TİYATRODA MULTİMEDYA KULLANIMI VE GÜNÜMÜZ TİYATROSUNA ETKİSİ: *ÇİRKİN* OYUNU ÖRNEĞİ

Burhan YILMAZ
21 11 47 101

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Disiplinlerarası Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Tezli Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Özer ANAR

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Eylül, 2024

TİYATRODA MULTİMEDYA KULLANIMI VE GÜNÜMÜZ TİYATROSUNA ETKİSİ: *ÇİRKİN* OYUNU ÖRNEĞİ

Burhan YILMAZ
21 11 47 101
ORCID: 0009-0009-8488-2162

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Disiplinlerarası Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Tezli Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Özer ANAR

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Eylül, 2024



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

BURHAN YILMAZ'ın "Tiyatroda multimedya kullanımı ve günümüz tiyatrosuna etkisi: Çirkin oyunu örneği" başlıklı tezi 24.09.2024 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği" nin ilgili maddeleri uyarınca Disiplinlerarası Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik tezi oy birliğiyle/oy çokluğuyla, başarılı/başarısız olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı. Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Dr. Öğr. Üyesi Özer ANAR Maltepe Üniversitesi	.....
Üye	Prof. Dr. Celal Oktay YALIN Maltepe Üniversitesi	.....
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Eylem EJDER Yeni Yüzyıl Üniversitesi	.....

Enstitü Müdürü

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

TEŞEKKÜR

Tez araştırma ve yazım sürecinde emeği geçen Dr. Öğr. Üyesi Özer Anar'a tşekkür ederim. Araştırmanın veri toplama sürecinde bilimsel çalışmaya destek olan Dolkun Production'un kurucusu yapımcı Yağmur Dolkun'a, yönetmen Güray Dinçol'a, yazar Firuze Engin'e, kostüm tasarımcısı Candan Seda Balaban'a ve yapım amiri Eyüp Çelik'e teşekkür ederim. Beni maddi ve manevi desteğiyle hiç yalnız bırakmayan sevgilim, hayat arkadaşım Defne Güçsav'a teşekkür ederim. Sevgili annem Hamide Yılmaz ve babam Mevlüt Yılmaz, varlığınız için minnettarım. İclal Erentürk Güçsav'a ve Fırat Güçsav'a sevgilerimi sunarım.

Burhan YILMAZ

Eylül, 2024

ÖZET

TİYATRODA MULTİMEDYA KULLANIMI VE GÜNÜMÜZ TİYATROSUNA ETKİSİ: *ÇİRKİN* OYUNU ÖRNEĞİ

Burhan Yılmaz
Yüksek Lisans Tezi
Disiplinlerarası Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Özer Anar
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2024

Tiyatro, 2500 yılı aşkın tarihi boyunca toplumsal gelişmelerin tiyatro sanatının metin formunda kendine yer bulduğu gibi aksesuar, makara, yaylı sistem zamanla ışık, ses, görüntü ve benzeri teknolojik araçları anlatım aracı olarak sahne tasarımına dahil ettiği gözlemlenir. Türkiye'de multi-sanatsal çalışmaların sayısında geçtiğimiz yıllar içinde belirli bir düzeyde artış olduğu söylenebilir. Fakat dünya düzeyinde bu oran çok azdır. Multi-sanatsal çalışmaların az kullanımının nedenleri; altında yatan ekonomik veya altyapısal etkiler olabileceği gibi yönetmen, dramaturg, oyuncu gibi profesyonellerin bakış açısı ve disiplinlerarası uyumlanma düzeyi de etkili olabilmektedir.

Bu tezin ilk bölümünde tiyatro tarihinde teknolojinin ve multimedya kullanımının tarihsel gelişimi incelenecektir. Bu incelemede tiyatroda multimedya öncesi dönem, multimedya kullanımın başlangıç dönemi, gelişimi ve günümüz dünyasında ve ülkemizde tiyatroda multimedya kullanımı örnekleri literatür araştırmaları üzerinden derlenerek ortaya konulacaktır. Tezin ikinci bölümünde ise 2023 yıllında prömiyer yapan tiyatroda multimedya örneği olarak gözlemlenen Firuze Engin'in yazdığı, Güray Dinçol'un yönettiği Dolkun Production yapımı olan *Çirkin* adlı tiyatro oyununun üretim sürecinde bulunan profesyoneller ve oyunu izleyen seyircilerden alınan geri bildirimler incelenecektir.

Bu araştırmada nitel yöntem olan yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi uygulanmıştır. Tiyatroda multimedya kullanımında; farklı mesleklerin multimedya

kullanımına bakış açısı, *Çirkin* oyununun multimedya çalışmaları içindeki konumunun ne olduğu, projede farklı meslek gruplarının disiplinlerarası ve multimedya ile uyumlanması, sahne ve dekor tasarımında kullanılan malzemeler, ekonomik etkiler ve seyirci geri bildirimleri bu tezin bulgularını oluşturmaktadır. Sonuç bölümünde Türkiye'de tiyatroda multimedya kullanımının tiyatro üretimine katkısı, zorlukları, geliştirilmesi gereken yönleri, seyirci üzerindeki etkisi tartışılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Tiyatro, Multimedya, Kapsayıcı Medya (Immersive), Tiyatroda Multimedya Kullanımı, Firuze Engin, *Çirkin* Oyunu

ABSTRACT

USE OF MULTIMEDIA IN THEATER AND ITS IMPACT ON TODAY'S THEATER: THE EXAMPLE OF THE FREAK PLAY

Burhan Yılmaz

Master's Thesis

Interdisciplinary Fine Arts Department

Art Policies and Management Master's Program with Thesis

Thesis Advisor: Dr. Lecturer Member Özer Anar

Maltepe University Graduate School, 2024

Throughout its history of more than 2500 years, it is observed that social developments have found a place in the text form of theater art, as well as accessories, pulleys, spring systems, light, sound, image and similar technological tools have been included in stage design as a means of expression. It can be said that the number of multi-artistic works in Turkey has increased to a certain extent in recent years. However, this rate is very low at the world level. The reasons for the low use of multi-artistic works may be the underlying economic or infrastructural effects, as well as the perspective of professionals such as directors, dramaturgs, actors and the level of interdisciplinary harmonization.

In the first part of this thesis, the historical development of technology and multimedia use in the history of theater will be examined. In this examination, the pre-multimedia period in the theater, the initial period of multimedia use, its development and examples of multimedia use in the theater in today's world and in our country will be compiled through literature research. In the second part of the thesis, the feedbacks received from the professionals in the production process and the audience watching the play *Freak*, written by Firuze Engin, directed by Güray Dinçol and produced by Dolkun Production, which was premiered in 2023, will be examined as an example of multimedia in the theater.

In this research, semi-structured in-depth interview method, which is a qualitative method, was applied. The findings of this thesis include the perspective of different

professions on the use of multimedia in theater, the position of the play *Freak* in multimedia studies, the interdisciplinary and multimedia adaptation of different professional groups in the project, the materials used in stage and decor design, economic effects and audience feedback. In the conclusion, the contribution of the use of multimedia in theater in Turkey to theater production, its difficulties, aspects that need to be developed, and its impact on the audience will be discussed.

Keywords: Theater, Multimedia, Immersive Media, Multimedia Use in Theater, Firuze Engin, The Play *Freak*

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii

TEŞEKKÜR iv

ÖZET v

ABSTRACT vii

İÇİNDEKİLER ix

TABLOLAR LİSTESİ xiii

ŞEKİLLER LİSTESİ xv

KISALTMALAR xvi

1. GİRİŞ 1

1.1 Problem 1

1.2 Amaç 2

1.3 Önem 4

1.4 Varsayımlar 4

1.5 Sınırlıklar 4

1.6 Tanımlar 5

2. TİYATRO TARİHİNDE DÖNEM TEKNOLOJİLERİNİN SAHNELEMEYE ETKİLERİ 6

2.1 Antik Yunan Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi 6

2.2 Roma Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi 8

2.3 Ortaçağ Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi 10

2.4 Rönesans Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi 11

2.5 18. Yüzyıl Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi 13

2.6 19. Yüzyıl Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi 14

2.7 Modern Tiyatronun Başlangıcı 16

2.8 Richard Wagner ve Bütünlüklü Sanat Eseri (Gesammtkunstwerk) Kavramı 17

3. TİYATRODA MULTİMEDYA TEKNOLOJİSİNİN TARİHİ 18

3.1 Avangard Tiyatro Akımları ve Multimedya Teknolojilerinin Tiyatroda Kullanımı 19

3.2 Multimedya Teknolojileri ile Endüstriyel Tiyatro Oluşumu ve Eleştirisi: Yoksul Tiyatro 23

3.3 1960 Sonrası Performans / Tiyatro Sanatında Multimedya Kullanımı 24

3.4 1990 Sonrası Gelişen Dijital Teknolojilerin Performans / Tiyatro Sanatında Kullanımı 25

4. MULTİMEDYA TEKNOLOJİLERİNİN TİYATRO SANATINA ETKİSİ 29

4.1 Tiyatroda Mekân ve Multimedya Kullanımının Tiyatroda Mekân Üzerindeki Etkisi 32

4.2 Tiyatroda Metin ve Multimedya Kullanımının Tiyatroda Metin Üzerindeki Etkisi 36

5. TÜRKİYE'DE TİYATRODA MULTİMEDYA TEKNOLOJİLERİ İÇEREN YAPIMLARIN KULLANIM BİÇİMLERİ ÜZERİNDEN YAPILAN İNCELEMELER ve ELEŞTİRİLER 40

6. YÖNTEM 56
6.1 Araştırma Modeli 56
6.2 Çalışma Grubu 57
6.3 Veriler ve Toplanması 62
6.4 Geçerlik ve Güvenirlik 64
6.5 Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması 66
7. BULGULAR VE TARTIŞMA 68
7.1 Bulgular 68
7.1.1 Multimedya çalışmaları hakkında fikirler 69
7.1.2 Multimedya çalışmaları hakkında gözlemler 71
7.1.3 Gözlemlenen multimedya çalışmaları hakkında düşünceler 72
7.1.4 Çirkin oyununun tiyatroda multimedya çalışmalarına katkısı 74
7.1.5 Çirkin oyununun tiyatroda multimedya çalışmaları içinde konumu 76
7.1.6 Çirkin oyununu diğer yapımlardan ayıran unsurlar 78
7.1.7 Sahne tasarımında kullanılan materyaller 79
7.1.8 Multimedya çalışmalarını sağlayan dijital materyaller 80
7.1.9 Sahne tasarımında dijital materyal kullanımının etkisi 82
7.1.10 Kostüm tasarımı ve multimedya çalışmalarının uyumlanması 84
7.1.11 Tiyatroda multimedya çalışmalarının ülkemizde gelişmesi için öneriler 86
7.1.12 Çirkin oyunu hakkında alınan geri bildirimler 89
7.1.13 Tiyatroda multimedya kullanımının ekonomik etkileri 91

