anlam üretir. Oyuncuların metin ile özdeşlik ve anlamsal bir bağ geliştirmesini önlemek amacıyla Wilson, dramatik metni parçalayarak bu eyleme karşı bir tutum izler. (Birkiye, 2010, s. 225, aktaran Aksoy, 2012, s.141)

Ontological Tysteric Theatre' ın (1968) kurucu ve sanat yönetmeni Richard Foreman oyunlarında kullanılan, önceden kayıt altına alınmış sesler ve performans anında kullanılan canlı dil yapısı, karakterin doğasını tanıtmak ve onun varlığını sahne uzamı içerisinde göstermek yerine, sahne mekânında, dekor ve oyuncuların arasında dramatik tiyatrodaki asal işlevinden yoksunlaştırılarak dolaşır. Metinsel dil sahne dramaturjisinde kullanılan diğer

sessel uyanların arasında kaybolur. Foreman, ontolojik anlamda varlığın görünürlüğünden ve tamamlanmış oluşundan öte bir dili temsil eden bir sürece odaklanır. (Aksoy, 2012, s. 149)

*“Foreman oyuncuların hareketlerini bütün ayrıntılarına kadar denetlemektedir. Tıpkı Wilson’un oyun kişilerinde olduğu gibi, karakterlerin yüzlerinde hiçbir duygu ifadesi yoktur, ayrıca oyuncu vurgusuz bir biçimde banttan gelen bir sesi tekrarlamak zorundadır”.* (Aksoy, 2012, s. 1)

Robert Wilson yapıtlarında dili, söylemsel niteliğinden uzaklaştırarak kaybolan dil yetisini politik bir eylem ile iktidarın hiyerarşik yapılanmasına karşı kullanır. Diyaloğu iletişimsel yönlü bağlamından koparıp, duyumsanan bir nesne haline getirir. 1994 yılında prömiyeri yapılan Robert Wilson’ ın “Hamlet, a Monologue” yapıtında, dramatik yapıdaki diyalog kurulumuna rastlanılmaz. Klasik-dramatik metinlerde karakterler arası iletişimi sağlayan ve olay akışını destekleyen diyalog kullanımı, yapı bozumuna uğrayarak post-dramatik metinlerde monoloğa dönüşmüştür. (Deniz, 2004, s.30) *“Wilson için, sahnede ‘gerçek olaylar gerçek zamanda olmalıdır’, bu yüzden geleneksel tiyatronun yanıltıcı ‘iç içe geçirilmiş’ öyküsel yapısını yok etmek önemlidir. Wilson’un gösterimlerinin fazlasıyla uzundur, dışsal tutarlılıktan, nedensel anlatıdan ya da ilişkişel imgelemden tamamıyla yoksundur.”* (Aksoy, 2012, s. 142) Robert Wilson’ın 1973 yılında sahnelemiş olduğu “The Life and Times of Joseph Stalin” performansı on iki saatten uzun bir operadır ve amatör oyuncuların yer aldığı gösterimde temsilci tiyatronun seyirciye yaklaşımının aksine seyirci yemek yemekte, uyumakta ve dışarı çıkıp yeniden oyun alanına girmekte özgürdür. Heiner Müller ise, Hamlet Makinası’ nda yüzlerce yıllık yazın geleneğini eleştirerek ve özellikler “Hamlet ve Ophelia” yorumlarını harmanlayarak post-dramatik tiyatronun, parçalı yapısından yararlanarak bireysel bir yazım üslubu sunar. Orijinal dil kullanımı Almanca olan “Hamlet Makinesi” eserinde aynı zamanda ara pasajlar İngilizce dilinde yazılmıştır. Hamlet Makinası eserinde görülen metinlerarası bir biçime sahip olan yapı, post-dramatik tiyatro yazımında görülen metinlerarası, montaj, kolaj ve benzeri teknikler kullanılarak metnin parçalanıp yeniden inşa edilmesine olanak tanır. (Karadağ, 2017, ss. 32- 39)

*“Dramatik yapıdaki parçalanma, Weber’in de bahsettiği gibi tarihteki parçalanmanın bir yansıması olarak da okunabilir ve Müller, bir sosyalist ve bir entelektüel olarak sosyalizmin ve entelektüellerin başarısızlığını da oyununun parçalı, gelenekselden kopuk, anlaşılması güç ve umutsuzlukla biten yapısı ile eleştirir.”* (Karadağ, 2017, s. 30)

Kurgusal olanın öykü anlatımından uzaklaştığı ve organik bütünün fragmantasyona uğradığı görülen post-dramatik metinlerde, klasik-dramatik üslubun metinsel dilinin anlam üretiminden kopuş yaşadığı görülür. Klasik-dramatik tiyatrodaki diyalog kullanımı, karakterin eylemini yaratırken, post-dramatik metinlerde diyalog kullanımının yerini monolog, solo konuşmalar alır. Dramatik tiyatrodaki diyalog, oyuna, dramatik yapıya hizmet eden bir yapıda kurulan dil, post-dramatik tiyatrodaki bireşim sunmaz, monolog kullanımı çatışma yaratmaz. Dramatik tiyatrodaki dil, karaktere özgü ve ona aittir. Post-dramatik tiyatrodaki ise bireysel değildir, kimlik belirtmez, çok sesli ve çok kimliklidir. Dramatik tiyatrodaki işitsel bir araç olarak bulunan ve olay kurulumunu doruk noktasına ulaştıran dil, post-dramatik tiyatrodaki nesnel bir konum alır ve gösterimden uzaklaşır. Dramatik tiyatrodaki dil, karakteri eyleme taşırken, post-dramatik tiyatrodaki dil edinimseldir, eylem gerektirmez. Dramatik tiyatrodaki dil uyum içindeyken, post-dramatik tiyatrodaki karmaşık ve kakofoni halindedir. (Çalışkan, 2019, s.143.) Dilsel üsluptan uzaklaşarak dilin bir nesne haline geldiği post-dramatik tiyatro yapısında, sese bağlı unsurların kullanımında da sanatçılar, yeni arayışlara yönelmiştir. 1981 yılında İtalya’da Romeo Castellucci, Chiara Guidi, Claudia Castellucci tarafından kurulan SRS (Societas Raffaello Sanzia ekibinde yer alan oyuncuların birinin gırtlak ameliyatından sonra mekanik bir alet yardımı ile konuşabilme sürecinde sahneye çıkması, ses estetiğindeki değişimi göstermektedir. Dramatik üsluptan koparak ayrılan ses kullanımı, post-dramatik tiyatro estetiğinde dışa vurumcu bir ifade biçimi olup, mekanik bir varoluşu sahneye taşıyabilir, çığlık atabilir ve ilkel duyumsamalar yaratabilir. (Lehmann, 1999/2006, ss .281-285)

Klasik-dramatik tiyatrodaki doğrusal (lineer) bir akışa sahip olan metin yapıları önemini yitirmiş, yerini, post-dramatik tiyatrodaki parçalı yapı ve aksiyonun eyleme dönüşmediği, dramatik öykü anlatımının önemini yitirdiği, zamansal ve mekânsal öğelerin parçalandığı, dramatik üsluptan uzaklaşan, zamansız ve mekânsızlaşan bir dil yapısına bırakır. (Erben, 2020, ss. 136-139) Post-dramatik tiyatrodaki dil yapılanması, fiziksel zaman bunalımının ötesine geçip tekrarlardan oluşan bir anlatı sürecine dönüşmüştür. Dil artık dramatik yapıda iletişimi yaratan asal görevinden uzaklaştırılmıştır. “(...), çoğu zaman iç monologlar ve bilinç akışıyla karşımıza çıkar ve gerçeklik düzleminde yani hikâye zamanında tuttukları yer, çoğu zaman anlardan ya da dakikalardan ibarettir. Metin/anlatım/söylem düzeyindeyse kimi zaman anlatının neredeyse tamamını bunlar oluşturur.” (Çıraklı, 2015, s. 38) ve dil sahne uzamında varlığını diğer teatral araçlar kadar sürdürmektedir.

## 2.1. POST-DRAMATİK TİYATRODA YAZAR

Klasik dramatik metinde dil, anlam aktarımını oluşturan, teatral evreni biçimlendiren ve karakteri eyleme iten yapıda kurulur. Hikâye evrenini oluşturduğu gibi sahneyi canlı, yaşamsal bir forma dönüştürür. Yazar, dilsel bütünlüğü kurduğu metin yapısında, dramatik bir çatı bağlamında, karakteri taşıyacağı noktaya doğru, belirli bir aksiyon haline doğru hareket ettirir. Böylece karakterin klasik-dramatik metinde yolculuğu ortaya çıkar, karakterle özdeşlik halinde bulunan seyirci ise katharsise ulaşır. Dramatik metin yapısında oluşturulan bu izlek, bir oyunun dinamizmini kurar. Avangart dönem ile önemini yitirmiş olan dramatik mimari, metinde yeni form arayışlarına yönelmiş, yazar ve metin ilişkisi yeniden yorumlanmıştır. 20. yüzyılda gelişen teknolojik araçlar, sahneleme biçimleri, yapı bozumuna uğrayan, yerini çok sesli post-dramatik üsluba bırakan metin ile dramatik olanın kuralları yıkılmış ve sanatçılar yeni metin arayışlarına ve sahneleme biçimlerine yönelmiştir. (Erben, 2020, s.142)

Tiyatronun ontolojik yoksunluğu ve dilin sanatsal bir aktarım aracı olarak işlevini yitirmesi, post-dramatik tiyatrodaki eylemin yerini duruma, “süreç içindeki birikim’ in” yerini “an’ lık

oluşa” bırakması, sanatçılarının tiyatro eksi metin ve metinsiz tiyatro duruşuyla yeni melez formların doğması, geleneksel tiyatrodaki yazar kavramının ya da yazar tiyatrosunun sorgulanmasına neden olmuştur. Post-dramatik dönemde yazar, dramatik metin tiyatro sanatının asal ögesi olmanın dışına itilmiş, tiyatronun “ötekisi” haline gelmiştir. Roland Barthes’ in 1968 yılında Fransa’da yayınladığı “Yazarın Ölümü” (The Death Of The Author) yazısı, Michel Foucault’ un 1969 yılında yaptığı “Yazar Nedir?” konuşması, Mallerme’ nin sanatsal yapıt üzerine, yazarın yok olabilmesi için, yazar figürünün başkalaşım geçirip, yeni yazının doğması düşünceleri ile dramatik tiyatrodaki konumu itibariyle tartışılması güç olan yazar kavramına karşı otoriter bir sorgulamaya nemuştur. Post-dramatik dönem ile yazar/metin/okur üçgeninde ilişki yapısına yeni yorumlar getirilmiş, tiyatrodaki sahip olduğu rolü yeniden değerlendirilen yazar ile metin ve okur kavramları da yeniden bir sorgu içine alınmıştır. 19. yüzyıl teatral birleşenlerine bakıldığında, yazar kavramının, o güne değin, tanrısal-anlatıcı rolünde, tiyatro sanatının merkezinde olduğu görülür. Merkeziyetçi bakış açısı ile her şeyi kuşatan ve algı ötesi görüşe sahip olan yazar, metnin anlamsal yapısını, teatral bütünü otoritesini elinde tutar. Yazar tartışması ile okuru da bu tartışmanın içine dahil eden Barthes, “Okurun doğumunun bedelinin yazarın ölümü olacağını belirlemiştir.” (Demirtaş, 2016, ss. 49-51)

Yapısal kırılmaların dönüşümünün zorunlu kıldığı tiyatro sanatında, dram, tiyatronun diğer tarafında kalmış, ötekisi olmuş, metin ise eski bir form olarak görülmüştür. Post-dramatik tiyatro ile hegemonyası sarılan, yıkıntıya uğrayan yazar ve metin kavramı dramatik üsluptan ayrılıp, anlamsal bütünlüğünü kaybedip, ifade biçiminden ayrılmıştır. Kimi kuramcılara tarafından, metin tiyatro sanatından tamamıyla uzaklaşıp, kayb olduğu, etkisini yitirmiş olduğu ifade edilse de metin klasik-dramatik kurallarından arındırılmış olup, başkalaşım yaşayarak yeni bir dilsel forma bürünmüştür. (Karacabey Çelik, 2003, s.93)

Rolan Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Michel Foucault, yapıtlarında, antik çağdan beri Batı epistemeleri tarafından kavramsallaştırılan temel varsayımları reddederek, “gösterilenin göstereni” ya da “metinsel dilin dinamikleri’ ni” post-modern dönemde yeniden ele alıp, yazmanın yanı sıra, alımlayıcıya biçilen rolü yeniden değerlendirmişlerdir. 20. yüzyılın ikinci yarısı boyunca post yapısalci eleştirmen ve kuramcılarının metne ve dile

yaklaşımları, dramatik teknik ve yazarlık gibi geleneksel kavramları, biçim ve dilsel yapılanma gibi metinsel olguları düşünsel bağlamda bozguna uğratmıştır. (Elgawahery, 2014, s.4)

Dilsel bağlamdan ayrılan post-modern tiyatro sanatında, avangart dönem ile gündeme gelen sanatta temsil krizi, savaş sonrası güvenilmez akıl olgusu, “gösteren” ve “gösterilen” arasındaki bütünlüğün bozulması, klasik temsil araçlarının amacını yitirmesi ve “yazarın” tiyatro sanatının ötekisi haline gelmesi, post-modern yapıtlarda yeni biçimlerin zorunlu yaratımına öncülük etmiştir. Klasik-dramatik yazım dili ile oluşturulmuş öyküden uzaklaşan post-modern anlatı biçiminde önem kazanan gösterimde, öykü anlatmanın yerine teatral öğeler vurgulanarak “tiyatronun tiyatralleşmesi” hedeflenmiştir. Dramatik üslupla oluşturulan öykü anlamda geleneğinden kopan post-dramatik yaklaşımda yazarların, yeni metin düşüncelerine uygun eserler verdikleri görülür. Bu dönemde yazılan oyun metinlerinde post-modern kavramlar ve dramatik üslubu ters düz eden yeni denemelere rastlanır; metinlerarasılık, meta tiyatro olgusundan bahsedilir. 1960’ lı yıllarda metinlerarasılık kuramının ilk çalışmalarını yapan Julia Kristeva, yazar kavramının dokunulmaz, sarsılmaz otoritesine karşın, post-modern söylem ile birbirinden farklı unsurların bütünleşerek yeni bir yapı oluşturduğu alıntılara çevirmiştir. Post-modern yazarların metinlerinde görülen çok seslilik, metinlerarası kuramının dönemin metin oluşumu sürecine yansımalarıdır. Baktin’ in “söyleşim” tanımlamasından yola çıkarak post-modern metinlerde metinlerarasılık kuramını oluşturan Kristeva, metinlerarasılığı yeni metnin ideal tanımı olarak görür. “*Her metin bir alıntılar mozaği gibi oluşur, her metin kendi içinde bir metnin eritilmesi ve dönüşümüdür.*” *Umberto Eco kapalı metin yerine “açık metin” den söz ederken “yazarın seyirciye bitirecek bir yapıt sunmadığını” söyleyecektir.*” (Karacabey Çelik, 2003, ss. 67-68)

1975 yılında New York’ ta Elizabeth LeCompte, Kate Valk, Willem Dafoe, Spalding Gray, Son Vawler, Jim Clayburgh, Peyton Smith ve Libby Howes tarafından kurulan Wooster Group, sahnelemelerinde metni, metinlerarası bir yöntem ile ele alarak, Derrida’ nın yapısöküm kuramına göre, parçalayarak yeniden düzenlerler. Thornton Wilder, Arthur Miller, Eugene O’Neill gibi çağdaş yazarların eserlerinden pasajlar alarak, deneysel bir sahneleme metni oluşturan Elizebeth LeCompte ve Wooster Group, performanslarında

kullandıkları klasik eserleri, bir sahne materyalinden farklı olarak düşünmez. Rhode Island üçlemesindeki otobiyografik malzemedan yararlanan ve metne yapışökümcü bakış açısı ile yaklaşan grup, metin olgusunu tamamen reddetmez ve onu bir toplumun bilinci olarak görür. (Baş, 2017, s. 142)

Yazılı metnin ve sahne için yazılmış olan metnin farklı perspektifle ele alındığı post-dramatik dönemde, yazar, 25 yüzyıl boyunca sahip olduğu rolünü yönetmenin bir anlatıcı olarak sahneden konumlandırılmasıyla devreder. Sahneleme bir oyun metninin parçalanabilir ve yeniden inşa edilebilir, dokunulmaz olmayan bir teatral öğeye dönüştürür. Post-modern sahneleme üzerine yaptığı çalışmalarda Patrice Pavis, yeni oyun yazımından uzak olarak nitelendirdiği metin kavramını diyalogların oluşturmuş olduğu çatışma boyutunu içeren eski bir kalıntı olarak tiyatro sanatının dışına iter. Dramatik kurallara bağlı olarak yazılan metne kuşkuyla bakılan dönemde, yazarlar ve yönetmenler, dramatik metnin bütünlüğünü bozacak postyapısalcı ve yapıbozumcu teknikler denemiş ve anlatımı anlatsızlaştırmışlardır. (Bryant Bertail, 2010, s. 96)

## **2.2. POST DRAMATİK TİYATRO ANLATICI OLARAK YÖNETMEN**

Bir metnin yapısına bakılmaksızın sahneleme için yazılmış olduğu sürece metin, teatral öğelerin ve sahne araçlarının kullanımı ile bir anlatı oluşturur. Sahneleme estetiği tek bir öznel bakış açısıyla yorumlanamayacağı gibi, teatral metinde her bir yönetmenin elinde farklı bir bakış açısı ile yoğrulur. Böylelikle her sahneleme yeni bir yorum yaratır. Tiyatro sanatının her döneminde farklı sahne öğeleri önem kazanmış; ses, ışık, oyuncu, beden, müzik vb. Bazı sahne araçlarıysa dönemin teatral düşünce yapısına göre kullanımından uzaklaşıp, sahne uzamının dışına itilmiştir. Teatral öğelerin ve araçların yeniden yorumlandığı post-dramatik dönemde, tiyatronun asal amacına, varoluşunun yegâne sebebine geri dönüş yaşaması için denemeler ve yeni sahnelemeler yaratılmıştır. 20. yüzyılla birlikte teknolojik gelişmelerin hız kazandığı dönemde sahnelemede kullanılan araçlar değişmiş, müzik, performans ve disiplinlerarası sahneleme denemeleri ile sahnede yeni estetik biçimleri oluşmuştur. (Erben, 2020, s. 145) Politik tiyatronun kurucusu Piscator 1920' lerde çektiği belgesellerle sahne uzamını birleştirmiştir. Piscator' un Epik tiyatrosundan destek alarak oluşturduğu tiyatro

düşüncesinde kurgu teorilerini sahne uzamına adapte etmiştir.

1876 yılında Bayreuth Tiyatrosu'nda seyir alanının karartılmasıyla, seyirciyi karanlık bir boşluğun ortasında bırakan Richard Wagner, algılamının tek hedefinin aydınlatılmış sahne üzeri olduğu bir seyir alanı yaratmıştır. Seyircinin bakış açısının dahi bu illüzyon yanılmasıyla kopmadığı, dördüncü duvarın ise hiç olmadığı kadar keskin bir biçimde var olduğu bir sahneleme biçimi yaratılır. Artık, seyir alanında var olan birinin gerçekliği hissedilmez, orada kimse yoktur. Tiyatro sanatı tarihsel süreci boyunca illüzyon yanılması kurabilmek için çeşitli teknik ve denemelere şahitlik etmiştir. Post-dramatik tiyatro ortaya çıkan temsil krizi ve klasik-dramatik yapıdaki illüzyonun kırılmasına yönelik sahneleme denemeleriyle, tiyatronun arkaik değerlerine dönüp, ritüelistik DNA' sını yeniden kazanması için tiyatro sanatını, sahne uzamını parçalamışlar, teatral olanı tiyatro binasının dışına çıkarmışlar, seyircinin konumunu değiştirmişlerdir. (Güçbilmez, 2012, s.12)

Seyirci ve sahne uzamı arasındaki illüzyonu yaratan dördüncü duvarın yıkılması, yeni bir düşünce olmamakla birlikte, bakışlarını Doğu'nun oyunsu ritüellerine çeviren Bertolt Brecht ve çağdaşları, Doğu'nun teatral eyleme biçimlerine rastlarlar. İllüzyonu kırıp, seyircinin varlığını kabul eden Brehtyen epik sahneleme yönteminde Aristotalyen dördüncü duvar ortadan kalkıp, seyirci ve sahne arasında dolaysız bir iletişim görülür. Nitekim, epik tiyatrodaki parçalı, epizodik yapıda kurulan metin bir anlam bütünlüğüne sahip olması ve dilin işlevsel yetisini devam ettirmesi ile dramatik tiyatro yapısından bütünüyle kopma gerçekleştirememiştir. (Ersan, 2019, s. 18)

Brehtyen epik tiyatro kuramında öykü merkezî bir otoritede bulunmasa da öykü en önemli anlatım araçlarından biri olarak kullanılmaktadır. Yapıtlarındaki öyküleri tarihi olaylardan veya metinlerden alarak uyarlayan Brecht, uyarlama eserlerindeki öykü, tiyatronun diğer araçları gibi sahneleme araçlarından biridir. (Kocabay, 2003, s. 5) Seyircinin özgürleşebilmesi ve temsilin özdeşlikten kaçılmasına yönelik epik sahneleme yöntemini oluşturan Brecht, seyircinin özgürleşme sürecinin yalnızca alımlayıcının zihninde gerçekleşmesi üzerinedir. Düşüncesel bir eleştiri anlayışına değinen bu özgürleşme olgusu epik tiyatrodaki, seyircinin fiziksel eylemini gerçekleştirebileceği bir alan yaratmaz. (Saba Akım, 2021, ss. 38-39)



Sahneleme dramaturjisinin epik tiyatronun yabancılaştırma kavramına yönelik oluşturan Brecht, tiyatro anlayışında, klasik-dramatik tiyatro kuramından uzaklaşarak, seyircinin öyküyle kurduğu bağı kopararak, seyircinin düşünsel konumunu gözlemleyen, eleştiren bir dış göz konumuna dönüştürmeyi hedefler. Brecht' in epik yaklaşımı ile yeniden değerlendirilen öykü, alımlayıcının muhakeme etmesi gereken bir araç halindedir. (Sarıkartal, 2010, ss. 67-68)

Brecht' in epik tiyatrosunun oluşumunun tarihsel izi sürüldüğünde, Brecht'in, Piscator'un epik düşüncesinden, Pirandello' nun oyun karakterlerinden, Çin tiyatrosu' nun illüzyonu kırıp, göstermeci bir tavra sahip oluşundan etkilenmiş ve bu anlayışları, kendi epik tiyatrosunda ve düşünsel çerçevede yeniden yorumlamıştır. (Pilavcı, 2018, s. 22)

Yönetmenin anlatıcı olarak doğuşu ve post-dramatik tiyatro düşüncesinin geleneksel kurallardan kopması ile tiyatro sanatında yeni sahneleme olanakları ortaya çıkmıştır. Post-dramatik tiyatronun göstermeci öykü anlatımından, karakterizasyondan ve klasik üsluptan uzaklaşan biçim denemelerinde, oyun, yazar, dramaturji ve reji yaklaşımlarında yeni tavırlar ortaya çıkmıştır. Dramatik olanın yapıbozumuna uğratıldığı çağdaş sahneleme örneklerinde yönetmen yeni anlatım araçlarına ve biçimlere yönelmiştir. (Erben, 2020, s.137) Post-dramatik gösterimlerin çözümlenmesi kapsamında ayrıma uğrayan unsurlar: “*Yazar Yönetmen Birliğinin Parçalanması, yönetmen denetiminin azalması, Metnin- sahneleme mekanının yapısının bozulması, Sanat yapıtının kimliğinin dağılması; Mekanın, kostümün, ışığın kendi kimliği olan birer öge olarak ortaya çıkması, Farklı sahneleme yöntemlerinin birarada kullanılması, Farklı oyunculuk tarzlarının birarada kullanılması, Farklı sanat disiplinlerinden faydalanılması, Karakter gelişimi ve psikolojik bütünlük yokluğu, Oyun kişileri ve dilin belirsizliği, tekno devrim ve gösterime etkisi, CyberPunk etkisi, Gerçek zaman kullanımı, Tiyatro çalışmalarındaki deneyim anlarının merkeze konması,*” olarak sıralanabilir. (Deniz, 2004, ss.31-32)

“*Yönetmen Robert Wilson sözü iletişimsel bağlamından kopararak sahne üzerinde işitsel bir malzeme olarak kullanır. Sahne üzerinde sadece dil değil giderek oyun metninin ve oyun mekânında yapısı bozulur*”. (Deniz, 2004, s.5)

Meyerhold ile gündeme gelen “Tiyatronun Tiyatrallaşması” tasarısı, öykü anlatımını edebi yönünden ayırarak ve dramatik anlatımın baskıcı rejimini karşı çıkararak geleneksel temsil estetiğinden uzaklaşmıştır. Post-dramatik dönemde ortaya çıkan temsil krizi, metne karşı başlatılan savaş ile sahneleme biçimlerinde yeni bir dönem başlamıştır. Ancak metinsiz bir tiyatro yaratımına yönelik söylemler, post-dramatik tiyatronun da ötesinde, yeni ifade biçimleri yaratmıştır. (Karacabey Çelik, 2003, ss. 46-56)

Temsil krizinin yaratmış olduğu tiyatronun tiyatralleştirilme çabası, dil kullanımının, tiyatro sanatında yeniden değerlendirilmesini içerir. Tiyatro sanatında diyalogun logos merkezli bir dönüşüm geçirmeden önceki anlayışa ulaşma çabası görülür. (Bryant Bertail, 2010, s. 94)

Antonin Artaud’ un 1938 tarihinde yayınlamış olduğu “Tiyatro ve İkizi” adlı eserinde, *“Tiyatro, seyircinin cinayete yatkın eğilimlerini, erotik saplantılarını, yabanılığını, karabasanlarını, yaşam ve nesnelere karşısında ütopyik duygumunu, hatta kana susamışlığını içeren düşlerini gerçekten sergileyemediği, onun düzmece ve aldatıcı bir düzlemde değil, içinden geldiğince arınmasını sağlayamadığı sürece kendini bulamaz, yani, gerçek bir yanılısama aracı olamaz.”* (Artaud, 2021, s. 28)

Artaud, post-dramatik eserlerin ve performans kavramının metne karşı başkaldırıları, metnin tiyatro sanatındaki logos merkezli yapısına karşı olduğunu belirtir. Dramatik metnin düşünsel yapısının geçerliliğini yitirdiğini belirten Artaud, dramatik temsilin ritüelistik alanın sadece çevresinden dolaşabilmesinden, akıl ve dil yetisinin kaybolduğundan bahseder. Modern insan, ölü bir ifade biçiminin içinde kaybolup gitmektedir. Logos merkezli bir tiyatro ekseninde kurulan Batı Tiyatrosu düşüncesi, gerçek yaşamdan uzak bir tiyatro olduğu için ölmeye mahkumdur. (Saba Akım, 2020, s. 74)

Artaud’ un geleneksel burjuva tiyatrosuna yönelik eleştirisinde, tiyatrodaki aktör, yalnızca rejisör (yönetmen) tarafından kendisi için yazılan kelimeleri tekrar etmesine yönelik bir aracılık sergilemekteydi, Post-dramatik yaklaşımın karşı durduğu sahne uzamına kopyalanan metne karşı, sahnenin bir kopyalama yeri olmadığını belirtir. (Lehmann,

1999/2006, s.32) *Derrida, Artaud okumalarında, burada talep edilen dilin, kavram öncesi bir dil oluşuna dikkat çeker. Kendi görüntüsünü kendi oluşturan bu dil, temsilin mantığına hizmet eden, telaffuzu dilbilgisi kurallarına uyan yazılı kelimelerin dilinden farklıdır. Dil aracılığıyla sağlanan uzamlaştırma, yeni bir uzam kavramına ve özel bir zaman tasavvuruna yapılan bir çağrıdır.* (Karacabey Çelik, 2003, s. 47) Mekanlar dili yaratır. Peter Brook, boş mekân kavramını yaratarak alımlayıcıdan dönemler boyunca alınan imajine etme rolünü geri vermiştir. Seyirciyi imajine evreninde pasif merkezli konumdan uzaklaştırarak düşüncel olarak etken hale getirmiştir.

*“(…) Eski Yunanca ‘eylemek’ fiilini karşılayan dran (drāō/δράω) sözcüğü +ma soneki olarak drama sözcüğüne evrilmiştir. Açıkta ki aynı etkinliği tarif etmek için kullanılan bu iki sözcükten tiyatro seyretmeye, drama ise eylemeye vurgu yapmaktadır ve her iki fiil de ontolojik olarak düşünüldüğünde tiyatronun eşdeğer bileşenidir. Konvansiyonun dayattığı hiyerarşiler içinden akıl yürütmeye devam edersek, seyretmenin seyirciyle, eylemeninse oyuncuyla ilişkilendiğini görürüz. Ancak, drama sözcüğünün kökündeki eylem (drāō/δράω) fiili, bir hareketi, bir etkinliği de kapsamaktadır ve tiyatronun oyun niteliği tam da burada saklıdır. Batılı tiyatro konvansiyonu ise, başından beri oyun etkinliğini bağlamından koparmış ve etkinliğin taraflarından yalnızca birine oyun oynama yetkisi atamıştır”* (Saba Akım, 2021, s. 35)

Rejisör kavramının sahneye kopyalanan metin üzerinden oluşan görevine karşın, yönetmen, yeni anlamlar üretmeye başlamış, tiyatrodan anlatıcı ve yorumlayıcı rolünü üstlenmiştir. Post-dramatik tiyatro ile birlikte teatral olanın köklerinin canlanması ve uzun süreler boyunca logos merkezli mahkûmiyet içinde bırakılan tiyatro sanatının ritüelistik özelliklerini yeniden keşfetmek için, dramatik üsluptan uzaklaşan yönetmenler çok kültürlü ve kültürlerarası alanlarda çalışmalar yapmışlardır. Peter Brook’ un İran ve Afrika seyahatleriyle, bu yolculuklarda edindiği deneyimleri ve yaptığı gözlemleri kendi tiyatral anlayışına yansıtması, Grotowski’ nin Hint, töreni sahneleme pratikleri, Eugenio Barba’ nın etnik denemeleri görülmektedir. Bu dönemde yönetmenlerin sahneleme ve teatral pratiklerinde töreni ve ritüelistik arayışlara doğru yöneldiği görülür. (Deniz, 2004, s.6)

Kültürlerarası çalışmaların ve disiplinlerarası denemelerin yoğunluk kazandığı post-dramatik dönemde, yeni bir performans alanı keşfeden yönetmenler, tiyatroyu duvarların arasından çıkartarak farklı mekânlara, kamusal alanlara yönelir. Sahne ve seyirci arasında açık bir iletişim yaratmak isteyen post-dramatik sahnemelerde geleneksel sahneleme biçimleri bozulur. (Kocabay, 2003, ss. 7-8) “Mekana Özgü Performans” (Site-Specific Performances) post-dramatik tiyatro ile karanlıkta bırakılan edilgen izleyicinin, katılımcı, eyleyen seyirciye doğru metamorfoz geçirdiği temsil halidir. Epik tiyatro ile düşünsel biçimde özgürleşen seyirci, post dramatik tiyatro ile koltuklarını terk eder ve sahne uzamına dahil olur. Böylelikle teatral eylem yok sayılan seyircinin varlığını yeniden kabul eder. Metin, dilsel anlatım ve metnin hükmü altında kalan teatral araçların dışına çıkarak, performansçının alımlayıcı ile kurmuş olduğu aktarmasız iletişim ile sosyal ve politik bir eylem barındırır. (Lehmann, 1999/2006, s.85)

Euripides’ in Bakhalar metninden metinlerarası kuram ile biçimlenen Richard Schechner kurucusu olduğu The Performances Group’ un “Dionysos 69” performansında bir akşam yemeğine davet edilmişçesine oyuncularla birlikte yemek masasının etrafındaki sandalyelere oturan seyirci performans alanının tam merkezinde yer alır. Oyuncu ve seyirci arasındaki görünmez duvarın kalkmasıyla, artık, seyirci eylem alanındadır ve eyleyendir. Bir akşam yemeği etkinliğini performans alanına çeviren Schecher, seyirciyi de dahil ettiği bir ritüel gerçekleştirir. Teknolojik devrim ile televizyon yayınlarının neredeyse her eve ulaştığı ve sinema sanatının toplum üzerindeki etkisinin yoğun olarak hissedildiği dönemde, seyirci ile etkileşimini arttırmaya yönelik performanslar gerçekleştiren tiyatro sanatı, televizyon ve sinemanın seyirciye dokunamayacağı bir canlılık, sahne uzamında bir ritüelin merkezinde, etki halinde olabilmeyi sunar. (Güzel, 2021, s.104)

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### DİJİTALLEŞME VE YENİ KAVRAMLAR

#### 3. DİJİTALLEŞME VE YENİ KAVRAMLAR

Yeni medya ve iletişim teknolojileri bağlamında değişen ve dönüşen çağda, iletişim boyutlarının dinamikleri yeniden tanımlanır; iletişim cihazları, teknolojik aygıtlar, ios-android tabanlı akıllı mobil cihazlar (smartphone) ve mobil uygulamalarla, ulaşılabilirlik artmış, mekânsal ayırım neredeyse ortadan kalmıştır. Dijital teknolojiler kapsamında yeniden değerlendirilen kamusal alanlar dijitalleşmiş, dijital kamusal alanlar ortak bir buluşma yeri olmuş, sosyal ağlar ve dijital evren, fiziksel uzam ile iç içe girerek gündelik hayatın bir parçası haline gelmiştir. (Özdemir & Yıldırım, 2018, s. 178)

“Global Köy” (War and Peace in the Global Village) adı eserinde iletişim kuramcısı ve filozof Marshall McLuhan göre; sınırsız bir bilgi ağıyla birbirine bağlanan dünyada, enformasyon ulaşılabilir olmakla kalmayıp, her dakika işlenilebilir ve yeniden yazılabilir hale gelmiştir. Teknolojik çağda, bedensel bir parça önemi kazanan aygıtlar ve dijital cihazlar, bireyde ve toplumsal planda dönüşüme neden olmuş, teknolojinin zihinsel ve bedensel bir fizikilik ile bağlı olduğu uzam algısının üzerinde etkisi yadsınamaz bir şekilde görünürlük kazanmıştır. İletişim araçlarının ve sosyal ağların, sınırların görünmez çizgilerini ortadan kaldırdığını belirten McLuhan, dijital ağ dünyası için, globalleşen bir köy tanımında bulunmuştur. (Yengin, 2015, s. 46)

Analog olmayan, sayılarla ilgili dijital tanımı Dictionary Cambridge’ e göre ” *Recording or storing information as a series of the numbers 1 and 0, to show that a signal is present or absent.*” (Bir sinyalin var olup olmadığını göstermek için bilgileri 1 ve 0 rakamlarından oluşan bir seri olarak kaydetmek veya saklamak.) (Cambridge, t.b.) Oxford English sözlüğünde ise “*Involving or relating to digital or computer technology,*

*esp, the internet: “(Dijital veya bilgisayar teknolojisini içeren veya bunlarla ilgili olan, özellikle internet,) (Oxford, t.b.) şeklinde açıklanmaktadır. Dijitalleşme olgusunu ve dijital teknolojileri tanımlamak için kullanılan bilgisayar tabanlı Web sisteminin kodlama dil yapısı “1” ve “0” şeklinde kurulmuştur.*

Kitle iletişim araçları ile entegre biçimde bir yakınsama modeli sağlayan dijital teknoloji, internet sisteminin 1 ve 0’larla oluşan diliyle 1990’ lı yıllardan itibaren gelişmesiyle yeni medya ortamlarının oluşumuna öncülük etmiştir. Yeni medya teknolojileriyle ortaya çıkan bireysel alan kavramı, bağ tabanlı sistem içinde doğrusal olmayan, çok yönlü bir yapıya sahiptir. İnternet teknolojisiyle birlikte dijital kimlik kazanan kişi, anlık durum iletisi paylaşıp, diğer kullanıcıların paylaşımlarına katılabilmiş ve ortak birliktelik/yaratım içinde bulunabilmiştir. Çevrimiçi – çevrimdışı platformlar özelinde ortak bir alan haline gelen dijital kamusal alanlar, yeni dünyanın iletişim modelini biçimlendirmiş ve iletişime sınırsız, evrensel bir nitelik kazandırmıştır. (Kırık & Yazıcı, 2017, ss. 85-86)

Web teknolojilerinin eğlence pazarındaki ilk kullanımlarına bakıldığında, Web tabanlı basın odaları, görsel dijital hikâye anlatımı bağlamında yaratılan interaktif Web siteleri ve dijital ses kanallarının, sözel iletişimi kullanarak farklı formlara büründüğü alanlara rastlanır. Web katmanlarının kullanıcı etkileşimli yapısıyla bir “tık” ile erişebilen bilgi, kullanıcının fiziksel manada ulaşabileceği yapının ötesine geçmesini sağlamıştır. 1995 yılında, Web temelli inşa edilen ve bir “The Blair Witch Project” (1999) filminin evrenine sahip olan internet tabanlı proje sayfası; sinematik evreni, dijital bir görüntü ile birleştirmeden çok önce oluşturulmuştur. The Blair Witch Project; 1996 yılında Burkittsville kasabasının Black Hills ormanında kaybolan bir çocuğun hikâyesini içermektedir. Film vizyona girmeden, film ekibi tarafından uzun bir süre önce geliştirilen internet sayfası bugün hâlâ aktiftir. (Blair Witch, t.b.) Web siteleri ve sosyal medya uygulamaları, birçok tiyatro yapımcısı ve ekibi tarafından 2000’ li yıllarda etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Oyunlarla ilgili bağlamsal bilgilerin yer aldığı internet sayfalarında aynı zamanda oyunların tanıtım videoları yer almaktadır. Belirli bir prodüksiyon veya yapım ile ilgili merak edilen sorulara ulaşmaya

çalışan seyirci, içeriğe erişebilmek adına Web sayfalarında gezinmektedir. Bireysel ya da kurum bazlı oluşturulan sayfalar, takipçileri/izleyicileri ile iletişime geçmek isteyen tiyatro grupları için aracılı bir canlılık sunmaktadır. (Thomas, 2015, s. 507)

Teknolojik dönemeç, dilsel ve göstergesel ifade pratiklerinin yeniden biçimlendiği tarihsel bir kavis olarak tanımlanabilir. 21. yüzyıl sanatında, teknolojiye başvurmadan sanat yapılamaz. Sanat çağından bağımsız düşünülmemeyeceği gibi, tekniğin donanımı ile üretilen bir yapıt halini almıştır. Dijitalin Poetikası bağlamında sanat üretimi, mekanize edilmiş teknikle yeniden üretimden, dijital çağın bilgisayarlaştırmış araçlarıyla yeniden şekillenir. (Conmerais, 2010).