7.1.14 Tiyatroda multimedya kullanımı olan oyun izleme talebi 94

7.1.15 Çirkin oyunu hakkında izlenimler 95

7.2 Tartışma 99

7.2.1 Multimedya kullanım örneği olan Çirkin oyununun bulgular üzerinden incelenmesi 99

7.2.2 Çirkin oyunu özeti 100

7.2.3 Multimedya kullanımının Çirkin oyunu tiyatro metnine olan etkisi 116

7.2.4 Multimedya kullanımının Çirkin oyununda mekâna olan etkisi 121

8. SONUÇ ve ÖNERİLER 124

KAYNAKÇA 128

EKLER 131

Ek:1: Etik Kurul Kararı 131

ÖZ GEÇMİŞ 134

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Araştırmada Birinci Çalışma Grubunun Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı ve Frekans - Yüzde Değerlerine İlişkin Bulgular 58

Tablo 2. Araştırmada İkinci Çalışma Grubunun Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı ve Frekans - Yüzde Değerlerine İlişkin Bulgular 59

Tablo 3. Çalışmada Alınan Geçerlik ve Güvenirlik Önlemleri..... 64

Tablo 4. Birinci Çalışma Grubunda Konuya İlişkin Oluşturulan Temaların Kategorilere Göre Dağılımı 68

Tablo 5. "Multimedya çalışmaları hakkındaki fikirleriniz nedir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 69

Tablo 6. "Multimedya çalışmaları gözlemlediğiniz başka yapımlar oldu mu?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 71

Tablo 7. "Gözlemlediğiniz bu multimedya çalışmaları hakkında düşünceleriniz nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 72

Tablo 8. "Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmaları kapsamında bir katkısı var mıdır?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri..... 74

Tablo 9. "Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmalarına öncülük ettiğini düşünüyor musunuz? Açıklayınız." Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 76

Tablo 10. "Projeyi diğer yapımlardan ayıran unsurlar nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 78

Tablo 11. "Sahne tasarımında kullanılan materyaller nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 79

Tablo 12. "Sahne tasarımında multimedya çalışmalarını sağlayan dijital materyaller nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 80

Tablo 13. “Sahne ve dekor tasarımında dijital materyallerin kullanımı nasıl bir etki oluşturdu?” Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 82

Tablo 14. “Kostüm tasarımı ve multimedya çalışmaları arasında nasıl bir uyumlanma sağlandı?” Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 84

Tablo 15. “Deneyimlerinizden yola çıkarak tiyatroda multimedya çalışmalarının ülkemizde gelişmesi için önerileriniz neler olur?” Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri 86

Tablo 16. “Gözlemlediğiniz kadarıyla seyircilerden nasıl bir geri bildirim aldınız?” Sorusuna ilişkin Katılımcı Görüşleri 89

Tablo 17. “Tiyatroda multimedya kullanımının ekonomik etkileri nelerdir?” Sorununa İlişkin Katılımcı Görüşleri 91

Tablo 18. İkinci Çalışma Grubunda Konuya İlişkin Oluşturulan Temaların Kategorilere Göre Dağılımı 93

Tablo 19. “Multimedya teknolojisinin kullanımının yoğun olduğu bu tür oyunları daha fazla görmek ister misiniz?” Sorusuna İlişkin Seyirci Görüşleri..... 94

Tablo 20. “Sizde nasıl bir izlenim bıraktı?” Sorusuna İlişkin Seyirci Görüşleri 95

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Tavuk ve Şiva Yuvada. 100

Şekil 2. Tatula Çiçeği Misin? Hatmi Çiçeği Misin? 108

Şekil 3. Tavuk ve Şiva Yolculukta. 109

Şekil 4. Şiva'nın Girdiği Irmak 110

Şekil 5. Karga Başlı Kral ve Şiva 112

Şekil 6. Tavuk ve Şiva Ormanda. 115

.

KISALTMALAR

COVİD-19 : Koronavirüs

İKSV **:** İstanbul Kültür Sanat Vakfı

K : Katılımcı

K1 : Yapımcı

K2 : Kostüm tasarımcısı

K3 : Yönetmen

K4 : Yazar

K5 : Yapım amiri

S1,S2..S45 **:** Seyirciler; S1: 1. Seyirci, 2. Seyirci,…45.Seyirci.

1. GİRİŞ

1.1 Problem

20. Yüzyılın başlangıcından günümüze dek multimedya, tiyatro sahnelemelerinde kullanılmaktadır. Tiyatroda multimedya kullanımı birçok unsuru bir arada bulundurur. Tiyatroda bir anlatım aracı olarak multimedya sanat üretimini desteklemek, anlatımın boyutunu genişletmek amacıyla kullanılır. Disiplinlerarası bir çalışma modeli olarak tiyatroda multimedya kullanımının önemli etkileri bulunmaktadır. Bu iki disiplinin ortak sanat üretimi sağlamasında karşılaşılan zorluklar; disiplinlerarası ilişkiler, multimedya üretimlerinin tiyatro metniyle veya sahneyle uyumlanma süreci, multimedya araçlarının kullanımında ekonomik engeller veya zorluklar şeklinde sıralanabilir. Dijital dönüşümlerin tiyatroda kullanımı tiyatronun işleyişinde yenilikçi bir bakış ve yöntem olarak değerlendirilebilir fakat bu durum beraberinde multimedya üreticileri ile tiyatro sanatçıları arasında bazı uyumlanma zorunluluklarını beraberinde getirir.

Bu tez, Türkiye'de disiplinlerarası yapılan çoklu sanatsal çalışmaların bir örneği incelenerek tiyatro sanatına olan katkısı ve deneyimlerine odaklanır. Tiyatro sanatı 2500 yılı aşkın tarihi boyunca birçok gelişme ile eşlenik bir şekilde günümüze ulaşmıştır. Şeyben'e (2016) göre, *"Yirminci yüzyılın başından bu yana ortaya çıkan her yeni ortam ve teknolojiyle birlikte tiyatroda metin yazımında ve bu doğrultuda sahnelemelerde dönüşümler yaşandı."* (s. 17).

Toplumsal gelişmelerin tiyatro sanatının metin formunda kendine yer bulduğu gibi sahne kullanımında aksesuar makara, yaylı sistem zamanla ışık, ses, görüntü, dijital tasarım gibi araçları sahne kullanımına dahil ettiği gözlemlenir.

> Öte yandan, tiyatroda hateketli görüntünün (video projeksiyonlarının) yaygın kullanımıyla birlikte, gerçeklik etkisini çok fazla kırmadan bu görüntülerin sahneye yansıtılması mümkün oldu. Gerçekçi sahnelemelerde de gerçeklik etkisi yaratmak için gerek kostüm, ışık ve ses gibi diğer sahne öğelerini desteklemek adına, gerekse mekânı desteklemek ve kurgulamak için farklı ortam ve teknolojilere başvurulmaya başlandı (Şeyben, 2016, s. 123).

Dünyada bu gelişmelerin ileri seviyede çoklu projektör kullanımı veya hologram ile sağlandığı gözlemlenmektedir. "Immersive" bu doğrultuda ortaya çıkan kavramlardan biridir. Dijital olarak sahne üzerine bölgesel ya da kısmi (dekor, oyuncu, kostüm üzerine olacak şekilde) yansıtılması işlemidir. Türkiye'de immersive kavramı için "kapsayıcı dijital tasarım" olarak bir söylem tercih edilebiliyor. Buna örnek olarak Şeyben (2016), *"Kanadalı yönetmen Robert Lepage, bazı oyunlarında projeksiyonlar yardımıyla üç boyutlu mekânlar tasarlayarak gerçeğini aratmayacak mekân sunumu ve algısı yaratıyor."* şeklinde ifade eder (s. 125).

Anlatımı itibariyle tiyatroyu diğer sanat dallarından temelde ayıran en büyük özelliği canlı bir deneyim sunmasıdır. Tiyatroyu diğer sanat dallarından ayıran temel fark ana objenin ancak insan ile var olmasıyla ilgilidir. Sinema, fotoğraf vb. farklı sanat dallarında ana obje cansız yapılardan veya diğer canlılardan oluşabilirken tiyatro ancak insanın merkeze konmasıyla ortaya çıkan yegâne sanat dalıdır. Tiyatronun merkezine eklenebilecek harici faktörlerin içerisinde yer alan yeni iletişim teknolojisi ve unsurlarının bu sanat yapısını bozabileceği endişesi devamında ise ekonomik şartların ve altyapısal koşulların var olması faktörleri dile getirilebilir. Bir başka faktör de hiçbir sanat branşının içerisinde bulunmayan sergilenenin insan olması zorunluluğudur. Bu durumda tiyatronun kendi yapısına ters düşebilecek bir etkeni oluşturabilir. Bir başka perspektiften bakıldığında ise tiyatro sanatını var edenler sırasıyla; yazar, yapımcı, yönetmen, oynayanlar, ışık tasarımcısı, sahne ve yapım tasarımcısı, grafik tasarım, görsel sanatçıları ve diğer meslek profesyonellerinin bakış açısı ve uyumlanma düzeyi etkili olabilmektedir.

Özünde bu tez bir akademik söyleme katkıda bulunduğu gibi aynı zamanda gelişen teknolojinin disiplinlerarası kullanımı ile üretilen çoklu sanatsal çalışmalar üzerinden elde edilen sonuçların eğitimcilere, sahne sanatları profesyonellerine ve dijital sanat üreticilerine disiplinlerarası uyumlanma ile bilgi donanımı sağlamayı hedeflemektedir.

1.2 Amaç

Bu tezin amacı tiyatroda multimedya kullanımının ülkemizdeki yapımlarda tiyatro sanatçılarının ne tür deneyimler yaşayabileceğini ve multimedya kullanımının tiyatro sanatına olan etkisini göstermektir. Çoklu sanatsal çalışmaların tiyatro sanatına olan

etkileri neden-sonuç çerçevesinde ele alınacaktır. Bu kapsamda üretim sürecinde yer alan paydaşların fikir ve gözlemlerine dayanarak bu türün ileride etkinliği tartışmaya açılacak, böylelikle çoklu sanatsal çalışmaların tiyatro sanatına etkileri irdelenecektir. Belirlenen amaç üzerinden, birinci ve ikinci çalışma grubu için aşağıdaki sorular hazırlanmıştır.

Birinci çalışma grubu için hazırlanan sorular;

1. Türkiye'de tiyatro alanında multimedya çalışmaları hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Multimedya çalışmaları hakkında fikriniz nedir?
- Multimedya çalışmaları gözlemlediğiniz başka yapımlar oldu mu?
- Gözlemlediğiniz multimedya çalışmaları hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

2. *Çirkin* adlı projenin tiyatro alanında multimedya çalışmaları içindeki konumu sizce nedir?

- Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmaları kapsamında katkısı var mıdır?
- Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmalarına öncülük ettiğini düşünüyor musunuz? Açıklayınız.

3. *Çirkin* adlı projeyi diğer projelerden ayıran temel şeyler nelerdir?

- Projeyi diğer yapımlardan ayıran unsurlar nelerdir?
- Projenin (var ise) diğer multimedya içeren yapımlardan ayıran özellikleri nelerdir?