Geleneksel medya teknolojilerinin “e” ile dijital boyut kazanması sonucunda basılı medya ve yayım araçları, dijitalleş başkalaşım geçirmiş; e-book, e-dijital basım odaları, internet gazeteleri, bilgisayar oyunları, dijital hikâyeleştirme, kodlama ile üretilen animasyon, mapping teknolojileri ve üç boyutlu bir sinematik evren yaratabilen filmler ortaya çıkmıştır. 15. Yüzyılda matbaacı ve yayıncı Johannes Gutenberg tarafından matbaanın keşfi ve 19. yüzyıl Fransız mucit Joseph Nicephore Niepce tarafından fotoğraf makinesinin icadıyla iletişim organlarının gelişim süreci de kendi dijital devrimini yaratmıştır. Yeni medya teknolojileri, geleneksel araçları bir bünye altında yapılandırmış, yeni medya kültürü ve anlayışı ile evrilen bir dünya yaratmıştır. (Bulunmaz, 2014, s. 25)

Tek Medya (*single media*): “Yalnızca metin ya da yalnızca görüntü gibi, hikâye anlatmak için kullanılan tek bir medya formatı vardır”. Birden Çok Medya kullanımı (*multiple media*): “Hikâye paketi içinde ayrı içerikler gibi duran, birbirlerinden bağımsız değişik medya formatlarını sunar.” Çoklu ortam ortamı (*multimedia*): “Hikâye paketi içinde grafik, animasyon veya ses gibi, iki ya da daha fazla medya formatının bilgisayar tarafından işlenmesi ve gösterilmesidir.” (İnceelli, 2005, s. 135) Bu yeni mecralarda iç içe giren beden, teknoloji ve sanat; mevcudiyetlik, fiziksellik, uzam ve zaman, gelip geçicilik, biriciklik, tekrar edilemezlik olgularını sanat yapıtı bağlamında yeniden sorgular. Yeni medya ortamı, sürekli yenileniyor olmasından kaynaklı dijital dil ile etkileşime giren sanat yapıtının formal

statüsünde de yeni araçların, ortamların ve kavramların oluşumuna neden olur. (Bilgin, 2020, s. 75)

Dijital medya, multimedya ve yeni medya (new media) kavramları, sıklıkla birbirleri yerine kullanıyor olsa da 21. yüzyılın başlarında edebiyat eleştirmeni Lev Manovich yeni medya tanımlamasından bahsederken, dağıtımda, üretimde ve sergilenmesinde “bilgisayar teknolojileri ile oluşturulan” olarak ifade eder. (Bilgin, 2021, s. 28)

İnternet teknolojisi ile evrilen toplumsal düzeni ifade etmek ve köklü değişimi anlamlandırmak amacıyla gündelik hayata kazandırılan dijital anlamlar; dijital göçmenler, dijital melezler ve dijital yerliler 21. yüzyılın toplumsal yapısını sosyal, politik, kültürel açıdan belirlemektedir. Dijital toplum ve önceki nesil bağlamında değerlendirilen bu kavramlar, nesiller arasındaki kuşak farkının somut göstergelerini oluşturmaktadır. Dijital çağın içine doğan ve ondan önceki yaşamsal pratikleri deneyimlememiş olan dijital yerliler, akıllı telefon (smart phone) ile iletişim kurmayı tercih etmekte olup, bu iletişim yolu hayatlarının önemli bir refleksini oluşturmaktadır. 1980 öncesi doğan X jenerasyonu, dijital teknolojiler ile sonradan geliştirmiş oldukları bağ nedeniyle göçmen statüsünde anılmakta ve dijital piramidin başka bir sınıflandırılmasında yer almaktadır. 2000 sonrası nesil ile karşılaştırıldığında dijital göçmenlerin dijital teknolojilere ve kullanımına yönelik geliştirdikleri adaptasyon süreci daha sancılı bir sürece tekabül etmektedir. Kendini, yabancı hissettiği bir alanın içinde bulan dijital göçmenler, dijital teknolojileri anlamak ve becerilerini geliştirmek için bireysel becerilene kattıkları bölümde başka bir sınıflandırma, dijital melezler ortaya çıkar. Siber uzayda dijital bir kimlik inşa eden vatandaşlar, düşüncelerini ve ifade biçimlerini kurmakta, dijital alandaki akışa, enformasyona katkı sağlamaktadır. Milenyum sonrası doğan çocukların teknolojik becerilerinin doğal bir süreç içinde gelişmesi dijital göçmenlere karşı dijital nesne ile daha bağlantılı bir nesil olduğu düşüncesini yaratır. (Prensky, 2009, aktaran Karabulut, 2015, s.16)



### 3.1. YENİ KAMUSAL ALANLAR VE ANLATIMIN EVRİMİ

*Hikâye anlatımının yok olması, “deneyimin ortak bütünlüğü”nü yok etmiştir. Deneyimin ortak bütünlüğünün yok olması, kamusal alanın yok olması anlamına gelmektedir. (Sütçü, 2013, s.90)*

Tiyatro sanatının “şimdi ve burada” gerçekleşen eylem (presence) prensibinden doğan mekânsal birliktelik olgusu teatral eylemi yegâne canlı bir sanat kılmaktadır. Performansın biraradalık ilkesi; seyirci ve oyuncunun, performansçı ve katılımcının bir arada olmasına ihtiyaç duyar. Geleneksel yapı, anlatımın dolaylı aktarımından daha çok mimetik eylem içerir ve katılımcıların kanlı, canlı birer temsilci olarak mekânda bulunmaları gerekir. Temsil ve alımlama ilişkisi, şimdi ve buradalık ilkesi, aynı andalık ve eşzamanlılık kesintisiz olarak takdim edilir. (Saba Akım, 2021, s. 34)

Antik Yunan kültüründe “görme yeri, görüş yeri, bir şeyin görüldüğü yer” manasını içeren teatron, seyir yerinde görme eylemini gerçekleştirmek için bir arada bulunulan teatral mekânı betimler. Bu düşünce bugün hâlâ devam etmekte olup, yüzyıllar boyunca geleneksel sanat mimarisine uygun bir şekilde inşa edilmiş mekânsal özellikleri tanımlar. Sahne seyrinin, seyirci için yaratılan kamusal alanında sahne uzamı ile ortak bir deneyimin gerçekleşmesi, bir deneyimin paylaşılması ve eş zamanlılık -sinema sanatı haricindeki- diğer sanat dallarının aksine ortak bir birlikteliğe, eyleme dayanır. Bir sergi alanında bireysel bir deneyim yaşayan ve hayranlıkla baktığı resmi dakikalarca inceleyen bireyin aksine, tiyatro canlılık ve oradalık içeren bir eyleme dayanır. Dijitalleşmeyle birlikte yeniden tanımlanan kamusal alanlar kavramı, tiyatro sanatının ontolojik sorunsalına değinmekte, yıkılan mekânsal ideayı dijital alanda yeniden inşa etmektedir. Dijital toplum ve kültürle birlikte şekillenen ağ tabanlı kamusal alanlar; birlikteliği, ortak deneyimi sunması, farklı duyulara hitap ederek, görme eyleminin fiziksel seyir alanı içinde olmadan yeni bir birliktelikle gerçekleştirmesi ile tiyatro sanatının yeni kamusal alanlarının anlamlandırma gerekliliğini ortaya koyar. Brehtyen epik tiyatro anlayışının teatral uzamın dördüncü duvarını kırmasıyla birlikte değişen tiyatro geometrisi, yeni dijital kamusal alanlarla birlikte fiziksel mekânın

Ötesinde iki boyutlu uzamsallığı sınırsız olan bir boyut kazanır. Sahne sanatları tarihsel izleği boyunca çeşitli dönem ve akımlarda seyir rejimini değiştirmiş ve yeniden inşa etmiştir. Dijital kamusal alanlar ile ortaya çıkan dijital vatandaşlar, dijital seyir yerinde konumlanmakta ve dijital dramaturji bağlamında oluşturulmuş performanslara katılmaktadır. Yeni bir seyir rejimi oluşturan Web tabanlı siber uzam, izleme deneyimini ve hikâye anlatma sanatını da dönüşüme uğratarak yeni formlar kazandırır. (Bilgin, 2020, ss. 74-80)

*“Yeni kamusal alanda bireyler pasif bir enformasyon alıcısı ve dolayımlayıcısı değil, aynı zamanda hem bir konuşmacı hem bir dinleyicidir. Bireyler kendi kendine enformasyon toplayabilmekte, paylaşabilmekte ve örgütleyebilmektedirler.”* (Berkman Köseleli, 2017, s. 55)

Siber uzamın duyularla algılanabilen, dokunulabilen bir alanla entegre olması, 20. yüzyılın teknolojik devrimi ve 1990’ ların ortalarında internetin günlük alışkanlarla şekillenmesi, Web 2.0’ nın etkileşimli uzamı ve 21. yüzyılın dijitalleşen kamusal alanları ile Yazarın, okuyucunun, iletenin ve deneyimleyicinin iç içe geçtiği, kimlik sınırlarının ortadan kalktığı dijital kamusal alanlarda iletişimin modeli yeniden tanımlanmıştır. Toplumsal sosyal yapıyı inşa etmedeki etkisini yıllar içinde gösteren iletişim araçları ve yeni medyanın doğuşu siber uzamda ikamet eden dijital vatandaşları, yeni kimlikleri ve kamusal alanları var etmiştir. Dildeki iletişim yöntemini etkileyen yapı, yazım biçimlerine, dolayısıyla tiyatro metnine yansımıştır. Aristotalyen yapının belirli bir süre içinde başlayıp biten, neden sonuç ilişkisine bağlı, mimetik ve diegetik ifade olanaklarının yanına; müziğin, sesin, fotoğrafın ve diğer dijital araçların birlikteliğinden oluşan dijital anlatı ifadesi eklenmiştir. (Artu Mutlugün & Topuz, 2020, s. 42-43)

Bilgi İletişim Teknolojileri (Information Communication Technology) dil kullanımının bilgisayar aracılı bir iletişim ve etkileşim şeklidir. Sosyal medya platformları ise bilişim teknolojilerinin (BIT) bir uzantısıdır. Kullanıcılar tarafından oluşturulan medya içeriği;

tartışılan, değiştirilen mobil Web tabanlı teknolojiler tanımını ile ifade edilmektedir. Sosyal medya ve diğer WWW (World Wide Web) tabanlı sayfalar, dijital kamusal alanların dijital öncüleri olup, farklı bağlantılar içinde kendine özgü yapılara sahiplerdir. Kimi ağlar video paylaşımına ağırlık verirken, (Youtube, Vimeo, Dailymotion) kimi fotoğraf (Flickr, Instagram, Snapchat), kimi ise yazılı iletişimi benimserken (Whatsapp, Messenger, Sms) bazı sosyal ağlar bütünü kapsayabilir. (Nwala & Tamunobelama, 2019, s. 10)

Dijital uzam, (kamusal alan) bireyin yaşam sürecini devam ettirebileceği ve hayatındaki bir kişisel oda halini almış, bir yaşam alanı olmuştur. Dijital yolculuğuna “1” ve “0” ile başlayan enformasyon işlemi yeni bilgi toplumunda bilişim teknolojileri devam eder. Bu yeni alanı “Ağ Toplumu” adlı eserinde inceleyen Van Dijk, dijital yolculuğun bitlerle başlayan bir yolculuktan dijital kodlama dünyasına evrildiğinden bahseder. (Yengin, 2015, s.47)

Sanal ortamlar biyolojik yaşamsal alanın ötesinde dijital biyolojik bir döngüye sahiptir. Bireysel deneyimin gerçekleştiği iki uzamda sanal deneyim ve yaşam deneyimi birbiriyle yakınlaşmıştır. Yazar Savaş Önemli’ye (2017) göre: *“Post- dijital kısaca dijitalin insan hayatı ile iç içe geçtiği, artık ‘dijital’ kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlamadığımız bir hayat anlamına geliyor. Dijital dünyadaki deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimlerin birbirini tamamladığı, aradaki çizgilerin yok olduğu ve yeni bir anlam oluşturduğu bir dünyadan bahsediyoruz.”* Teknolojik gelişmeler ile sanal ortamlar daha gerçekçi görünmektedir. Metaverse’ ün sunmuş olduğu dijital dünyanın sınırları, meta-human’ ın fiziksel bedenleri, fiziksel evren ile aynı fizik kurallarına sahiptir. Dijital olan, üç boyutlu gözlükler, hi-fi ses teknolojileri, teknolojik alanda yeni medyumlar yaratırken aynı zamanda sanatsal olanı dönüştürmektedir. (Bilici, 2016, s. 43) İnternet teknolojilerinin keşfiyle birlikte ortaya çıkan yeni dijital mekânlar, kamusal alanlara katkı yapmakta, bilhassa onları desteklemekte ve kamusal alanın tüm gerekliliklerini karşılamaktadır; etkileşim, iletişim kurma, sohbet odaları, toplantılar, bireysel başlayan hareketlerin kolektif bir ruh kazanması ve çok merkezli olması... İnternet, hiper bağlantılar ve linkler ile çok boyutlu yeni alanlar var etmeye, yaratmaya elverişli bir yapıya sahiptir. (Dalgren, 2001, aktaran Berkman Köseleli, 2017, s. 59)

### 3.2.ANLATININ TANIMI-TARİHİ VE EVRİMİ

*“Dil Nedir? İnsan dili, dil öncesi yönelimsellik formlarının bir uzantısıdır,”* (Aysever, 2016, 226). *“Dil sadece bilinen doğruları betimleyen bir araç değil, daha çok bilinmeyi bulgulayan bir araçtır. Dolayısıyla düşünceyi ortaya çıkaran bir konumdadır.* (Özkan, 2012, ss. 111-112) Düşünsel mevcudiyetin varlığını gerçek kılan dil, iletişimi somutlaştırabilmek, sınırsız olan düşünce yapısını üç boyutlu bir hale dönüştürmek amacıyla “şeylerin” tanımlarını yapmış, onları görünür kılabilmek için birer ses vermiştir. *“(…) dolayısıyla onların uyma doğrultularının “zihinden-dünyaya” olduğunu söyleyebiliriz.”* (Aysever, 2016, 227) “Şeylerden” doğan ses, tını, bireyin yönelimini, anlatının ifadesini yaratır. Homo homini formların iletişim kurma, tehlike anında birbirlerini uyarma biçimleri ve hayvan hikâyeleri, ilkel insanın bir üyesi olduğu kabileyi tehlikeye karşı uyarma ve bilgilendirme amacıyla gerçek dünyadan alıp, zihninde işlediği ve yeniden, zihninden sesler aracılığıyla gerçek dünyaya aktardığı hikâye biçimini almıştır. Dil yapısı, hikâye anlatma becerisi olan, onu şekillendiren ve yönlendiren bir kabiliyete sahiptir. İlkel insan, bu varlık becerisi ile doğmuş, dil evrilmiştir. Sesin oluşturduğu sözcük öbeklerinden doğan ve “Şeyleri” anlamlandırabilmek adına kategorizasyona sokan ilkel insan, tanımlamaları ile yaşadığı dünyayı anlamlandırmaya çalışmış, içgüdüsel bir davranış ile dilin evrimine aracılık etmiştir. Tekinsiz ve güvensiz bir yaşamın içinde, dilin evrimi ile haber verme, haber alma, iletme ve aktarma yetisini geliştirerek doğanın gücüne karşın savunmaya ihtiyaç duyan insan, dili yaratmıştır. Doğal olanın korkutucu gücüne, insan hayatı üzerindeki hükmüne karşılık, ilkel insan doğaya karşı doğal olanı değiştirerek kurduğu üstünlüğünü ateş başında anlattığı av hikâyelerin yalın diliyle aktarmıştır. (Nutku, 2013, s. 15)

Yüzyıllar boyunca insanlık tarihinin en derin özelliklerini ve yapılarını bulunduran, aktarım ile günümüze kadar ulaşmış olan mitoloji ve ritüeller, ilkel insanın dünyayı, kendi varlığını anlamlandırmanın bir çabası sonucu oluşmuştur. Nitekim ritüeller, eski çağlarda doğayla-insanın çatışmasının anlatıldığı bir insanlık, insan-oluş eylemidir. Sözlü bir eylemsel bir geleneğin mirası olmakla birlikte, toplumsal bilinci temsil eden sembolik bir dile sahiptir. (Ökmen & Çokluk, 2020, s. 1124). Kutsal olanın özünü barındırdığı düşünülen ritüeller ve

bu ritüelleri yöneten şair, şaman veya kutsal kişilik, anlatıda kendine has bir dil oluşturmuştur.

*“Homo sapiens – bilge insanlık, bilen insan, arif insanlık-logos Homo narrans – anlatan insan, hikâye anlatan insan, duygusal insan, safdil insan – mythos”* (Hockney, 2013, aktaran Pilavcı, 2018, s. 1)

İngiliz dilinde “story”, Fransız dilinde “histoire”, İspanyol dilinde “historia”, İtalyan dilinde “storia” ve Türk dilinde “hikâye” söz öbeğiyle ifade edilen ve her dilde kendisine bir yer bulan hikâye kavramı bir yapıyı belirtirken, anlatı (narrative) ise bir argümantasyona bağlı kalınmadan, bir ya da birden fazla olayı barındıran aktarımdır. Anlatı kavramının doğuşuyla birlikte var olan yazım türlerini inceleyen alan ise anlatıbilimdir. İngiliz dilinde “narrative”, Fransız dilinde “récit”, İspanyol dilinde “narrativo”, İtalyan dilinde “narrativa” ve Türk dilinde “anlatı” olarak biçimlenen, anlatı kavramının kökeni ise latinceye dayanmaktadır.

*“Bütün hikâye anlatıcılarının beslendiği kaynak, ağızdan ağıza aktarılan deneyimdir.”* (Benjamin, 2012, s.78) Hikâye anlatıcılığı (storytelling) ortak, kolektif bir bilincin ürünüdür. Zaman ve mekândan bağımsız olan hikâye anlatıcısı (storyteller) bulunduğu toprak parçasının hikâyesini aktaran kişidir. Antik Yunan kültüründe “Aoidos” ve “Rhapsodos” adıyla bilinen hikâye anlatıcısı, köy köy dolaşıp zamanın sözel hikâyelerini anlatan, destanda ustalaşmış kişilerdir.

Antik Yunan kültüründe tüm insanlığın babası Tanrı Zeus ve ölümlü bir anne Semele’ den doğan şarap ve bereket Tanrısı Dionysos adına düzenlenen Dithyrambos şenliklerinde ritüeller doğaya ve doğa yasalarına göre düzenlenmektedir. Ölüm ve yeniden doğum, kurban ve bereketlilik, tanrısallık ve insan temalarını içeren bu ritüellerde temsiller düzenlenir ve Tanrı’ lara övgü niteliğinde hikâyeler anlatılıp, şarkılar söylenip, danslar edilmekte ve Dionysos’ un temsil ettiği baharın gelişi kutlanmaktadır. (Sarıkaya, 2019, s.24)

Koro tarafından icra edilen Dithyrambos şarkıları, ritüelistik kutsal temsilin bir kısmını oluşturmaktadır. Tören, Dionysos' u temsil eden heykelin Atina' nın Akropolis yamacından alınıp Atina' nın merkezi bölgesine, Dionysos' un şenlik alanına sembolik gelişini anlatarak başlar. Bu sembolik yolculuk, Tanrı Dionysos' un heykelinin tapınak yerine tiyatro binasına yerleştirilmesiyle devam eder, böylelikle tiyatro kutsanmış bir eylem olur. (Rümeysa 2016)

Ritüel ve mitlerin kutsal törenleriyle doğan anlatıcı kişi, anlatılarında farklı izlek ve türlerden hikâyelere yer vermektedir; dini hikâyeler, kahramanlık hikâyeleri, destanlar ve efsaneler, anlatıda yer alan temsili kahramanların biçimleriyle dile getirilmektedir. Her biri, kendi zaman, kültür ve yargısının temsilcisi olan anlatıcı kişi, müzik ve sözlü ifade biçimiyle kültürü ve bilgiyi, kendinden sonrakine aktarmakla yükümlüdür. (Aydemir, 2021, s. 378)

Hikâye anlatımı kolektif bir bilincin üretimi olmakla birlikte, anlatıcı anlatıyı yeni zihinlerle buluşturarak, aktarmanın misyonunu tamamlar. Hikâye anlatıcısının gücü, onun hikâyesin içinde saklıdır. Hikâyesini aktarırken ya da naklederken, mimetik ve yahut diegetik eylem ile yaşamadığını yaşar ve yaşadığını başkası için nakleder. (Sütçü, 2013, s.80)

Hikâye anlatıcısı, sözlü kültür, geleneğin ve bilgi aktarımının ilk temsilcisidir. Bireysel ve toplumsal ifade biçiminin birincil öznesi olmakla birlikte hikâye anlatıcısı sözlü kültürün doğuşunu da temsil eder. (Pilavcı, 2018, s. 6)

Toplumsal, kültürel, sosyal yapıyı belirleyen ve onu etkileyen hikâyelerin kökenine ulaşmak, toplumun ve toplumsal değerlerin nesiller boyu geçirdiği dönüşümü anlamlandırmak ve açıklayabilmek açısından önemlidir. Antik Yunan kültürünün en önemli hikâye anlatıcılarından Homeros' un yapıtları, bulunduğu coğrafyayı, tarihi, kültürel ve sosyal yapıyı aktarması bakımından geçmişin perdesini açmaktadır. (Ökmen & Çokluk, 2020, s. 1121)

- *Hikâyeler toplumların yaşam bilgeliklerini; duyumsamalarını, yaşanmışlıklarını yansıtır; bireysel deneyimlerin toplumsal olana mal edilişine hizmet ederler. Bu açıdan ortak (kitlese) bir düşünme biçiminin üretimini, kolektif bir bakış açısına sahip olunmasını, ortak ilkeler etrafında*

*yaşamayı, toplanmayı sağlarlar. Hikâyeler miras alınan ve kendisinden başkasına / sonrasına miras bırakılan anlatı oluklarıdır. Sözlü kültür temellidir ve paylaşım esastır. Fakat burada söz konusu olan salt bir hikâye paylaşımı değil hikâyenin içinde barındırılan yararlı olan ile estetik hazın kişiye veya kitleye ulaştırılması ve umulan etkileşimin sağlanabilmesidir. (Aydemir, 2021, s. 373)*

Anlatı, toplumsal ya da bireysel psikolojik çözümlerden daha çok kolektif bir yaşamın ürünüdür ve alımlayıcıya bilinçsel çözümler sunmaz. Anlatıcı kişi hikâyeye kendi yorumunu katmaz, onun misyonu hikâyeyi aktarmak, dünyaya ve yaşamsal olana vurgu yapmaktır. Anlatısında, merak ögesini tetikleyici bir unsur olarak kullanan Anlatıcı, alımlayıcının hikâyenin temsiline ulaştıracak duyguları aktarır. “Ne olmuş?”, “nasıl olmuş?”, “kim?”, “sonra ne olacak?”, alımlayıcı, anlatının içerisinde bu soruların cevaplarını arar. Hikâye anlatıcısı, her zaman anlatısını kendi deneyimlemiş olaylar üzerine kurmaz, kimi zaman kendi deneyimlerinden yola çıkarak yaşanabilecek olayları derler, kimi zaman ise yaşanmış olayları kendi bilincinde sentezleyerek yeni bir anlatı formuna büründürülerek sunar. Anlatının özü ve niteliği yaşamsal deneyimden oluşur ve yaşamdan kopuk bir hikâye anlatıda yer almaz. Anlatı, geçmişten geleceğe, doğrusal bir zaman çizgisinde var olurken, şimdiki zamanda kendisine bir yer edinir. Alımlayıcı, fiziksel bedeninin içinde bulunduğu zamandan ve mekândan (kronotop) bağımsız, anlatıcının “şimdiki zamanına” ait bir anlatı süresine dahil olur. Anlatıcının gücü, anlatısıyla eşdeğer olarak kuvvetlenir. Hikâye anlatımı, geçmişi anlamlandırıp geleceği kurma gücüne sahiptir. Kronolojik bir üslubun belirleyici niteliklerinin oluşmadığı anlatı geleneğinde, zaman yönetiminin kontrolü anlatıcıkişinin yeteneğine göre şekillenmektedir. (Sütçü, 2013, ss. 81-85). “(...) anlatı evrenindeki zamansallık söylemle/anlatımla (discourse/narration) sınırlı, mekânsal ya da uzamsal (spatial) bir zamansallıktır.” (Çıraklı, 2015, s. 36)

“Kronos” (zaman) ve “Topos” kelimelerinin bir bütün yaratarak oluşturmuş olduğu “Kronotop”, zaman ve mekân birliği ile ilgilidir. Hikâye anlatımında kronotop zamansız bir bilinç alanından doğup şekillenir ve bir mekâna bürünür. Uzam/zaman ise hikâye

anlatıcısının hayal gücüne göre fiziksel uzam ve zamanı yıkarak anlatı içinde yeniden oluşturulur. Hikâye anlatıcısına bağlı olarak değişkenlik gösteren zamansallık ve mekânsal kurgu, alımlayanın imge dünyasında canlandırabilmesi için tarif edilir, imajinasyon yaratılır. Zamansal imgelemde geçmiş, gelecek, şimdi hızlı, ani sıçramalarla, ileriye gidiş ve geri dönüşlerle anlatıya hizmet eden bir biçimde kurulur. (Pilavcı, 2018, s. 20) Geleneksel hikâye anlatımının tarihsel süreç içinde oluşan kodlarını Nil Çokluk; *“En önemli organ kulaktır Bellekte tutmak önemlidir. Anlatıcı sayısı azdır, sınırlıdır. Dinleyen sayısı çok sınırlıdır. Kahve köy evi gibi mekânlar vardır. Teknik bilgi ve donanıma gerek yoktur. Anında etkileşim olabilir. Sosyal, ideolojik kaygılar ön planda değildir”* şeklinde belirtir. (Ökmen & Çokluk, 2020, s. 1128)

Ünsal Oskay’ ın “Tek Kişilik Haçlı Seferleri” (2014) eserine atıfta bulunan Ayşenur İnceelli; (2005) hikâyeci kişi anlatıcı konumundaki rolünü gerçekleştirirken, alımlayıcı ile ortak bir dil, anlamsal bir dünya kurar. Alımlayıcısı ile birlik içinde bir bütün haline gelen anlatıcı, hikâyesinde kültürel kod ve motiflere göre yerelleştireceği unsurlar kullanır, kimi zaman hikâyesine bir şeyler katarak, kimi zaman ise bir şeyler çıkartarak anlatısını gerçekleştirir. Anlatıcı, kültürel kodlar ile hikâye kodlarını ortak bir bilinçte yoğurarak, yeni bir anlatı biçimi yaratır. Doğal düzene karşı ve doğanın insan üstündeki hakimiyetine karşı yaşamsal bilgi aktarımı olarak ortaya çıkan hikâye aktarımı, bu eylemde başvurulan ritüelistik araçlarla, kültürel kodlar, semboller ve motiflerle doludur. (s. 133)

*“Hikâye dramaturjisi öncelikle bu kodlar ile sembol ve motiflerin tanınmasını sağlayacak, hikâyedeki o topluma özgü duygu, düşünce ve inançları; arzu ve istekleri, sevinç ve kederleri, beklenti ve kabullenişleri, insana, canlıya ve doğaya bakış açılarını çözümleyecektir. Bu süreç anlatıcıya hikâyeyle kurmuş olacağı ideal bağın temel gereklerini sağlayacak; ardından da hikâyedeki kişi veya kişilerin, olay ve durumların, karşıtlıkların ve çatışmaların, dilin ve dilin kullanılma biçimleri gibi özelliklerin çözümlenmesine ve anlaşılmasına hizmet edecektir.”* (Aydemir, 2021, s. 377)



Kültürel ve toplumsal bir miras aktarıcısı olan hikâye anlatıcısı, geçmişten bugüne, bugünden yarına bir geleneği sürdürerek, toplumsal bilinçdışının, sembollerin ve kültürün aktarımını gerçekleştirir. Anlatının söylevine erişebilmek, okuyabilmek ve anlayabilmek hatta çözümleyebilmek için anlatının biçimini ve değer yapısına ulaşmak gerekir. Hikâye dramaturjisinin biçimsel ve içerik kuramından da beslenerek bugünün dijital hikâye anlatıcılığının bilgisi ile yeniden yorumlamak; kültürel kodları, kültürden ve dönemden kopmadan aktarmak gerekir. (Aydemir, 2021, s. 377)

### 3.3. DİJİTAL HİKÂYE ANLATICILIĞI VE TARİHİ

Yaşamsal sürece tarihsel yolculuğunda eşlik eden sanat, önceleri bir tapınma aracı olarak, kimi zaman ise farklı grupların himayesi altına girerek, Orta Çağ’ da rahiplerin, mucize hikâyelerini anlatarak, iktidarın düşüncesinin taşıyıcısı olduğu gibi, başkaldırının da bir aracı haline gelmiştir. Sosyal, ekonomik ve politik şartlarla birlikte değişen toplum ve bilinçsel düzeyle sanat, yeni düşüncelerle farklı formlara dönüşmüştür. Endüstri devrimiyle birlikte değişen toplumsal yapıdaki etkiler sadece ekonomik alanda değil, kültürel, politik ve sosyal yapıda da etkisini göstermiştir. İnsan formunun ve bilinç formunun kırılmalarına maruz kalmasıyla soyut, içsel psikolojik katmanlara yönelmesi ile Kübist ve ekspresyonist sanatçıların soyut düşünce merkezli formlara yönelmesi, Fütürizmin makine çağına ve yıkımın, yok etme düşüncesinin getireceği düşünülen ideal ortama, Dada ve Fluxus temsilcilerinin, sanatlarında aracı olarak teknolojik araçları kullanarak anlam kırılımına ulaşma çabaları, kavramsal sanat öncülerinin, teknolojik materyaller kullanarak sanatsal üretimi gerçekleştirmeleri, tiyatro sanatında dijital araçların kullanımına yönelik bir alt yapı oluşturmuş, sanatsal üretim alanında kullanılan teknoloji unsuru yaygın bir kullanım alanına sahip olmuştur. (Winegard, 2019, s. 45)

Enstalasyon sanatçısı Nam June Pank, eserlerinde teknoloji ve sanatın iç içeliğini “*Video boş bir levhadır. Bir tanula rasa,*” ile ifade eder. (Vasulka, t.b.) Teknolojinin sanatsal üretim

alanına yansımalarının ve dijital/beden formuna dönüşümünün görüldüğü Paik eserlerinde, teknolojik araçlar güçlü bir makineleşen beden olgusu yaratır.

Baudrillard ise “*Televizyon için bir kilit ekranı olduğundan ve yönetildiğinden bahseder.*” (Deniz, 2004, s.10) Teknolojik araçlar, sanatçıları üretim alanında anlamın bütünleşmesine yönelik bir nedenselliğe iter. Teknolojik eleştirilerin yanı sıra, teknolojiyi bir sanatsal araç olarak modelleyen sanatçı, yapıtlarında bu modelleri kullanarak toplumsal ve dönemsel bir eleştiri ortaya koyarak anlatılarında teknoloji ve makineleşen dünyaya atıfta bulunurlar

1984 yılından beri performans ve tiyatro sanatı alanında üretimine devam eden Forced Entertainment’ in sanat yönetmeni Tim Etchelles, medya teknolojilerinin sahnede kullanımına yönelik, “Teknoloji istesenez de istemesenez de içeri girecek ve sizin aracılığımızla konuşmasını sürdürecektir,” der ve ekler, “Bizim oyunlarımız televizyonlu bir evde büyümüş her çocuğun anlayabileceği bir yapıdadır. (Lehmann, 1999/2006, s.10)

Michel Serres’ in dijital nesnelerin oluşumu bağlamında “teknik nesnelerin egzodarwinizmi” (exodarwinisme) ilkesi, öznenin, dijital nesne ile birleşerek geçirdiği dönüşümü belirtmektedir. Dijital nesne, özneye yeni bir bilinç kazandırmakta ve nesne ile etkileşime giren özne yeni bir form ortaya çıkartmaktadır. Dijital teknolojilerin icadı ve kullanım alanının yaygınlaşması ile değişen ifade pratikleri, sanatsal malzemenin; gösterge, ses, metin ve ifadenin, alımlayan ve alımlananın ilişkisinin yeniden tanımlanmasına ve dijital anlamda başkalaşım gerçekleşmesine neden olarak dijital olanın poetikasını oluşturur. Dijitalleşmenin statüsü ve yeni ifade araçlarının doğuşu ile, dijital pratikler biçimlenir. (Conmerais, 2010).

Televizyon teknolojilerin gelişmesiyle, basılı medyanın tek merkezli yayıncılık anlayışının dışında bir akışın yeni bir merkezizetçi yapıyla özel yayınların kimlik kazanma süreci, 20. yüzyıl toplumunu daha görünür kılar. Gitgide makineleşen bir toplumla, sahne uzamına kuşatan teknolojik araçlar, tiyatrodaki teknoloji kullanımıyla gelişen sahneleme yöntemleri ve 21. yüzyıl ile başlayan dijitalleşme, dilde dönüşüme sebep olmuştur. Dijital çağın ilk dalgasını ve başlangıcını temsil eden Web 1.0 sistemsal işleve sahip olan Arpanet bilgisayar tasarımı 20. yüzyılın dijitalleşme çağrısına engellenemez bir gelişme vadeder.

Etkileşim açısından kısıtlı bir bilgisayar sistemine sahip olan Web 1.0. içeriksel bağlamda basılı yayın organları, televizyon teknolojisinin merkezî yapısı ve geleneksel medya araçları ile ortak bir kimliğe sahipken, Web 2.0' ın etkileşimi mümkün kılan interaktif alanı, çok katmanlı, kullanıcı odaklı bir karaktere sahiptir.

*“Aynı zamanda da medya, bireyleri özgürleştiren, özerkleştiren araçlardır ve kişiler, kendi bireyselliklerini medya aracılığı ile deneyimlemektedir.” (Anık vd. 2017, s. 42)*

Dijitalleşmenin yeni olanakları bağlamında sanat yapıtı, çoğaltılabilir, depolanabilir ve dağıtılabilir bir nesne statüsü almıştır. Dijitalize edilen sanat yapıtının biricikliği, tekrar edilemezlik olgusu dijital çağda sanat yapıtının anlamının ve üretiminde kullanılan materyallerin sorgulanmasına neden olmuştur. Dijital ortamda kayıtlı arşiv alanı sağlanan sanat yapıtı, dokümantasyon formunda varlığını sürdürmektedir. (Şeyben, 2016, s. 94)

*“Kullanıcı odaklı içerik üretme, İçerik üreten ve tüketenler arasında etkileşimsellik, “Dijital demokrasi” bağlamında eşitlikçi bilgi alışverişi, Yayınlanan içeriklere çevrimiçi ve anında katılım, Sınırsız içerik üretimi, sınırsız izleme ve paylaşma, Zaman ve mekân sıkıntısı olmadan içeriklerle etkileşim.” (Ökmen & Çokluk, 2020, s. 1127)*

Medya ve kültür etkileşimli performanslar üreten Uninvented Guest topluluğu ise, çevrimdışı internet alanının analog seslerini sahne mekânına taşıyarak, Web 1.0 sisteminin kısıtlı düzeneğinin dışına çıkıp, dijital ses kullanarak kullanıcı/izleyici ile etkileşimini yeniden yorumlar. Uninvented Guest topluluğunun Performing Futures: Billennium and To Those Born Later performansı hem bugünü hem de geleceği yansıtmaktadır. Bir yerin geleceğine yönelik arttırılmış gerçeklik turu olarak açıklanabilecek olan Performing Futures, bir şehrin dokusunun tarif edildiği, ütöpik ve distöpik bilim kurgu mekânlarının dijital ekranlarda

görüldüğü rehberli bir tiyatro şehir turudur. Geleceğin mimari örtüsünün şekillendiği ekranlarda, yarımın şehrini deneyimleyiciye sunar. Canlı bir ses aktivasyonuna sahip olan modelleme ile üç boyutlu ses sistemi, seyirciye şehir turu boyunca eşlik eder. (Lehmann, 1999/2006, s.10) Teknolojik cihazlarla bireyin bağlantısı fiziksel bir eylem gerektirmektedir. Dokunmatik ekranlar (touch screen) homo sapiens' in sonradan kazandığı bir fiziksel refleks yaratmıştır. Vr gözlük teknolojisi ile birlikte esere dokunma zamanlarından eserin mimarisinin içinde gezinmeye başlandı. İzleyici, deneyimleyici konumuna erişmiştir.

Gelişen internet teknolojileriyle birlikte ortaya çıkan Web katmanları Web 1.0, Web 2.0, ve Web 3.0, kullanıcı odaklı, etkileşimli yapısı itibariyle birbirinden farklılık göstermektedir. Kişisel yayıncılığın mümkün olmadığı Web 1.0 teknolojisinin aksine Web 2.0. ile başlayan bireysel yayıncılığa izin veren altyapısı, Web 3.0 teknolojisinin, hikâye anlatma, görselleştirme süreci, dijital yayıncılık alanında yeni alanlar yaratmıştır. Sosyal medyanın varlığını da içinde barındıran bu ağlar, yeni dijital kamusal alanların doğuşuna öncülük eder. Web 3.0. teknolojisi, kendinden önce yaratılan ağ tabanlı sistemlere karşı kullanıcı tabanlı, etkileşimli ve interaktif bir model geliştirmiştir.

Massachusetts Teknoloji Enstitüsü' nde medya çalışmaları yapan yazar David Thorburn' un, 80' li yılların asal hikâye anlatıcısı olarak görüldüğü televizyon teknolojileri bağlamında, dijital bir dile evrildiği bilgisayar teknolojilerinin yeni dönem bir anlatıcı haline geldiği enformasyon ve ağ çağında dijital bir hikâye anlatıcısının tanımı oluşur. İletişim teknolojilerinin, enformasyonun, bilişim ve multimedya kavramlarının günlük yaşamı değiştirip, dönüştürdüğü çağda, dijital vatandaş, anlatısını dijital ortamlar ve araçlar kullanarak aktarır. (İnceelli, 2005, s. 134)

21. yüzyıl dijital devrimi ve kitle iletişim araçlarının kullanım alanının yaygınlaşması ile teknolojik araçlar dijital çağda hikâye anlatım olanaklarını değiştirmiştir. Metinler arasılık kavramından medyalar arasılığa doğru transmedya anlatısı, kitle iletişim araçları kullanılarak oluşturulan telematik anlatılar, multimedya (çoklu ortam) performansları, cross (çapraz) medya kullanımı ile, hikâyenin farklı medya araçlarıyla aktarımı dijital dünyada hikâye anlatımını biçimlendirmiş ve şekillendirmiştir. Bütünleşen (converange) medya etkileşimli

bir ortam haline gelmiş, dijital teknolojiler bağlamında kitle iletişim araçları, bilgisayar teknolojileri, televizyon, radyo ve gazete gibi farklı medya alanları iç içe girerek yeni anlatılar yaratmıştır. (Bilici, 2016, s. 32) *Eğlenceyle başlayan internet süreci artık günümüzde yaratıcılıkla yer değiştirmiştir.* (Yengin, 2015, s.51)

Geleneksel hikâye anlatıcılığı ve dijital hikâye anlatıcılığının temel niteliklerinin karşılaştırıldığı, Nil Çokluk' un makalesinde, dijital anlatıcının özellikleri; *“Ezber gerek yoktur, Yaratıcılık önemlidir Anlatıcı çoktur, anlatıcı olmak kolaydır Dinleyen sayısı sınırsız, küreseldir Mekân sınırlaması yok, stüdyo ve sanal stüdyolar vardır Teknik bilgi, donanım ve güncel teknoloji kullanımını gerektirir Hikâye anlatılıp yayımlandıktan sonra da etkileşim olabilir Sosyal, ekonomik, ideolojik kaygılar ön plandadır. Ve amaç olabilir.”* İfadeleriyle belirtilmektedir. Sözlü, geleneksel kültürden, dijital kültüre doğru teknolojik araçların yapılandığı hikâye anlatıcısı ve hikâye anlatım geleneği, dijital kültürde kullanılan araçlar ve teknolojik olanaklar doğrultusunda; dilsel yapı, göstergesel anlatı ve dijital ses ile etkileşime girerek yeni anlatı biçimleri yaratmıştır. Dijital kültür ile anlam yaratımında önemli bir unsur haline gelen görüntü kullanımı, hikâye anlatıcısının, iletişim teknolojilerine entegre olmasıyla hikâye anlatımı dijital teknikle buluşmuştur. (Ökmen & Çokluk, 2020, ss. 1128-1129)

Dijital hikâye anlatımı, kurgusal hikâyelerden otobiyografik hikâyelere çok kapsamlı içerikten oluşabilir. Dijital çağda hikâye anlatımında dijital teknik ve araçlar kullanılarak, teknolojinin hikâye üretiminin bir parçası haline gelmesi ile geleneksel medyanın merkezî yapısı kırılmıştır. Yeni medyanın çok yönlü yapısıyla kurallar esnetilmiş ve yeniden tanımlanmıştır. Dijital çağın ikinci dalgasını temsil eden ve dijital araçlar arasındaki yakınsamayı mümkün kılan Web 2.0 teknolojisi, çok yönlü ve -dijital ağlar özelinde- akışkan modeliyle, global bir hikâye anlatım evreni yaratır. Profesyonel yazarların içerik üretimi bağlamında dijital hikâyelerini anlatabilecekleri, yayımlayabilecekleri ve arşivleyebilecekleri dijital alan, amatör hikâye anlatıcılarının da anlatılarını içermektedir.

1994, San Francisco merkezli “Dijital Medya Merkezi’ nin” kurucuları Joe Lambert ve Dana Atchley, ağ merkezli dijital hikâye anlatımının ilk tasarımlarına öncülük etmişlerdir. 1998

yılında Berkeley’ e taşınan merkez, şu an “StoryCenter” adıyla, Berkeley’ de ikamet etmekte ve dijital hikâyelerini üretmektedir. (Küngerü, 2016, s. 39-43) Dijital hikâye, üreten tüketici (prosumer) ile ortak bir failliği belirtir. 2001 yılında kurulan Australian Center for Moving Image20 – ACMI- (Avusturalya Hareketli Görüntü Merkezi) müzesi, interdisipliner çalışma modeliyle birçok formu bir araya getirerek; -video, film, dijital sanat, müzik, televizyon, video oyunları, - sergilere, gösterimlere ve festivallere ev sahipliği yapmaktadır. Dijital hikâye anlatıcılığı üzerine ACMI’ da seminer düzenleyen Joe Lambert ve Nina Mullen’ in etkinliği sonunda Avusturalyalı katılımcıların dijital öykülerini yarattığı bir koleksiyon ortaya çıkar. Siber uzayda (cyberspace) dolaşan açık uçlu bir anlatı, devamlılığını sağlamak için diğer hikâye anlatıcılarıyla etkileşime girebilir. Böylece global sistemli bir ağ tabanına bağlı olan, farklı kültür ve coğrafyadan bireylerin, tanışıklıkları olmadan hikâyeye katkı sağlaması mümkün olur, böylelikle hikâye evrensel bir niteliğe sahip olur. Diyalojik sürdürülen dijital anlatı, fiziksel zamandan ve mekândan bağımsız olarak, anlatıların üst üste eklenmesiyle, çevrimiçi veya çevrimdışı hikâye anlatımının genişlemesini sağlar. (Şimşek, 2018, ss. 20-22)

Dijital hikâye anlatımı, anlatıcı kişinin anlatısını Web ağ kullanıcısı ile paylaştığı ve etkileşime açtığı ortak bir alanıdır. Hikâyenin asal sahibinden sonra hikâyeye etki edebilen dijital katılımcı, hikâye üzerindeki etkisiyle, hikâyeyi değiştirebilir, yeniden yorumlayabilir ve asal hikâyecinin hikâyesi üzerinde birlikte yaratım (co-creative) içerebilir. Gelişen Web teknolojisiyle birlikte çoğalan dijital ortamlar anımsal, eş zamanlı/online bir hikâye üretim sürecine olanak sağlamaktadır. (Artu Mutlugün & Topuz, 2020, s. 41)

Dünyayı ve toplumları kitlesel bir eve dönüşüne iten 2019 yılı salgınından önce, All Of Me (The Possibility Of Future Splendor) sahnelemesi üzerine çalışan yazar Caroline Horton, All of me eserini fiziksel sahne uzamına göre biçimlendirmiştir. Fakat salgın ile birlikte, seyirciden uzak kalmamak için alternatif çözümler üreten tiyatro topluluklarıyla birlikte Horton’ da oyununu Twine adlı, etkileşimli kurgunun mümkün kılındığı, açık kaynaklı (open source), doğrusal olmayan bir Web aracına taşır. (Bilgin, 2021, s. 32)

Watershed' s IdeasMart' ın yapımcısı Daniel Meadows dijital hikâye anlatımı için, *“In a Digital Story, photograp discover the talkies, and the stories told assemble in the ether as pieces of a jigsaw puzzle, a gaggle of invisible histories whish, when viewed together, tell the bigger story of our time, the story taht defines who we are”* tanımında bulunur. 2001 yılında Britanya Yayın Kuruluşu (BBC) kapmasında, dijital öykü anlatımı metodolojisini kullanarak “Wales’ de Hayat” (Capture Wales) dijital öykü anlatımı projesini başlatan Daniel Meadows ve ekibi, taşınabilir bir multimedya laboratuvarı kullanarak ve genellikle, anlatıcının bireysel aile albümlerinden yararlanarak iki dakikalık dijital otobiyografik hikâyeler yaratmıştır. 2001-2007 yılları arasında, İngilizce ve Galce dillerinden oluşan ve Büyük Britanya toplumunun anlatısından doğan, yüzlerce görsel dijital anlatı oluşturulmuştur. Galler’ in her kesiminden bireyin yaratısı olan bu hikâyeler, kişisel bir anlatıyı temsil etmekle birlikte, anlatıcı kendi sesini, görüntüsünü ve sözlerini kullanarak hikâyesini anlatmaktadır. (Docubase, 2001)

1984 yılından beri performans ve tiyatro gösterimlerine devam eden Forced Entertainment ekibi; sanat yönetmeni Tim Etchells, Tasarımcı Robin Arthur ve Richard Lowdon, ekip üyesi Claire Marshall, Cathy Naden ve Terry O’Connor’ ın tasarısını üstlendiği karma enstalasyon projesi. “Ground Plans for Paradise”, (1994) etkileşimli bir Web projesidir. Paradise ekibi, ağ tabanlı bir Web sisteminde, harita ve sokak indeksi sistemi aracılığıyla erişilebilen ve yaklaşık bin binanın içinde bulunduğu bir şehrin versiyonunu yaratmıştır. Haritalandırma sisteminde The Blood Club’ dan The New Delhi Hiton’ a kadar birçok gerçek binanın yansımaları taşır. Projeye katılan kullanıcılar, Paradise evreninde yaratmış olduğu karakterin hikâyesini yazabileceği gibi, diğer kullanıcıların karakterleri ile de etkileşime girebilir. Paradise evreni açık kaynaklı bir iletişim tabanına sahiptir. Paradise katılımcıları, diğer kullanıcıların girdikleri metinlere cevap vererek bin bölümlük bir anlatı yaratır ve veri tabanında evrensel nitelik taşıyan bir metinsel çalışmanın evrimine katılır. (Forced Entertainmetnt, t.b.)

Geleneksel hikâye anlatıcılığında anlatı/diegetik formda oluşur. Anlatısını sözel kelimelerin anlamsal bütünlüğü bağlamında oluşturan anlatıcı kişi, hikâyesinin dinamiklerini önceden

belirlemekle birlikte hikâye kitlesini, içeriğini ve yapısını alımlayan kişi perspektifinde ele alır. Anlatı, hikâye araçları; ses, mimetik eylem, mekân ve öznenin bütünleşmesiyle kurulur. (Ersan, 2019, ss. 4-8)

Nitekim çevrimiçi hikâye anlatıcılığı/ Çevrimiçi hikâye yazıcılığı, katılımcıya çok kullanıcı, kolektif yazarlık ile interaktif bir eylem alanı yaratırken geleneksel hikâye anlatıcılığının aksine bir rol izler. Web’ in etkileşimli sistem yapısında davranış modeli yeniden çizilen alımlayıcı, eyleme davet edilerek, hikâyenin hem okuru hem de yazarı olma konumuna erişebilmektedir. İnternet teknolojileriyle birlikte hikâye anlatıcısının ve alımlayıcısının konumu, bu yeni formla yeniden tanımlanmış, okuyucu/alımlayıcı/deneyimleyici hikâyenin eyleyen bir ögesi haline gelmiştir. Dijital hikâye oluşumuna birikimi, teknik kabiliyeti ve hikâye anlatıcılığı ile katkı sağlayan katılımcıyla birlikte yaratım süreci ortak bir hal almıştır. Etkileşimli hikâye anlatım biçiminde anlatı artık “Süreç içinde oluşturulan hikâye” olarak düşünülebilir. (Artu Mutlugün & Topuz, 2020, s. 39)

Platform Tiyatro ve Almanya’ nın Bonn şehrinde kurulan Fringe Ensemble’ nin ortak yapımcılığını üstlendiği “Map to Utopia” projesi, katılımcıya Web tabanlı, telematik bir anlatı sunmaktadır. Seyircinin rolünün yeniden belirlendiği projede, performansa katılım gösteren kişi, hem seyirci (spectator) hem oyuncu (actor) hem de gözlemleyen (observer) kişidir. Ezilenler Tiyatrosu’ nun kurucusu Augusto Boal’ in seyircinin konumu üzerine oluşturmuş olduğu aktör-seyirci (spect-actor) kuramının etkileri Mat to Utopia performansında gözlemlenmektedir. Oluşturulan performansta katılımcının ve oyuncunun birlikte aldığı kararlar doğrultusunda pyun şekillenmekte, oluşan komünel problemler çözülmeye çalışılmaktadır. Bu performansta seyirci hem dramatik anlam yaratan hem de eyleme katılan kişidir. İnternet tabanlı kurgusal bir şehirde gerçekleşen performansta, dijital altyapı ve aygıtlara ihtiyaç duyan katılımcılar, dijitalleşmenin ve oyun oynamanın (gamification) yeni formuna tanıklık ederler. Prosumer (üretici) ve Consumer (tüketici) kelimelerinin etkileşimi ile ortaya çıkan üreten tüketici (prosumer) kavramı, tüketen,



alımlayan konumda olmakla birlikte aynı zamanda üreten, yaratım sürecine dahil olan kişidir. (Bilgin, 2021, ss. 32-37)

Web 2.0 evreninde yer alan platformlar, dijital teknolojilerin dizin köklerinin ulaştığı arpanet bilgisayarların hiyerarşisinin ötesinde, global bir organize olma durumunu oluşturur. 1990' larda tasarlanan internet bağlantı kapsamları kısıtlı olmakla birlikte, e-posta ve tek yönlü bağlantının dışında etkileşimli bir yapıya sahip değildir. Web 2.0 araçlarının gelişimiyle, bireysel kullanıcıların dijital alanları siber uzamda çoğalmış ve URL kodu ile mikro alanlar genişlemiştir. Dijital ağlar ve sosyal medya ile değişen hikâye anlatıcılığı bağlamında hikâye tasarımları, açık uçlu, dallara ayrılmış, hiper bağlantılı, çapraz medya, katılımcı, keşifçi ve interaktif bir yapı barındırmaktadır. (Alexander., & Levine, 2008)

Dijital çağ toplumunda, anlatının sadece dilsel bağlamda ele alınamayacağını, görsel ve sesli göstergelerin yoğun ve güçlü bir anlatı unsuru olduğu görülmektedir. Dijital kültür, geleneğe dayalı sözel bir dil ile birlikte görsel bir toplum inşa etmiştir. 21. yüzyılın görsel toplumunda, dijital anlatıcı, sözel ve görsel dili entegre ederek yeni bir anlatı biçimi, dijital hikâye anlatıcısını yaratır. (Sivri & Tüfekçi, 2017, s. 207)

Web 2.0'ın etkileşimli evreninin, fiziksel uzam ile birlik gösterdiği günlük yaşama dahil olma sürecinde, dilin kullanım yapısında değişime neden olmuştur. Facebook, Instagram, Twitter, Twine, Snapchat vb. gibi dijital kamusal alanlarda yazım dili görselleşmiştir. İdeografi ve smiley içeren internet siteleri ve elektronik mesajlarla iletişimde emoji adı verilen göstergesel anlatım dili ortaya çıkmıştır. Sosyal medya kavramı ile günlük hayatta görünürlük kazanan emoji'nin, 1998 yılında NTT DOCOMO firmasının I-mode mobil cihazındaki ilk kullanımından itibaren emoji'lerin sembolik dili çeşitlenmiştir. Bugün duyguları, ifadeleri, eylemleri anlatabilmek için sosyal medya ve ağ tabanlı erişim sistemlerinde sözcüklerin yerini almıştır. Emoji'lerin göstergesel anlatımı, sözcükler, sesler gibi sosyal medya kullanıcılarının anlatımının önemli bir kısmını oluşturmaktadır. ("Emoji". 2022)

Sismik kuşak farklı bağlamında anlatının evrimi olarak nitelendirilebilecek jenerasyon dil boşluğu, geleneksel dil yapısına karşı, dijital bir dil ve ideografi unsurlarını kullanmaktadır. University College London’ da Profesör John Sutherland, genç nesil ve yetişkinler arasındaki dil kullanımının farklılığına yönelik 2015 yılında yaptığı araştırmada, emoji kullanımının dil ve iletişimde de bir sonraki aşama olabileceğini ifade etmiştir. (Foster, t.b.) Unicode Emoji Alt komitesinin onay ve tasarım sürecinden geçen evrensel emoji, yaklaşık olarak 3600 farklı piktografi içerir. Kişinin ruh halini ve duygularını ifade etmek için kullandığı emoji, sevgi, nefret, hüzn, öfke, kızgınlık, korku, tikslenme gibi duyguların model biçimlerini dijital alanlara yansıtır. (Unicode, t.b.)

Dijital hikâyeler, her an her dakika işlenebilir olmasından dolayı, kullanıcının hikâyeyi kendi kontrolü dahilinde yönlendirmesiyle farklı boyutlarda ve zamanlarda etkinliğini gösterebilir. Kullanıcı, hikâyesini dilediğinde bölümlere ayırarak ve istediği bölümden başlayarak sürdürebilir. Geleneksel hikâye anlatıcılığının aksine doğrusal (lineer) bir yapı, süre (duration), ve sıralama (order) sunma zorunluluğu bulunmayan dijital anlatılar, hikâyelerini farklı medya araçlarına aktararak, multimedya etkileşimli bir yaratı sürecine dahil olabilir. Modern-çağdaş anlatılarda görülen parçalı- bölünmüş hikâye yapısı, dijital hiper metin (hypertext) mimarisin öncüsüdür. (İnceeli, 2005, s. 14)

Multimedya (çoklu ortam) hikâye biçim nitelikleri, Web 2.0. teknolojisi ile anlatımda kullanılan öğelerin; görüntü, resim, yazı, müzik, çeşitlenmesini ve anlatıcının, anlatısı çerçevesinde kullanacağı unsurlar itibariyle çeşitlenmiştir. Kitlesele iletişim araçları ile bütünleşmiş, eş zamanlı bir mevcudiyet içeren multimedya unsurlar, zamandan ve mekândan öte bir anlatı yaratır. (Küngerü, 2016, s. 37)

Oyun tasarımcısı Sercan Şengün ve yazar Murat Gülsoy tarafından tasarlanan “İç Boşluk” anlatısı, etkileşimli bir dijital hikâye modelleme örneğidir. Anlatı etkinliği süresince okurun eylemine yönelik tepkisel akış belirleyen program, imlecin siyah ekran üzerinde yönlendirilmesiyle interaktif bir keşif süreci başlatır. Okurun, imleç hareketini durdurmasıyla dijital kod ile oluşturulmuş programda okur ile eşzamanlı olarak eylemini durdurur. Web

tabanlı kodlama ile oluşturulan İç-boşluk anlatısı, herhangi bir basım/yayım süreciyle raflarda yerini alabilecek bir anlatı değildir. Onun okurunun rolü, dijital bir makro yapının içine davet edilmekte ve hikâye yaratım sürecine dahil edilmektedir. Edilgen bir yapının aksine, okuyucudan bağımsız olarak tamamlanamaz ve ilerleme kaydedemez. (Murat Gülsoy, 2010)

Kullanıcı etkileşimi baz alınarak oluşturulmuş başka bir dijital anlatı örneği ise, ELC' nin elektronik yazın seçkisinde bulunan, Donna Leishman' ın Christian Shaw' ın Sapkınlığı'dır. (Deviant: The Possession of Christian Shaw) 1696 yılının İskoçya' sında geçen hikâyede Bargarran Cadılarının hikâyesi anlatılır. Christian Shaw adında 11 yaşındaki çocuk, evlerinde çalışan hizmetçilerinin süt çaldığını iddia ederek annesine/evin hanımına şikâyet eder. Hizmetçi ise Christian Shaw' ı lanetler. Lanetlemeden sonra, hukuksal bir sürece giren ve köydeki yedi cadının toplatıldığı mahkemede altı cadının idam edilerek hayatına son verilir. Bir cadı ise hücrelerinde hastalanarak ölür. ("Christian Shaw", 2022)

Leishman'ın çalışmasında okuyucu, farenin imlecini kullanarak görseller üzerindeki nesnelere hikâyeyi keşfeder ve her bir nesnenin bağlantılı olduğu olay ve durumlar anlatıma eşlik eder. Hiper metinsel bir bağlantı yöntemiyle hikâyeler ve Web sayfaları arasındaki etkileşime dahil olan okuyucu, eylemiyle bir sonraki sahnenin bağlantısına ulaşır. Dilsel ifadenin ve sözel unsurların en aza indirgendığı bu anlatıda, göstergesel bir ifade biçimi kullanılmaktadır. (Sivri & Tüfekçi, 2017, s. 210)

The Possession of Christian Shaw' ın internet sitesinde bulunan yazar açıklaması (author description) kısmına Donna Leishman; "*Deviant: The Possession of Christian Shaw is an animated interactive graphic based on the historical story of Christian Shaw and her demonic possession. Set 1696 amongst the witch trials, this project explores new ways of experiencing a story – harnessing the allure of mystery and uneasy tensions and plucking participant's sense of social responsibility*" (Elmcip, t.b.) cümleleriyle katılımcıyı anlatıya hazırlar.

### 3.3.1. Çevrimiçi Alanlar ve Anlatı

The Last Song of Violetta Parra' yı çevrimiçi bir anlatı haline getiren Charles Deemer, siber alanda oluşturduğu yapıtı kullanıcılarla buluşturarak etkileşimli bir hale getirmiştir. Deemer' ın anlatımıyla on yıldan fazla bir süre önce yazmış olduğu ilk hiperdrama' yı Wordstar' da bir Kaypro 2x CP/M kullanarak oluşturmuştur. Kaypro mikro işlemcinin yetersizliğinden dolayı anlatının kaydını tutmak oldukça zor olup, Web 2.0' ın etkileşimli modelinden yoksundur. 1996 yılından beri siber uzamlarda hiperdramalar geliştiren ve kullanıcılarla buluşturan Deemer, bu alanların yazarlar için kullanışlı bir yapı sunduğundan bahsetmekte ve bir hiperdramanın siber uzamda gelişimini olağanüstü bir deneyim olarak açıklamaktadır (Deemer, 1996)

Elektronik posta listeleri, çevrimiçi/ çevrimdışı depolama ve dijital çalışma alanları Microsoft Google Docs, Microsoft SkyDirve, Dropbox, Box.com Yahoogroups, Googlegroups ağları dijital kullanıcılar arasında dosya paylaşımı mümkün kılan siber uzam sistemleridir. Gerçek zamanlı ortak düzenleme yazılımları Wiki ve Pworks kullanım alanlarının dijital tabana eklenmesi ile dosya paylaşımının ötesine geçen, üretim ekipleri için sınırların ortadan kalktığı ortak çalışma alanları yaratılmıştır. Puget Üniversitesinin Oberan projesi bu tanımın erken örneklerinden olup, Shakespeare' nin "A Midsummer Night' s Dream" eserinin dijital alana yüklenmesi ile oyun süreci; dramaturg ekibi, prodüksiyon ekibi, oyuncular, yönetmen ve tasarımcının üzerinde çalışabileceği eş zamanlı bir alana dönüşmüştür. (Thomas, 2015, s. 507)

Geleneksel tiyatro araçlarını esnetip radikal ifade araçlarını araştıran deneysel performans topluluğu New Paradise Laboratories ekibi, çok disiplinli bir çalışma modeline sahiptir. Siber uzamda çalışan ekip, çapraz medya tasarım öğelerini eserlerinde deneysel bir anlatı aracı olarak kullanmaktadır. 2011 yılında 7/24 bir performans alanı olarak yarattığı "Frame" Web sitesi sosyal ağ kullanıcılarının NPL ekibi ile bağlantısı kurmasını olanak tanımaktadır. (Mandell, 2013) Facebook' ta bir alana sahip olan NPL 2009 yılında 137 ülkeden 14.000 kişi ile etkileşime girmiş ve deneysel yapıtlarının karakterlerini tanıtmıştır. 2011 yapımı

Extremely Public Displays of Privacy performansı Philly Fringe Inquirer’ da çevrimiçi olarak sahnelenmiştir. Performansın yaratıcısı Whit McLaughlin, Christina Snyder ve Nicholas Gilewicz ile Extremely Public Displays of Privacy performansı adına yaptığı röportajda internetin kamusal bir netlik taşıması ve ortak bir performans alanı olarak elverişli olmasını: *“Çok sayıda ilginç özelliği ve çok sayıda gayrimenkulü olan harika bir performans alanıdır. Ulaşılması kolay, benzin harcaması kolaydır ve tiyatro için yalvarmaktadır. (...)”* şeklinde tanımlar. (Fringearts, 2011)

Tiyatro sanatı internet evrenindeki ara yolları keşfederek metnin yapısını, hipermetin ve yahut etkileşimli bir yapıya büründürmüştür. Performans ve tiyatro disiplinlerinde çalışmalar yapan yazar Philip Auslander ve akademisyen Steve Dixon’ ın teatral olanın “canlılık” ilkesine göre yeniden ele alınan dijital performans ve anlatılar siber uzamda asal formu canlılık olan sahne sanatlarından uzaklaşmakta mıdır yoksa yeni bir canlılık mı kazanmaktadır? Siber uzamların ve dijital ortamda oluşturulan anlatıların en temel sorunu ve sorusu haline gelen bu kavram, 2019 salgını ile yeniden gündeme gelmiş, dijital kamusal alanlarda buluşan tiyatro sanatçıları tarafından yeniden sorguya alınmıştır. Nitekim, salgınla birlikte oyunlarını çevrimiçi buluşturmaya karar vermeden çok önce 12 Aralık 1993 tarihinde Hamlet Players 9, Hamlet’ in kendi versiyonu olan Hamlet’ i IRC’ de (internet Relay Chat) canlandırılmıştır. Shakespeare Company Second Life Web sitesinde (2007) The Sims oyuncularını ile Shakespeare’ nin eserlerindeki kent olan Verona-ville’ de sahnelemiştir. The Sims Verona-ville ve Hamlet Players 9 performansları, canlı performansa atfedilen bir unsur olarak çevrimiçi ve eşzamanlı performanslar olarak gerçekleşmiştir. (Timplallexi, 2020, ss. 50-51)

*“Even though there are just three pre-made families in Veronaville, the total population including Townies numbers 186 Sims. All of the Sims', streets', and houses' names are based on Shakespeare's plays. The Summerdreams, for example, are from A Midsummer Night's Dream.”*  
(SimsWiki, t.b.)

*“Veronaville’ de önceden oluşturulmuş üç aile olmasına rağmen, kasabalılarla birlikte toplam Sims (karakter) 186’ dır. Tüm karakterlerin, sokakların ve evlerin isimleri Shakespeare’ in oyunlarından alınmıştır. Örneğin Yaz Rüyalari, Bir Yaz Gecesi Rüyası’ ndan alınmıştır.”*  
(SimsWiki, t.b.)

Hollanda merkezli Nineties Production’ ın “Nineties Lab” çalışması teatral olanın şimdi ve buradalığından yola çıkarak canlılık kavramını dijital uzamda ele almışlardır. Fiziksel bir tiyatro binasında yer alan çeşitli mimari özellikleri sanal bir uzama taşıyan Nineties Production ekibi, katılımcının bir kamera ve eşdeğer mikrofon aracılığıyla bu uzamda gerçekleştirilen laboratuvar sürecine katılmasına olanak sağlamıştır. (Güzel, 2021, ss. 104-105) Nineties Production’ ın sanat yönetmeni Anne Maïke Mertens, dijital uzamın etkileşimli dijital canlılığı üzerine; videolu görüşmelerin dünyanın her bölgesine uzanabileceğinden, uzak olanı yakın kılacağından ve dördüncü duvarı aşabileceğinden bahseder. Videolu bağlantılar setleri ve tiyatro ekiplerinin buluşma alanlarını fiziksel uzamın ötesine taşımaktadır. (Nineties Production, t.b.)

Galata Perform’ un ses, kayıtlı video ve enstalasyon kullanarak disiplinler arası “Terk Edilmiş Kıyılar/ Negatif Fotoğraflar” performansı 24. İstanbul Tiyatro Festivali (2020) bünyesinde çevrimiçi ortamda prömiyer gerçekleştirmiştir. Aile bireylerinin biraya gelemediği aile yemeğinin anlatıldığı oyunda, katılımcı oyun mekânına çeşitli mobil cihazlarla katılım sağlamaktadır. Ailenin evini, anlatının gerçekleştiği ve geçmişin bugünü etkilediği mekânı dijital cihazlarla ziyaret edebilmektedir. Dijital ortamda ailenin geçmişinin izlerinin sürüldüğü oyunun yapısı çift merkezli kurulmuş, ziyaretçisini dijital uzam boyutuna davet etmekte ve hikâyeyi parçalara ayırarak farklı uzamlarda devam etmektedir. (Galata Perform, t.b.)