4.Oyunun sahne ve dekor tasarımında ne tür deneyimler yaşanabilir?

- Sahne tasarımında kullanılan materyaller nelerdir? Oyuna nasıl bir katkısı oldu?
- Sahne tasarımında multimedya çalışmalarını sağlayan dijital materyaller nelerdir?
- Sahne ve dekor tasarımında dijital materyallerin kullanımı nasıl bir etki oluşturdu?
- Kostüm tasarımı ile multimedya çalışmaları arasında nasıl bir uyumlanma sağlandı?
- Dijital sanat üretimlerinin sahne tasarımında etkileri neler oldu?

5. Deneyimlerinizden yola çıkarak tiyatroda multimedya çalışmaların ülkemizde gelişmesi için önerileriniz neler olur?

6. Gözlemlediğiniz kadarıyla seyircilerinden nasıl bir geri bildirim aldınız? şeklindedir.

İkinci çalışma grubu için hazırlanan sorular;

1. Multimedya teknolojisinin kullanımının yoğun olduğu bu tür oyunları daha fazla görmek ister misiniz?
2. Sizde nasıl bir izlenim bıraktı? şeklindedir.

1.3 Önem

Bu tez, tiyatro çalışmaları alanında önemli bir değere sahiptir. Tez günümüz tiyatrosunda multimedya kullanımının artarak devam etmesi, güncelliğini koruması ve derinlemesine görüşmeye dayanan alanda yapılan araştırmaların az olması sebebiyle önemlidir. Dijital çağda tiyatronun gelişimi hakkında Türkiye perspektifini ortaya çıkarması planlanmıştır. Tezde geleneksel tiyatro üretimi ile multimedya çalışmalarının uyumlanma süreci incelenmiştir. Bu tezin diğer özgün bir özelliği ise, Türk Tiyatrosu'nda çoklu sanatsal çalışmaların üretiminde karşılaşılan sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel etkileri belirlemektir. Ayrıca, seçilen çoklu sanatsal çalışmaya sorulan sorularla elde edilen veriler üzerinden Türkiye'de çoklu sanatsal çalışmaların üretimi hakkında tümevarımsal bir sonuç elde edilmesi planlanmıştır.

1.4 Varsayımlar

Bu tez multimedya kullanımıyla üretilen tiyatronun; metin yazımı, sahne tasarımı, kostüm tasarımı, ışık tasarımı, disiplinlerarası uyumlanma, üretim sürecinde veya öncesinde ekonomi ve zaman yönetiminde yaşanan deneyimleri etkilediğini varsayar.

1.5 Sınırlıklar

Bu tezde görüşme tekniği çalışmasına, çalışmanın yapılacağı projedeki yapımcı, yönetmen, dramaturg ve oyuncu ve ışık tasarımcısı katılabilirler. Tezin görüşme tekniği çalışması, katılım isteği baz alınarak yapılmıştır. Katılmak isteyen fakat sonrasında çalışmanın süratini(zamanını) etkileyen yapımcı, yönetmen, dramaturg ve oyuncu, ışık tasarımcısından herhangi birinin çalışmaları araştırma sürecinden çıkarılarak genel değerlendirmeye olan etkisi nötr olarak varsayılmıştır.

1.6 Tanımlar

İKSV: İstanbul Kültür Sanat Vakfı

Multimedya: Çoklu ortam. (Türk Dil Kurumu, 2024)

Çoklu sanatsal çalışma: Bir sanat çalışmasında çeşitli multimedya teknolojilerinin dahil edilerek sunulmak istenenin etkisinin arttırılmasını sağlayan yöntemdir.

Immersive (kapsayıcı) medya: Bir multimedya çeşididir. Belirlenen bölgenin veya sahnenin üzerine giydirilen dijital tasarımdır.

Mapping art: Video Projection Mapping olarak belirtilen dijital yerleştirme sanatıdır. Multimedya kullanım biçimidir.

Mixedmedia: Karışık ortamlı medya kullanım biçimi.

Intermedia: Ortamlararası medya kullanım biçimi.

Lineer ve Lineer olmayan medya yaklaşımı: Seyirci ile doğrudan ve dolaylı etkileşim kurulması anlamında kullanılır.

2. TİYATRO TARİHİNDE DÖNEM TEKNOLOJİLERİNİN SAHNELEMEYE ETKİLERİ

Bu kısım, tiyatro tarihinde dönemin teknolojilerinin tiyatro / performans sahneleme yapısında gelişimi, kullanım biçimleri, tiyatroyu etkileme biçimi, tiyatroda dönüştürücü etkisi bakımından detaylı alanyazı taraması üzerinden elde edilen bilgiler üzerinden derlenerek hazırlanmıştır. Bu kısımda Aristoteles'in *Poetika* adlı kitabından, Oscar G. Brockett'in *Tiyatro Tarihi* adlı kitabından, Sevda Şener'in *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı kitabından, Aslıhan Çivilidağ'ın *Eski Yunan Tiyatro Oyunlarının Antik Sanata Yansımaları* adlı tezinden, Richard Wagner'in *Geleceğin Sanat Eseri* adlı kitabından, Peggy Phelan'ın *Unmarked: The Politics of Performance (İşaretsiz: Performansın Politikası)* adlı kitabından, Steve Dixon'ın *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Instalation (Dijital Performans: Tiyatro, Dans, Performans Sanatı ve Entalasayonda Yeni Medyanın Tarihi)* adlı kitabından, Burcu Yasemin Şeyben'in *Tiyatro ve Multimedya* adlı kitabından, David Crowley ve Paul Heyer'in, *İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum* adlı kitabından, Sevda Şener'in *Oyundan Düşünceye* adlı kitabından, Walter Benjamin'in *Pasajlar* adlı kitabından, Gay McAuley'ın *Space In Performance: Making Meaning In The Theatre (Performansta Mekân: Tiyatroda Anlam Yaratmak)* adlı kitabından yararlanılmıştır.

2.1 Antik Yunan Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi

Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinde tragedya'nın altı öğesi; öykü, karakterler, sözel dışavurum, düşünce, gösteri ve şarkı düzenidir. Bu öğelerden ikisi taklidin araçlarıdır, bir başkası yapılış biçimidir, öbür üçü de nesneleridir. Aristoteles öğelerden gösteri için tragedyanın çekici bir yanını oluşturduğunu fakat bu sanata yabancı olduğunu, şiir sanatı için en az gerekli olan öğe olduğunu belirtir. Gösterinin düzenlenmesini ozanın sanatından çok dekorcunun sanatını ilgilendirdiğini ifade eder (Aristoteles, 2018). Anlaşıldığı üzere gösteri Antik Yunan'da tiyatronun anlatımına dair işlevsel bir araç olarak vardır. Aristoteles tragedyanın amacının olaylar ve öykü olduğunu belirterek tragedyanın eylemlerin ve yaşamın taklidi olduğunu ve insanların niteliklerinin karakterlerine bağlı olduğunu fakat mutlu ya da tersinin olmasının karakterlerin

eylemlerine bağlı olduğunu ifade eder. Aristoteles dil kullanımı ve düşünce açısından bunların yeterince kullanılmasa bile öyküye ve olay örgüsüne sahip bir tragedyanın bu işlevi daha iyi yerine getirdiğini belirtir. Aristoteles şarkı ve görselliği tragedyanın haz veren öğeleri olarak niteler (Aristoteles, 2018). Bunlardan yola çıkarak Antik Yunan'da tiyatronun merkezinde öykünün olduğu görülmektedir. Öykü diğer öğelerle desteklenen bir yapıdadır. Öykü ve olay örgüsünün tragedyanın ruhu olduğu anlaşılmaktadır. Bu bakımdan öyküye etrafında karakterler, düşünce, sözel dışavurum, şarkı ve görsellik öyküye hizmet edecek şekilde hazırlanır. Taklidin araçları olarak söz düzeni ve şarkılar kullanıldığı belirtilir (Aristoteles, 2018).

Dolayısıyla öykünün iyi düzenlenmesi ile oluşturulan olay örgüsü tiyatro metni olarak nitelendirilebilir. Buradan yola çıkarak Antik Yunan'da tiyatronun ana malzemesini metnin yani iyi düzenlenmiş öykünün olduğu fikrine ulaşılabilir. Gösterinin düzenlenmesi dekorcunun sanatıyla ilgili olduğu belirtilmiştir. Bu tıpkı günümüzde dekor / sahne tasarımcılarının yaptığı icraatlerle bir ilişki kurulabilir. Günümüz tiyatro üretimi, benzer şekilde metnin çevresinde bütün profesyonellerin toplanması ve profesyonel alanlarını icra etmesiyle oluşmaktadır.

Antik Yunan'dan günümüze kadar temelde metnin ya da öykünün etrafında onu destekleyen, tamamlayan unsurlarla tiyatro üretimi sahneye ulaşmıştır. Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı kitabında tragedyanın öğelerinde görsellik için (ya da görüntü için) korku ve acıma duygularının sahne dekoru aracılığıyla da uyandırılabileceğini fakat etkinin, olayların örgüsünden doğmasının daha iyi olacağı, yalnızca sahne dekoru ile elde edilen etkinin çok değeri olmayacağını belirtildiğini ifade eder (Şener, 2019). Aristoteles destan aracılığıyla taklidi ve tragedya aracılığıyla taklidi karşılaştırdığında tragedyanın destanın içerdiği her şeyi içerdiğini hatta tragedyanın destanda olmayan müzik ve gösteri yani dekoru bulundurduğunu ifade eder (Aristoteles, 2018). Şener, görüntü ve müziğin ise tragedyaya özgü etkiyi yaratmadaki katkıları bakımından değerlendirildiğini belirtir (Şener, 2019).

Brockett'e göre müzik Yunan tragedyasının bütünleyici bir parçasıdır. Seyrek olarak kelimelerden ayrı ayrı, yalnızca özel efektler için kullanıldığını belirtir. Dram için müzikal eşliğin ton bakımından modern bir obua veya klarnete benzer tek bir flütle

yapıldığını, lir, boru ve vurmalı çalgılar çeşitli biçimlerini içeren diğer aletlerin, özel efektler için gerektikçe kullanıldığını ifade eder (Brockett, 2000).

Brockett, seyir yeri ve sahne yapısının daima ayrı mimari birimler olduğunu, sahne ile seyirci arasında orkestra ve parados yani sahne yapısında ya da bitiminde orkestraya girişlerin var olduğunu belirtir. Seyircinin düşüncesini yüksek sesle belirttiği ve bazen oyuncuyu sahneden ıslıklarla kovaladıklarını ifade eder (Brockett, 2000).

Teknoloji kelimesi Antik Yunan'da *techne* kelimesinden gelmektedir. Anlamı itibariyle doğadakilerle yeni bir şeyi imal etme, ortaya çıkarma veya var olana yeni bir biçim vermedir. Bugünkü sanat ve zanaat kavramlarını ifade etmektedir (Karapınar, 2018). Buradan yola çıkarak Antik Yunan'dan bu yana tiyatro tarihi boyunca teknolojinin, bir anlatım aracı olarak ya da anlatımı desteklemek için çeşitli amaçlarla kullanıldığı söylenebilir.

Aslıhan Çivilidağ, Antik Yunan'da sahne tasarımında mekânsal betimlemelere dikkat edildiği, ahşap çerçeve üzerine yerleştirilen keten arka plan ile tek girişli saray, kulübe, mağara ya da tapınak önü kurulumu yapıldığını aktarır. Sahne araçları olarak sahneye inen tanrılar ve tanrıçalar için *Theas apos Mekhanes* yani Latince adıyla *deux ex machina* düzeneğinin kurulduğunu belirtir. Diğer sahne aracının ise iç ve dış mekân algısını yaratan *ekkyklema* olarak adlandırılan tekerlekli bir sahne düzeneğidir. Çivilidağ, *ekkyklema* ile daha çarpıcı sahnelerin seyircilere yansıtılması ve tanrıların havadan görüş alanına dahil edilmesinin M.Ö beşinci yüzyıl sonlarında gelişim gösterdiğini, ayrıca günümüz sahne arka planları dekorlarında olduğu gibi perspektifin sağlanmaya çalışıldığı boyalı panellerin Sophokles ile sahnede yerini aldığını aktarır (Çivilidağ, 2022).

Dolayısıyla antik Yunan'da sahne dekoru ve tasarımında dönemin teknolojisine uygun şekilde mekânik yapı ve makinaların anlatım aracı olarak tiyatrolarda kullanımlarının olduğu, seyircilerin düşüncelerini ve fikirlerini oyuncularla ve yazarla dönemin özelliklerine uygun paylaştığı anlaşılmaktadır.

2.2 Roma Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi

Roma döneminde tiyatro sanatına bakıldığında, sanatın topluma karşı görevi ve sanat teknikleri üzerinde durulduğu görülür. Yunan döneminde tanrısal olana yaklaştıran şiirin

Roma döneminde günlük yaşama katkısı ölçüsünden önem kazandığı görülür. Roma döneminde tiyatronun etkisi ve işlevi için Şener, görüntünün etkisini, kulak yolu ile daha geç etki uyandıran söz, göze yönelen görüntü ile desteklenince daha çabuk etkilendiğini bu yüzden o dönem için bazı hoş olmayan olayların sahne arkasında veya sonradan anlatıldığını belirtir. Horatius'un Ars Poetika'sında öz biçim ve biçim incelendiğinde tanrının ancak zorunlu olduğu zaman sahnede görünmesi gerektiği vurgulanır (Şener, 2019).

Diğer yandan Brockett, bir sahnenin aniden meydana çıkmasını ya da çarpıcı bir tabloyu çabucak gizlemesini sağlayan *aeleum* adı verilen ön perde kullanıldığını belirtir. Ön perde sayesinde sürprizlerden yararlandıklarını ve çarpıcı efektlerin olanaklı hale geldiğini ifade eder. Ayrıca *sparium* yani fon perdesi kullanılarak aksiyon için hem bir artalan oluşturduğunu hem de sahne arkasını gizlemek amacıyla kullanıldığını belirtir. Romalıların sahne tasarımında büyük mekânizmalarla çalıştığı bilinmektedir. Mekânizmalarla M.S 1. Yüzyılda özellikle Colosseum'da hayvanları yeraltı mekânlarından arenaya çıkarmak için kullanılan yöntem sahne tasarımında kullanılmaya başlanmıştır. Sahnenin yanında dekor ve aksesuarlar için bir yapı kurulmuştur. Colosseum'da kayarak ortadan kaybolan uçurumlar, olağanüstü ve kımıldayan bir orman ortaya çıkıyor, başka ülkelerden gelen egzotik hayvanlarla doluyordu. Örneğin Orpheus'u canlandıran bir suçlu Hades'ten geliyormuş gibi arena düzeyinin altından yukarı çıkıyordu. Gösterimlerin daha az kanlı olduğu imparatorluğun doğusunda baleye benzer gösterimler olan Pyrrhic dansları yapılıyordu. Bu gösterimlerde dekorun üç boyutlu ve hareketli olduğu belirtilir. Apuleius'un ve Metamorphoses adlı eseri sahnelenirken çalılıklar, ağaçlar, otlayan keçiler ve bir çobanıyla yükselen bir dağın dekor olarak kullanıldığı ifade edilir (Brockett, 2000).

Roma tiyatrosunda müziğin kullanımına Yunan tiyatrosu kadar değer verilmediği belirtilir. Müzik kullanımı oyuna eşlik niteliğindedir. Genellikle her bölgenin kendine özgü flütüyle yapılan eşlikler kalıplaşmıştır. Seyirciler çalan müzikle birlikte hangi oyun kişisinin çıkacağını bilebiliyorlardı. Brockett, bunu sinema filmlerindeki basma kalıp müzik parçalarına benzetmiştir (Brockett, 2000). Roma dönemi tiyatrosunda tekniğin olanakları sahnelemede kullanılarak anlatımın etkisi arttırılmak istenmiştir.

2.3 Ortaçağ Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi

Roma İmparatorluğu'nun çöküşünden sonra Ortaçağın başında tiyatro yeniden canlanmaya başladı. Kilisenin baskıları sonucu tiyatro toplulukları dağılsa da gezici tiyatro toplulukları gösterimler yapmaya devam etti. Kilisenin baskılayıcı etkisi ve kilise dilinin Latince olmasından kaynaklı zamanla halk kiliseden uzaklaşmıştı. Buna çözüm olarak kilise, halkı tekrar kazanmak ve dil engelini aşmak için tiyatroya başvurmuştu.

Ortaçağın başında kilisede oyunlar yapılmaya başlandı. Kilise, senenin belli günlerindeki kutsal olayları anmak için, olayları tiyatro oyunu haline getiriyordu. Bu sayede Latince bilmeyen ve kiliseden uzaklaşan halka ulaşmak için tiyatronun görüntüsel özelliklerinden ve göstergelerden faydalanılıyordu. Örneğin sahneleme yapısında bazen kilise korosunun balkonu Cennet, zemin altındaki mahzen de Cehennemi simgelerdi. Bu dönemde makine kullanımı mevcuttur. Makineler, üç kralların önündeki yıldızları çekmek, Cebrail'in Meryem'e haber ulaştırdığı güvercini yere indirmek veya Hamsin Yortusu için alevleri canlandırmak amacıyla kullanılırdı. İsa rolünü oynayan oyuncu makaralarla ve halatlarla yukarı çekilerek İsa'nın cennet katına çıkması konusu işlenirdi (Brockett, 2000).

Ortaçağ sonlarında Avrupa Tiyatrosu'nda özel efektler ve makine kullanımında gerçeklik duygusu 15. ve 16. Yüzyılda sayısı çoğalarak karmaşık bir yapıya bürünmüştür. Ustalıklar geliştikçe olağanüstü olayların gösteriminde artış oldu. Hareketsiz sahnelerin genellikle binalara bitişik yapılmasıyla çıkrık ve makaraların çatılara kurulabilmesini sağlanmıştır. Oyuncular bu aletleri Cennet ile dünya arasında geçiş yapmak ya da İsa'yı (12 metre yukarıya) tapınağın üzerine çıkartmak için kullanıyorlardı. Su birçok oyunda kullanılırdı. Özellikle Nuh Tufan'ı, İsa'nın denizde yürümesi, havarilerin balık ağlarını denizden çekmeleri için kullanıldığı bilinmektedir. Sürekli yağmur yağmasını sağlamak için evlerin çatılarına şarap fıçıları yerleştirilerek içleri doldurulurdu. İşkence sahnelerinde kuklalar kullanılırdı. Kukla, kemik ve hayvan bağırsaklarıyla doldurularak yanık kokusu gerçekçi olarak verilmeye çalışılırdı. Dönüşüm sahneleri kullanılırdı. Örneğin Musa'nın değneğini yılana dönüşmesi gibi. Işık özel efekt olarak kullanılıyordu. Gizlenmiş meşaleler ışıkları parlak yüzeylere yansıtılarak Tanrı, İsa ve ermişler bulutumsu bir hâle ile çevrilirdi. Aydınlıktan karanlığa geçiş, üzerinde güneş olan kumaş ile ay ve yıldız olan kumaş değiştirilerek yapılırdı. Özel efektler, usta makinistler

tarafından hazırlanırdı. 16. Yüzyılda makinistler yönetmenlerden sonra gelirdi. Sahne üzerinde efektlerin işleyişini planlıyorlardı (Brockett, 2000).

2.4 Rönesans Dönemi Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi

Rönesans dönemi İtalya tiyatrosunda yeni sahne uygulamalarının gelişiminde 1486'da Roma Akademisi sahne tasarımında Vitruvius'u rehber edinmiştir. İlerleyen dönemde resim sanatında uzun bir dönemde sistemleşen perspektif gelişmiştir. Perspektifin gelişmesiyle sahne ve dekor tasarımının dönemin ressam ve mimarları tarafından yapıldığı öngörülmektedir. 16. Yüzyılın ilk yarısında sahne tasarımına dair uygulamalar Sebastiano Serlio'nun *Architectura* adlı eserinde anlatılmıştır. Eserde Vitruvius'un tanımlamalarına dayanan sahne tasarımlarına dair çizimler vardır. Sergi perspektifli sahne tasarımcısı Baldassare Peruzzi'nin uygulamalarından bahseder. Serlio'nun perspektifte sahneler için hazırladığı taslaklar Vitruvius'un *de Architectura* adlı eserinde yeniden yayımlanır. Bu sayede Vitruvius'un tanımlamaları perspektifli sahne tasarımları konusunda dönüşümü cesaretlendirmiştir. Vitruvius'un yarım daire şeklinde olan seyir yeri dikdörtgen şeklinde uyarlanmıştır. Sahne yöneticinin göz seviyesine getirilir. İdeal manzara ise yöneticinin koltuğundan görülebilecek şekilde tasarlanır. Aktörlerin kullandığı ön alan düz yapıdadır. Buranın arka tarafı ise uzaklık yanılsaması arttırmak amacıyla doğrudan yukarı doğru eğimli yapılmıştır. Dekorların hepsi bu eğimli kısma yerleştirilir. Serlio'nun Vitruvius'tan uyarladığı bu yapı üç sahneden oluşuyordu. İlk üçü kanatlı, dördüncüsü düz olacak şekilde dört takım paravandan ve bir fon perdesinden oluşmaktaydı. Seyirciye yakın olan olan paravanlara üç boyutlu detaylar verildiği belirtilmektedir (Brockett, 2000).