Dijital alanlar fiziksel uzam ile birleştiğinde ortak hareketlilik devam eder ve deneyim uzay ve zamansal olarak farklı mevcudiyet alanları yaratır. Bireysel deneyim performans süreci boyunca iki mekânda birleştirilerek ayrı dinamikler bağlamında gerçekleşir ve yeni bir etkileşim dili yaratılır. Bir sanal odada (chatroom) gerçekleşen performans yorumlaması ve

etkileşim, sosyal medyada devam eden ya da diğer medya mekânlarına göre, yorumlamalar, beğeniler ve beğenmeme durumları mekânın diliyle ifade edilir. (Timplalexi, 2020, s. 48)

Canlılık (liveness) kavramının dijital mekânlarda etkileşimli bir hal aldığı, fiziksel bir canlılık niteliğiyle olmasa da nicelik bakımından sanal ortamlarla birleşip dönüştüğü görülmektedir. Dijital canlılık (digital liveness) kavramı internet uzamında yeniden tanımlanan ve başka türden bir canlılığı temsil eden bir durumdur. Bedensel mevcudiyetin varlığı somut birer mekânda bulunma zorunluluğundan ayrılıp, dijitalin duyulardaki tepkisi ve algısal biçimi olarak varlığını sürdürmektedir. (Saba Akım, 2021, s. 41)

### 3.3.2. Sosyal Medya ve Anlatı

“Teknolojik Determinizm” (TD) tanımını ilk kullanılan kişi olduğu düşünülen Amerikalı toplumbilimci ve ekonomist Thorstein Veblen’ in teknolojik determinizm ya da teknolojik belirlenimcilik kavramına göre; yaşanan teknolojik gelişmeler sosyal, politik ve kültürel alanlarda değişime sebep olmakta ve toplum başkalaşım geçirmektedir. Kavram olarak *“Medyalaşma İngilizce ve Avrupa dillerinde ‘mediatization’ olarak geçen ancak Türkçe dilinde net bir karşılığı bulunmayan, sosyoloji ve medya çalışmaları kuramcılarının ortaya koyduğu bir kavramdır. Medyalaşma (mediatization) medya teknolojilerinin (sosyal medya, akıllı telefon, giyilebilir teknolojiler vb.) sosyal, kültürel ve ideolojik teknolojiler olarak ele alındığı ve bunların toplum ve bireyler üzerindeki etkisini inceleyen ve betimleyen bir olgu olarak tanımlanır.”* (Bilgin, 2021, s.36) Siber uzamların doğuşu ile birlikte toplumsal dil yapılanmasında görülen değişimler fiziksel uzamda da etkili olmuştur. Siber uzamda kullanılan kısaltmalar, morfolojik sözcükler ve neolojizm ile dolu kelimeler dijital yerlilerin dili kullanma biçimi olarak gözlemlenmektedir. (Nwala & Tamunobelama, 2019, s. 11) Teknolojinin hayatımıza girmesiyle yeni bir algı, çevre, ortam, mekân, yeni bir dünya, gerçeklik, kişilik algısı ve dil oluşmuştur ve günlük yaşam bununla birlikte evrimleşmiştir. Sosyal medyanın bir buluşma, haberleşme, enformasyon sürecine dahil olma ya da benlik

oluşturma merkezli bir alana dönüştüğü düşünülürse, dilin evrilmesi, değişmesi ve yeni bir biçim oluşturması kaçınılmazdır.

Çevrimiçi ve çevrimdışı mekânlarda, mevcut kullanılan kelime dağarcığı kullanılarak değişime uğratılmış ve yeni anlamlar üretilmiştir. Dijital teknolojilerden önce sözcük kalıpları, özellikle fiziksel uzam, soyut veya somut göstergeler üzerine kuruluydu. Bugün ise sanal ortamın mimari yapısını anlatmak ve tanımlamak içinde kullanılmaktadır. Duvar kelimesi, dijital ağlardan önceki kullanımından farklı olarak bugün, sosyal medya hesaplarındaki profil sayfasını temsilen ifade edilmektedir. Sosyal medyanın dili, anlatıbilim ve dilbilim özelinde yeniden tanımlanmaktadır. (Foster, t.b.)

21. yüzyılın görüntü toplumunda, dijital alanlarda oluşturulan anlatılar, siber alanın formuna bürünmüştür. Yeni medyanın inorganik doğasında canlı bir yapı olan dil, aktarımını dolaylı bir canlılık esasında gerçekleştirmektedir. Twitter'ın 140 harften oluşan hikâyeleri, anlatının biçimine göre zamansal bir doğru üzerine kurulmuş ya da tek tweet'lik anlatılar ortaya çıkmıştır. Twitter mecrasının kendine özgü dili ile oluşturulmuş bu anlatılar, alanın yapısını sonucu dilde başkalaşıma neden olmuştur. Dilde kısaltmalar, yeni kelimelerin türemesi, dijital teknolojilerin dile kazandırmış olduğu evrensel ifade biçimleri, dijital anlatıda mekânsal niteliklerin etkisi görülmüştür. (Ökmen & Çokluk, 2021, s. 211). 2006 yılında aktif olan Twitter mecrası, anıdalık ve eş zamanlı hikâye anlatma olanağıyla, bir durum/konu, duygusal atıf gibi iletileri dijital okuyucuya iletmek için yaygın kullanılan bir hikâye anlatım aracı olmuştur. Ortalama bir anlatının uzunluğu 17 kelime olması ve hashtag gibi Twitter'a özgü kavramlar itibarıyla, hikâyenin bütünlüğü yazarın oluşturmuş olduğu hikâye bağlamında şekillenmektedir.

140 karakter ve ortalama 17 kelimelik bir yaşam öyküsü hikâyecinin alanını belirlemektedir. Yine de bu sınırlama, bir hikâye anlatıcısının, anlatısını bir akış halinde sunmasını etkilememekte ve anlatıcıya 17 kelimelik bir alandan sonra hikâye devamlılığı sağlayabileceği boş bir kutucuk sunar. 17 kelimelik bir kural haricinde başka bir yapıya bağlı kalmak zorunda olmayan hikâyeci, geleneksel dramatik yapıyla bir hikâye anlatabilir ya da



hikâyesini tek bir kelime ile anlatabilir. Yazar Daria Dayter, “Twitter boyutlu kurgu” üzerinden Twitter mecrasında hikâye anlatımını üç yöntemde incelemektedir: geleneksel hikâye anlatısı, tek tweet’lik anlatı/mikro anlatı, hikâyede ertelemeli anlatı (Delayed Resolutain Narrative in Story). Bir hikâye anlatısı bir gün içinde tamamlanabileceği gibi, günlere, aylara hatta yıllara uzayabilir ya da birkaç tweet’i kapsayan uzun hikâyeler, ağırlıklı olarak monolog yazım tarzından oluşan anlatılar olabilir. (Dayter, 2015, ss. 3-4)

Texas Gateway’ in “Writing an Engaging Short Story with Well-Developed Conflict and Resolution on Twitter” yazısı; Twitter mecrasında kuralları ve diğer tüm olanakları çözümleyerek iyi bir kısa hikâyenin biçimine değinmektedir. Dijital hikâye anlatıcılarına hitaben yazıda, klasik anlatımın kuralları; anlatım, yükselen aksiyon (rising action), doruk noktası (climax) sonuç gibi kavramlar, roman yazarı Gustav Freytag’ ın klasik anlatı yapısı bağlamında incelediği ve Shakespeare eserleriyle yapının kurallarını belirlediği ünlü piramidi şablon olarak sunmaktadır. (Texas Gateway, t.b.)

Twitter oyunları yazarak performanslarını gerçekleştiren Neo-Fütüristler 2009 yılında kadarki süre boyunca, dört senelik Twitter oyunlarından sonra yalnızca bir kez fiziksel uzamda performans sergilemişlerdir. ABD New York East Village East 4th sokak festivalinde Neo-Fütürist ekip, sahne dekoru, kuklalar ve ses efektleri kullanarak yaklaşık elli dört Twitter oyunu sahnelemiştir. Aynı zamanda Carnegie Mellon Üniversitesi Drama okulundaki oyun alanı festivali için New York Neo-Fütürist topluluğu “Manifest Destiny” adını verdiği bir oyun yazmışlardır. Sosyal mecraları hikâye anlatım mekânı olarak seçen ve kitlelere ulaşmak için kullanan Neo-fütüristlerin kurucusu Cranor Twitter oyunları için; “Twitter oyunları sahne için yazılmaz, onlar Twitter için yazılmıştır,” ifadelerini kullanmaktadır. (Bkn: MomNotMom, The Yes No Plays)

Oyun yazarı Brian Yorkey ve müzisyen Tom Kitt, Next to Normal müzikalini 2009 yılından beri Twitter mecrasında tweet olarak gerçekleştirmektedir. Bu süre boyunca 1852 tweetlik bir anlatı yaratan Next to Normal müzikali Twitter’ da dijital hedef kitlesi ile buluşmuştur. Royal Shakespeare Company (RSC) ise Shakespeare’ in Romeo ve Juliet adlı eserini Twitter’

a uyarlamış ve yaklaşık 4.000 tweet' lik yapıta "Such Tweet Sorrow" adını vermiştir. (Mandell, 2013)

Siber uzam (cyber space) ile doğan dijital sosyal mecralar ise, görsel hikâye yaratımın yanı sıra sözel dilin sınırlarını da belirlemiştir. Twitter' da dijital anlatılarını oluşturmakta olan New York merkezli Neo-Fütürist topluluğun bir üyesi olan Jeffrey Cranor, Twitter' da yaklaşık elli oyun yazmıştır. "Too Much Light Makes the Baby Go Blind" kapsamında haftalık tiyatro dizisi olarak oluşturulan bu kısa oyunlar Twitter' ın kullanıcıları için biçimlendirdiği 140 harften oluşan bir modellemeyle yazılmaktadır. Takipçilerinden 140 harften oluşan bir tweet' lik bir oyun yazmasını isteyen Cranor, o zamandan beri takipçileriyle etkileşimli bir biçimde Twitter oyunları sergilemektedir. Tweet' lerinden birinde Deux Ex Machina, Godot' u Beklerken ve tiyatro klasiklerinden esinlendikleri bir oyun yazmalarını isteyen Cranor' a takipçilerinden gelen yanıtlar şu şekilde olur;

*"Fella (with envelope): I have no stamp.*

*Jesus: Here' s a stamp."*

*Write a Twitter play that features a psychic:*

*A: I went to a psychic today.*

*B: And?*

*A: I will die alone and leave no trace.*

*B: But I' ll remember you.*

*A: You' re dying first."*

*Write a Twitter play that is an adaptation of an existing play:*

*JORGEN: Sorry darling, life doesn' t seem to be turning out as we planned.*

*HEDDA: Whatevs. (Hedda walks offstage and shoots herself.)"*

*"Vladimir: Godot?*

*Estragon: Hold me.*

*Pozzo: What the hell are you two talking about? Godot: . . . (Curtain.).*” (Mandell, 2013)

*“Fella (zarfla): Pulum yok.*

*Jesus: İşte bir pul.”*

*Bir medium içeren Twitter oyunu yazın:*

*A: Bugün bir medyuma gittim.*

*B: Ve?*

*A: Yalnız öleceğim ve iz bırakmayacağım.*

*B: Ama seni hatırlayacağım.*

*A: Önce sen ölüyorsun.”*

*Mevcut tiyatro oyununun uyarlaması olan bir Twitter oyunu yazın.*

*JORGEN: Üzgünüm sevgilim, hayat planladığımız gibi gitmiyor gibi görünüyor.*

*HEDDA: Her neyse (Hedda sahneden çıkar ve kendini vurur.)”*

*“Vladimir: Godot?*

*Estragon: Tut beni.*

*Pozzo: Siz ikiniz neden bahsediyorsunuz? Godot: . . . (Perde,)”* (Mandell, 2013)

Siber uzam ve fiziksel alanın iç içe girdiği milenyum çağında Twitter’ da etkin olan kullanıcılar için sinema salonlarına, tiyatro mekânlarına ve kamusal alanlara yerleştirilen Twitter koltukları, katılımcının gösteriden önce telefonlarını kapalı konuma getirmesi, sessize alması veya kapatması zorunluluğunu tersine çevirmektedir. Dijital vatandaşların performansa yönelik ilgisini arttırmayı hedefleyen ve performans hakkında anlık paylaşım yapılabilmesine izin verilen Twitter koltuklarının bulunduğu alan iki uzamın sınırını kaldırmıştır. Tweet koltuğunda oturan izleyici için yaratılan alan, izleyicinin sosyal medya hesabından yaptığı duygu ve düşüncelerini anlatan paylaşım ile performansı internet ağındaki diğer kullanıcılara ulaştırmaktadır. (Techopedia, 2012.)

İki evrenin birleşim yaşadığına dair bir diğer örnek olan Melanie S. Armer ve Chance Muehlech tarafından kurulan Nerve Tank ekibinin The Attendants, (Görevliler) etkileşimli bir multimedya performansdır. 2010-2011 yılında Brookfield Place’ de sahnelenen performans, “öteki” ile iletişim halinde olmak, duygu ve düşüncelerini iletmek için her zamankinden daha fazla teknolojiye bağlı olan bir toplumsal model anlatısına dayanmaktadır. Şeffaf cam küpün içinde ve çevresindeki dijital ekranlara metinler yazılabilen interaktif çalışmada, performansçı ile iletişim kurmak isteyen seyircilerden tweet ya da mesaj atmalarını istemektedir. Küpün camekânının üst kısmında yer alan “Sen mesaj at, küp cevap verir” yazısı ile katılımcı, performansçının eylemini yönlendirebilmekte, ona soru sorabilmektedir. The Nerve Tank ekibi, 2019 salgını ile birlikte performansı fiziksel mekândan ayırıp Twitch’ e taşır ve iletişim aracını SMS diline çevirir. (Brookfield Place, t.b.) The Nerve Tank kurucu ortakları olan Chance Muchleck ve Melanie Armer, salgından önce, The Attendants performansı ile tiyatro ve teknolojiyi bir araya getiren uluslararası festival “TimeWave’ e” katılmıştır. Manchester şehrinde dört gün boyunca süren festivalde performanslar fiziksel uzamın yanı sıra, siber uzamda da seyirciyle buluşmuş, gösterimler hem sahne de hem de çevrimiçi yapılmıştır. (Mandell, 2013)

Storyfy.me adlı Web tabanlı internet sitesi, Web teknolojilerinin gelişimi ile içerik üreticilerini ve hikâye anlatıcılarını bir çatı altında topladığı bir dijital yapı inşa eder. Yüzlerce bağımsız marka, yapımcı ve mikro içerik üreticilerini bir arada toplayan site, hikâye anlatıcılarının sundukları içerik bağlamında bir kazanç sağlamayı önerir. Görsel hikâye anlatımında ve düzenlenmesinde önemli bir araç halini alan Storyfy.me kullanıcıların, Facebook, Instagram, Youtube, Twitter ve benzer siber alanlardan topladığı içerikleri birleştirmesine, düzenlemesine ve çevrimiçi bir arşiv yaratmasına olanak tanımaktadır. Pew araştırma merkezi, NBC News ve NPR gibi kaynaklar hikâyelerini anlatmak ve içerik arşivlerini oluşturmak için Storyfy.me’ yi kullanmaktadır. Benzer bir anlatım olanağı Flickr adlı sitede de bulunmaktadır, Dijital kullanıcı tarafından seçilen beş fotoğraflık doğrusal anlatı ile görsel hikâyeler yaratılabilmektedir. (Brogan, 2015)

Yeni dönem örneklerinden olan ve 2000 sonrası dijital kamusal alanların dijital tabanda etkin bir buluşma ortamı haline gelmesiyle profesyonel ve amatör yazarların içeriklerini oluşturmuş olduğu Wattpad, 2006 yılında Allen Lau ve Ivan Yuen tarafından Toronto merkezli kurulmuştur. Dijital vatandaşları, makalelerini, hikâyelerini ve çeşitli kurgusal yazılarını paylaşabileceği ve okuyucularla etkileşime girebileceği ve yorum alanında buluşabilecekleri bir platform olan Wattpad, Web 2.0.' in siber uzamında biraya gelinebilen ve zamansız bir ortamdır. Türk yazar Büşra küçük' ün transmedya hikâyeleri kapmasında gösterilebilecek hikâyesi “Kötü Çocuk” öncelikle bir Wattpad hikâyesi olarak tasarlanmıştır. Wattpad kullanıcı kitlesi tarafından hayranlıkla karşılanan eser, daha sonra basılı yayın ile raflarda yerini almış ve 2017 yılında sinema filmine çevrilmiştir. Global ortamda çevrimiçi hizmet veren bu site, birçok yazarın eserlerini dijital ortamda üretmesine öncülük etmiş ve hikâyeleri internet uzantısıyla okuyucularla buluşturmuştur. Türkçe ve birçok dilde okuyucuların dijital eserlere ulaşmasını sağlayan platformda, okuyucuyla yazar arasında, okuyucuyla diğer okuyucular arasında ve yazarın, dijital yayın ile etkileşime girer. (Sarı, 2017, s. 75)

Yunus Emre Ökmen ve Nil Çokluk' un 2021 yılında kaleme almış olduğu, “Ben de artık bir hikâye anlatıcısıyım: hikâye anlatımında dijital olanaklar açısından youtuber ‘Fly With Haifa’ üzerinden bir inceleme” adlı makalesinde “Fly With Hafifa” isimli youtuber’ ın Youtube mecrasında başladığı hikâye anlatım sürecinin Instagram üzerinden devam ettirmesini ve sosyal yapıyı yakınsama üzerinden kullanmasını incelemektedir. Instagram’ ın kendi özel doğasına göre fotoğraf anlatılarını bu sosyal ağ üzerinden paylaşan Hafifa, Youtube için üretmiş olduğu içeriğin görsel dilini fotoğraf anlatısına uyarlayarak anlatı dilini mecraya göre yeniden çevirmektedir. Instagram’ ın fotoğraf temelli bir paylaşım ağı olduğunu bilerek hareket eden Hafifa, içeriğinin sınırlarını mecranın/mekânın anlatı diline göre oluşturmaktadır. (s. 210)

24 saatlik bir zaman dilimi sonrasında siber uzamda kaybolan ve on saniyelik bir akışla yaratılan video anlatılarının sosyal mecralarda paylaşılmasına yönelik ilk atılım 2011 yılında ilk sürümü yayınlanan Snapchat uygulamasının snap atma özelliği ile ortaya çıkmıştır. Snap

atma kavramının anlatıma kazandırdığı görsel dil, Snapchat' in popülarlığını yitirmesiyle diğer sosyal ağlarda aktif hale gelmiş, Instagram ve Facebook' un "story" adı verdiği güncellemesi ile çevrimiçi olarak devam etmiştir. Whatsapp ve Messenger gibi alanlara da eklenen bu özellik gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiş olup, sosyal ağ kullanıcılarının kısa anlatılarını, takipçileri (followers) ile paylaşmasını mümkün kılmıştır. Her geçen gün siber uzam özelliklerini güncelleyen ve hikâye anlatma biçimlerini yenileyen platformlar birçok farklı özelliğiyle; anlık mesajlaşma uygulaması, fotoğraf paylaşma, durum iletileri ve story kavramına eklenen ikonik şekillerle hikâye anlatma biçimini etkilemektedir. Sosyal ağlar renk efektleri, ikonik görüntüler, emojiler, hareketli veya durağan görseller, yazılar ve çerçeveler sunarak hikâye anlatıcısına dijital bir dil kazandırmaktadır. (Kırık & Yazıcı, 2017, s. 83)

Society of London Theatre' in internet ve sosyal medyanın tiyatro üzerindeki etkisine ilişkin yaptığı araştırmada, Facebook, Twitter ve sosyal medya bağlantılarının tiyatro seyircisine ulaşabilmek için ideal bir araç haline geldiği görülmektedir. Ankete katılan dijital kullanıcıların yüzde altmış beşi performansı ve gösteriyi seçerken karar verme aşamalarında sosyal medyayı kullandıklarından bahsetmiştir. İngiltere Londra Battersea Sanat Merkezi, seyircilerin devam eden tiyatro çalışmalarına yönelik geri bildirimlerini arttırmak için mevcut sosyal ağlara bağlanan ve çevrimiçi bir platform olan Scratchr Wiki' yi yaratmışlardır. Pilot Theatre' dan Marcus Romer, radyonun icadından bu yana 50 milyon kullanıcıya televizyon yayınlarının çok kısa bir sürede ulaşmasına değinerek, Facebook' un aynı kitleye ulaşma süresi iki teknolojik araçtan da daha hızlı gerçekleşmiştir. 400 milyondan fazla dijital vatandaşa sahip olan Facebook, böylelikle dünyanın en büyük üçüncü ülkesidir. (Gardner, 2010)

Tiyatro sanatının canlı formunu ve biyolojik bütünlüğünü teknolojik gelişmelerden uzak kalarak korumaya çalışan tiyatro ekiplerine karşın sosyal medya ve pazarlama uzmanı Tony Howel, teknolojik gelişimin ve dijital kamusal alanların tiyatronun duysal doğasına hitaben bir parçası haline geldiğinden bahsetmektedir. Bugünün teatral yapısı dijitalleşme ile değişmekte olup, yeni bir canlı tiyatro yaratmaktadır. Teknoloji ve tiyatro ilişkisi bağlamında

gelişen; tiyatro ekiplerinin önceleri sosyal medyayı reklam amaçlı kullanması, daha sonra ise performans alanının bir parçası hatta mekânı haline gelmesi dijitalleşen dünya olgusu üzerinden okunabilir. (Russo, t.b.)

### 3.3.3. Hipermetin Mimarisi (Hypertext Architecture)

Hiperdrama (hypertext) dijital teknolojilerin teatral metinde yarattığı dijitalizasyonun etkilerinden biridir. Web tabanlı ağ merkezlerinde üretilen hiperdramalar, World Wide Web' in (WWW) çevrimiçi odalarında, tüm coğrafyanın ve katılımcının ulaşabileceği, klasik metinlerin fiziksel uzamından farklı bir yapıt üretim biçimiyle yaratılır. Dokümantasyon tiyatro metinlerinden ayrılan hipermetinler, dijital bir ortamda üretildiği için etkileşimli bir tabana sahip olduğu için çok yönlüdür. İnternet kullanıcıların dili olarak görülen hiper dil yeniden çevrime elverişli yapılar sunar. (Elgawahery, 2014, s. 1)

Filozof Ted Nelson tarafında ilk defa 1965 yılında kullanılan hypertext (köprü metin) kavramı, doğrusal (lineer) olmayan, sınırların ötesinde, zamansal ve mekânsal birlikteliği geleneksel kronotopun zaman çizgisinden ayrılan bir yapı barındırmaktadır. URL Linki (Uniform Resource Locator) kaynak kodlu dijital sisteme ait metinlerle bağlantı içinde olan hipermetinler, geleneksel yazı biçiminin yanı sıra video, ses, grafik, görüntü gibi dijitalize edilmiş materyaller içermektedir. (What is Hypertext, t.b.). Sanat yapıtının siber uzamda yeniden biçimlenmesi bağlamında yorumlanabilecek hipermetinler, Web sistemleri içinde yaratıldığı için fiziksel uzamda basılı kaynaklarına bütün halinde ulaşabilmek zordur.

Sanat tarihi profesörü ve yazar George Paul Landow; temelde bir bilgisayarda oluşturulan metinler oldukları için hipermetinlerden, elektronik köprü metinler olarak bahsetmektedir. Dijital kullanıcılar, metne ve ona bağlı diğer metinlere erişebilmek için, metin içindeki link bağlantılarını takip etmektedir. Basılı dramalardan ya da alışıldık anlatı metinlerinden farklı yapıda üretilen hipermetinler, metnin inşasının dijital tabanlı sistemlere göre yeniden

düzenlenmesiyle dijitalleşmenin yazı formunda yarattığı bir teknik olarak yorumlanmaktadır. (Elgawahery, 2014, s. 2)

“Hyperdrama and Virtual Development Notes on Creating New Hyperdrama in Cyberspace” (1996) yazısında geleneksel tiyatro ve hiperdrama metni arasındaki farka değinen teknik ve kullanan araçlar bağlamında türün ayrımının niteliklerini karşılaştırır. Geleneksel tiyatrodaki birbirinden ayrılan sahne ve seyir alanının mimarisinde seyirci karanlık koltuklarında dördüncü duvarın yanılması maruz bırakılmaktadır. Doğrusal bir çizgide ilerleyen geleneksel metinler, teatral uzamın ötesine ulaşamaz. Çok yönlü yapısı ile, seyircinin deneyimleyici ve katılımcıya dönüştüğü hipermetinler ise sahne uzamının teknik olanaklarının dışına taşar ve gerçek bir mekânın içinde katılımcıların bireysel tercihlerini yapmasına izin verir. Katılımcı, performansçılar tarafından görülebilir, hatta teatral olana davet edilebilir, edilgen konumdan etken, tercihleri doğrultusunda performatif olana katkı sağlayabilir. Hiperdramalar için belirli bir mekân çizilmez; çatı katı, kahvaltılık masası, teras, eski bir bina, galeri, mekânsal mimari dramayı oluşturur. (Deemer, 1996)

- *“THE HYPERDRAMA SETTING These areas must be defined:*
- *Outside: •near the stage •back stage •the Garden •the Boat House\* In the house: •the living room •the dining room •the kitchen •the study” (Deemer, 2004, s. 20)*
- *“HİPERDRAMA AYARI Bu alanlar tanımlanmalıdır.*
- *Dışarıda: •sahnenin yanında •sahne arkası •Bahçe •Kayıkhanesi\* Evde: •oturma odası •yemek odası •mutfak •çalışma odası” (Deemer, 2004, s. 20)*

Geleneksel sahne uzamının aksine seyircinin tercihi olmadan maruz bırakıldıkları görüntülere karşın hiperdramada karar katılımcıya bırakılmaktadır. Parçalı yapıda sunulan oyun, bölümlere ayrıldıkça ve aktörler kendi olay akışları doğrultusunda aksiyon planlarını gerçekleştirdikçe seyirci takip edeceği aksiyon planına göre oyuncuyla birlikte hareket eder.



Aktörün aksiyon planının etrafında geçen olaylar dizisine şahitlik eden katılımcı böylece bireysel bir deneyim yaşama fırsatı yakalar. Geleneksel teatral metin anlayışını değiştiren hipermetinsel yapı konvansiyonel uzamın sahip olduğu tek görüşlü bakış açısının aksine, mekân boyunca eş zamanlı olarak dallanan paralel eylemlerle genişler. Bütünlüklü bir yapıya sahip olan hiperdramalar, katılımcının görüş alanına göre parçalı oyunlara dönüşür. Tek bir olay öykü akışına sahip olan geleneksel boyutta, seyirci sadece sahnede gösterilmek istenene ulaşabilir, fakat olay akışının çoklu yönere dağıldığı hiperdramalarda oyunun bütününe erişmek isteyen seyirci, hipermetinsel bir oyuna katıldığı her defasında farklı olay akışlarına şahit olabilir. (Deemer, 2004, s. 20)

“The Bridge of Edgefield” hipermetninin giriş bölümünde Deemer, okuyucularına; eş zamanlı aksiyon oyununun hipermetin versiyonuna hoş geldiniz diyerek başlamaktadır. The Bridge of Edgefield hipermetni, bir tür dijital ortamda yaratılan, aynı andalık bulunduran ve eşzamanlı düzenleniyor olmasından kaynaklı bir eylem planı çizmektedir. (Deemer, 1996).

İngiliz tiyatro ekibi Puncdrunk ve tiyatro yapımcısı Emursive’ nin ortak yapımı, Felix Barrett, Maxine Doyle’ nin site-specific (mekâna özgü performans) sahlemesi “Sleep No More” Macbeth oyunundan esinlenilerek, hitchcockvari bir atmosferin içine yerleştirilmiştir. Performans, seyirciyi tiyatronun koltuklarına yerleştirmektense, oyuncular ile birlikte hareket edebilecekleri bir alan yaratır. Performansın gerçekleştiği The McKittirick Hoteli’ nin fiziksel iç ve dış mekânında bulunan tanıtım broşürleri gösterinin ortamını Gallow Green, Glamis, Fosraf ve İskoçya’ nın hayali kasabasını açıklamaktadır. Eşzamanlı, hipermetinsel bir tekniğe sahip olan “Sleep No More” aynı anda gerçekleşen dramatik aksiyonlar hotelin farklı mekânlarında devam etmekte ve her mekânda farklı bir aksiyon çizilmektedir. Shakespeare’ in Macbeth eserinden alınan diyalogların aksiyon planında her bir oyuncu bir saatlik bir oyun akışına sahiptir. Mekâna özgü performanslarda seyirci, kişisel tercihinine göre istediği aksiyon planını takip etmekte özgürdür. Hiperdrama metinlerinin bütünlüklü yapısına erişebilmek için katılımcı, performansı birden fazla deneyimleyebilir. “Sleep No More’ un” üç saat boyunca süren aksiyonunda, roller üç kere tekrar edilmektedir. (Sepetçi, 2017)

Hiperdrama mekân tasarımları seyirci ve oyuncunun iç içeliğini sağlamakta ve çevrelemektedir. Hiperdramada oyuncular ve seyirciler konvansiyonel yapının aksine artık birbirlerini görebilmektedir. Deemer' in hipermetinlerinden biri olan "Turkey' s' de" katılımcı ve oyuncular şükran yemeği masasında birlikte otururlar ve her performansta yeni bir hindi pişirilerek bir şükran yemeği yenir.

*"Act I*

*Where do you want to start the play? Choose from the list below:*

*[Go to stage area for Chekhov's scene] Masha and Medvedenko*

*[Go to dining room for Deemer's scene] Irina, Trigorin, Polina and Dorn*

*[Go to study for Deemer's scene] Treplev, Sorin and Ilya*

*[Nina's entrance]" (Deemer, 2004, s.21)*

*"Eylem 1*

*Oyuna nereden başlamak isterniz? Aşağıdaki listeden bir seçim yapın*

*(Çehov sahnesi için sahne alanına gidin.) Masha ve Medvedenko*

*(Deemer' in sahnesi için yemek odasına gidin.) İrina, Trigorin, Polina ve Dorn*

*(Deemer' in sahnesi için çalışma odasına gidin) Treplev, Sorin ve İlya*

*(Nina' nın girişi)" (Deemer, 2004, s.21)*

Dijital teknolojilerin kullanımı, bir metnin merkez kavramını esneterek dramatik metnin doğrusal olay akışını bozar. Farklı merkezi gövdelerden oluşan hipermetin, birincil olay akışı eksenine sahip değildir ve eserler yatay bölümler halinde oluşturulmaktadır. Okuyucular parçalanmış yapılarla arasındaki köprüler aracılığıyla rastgele bir tercihte bulunur. (Elgawahergy, 2014, s. 9) Charles Deemer' ın Pittock Malikânesi için yazmış olduğu hiperdraması "Chateau de Mort' ta" metnin parçalanarak bir sonraki bölümleri oluşturduğu görülmektedir.





(etc.) /

| HEATHER: Teşekkürler.

/

OKUYUCU ETKİLEŞİMİ:

Gitmek ister misin?:

|<<<<>>>|

/

(yeni sahne) (etc.) (yeni sahne)" (Deemer, 1996)

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **SAHNE VE DİJİTALLEŞME**

#### **4. SAHNE VE DİJİTALLEŞME**

Endüstri devrimi ile makineleşen insan modeli; aklın, düşüncenin ve insan yapısının sorgulanmasına neden olmuştur. Bugün, post-hümanist bir yaklaşımla insan ve makinenin otonom ilişkisi, teknolojik determinizmin toplumsal inşası, dijitalleşmenin insan doğasındaki alışkanlıkları etkilemesi ve sahne sanatlarında yeni medyanın etkisi sahne uzamında ve araçlarında değişim dönüşüme neden olmaktadır. Tiyatro sanatı varoluşunu sürdürdüğü her çağda çevresel, sosyal, kültürel ve politik koşulların etkisinde kalarak düşünsel ya da fiziksel değişime maruz kalmıştır. Disiplinlerarası çalışma modelleri ile iç içe giren sanat yapıları oluşmuştur. Teknolojik gelişmelerle birlikte kullanım alanı yaygınlaşan film, video ve projeksiyon gibi medya araçlarının teatral uzamda yer edinmesiyle birlikte sahne uzamı ve araçları dijitalleşmiştir. Teknoloji ve sahne sanatlarının etkileşimiyle yeni formlar ortaya çıkmıştır. Ne tiyatro ne sinema ne oyun ne de dramatik anlatı ile açıklanabilmiş bu formlar disiplinlerarası melez oluşumlardır.

Multimedya sahnelemeler, telematik performanslar, Web tabanlı hiperdramalar ya da meta-human/aktörlerin her geçen gün daha da görünürlük kazanması tiyatro sanatının yaşadığı dönem ile organik etkileşiminden kaynaklıdır. Endüstri devrimiyle sahnelemelerde teknolojik araçların kullanımı, Meyerhold' un biyomekanik kuramı ve sahnelemeleri, 1920' ler Piscator' un çekmiş olduğu belgesellerle sahneyi birleştirmesi sahnedeki teknolojik değişimlerin izi olarak sürülebilir. (Bilgin, 2020, s. 75)

Steve Dixon, Philip Auslander' ın canlılık eleştirileriyle inşa edilen dijital sahnelemelerde hikâye anlatma sanatı olan tiyatro yeniden biçimlenmeye başlamıştır. Tarihsel geçmişi 1910' lu yıllara kadar uzanan sahne ve projeksiyon perdesinin ilişkisi sahnede yeni ortamları yaratmıştır. Çoklu ortam (multimedya) performanslarını üç aşamaya ayıran Steve Dixon: 1910' lu yıllar ile avangart sanatın bir temsilcisi olan Fütürist sahnelemeleri, 1960' lı

yıllardan itibaren farklı medyumların kullanılarak oluşturulduğu performanslar ve 1990 itibariyle dijital teknolojilerin, bilgisayar tabanlı sistemlerin oluşturmuş olduğu denemeler olarak ayrılmaktadır.1990' lı yıllardan itibaren gündelik hayat akışında etkinlik kazanan iletişim araçları ve teknolojik alt yapının daha ulaşılabilir hale gelmesiyle sahne sanatları, kendi içinde bu araçları daha fazla kullanıma almıştır. 2019 salgını ile seyirci ve tiyatronun zorunlu olarak mesafeli bir rol izlemesi ve insanların evlerine kapanması ile prodüksiyonlarını seyirciyle buluşturmak isteyen tiyatro ekipleri teknolojik araçları kullanmışlardır. Güncel koşulun gerekliliklerinden dolayı tiyatrodaki dijitalleşme hız kazanmış ve yeni deneysel anlatım formları denenmeye başlanmıştır. (Güzel, 2021, s.102)

Heiner Müller' in post-dramatik tiyatro bağlamında okunan eseri "Hamlet Makinesi" yazarın ideal formunu değiştirmiş ve teatral olanın merkezinden çıkartılmıştır. Yazarın fotoğrafının yırtıldığı bölümden sonra sahnede kararan ekranlar ve modern bir araç olan buzdolabından kan akması Müller' in modern çağa hitabı yorumuyla okunabilir. Disiplinlerarası yapısıyla çoklu medya kullanımının yansıması sahnede bulunan ekranlar vasıtasıyla izleyiciye sunulmaktadır. Müller sahnelemesinde, yeni çağın eleştirisini çoklu ekranları kullanarak sunmaktadır. (Karadağ, 2017, s.35)

Sinema ve projeksiyon teknolojilerinin tiyatro sahnesinde kullanılmasıyla çoklu ortam yaratımı, yeni bir mecra, çift katmanlı bir anlatı olanağı yaratmış, dramatik yapı ve sahnelemelerdeki etkisini arttırmıştır. Wooster Group' un çalışmalarında, The Builders Association' in Plain performansında, Imitating the Dogs' un Five Miles and Falling ya da Hotel Methuselah projelerinde çoklu ortam sahnelemeleri görülmektedir. (Lehmann, 1999/2006, s.13)

"Not theatre not film," tanımını kullanan yönetmen Katie Mitchell, "The Forbidden Zone" performansının çalışma prensibini açıklamak için LiveCinema tabirini kullanmaktadır. 2014 Salzburg Tiyatro Festivali' nde prömiyer yapan The Forbidden Zone, birinci dünya savaşı sırasında kimyasal silahların mucidi olan Fritz Haber' in ve üç kuşak ailesinin üzerindeki yazgıyı anlatmaktadır. Sahneleme biçimini, LiveCinema' yı Picasso' nun Kübizm' ine benzeten Katie Mitchell, gösterimin tiyatro ve sinema sentezliğini üçüncü, yeni bir boyut

olarak atfetmektedir. Sahnede bulunan kameralar inşa edilmiş hikâyeyi takip ederken, nasıl inşa edildiğinin tüm taraflarının görülmesine izin vermektedir. Sinema sanatı, karakterlerinin gerilimlerine erişebilmekte ve daha derinlere inip ayrıntıları göstermekte yakın çekim olanaklarına sahiptir. Amerikalı yazar Don DeLillo' nun White Noise eserinden esinlenilerek İtalyan tiyatro ekibi Motus tarafından tasarlanan Twin Rooms performansı ise bilinmeyen bir otel odasında geçmektedir. Önceden kaydedilen görüntüler ve projeksiyon aracılığı ile yaratılan dijital oda, skenografik set tasarımcısı Fablo Ferrini tarafından tasarlanmıştır. “Expanded Live Cinema” modeli, projeksiyonla yansıtılan görüntünün eşzamanlı olarak gerçekleşen canlı eylem ile kameralar aracılığıyla etkileşime girmesidir. (Monteverdi, 2020, ss. 27-28) Mucize kavramının öncüsü ve sahneleme anlayışında teknoloji araçlardan destek alarak yüksek bütçeli prodüksiyonlar yaratan Ex Machina' nın kurucusu Kanada' lı yönetmen Robert Lepage gösterilerinde multimedya öğelerini birleştirmektedir. 2008 yılında New York Metropolitan Operada “The Damnation of Faust” gösteriminde Lepage, sahne uzamında devasa ekranlar kullanmıştır.