Rönesans dönemi İtalyan Tiyatrosu'nda sahne makineleri ve özel efektler incelendiğinde büyük bir gelişim göstermiştir. Tanrıların, canavarların, mitolojik yaratıkların denizde gösterildiği Cennet ve Cehennemin ise havada gösterildiği bilinmektedir. Dönemin teknisyenleri Pollux'un makineler listesini ve Aristoteles'in gösterdiği oyun yapısının bir öğesi olarak belirtmesini referans alarak oyun yazarlarının klasik konulara yönelmesini örnek aldılar. Gösterinin yapısında en çok yer edinen şey uçma makineleriydi. Mitolojik karakterler sahnede; havada, bulutun üzerinde veya kuşların sırtında bulunabiliyordu. Dramatik aksiyonu çözmek için tanrıların sahnede görülebildiği bilinmektedir. Örneğin

cennet sahnesinin gösterilmesi için sahne kenarlarından sabitlenerek yerleştirilmiş parlak figürler kullanılıyordu. Nesneler sahnede havada asılı iken hareketini sağlamak için düzenekler yapılmıştır. Bu düzeneklerin sahnede bulunan bulutlarla gizlendiği bilinmektedir. Sahne altı da birçok sahne dönüşümün sağlanması için kullanılıyordu. Yerden yükselen hayalet figürleri bezler üzerine hazırlanıyor ve düzeneklerle yan taraftaki direklere tutulup yiv üzerinde yükseltilerek oyun esnasında kullanılıyordu. Deniz sahnelerinde dalga yaratmak için kumaşın ritmik hareketleri, ön taraflı dalga gibi görünen şeritlerin aşağı ve yukarı hareketleri ve helezon silindirlerin art arda döndürülmesi gibi seçenekler kullanılmaktaydı. Bu dönem ses efektleri kullanımı önemliydi. Gök gürlemesi için bir kanal boyunca yuvarlanan taşlar kullanılıyordu. Rüzgâr efektleri için ince hazırlanmış tahta yapıların hızlıca hareket ettirildiği bilinmektedir (Brockett, 2000).

Bu dönemde müzik gösterimlerin önemli bir yapısını oluşturmaktaydı. Sözlü, enstrümantal veya solo olarak sahnelemelerde kullanıldığı bilinmektedir. Diğer yandan sahne değişimlerinde sahneleri birbirine bağlamak için veya sahne arasında dışarıdan gelen seslerin duyulmasını engellemek için kullanılabiliyordu. Ayrıca operanın gelişimi ile müzik sahnede önemli bir anlatım aracı olarak kendine alan açmıştır.

Bu dönem sahne aydınlatması da ayrıca önemlidir. Ortaçağ tiyatrosunda kiliselerde oynanan oyunlardan sonra uzun süre kapalı mekân kullanımı yaygın olarak görülmekteydi. Bu dönem kapalı alanda sahneleme tercihlerinin aynı zamanda, sahnenin ve seyirci bölgesinin aydınlatılma ihtiyacını beraberinde getirdi. Aydınlatma araçları olarak mum ve yağ lambası kullanıldığı bilinmektedir. Aydınlatma için kullanılan araçların sahne önü ve seyirci arasındaki bölgede yoğunlaşır. Sahne içinde dikey direklere asılır veya yandaki saklama parçalarının içine yerleştirilirdi.

Sahnenin karartılması için üç yöntem kullanılırdı. Bunlar sırasıyla, lambaların söndürülmesi, yukarıdan lambanın üzerini örtecek şekilde yerleştirilen silindir yapı kullanılması ve döndürülen direklerin kullanılması şeklindeydi. Birincisinde tekrar aydınlanma sağlanamıyordu. İkincisinde silindir yapı yukarı çekildiğinde tekrar sahne aydınlanıyordu. Üçüncüsünde ışık kaynağı söndürülmeden yapılıyordu (Brockett, 2000).

Modern zamanların yapısına benzer temel ilkenin Rönesans döneminde ortaya koyulduğu anlaşılmaktadır.

2.5 18. Yüzyıl Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi

1785 yılına gelindiğinde ışıklandırma sistemi İngiliz tiyatrosunda patent lambanın ortaya çıkması ile daha da gelişmiştir. Öncekilerle karşılaştırıldığında daha parlak ve sürekliliği devam edecek şekilde ışık veriyordu. Bu dönemde yönetmenlerin sahne kurulumunda sahneleme biçiminde gerçeğe yakın mekânlar kurma eyleminin, ışıklandırma sisteminin gelişmesiyle tercih olarak yönetmenleri çerçevenin arkasına yönelttiği bilinmektedir. Seyir yeri sahnede oyun devam ederken aydınlatılmaya devam ediliyordu (Brockett, 2000).

18. Yüzyıl sonlarında Alman tiyatrosunda ise sahne yapısı ve tasarımında büyük değişiklikler olmuştur. Tiyatronun gelişimi ile mekân üretimleri daha çeşitli, detaylı ve gerçekçi bir yapıya bürünmüştür. Bu dönemde yönetmenlerin gerçeklik algısını yaratmak için farklı çözümler ürettiği görülür.

Örneğin Schröder'in 1771 yılında gerçekleştirdiği yapımda figüran olarak asker kullandığı belirtilir. 1790 yılında ise Alman tiyatrosunda yazarlar, karmaşık mekânları içeren oyunlar yazmışlardır. Sahne tasarımında, sahne kanatları arasına kapı ve pencereler yerleştirilmesi kapalı dekor kullanımının başlangıcı olarak belirtilir (Brockett, 2000).

1800 yıllarına geldiğinde Fransız tiyatrosunda sahne tasarım ve özel efektler incelendiğinde, yönetmenlerin gerçek olay ve mekân yaratma girişimlerinin kararlılıkla yapılması bulvar tiyatrolarında olmuştur. Burada amacın dramatik eylemi zenginleştirmeyi sağlayacak bir kurgu tekniği ve seyircinin dikkatini çekecek bir yenilik olmasıdır. Bu nedenle bu dönemde detaylı mekân tasarımı ve özel efektlerin kullanımı gelişmiştir. Örneğin oyunlarda, yaşanan bir sel felaketinde ağaçlar kökünden sökülüyor, sahne su altında kalıyor ya da tüm sahneyi kaplayan bir volkanik patlama gerçekleşiyor, gerçek atlar, atlılarla birlikte sahnede olabiliyordu. Bulvar tiyatrolarının gösterişli mekân düzenlemelerinin sebebi kurgu gelişimi ya da çözümü için gereksinim duymalarıydı. Robert Baker tarafından 1787 yılında panorama tasarım keşfedilmiştir. Panorama tasarımı ilk defa 1799 yılında Fransa'da kullanılmıştır. Benzer dönemde yaşayan ve optik

birimine ilgisi olan Doguerre özellikle panorama ve diorama yani ışık oyunu çalışması yapmıştır. Bu sayede yanılsama çalışmalarının gerçekliğe yaklaşması sağlanmıştır. Sahne tasarımında bu fikirle yerleştirilen manzara resimleri tiyatro seyircilerinin bulunduğu noktadan, görüntü olarak her yere hâkim olmasını sağlıyordu. Doguerre, 1839 yılında doguerreotype yani gümüş levha üzerine çekilen fotoğraf tekniğini keşfetti. Daha sonra bu keşfiyle panoramalar üzerinde çeşitli üretimler yapmayı düşündü. Daguerre'nin sanatçı olarak amacı, sürekli değişim yanılsamasını sahne tasarımında oluşturma fikridir. Yarı-saydam sahne levhaları ile sahnede kurulan sabit manzara tablolarının duruş yönü, üzerine düşen ışığın yoğunluğu veya rengini değiştirerek farklı görüntüler elde etmişti. Bu kontrollü ışık kullanımı ile gün geceye, güzel bir hava fırtınalı bir havaya dönüşebiliyordu. 1822 yılında ilk diorama kullanımından bu yana kendini geliştiren Doguerre, çift etkili diorama tekniğini de geliştirmişti.

Burada teknik, yarı-saydam bir kumaşın ön ve arka yüzüne farklı mekân ya da manzara resimlerinin yerleştirilerek ışık oyunları ile istendiği zaman tercih edilen detayların gösterilmesiydi. Panorama ile diorama karşılaştırıldığında ise panorama kullanımı daha basitti. Sahne ışıkları kontrol gerektirmiyordu fakat seyircinin etrafını çevrelemediği için sahne dönüşümlerinde değişiklikler yapılmasını gerektiriyordu (Brockett, 2000).

2.6 19. Yüzyıl Teknolojisinin Tiyatro Sanatına Etkisi

19. Yüzyıl başlarında hareketli panoramaların geliştirildiği bilinmektedir. Bu teknikle çok uzun bir kumaş üzerine devamlılığı olan manzara resimleri yapılıyordu. Bu bir silindire veya makaralara, üstlerden ise sahne tavanına yerleştirilen ray sistemine tutturuluyordu. Makaraların döndürülmesi ile de sahne üzerinde oyun devam ederken farklı mekânlara veya karakterlere raylı sistemin hareketi ile geçiş sağlanıyordu. Bu sayede mekân setleri alelacele değiştirilmek zorunda kalınmıyordu. 1820 yılı itibariyle Fransız tiyatrosunun mekân tasarımlarına çok önem verdiği bilinir. Bu yüzden gaz lambası yoluyla ışıklandırma ve gerçek nehir oluşturulan yeni opera binaları yapılmıştır. Bu dönemde Fransız tiyatrosunda pitoresk (görünümsel) bir yanılsama elde etmenin en yaygın yolu olan yerel renk kullanımı, tarihsel gerçeklik olsa da günlük yaşamın gerçekliği sahnede görülmeye başlanmıştır. Zamanla sahne tasarımında kapalı dekor kullanımıyla iç mekân betimlemeleri sağlanmaya başlandı. Bununla birlikte ilk defa sahneye gerçekliğe yakın iç

mekân oluşturmak amacıyla gerçek mobilyalar yerleştirilmeye başlandı. Fransa'da mobilya ve diğer sahne dekorlarının 1850 yılına kadar resimle betimleme yapılarak sağlandığı bilinmektedir. Işıklandırma ile ilgili Fransız tiyatrosu 1840 yıllarında ark ve kireç lambalarıyla denemeler yapmaya başlamıştır. 1860 yıllarına gelindiğinde ark ve kireç lambalara bir lens ve başlık takılarak ilk projektör oluşturulmuştur. İlk kullanımında takip ve özel efektler için kullanıldığı ifade edilir. 19. Yüzyıl sonlarında Fransız tiyatrosundaki gelişmelere bakıldığında daha gerçekçi yapımların sahneye getirildiği gözlenir. Sahne tasarımı zamanla gerçek bir ev gibi oluşturulmaya başlanarak koyulan dekorlar ve aksesuarlarla kurulmuştur. Sahne üzerine yerleştirilen dekorun üzerine konulan aksesuarlar oyuncuların sahne üzerindeki hareketlerini, eylemlerini gerçekçi kılmasını sağlamıştır. Günlük yaşamdan gerçekçi ayrıntılar sahne üzerinde yaygın kullanılmaya başlanmıştır. 19. Yüzyıl sonlarında dekor üretim sürecinde, önce yönetmen belirlediği şeyleri yazara danışır, aldığı müzakere ile dekor tasarımcılarıyla görüşürdü. Dekor tasarımcıları hazırladıkları sahne maketini marangozlarla paylaşırdı. Hazırlanan dekorlar ağır olurdu. Dolayısıyla Fransız oyunlarında perde arasında dekor değişiminin pek gözlenmediği belirtilir (Brockett, 2000).

19. Yüzyıl sonlarında İngiliz tiyatrosu incelendiğinde, dekor değişiminde uygulanan yöntem dikkat çekmektedir. Bu dönemde serbest yerleştirme yöntemi ile istenilen zamanda dekor değiştirilebiliyordu. Bu dönüşüm Henry Irving ile sağlanmıştır. Ağır yük kaldırabilen geniş asansörler ile hazır dekorlar sahnedekilerle değiştiriliyordu. Irving bu dönemde sahne değişimi için, ön perdeyi kullanan ilk İngiliz yapımcısı olarak belirtilir (Brockett, 2000).

Dönemin önemli yeniliklerinden biri de elektrikle çalışan, hızı ayarlanan ve sahne köprülerini konulan ayak değirmenleriydi. Sahnenin önünde oluşturulan oyuna özel arkaya yerleştirilen perde bu değirmenlere bağlıydı. Sahne altına yerleştirilen mekânik bir yürüyen bant benzeri bir yapı üzerinde oyuncu koşarken perde arkasında eşzamanlı hareket ediyordu.

19. Yüzyıl sonlarında ışıklandırma için birçok yenilik olmuştur. İngiliz tiyatrosu bu yenilikleri sahnede uygulanmıştır. Bu dönemde gaz, kontrol paneli ve kireç lambasından yapılan spotlar sahnede kullanılmıştır. Sahnede kullanılan her ışık için farklı bir denetim

isteyen yeni tasarımlar görülmeye başlanır. Saydam sarı cam kullanılarak ışığın farklı renklerinin elde edilmesi ve dağıtılması sağlanmıştır. 1879'da Edison akkor lambayı icat etmiştir. Bu icat ile tüm sahne elektrikli lambalar ile aydınlatılabilmiştir. İlk akkor lambaların aydınlatma gücü yetersizdi. Dolayısıyla kireç lambası spotlar ve karbon arkı kullanımı ile destekleniyordu. 1905 yılına gelindiğinde lamba telleri geliştirilmiştir. Bu sayede güçlü ışık elde edilmiştir. Böylece kireç lambası ve karbon arkı kullanımı azalmıştır (Brockett, 2000).

2.7 Modern Tiyatronun Başlangıcı

1875 ile 1915 yılları arası modern tiyatronun başlangıcıdır. Bu dönemde Richard Wagner, Henrik Ibsen ve Émile Zola gibi önemli isimler teorik ve fiziksel dönüşümlerin yaratılmasını sağlamıştır. Wagner'in bütünleşik sanat yapıtı (Gesammtkunstwerk) kavramını yarattığı, Saxe-Meiningen, sanatın tüm unsurlarını bütünlüklü bir şekilde birleştirebilen yönetmenin değerini ortaya koyduğu ve Ibsen'in ise gerçekçilerin belirlediği hedeflere ilk ulaştığı dönemdir (Brockett, 2000).

Bu dönemin önemli teknik yeniliklerine bakıldığında birçok yeniliğin Almanya'da ortaya çıktığı görülür. Ağır ve üç boyutlu dekorların değiştirilerek yerine hareket ettirilen panolar ve perdeler geldiği bilinmektedir. Bu dönem yeni yöntemlerden biri döner sahnedir. Birden fazla dekorun değiştirilebilmesi ve bunun oyun devam ederken aniden sahnede yapılabiliyor olması tercih sebebiydi. Tekerlekli platformlar üzerine yerleştirilen dekorlar sahne dışında tutuluyor, oyun esnasında oyun sahnesi geldiğinde sahneye sokuluyordu. Diğer bir yenilik ise asansör sahne yöntemiydi. Asansör sahnede, sahne belli bölümlere ayrılmıştı. Bu bölümler farklı oyun alanları yaratmak için kullanılabiliyordu. O alanda bulunan sahne gereçlerini sahnenin altına indirmek veya sahne altından o alanı çıkarmak için kullanılıyordu. Bu dönem sahne ışıklandırmasında ışık köprüleri ve asma yöntemleri denendiği görülür. Akkor lamba geliştirilerek elektrik gücü artırılması sağlandı. Bu sayede ilk spot ışıkları yapılmış oldu. Renk tekerleği ve spot ışıklarının kullanımı yaygınlaşmaya başladı. Bu dönemde temelde tüm denemeler bütünleşik bir sanat yapı oluşturmayı amaçlıyordu. Dolayısıyla güçlü bir yönetmen ve sanatsal bütünlük, birleşik bir sanat yapımı için gereksinim olarak görülmüştür (Brockett, 2000).

2.8 Richard Wagner ve Bütünlüklü Sanat Eseri (Gesammtkunstwerk) Kavramı

Besteci ve Yazar olan Wagner çok yönlü ve yenilikçi bir Alman sanatçısı olarak 'bütünlüklü sanat eseri' anlayışını yani kendisinin ürettiği bir kavram olan *gesammtkunstwerk*'i sanat dünyasına kazandırmıştır. Wagner, insanın sanatla ilişkisini tıpkı doğayla olan ilişkisine benzetir. Doğanın kasıtsız ve istemsiz üretme ve biçim verme gücünün insanda da tıpkı olduğunu belirtir. İnsanın kendisini doğa karşısında konumlandırmasını bilincin bir yanılgısı olarak ifade eder. Bilimi doğaya olan bir yolculuk olarak niteler ve bu yolun başındaki insanı, doğanın tezahürlerine karşı duran bir insanın duruşuyla ilişkilendirir. Gerçek sanat eserini, bilimin yaşamla eksiksiz tezahürü olarak ifade eder. (Wagner, 2023)

Wagner, halkı ortaklık oluşturan bireylerin tümü olarak tarifler. Bütünsel bir birlikteliği, eylemleri, istekleri, mücadeleleri bir halk için gerekli kılar. Bu bütünselliği sevgiyle oluşturur. Tüm büyük buluşların halkın edimi olduğunu belirtir. Dili bulanın, dini keşfedenin, devleti bulanın halk olduğunu ifade ederken entelijansiyonun icatlarını, halk icatlarının istismarı, türevi ve tahrifi olarak niteler (Wagner, 2023).

Tıpkı insanın doğayla ilişkilenmesi kendisini onun karşısında bir yanılgı içinde kalmasına izin vermeden yaşamasını, halkın içinde bireysellikten ziyade sevgiyle sağlanan bir birlikteliğin olmasıyla ilişkilendirebiliriz. Bu noktada temelde ses, ritim ve dans olarak belirli sanatların tek başlarına değil birlikte drama sanatının içinde bütüne hizmet edecek biçimde çözülmesi gerektiğini vurgular. Dramayı, toplumsal sanatsal bir bildirim talebinin en dolu ifadesi olarak tarif eder (Wagner, 2023).

Böylece her bir sanat türü kusursuz, tümüyle özgürleştirilmiş sanat eserinde kendini yeniden bulmayı becerebilir. Yalnızca ortak sanat eserini isteyen sanat türü, böylece bir yandan da kendine özgü varlığının en yüksek yoğunluğuna ulaşır (Wagner, 2023).

Sonuç olarak Wagner, sanatın gerçek çabasını her şeyi kapsaması ile ilişkilendirir. En yüce ortak sanat eserinin drama olduğunu belirtir. Her sanat türünün en iyi haliyle drama sanatında var olduğunda, dramanın tüm zenginliği ile var olabileceğini ifade eder (Wagner, 2023).

3. TİYATRODA MULTİMEDYA TEKNOLOJİSİNİN TARİHİ

20. Yüzyıla gelindiğinde gelişen teknoloji ile iletişim ve multimedya teknolojilerinin tiyatroda ve sahne sanatlarında kullanılmaya başlandığı görülür. Steve Dixon'ın *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Instalation (Dijital Performans: Tiyatro, Dans, Performans Sanatı ve Entalasayonda Yeni Medyanın Tarihi)* adlı kitabında tiyatronun iletişim ve multimedya teknolojileri ile gelişimi hakkında detaylı bilgilerine ulaşılabilir. Dixon, tüm performansların disiplinlerarası olduğunu savunarak tiyatronun yüzyıllar boyunca dans, müzik ve ışığı temelde insanın sesi ve metinle etkileşimde olacak şekilde kullandığı gibi gelişen dijital teknolojilerin, tiyatronun estetik bir anlatım unsuru olduğunu ve bunu kullandığını belirtir (Dixon, 2007).

Tiyatro, tarihin gelişen teknolojilerini etkileşimli bir şekilde sahnede kullanmasıyla görselliği zenginleştirdiği bilinmektedir. Antik Yunan tiyatrosunda deux ex machina kullanımı, Roma tiyatrosunda sahne altı mekânizmasının kullanımı, Ortaçağ tiyatrosunda bina diplerine kurulan sahnelerde cennet, cehennem geçişlerine sağlanması için çıkrık ve makaraların kullanımı, Rönesans döneminde resim ve perspektifin sahne tasarımında kullanımı, mekânik araçların kullanımın gelişerek panorama ve diorama, gazyağı, karbon arkı, kireç lambası, akor lamba kullanımı ve güçlü elektrik ile spot lambaların kullanımına dönüşene kadar tiyatro döneminin en ileri teknolojisini bir anlatım aracı olarak kullandığı gibi ilerleyen teknoloji ile ses, ışık, sahne tasarımı, dekor değişiminin kontrolü, kayıt cihazları, projeksiyon gibi yansıtıcılar ile görsel efektlerin de tiyatroda bir dönüşüm yarattığı bilinmektedir.

Tiyatroda metnin merkezde olduğu tiyatro anlayışı Wagner'in ortaya koyduğu, bütünlüklü sanat eseri (*gesammtkunstwerk*), kavramı ile dönüşerek tiyatronun müzik, dans, şiir, resim, tasarım ve ışıklandırma gibi tüm sanatları bir arada ve eşit bir şekilde en iyi halleriyle olması gerektiğini savunmasıyla, dönüşmeye başlamıştır. *Gesammtkunstwerk* kavramı, 20. Yüzyıldan itibaren iletişim ve multimedya teknolojilerini kullananlar için öncü bir fikir olarak yer aldı.

Dixon, 20. yüzyılda tiyatro akımlarının tiyatroda multimedya teknolojilerinin kullanıldığı sahnelemeleri gelişim ve dönüşüm aşamalarına göre üç döneme ayırır. Aşamalı olarak 1910'larda fütürizm ile başlayan performanslar, 1960'larda çoklu multimedya içeren performanslar ve 1990'larda bilgisayar teknolojisi ve internetin kullanımı ile oluşan performanslar şeklinde ifade eder (Dixon, 2007).

3.1 Avangard Tiyatro Akımları ve Multimedya Teknolojilerinin Tiyatroda Kullanımı

20. yüzyılın ilk yarısında tiyatro akımları tiyatroda çoklu ortamlı sahnelemeler için kullanılan multimedya teknolojilerinden etkilendiler. Avangard tiyatro akımlarından özellikle fütürizm, dadaizm, konstrüktivizm, dışavurumculuk ve gerçeküstücülük akımlarının gelişen teknolojilerin tiyatroda kullanımına dair farklı fikir ve önerileri vardı.