Brad Jennings ve Steven Maxwell tarafından yazılıp yönetilen “Social me” adlı performansta ise sahnede bulunan iki karakterin Iphone mobil cihazları aracılığı ile etkileşime girdiği görülmektedir. Sahne uzamına eklenen projeksiyon fonuna yansıtılan Iphone ara yüzünden, seyirci dijital uzamda etkileşim halinde olan karakterleri görebilmekte, telefon görüşmelerini, metin mesajlarını, Facebook durum güncellemelerini ve sohbetlerini projeksiyon perdesinden izleyebilmektedir. (Stage Whispers, t.b.)

Performansçı, film yönetmeni ve yazar Bruce Gladwin' in yönetiminde Back to Back ekibi tarafından performe edilen ve sahne için oluşturulan film projesi “Democratic Set” ise kısa performansların dijital kurgu yöntemiyle bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Hiyerarşik bir düzene, bir hikâye metodolojisine ve doğrusal olmayan bir kompozisyona sahip olmayan Democratic Set, altmış saniyeden uzun sürmeyen performanslara, manipüle edilebilecek boş bir alan kavramına sahiptir. (Belkıs, 2020, s. 15) (Bkn: Dimitri Papaioannou, 2011 INSIDE) Post-modern dönem yazarlarından biri olan Simon Stephans' ında eserlerinde sıklıkla rastlanan teknolojik araçlar oyun dramaturjisinde önemli bir konuma sahiptir. “*İletişim, kapalı sistem televizyon kanalları, e-posta, cep telefonları, internet, sosyal*



*paylaşım siteleri, internet alış veriş siteleri, Ipod, Ipad gibi günlük yaşamın temposunu hızlandıran ve dolayısıyla bireyin algılamasını da hızlandıran sahne öğelerine sık rastlanır”* (Sayın, 2016, s.4). Medyalaşan oyunlarla birlikte dijitalleşme, sahne araçları ile dramaturjik açıdan anlamı desteklemekte ve etki etmektedir

Wooster Group’un yeni medya teknoloji estetiği, dijital araçlar ve bilgisayar tabanlı sistem programlarının sahneleme dramaturjisindeki yeri gösterimlerinde önemli bir yere sahiptir. Karakterleri n bedensel formlarını bozarak parçaladıkları 2001 yapımı *To You the Birdie* gösterimi sahnede yer alan dijital ekranlarla bölünerek yeniden oluşturulmuş alternatif bedenler sahne uzamında gösterilmiştir. İnsan bedeninin mekanikleşmesine yönelik sahnelemede bedensel form yarı meta bir unsur olarak sahnede görünmektedir. (Lehmann, 1996/2006, s.10)

Wooster Group’ un ses getiren bir diğer sahnelemesi ise L.S.D.’dir. (...Just the Hight Points...) Amerikalı yazar Arthur Miller’ in “Cadı Kazanı” eserinden esinlenerek metinler arası bağlamda kurulmuş olan oyun Miller’ in metin kullanımına izin vermemesi sonucu farklı bir dramaturji ile sahnelenir. Arthur Miller’ in oyunundan alınan pasajlar oyuncular tarafından neredeyse anlaşılmayacak bir hızla okunur ve yazar Ann Rower ile yapılan röportaj görüntüsü projeksiyon ekranıyla sahneye yansıtılır. Oyun boyunca ellerindeki metinleri okuyan oyuncular, oyunu birer belge niteliğinde, duygusal ifadeden uzak bir şekilde canlandırmaktadır. Oyuncu elindeki materyale karşı yabancılaşmıştır ve oyun metni duygusal bir aktarımdan daha çok belge niteliği taşımaktadır. Wooster Group’ un 1997 yılında sahnelenen *Spalding Gray’ in özyaşam öyküsüne* dayanan *Rumstick Road* adlı performansında ise materyaller arasında psikiyatrist ve Gray’ in özel konuşmalarını içeren ses kayıtları bulunmaktadır. (Baş, 2017, s. 142)

Rimini Protokol ekibi tasarımdan tasarlanan ve seyircinin kulaklıklarla yönlendirildiği *Remote X* ve *Situation Rooms* performansları, dijital araçlarla iletişimin ve ses kullanımının oyun dramaturjisine etkisine yönelik denemelerdir. Kaydedilen veya anda gerçekleşen bir anlatının dijital araçlar yoluyla mekâna aktarılması ve hikâyeyi destekleyecek nitelikte kullanılmasıyla “İşitsel Tiyatro” denemeleri yoğunluk kazanmıştır. Rimini Protokol Remote

X, Elli kişilik bir seyirci grubunun kulaklıklar aracılığıyla şehri kendi bakış açısıyla ve kulaklıklardan gelen yönergelerle deneyimlemesine yönelik gösteride, seyirci kimliğini deneyimleyici olarak değiştirir. Grup, kulaklıklarla birbirinden ayrılmış olup, bireysel bir deneyim yaşıyor olsalar da eşzamanlı gerçekleşen deneyim ritüelistik bir birliktelik ve hareket barındırmaktadır. Eş-zamanlı olarak gerçekleşen bireysel ve kitlesel bir eylem içermektedir. (Bilgin, 2020, s. 83)

Kazan Dairesi' in "Olağaniçi Bir Gezi" (2019) adını taşıyan yapımı, salgının etkisiyle evlerinin korunaklı alanında izole olmak zorunda kalan seyirci için oluşturulmuş bir kulak deneyimi tasarısıdır. Oyuncu/performansçı/katılımcı melezinin ortaya çıktığı performansta katılımcı kulaklıktan gelen talimatlarla birlikte izole olduğu bölgede keşfe çıkmaktadır. Eyleyen kişinin katılımcı olduğu Olağaniçi Bir Gezi' de teatral olanın seyirci ile etkileşime girdiği yeni bir form yaratılır. (Arslanay, 2020). Krek Tiyatrosu' nun aynı yıl (2019) sahnelemiş olduğu "Dünyada Karşılaşmış Gibi" performansı ise teatral uzamda "İşitsel Tiyatro" deneyimi yaratmaktadır. Performans süresince kullanılan kulaklıklar aracılığıyla camekân içindeki sahneleme kolektif ortaklıktan uzaklaştırılarak bireysel bir deneyim haline getirilir. İki bölümden oluşan oyun tasarımında oyunun ilk bölümün sona ermesiyle seyirciler yer değiştirir. İki farklı oyunun aynı anda gerçekleştiği camekân arkasına yeni bir kulaklık aracılığı ile şahit olan seyirci ilk izlemiş olduğu bölüm boyunca duyamadığı parçaları iki farklı bölüm olarak zihninde birleştirir. (Bilgin, 2021, s. 31) Ortak kamusal alanda dijital araçlar aracılığıyla çevreden bağımsız ve bireysel bir izleme deneyimine dönüşün işitsel tiyatro, katılımcının çevreye karşı yabancılaşmasıyla deneyim, kişisel bir alan içinde gerçekleşmektedir.

Petru Pepescu' nun Amazing Beaming eserinden yola çıkarak Simon McBurney tarafından tasarlanan, Complicite Theatre' ın The Encounter performansı 2015 yılında seyirci ile buluşmuştur. 1969 yılında National Geographic fotoğrafçısı Loren McInyre' in Brezilya' nın insan girmemiş ormanlarında yerli halkla karşılaşmasını anlatan yapıtın sahneye aktarımında farklı niteliklere sahip mikrofonlar kullanılmıştır. Ses tasarımcısı Pete Malkin ve Gareth Fry' ın birlikte çalıştığı The Encounter' ın sahne uzamında üç mikrofon yer almaktadır. Aktör

Simon McBurney hikâyenin olay akışına ve atmosferine göre daha önceden kodlanmış olan mikrofonları özelliklerine ve yapılarına göre kullanmaktadır. Bazı anlarda sahip olduğu ses tınısından daha kalın bir sese ulaşmasını sağlayan mikrofon aracılığıyla iletişim kuran Simon, dijital ses ile yeni bir kimlik oluşturmakta ve karakterin niteliklerini değiştirip, başka bir karaktere bürünmektedir. Üç boyutlu ses kurulumunun yer aldığı performansta Simon, bir süre sonra seyirciden koltuklarının yanında bulunan kulaklıkları takmasını ister. Performansın bazı kısımlarının sadece kulaklıklardan aktarıldığı oyunda ses tasarımcısı Pete Malkin ve Gareth Fry’ in bazı sesleri özellikle amazon ormanlarında kaydetmeleri oyunun atmosferini güçlendirmiştir. (Güzel, 2021, ss. 111-112) Hikâyeyi yaratan ve sesi ileterek seyircinin imajine eylemine destekte bulunan ses. Peter Brook, Boş mekân kavramı üzerinden doğan bir algı... Hikaye anlatıcısı sadece hikâye anlatıcısı değildir, aynı zamanda yaratıyı yaratan kişidir.

Sahne makineleşen beden olgusu üzerinden okunabilecek İtalyan grup Societas Raffaello Sanzio’ nun kurucularından Romeo Castellucci’ nin “Bahar Ayını” gösteriminde performansçı yerini sahne uzamına eklenmiş makinelere bırakmaktadır. Bir operatör desteği ile hareket eden makineler aracılığıyla sahneye atılan kemik tozları ışığın uzamdaki hareketine eşlik ederek performansı yaratmaktadır. Performansçı/yönetmen ve oyuncunun belirsiz çizgilerle yer aldığı gösterimde makineleşen bedeninin sahne uzamındaki gösterimi izlenmektedir.

Post-hümanist bir yaklaşımla yaratılan Alman yazar Thomas Melle’ nin üretilmiş bir kopyasını temsil eden Melle androidi ise 2000’ lerin başında Daniel Wetzel, Helgard Haun ve Stefan Kaegi öncülüğünde kurulan Rimini Protokol ekibi tarafından tasarlanmıştır. Antroposen insan çağının, sanayi devrimi ve endüstri 4.0.’ dan sonra geri döndürülemez bir vadiye girişini temsil eden “Uncalley Walley” performansı 1970’ lerde Japon robotist Masahiro Mori tarafından ilk defa kullanılan “Tekinsiz Vadi” kavramının isim ortağıdır. İnsanların robotlarla etkileşime girmesi sonucu yaşamış oldukları ontolojik çıkmazın üzerine temellendirilen gösterimde Melle androidi seyirci ile doğrudan iletişime girebilmekte, boğazını temizleyip konuşmasına devam edebilmekte ve empati kurabildiğini söylemekte

olup seyircinin empati kurma konusunda ne durumda olduğunu sormaktadır. Geleceğin görünen temsilcisi olan robotik insansı varlıklar, uzun süredir birçok alanda yer almaktadır. 21. yüzyıl başlangıcıyla performansçının beden yapısının değişimi; post-hümanist/trans-hümanist bir çağa evrilmesi ile sahnede robotik bedenler görülmektedir. (Bilgin, 2021, s. 23) Yönetmen Görkem Acaroğlu'nun meta-aktörlerden esinlenerek oluşturmuş olduğu çalışması *Robots, Avatars and Ghosts* yapıtı, Henrik İbsen'in *Hayaletler* oyunundan metinlerarasılık ile yola çıkarak oluşturmuş olduğu bir gösterimdir. Oyunun son yirmi dakikasının ele alındığı gösterimde, üç farklı bedenin temsil ettiği nitelikler sanhe uzamında yer almaktadır. Bayan Alving karakteri oyun süresince robot, avatar ve insan aktör formuna sahip bir şekilde seyirci karşısına çıkmaktadır. Hem oyun niteliğine hem de bir araştırma niteliğine sahip olan *Robots, Avatars and Ghosts* yapıtı süresince Acaroğlu, teknolojik bedenlerin sahne uzamındaki etkisini ve dijitalleşmenin sahne sanatlarına yansımalarını inceleyen bir araştırma modeli ortaya koymuştur. (Teb Oyun, 2021, s 45)

Salgın dönemi öncesinden bir örnek olan Ivo Van Hove' un yönetimindeki *Network* (2017) ise, sahne uzamındaki bir haber stüdyosu tasarımını içermektedir. Eşzamanlı olarak seyirciye sunulan canlı haberlerde *Network* ekibi, seyirciyi sahne deneyimine ortak ettiği oyunda konvansiyonel tiyatronun dördüncü duvarını yıkarak seyircinin varlığını görünür kılmaktadır. (Bilgin, 2021, s. 30) Benzer bir sahnelemeye sahip *Rimini Protokol* ekibinin yarı kurgusal performansı *Breaking News (Flaş Haber)* ise dört bir tarafı ekranlarla kaplı sahne uzamında dokuz farklı coğrafyadan, dilden ve kültürden oyuncu kendi öz ülkelerindeki haberleri sunmakta, yorumlamaktadır. Yeni Medya Dramaturjisi, dramaturg Marianne' nin ifadesiyle, video, projeksiyon, dijital ses teknolojileri ve ışık sistemleri ile anlamsal veya göstergesel olarak dramaturgi/oyun/medya bağlamında sahne uzamında kullanılmasıdır. İnsanlı ya da insansız, hümanist ya da post hümanist mekanik çağ sahnelemelerinde insansız performansçılar yoluyla da anlam üretilebilmektedir. (Belkıs, 2020, s. 17)

Çağdaş performans ve gösterimlerde insan olmayan performansçılarında sahnede yer aldığı görülmektedir. "Hakanai" ve Castelluci' nin "Bahar Ayini" performansında dijital araçların performansçıya dönüşümü okunabilir. Alman sanatçı Kris Verdonck' un çalışmalarında ise,

insan/makine oyuncular ve dijital video etkileşimli performanslar yer almaktadır. (Bilgin, 2020, ss. 80-84)

21. yüzyılda dramaturji kavramı ve tiyatronun ontolojik sorgusu sahne araçlarının ne olduğu ve ne olabileceği tanımını değiştirmektedir. Dijital evrenin sınırlarını ve sınırsızlığını belirten bu örneklerin yanı sıra sahneleme biçimleri ve gösterimler yeni bir dönemde tiyatronun ne olabileceğini gibi, nasıl olabileceğini de ifade etmektedir.

#### **4.1. DİJİTAL FORMLAR**

1920'ler Avrupa kıtasında avangart sanat akımları, 1919 yılında Almanya' da kurulan, mimari, tasarım ve sanat alanında çağdaş malzemeye yönelen Bauhaus okulu, toplumsal düzensizliğe karşı başkaldıran Dadacılar, Vladimir Tatlin' in öncülüğünde Prodüktivizm sanatçıları, geleneksel olana karşı aykırı ve başkaldıran yapıtlarının üretiminde medya araçlarını kullanmışlardır. Enstalasyon sanatçıları dijital tekniğin olanaklarını anlam üretiminde, Fluxus hareketi her türlü nesnenin yanı sıra teknolojik nesnelere ifade biçimlerinde gösterilerinde kullanmış, 1960' larla birlikte performans sanatı bağlamında doğan Oluşum (happening) sanatı ise temsillerinde videonun teknik olanaklarından faydalanmıştır. Aktör Ernie' ın Kovacks 1952 yılında video sinyallerini manipüle ederek yapmış olduğu çalışmalarda, bu türün ilk örneklerine rastlanır. 20. yüzyıl ile görsel teknolojiler dönemin sanat akımlarının yapıtlarında yer bulmuştur. Avangart müzisyen John Cage, elektronik ses oluşumunu eserlerinde kullanılmıştır. Bir konseri sırasında Cage, 4.33 saniye adını verdiği çalışmasını dinlemeye gelen kişilerin seslerini 4.33. saniye boyunca kayıt altına almış ve konserin devam eden sürecinde bu sesi dinleyicilere teknolojik bir aygıt ile yeniden aktarmıştır. Teknoloji devrimiyle gelişimini sürdüren televizyon teknolojisi görüntünün inorganik doğası döneminin sanat üretimlerini etkilemiştir. Enstalasyon eserlerinde bu olguyu yansıtan Nam June Paik (1970) mıknatıs enerjisiyle müdahale ettiği televizyon ve görüntüleri yan yana ya da üst üste getirerek heykelsi formlar ortaya çıkarmıştır. (Beyaz, 2016, ss. 4-9)

Video sanatının kullanımının tarihsel izleğine bakıldığında; 1950' lere kadar olan ve 20. yüzyılın başları olarak kabul edilen dönem, ikinci dönem ise 1950' lerden bugüne süren sanat üretimi bağlamında ele alınabilir. Avangart sanat temsilcileri, toplumsal başkaldırılarını, anarşik söylemlerini ve eleştirel tavırlarını desteklemek amacıyla video sanatının gücünden faydalanmışlardır. Senaryo ve kurgusal olana karşı duruşları ile Prodüktivist sanatçılar eserlerinde, görüntünün merkezden kurtulmasına ve mekânsal bir birliktelik yaratımını hedeflemiştir. Dadaist sanatçılar ise, görüntünün ve fotoğrafın dilini manipüle ederek anlamı bozmuştur. Geleneksel anlatı yapısını değiştiren video sanatı, sanat yapıtının üretiminde yeni anlam yaratmış, görüntünün göstergesel dili, yapıtın anlatım formunu değiştirmiştir. (Evkaya, 2021, s.11)

Laterna Makiga' da (1958-1961) kinetik, hareketli görüntüleri ve canlı performansı birleştirerek temsillerinde projeksiyonu kullanan Çekoslovak set tasarımcısı Josef Svoboda çoklu ortam (multimedia) sahnelemelerine öncülük etmiştir. 1958 yılında Brüksel Expo' da poliekran kullanarak yapmış olduğu çalışmalarda, siyah zemin üzerine yerleştirdiği sekiz yamuk ekran ve projeksiyon sahne uzamının geleneksel yapısını değiştirmiştir. 1967 Montreal Expo' da yapmış olduğu poliekran çalışmasında ise Svoboda, sahnede 112 hareketli küpten oluşan ve farklı kombinasyonlarda görüntüler içeren bir tasarım yapmıştır. (Monteverdi, 2020, s. 21)

Gelişen teknolojik materyallerin sahne uzamıyla entegrasyon gerçekleştirilmesi sonucu melez formlar ortaya çıkmıştır. 1990' larla birlikte, Avustralya' lı performans sanatçısı Stelarc' ın gösterimlerinde performansçının bedeninin makineleşmesine dair; makine beden iç içeliği, organik ve inorganik olanın bütünlüğü ve performansçının makine ile etkileşimi görülür. Teknik olanaklar bağlamında sahnelemeler, ışık ve sesin dijitalize edilmesinin ötesine geçip, makineleşen performansçının beden olgusunu deforme eder. Performansçının birer makineye dönüşmesi olarak yorumlanan sayborg tiyatrosu (cyberg theatre) performansçının makineleşmesine karşıt olarak makinenin de performansçıya dönüşümünü ifade eder. Sahnelemelerinde performansçının yerini alan bedenleşen makineleri kullanan Romeo

Castellucci' nin, "Bahar Ayini" performansında, bir operatör aracılığı ile kontrol ettiği makine, sahneye kemik tozları fırlatarak gösterimini gerçekleştirir. Makinenin performansçıya dönüştüğü, yönetmenin ise operatör niteliği kazandığı sahnelemede makine-organik beden ile etkileşimde bulunur. (Şeyben, 2016, ss 49-90)

Dijital teknik, sanat yapıtının üretimi aşamasında sanatçı, seyirci ve yapıt arasındaki ilişkiyi yeni ve etkileşimli bir boyuta taşır. Dijitalleşmenin yapıt üretiminde biçimlendirici etkisi eserin alımlayıcısı ile buluşma sürecindeki dinamiklerini değiştirmiştir. Yeni medya sanatı (dijital medya sanatı) dijitalleşen yapıt bağlamında; sanat eserinin etkileşimi, süreç odaklı yapısı, kuşatıcılık ve katılımcı yapıt ilişkisi ele alınabilir. (Winegard, 2019, s. 60)

Geleneksel ve yeni medya organlarının; dijital cihazlar, bilgisayar tabanlı aygıtlar, akıllı mobil telefonlar, dijital kamusal alanlar yakınsama modeli içindedir. Medya teknolojilerinin bütünlüklü (convergence) bir yapı alması itibariyle, iletişim teknolojileri ve sanatsal içerik etkileşim halindedir. Birbirleri ile ilişki bir bağ kuran internet taramaları, çevrimiçi uygulamalarla hipermetinsel (intertextua) bir alan yaratır. (Bilici, 2016, s.32)

Geleneksel hikâye kuramına karşın, post-modern eleştirmenler; geleneksel yazım formunun idealize edilmiş hegemonyasını reddederek post-dramatik yazı biçiminin düşüncesini, metinler arasılık kavramını ilan etmişlerdir. Dijital kültürde metnin kodlanması ile oluşturulan arşivler Web tabanlı bir kütüphane oluşturmaktadır. Oyun metninin dijital bir belge formatında işlenebilir, dönüştürülebilir ve yeniden yazılabilir olmasıyla metinler arasılık, dijital ağ içinde "dijital metinler arasılık" dijital yazarlık ve hikâye anlatıcılığı alanında dijitalize bir forma bürünür. (Thomas, 2015, s. 509)

*"Hyperdrama and cyberspace were made for one another."* (Deemer, 1996) Web ağının etkileşimli ortamında, bir seçenekler ağı olan elektronik, doğrusal olmayan hipermetinler (hypertext) dijital kullanıcı tarafından alınan kararlar doğrultusunda hareket eder. Yeni bir hikâye anlatım biçimi olan hipermetinler, Web teknolojisinin ortaya çıkardığı dijital alanlarla katmanlı bir hikâye yapısı oluşturmaktadır. (Deemer, 1996) Böylelikle dijital çağ kültüründe hikâye anlatıcısının varlığı evrensel bir boyutsuzluk haline ulaşır.

Dijital hikâye anlatıcılığı, dijital teknik ve araçlar kullanarak hikâye anlatmaktır. Sinemanın mucidi Lumiere kardeşlerin dönemselsel arka planı kaydettiği, tarihsel belge niteliği taşıyan ilk filmleri, podcast yayını olarak elektronik ortamda kaydedilen “Dr. Death’ in” televizyon serisi olarak adaptasyonu, Tumblr blogunda yazılan bir otobiyografi metni, youtuber’ ın görsel hikâye anlatıcılığı mecralarından biri olan Youtube dijital uzamında bir “şey” hakkındaki video serisi, dijital araçlar kullanılarak anlatılan her bir hikâye, dijital hikâye anlatımikapsamında incelenebilir. Fakat, dijital ortamda içerik üreten her kullanıcı dijital hikâye anlatıcısı değildir. (Alexander., & Levine, 2008)

Anlatımda göstergelerin, imgelerin, ikonların, sembollerin ve dijital seslerin kullanıldığı sosyal medya kullanılarak tasarlanan hikâye anlatımında (Bkn: Nadir Sönmez Erkek cinayeti) iki boyutlu uzam anlatının biçimini değiştirmektedir. Web tabanlı evrenin kuralları bağlamında fiziksel boyutun ötesinde gerçekleşen bu hikâyeler, teatral olanı dijitalize eder. (Kırık & Yazıcı, 2017, s. 85)

Dijital teknolojilerin küresel ulaşılabilirlik şartlarını yeniden biçimlendirmesiyle dijital vatandaşların sahne yapıtlarına ulaşımı kolaylaşmıştır. Çeşitli sahne etmenlerinden oluşan; sahne dekoru, teknik destek, oyuncular ve tiyatro prodüksiyonunun küresel anlamda seyirci ile buluşabilmesi, maliyetlerin yüksek olması durumundan neredeyse imkansızdır. Dijitalleşme ve dijital formların doğumuyla birlikte her sahneye erişim sağlanamasa bile, Avrupa, Amerika, Asya gibi kıtalardaki ekiplerin dijital içeriklerine erişmek ve performanslarına katılabilmek mümkün hale gelmiştir. (Pilavcı, 2018, s.39)

*“The world has changed, but the need for theatre is as strong as ever,”* Dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan yeni sahneleme denemeleri, internet teknolojisinin yaygınlaşması ve sınırların ortadan kalkmasıyla fiziksel uzamın ötesine geçmiştir. Dünya ve toplum dijitalleşmekte, tiyatroların dijital teknikleri gelişmekte ve sahnelemeleri artmaktadır. Sahne uzamının boyutsuzlaşması ile dijital etkileşim, ağı mümkün olduğu kadar uzaktakine dokunmasını ve bir o kadar yakın kılmasını sağlar. (Ökmen & Çokluk, 2020, s. 1120)



Dijitalleşme toplumu, kültürü etkilediği gibi toplumlardan, kültürlerden doğan ve hikâye anlatan sahne sanatlarını da etkilemiştir. Fiziksel uzamın ötesinde yeni medya sanatı, dijital tekniklerle gelişimini devam ettirmektedir. Böylelikle materyal değişime uğramış, dijital kullanımlar sanat alanında da yeni düşüncelere ve sorgulamalara neden olmuştur. (Bilgin, 2021, s. 29)

Dijital başkalaşım ile sınırların ortadan kalktığı, performansçı/beden/seyirci/katılımcı ve iletişimin yeniden yorumlandığı sahne sanatları perspektifinde, dijitalleşen sahne uzamı dijital formların ortaya çıkışı bağlamında yorumlanabilir. İnternet teknolojilerinin 1990' lı yıllardan itibaren gelişiminin hız kazanmasıyla sanal sohbet ve chatroomların oluşması siber mekân tiyatrosuna ve telematik performanslara, sanal gerçeklik çalışmalarının ve denemelerinin artmasıyla bedensizleşme (disembodiment) deneyimleri teatral performansı ve seyirci etkileşimi yeniden tanımlar. (Şeyben, 2016, s. 48)

Dijital çağ teatral estetiğinde temsil sahne uzamından uzaklaşıp, farklı uzam ve boyutlarda hikâye anlatımına devam etmektedir; telematik performanslar, hibrit formlar, çoklu ortam sahnelemeleri, transmedya anlatıları, hikâye anlatım ve sahnelemelerin yeni biçimleridir. Dijital çağ ile birlikte doğan dijital alanların sahne ve metin dramaturjisindeki etkisi performanslarda görülmektedir. Birçok tiyatro ekibi, dijital yapımlarıyla birlikte sosyal medyayı bünyelerine katmış ve yeni performans alanlarında yer almışlardır. Toronto Fringe Festivali' ne katılan Kanada' lı ekip "Dina: The Burlapped Crusader", Royal Shakespeare Company' nin "Such Tweet Sorrow" prodüksiyonu, İngiltere, Manchester Contact Theatre' ın "Purge" gösterimi ve İngiltere' nin Blast Theory gibi son teknoloji şirketlerin prodüksiyonları, tiyatroyu video oyunları veya filmlerle birleştirip, tüm dijital ortamı, oyuncuların ve izleyicilerin buluştuğu bir sahneye dönüştürmüştür. (Richardson, t.b.)

Matt Adams, Ju row Farr ve Nick Tandavanitj'in öncülük ettiği Blast Theory ekibi sanatçılar, araştırmacılar ve dijital mühendislerden oluşan ve çalışmalarında yeni teknolojilerden destek alan bir gruptur. 2015 yılında geliştirmiş oldukları akıllı telefon uygulaması olan Karen performansı dijital market üzerinden her kullanıcının ücretsiz olarak ulaşabileceği ve

deneyimleyebileceği bir alan yaratır. Bireysel bir asistan olan Karen, on gün boyunca cep telefonu kullanıcıya eşlik ederek, gün içinde çeşitli bildirimler gönderir ve sorular sorar. Seyircinin katılımına odaklı interaktif bir alan yaratan Karen, uygulaması süresinin sonucunda kullanıcının verdiği cevaplara göre kişisel bir karakter analizi raporu göndermektedir. Karen'ın sorularına karşı verilen cevaplar gündelik bir yaşam sorusu basitliğinde olmasına rağmen, analiz raporu kullanıcının dijital dünyadaki kimliğinin ne denli görünür olduğunu anlatmaktadır. Metnin her defasında değiştiği performans, öncü yazarın aksine kullanıcıya da akışı manipüle edebilecek bir alan bırakmaktadır. Çok katmanlı/çoklu yazarlı bir metin dokümantasyonu ortaya çıkar. Dört farklı metin yapısından bahsedilebilecek Karen performansında: ilk metin, Blast Theory ve ekibin birlikte oluşturdukları akış, ikinci metin ekibin oyunu tasarlama sürecinde faydalandıkları askeri envanter kişilik testi, üçüncü metin, kullanıcının Karen'ın sorularına karşılık verdiği cevaplar ve dördüncü metin ise kullanıcıya sunulan kişilik analiz dokümantasyonudur.

#### **4.1.1. Haritalama (Mapping)**

Siber mekânın yapısının inşası, dokusu ve görsel imajinesinin bilgisayar teknolojileriyle yapılandırılmadan önce mimari bir terim olan strüktürü, yani yapının iskeleti tasarlanır. Sanatçılar, mimarlar ve dijital mühendisler tarafından kodlama ve yazılımlar aracılığıyla oluşturulan dijital giysi, örüntüyü oluşturur. Yüzey mimarisinin estetik biçimi, binanın mimari yapısını oluşturan kolon, duvar, kabartma ve pencere noktaları temel alınarak dijital görüntü oluşturulur. Statik veya hareketli bir nesneye göre tasarlanan haritalama prodüksiyonu (mapping production) ya da video haritalama (video mapping) ışık, renk ve hareket temel alınarak fiziksel, nesnel mekâna giydirilir. Mekân görsel ve işitsel uyaranlar ile yeniden tanımlanarak çift katmanlı bir form oluşturulur. Nesnenin öz biçimine giydirilen haritalama güçlü projeksiyon cihazları ile bir yapının nesnel alan yüzeyine yansıtılır. Video mapping tasarımları, görsel etkileşimi arttırmak, anlatımı desteklemek amacıyla ses ve müzik gibi farklı formlarla desteklenir. (Albayrak, 2017, ss. 167-168) (Pektaş Turgut, 2015, ss. 9-10)

1998 yılından beri video haritalama tasarımları yapan Klaus Obermaier' in Dancing House yaratımı katılımcıya bir deneyim alanı yaratmaktadır. Haritalama tasarımı alımlayıcının hareket halinde bulunmasını, zıplamasını hatta binaya dansa kaldırmasını ister. Etkileşimli bir haritalama deneyimi sunan ve iletişimsel bir ortam sunan Dancing House' un tasarımcısı Klaus Obermaier' in video mapping tasarımları binalar, durağan objeler ve statik nesnelere üzerine kurulu değildir. Hareketli nesnelere üzerine performatif görüntüler oluşturan Obermaier' in "Apparition, Vivisector, Dave" çalışmaları görüntünün manipüle edilerek bir performansçıya dönüşmesine yönelik tasarımları içermektedir. (Exile, t.b.)

Video haritalama projeksiyonları, 16. yüzyıl Rönesans' ın resim prensibine sahip bir dijital modelledir. Rönesans perspektifine ve anamorfik bir çalışma prensibine dayanan dijital anlatı, kamusal yapının gerçeklik algısını çarpıtarak algılamayı manipüle eder ve deformasyona uğratar. Dijital haritalama teknolojisi bugünün Rönesans' ını, dijital bir çağda görüntüyle anlatımın formunu değiştirir. İtalyan teknoloji grubu Apparati Effimer' in 2014 yılında tasarladığı ve İtalyan tasarımcı ve yönetmen Romeo Castellucci' nin yönetimindeki "Orfeo e Euridice" eserinde video haritalandırma ile sahne uzamının boyutları yeniden şekillendirilmiştir. Eserde, ruhani bir kadın imgesinin görüldüğü skenografik görüntü dijital araçlar ile sahneye aktarılmıştır. (Monteverdi, 2020, s. 31)

Bir başka haritalama uygulaması ise disiplinlerarası medya tasarısı için bir tasarım stüdyosu olan Urbanscreen' e aittir. Video haritalandırma anlatısının öncülerinden sayılan Urbanscreen ekibi, medya sanatını, 3D tasarımı, mimarları, ses tasarımcılarını ve kültürel çalışmalar yapan araştırmacılardan oluşan profesyonelleri bir araya getirerek özgün deneyimler sunmaktadır. Birçok enstalasyon sanatçısına ve yapıtlarına destek olan stüdyo, sayısız video haritalandırma tasarımı ile kamusal alanlarda gösterimlerine devam etmektedir. (Urbanscreen, t.b.)