Ana odağı gelişim ve teknoloji olan fütürizm incelendiğinde, 1909 yılında İtalyan şair Filippo Tommaso Emilio Marinetti Fütürist Manifestoyu yayınlamasının ardından geçmişin geleneksel-klasik yapısının reddedilip makine çağının dinamizmini ortaya çıkaracak sanat biçimleri için çağrılar yapılmıştır. Düzenlenen organizasyon ve buluşmalarla seyircilerin izleme alışkanlıklarının değiştirilmesi hedeflenmiştir. Dixon, fütürizmin dijital performansın gelişiminde öncü akım olduğunu belirtir. Fütüristlerin, Wagner'in bütünleşik sanat yapıtı (*gesammtkunstwerk*) kavramını, sentetik tiyatro adını verdikleri bir matematiksel formüle dönüştürdüğünü ifade eder. Böylece sanatı teknoloji ile birleştirerek öncü fikirlerin ve manifestonun ortaya atıldığını iletir. Fütüristlerin, sinema teknolojisinden yararlanarak sahne üzerinde eşzamanlı ve paralel eylem kullanımına getirdiği yenilikleri, etkileşimli tiyatrolar ve performanslarla ilişkilendirir (Dixon, 2007). Fütüristler sahne üzerinde zaman ve mekân özellikleri ve seyircileri algılama biçimleri üzerinde çalışmalar yaparak tiyatroda dijital teknoloji kullanımına dair gelecek dönemleri etkilemiştir.

Dadaizm incelendiğinde kolajist bir yaklaşım belirlediği gözlenir. Gerçekçi olmayan bu akımın sanatı icra etme biçiminde duyuların ve davranışların rastlantısal bağlarına önem verilir. Dadaistler, kolaj yöntemi ile hipermedyayı ve etkileşimli kurguyu etkilemiştir (Dixon, 2007).

Konstrüktivizm akımının kurucusu olan Vsevolod Meyerhold, Biyomekânik Oyunculuk adlı oyunculuk yöntemini geliştirerek beden-makine ilişkisini incelemiştir. Şeyben, Meyerhold'un beden-makine ilişkisini, beden-iletişim teknolojileri üzerinden yeniden sorgulayan robotlardan, sayborglara ve sanal gerçeklik tabanlı performanslara kadar birçok dijital performansa esin kaynağı olduğunu belirtir (Şeyben, 2016).

Dijital içerikli multimedya teknolojileri ile üretim yapan bir diğer akım olan dışavurumculuktur. Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı kitabında dışavurumculuk ile ilgili *"iç gerçeğin özgürce ifade edilmesi"* şeklinde bir başlık hazırlamıştır. Düşlerin ve bunların karmaşasının, iç itilimlerinin insanın yaşamına yön veren gizli, görünmeyen güçler olduğunu tarifler. Bunu psikoloji biliminin gelişimi ile ilişkilendirir. Ruh hastalıkları veya içsel komplekslerinin rahatça ifade edilmesi üzerine çalışmalar olarak niteler. Şener, dışavurumcuların günlük, olağan görünümü bozarak, yeni bir biçim yaratmak için biçimlerde ve renklerde çarpıtma yaptığını belirtmiştir (Şener, 2019).

Dixon, dışavurumculuk için insan bedeni ve mekânın bozulması veya şekillerinin abartılı olarak sunulmasıyla korkutucu olanın vurgulanmasını ön plana taşıdığını belirtir. Dixon bunun günümüzde seyircinin dikkatini çekmeyi amaçlayan sinematografik efektlerin yaratılmasında öncü olduğunu ifade eder (Dixon, 2007).

Gerçeküstülük akımının iletişim ve multimedya teknolojilerini kullanımı incelendiğinde etkili çalışmalar yapıldığı söylenebilir. Şener (2019) gerçeküstücülük için insanın "*yaşamın anlamsızlığı ve günün sanatının yetersizliği karşısında görünen gerçeğe sırtını dönerek mutlak olanı ruhun derinliklerinde"* aradığını, bu yüzden de insanlığın bilinçaltının karanlıklarına yöneldiğini, bilinçaltı gerçeğinin ortaya çıkarılması için ahlak, akıl ve mantık kurallarının kırılması gerektiğini belirtir (s.242).

Gerçeküstücülüğün tekniği, iç benliği ve gerçekliği ortaya çıkarmak amacıyla, sözcüklerin gelişigüzel kullanılması, çağrışımlardan yararlanılması, paranoyak ve benmerkezci çarpıtmalar yaratılması, sık değişen birbiri içinde karışan ve eriyen görüntüler ve biçimlerle imge sarsıntısı yaratılması şeklindedir (Şener, 2019).

Gerçeküstücüler, film ve tiyatroda bilinçaltı ve rüyaların sahnede işlenmesinde multimedya teknolojisinden yararlanmıştır (Dixon, 2007). Gerçeküstücüler, zaman, mekân ve bedenin parçalanması üzerinden görsel anlatımlar üretirler. Absürd tiyatro, gerçeküstücülerden sonra zaman ve mekânın birlikteliğini parçalanmaya, bilinçaltı üretimleri sahneye taşımaya devam ederler. Sevda Şener (1993), *Oyundan Düşünceye* adlı kitabında, *"absürd tiyatro ile seyirci arasındaki ilişki için sözlü ve görüntülü anlatımda keskin uyarılar kullanılması"* şeklinde bir madde belirtir (s.58). Burada gerçeküstücü biçimlerin ve uyarıcı seslerin seyircinin tedirgin edilmesi, uyarılması ve dikkatinin aktif bir şekilde sahnede kalmasını sağladığı belirtilir.

Bir multimedya örneği olan sinemanın ortaya çıkması ve tiyatroyla yakından ilişkili olması, tiyatro oyunlarının sinema aracılığıyla kayıt altına alınması, tiyatronun kayıtlı multimedya teknolojilerinden doğrudan yararlanmasını sağlamıştır. Sinema filmlerinin çekimleri için tiyatro sahnelerinin kullanımı da bu etkileşimin önemli özelliklerinden biridir. Hatta ilerleyen dönemde tiyatro kurumları sinema gösterim araçları alarak gösterimlerin tiyatro salonlarında yapılmasını sağlamışlardır.

Sinema, tarihsel olarak incelendiğinde Auguste ve Louis Lumiere kardeşler 1895 yılında Paris'te kendi sinematograflarını tanıttılar. Bu aygıtın kamera, projektör ve banyo ilacının kombinasyonu olduğu belirtilir. 1895 ve 1905 yılları arasında filmlerin esas kullanım yerleri vodvil performanslarında, gezici gösterilerde ve oyun salonlarındaydı. Hareketli resim tarihi incelendiğinde 1905-1918 yılları arasında 13 yıllık dönemde izleyici kitlesinin hızla arttığı görülür. Bunun sebepleri çok makaralı konulu filmlerin ortaya çıkışı ile 2 dakikalık makara süresinin 15 dakika arasında süren tek makaralı komedi, melodram veya Birinci Dünya Savaşı gibi uzun metrajlı filmlerin gösterime girmesi ve filmlerin artık kendi başına bir eğlence aracı olmasıydı. Film gösterimleri eğlence mekânlarının popüler bir etkinliğiydi. Bu film gösterimleri, dans salonlarının yanı sıra burlesk ve vodvil tiyatrolarında yapılıyordu (Crowley ve Heyer, 2017).

Salihbegović'e göre sinemanın kendi başına hızlı gelişimi ve endüstrileşmesi devam ederken kayıtlı teknoloji olarak filmi tiyatroda kullananlar arasında Georgias Méliés ve Erwin Piscator önde gelen yönetmenlerdir. Bu dönem tiyatro gösterimlerinde kayıtlı film gösterimlerinin ilk örneği Méliés'dir. Méliés'in, kayıtlı film kullanımının bazı amaçları

vardı. Bunlar fiziksel sahnenin sınırlarını aşmak, eylemin mekânını genişletmek, filmin sanallığı ve sahnenin fizikselliğini gerçekliğini birleştirerek büyüleyici etkiler yaratmak şeklinde söylenebilir (aktaran Şeyben, 2016).

Ajitprop tiyatronun kurucusu olan Erwin Piscator ise oyunları esnasında hayatın içinden alınmış görüntüleri, sesleri ve gazete yazılarını bir multimedya aracı olarak kullanmıştır. Piscator, 'politik tiyatro' ve 'belgesel tiyatro' görüşünü geliştirerek sahne ile seyircinin bütünleşmesini sağlayacak 'bütünsel tiyatro' kuramını ortaya atmıştır. Piscator'un kuramı tiyatroyu bir araç olarak görmekteydi. Tiyatroyu kitleleri harekete geçirecek bir sanat aracı olarak bellemişti. Bu yüzden ajitprop tiyatro, uygulamaların seyirci üzerindeki etkisine önem verirdi. Şener (2019) bu konuda, tiyatronun araç olarak taşıması gereken nitelikler üzerinde durulduğunu "*tiyatro bir silahtır!*" söylemini aktararak ajitprop tiyatronun heyecanlandırma ile ikna etme ve görüş benimsemesinin, sağlıklı düşünme ve heyecanlanmanın birbirine zıt süreçleri olduğunu belirterek çeliştiğini ifade eder (s.259). Piscator bu süreçte tiyatroyu çeşitli anlatım olanakları ile karmaşık bir araç olarak kullanmıştır.

Belgesel tiyatro ile Piscator tiyatroda seyirciyi inandırmak için belge sunma yöntemini benimsemiştir. Piscator'un tiyatrosunda belgelerle, filmle, hoparlörden verilen konuşmalarla, fotoğraflarla, istatistik bilgilerle sunumlar oluyordu. Belgelerin sunulmasında görüntü ağırlık kazanmıştı. Film bilgi vermek, sahnede işleyen konuya açıklık getirmek, daha etkili bir biçimde inandırmak için elverişli bir anlatım aracı olmuştu. Atmosfer sağlamada, büyük ve çarpıcı görüntülerle istenilen etkiyi yaratmada film başat öğe olmuştur (Şener, 2019).

Dixon ise Piscator'un gerçek hayattaki görüntüleri oyunda kullanmasını siyasi ve tiyatro bağlamında bir diyalektik elde etmesine yardımcı olmasıyla ilişkilendirir (Dixon, 2007). Piscator, elektriksel bağın oyunun akışıyla aynı anda devam eden görüntüler arasında kurulmasını seyircilerden bekler. Piscator, ilk sahnelemelerinden itibaren sahneye projeksiyonla görüntü ve yazı yansıtmıştır (Şeyben, 2016). Yansıttığı görüntüleri aracılığıyla seyirciyi harekete geçirmeye amaçlamıştır. Bunun dışında Piscator, oyunlarında canlı çekimlere yer vererek canlı görüntü ve sahnedeki canlı performansı aynı anda kullanmıştır.