Urbanscreen' in Hollanda' nın Ensche' de bölgesinde gerçekleştirdiği dijital anlatı What' s Up (2010) bireyin sıkışmışlığını, fiziksel alanda onu çevreleyen nesnelere anlatan bir enstantene ile kamusal alanda gösterilmiştir. Alımlayıcısına iletmiş olduğu mesajda

sıkışmışlık temasının temel alındığı gösterimde tasarım bir iç oda şeklinde yaratılmıştır. (Albayrak, 2017, s.173)

Sanat yönetmenliğini Candaş Şişman ve Deniz Kader' in, müziklerini ise Görkem Şen' in tasarlamış olduğu, video yerleştirme tasarımı Yekpare (2010) ise, Haydarpaşa Garı' nın dış alan cephesi kullanılarak tasarlanmıştır. İstanbul kentinin çağlar boyunca süren uzun yolculuğunun anlatıldığı dijital gösterim Yekpare' de, yüksek çözünürlüklü projeksiyon cihazları ile Haydarpaşa Garı' nın cephe alanına coğrafi ve tarihsel dokular, semboller yansıtılmıştır. Nazım Hikmet Ran' ın kırk yedinci ölüm yıldönümüne denk gelen yerleştirme ve görsel anlatı, Ran' ın şiirlerine eşlik etmiştir. On beş dakika süren anlatıda, binanın gerçekliği manipüle edilerek, Haydarpaşa Garı ışık, müzik ve görsel ile bir performansçıya dönüştürülür. (Bilgin, 2020, s. 80)

Wolfgang Borchert' in “Kapıların Dışında” eserini 2019 yılında sahneye taşıyan Yolcu Tiyatro ekibi, sahneleme dramaturjisinde benzer tekniklerden faydalanarak sahnede haritalama projeksiyonları kullanmışlardır. Savaşın özde birey, genelde ise toplum üzerinde bıraktığı etkiyi anlatan Kapıların Dışında, bir askerin, insanın derinlerinde bıraktığı yaranın izlerini yansıtmaktadır. Teknolojik araçların ve tekniklerin; 3D modelleme, ışık, haritalama ve efektlerin oyuncularla etkileşime girdiği ve iç içe olduğu sahnelemede dijital araçlar sahne uzamını yeniden şekillendirmekte, oyunun anlatısını desteklemektedir. Dijital anlatının yoğun bir biçimde kullanıldığı oyunda, teknolojik etmenler, oyunun ve sahnelemenin birer parçası, üyesi ve destekleyici unsuru olarak kullanılmaktadır. (Praksis, 2019). Açık Radyo' nun 18 Aralık 2019 yılında Yolcu Tiyatro ekibi ile yapmış olduğu röportajda oyunun yönetmeni Ersin Umut Güler, dijital teknik ve sahne biçimindeki dijital unsurları kullanma kararlarını şu sözlerle ifade etmektedir. *“Biz oyunu ilk çıkardığımızda da dijital teknolojiyi, 3D mapping’ i kullanmıştık. Sonra Joko’ nun Doğum Günü’ nde de kullandık ama buradaki kullanımı daha farklı. Greenbox’ da oyuncular var, perdedeki oyuncularla, önceden çekilmiş oyuncularla, sahnedeki oyuncular var. Aslında bu biraz estetik tercih. Bizim kullandığımız bir yöntem bu, daha sonra da kullanmaya devam etmek istiyoruz. Biraz metnin ve hikâyenin o sürreal havası, gerçek dışı karakterler vs. ile ilgili; mesela kafasının içindeki öteki ile konuşuyor Beckmann. Aslında Öteki,*

*Beckmann' in evet diyen, pozitif olan savaştan önceki hali. Yani kafasının içi ile konuştuğu yerler var. Hayal gördüğü yerler var, kızının evine gittiğinde onun kocasının tablo içinden ayaklandığını görüyor, aslında metindeki hava buna çok uygundu.*” (Yorulmaz, 2019)

Video haritalama teknolojisi ile birleştirilen etkileşim tasarımı ve sahne uzamı, skenografik bir kinetik alana dönüşmektedir. Üç boyutlu modelleme ile mimari yapının dönüşümünün desteklendiği haritalama teknikleri, performans mekânına yeni bir form kazandırmaktadır. Andrian Mondot ve Claire Bardainne' nin E-motion bilgisayar tabanlı yazılım teknolojisi ile oluşturmuş oldukları performatif dans gösterisi Hakanai' de, sahne uzamına yansıtılan üç boyutlu dijital anlatı ile performansçının etkileşime girdiği, hatta dijital anlatının bir performansçı niteliği kazandığı görülebilir. (Monteverdi, 2020, ss. 31-32) Hakanai dans gösterisi, görüntüler manipüle edilerek insan olan performansçı ile görüntüde bir performansçıya dönüşmektedir. Kodlama ve koordinatlama sisteminin tasarımcısı Adrian Mondor, Hakanai performansını *“İnsana işaret eden ve rüyaya işaret eden iki unsurun Birleştirilmesiyle yazılmıştır. Bu sembolik kolaj, imgelerle karşılaşan bir dansçı için bu notanın başlangıç noktasıdır, hayali ile gerçeğin sınırında yer alan bir mekân yaratır,”* şeklinde açıklamıştır. (Adrian M & Clair B, t.b.)

#### **4.1.2. Transmedya Hikaye Anlatıcılığı**

Modern çağ ile hareket halindeki yaşayan dünya hakkında hikâyeler, sözcüklerle değil, multimedya kültürünün etkisi ve diliyle anlatılmaya başlanmıştır. Güçlü görüntü kültürünü ve dijital sesleri anlatısında barındıran multimedya kültürü, bir siber alem olan dijital dünyanın dinamikleri yeni hikâye tasarımlarına öncülük etmiştir. İzleyenin hikâyenin evreniyle farklı uzamlarda etkileşim kurması ve anlatının mecralar arasında hikâyenin bütünlüğünü desteklemesi prensibiyle oluşturulan transmedya anlatısı, metin, izleyen ve hikâye evreninin teknolojik araçlarla iletişim kurmasını sağlamaktadır. (Bilici, 2016, s.33)

Trans medya evrenler, eğlence endüstrisi için tasarlanan yapıların tasarısı olmakla birlikte dijital teknolojilerle daima uyum içerisinde. Eğlence sektörünün, alımlayıcı ve evren arasındaki güçlü efekti arttırmak ve hikâyenin evrenini genişlenebilmek idealinde oluşturduğu “transmedia uzamlar” açık uçlu bir deneyim alanına sahiptir. Geleneksel medyanın merkezî yapısının aksine transmedia anlatısı çok uçlu ve çok yönlü bir anlatı sunmaktadır. Medya bilgini ve kültür teorisyeni John Fiske’ nin yapımcıl metin (profcucerly) kavramıyla benzeşlik gösteren transmedia anlatısı, tıpkı yapımcıl metin gibi, izleyenin ve okuyanın metindeki boşlukları kendi yaşantısal deneyimlerinden destek alarak üretebilecekleri metinsel alanlar tanımaktadır. Hikâye anlatıcısı ile alımlayanın aynı ortam içinde bulunma zorunluluğunun kalktığı dijital çağda transmedya anlatısının çoklu evrenine katılan alımlayıcı, anlatıyı farklı biçimlerle deneyimleyebilmektedir. (Artu Mutlugün & Topuz, 2020, s. 42-43)

Anlatının modern çağında gittikçe daha görünür bir hal alan transmedya anlatısının ilk örneklerinden olan Dawson’ s Destopt, Arikan Mittman ve Ann Glenn tasarımında yönetilen projede, Dawson’ s Creek 1998-2003 yıllarında 6 sezon süren Amerikalı gençlik dizisidir. Dizinin birinci sezonunun sonunda yaratıcı ekip tarafından tasarlanan Danson Leery’ nin masaüstü görüntüsü Web tabanlı bir bağlantıyla izleyiciler tarafından ulaşılabilecek bir bağlantı içermektedir. İzleyiciler Web sitesinde Dawson Leery karakterinin bilgisayarının masaüstünde bulunan, anlık iletilerini, e-postasını ve takvimine bu internet sitesi üzerinden ulaşabilmekteydi. (Flomenbaum, 2014)

1999 Blair Cadısı (Blair Witch) tasarımının yaratmış olduğu evreni tanımlama ve anlamlandırmak üzere kullanılan transmedya hikâye anlatıcılığı alımlayanın etkileşimini ve katılımını mümkün kılmaktadır. Blair Cadısı, düşük bütçeli bir yapımın ötesinde sinematik evrende geniş bir kitle yaratmıştır. Sinematik evrenin bir bölümünün yaratıldığı internet bağlantılı Web tabanlarında film, hedef kitlesiyle etkileşime girmiştir. Burkittsville cadısının tarihsel arka planını ve Blair Cadısı yapım ekibinin ansızın ortadan kayboluş gerçeğini Web’ te aratan hayran kitlesi filmin evrenine katılarak bir araştırmacı rolü üstlenmiştir. Hatta, Amerikan kablolu yayın yapan televizyon kanalı, SyFy’ da Blair Cadısı’ nı anlatan bir sahne

belgesel (mockumentary) yayınlanmış ve film müziğinin ise terk edilmiş bir arabada bulunduğu iddia edilmiştir. Blair Cadısı, çoklu evren ve mecraları kullanarak hikâye evrenini parçalamış ve sinematik kitlenin kullanıcı deneyimine ulaşmasını hedeflemiştir. (Jenkins, 2007)

*“Bir hikâyenin film, televizyon, kısa film, çizgi roman, animasyon, mobil, pazarlamalı sunumlar ve sosyal medya gibi birden fazla platformda sunulmasına transmedya hikâye anlatıcılığı denilmektedir. Hedef kitlenin de etkileşim ve katılımını içeren transmedya hikâyeciliği son yıllarda popüler bir anlatı tarzına dönüşmüştür.”* (Sarı, 2017, s. 71)

2003 yılında Hollywood ve Electronic Arts’ in medya sektöründe yeni açılımlar üzerine düzenlediği toplantıda ele alınan transmedya anlatıcılığı, hikâye evreninin çoklu biçime evrildiği bir döneme girdiğinden bahsetmektedir. Kendisine yeni mecralar bulan transmedya, geleneksel medya veya dijital kamusal alanlar yoluyla; SMS, Twitter, Facebook, İnstagram ya da karakter blogları ile kendine yeni bir hikâye alanı yaratabilmektedir. Dijital mecraların kodlarını tanıyarak, onlara uyumlu bir anlatım oluşturan transmedya hikâyeciliği, anlatı mecrasına göre yeni biçimler ve teknikler içermektedir. (Jenkins, 2003)

Nintendo, Tajiri Satoshi, Junichi Masuda, Ken Sugimori, Shigeru Miyamoto, Hal Laboratory, Shigeaki Morimoto ve Manabu Yamana’ nın tasarımı Pokemon (1996) anlatı dünyasında görünürlüğü artan transmedya evreninde değerlendirilmektedir. Yayınlanışının ilk dönemlerinde bir çizgi film olarak yaratılan Pokemon, daha sonraları film ve çizgi roman gibi birçok farklı anlatı türünde çalışmalara sahiptir. 6 Temmuz 2016’ da piyasaya sürülen Pokemon go video oyunu ise, Pokemon Go Niantic’ in tasarımcılığını yaptığı artırılmış gerçeklik tabanlı mobil oyundur. Kullanıcının, fiziksel uzamda mobil aygıtının kamerası ile dahil olduğu oyunda, çizgi filmin ana hikâye aksını oluşturan Pokemon avcılığı gerçekleşmektedir. Ios ve android tabanlı aygıtların siber alanı ve fiziksel uzamın iç içe geçtiği anlatıda, oyuncu, fiziksel mekânda pokemon avcılığı rolünü üstlenmektedir.

Alımlayanın imgelemine, alımlama sürecini, neredeyse tamamen kontrol altında tutan film izleme eylemi, izleyiciyi edilgen konumda bırakarak tercih yapma hakkını vermez ve alımlayıcıdan sunulan hikâyeye dahil olması beklenir. Transmedya anlatısı, bölünmüş hikâyeye evreninde izleyiciyi her zaman interaktif bir eylem alanı sunmasa da tercih yapma hakkını mümkün kılmaktadır. transmedya evreninin farklı bölümlerinde etken bir nitelik kazanan izleyicinin hayal gücü, hikâyeye evreninin bütün yapısına ulaşmak için etken bir araştırmacı niteliği kazanmaktadır. (Bilici, 2016, ss. 36-43)

Hikâyeye yaratım sürecinde etkin rol oynayan dijital alanlarda, transmedya anlatısı dijital bir hikâyeye kültürü yaratmıştır. Anlatım sürecini tasarlayan, destekleyen, mevcut metin üzerinde değiştirme ve ekleme etkisine erişen alımlayıcı, tüketen üretici modeli çizmektedir. Dijital mecralarda içerik oluşturan anlatıcı, alımlayıcı, Web tabanlı dijital alanlar, yeni medya ve geleneksel medya etkileşim halindedir. (Sarı, 2017, s. 73)

2005 yılında BBC’ de yayınlanışından bugüne Doctor Who dizi serisi, on iki sezonluk bir içeriğe sahiptir. Uzun bir süre yeni bir bölümü yayınlanmayan Doctor Who dizisi ile izleyici kitlesinin etkileşimi devam ettirmek için BBC yayın kuruluşu, Doctor Who radyo dramaları yaratmıştır. Dizi evreninde geçen bu dramalar, diziyi bağlantılı bir parçayı işlemekte ve karakterlerin yeni yönlerini içermektedir. (Balım, 2018)

Transmedya hikâyeye anlatıcılığı bağlamında incelenebilecek bir diğer evren ise Skam’ a aittir. Skam, birçok yeniden yapımı ile orijinal içeriği Norveç yapımıdır. Skam Fransa, Skam İtalya, Skam NI, WTFock’ un Belçika içeriğinden sonra 2018 yılında Almanya’ da Skam’ ın adaptasyonunun yapılacağını Instagram üzerinden duyuran ekip, dizi serisinin üçüncü sezonunda bir transseksüel karakterin yer alacağını duyurur. Almanya Skam ekibinin bu önerisi, dizinin hedef kitlesini oluşturan birçok takipçi ve izleyicisi tarafından desteklenir. Instagram aracılığıyla izleyicilerle daimî bir iletişim ortamı geliştiren ekip Şubat 2018 yılında Instagram üzerinden Druck’ ta transeksüel bir karakter için kampanya başlatan gönderisini paylaşır. Orijinal Skam ekibini ikna eder ve üçüncü sezon transseksüel bir karakter dizi evrenine katılır. Alman Skam/Druck ekibi, Druck evreninin 5-7. sezonunu tasarlarlarken orijinal Skam materyalleriyle sınırlarını belirlemez. Yeni hikâyeler keşfetmek isteyen ekip,



resmi Youtube ve Telegram hesaplarından dağıtılan anketlerle izleyicilerini Skam dünyasına davet eder. Dağıtılan anketlerde bulunan çeşitli sorularla; yaşam tarzı, dostluklar, aşklar, mezuniyet anı gibi sorularla genç kitlenin hikâyelerinden destek alınır. 2020 yılında 20 binden fazla kişinin katıldığı anket, 2021 yılında 27281 kişiye ulaşmıştır. Ankete katılan kişilerin cevaplarını analiz eden yazar ekibi, anketteki hikâyeleri Skam dünyasında işlemişlerdir. İzleyiciler ve gösterinin yaratıcıları, Druck yayın süresi boyunca iletişim halinde olmuşlar ve Druck' ın transmedya anlatımı sayesinde yaratıcılarla ve karakterlerle gerçek diyalog içinde bulunmuşlardır. Orijinal yapım Norway Fells Shame' in yaratıcı ekibi ise, hikâye evrenini sosyal medyaya taşımış ve karakterler için Instagram profilleri oluşturmuştur. İçeriğin yaratıcısı Andem, karakterleri fiziksel uzamda görünebilir kılabilmek ve hikâye dünyasını farklı mecralar kullanarak genişletmek için karakterlerin ilişkilerini, Twitter, Instagram ve Facebook gibi alanlarda, dizi zamanının haricinde de devam ettirmiştir. Aynı zamanda Andem, Instagram profillerinde hikâyenin farklı bir boyutunun yayınlanmasından bahsederken, farklı mecraları kullanmalarının amacının karakterleri tanıtmak amaçlı olduğundan bahsetmektedir. (Jenkins, 2022)

*“Instagram' da hikâye için sonuçları olan hiçbir şey olmayacak, bu yüzden onları takip etmek zorunda değilsiniz” diye ekliyor Andem, “ancak hikâyeye eklemekten onlara daha fazla karakter vermenin iyi bir yolu. İzleyiciler, karakterleri takip ettikleri için karakterlere daha da yaklaşabiliyor ve resimlerine yorum yapabiliyor. (...) “Bu çok iş ama izleyiciler onu seviyor ve çok iyi bir tanıtım – sosyal medyada kendi kendine yayılıyor. Farklı karakterler için 10 veya 11 farklı Instagram hesabımız var ve çoğunun binlerce takipçisi var.” (Pickard, 2016)*

Wolly Mammoth Theatre'dan bir grup sanatçı, Black Womens's Playwrights Group Carnegie Mellon Entertainment Technnology Center üyeleri tiyatrodaki transmedya kullanımıyla ilgili yeni yapıları keşfetmek için Washinton DC' de düzenlenen etkinlikte yer almıştır. The Elaborater Entrance of Chad Deity at Wooly Mammoth'un akışına dahil olan

bir video oyunu ve Lynn Nottage' in son oyunu By the Way, Meet Vera Stark' ı transmedya evreninin bir parçası olan web sitesi etkinliğinin bir parçası olarak yer almıştır. (Thomas, 2015, ss. 510-511)

#### 4.1.3. Yayın, Canlı Yayın (Streaming, Live-Streaming)

Anın kayıt altına alınması davranışının yaşamsal bir refleks haline geldiğini ifade eden Robert Lepage, performans sanatlarının dijitalleşen yapıya ev sahipliği yaptığını belirtmektedir. Çünkü teatral olanın ontolojik sorunsalı varlığını korumakla ilgili değil, değişen ve dönüşen formunu devam ettirmekle ilgilidir. Her çağda yeniden doğuşu temsil eden tiyatro sanatı, dijital dönüşümün önlemez bir şekilde izleme alışkanlıklarını, sahne uzamında bulunma ve canlılık alışkanlıklarını da değiştirmektedir. Çoklu ortam sahnelemelerine öncülük eden Ex Machina' nın kurucusu Robert Lepage, Berna Çelikkaya ile yapmış olduğu röportajda oyunların kayıt altına alınmasını şu cümleler ile açıklamaktadır. *“Benim için önemli olan veya belirli bir çalışmanın evrimiyle ilgili ilginç olan şey, her şeyin kaydedildiği bir dünyada olmamız, siz daha fazlasını biliyorsunuz. Ve her şeyin kaydedilme nedeni sadece bir hafıza meselesi değil, (...)”* (Çelikkaya, 2015, ss. 60-61)

*“Canlı yayın, aynı anda kaydedilen ve gerçek zamanlı olarak yayınlanan çevrimiçi akış ortamını ifade eder. “(“Live Streaming” 2022). Tiyatro ekiplerinin canlı olarak yayınlanmış veya kaydedilmiş materyallerinin gösterimleri uzun süreler boyunca çevrimiçi uzamda seyirci ile buluşmuştur. Eşzamanlılıktan ayrı olarak harici bir zaman diliminde kayıt altına alınmış kayıt mantığından farklı olarak canlı yayınlar, sahne sanatlarında dijital mekânlar yaratmıştır. Biraradalık olgusu, tiyatro ekiplerinin gösterim anında veya daha sonra çevrimiçi dijital kamusal alanlarda, canlı bağlantılarda, Instagram yayınlarında veya Twitter' ın sohbet odalarında toplanılmasıyla devam etmektedir. Dijitalleşen iletişim yayınlarını seyirciyle iletişimini güçlendirmek isteyen tiyatro ekipleri, prodüksiyonlarının basılı yayımla, kulak haberciliğiyle, görsel afişler ve broşürlerle ulaşamayacakları bölgelere erişebilmek için*

dijital araç ve sosyal ağları kullanmaktadır. Teatral olanın canlılık kavramının yeniden yorumlandığı dijital çağda, kayıt altına alınan veya dijital materyaller kullanılarak üretilen sahne üretiminin biricikliği/tekilliği, şimdi ve burada gerçekleşme süreci sorgulanmıştır. Canlı yayınlar, kaydedilmiş materyallerin ve medyalaştırılmış sahne unsurlarının aksine dijital alanda eşzamanlı bir iletişim modeline sahiptir. Kovid 19 salgınının başlarında bir ifade yolu ve dijital araç ve materyalleri yetersiz olan tiyatro ekipleri dramaturjik anlamda başkalaşım uğramamış kaydedilmiş materyalleri dijital ortama aktarmıştır. Fakat salgın sürecinin ilerleyen zamanlarında, tiyatro kurumları dijital stratejilerini oluşturmaya başlamıştır. (Timplalexi, 2020, s. 45)

*“Özsoy “Biz aslında arşiv için kendi oyunlarımızı çekmiş ve zaman içinde dijitale aktarmıştık. Ama onlar arşiv içindi ve izleyiciye sunabileceğimiz kalitede çekilmiş görüntüler değildi. Nasıl yapacağımızı tam olarak bilmiyorduk elbette ve bunu öğrenmenin ciddi bir ihtiyaç olduğunu anladık.” (Kolukısa, 2021)*

Prodüktörlüğünü Ellinki Theamaton, yönetmenliğini ve konsept tasarımını Dimitris Papaioannau’ un Pallas Theatre’ da seyirci ile buluşan “Inside” gösterimi, şehir merkezinde bulunan tiyatronun bir odasında performe edilmektedir. Günlük davranış kombinasyonunun akış halinde olduğu, başı, ortası ve sonu olmayan performans otuz sanatçı tarafından temsil edilmektedir. Altı saat boyunca yirmi performanstan yaratılan Inside, tiyatral uzamı bir sergi alanı fikriyle ele almakta ve seyirciyi manzara izlemeye davet etmektedir. Performans günlük eylemin ve akışın merkezinde olduğu zamansal geçmelerle bir akış halinde sunulmaktadır. Ekibin Web tabanlı internet sitesinden ulaşılabilen gösterimin tamamı, izleyicisine çevrimiçi alandan ulaşmaktadır. (Dimitris Papaioannou, t.b.)

Dijital kültürün doğuşu her bireyin bir hikâye anlatıcısı olduğu ve hikâyesini anlattığı bir ortam yaratmıştır. Kayıt altına alınabilen eylemsel süreçten, eşzamanlı sürece, yayıncı kişinin dijital araçlarla hikâye anlatma olanakları artmıştır. Cambridge Dictionary’ in yayın eylemini *“the activity of listening to or watching sound or video directly from the internet”*: “İnternet

*aracılığıyla ses veya video dinleme, izleme faaliyeti,” olarak tanımlanmıştır. Dijitalleşmenin gündelik hayata kazandırdığı yayın kültürü dijital dönüşümün yeni trendlerini oluşturmakta ve dijital anlatıcının, yayıncı kişinin (streamer) doğuşu görülmektedir.*

*“Streaming, bir kişinin veya oluşumun yayın yapma eylemidir. Her yayın yapan kişi streamer değildir. Ama her yayın açan kişi streaming yapar.” (Yeniçağ, 2020)*

Salgın sürecinde Cihangir Atölye’ nin zoom uygulaması üzerinden sahnelemiş olduğu “Öyle Şeyler Yalnızca Filmlerde Olur” performansı uzun süre boyunca sahne uzamında yer almıştır. 2019 salgını ile dijital uzamın anlatı olanaklarına göre yeniden düzenlenen performansta oyuncu Pınar Göktaş’ ın tek kişilik anlatımına eşlik eden kamera hareketleri, olay akışına göre yer değiştirip farklı bir açıdan anlatıma destek olmaktadır. Dijitalleşen sahne sanatları bağlamında canlı olarak yayınlanan ya da çevrimiçi mekânlarda buluşan oyuncular ve seyirci kamerayla iletişime geçerek dijital ortamın doğrudan etkileşim modelini kullanmaktadırlar.

2020 yılında Moda sahnesi ise performanslarını dijital mekânda canlı olarak yayınlamıştır. “Sahnedeki Naklen” adıyla yayın hayatına başlayan Moda Sahnesi, arşiv kayıtlarının yanı sıra performanslarını dijital araçlar aracılığıyla seyircisiyle buluşturmuştur. Dijitalleşen sahne sanatları bağlamında, oyun sürecinin bütün aşamalarının dijital araçlar üzerinden gerçekleştiği bugün; oyun biletinin internet sitelerinden satın alınması, oyun hakkında bilgilerin internette erişilmesi, performans için siber uzamda buluşmak ve oyun sonrası buluşmaların gerçekleştiği canlı bağlantılar, bir oyun izleme sürecinin bütün halinde dijital süreçten geçtiğini göstermektedir. “Sahnedeki Naklen” yayını kapsamında Moda Sahnesi ilk olarak *Bütün Çılgınlar Sever Beni, Babamı Kim Öldürdü ve Yeni Bir Şarkı oyunları dijital izleyicisi ile buluşur.* (Artfulliving, 2020)

İnternet bağlantısının mevcut olduğu her mekândan ulaşılabilen Tiyatro TV ise, önceden

kaydedilmiş tiyatro oyuncularının ücret ödenerek belirli bir süreliğine kiralandığı bir alan yaratmıştır. Çevrimiçi Oyun: Boa Sahne, Moda Sahnesi “Sahneden Naklen”, Galata Perform “Yeni Perform”, İş Sanat Yapımı “Provadan İzle”, Zorlu Psm “Dijital Sahne”, Kültür ve Turizm Bakanlığı “Youtube Kanalı.” Pandemi dönemi ile birlikte dijital görünürlüklerini arttırma yoluna giden tiyatrolar “*Finansal anlamdaki tüm yetersizliklere ve kayıplara rağmen Dünyada olduğu gibi Türkiye’de de daha önceden kaydedilmiş oyunlar, sosyal medya hesapları ve Web sitelerinden erişime açıldı, canlı yayınlar yapıldı. Doğrudan dijital olarak yayınlanmak üzere oyunlar üretildi. Okuma tiyatroları, podcastlar, kısa oyunlar, akıllı telefon ve dijital uygulamalara yönelik oyunlar gerçekleştirildi.*” (Aydoğan, D., & Aydoğan, Ö., 2021, s. 957)

Dünyadan bir örnek ise 1967-2004 yılları arasında kurucu sanat yönetmenliğini Gordon Davidson’ ın yapmış olduğu Center Theatre Group, performanslarını seyirci ile buluşturmak için kişisel internet sitesinde dijital performans alanı yaratmıştır. Digital Stage başlıklı bu alan, ücretsiz performansları izleyicilere ulaştırmaktadır. Digital Stage+ bölümü ise aylık 10 dolar karşılığında canlı yayınlara (Live-streaming) erişilebilmektedir. Canlı yayınlar, yayın modelinin aksine canlılık esasına dayanmaktadır. Performanslar, dijital mekânın kurallarına ve gösterimin anlatımına göre interaktif bir eylem sergileyebileceği gibi konvansiyonel tiyatronun dördüncü duvarına da sahip olabilir. (Center Theatre Group, t.b.)

#### **4.1.4. Telematik Performanslar**

21. yüzyılda sahne bileşenleri; uzam, ışık, dekor, sahne tasarımı, ses, görüntü ile dijital araçların ilişkisinin artmasıyla tiyatro sanatı kavramsal manada; performansçı/yapıt/seyirci başkalaşım geçirerek bünyesine kattığı yeni oluşumlarla devam etmektedir. Web tabanlı uzamın boyutsuzluğunun sahne uzamına katıldığı çağda fiziksel mekân üç boyutlu fiziki evreninden telematik performansların iki boyutlu mekânına evrilmiştir. (Bilgin, 2021, 31)

Tiyatro organizasyonları ve gösterimleri uzun yıllar boyunca sosyal ağların siber uzamında; Twitter, Facebook’ ta varlığını sürdürmektedir. Gösterimlerini tanıtmak, oyun

karakterlerinin fotoğraflarını paylaşmak ve karakterler adına durum iletileri tweet'lemenin dijital çağında, paylaşımlar pazarlama aracılığı ile kullanılarak oluşturulmuş olsa da, siber uzamda performatif eylemlere sahiptirler. Nitekim, belirli bir akış belirlenerek sunulan oyun kişileri ve tanıtımları eksik ve yahut parçalanmış da olsa hikâyenin bir parçasını içermektedir. (Thomas, 2015, s. 510)

Lyn Gardner Guardian (2010) gazetesindeki "Theatre wake up the digital age" yazısında, tiyatro-dijital melezliğinin Facebook reklamları, internet tanıtımları, Tumbler bloglarının ilerisinde bir dijital olguyu temsil ettiğinden bahsetmektedir. Hatta Gardner, internet girdilerinin kontrol edilmeyeceğini, dijital kültürün doğuşunun çoktan başladığını ifade etmektedir. Telematik performanslar, seyircinin edilgen yapısının aksine, deneyimleyici/izleyici/katılımcı ile etkileşim içindedir. (Gardner, 2010)

Sosyal medyanın sahneleme dramaturjisindeki etkisi ile ilgilenen New Paradise Laboratories' in sanat yönetmeni Whit MacLaughlin, 2006 yılında Minneapolis' te genç kitle ile çalıştığı projesi FateBook' da dijital kamusal alanları kullanarak oyun sahnelemenin farklı temsillerini denemiştir. Transmedya ve telematik performans formlarının iç içe geçtiği çalışmada yarı prova görüntüleri, yarı seçme görüntüleri ve oyun görüntülerinden oluşan bir Facebook sayfası kurulmuştur. Projeye ilgilenen herkesten bir Youtube videosu oluşturmasını isteyen MacLaughlin, 200' e yakın gelen yanıtta 13 kişi seçmiştir. Seçilen on üç kişi, fiziksel zamana bağlı kalarak Facebook sayfasını, Youtube videolarını ve Twitter profilini düzenlemiştir. Sosyal medya hesaplarında düzenli olarak güncellemeler yapan karakterler izleyici/takipçileriyle etkileşim içindedir. 2009' un eylül ayında ise karakterler bir partiye gideceklerini duyururlar ve karakterlerden biri olan Clayton Hughes ise yapacağı bu eylemi tweet atarak bildirir.

*"Clayton Hughes, "Bir özgürlük günü daha" diye tweet attı. "Tanrıya şükür bu gece bir parti var." (Fringearts, 2011)*

Oyunun ikinci perdesi olarak adlandırılan bölümde, oyun karakterlerinden Fess, Rittenhouse meydanında çıktığı koşuyu canlı bağlantıyla paylaşmıştır. MacLaughlin' in *deyimiyle* “Gerçek dünyanın bir kurgudan ibaret olduğu hissine kapılıyorsunuz.” Akıllı bir cihaza sahip, herkese açık olan bu deneyim alanı Fess’ in koşusunun canlı yayını ile devam etmekte ve performansı iki boyutlu zamansız bir evrene sokmaktadır. Her oyun karakterinin birbiriyle ve takipçileriyle etkileşim içinde bulunduğu süre boyunca fiziksel uzam ve siber uzam iç içe girmekte, oyunun kurgusal evreni, fiziksel boyutta devam etmektedir. Karakterlerin görüntülerinin canlı bağlantıyla aktarıldığı doruk noktasında ise, bir araba partinin verileceği mekâna doğru yaklaşmaktadır. Arabanın içinden çıkan adam, karakterlerden Rip’ e doğru ateş eder ve karakter o an, orada hayatını kaybeder. Fatebook performansı seyirci kitlesinin gerçeklik algısını kırdığından dolayı şok etkisi yaratmıştır. Bu olaydan iki hafta sonra ölen karakter Rip’ in arkasından Clayton Hughes bir tweet atmıştır.

"O benim en iyi arkadaşım. RIP," Clayton Hughes, "(Fringearts, 2011)

Fatebook performansına aynı anda 120 kişi olmak üzere toplamda 1.300 tiyatro seyircisi katılmış, 84 ülkeden 10.000’ den fazla kişi ise Facebook sayfasını ziyaret etmiştir. Ölüm ile biten trajik sona rağmen MacLaughlin perdenin inmediğinden bahseder ve iki yıl sonra bazı karakterlerin hâlâ sosyal medya hesaplarında aktif olduğu görülür. (Mandell, 2013)

Telematik performansların ilk örnekleri arasında yer alan internet bağlantılı çevrimiçi mekânlarını sohbet odalarında bir metnin karşılıklı girilerek, bir tür mekânlar arası okuma tiyatrosu gerçekleştirilmiştir. Bugün, sohbet odalarında uzamsız bir alanda girilen metinden dijital araçlar kullanılarak canlı ve kayıt formunda gerçekleşen performanslara uzanan bir süreç yaşamıştır. Dijitalin seyircisi, mekândan bağımsız olarak, siber uzamda mimetik bir eylemin uzantısıdır. Bugün, çeşitli ağ üzerinden bağlanılan, seyircinin dahil olduğu telematik performanslar Zoom uygulamasının canlı mekânında olabileceği gibi, Instagram’ ın takipçileriyle bulunduğu bir siber ortamda kullanılmaktadır. Amerikalı yazar Sarah Gancher’

in tasarlamış olduđu Russian Troll Farm performansı, 2020' de zoom aracılığıyla sahnelenmiştir. 2016 ABD seçimlerinin oyun konusunda işlendiđi Russian Troll Farm' da oyuncular, internet trolü rolünde ABD seçimlerini dezenformasyon iletileriyle nasıl manipüle etkilerini anlatmaktadır. Benzer bir performansta Platform tiyatrunun Fringe Ensemble ortaklığıyla ürettiđi Map to Utopia gösterimidir. Map to Utopia seyircisi, oyunun dijital ortamdaki uygulamalarını mobil aygıtlarına indirdikten sonra zoom' a katılırlar. Sanal bir şehirde kurulan oyun, oyuncuların ve katılımcıların siber uzamda buluşmasıyla devam eder. Mobil aygıtlarına indirdikleri uygulamalar yoluyla deneyimleyecek karakterlerine erişmektedirler. Ana çatışmanın merkezinde yer alan oyuncular ve katılımcılar şehirdeki problemleri çözmeye çalışmaktadır. Seyirci var olmayan ütöpik bir şehirde fiziksel uzamın ötesinde gerçekleşmektedir. Oyun, seyirciyi bir gözlemci değil aynı zamanda mimetik eyleme davet etmektedir. 2.0. internet çağının deneyimleyici kullanıcısı, siber uzamla ve oyunla etkileşim içinde bulunmaktadır. (Bilgin, 2020, ss. 80-81)

#### **4.1.5. Çoklu Ortam Sahnelemeleri**

Hiper medyum, üstün ortam gibi benzer tanımlarla kullanılan çoklu ortam sahnelemeleri, dijital ve sahne sanatlarının melez formu olmakla birlikte geleneksel olanın yarı canlılık kavramını içinde bulundurmaktadır. Sahne uzamının ötesine geçen dijital ekranlar veya projeksiyon yardımlarıyla aktarılan görüntüler anlatımı desteklemektedir. Dijital ekranlardan aktarılan hikâye parçası, geçmiş, gelecek, aktarılmak istenen bir ayrıntı veya başka bir mekân olabilir. Lee Breuer, Richard Foreman, Robert Wilson, Mabou Mines ve Elizabeth LeCompte gibi multimedya sahnelemedeki ilk nesil yönetmenlerin sahnelemeleri, hiperkinetik ortamları, ses ve görüntüyü çoklu hale getiren ekranlar, mikrofonları ve projeksiyon perdelerinin kullanımı ile oluşmuştur. İzleyicinin bakışına destekleyici bir içsellik kazandıran çoklu ortam sahnelemeleri üzerine çalışmalar yapan Robert Lepage ve disiplinlerarası çalışma ekibi Ex Machine' in the Seven Streams of the River Ota (1995) gösteriminde 1945-1995 yılları arasında, 20. yüzyılın çevresinde gerçekleşen üç ölümü ve



yedi hikâyeyi anlatmaktadır. 1945, Nazi kamplarının toplu katliamları ile başlayan trajik anlatı, Hiroşima' ya atılan nükleer bombanın yarattığı kaosu ikinci ölüm olarak ele almaktadır. Son ölüm ise milenyum çağına işaret eden bir hastalıktır, AIDS. (Monteverdi, 2020, s. 24) (Ex Machina, t.b.)

Canadian National Arts Centre' de sanat yönetmenliği yaptıktan sonra 1994 yılında Ex Machine' yi kuran Robett Lepage, farklı disiplinlerden faydalanarak Lepage tiyatrosunun Mucize Etkisi kavramının kuramını oluşturmuştur. Robert Lepage' a göre sahnedeki Mucize Etkisi' yle sahnelemedeki görsel gücün artırılması, Aristotalyen tiyatronun katharsis' inden farklıdır ve seyirciye bir illüzyon yaşatıp, acı ve korku duygularından arındırdıktan sonra onu tiyatrodan gönderme amacı gütmemektedir. Mucize etkisinin amacı tiyatral anlatımı güçlendirmektedir ve tıpkı dini hikâye anlatımlarında olduğu gibi imkânsız olarak atfedileni sahne uzamında gerçek kılmaktır. Hastalıkları iyileştiren İsa peygamber, dev bir balığın içinden çıkan Yunus Peygamber ve kızıl denizi ikiye bölen Musa' nın mucizesinin büyüklüğü Lepage' ın sahne uzamında yaratmak istediği etkileyciliktir. Bu yüzdendir ki sinematografinin gerçekçi dili ile teatral olanın canlılığını sahnelemelerinde birleştirmiştir. Lepage, tiyatro sanatının canlı bir biyolojik form olduğunu ve dördüncü duvar ile sınırlandırılmayacağını ifade etmekte ve Brethyen bir yıkım sergileyerek dördüncü duvarı anlatısında sürdürmemektedir. (Huxley & Witts, 1996, aktaran Çelikkaya, 2015, s. 17) Lepage, sahnelemede kullanılan teknolojik araçların geliştirilmesi ve kullanılması için, geniş bir spektruma sahip; ışık, ses, hareketli (kinetik) sahne araştırma geliştirme departmanı kurmuştur. (Çelikkaya, 2015, s. 35)

Sahne uzamında teatral bir araç olarak kullanılan projeksiyon perdesi sahne üzerindeki anlatımı sinematografik tekniklerle desteklemektedir. Projeksiyon perdelerinin yanı sıra ekranlarla katmanlaştırılan anlatılara, sahne uzamının bir fon perdesi (backdrop) olarak kullanıldığı mapping uygulamalarından üç boyutlu yansıtma inşası ile mekân tasarımları görülmektedir. Josep Svobodo' nun psikoplastik mekânlarının dijital araçlar yoluyla temsili olan multimedya sahnelemeler, karakterin iç dünyasını, bilinçaltı karmaşasını, içten dışa doğru bir aktarım ile sahneye yansıtmaktadır. Sahne mekânı görsel anlatımın desteklemek için teknolojik araçlardan faydalanmıştır. Canlılık, biriciklik ve buradalık kavramlarının

dijitalleşmesi bağlamında çoklu ortam çalışmaları yapan Katie Mitchell, Virginia Wolf' un Orlando adlı romanını sahneye uyarlamıştır. Duyusal olarak sahneyi parçalayan Mitchell, sahne uzamında yeni mekânlar yaratmış ve sahne uzamında farklı anlatıcı biçimlerini bir arada kullanmıştır. Çoklu ortam kullanarak anlatıyı parçalayan Mitchell, farklı mekânlardaki anlatıyı seyirciye yeniden birleştirmesi için sunar. Sahne uzamında oyuncularla birlikte eylem halinde bulunan kameramanlar ve teknik ekip, Çalışma aşamasında dramaturjik olarak çözümlenmiş anlatı biçimini canlı yayın ile sahnedeki ekranlara taşımıştır. Sahnede gerçekleşen eylemin yakın plan detayı seyirciye aktarılırken sahnenin diğer bir köşesinde bulunan camekân içerisindeki anlatıcı kişisi ise kitaptan alıntılar yapar. Mitchell sahneyi yapı bozumuna uğratmış ve duyusal olarak farklı deneyimleri seyirciye sunmuştur. (Bilgin, 2020, ss. 77-84)

Robert Lepage ve Ex-Machine' ın çoklu ortam sahnelemelerinden “Zulu Time” gösteriminde sözsüz iletişimin anlatımı multimedya araçlarıyla ekrana yansıtılan detaylar ile gösterilmektedir. Performansın bir bölümünde sahne uzamındaki masada oturan karakterler, el ele tutuşurlar. Sahnede bulunan ve canlı aktarımla elleri, sinematografik bir tanım olan yakın planla ekrana aktaran kameraların kullanımı tiyatro metin yazarları içinde anlatımda yeni olanakların ortaya çıktığının habercisi niteliğindedir. Tiyatro metin yazarları artık her şeyi yazmak, sahne mekânının çerçevesinde kurmak, anlatmak zorunda değildir. Yakın plan çekimlerle anlatımı detaylandırabileceği gibi sinematografik biçim ve tekniklerle sahne mekânının dışına çıkabilir. Teatral uzam artık sınırsız bir alana sahiptir. Karakter, seyirciyle aynı mekânda bulunmak zorunda değildir, aracılı bir canlılıkla etkileşim içinde bulunabilir. (Çelikkaya, 2015, s. 46)

Teknolojik araçlar ve bilgisayar aracılığıyla hikâyeler anlatan The Builders Association ekibinin yönetmeni Marianne Weems, In Continuous City (2007) performansında, global bir köyde yaşayan bireyin toplumsal sınır çizgilerini aştığı bir iletişim modelini ortaya koymaktadır. Sahne uzamında bulunan farklı boyutlarda dev ekranlar eşliğinde anlatılan hikâye, sahne mekânında bulunan ve babasıyla elektronik cihazlar aracılığıyla iletişim kuran kıza eşlik etmektedir. Hareketli bir şehirde kesintisiz hayatın daima akış halinde olduğu ekranlarda, işinden dolayı sürekli seyahat halinde bulunmak zorund olan babanın görüntüsü

yer alır. Baba ve kız arasında süren Skype konuşmalarının yanı sıra, fiziksel ve coğrafi sınırların aşıldığı şehir görüntüleri dijital ağ yoluyla sahneye aktarılır. (Digicult, t.b.)

Disiplinlerarası çalışan ekip Wooster Group' un yönetmeni Elizabeth LeCompte L.S.D. (... Just the High Points...) çoklu ortam sahnelemesinin provalarında bilinç düzeyini manipüle ederek kullanan kişinin halüsinasyon görmesini sağlayan uyarıcı madde lsd' yi kullanan ekip, maddenin etkisi altındayken görüntüleri kaydedilmiş ve bu görüntü daha sonra sahneleme esnasında kullanılmıştır. Oluşum içindeki süreç olgusu ile tanımlanabilecek performans provaları sürecinde metin sabit değil, akışkan ve değişime açıktır. Prova sırasında yapılan çekimler metnin bir parçası haline gelmiştir. Başka bir örnekte ise, ekip üyelerinden Michael Kirby' in turneye katılamamasından dolayı LeCompte, Kirby' in görüntülerini kayda alır ve sahneleme sırasında bu kayıtları kullanır. Sonraki sahnelemelerde Kirby, performans mekânında bulursa da LeCompte görüntülerin projeksiyon perdesinden devam etmesine karar kılmıştır. Böylelikle Michael Kirby, projeksiyon perdesinden aktarılan görüntüsüyle etkileşime girmiştir. (The Wooster Group, 2014)

Video kültürü ve performatif olan bağlamında ritüelistik ve dijitalleşen toplumu yansıtan Electric Company' in at Home with The Dick and Jane, gösteriminde bir prolog, ön oyun yer almaktadır. Tiyatro binasına gelen seyirciye, sahte belgesel (mockumentary) türünde çekilen ve oyunun iki yönetmeni arasında gerçekleşen tartışma izletilir. Yönetmenler, oyunu sahneleme biçimi açısından hangi araçların daha uygun olduğunu tartışmaktadır; teatral olan mı, dijitalleşen bir dramaturji mi? Bir insanın hikâyesini anlatmanın en iyi yolu nedir, hangi araçlar kullanılmalıdır, sinema mı, tiyatro mu tartışması yönetmenler arasında münakaşa şeklinde devam eder. Performansın bir parçası olan sahte belgeselin bitimiyle izleyici, tiyatro binasında eylemine devam eder ve Dick ile Jane' in evi olarak tasarlanmış bir dekor tasarımına ulaşır. Her bir seyircinin bir süreliğine kamera lensinden gördüğü görüntüyle karakterlerin evini izlerler. Oyun boyunca Dick ve Jane, birbirlerinden habersiz bir şekilde hediye hazırlamanın telaşesi içindedir. Jane bir kamerayla Dick' in görüntüsünü kaydederken, Dick ise gizli bir şekilde Jane' in saçından aldığı bir tutam ile hediye edeceği kuklanın üzerine eklemeye çalışmaktadır. Hediyeleri verme zamanı geldiğinde, Dick' in kayıt edilmiş görüntüsü televizyon ekranında gösterilirken, Jane için hazırlanan kukla hediye

ise sahnenin ön tarafında oynatılmaktadır. Hediyelerinden mutlu olmuşçasına el ele tutuşarak birbirlerine gülümseyen Jane ve Dick' in görüntüsüyle oyun son bulmaktadır. (Güven, & Engül, 2021)

Jane ve Dick, görüntü sanatı olan sineme ile eyleme sanatı olan tiyatronun birer betimlemesi gibi lanse edilmiştir. Dijital çağda tiyatronun bir manifestosunu bildiren oyun karakterleri birlikte var olmuş, ritüelistik olan ve dijital olan etkileşime girmiştir. Her iki karakterde birbirlerinden parçalar alarak bir bütün haline gelmektedir. İki sanat dalının birleşerek disiplinlerarası bir çalışma modeli oluşturmasını anlatımla destekleyen Electric Company, dijitalize edilmiş teatral olanı idealize etmektedir.

## 4.2. DİJİTAL DRAMATURJİ

Geleneksel dramaturji anlayışında teatral enstrümanlar metnin merkezdeki hegemonyasına hizmet etmektedir. Avangart tiyatro kuramcıları ve temsilcileriyle birlikte değişen bu düşünce, teatral anlayışın metin merkezli yapısını yıkarak metne yeni bakış açıları ile yaklaşım yaratmıştır. Post-dramatik dönem ile uluslararası sahnelemelerde görülen sahneleme biçimleri, yeni denemeler, tiyatral anlayışlar ve dramaturjik yorumlamalar geliştirmiştir. (Kocabay, 2003, s.3)

Tiyatronun tarihsel gelişimi bağlamında incelenebilecek dramaturji kavramı için dört aşamalı bir süreçten bahsedilebilir. Poetika' nın kaleme alındığı Antik Yunan döneminde, oyun metninin içerik ve biçimsel anlamda taşınması gereken nitelikten bahseden Aristoteles döneminden Lessing' e kadar süren ilk dönem. Dramaturji kavramını bugünkü hali ile ilk kez kullanan ve oyun yazarlığının merkezde olduğu Lessing' den sahneleme anlayışına yönelik yeni çalışmalar ve biçim denemeleri yapan Bertolt Brecht' e kadar süren ikinci dönem. Sahne dramaturjisinde kırılma noktası olarak Brecht' ten post dramatik döneme kadar olan süreç üçüncü evre, 1970' lerin deneysel performatif gösterilerinden ve post dramatik tiyatro düşüncesinin oluşturmuş olduğu dördüncü evre ise yeni dramaturji dönemidir. Çağdaş sanatın ve performans sanatının öncü olduğu 1970 sonrası, sosyal,

kültürel, politik ve sanatsal ortam post-modern yaklaşımlarla yeniden yapılanmaya başlamıştır. Devrimci ve yenilikçi bir sanat tasarısının yapıtaşlarının düzenlendiği dönemde, dramaturji de farklı alanlara yönelmiş, tiyatro sanatının kuralları yeniden yorumlanmıştır. (Belkıs, 2020, ss. 6-13)

Tiyatro tarihinin ilk yazılı eseri Poetika' nın kaleme alınmasından bugüne tiyatro sanatı birçok yeni anlayış, yeni tasarımı ve anlam üretmiştir. Her dönemde kendine yeni bir form oluşturan tiyatro, teatral enstrümanlarıyla birlikte bazen bir eksik, bazen ise bir fazla olarak tarihsel sürecine devam etmiştir. Sesten diyaloga, diyalogdan ışığa, müzikten kostüme, dekordan sahne tasarımına bir bütün olan tiyatro sanatı 21. yüzyılla birlikte dijital bir çağa uyanmıştır. Dijitalleşmenin metne ve sahne dramaturjisine yansması ile oluşan yeni dramaturji anlayışı teatral araçların, sahneleme biçiminin ya da metinde medyalaşmayı ifade etmektedir. (Bilgin, 2020, s. 79)

Kendisini edebi söylemden kurtaran ve yeni estetik biçimleri geliştiren tiyatro sanatı, geleneksel bir kitle iletişim aracı olarak düşünölmekten uzaklaşmış ve bireysel bir deneyim haline gelmiştir. (Lehmann, 1999/2006, s.16)

Belçikalı dramaturg ve tiyatro eleştirmeni Marianne Van Kerkhoven tarafından ilk kez kullanılan yeni dramaturji kavramı, 25-29 Ağustos 1993 tarihinde Hollanda' nın Amsterdam kentinde düzenlenen uluslararası The New Theatre Word-Perfect konferansında duyulmuştur. Yeni dramaturji kavramına “Süreç merkezli çalışma yöntemi” olarak değinen Kerkhoven, yeni çağda tiyatro sanatında değışen dinamikleri tanımlamak için İngiliz dilinde yeni anlamına gelen “New” kelimesi ile tanımlamıştır. Geleneksel dramaturjinin yapısal formunun dijitalleşmesi anlayışıyla doğuşunu temsil eden “New” dramaturjinin dijital teknolojiler ile biçimsel bütönlüğünü temsil etmektedir. (Belkıs, 2020, s. 14)

1990' lara kadar süren yönetmen eksenli dramaturji yöntemi ve sahneleme; metin analizi, metin inceleme ve yorumlamaya dayalı bir yöntem benimsemiştir. Metnin yeni bir anlam ve biçim ile yorumlanması olarak ele alınan yönetmen merkezli dramaturji kavramı,

yönetmenin yorumuna dayanmakta ve onun görüşüne göre biçimlenmektedir. 1990- 2000 yılları arasındaki gösterimlerin dramaturjik incelemesinde post-modern yapının, dijital unsurlar ve teknik kullanılarak sahne uzamına yansımaları daha net görülmektedir. Modern dönemin efektifinin biçimlendirdiği çağdaş tiyatro olgusunda ise 2010 sonrası sahneleme biçimleri üzerine yapılan dijital dramaturji çalışmaları ağırlık kazanmıştır. Dramaturg Marianne Van Kerkhoven' in 20. yüzyılın bitişinde öngördüğü dramaturjik dönüşüm hız kazanmış, sahne uzamında, hatta sahne uzamının ötesinde siber uzamda gerçekleşen performans denemeleri başlamıştır. Yeni dramaturji, medyatürjik dramaturji, medya dramaturjisi kavramlarıyla ifade edilen etno-dramatik tanımlamalar üzerine çalışmalar yapılmıştır. Peter Eckersall, Helena Grehan ve Edward Scheer' in (2017) “New Media Dramaturgy, Performances, Media and New Materialism,” çalışmasında yazarlar, yeni dramaturji kavramını, son yıllarda yapılan gösterimler ve deneysel çalışmalar üzerinden irdelemektedir. Sahne uzamıyla ve teatral araçlarla etkileşim halindeki medya öğelerini ve prodüksiyon gösterimlerini inceleyen makale, yeni medya dramaturjisinin tanımını bireysel katılım dinamiğiyle değerlendirmektedir. Deneyimi yaşayan seyirci, deneyime tanıklık eden veya bu deneyimi oluşturan “seyirci-aktör” bağlamında tanımlanan yeni medya dramaturjisi, deneyime katılım / deneyimin tasarımı modellemesiyle ele alınmaktadır. (Belkıs, 2020, ss. 6-13)

2019 yılı pandemisi ile tiyatro ekipleri ve prodüksiyonları, seyirci ile bir araya gelebilmek adına alternatif yollar denemişlerdir. Önceden kaydedilmiş ve belge niteliği taşıyan kayıtların dijital ortama aktarılmasının yanı sıra kimi oyunlar dijital ortam için yeniden üretilmiştir. Dijital teknik imkanlara sahip kimi tiyatrolar, performanslarının çekimlerini sinematografik tekniklere göre düzenlerken, bazı kayıtların ise tek bir açıdan çekilip yayımlandığı görülmektedir. Toplumun, bir süreliğine de olsa yaşamsal pratiklerden uzaklaşmasına neden olan pandemi süreci, tiyatro sanatının dijital pratiklerinin değerlendirilmesine neden olmuştur. Dijital olanaklar bağlamında, çevrimiçi veya çevrimdışı kayıtlar dijital ortama aktarılmış ve siber uzamda seyircisi ile buluşmuştur. Dijitalleşme ile sahne sanatlarının birleşiminden oluşan melez formlar, sinematografik tekniklerin kullanımı ve disiplinlerarası çalışmalar denenmiştir. Tiyatronun yeni formları tanımlanmaya çalışılmış, kayıttan aktarılan

gösterimin sinema mı tiyatro mu olduğu sorusu gündeme gelmiştir. Dijital ortama aktarılan kayıt ile, sahne uzamında canlı bir mevcudiyete sahip karakter dijital ortamda görsel bir imgeye dönüşmüştür. Melez formlar izleme alışkanlıklarını değiştirirken, seyirci yeni izleme alışkanlıkları edinmiş ve seyir alanı deneyimi değişmiştir. (Güzel, 2021, s.105)

23. İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında sahnelenen Being Faust Enter Mephisto performansı, Alman yazar Johann Wolfgang von Goethe'nin Faust eserinden adapte edilen sahnelemede, katılımcılar oyunculara eşlik etmekte ve Faust'un rolünü paylaşmaktadırlar. Oyuna katılmadan önce, İOS ve Android tabanlı mobil cihazlarla performans için dijital mekânda üretilen mobil uygulama indirilmekte olup, oyun eşzamanlı olarak hem fiziksel mekânda hem de dijital mekânda gerçekleşmektedir. Sanal ve fiziksel mekânın iç içe geçtiği performansta oyun akışı iki uzam için parçalanmış eylemlerden oluşmaktadır. Dijital araçların performans için uygun olması için mobil cihazın en az %80 şarja sahip olması ve 3G ya da 4G internet bağlantısına sahip olması gerekmektedir. Katılımcı için herhangi bir oturma düzeninin olmadığı oyunda, performans oyun alanında ayakta gerçekleşmektedir. Seyircinin edilgen rolünün yıkıldığı oyunda, oyun metni parçalanmış durumdadır. Katılımcılar, mekân içindeki süreçleri boyunca buldukları metin parçalarını satın alarak kendi oyun metinlerini inşa etmektedir. Kapital düzenin eleştirisinin yapıldığı oyunda, katılımcı ilerledikçe para ile tercih yapacağı figürler arasında tercih seçimleri de yapmak zorunda bırakılmaktadır.

Kıtalararası telefon oyunu Call Cutta, Rimini Protokol ekibinin prömiyerini Berlin'de 2008 yılında gerçekleştirdiği performansdır. Situation Rooms performansında ise dijital bir araç olan tablet yardımıyla mekânı keşfe çıkan seyirci, bireysel bir performansçı olarak mekânda eylemeni gerçekleştirmektedir.

Traverse Theatre ekibinin 2018 Edinburgh Fringe kapsamında gerçekleştirdiği Dante or Die-User Not Found performansı dijital kullanıcının fiziksel ölümünden sonra internet tabanlı çevrimiçi kimliğini ve dijital mülkiyetini konu almaktadır. Manchester'daki Pot Kettle Black kafede gerçekleşen performansta katılımcı oyuna kulaklıklar ve akıllı telefonlarıyla

eşlik etmektedir. Aynı kafede ve aynı bağlantı içinde olan oyuncu ve katılımcılar, oyuncunun sürecine dijital bağlantılar yoluyla şahit olmaktadır.

Yayın (streaming), canlı yayın (live-streaming) kullanımı dramaturjik anlamda dijitalleşme kapsamı içinde yer almayabilir. Dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan çevrimiçi ve çevrimdışı mekânlar oyunun yapısında yol açtığı değişiklikler nelerdir? Sahne sanatlarında dijitalleşmenin ölçütlerinin görülebilir olması için içeriksel ve biçimsel açıdan oyun dramaturjisine etki etmesi gerekmektedir. (Bilgin, 2021, s. 28)

Grand Acts of Theatre proje çatısının altında bir araya gelen Kanada tiyatro topluluklarının gerçekleştirmiş olduğu “Reframed” perfromansı sosyal medya ağları için üretilmiştir. İçeriksel anlamda İptal Kültürü’ nü (Cancel Culture) tematik açıdan ele alan performans dijital bir kültürün sahne sanatlarına yansımadır. Pandemi döneminde gerçekleşen performans alanına yerleştirilmiş kameralar ve dijital araçlarla çevrimiçi alanlarla eşzamanlı olarak yayınlanmıştır. (Güven, & Engül, 2021)

#### **4.2.1. Medyalaşan Metin**

Metin merkezli medyalaşma, teknolojik materyallerin ve dijitalleşmenin ortaya çıkışından itibaren görülmektedir. Siber evrenlerde geçen oyun konularına ve sahne mekânında kullanılan iletişim araçlarına kadar, dijitalleşme sahne sanatlarının tamamıyla içinde olmasa bile uzun zamandır sahneleme ve metin dramaturjisinde varlığını sürdürmektedir. Medya kültürünün, teknolojinin ve teknolojik pratiklerin oyun metni üzerindeki etkisi genellikle somut yapıda olmakla birlikte, yazarın, dolaylı olarak içinde bulunduğu kültür kodlarını yansıtmasıyla metnin bilinçaltı aktarımından kaynaklı bir medyalaşma da olabilmektedir. (Bilgin, 2021, s. 39). Seda İlter Medyalaşan Dramaturji kavramını şu şekilde açıklamıştır. *“Metnin organizmasına, yani karakter, dilin kullanımı, kompozisyon, uzam-zaman yapısı gibi öğelere, bu öğelerin nasıl düzenlendiğine ve dramaturjik yapının medyalaşan dünya ile olan ilişkisine odaklanıyorum. Bunu da medyalaşan dramaturji olarak tanımlıyorum”*. (Bilgin, 2021, s. 38)



Simon Stephans' ın 2006 yılında kaleme almış olduğu Motortown oyununda Jade karakterine yapılan işkencenin görüntüleri, cep telefonu kamerası ile kayda alınmaktadır. Aynı zamanda BBC yayın kuruluşunun Web sitesinde yayınlanan ve oyunun kırılma noktalarından biri olan 2012 olimpiyatları için Londra şehrinin ev sahipliği kazandığını açıklayan radyo, yayını keserek bir otobüste patlayan bombanın haberini vermektedir. Pornografi oyununda ise Jason karakteri, âşık olduğu öğretmenin kimlik bilgilerine erişebilmek için okulun bilgisayar destekli eğitim programını kullanmaktadır. Başka bir sahnede ise, internet yoluyla eşya satmayı teklif eden bir karakter görülmektedir. (Sayın, 2016, ss. 7-16)

Medya kültürü, medya teknolojilerinin yakınsama halinde olmasıyla gündelik hayata entegre olmuştur. Yeni medya bireyin yaşamının merkezinde yer almaktadır. Nitekim, oyun metni konusu açısından medyalaşmadan da medyalaşan özellikler bulundurabilir. Medyalaşmayla birlikte yazım dilinin dijital kültürün görsel imajinasyon diliyle etkileşimi ve emoji kavramının ortaya çıkışıyla dilsel yapıda da medyalaşma görülmektedir. 22 Mayıs 1997 yılında Londra Royal National Theatre' da prömiyeri yapılan Patrick Marbel' in iki erkek ve iki kadının çarpık ilişki ağına odaklanan Closer oyunu fiziksel uzamın yanı sıra siber uzamın sohbet (chat) odasında da geçmektedir. Tim Crouch' un, Shakespeare' in Julius Caesar yapıtında sadece birkaç diyalogu olan şair Cinna karakterinden esinlenerek yaratmış olduğu "I Cinna, The Poet" karakterin yaşamış olduğu karmaşık ve istikrarsız düzene karşı yazma eylemini gerçekleştirirken verdiği mücadeleyi anlatmaktadır. Crouch' ın yazıp canlandırdığı Cinna karakteri, günümüz dünyasında, dijital çağda yaşamaktadır. Cinna' nın yazma süreci daimî bir şekilde dijital uyaranlar tarafından; mobil cihazına gelen mesaj bildirimi, Twitter' ın bildirim sesi sekteye uğratılmaktadır; Cinna' nın medyalaşan kültürde eylemine devam etme sürecinin zorluğunu aktaran Crouch, Cinna' nın özgürleşebilmesi için oyuna "freedom" adında bir mobil cihaz uygulaması yerleştirilmiştir. Dijital kültürde yaşayan karakter, sessizliği kazanabilmek için yine dijital kültüre sığınmaktadır. (Bilgin, 2021, s. 39)

Wooster Group' un Rumstick Road sahnelemesinde ise, sahne uzamındaki iki sandalyede karşılıklı olarak oturan iki oyuncu vardır. Oyuncuların arasındaki masanın üzerinde bulunan ses kayıt cihazından oyun karakterlerinden Gray ve babasının diyalogu duyulmakta,

oyuncular ile kayıt cihazından akan diyalogları ağızlarını oynatarak eşlik etmektedir. Bir başka örnek ise, Wooster Group' un L.S.D. performansına aittir. Sahneden cinsel ayrımcılığa yönelik kullanılan dijital araç mikrofon erkek oyuncular tarafından kullanılırken, kadın oyunculara verilmemiştir. Aynı zamanda erkek oyuncular modern kıyafetler içinde görülürken, kadın oyuncular geleneksel, döneme ait kıyafetlerle sahne almaktadır. Sahne dramaturjisinde görülen medyalaşma, oyunu anlamsal açıdan desteklemekte ve oyunun iletisine hizmet etmektedir. (Baş, 2017, s. 143)

Wooster Group örneğinde olduğu gibi, metnin bağlamı çerçevesinde, karakter olgusu, dil yapılanması, oyun kompozisyonu, uzam ve zaman birliği ile medyalaşan kültürün öğeleri oyun ile ilişki içindedir. Teknolojik gelişmeler ve medyalaşan kültür ile iç içe olan bir dünyada, sahne uzamında medyalaşma açık bir biçimde gözükebilirken, metinde medyalaşma olgusu dil yapısında gerçekleşmektedir. Metin içeriksel anlamda bir medyalaşma içermeyebilir fakat biçimsel olarak medyalaşan metin de medya kültürünün sahne uzamına yansımalarıdır. Tiyatro sanatının teknoloji ve sahne uzamında medya ilişkisi ile görülen efektif ilişkisi, metinde yeterince görünür olmayabilir. (Bilgin, 2021, 38)

Konu çerçevesinde medyalaşan ama içeriksel bağlamda medyalaşmanın metnin dil yapısına etkisinin görülmediği Jennifer Haley'in bilim-kurgu suç draması *The Nether*, 2013 yılında Kirk Douglas Theatre'da sahnelenmiştir. Dramatik bir üslubun temsilci yaklaşımı benimsenerek yazılmış *The Nether* oyununda, oyun karakteri dedektif Morris, *The Hideaway* adlı siber uzamı araştırmaktadır. Kullanıcıların dijital kimliklerini oluşturup dahil oldukları, yasak kavramının ve suç işlemenin bir cezai hükmü olmadığı *The Hideaway* uzamında, çocuklara karşı işlenen cinsel suçu araştıran Morris, fiziksel uzam ve siber uzam arasında araştırmasını sürdürmektedir. *The Hideaway* uzamının yaratıcısının peşine düşen Morris, ahlaksal olanın bozguna uğratıldığı mekânın gerçeklerini ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Doğrusal bir akışa sahip metinde, Aristotalyen dramatik biçim: üç birlik kuralı ve illüzyon metin mimarisinde inşa edilmiştir.

#### 4.2.2. Medyalaşan Metinde Dil Yapısı

*“(…) son on senede hayatımıza giren akıllı telefon teknolojisi, iletişim kurma şeklimizi çok değiştirdi. Yüz yüze daha az vakit geçiriyor, yazarken daha kısa cümleler kuruyoruz.”* (Börekçi, 2017)Geçmişin bir aktarım aracı olan hikâyeler teknolojik gelişmelerle birlikte, Web tabanlı dijital sistemlerle anlatılmaya başlanmıştır. Dijital biçim, etkileşimli bir alanda metne yeni ifadeler kazandırmış; görüntü, ses, grafik, sembol ve emoji kullanımı dijital hikâye anlatımının birer aracı haline gelmiştir. (Kırık & Yazıcı, 2017, s. 85.)

İletişim teknolojileri, çevrimiçi kullanıcı alanı ile küresel bir ağ sistemi oluşturmuştur. Web tabanlı küreselleşme, söylemsel ifade dinamiklerini etkilemiş ve küresel anlamda yeni bir ifade edim biçimi, piktografik emoji kavramı ortaya çıkmıştır. 2015 yılında dünyanın en popüler kelimesinin ilk defa bir emoji olarak seçilmesi, dijital dilin, sözel dil ile etkileşiminden doğan yeni bir dijital dilin yaratıldığının göstergesidir. Dijital alanda, dijital vatandaşların alana özgü yazım ve göstergesel dil kullanımları alanla organik bir bağ içerisinde oluşunun ifadesidir. Emojilerin ikonik anlatımının ortaya çıkışıyla kullanıcı, duygularını ifade etmek için korku, sevinç, üzüntü, heyecan, mutluluk dijital kamusal alanın yaratmış olduğu kendine özgü dil sistemini kullanmaktadır. Duygusal ve eylemsel hareket biçimlerini aktarmak için kullanılan sözel dille birlikte dijital ifade biçimleri eşleşmiştir. Büyük harf kullanımının bağırarak, yüksek sesle ifade etmek anlamına geldiği medyalaşmış metinde, emojiler duygusal ifade biçimleri olarak kullanılmıştır. Prömiyerini 1997’de Royal National Theatre, Londra’da yapan Patrick Marber’in Closer oyununun üçüncü sahnesinde karakterlerin dilindeki dijitalizasyon belirtisi, emoji kullanımı görülmektedir. Dil yapısı, geleneksel yazım şekilleri ile entegre olan dijitalize edilmiş bir forma dönüşür. Dijital iletişimde önemli bir rol oynayan emoji, görsel ve ikonlar, geleneksel yazı diline eklenmiş, duyguları ve durumları anlatmak için dilde görsel bir ifade olanağı yaratmıştır. Karmaşık bir anlatımın basit ifadelerle aktarımı dildeki dijital yapılanmanın etkisini göstermektedir. Emoji kullanımı, bir ifade biçimi olmanın dışına çıkmış, metnin anlamını destekleyen ve bütünleştiren bir kullanım halini almıştır. Evrensel Kod Konsorsiyumu (Unicode Consortium) emojilerin anlamlarını belirlemekte olup, yeni emojilerin yaratım sürecini

üstlenmesiyle dijital dili ikonik olarak desteklemektedir. (Kurtoğlu & Özbölük, 2018, ss. 145-147) (Anık vd. 2017, s. 42)

Popüler ve yaygın olarak kullanılan sosyal ağlarda Facebook' un kullanıcıları, fikirlerini, düşüncelerini ve görüşlerini paylaşmak için kelimeleri kısaltmış ve neolojizmi kullanmıştır. Dijital kamusal alanların ifade biçimine kazandırmış olduğu bu dilde, dil yapısının farklılaştığı veya anlamın kırılıp yeni bir anlam yarattığı görülmektedir. İnsan varlığının merkezinde bulunan dil, kültürü ve o kültüre özgü ruhu tanımlamakta ve yansıtmaktadır. İlk kez Amerikalı sosyolog ve akademisyen Thotnstein Veblen (1999) tarafından kullanılan teknolojik determizm (technological determision) kavramı, teknolojik gelişmelerin, toplumun sosyal yapısını ve kültürel değerlerinin yönelimini etkilediği yönündedir. 1964 yılında Marshal McLuhan' ın yeniden dile getirilen kavram, bireyin eylem ve duygularından yola çıkarak toplumsal faaliyetleri yeniden tanımlamaktadır. (Nwala & Tamunobelama, 2019, ss. 10-11)

Caryl Churchill Love and Information metninde parçalı ve birbirinden bağımsız olarak kurulan yapı yedi bölümden oluşmaktadır. Teknoloji çağının hızlı dinamiklerinin görüldüğü oyunda teknolojik çağın duygular ve insanı olan arasındaki sorgulamasını gerçekleştirmektedir. Tematik ve biçimsel anlamda medyalaşan oyun yapısı, dijital kültürün dilini kullanmaktadır. Doğrusal bir yapının zorunlu olmadığı metinde, yazar Churchill, akışın değişebileceğini belirtmektedir. Karakterlerin isimlerinin dahi belirsiz olduğu oyun metninde kaç karakterin olduğu net değildir. Enformasyon çağının bilgi kirliliği içinde iletişim kurmaya çalışan karakterler, her an bilgi bombardımanına maruz kalmaktadır.

Devrimlerde, reform hareketlerinde veya kültürel değişimlerde yeni sözcüklerin oluşumu, dijital devrim ile sembolik bir başkalaşım geçirmiştir. Kültürel ve toplumsal, feminist ve LGBTQ+ hareketiyle sözel, ataerkil dil yapısı sorgulanmaya başlanmış ve dilin anlam üretimi dijital devrim ile siber uzamda yeniden üretilmiştir. Kelimelerin statü fonksiyonları zamanla kullanım alanlarına göre yeniden şekillenmiştir. Nitekim, 20. yüzyıl ile dil yapılanmasına karşı şüpheyle yaklaşılacak düşünce sistemi, dildeki anlamı parçalamış ve

yeniden bir anlam üretimi içine girmiştir. (Aysever, 2016, ss. 237-238) Dijital kamusal alanlarla anlatının ve dil yapılanmasının yeni bir kazandığı görülmektedir. Bigisayar tabanlı sistemlerle öyküleme, Web' in etkileşimli evreninde anlatıcıdan bağımsız olarak varlığını sürdürebilmektedir. Okuyucu ya da dijital katılımcı, anlatıya kendi uzamından katılabilmektedir. Okur, anlatı dünyası ile maddesel bir bağa sahiptir ve anlatı ile etkileşimde bulunarak işlevselliğini gerçekleştirmesinde rol oynamaktadır. (Bouchardon, 2009, aktaran Sivri & Tüfekçi, 2017, s. 39)

## SONUÇ

Dijital çağda hikâye anlatma biçiminin çok yönlü ve çok boyutlu bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Fiziksel uzamda gerçekleşme zorundallığı olmadığı gibi yapıt çok yönlü bir etkileşim modeli içinde, zamandan ve mekandan bağımsız olarak birden fazla sanatçı tarafından farklı uzamlarda süreci devam ettirilebilir. Bilgisayar tabanlı dijital sistemlerin sanatsal biçimi etkilediği dijital çağda bugün, dramatik anlatı tarihsel sürecine devam ettiği gibi, post-dramatik yapı ve dijitalleşme ile evrilen, dijital dilsel ifade pratiklerinin oluşturduğu yeni yazım teknikleri günümüz tiyatro metinlerinde ve gösterimlerinin içinde yer almaktadır. Eylemsel ve duysal iletişimin emoji ve görsel uyarılarla ifade edildiği, büyük harf kullanarak oluşturulan cümle yapısının ise yüksek ses kullanımı, bağırma tepkisi anlamına geldiği dijital yazım ifadesinin dildeki yapıyı etkilediği görülmektedir.

Kimi gösterimler doğrusal olmayan bir zaman akışı kullanırken kimi gösterimler ise klasik-dramatik üslupla yazılmış sahnelemeler içermektedir. “Dijitalleşen Sahne Sanatlarında Anlatı Formları” başlıklı bu çalışmada sahne sanatlarında dil yapılanması ve sahneleme biçimleri, dijital araçların anlatıya dahil edilmesiyle başlayan dönüşüm süreci incelenmiştir. Post-dramatik tiyatro, performans metni, dijital araç ve teknik kullanılarak oluşturulan metnin, aynı zamanda sahne sanatlarının dijitalleşme süreci kuramcılar, teorisyenler ve bu pratikte üretim yapan sanatçılar kapsamında araştırılmıştır. Tarihsel avangart akım temsilcileriyle metinsel dildeki kırılmalar, parçalı ve bölünmüş yapı, post-dramatik tiyatro ile birlikte tiyatro metninde ve sahnelemede yeni olanaklara yönelmiştir. Yeni medya sanatı her an gelişmekte ve dönüşmektedir. Dijital kültür üzerine yapılan araştırmalarda dijital kimliğe sahip bireyin teknolojiyle birlikte oluşan dijital refleksi, dijital çağda hikaye anlatımını da dönüştürdüğü görülmektedir. Milenyum çağında, bireyin günlük yaşamına eşlik eden mobil cihazlar ve internet tabanlı bağlantılar insan ilişkilerinde iletişim kurmanın doğasına katılmıştır. Dijital çağda birey, telefon alarmları ile uyanmakta, telefon ile siber uzama ve dijital kamusal alanlara dahil olmakta, telefonlar aracılığıyla tiyatro gösterişmelerine bilet almakta ve telematik ortamlardaki gösterimlere telefonlar ile katılmaktadır.

Biyolojik canlı formu her çağda ve dönemde biçim ve ya içerik bazında değişime uğradığı görülen tiyatro sanatında dijitalleşme ile yeni sorgulamaları da devamında getirmiştir. Televizyonun yayın hayatına başladığı dönemde, seyircinin yayın gerçekliğine ve televizyonun illüzyonuna kapıldığı çağda performans sanatı ve post-dramatik dönemdeki sanatçılar televizyon teknolojilerinin “cansız” gösterimlerine karşın tiyatronun “canlılık” ilkesini vurgulamıştır. “Dijitalleşen” öznenin öz yapısının değişime uğramadan formunun güncellenmesi, iletişimin sahne düzleminde gerçekleşirken sahne uzamı ve başka bir uzam arasında gerçekleşmesi, karakterlerin farklı mekanlardan birbirine bağlanması, seyircinin sanatsal yapıta siber uzamda ulaşması “Dijitalleşen” sahne sanatlarının yayınlanan gösterimin ötesinde “dijital bir canlılık” kazandığı görülmektedir. Dijital çağda, dijital nesne ile etkileşim halinde bulunan sanat yapıtı sorgulamaları halen devam etmektedir. 2019 yılı kovid salgını ile birlikte Avrupa, Amerika ve Türkiye’deki tiyatro ekiplerinin gösterimlerinde dijital teknik ile üretilen sanat yapıtının örneklerine daha fazla rastlanmaktadır. Fakat dijitalleşen sahne sanatları, sahne sanatları literatürü için yeni bir söylem niteliği taşıyor olsa da dijitalleşmenin gündelik yaşamda görüldüğü ilk andan itibaren sanat yapıtını etkilediği görülmektedir. Kültüren, sosyal ve politik olayların etkilediği tiyatro sanatı teknolojik gelişmelerden de etkilenmiş ve dijital çağda yeni hikaye anlatma olanakları yaratmıştır. Dijital çağın görüntü toplumunda özellikle mobil cihazlar kullanılarak ev ortamından katılabilinen performanslara, gösterimlere rastlanmakta, çeşitli mobil uygulamalar üzerinden fotoğraf, video, sesli not ve yazı ile hikaye anlatımının, gösterimin gerçekleştiği örnekler görülmektedir.

Sosyolog Thorstein Velen’ in (1857- 1929) teknolojik determinizm/ teknolojik belirlenimcilik kuramının oluştuğunu dönemde teknolojik yapılanmanın izleri görülürken, Filozof Michel Serres’in (1930- 2019) dijital nesnelerin oluşumu bağlamında “teknik nesnelerin egzodarwinizmi” ise dijital nesne ile etkileşime giren nesnenin dönüşümü bağlamında iki dönem olarak ele alınabilir. Sanayi Devrimi’nden Endüstri 4.0’ a, Web 1.0’ dan bugünün Web dijital vatandaşlarına, bireyin kimlik oluşumunun dijital mimari ile yadsınamaz bir ilişki içinde olduğu görülmektedir. Nitekim sanatçının/ sanat yapıtının bilinç yüzeyinde ve yahut bilinç dışında dijital ile ilişkisinin izlerine rastlanmaktadır. Kimi

tiyatro metni dijital ile ilişkisi sanat yapıtının bilinç yüzeyinde, kimi tiyatro metni ise dijitalleşmeyi bilinç dışında bulundurmaktadır. 1997 yılında Londra Royal National Theatre’ da prömiyeri gerçekleşen Patrick Marber’ in Closer adlı oyununda dijital tabanlı sohbet odasında iletişim kuran iki karakter arasında ilk defa bir emoji kullanıldığı görülmüştür veya Tim Crouch’ ın Shakespeare’ in şair Cinna karakterinden esinlenerek oluşturmuş olduğu I, Cinna: The Poet metninde Cinna karakteri, çevresindeki enformasyona o denli maruz kalır ki bu bilgi akışından korunabilmek için mobil tabanlı bir uygulama olan “freedom’u” telefonuna indirdiği görülür. Dijitalleşme görünür olduğu gibi, metnin içinde dilsel ifade pratiklerinde de kendini gösterebilir. Medyalaşma, teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan Web teknolojileri ve dijital araçlar bağlamında ele alınan dijital çağ toplumunda anlatı da dönüşmüş ve sahne sanatlarında melez formlar ortaya çıkmıştır.

Dijital çağda, dijital teknik ve olanaklarla yeniden ele alınan sahne uzamının olanakları, dijitalleşme ile global bir sınırsızlık yaratmış, sanat yapıtının ulaşılabilirliği evrensel bir hal almıştır. Dijital kamusal alanlarda yaratılan performanslar ve gösterimler eşzamanlı olarak birden fazla mekanda aynı anda sahnelenmiştir. Dijitalleşmenin yeni alışkanlıklar ve refleksler kazandırdığı gündelik yaşam gerçekliğinde, sanatsal etkinliklere katılım için bilet alınan Web tabanlı internet sayfalarından ortak katılımın mümkün kılındığı ağ tabanlarına, Web 1.0’ın dokümantasyona ulaşım sağladığı yapılardan Web 3.0’ ın etkileşimli, çok yönlü yapısına evrilmiş, yeni medya teknolojilerinin gelişimiyle dijital tekniklerde artmıştır. Sanat yapıtının saklanması, korunması ve çoğaltılması, bugünün teknolojileriyle ilişki içinde olan sanat yapıtının biricikliğini ve sorgulamakta, sahne yapıtının tekrar edilemez oluşunu vurgulamaktadır. Nitekim, dijital teknolojiler ve teknikler bağlamında bakıldığında sanat yapıtı formsal dönüşümünü özellikle kayıt altına alınırken değil, sahneleme ve metin dramaturjisindeki dijitalleşme olgusuyla gösterdiği görülmektedir. Kayıt altına alma, dijital görüntüleme dijital araçlar bağlamında gerçekleşiyor olsa da bu çağın bir refleksi olarak düşünülebilir.

“Canlılık” ilkesinin özellikle kayıt altına alınan sanat yapıtı vurgusunun yanı sıra makine ile otonom bir ilişki içinde bulunan bireyin meta-aktör’ e dönüşümü de yeni sorgulamalara



neden olmuştur. Makine bedenler, sayborg oyuncular, dijital bedenler, VR teknolojileriyle katılım sağlanan siber uzamlar başka türden bir canlılık, dijital canlılık barındırmaktadır. Teknolojik araçların, tiyatro uzamına dahil olmasıyla fiziksel uzam ve projeksiyon cihazlarının bir arada kullanıldığı çoklu ortam sahnelemelerine, üç boyutlu fiziksel ortamlardan iki boyutlu dijital alanlara, telematik ortamlara taşınan anlatıdan, medyalararası anlatı olanaklarının yaratıldığı transmedya anlatısına, fiziksel uzam ve siber uzamın “aynı an’da” bulunduğu canlı yayınlara, dijital çağda tiyatro sanatının bünyesine yeni anlatı olanakları kazandırdığı görülmektedir.

Yeni medya teknolojileri ile ilişki içinde bulunan sanat yapıtı, sanatçı, dijital mühendisler veya dijital mimarlar yapıt üretiminde dijital birliktelik kazanmıştır. Seyircinin rolü ise sanat yapıtı ile girdiği etkileşim ile yeniden değerlendirilmektedir. Araştırma süresince tiyatro sanatının son yüz yıllık dönemi incelendiğinde sanat yapıtı ve teknoloji ilişkisinin yeni teknik ve olanaklar bağlamında sanat üretimine yansıdığı görülmektedir. Simon Stephans oyunlarında karakterlerin bilişim teknolojileriyle olan ilişkileri, karakterin mobil cihaz kullanarak işkence anını kayda alması metin ve sahneleme dramaturjisini etkilemiş, Travers Theatre’ ın Dante or Die- User Not Found gösteriminde ise fiziksel manada ölen kişilerin sosyal medya profillerine ne olacağı sorunsalı üzerinden yaratılan anlatıda cevaplar aranmıştır. Dijitalleşme, sahne sanatlarında etkisini gösterdiği gibi diğer alanlarda da yeni sorgulamalara neden olmuştur: bilişim suçları, yirmibirinci yüzyılda dijital uzamlarda fiziksel olmayan bedenlerle işlenen suçlar, dijital kişisel verilerin çalınması ve yeni yasa kapsamaları, gelişmekte olan robot teknolojileri ve hakları, meta-hüman bedenler ve duyuşsal bilinç düzeyleri, dijital hırsızlık, dijital çağ kültüründe üretilen sanat yapıtının konularında kendine yer edinmiştir. Jennifer Haley’ in kaleme aldığı The Nether oyunu, dijital bir uzamda işlenen suçların peşine düşen Dedektif Morris’ in hikayesini anlatmakta, Thomas Melle’ nin android kopyası bireyde tekinsiz vadiye bulunuyor hissiyatı yaratmakta, Robots, Avatars and Ghosts çalışması ise bireyi üç farklı beden formu üzerinden sorgulamaktadır.

“Dijitalleşen Sahne Sanatlarında Anlatı Formları” araştırması kapsamında, dört ana başlık altında incelenen dijital anlatı formları ve dilsel pratiklerin dijital ile etkileşimi tiyatro sanatının yüz yıllık gibi kısa bir süresini kapsıyor olsa da dijital teknikler ve gelişmeler bağlamında incelenen dönemde, dijital kültürün oluşturduğu kimlik inşası dil yapısını ve sanatsal ifade pratikleri etkilediği görülmektedir. Post dramatik üsluptan dijital anlatı olanaklarına, sözlü kültür hikaye anlatıcılığından dijital hikayeciliğe, sözel dilden göstegeşel emoji kullanımına dil yapısı her dönemde evrilmektedir.

## KAYNAKÇA

- Adrian M & Clair B, (t.b.) Hakanai, Erişim tarihi, Mart 20, 2022. <https://www.am-cb.net/projets/hakanai>
- Alexander, B., & Levine, A. (2008). Web 2.0 storytelling: Emergence of a new genre. *Educause Review*, 43(6), 40-56
- Akbayır, Z. (2016). Bana bir hikaye anlat: Marka iletişimde hikayeleştirme ve internet. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 3(12), 67-84.
- Aksoy, N. (2012). Peyzaj metin kavramı ve sahneleme anlayışı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 5(10), 134-151.
- Albayrak, A. (2017). Kamusal alanlarda veri kültürü: Video mapping. *Fine Arts*, 12(3), 164-176. <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2017.12.3.D0197>
- Alozie Nwala, M., & Tamunobelama, I. (2019). The social media and language: The case of facebook. *Advances in Language and Litarary Studies*, 10(4), 10-13  
DOI:[10.7575/aiac.all.s.v.10n.4p.9](https://doi.org/10.7575/aiac.all.s.v.10n.4p.9)
- Anık, C., Kırık, A. M., & Soncu, A. G. (2017). Sosyal medyanın göstergebilimsel dili: Emojiler. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 8(26), 41-54. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2017.1.003.x>
- Artu Mutlugün, M., & Topuz, Y. (2020). Dijital anlatı bağlamında hikayeciliğinde yeni konumu. *International Journal of Humanities and Researc*, 3(4), 37-45.
- Artaud, A. (2021). *Tiyatro ve ikizi*. Yapıkredi Yayınları.
- Arslanay, E. (2020, Aralık 28) *Olağan içi bir gezi*. Unlimitedrag. Erişim tarihi, 22 Mart, 2022. <https://www.unlimitedrag.com/post/ola%C4%9Fan-i%C3%A7i-bir-gezi>
- Artfulliving. (2020, Aralık 7). *Moda Sahnesi'nden "Sahnedeki Naklen"*. Erişim tarihi Ocak 11, 2022. <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/moda-sahnesinden-sahnedeki-naklen-i-22353>
- Aydemir, B. (2021). Gelenekselden çağdaş olana türk hikaye anlatıcılığında temel motivasyonlar (Model anlatıcılar ışığında). *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 370-387. <https://doi.org/10.21733/ibad.883565>
- Aydoğan, D., & Aydoğan, Ö. (2021). Pandemi döneminde tiyatro ve İstanbul'daki özel tiyatroların dijital açılımlarına genel bir bakış. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 11(3), 951-964. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.992276>

- Ayveser, R. L. (2016) Dil ve toplum ontolojisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (37), 225-243.  
<https://dergipark.org.tr/pub/sufesosbil/issue/17215/17976>
- Balım, M. ( 2018, Mayıs 8) *Transmedia storytelling nedir?*. Erişim tarihi, Mart 22, 2022.  
<https://blog.adgager.com/transmedia-storytelling-nedir/>
- Bars, M. E. (2019). Türk anlatı geleneğinde anlatıcı merkezli değişim/dönüşüm: Geleneksel hikayecilerden medyatik hikayecilere. *Motif Akademi Halkbilim Dergisi*, 12(25), 1-20. <https://doi.org/10.12981/mahder.512496>
- Baş, E. (2017). Sıradanlaşmaya karşı direniş: The Wooster Group. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi dergisi (SEFAD)*, 38, 139-150.  
<https://doi.org/10.21497/sefad.376820>
- Benjamin, W. (2012). Hikaye anlatıcısı. İçinde N. Gürbilek, (ed.), *Son bakışta aşk Walter Benjamin'den seçme yazılar*. (6. baskı, ss. 77-101). Metis yayınları.
- Benmoyar, G. ( 2021, 2 Ocak) Performans sanatının isyankar kızı Şükran Motal: Ülke, kadın mezbahası!, Cumhuriyet Gazetesi.  
<https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/performans-sanatının-isyankar-kizi-sukran-moral-ulke-kadin-mezbahasi-1803085>
- Berkman Köseleli, B. (2017). Yeni medya ortamının yeni kamusal alan olarak kullanımı üzerine bir değerlendirme. *Humanities Sciences*, 12(1), 51-64.  
<http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2017.12.1.4C0216>
- Bilgin, M. M. (2020). Dijitalleşen sahne sanatları deneyimi. İçinde C. Arslan (ed.), *Dijital Dönüşümün Kültür ve Sanat Üzerindeki Yansımaları*. (1. Baskı, ss. 71-86). Nobel Bilimsel Eserler.
- Bilgin, M. M. (2021, Kış). Pandemi ve dijitalleşen tiyatro. *Teb Oyun* 42, 27-33.
- Bilici, İ. E. (2016). Transmedya öykü anlatıcılığı ve insan hayal dünyasının dönüşümü. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 7(23), 31-40.  
<https://doi.org/10.5824/1309-1581.2016.2.003.x>
- Blair Witch. (t.b.) *Evil hides in the woods*. Erişim tarihi, Mart 5, 2022.  
<https://blairwitchgame.com/>
- Bulunmaz, B. (2014). Yeni medya eski medyaya karşı: Savaşı kim kazandı ya da kim kazanacak?. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi* 4(1), 22-29.
- Brogan, M. K. (2015). How twitter is changing narrative storytelling: A case study of the boston marathon bombings. *Elon Journal of undergraduate Research In Communications*, 6(1), 30-47

- Börekçi, G. (2017, Kasım 14). *Judith Malika Liberman: “Masal dinlerken hepimiz hafif bir transa giriyoruz...”*. Egoistokur. <https://egoistokur.com/judith-malika-liberman-masal-dinlerken-hafif-bir-transa-giriyoruz/>
- Brookfield Place, (t.b.) The attendants 2020 by the Nerve Tank. Erişim tarihi, Mart 12, 2022. <https://bfplny.com/event/the-attendants-2020-by-the-nerve-tank/>
- Bryant Bertail, S. (2010). The intercultural performance reader. İçinde P. Pavis, (ed.). *Theatre Survey* (Online, ss 280). Cambridge University Press.
- Cambridge Dictionary. (t.y.) Digital. Erişim tarihi. Mart 5, 2022. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital>
- Çalışkan, M. (2019). *Model oyunlar bağlamında postdramatik metinler* (Tez No: 582867) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Çelikkaya, B. (2015). *Robert Lepage tiyatrosunda oyun yazarlığı ile teknoloji kullanımı ilişkisi* (Tez No: 393619) [Yüksek lisans tezi, Kadir Has Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Center Theatre Group. (t.b.). *Digital Stage*. Erişim tarihi Ocak 11, 2022. <https://www.centertheatregroup.org/digitalstage/>
- Christian Shaw, (2022, Şubat 7). İçinde *Vikipedia* [https://en.wikipedia.org/wiki/Christian\\_Shaw](https://en.wikipedia.org/wiki/Christian_Shaw)
- Çıraklı, M.Z. (2015). *Anlatıbilim: kuramsal okumalar*. Hece Yayınları.
- Çokluk, N., & Ökmen, Y. E. (2020). Sözlü kültürden dijital kültüre hikaye anlatımı: Youtuberlar üzerine kültürel bir inceleme. *Selçuk İletişim Dergisi*, 13(3), 1114-1148. DOI: 10.18094/JOSC.776286
- Conmerais, F. (2010, Temmuz 26). *Dijitalin Poetikası*. (Z. C. Başeren, Çev.). Poetikhars. <https://www.poetikhars.com/dijitalin-poetikasi>
- Cyberartweb. (t.b.). *HyperText*. Erişim tarihi, Şubat 23. 2022. <https://cyberartsweb.org/cpace/ht/htov.html>
- Dayter, D. (2015). Small stories and extended narratives on Twitter. *Discourse, Context Media*, 10, 19-26. <https://doi.org/10.1016/J.DCM.2015.05.003>
- Deemer, C. (2004). *The Seagull hyperdrama*. Sextant Books.
- Deemer, C. (1996, Eylül 1). *Hyperdrama and virtual development, notes on creating new hyperdrama in cyberspace*. Theatre Central Presents. <http://ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm>
- Demirtaş, M. (2016). “Yazarın ölümü” ve “Geri dönüşü”: Yazarın rolü üzerine bir değerlendirme. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, (20), 48-56.

- Deniz, B. (2004). *Postmodern gösterilmelerin çözümlenmesi* (Tez No: 176274) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Digicult, (t.b.) *The screen and the city.continuous city di Marianne Weems*. Erişim tarihi, Şubat 19, 2022. <http://digicult.it/digimag/issue-050/the-screen-and-the-city-continuous-city-di-marianne-weems/>
- Dijitalab Performances / Cihangir Akademi (t.b.) Dijitalab: Performans – Laboratuvar / Video 1, [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=rqK8mt\\_k3Rc&t=751s](https://www.youtube.com/watch?v=rqK8mt_k3Rc&t=751s)
- Dimitris Papaioannou, *Inside*. Erişim tarihi, Şubat 10, 2022. <http://www.dimitrispapaioannou.com/en/recent/inside>
- Docubase. (2001) *Capture Wales / Cípolwg ar Gymru*. Erişim tarihi, Mart 5, 2022. <https://docubase.mit.edu/project/capture-wales-cipolwg-ar-gymru/>
- Elgawahery, N. (2014). *Hyperdrama as a New Kind of Dramatic Texts. Annals of the Faculty of Arts, Ain Shams University, 42,*
- Elmcip, (t.b.) *Deviant: The possession of Christian Shaw*. Erişim tarihi, Mart 9, 2022. <https://elmcip.net/creative-work/deviant-possession-christian-shaw>
- Emoji, (2022, Şubat 28) *Emoji. İçinde, Wikipedia*. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Emoji#:~:text=%C4%B0lk%20emoji%2C%201998%20veya%201999,olan%20Shigetaka%20Kurita%20taraf%C4%B1ndan%20yarat%C4%B1lm%C4%B1%C5%9Ft%C4%B1r.>
- Erben, Ö. (2020). *Yeni tiyatro ve yeni oyun yazma biçimleri: Yeşim Özsoy ve oyun yazarlığı. Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art, 5(10), 137-149.*
- Ersan, M. (2019). *Türkiye tiyatrosunda anlatıya yönelim* (Tez No: 555773) [Yüksek lisans tezi, Kadir Has Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Evkaya, B. (2021). *Video art ve öncüsü Nam June Paik*. [Yayınlanmamış]. Anadolu Üniversitesi. [file:///C:/Users/user/Downloads/Video\\_Art\\_ve\\_Oncusu\\_Nam\\_June\\_Paik%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Video_Art_ve_Oncusu_Nam_June_Paik%20(3).pdf)
- Ex Machina Theatre. (t.b.) *The Seven Streams of the River Ota*, Erişim tarihi, Şubat 4, 2022. <https://exmachina.ca/en/creation/251/the-seven-streams-of-the-river-ota>
- Exile, (t.b.) *Klaus Obermaier dancing house interactive projection mapping*. Erişim tarihi, 23 Mart, 2022. [http://www.exile.at/dancing\\_house/project.html](http://www.exile.at/dancing_house/project.html)
- Flomenbaum, A. (2014, Kasım 20) *Throwback thursday: Looking back at 'Dawson's Creek,' Connected Content Pioneer*. Lost Remote, Erişim tarihi, Mart 21, 2022.

- Fringearts, (2011, Eylül 15) Whit McLaughlin on “extremely public displays of privacy” Erişim tarihi, Mart 20, 2022. <https://fringearts.com/2011/09/15/whit-mclaughlin-on-extremely-public-displays-of-privacy/>
- Forced Entertainment (t.b.) *Paradise*. Erişim tarihi, Mart 5, 2022. <https://www.forcedentertainment.com/projects/paradise/>
- Foster, H. (t.b.). *How is social media changing the English languages?*. Language Services Direct. <https://www.languageservicesdirect.co.uk/social-media-changing-english-language/>
- Galata Perform, (t.b.) Terk edilmiş kıyılar / negatif fotoğraflar. Erişim tarihi Mart 19, 2022. <https://galataperform.com/oyun/terk-edilmis-kiyilar-negatif-fotograflar/>
- Gardner, Lyn. (2010, Nisan 20). Theatre: Wake up to the digital age! *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2010/apr/18/theatre-digital-twitter-facebook-social-media>
- Gazete Praksis. (2019, Aralık 6). *Yolcu Tiyatro'dan 3D Mapping Teknolojisi ile Yeni Oyun: Kapıların Dışında*. Erişim Tarihi Ocak 12, 2022. <https://www.gazetepraksis.com/yolcu-tiyatrodan-3d-mapping-teknolojisi-ile-yeni-oyun-kapilarin-disinda/>
- Görenek Beyaz, Gülderen. (2016). Nam June Paik ve onun tabula rasası: Video. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 8(29), 1-16. Doi: 10.17932/IAU.IAUD.m.13091352.2016.8/29.1-16
- Güçbilmez, B. (2012). *Tiyatro metin performans, Özdemir Nutku'ya armağan kitabı*. Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümü Yayınları.
- Günenç, M. (2018). Yok olan yazar, var olan seyirci: Tim Crouch The Author. *Yedi, Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 0(20), 45-52. DOI:10.17484/yedi.411895
- Güven, G., & Engül, M. C. (2021, Mayıs 6). *Dijital ve tiyatro ilişkisi üzerine*. Mimesis Dergi. <https://www.mimesis-dergi.org/2021/05/dijital-ve-tiyatro-iliskisi-uzerine-1/>
- Güzel, G. (2021). Fotoğraf, ses, kayıt üçgeninde tiyatro: Amazonlar'dan televizyon ekranına “The Encounter”. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, (33), 99-120. <https://doi.org/10.26650/jtcd.1007634>
- İnceelli, A. (2005). Dijital hikaye anlatımının bileşenleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3), 132-142.
- Jenkins, H. (2007, Mart 21) *Transmedia storytelling 101*. Erişim tarihi, Mart 21, 2022. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jenkins, H. (2003, Ocak 15) *Transmedia storytelling*. Mit Technology Review. Erişim tarihi, Mart 21, 2022. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling>

- Jenkins, H. (2022, Nisan 1) Global fandom jamboree conversation: mado mai (cameroon) and Anastasia Rossinkaya ( Russia) (Part Two). Erişim tarihi, Mart 25, 2022. <http://henryjenkins.org/blog/2022/3/26/global-fandom-jamboree-conversation-mado-mai-cameroon-and-anastasia-rossinskaya-russia-part-two>
- Kalkan Kocabay, H. (2003). Dramaturjide yeni açılımlar. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, (3), 3-18.
- Karacabey Çelik, S. (2003). Modern sonrasında dramatik metinler. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 15(15). [https://doi.org/10.1501/TAD\\_0000000015](https://doi.org/10.1501/TAD_0000000015)
- Karabulut, B. (2015). Bilgi toplumu çağında dijital yerliler, göçmenler ve melezler. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 0(21), 11-23.
- Karadağ, Ö. (2017). Disiplinlerarası ve medyalararası bir yeniden yazma eylemi olarak metni ve performans: Hamlet Makinesi (1997) & “Ophelia’ya Ölüm Yakışır” (2005). *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi* 2(38), 23-48.
- Kırık, A. M., & Yazıcı, N. (2017). Instagram örneği üzerinden sosyal medyada hikaye anlatıcılığı. *Erciyet İletişim Dergisi* 6(2), 82-99. <https://doi.org/10.17680/erciyesakademia.314167>
- Korukçu, M. M. (2014) Tiyatroda metnin dönüşümü. *DEU Güzel Sanatlar Fakültesi/ Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi / Sözlü ve Poster Bildiriler Kitabı*.
- Kolektif. (2020). *Dikmen Gürün’e yazılar*. Doğan Kitap. (Belkıs)
- Kolukısa, E. (2021, Kasım 2). *Dijital Sahneye Doğru*. Cumhuriyet. <https://www.cumhuriyet.com.tr/kultur-sanat/dijital-sahneye-dogru-1881476>
- Kurtoğlu, R., & Özbölük, T. (2016). Görsel iletişim çağında markaların emoji’ye adaptasyonu. *The Journal of Academic Social Sciences*, 29(29), 144-155. DOI:10.16992/ASOS.1260
- Küngerü, A. (2016). Bir ifade aracı olarak dijital öykü anlatımı. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, (2), 33-45.
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic theatre*. (K. Jürs-Munby, Çev.). Taylor & Francis e-Library.
- Live streaming. (2022, Şubat 7). İçinde *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Livestreaming>
- Mandell, J. (2013, Ocak 3). *Social media on stage: Theatre meets twitter, facebook, youtube, tumblr, soundcloud*. New York Theatre. <https://newyorktheater.me/2013/01/03/social-media-on-stage-theater-meets-twitterfacebookyoutube-tumblr-soundcloud/>
- Murat Gülsoy, (2010). *İç boşluk*. Erişim tarihi, Mart 6, 2022. <https://muratgulsoy.wordpress.com/2010/12/19/icbosluk/>



- Monteverdi, A. M. (2020). The new formats of the multimedia theatre. *Amfitheatre*, 8(2), 16-37. <http://www.dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:doc-YR2K8FZ5>
- Nineties Production, (t.b.) *Nineties lab for live online arts*. Erişim tarihi, Mart 10, 2022. <https://www.ninetiesproductions.nl/en/ninetieslab/>
- Oxford English Dictionary. (t.y.) Digital. Erişim tarihi. Mart 5, 2022. <https://public.oed.com/blog/word-stories-digital/>
- Ökmen, Y. E., & Çokluk, N. (2021). Ben de artık bir hikaye anlatıcısıyım: hikaye anlatımında dijital olanaklar açısından youtuber “Fly With Haifa” üzerine bir inceleme. *Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, (7), 190-215. <https://doi.org/10.32739/etkilesim.2021.7.124>
- Önemli, S. (2017, Temmuz 28). *Post dijital çağa hazır mıyız?* Digitalage. <https://digitalage.com.tr/post-dijital-caga-hazir-misiniz/>
- Özdemir, B., & Yıldırım, G. (2018). Dijitalleşen iletişim ortamlarında kimlik inşası ve benlik sunumu: İletişim fakültesi öğrencileri üzerine bir araştırma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 3(3), 178-191. DOI NO: 10.17932/IAU.EJNM.25480200.2019.3/3.178-191
- Özdemir, N. (2013). *Dram sanatı*. Kabalcı Yayınları.
- Pickard, M. (2016, Ağustos 26) Norway feels shame. *Dramaquarterly*. Erişim tarihi, Mart 25, 2022. <https://dramaquarterly.com/norway-feels-shame/>
- Pilavcı, G. (2018). *Günümüz tiyatrosunda hikaye anlatıcılığı ve farklı anlatı temsilleri üzerine bir inceleme*, [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kadir Has Üniversitesi.
- Pektaş Turgut, Ö. (2015). Kentsel mekanda dijital yerleştirme sanatı: Video projection mapping. İçinde K. Giray, M. Çeken, & S. Sunay (ed.) *Sanat ve Estetikte Asal Değerler Mekan Zaman*. Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Richardson, J. M. (t.b.). *Taking it to the tweet seats: Using new technology to create “Theatre knowledge-building communities” in the English languages arts and drama classrooms*. Erişim tarihi, Ocak 20, 2022. <https://journals.uregina.ca/ineducation/article/view/115/586>
- Russo, G. (t.b.). *What role does social media play in the theatre*. Erişim tarihi Ocak 12, 2022. Theatre Nerds. <https://theatrenerds.com/role-social-media-play-theatre/>
- Rümeysa, İ. (2016). *Aristotalenin tragdeya anlayışı*. Mimar Sinan Academia. <https://mimarsinan.academia.edu/%C4%B0lkaykbc>
- Saba-Akım, M. (2021). Canlılık ve karşılıklı etkileşim: Tiyatronun dijitalleşmesi ve seyir rejimi üzerine ontolojik tarihsel bir soruşturma. *Sanat Yazıları*, 44, 31-47.

- Saba-Akım, M. (2020). Gertrude Stein oyunlarında karşı-anlatı stratejileri. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi* 30, 71-98.  
<https://doi.org/10.26650/jtcd.692767>
- Sahne (2021, Nisan 29) *Artaud ve Grotowski'nin sanat anlayışları üzerine*. <https://sahne-de.blogspot.com/2021/04/antonin-artaud-ve-grotowskinin-sanat.html>
- Sarı, G. (2017). Transmedya hikaye anlatıcılığı: Kötü çocuk örneği. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(4), 71-79.
- Sarıkartal, Ç. (2010). Klasik dramatik metinleri bugün buradan anlatmak. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 29(29), 67-79. [https://doi.org/10.1501/TAD\\_0000000240](https://doi.org/10.1501/TAD_0000000240)
- Sarıkaya, N. (2019). Dionysosçu ritüeller ve Antik Yunan tiyatrosunda karşıtlıkların biraradalığı. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 29(16), 17-41  
DOI: 10.26650/jtcd.643497
- Sayın, G. (2016). Simon Stephens tiyatrosu: Dramatik metinden performans metnine. İçinde A. D. Bozer, (ed.), *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*. (ss. 115-143). Mitos Boyut Tiyatro Yayınları.
- Sepetçi, H. A. (2017, Nisan 19). *Yeni bir interaktif form olarak "Immersive theatre"*. Azizm Sanat Dergi. <http://www.azizmsanat.org/2017/04/19/yeni-bir-interaktif-form-olarak-immersive-theatre-hasan-anil-sepetci/>
- SımsWiki, (t.b.) Veronaville. Erişim tarihi, Mart 10, 2022)  
<https://sims.fandom.com/wiki/Veronaville>
- Sivri, M., & Tüfekçi, Ş. (2017). Etkileşimli dijital anlatı ve anlatının yeni bileşenleri: Yazınsal ve dijital arasında çatışma. *Researcher: Social Sciences Studies Dergisi (RSSS)*, 5(2), 201-217.
- Stage Whispers. (t.b.). *Social media and theatre*. Stage Whispers Performing Arts Magazine. Erişim tarihi Şubat 15, 2022.  
<https://www.stagewhispers.com.au/schools/social-media-and-theatre>
- Sütçü, Ö. Y. (2013). Ortak bir dünya deneyimi: Hikaye anlatıcısı. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 6(2), 76-92.
- Şeyben, B. Y. (2016). *Tiyatro ve multimedya*. Habitus Yayıncılık.
- Şimşek, B. (2018). İletişim çalışmaları bağlamında dijital hikaye anlatımı: Kavramlar ve Türkiye deneyimi. İçinde Ş. İnce (ed.) *Alternatif Bilişim Derneği*.
- Techopedia, (2012, Nisan 3) Tweet Seat. Erişim tarihi, Mart 12, 2022.  
<https://www.techopedia.com/definition/28507/tweet-seat>
- Texas Gateway. (t.b.). *writing an engaging short story with well-developed conflict and resolution*. Erişim tarihi Şubat 23, 2022.

<https://www.texasgateway.org/resource/writing-engaging-short-story-well-developed-conflict-and-resolution>

- The Wooster Group, (2014, Şubat 21) Michael Kirby talking head in L.S.D. (... Just the high points...). Erişim tarihi, Mart 19, 2022.  
<https://thewoostergroup.org/blog/2014/02/21/from-the-archives-michael-kirby-talking-head-in-l-s-d-just-the-high-points/>
- Thomas, L. (2015). Digital dramaturgy and digital dramaturgs. İçinde M. Romanska, (ed.). *The Routledge Companion to Dramaturgy*. (1. Baskı, ss. 506-511). Routledge.
- Timplalexi, E. (2020). Theatre and performances go massively online during the covid-19 pandemic: Implications and side effects. *Homo Virtualis*, 3(2), 43-54.  
DOI:[10.12681/homvir.25448](https://doi.org/10.12681/homvir.25448)
- Unicode. (t.b.). *About Emoji*. Erişim tarihi Mart 2, 2022.  
<https://home.unicode.org/emoji/about-emoji/>
- Urbanscreen, *About*, Erişim tarihi, Şubat 2, 2022. <https://www.urbanscreen.com/about/>
- Vasulka, (t.b.) *Nam June Paik interview*. [http://www.vasulka.org/archive/4-25/Australia\(6017\).pdf](http://www.vasulka.org/archive/4-25/Australia(6017).pdf)
- Yengin, D. (2015). Yeni medyanın olanakları: Semantik Web. *TOJDAC / The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 5(1), 44-53
- Yeniçağ. (2020, Ağustos 12). *Stream nedir? Streaming nedir?*. Erişim tarihi, Şubat 22, 2022. <https://www.yenicaggazetesi.com.tr/stream-nedir-streaming-nedir-294671h.htm>
- Yıldırım, Ö. (2018, Ekim 20). *Oluşum (Happening) sanatı nedir, ne demektir?* Sanatsal. <https://www.sanatsal.gen.tr/olusum-happening-sanati-nedir-ne-demektir/>
- Yorulmaz, B. (2019, Aralık 18), Dijital yorumuyla Wolfgang Borchert'in "Kapıların Dışında" oyununu "Yolcu Tiyatro" anlatıyor. *Açık Radyo*. Erişim tarihi, Mart 20, 2022 <https://acikradyo.com.tr/kulis-sesleri/dijital-yorumuyla-wolfgang-borchertin-kapilarin-disinda-oyununu-yolcu-tiyatro>
- What is Hypertext. (t.b.). *What is hypertext*. Erişim tarihi Ocak 10, 2022.  
<https://www.w3.org/WhatIs.html>
- Winegard, E. (2019). *Dijital medya teknolojilerinin sanatın ve tasarımın yaygınlaşmasındaki yeri ve önemi metinler* (Tez No: 584114) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>