3.2 Multimedya Teknolojileri ile Endüstriyel Tiyatro Oluşumu ve Eleştirisi: Yoksul Tiyatro

Şeyben, 1950'lere doğru gelindiğinde tiyatroda multimedya kullanımına dair önde gelen bir kaç eleştiri olduğunu belirtmektedir. Bu eleştirilerden ilki kullanılan multimedya teknolojisinin seyirci için tiyatroyu daha çekici hale getirilmesi amacına yöneliktir. Diğer eleştiri ise Grotowski'nin tiyatronun oyuncu hariç her şeyden arınması, ritüellerine dönmesi gerektiği üzerine ortaya koyduğu Yoksul Tiyatro anlayışıdır (Şeyben, 2016).

Yoksul tiyatro anlayışının kuramsal temelini oluşturan ve geliştiren Jerzy Grotowski tiyatronun en temel öğesinin oyuncu olduğunu dile getirir. Bütünleşmeyi gerçekleştirmek oyuncunun sanatının ve tekniğinin bir amacıdır. Bu bütünleşme çabası aslında oyuncunun iç istekleri ve dış dünyanın zorla direttiklerinin çatışmasıyla ortaya çıkacak ve oyuncu bu şekilde bunu kendisine tanıtacaktır. Yoksul Tiyatro'nun eleştirisi tiyatronun, temel öğesi olan oyuncuyla yetinmeyerek kostüm, dekor, ışık, ses gibi anlatım araçlarını bir araya getirmesi üzerinedir. Grotowski, bu tiyatro biçimi için *"Zengin Tiyatro"* kavramını kullanmıştır. Zengin Tiyatro'nun hareketli ve dinamik yapısının, televizyon ve sinema ile yarış halinde olduğu görüşündedir. Bu bakımdan Grotowski, tiyatronun kökeninden uzaklaşarak bir pazarlama aracı ve bir endüstri haline dönmesini eleştirir.

Gisekam bu dönem tiyatrosuna ilişkin, herkesin yaptığını, bunun bir pazarlama aracılığı haline geldiğini, broşürlerde de *"heyecan verici multimedya efektlerine"* ve *"tiyatronun ve videonun hayret verici füzyonu"* yazdığı, bu tür işlerin özellikle medya aklıyla düşünen genç seyircileri tiyatroya çekmek için yapıldığını belirtir (aktaran Şeyben, 2016).

Tiyatronun multimedya teknolojisinden etkilendiği ve sanatsal üretiminin sorgulandığı bu dönemde multimedya araçlarının kullanım amacının önem kazandığı görülebilir. Endüstriyel amaçlarla üretilen tiyatro oyunlarının, tiyatro sanatının sinema karşısında var olma mücadelesi olarak görmek mümkündür. Piscator'un çalışmaları gibi anlatım olanakları bakımından multimedya teknolojilerinin tiyatroda kullanımları görülmektedir. Fakat bu tiyatro sanatında üretim biçimlerini dönüştürdüğü kadar eleştiri almasına da sebep olmuştur.

3.3 1960 Sonrası Performans / Tiyatro Sanatında Multimedya Kullanımı

1960'larda tiyatrolarda multimedya kullanımı eleştirilmeye devam edilirken dönemin teknolojik özellikleri ve siyasi koşullarından dolayı sahnelemede multimedya teknolojisinin kullanımında önemli bir artış olmuştur. Dixon, toplumsal olayların ortaya çıktığı bu dönemde sol hareketlerin ayaklanması, üniversitelerde öğrenci ayaklanmaları ve direnişler sonucu tiyatro sanatının ve performans sanatının bir eleştiri oluşturmak adına etkili bir tercih olarak kullanıldığını belirtir. Bu dönemde performanslarda video kullanımının artmasında en önemli etkilerin, teknolojik gelişmeye olan ilgi ve dönemin siyasi ve toplumsal propaganda aracı olarak kullanılan televizyonun eleştirilmesi olarak ifade eder (Dixon, 2007). Tiyatronun anlatım biçiminde metinle olan ilişkisinde zayıflama olup tiyatro, bir çok multimedya aracının içinde görsel anlatım unsurları ile birlikte oluşturulan performans türleriyle yeniden var olur.

Dolayısıyla toplumsal gelişmelerin oluşturduğu bu ortamda video performans sanatlarının üretiminde artış olmuştur. Bu dönem önde gelen video performans sanatçısı, 1932 ve 2006 yılları arasında yaşamış olan Nam June Paik'tir. Paik, çektiği kayıtlı videoları sahnede kullanırken televizyonun görsel mekânizmasını mıknatısla bozarak, bozulmuş görüntüler elde edilmesini sağlıyordu. Dixon bu konuda, Paik'in ayrıca televizyonu da deforme ederek heykel, giysi, bahçe veya robot olarak tasarladığını bu yolla televizyon üzerinden tüketim odaklı toplum eleştirisi yaptığını belirtir (Dixon, 2007).

Şeyben, 1970'lerden 2000'lere sahne sanatlarında sözel yerine görsel bir dil kullanmanın daha da yaygınlaştığını, multimedya ve yeni teknolojilerle yaratılan sahneleme biçimlerinin, deneysel tiyatroların olmazsa olmazı haline geldiğini belirtir (Şeyben, 2016).

Şeyben, bu dönemin önde gelen topluluklarından iki tanesini incelemiştir. Bunlar, The Wooster Group ve Robert Lepage'in kurduğu Ex Machina adlı tiyatro topluluklarıdır (Şeyben, 2016).

The Wooster Group'un çalışmalarında, klasik tiyatro eserlerini çok farklı tiyatro teknik ve geleneklerinden faydalanarak geliştirir. Sahne üzerinde klasik oyunculuk sergileyen

oyuncuları ve oyunculuklarını dönüştürecek şekilde monitörler kullanırlardı. The Wooster Group'un ilk çalışması, Thorton Wilder'in *Our Town (Kasabamız)* adlı oyundan uyarladıkları *Route 1&9*'dır. (1&9, Route) Burada oyuncu ve multimedyanın etkileşimi ile odak, performansçıdan televizyon monitörlerine kayardı. Monitördeki görüntülerin etkisi seyirciyi sararken performansçılar ortaya atılıp dans eder, şarkı söylemeye başlardı. Son bölümde de oyuncuların sahnede sessizce oturması odağın yeniden televizyon monitörlerine kaymasına yardımcı olurdu. Başka bir sahneleme de ise, sahnelemedeki bazı yerlerde performansçı, video görüntülerinin yanında canlı olarak video görüntüleri ile etkileşime geçerek sahnede yer almıştır (Şeyben, 2016).

Robert Lepage, tiyatroda multimedya kullanımı ile üretim yapan tiyatro yönetmenidir.

> Lepage tiyatrosu, performans tiyatrosu adı verilen türün aşağı yukarı tüm özelliklerini barındırsa da onu en çok ayırt eden özelliklerinden biri çoklu ortamlı bir sahne dili kullanmasıydı. Ortamları, üst ve alt kültürel formları karıştırması, parçalanmış kimliklerle oynaması, farklı kültürlerin öykülerini ve sanat biçimlerini eklektik bir biçimde bir araya getirmesi onu örnek bir postmodernist sanatçı yaptı (Gisekam'dan aktaran Şeyben, 2016, s. 53).

Bu şekilde kullanım olanaklarını artıran multimedya teknolojileri postmodernizmin ilerlemesiyle sahneleme biçimlerinde kendisine daha fazla alan bulmuş, internet ve dijital teknolojilerin gelişmesiyle kendisini tiyatro ve performans sanatlarında yeni bir boyuta taşımıştır.

3.4 1990 Sonrası Gelişen Dijital Teknolojilerin Performans / Tiyatro Sanatında Kullanımı

Bilgisayarların ve işletim sistemlerinde gelişimin ilerlemesi beraberinde bilgisayarlar arasında veri akışının sağlanması, sistemleştirilmesi amacıyla internet protokolü geliştirildi. 1991 yılında World Wide Web (www) kuruldu. 1995 yılında internet özelleştirilerek kullanıcıların ulaşımına açıldı.

Tiyatroda internetin kullanımı ilk aşamada oyun depolamak ve oyunlara erişmek amacıyla mühendisler tarafından geliştirilen bir sistemdi. Bu sistem üzerinden paylaşım

yapılabiliyordu. Bu sistemin adı *The Dramatic Exchange* olarak belirlenmişti (Dixon, 2007).

Bu dönemde çalışmalar hem sanatçılarla hem de mühendislerle bir interdisipliner yapıya bürünmüştü. Dijitalleşme her alanda çok hızlı bir şekilde yol alırken teknolojik gelişmeler dijital ortamlarda tiyatro sanatının icra edilmesine olanak sağlayacak şekilde dönüştü. 1990 sonrası sahnelemenin adlandırılmaları ve sınıflandırmaları farklılık gösterebilmektedir (Şeyben, 2016).

Bu dönemde adlandırma yapılan sahnelemeler için 'performans' veya 'tiyatro' terimleri tercih edilmektedir. Şeyben (2016), dijitalleşme sonrası tiyatroda kullanılan teknolojiler hızlıca artmasından dolayı, bu teknolojilerle gerçekleşen tiyatro türlerinin de çeşitlendiğini şöyle ifade eder: *"Sadeleştirme adına kuramcılar, bazı performans ve sahneleme türlerini sınıflandırdılar ve bunları birleştiren (telematik performanslar, sanal gerçeklik tabanlı performanslar, sayborg tiyatrosu, sibermekân tiyatrosu gibi) isimler verdiler"* (s. 61).

Böylece dijital performans türleri; telematik performanslar, sanal gerçeklik tabanlı sahnelemeler, sayborg tiyatrosu ve sibermekân tiyatrosu şeklinde sıralanabilir.

Telematik, verilerin çeşitli hizmetler için küresel ağlara dijital olarak aktarılmasını sağlayan teknolojiyi tanımlar (Şeyben, 2016). Tiyatronun bir özelliği olan, seyirci ve oyuncunun bir süreliğine aynı mekânı paylaşması özelliği, farklı mekân ve medya teknolojilerinin kullanılmaya başlanması ve internet erişimi ile tiyatronun dijital ortama taşınabilir olması sebebiyle kırılır. Telematik tiyatroda multimedya teknolojilerinin kullanımıyla elde edilen dijital veriler internet aracılığıyla tüm dünya ile paylaşılabilir hale gelmiştir. Böylece bir mekânda oynanan oyunda oyuncular varken, dünyanın herhangi bir yerinde farklı bir mekânda seyirciler bu oyunu izleyebilir hale gelmiştir. İnternet öncesi bu performanslar uyduyla yapılan bağlantılar aracıyla sahneleniyordu. Fakat bu pahalı bir işlemdi. Dolayısıyla yapılan çalışma sayısı da belli bir sayıya kadar ulaşmıştı. Fakat internetin gelişmesiyle birlikte telematik performansların sayısında artış olmuştur.

Şeyben, telematik performanslar için her ne kadar fiziksel sınırları aşan bir iletişim alanı sunsa da kullanılan multimedya teknolojilerinin sorunsuz olmadığını vurgular. İnternetle aktarılan ses ve görüntülerin bozulması, ülkeler arası saat farkı, teknolojik altyapı yetersizliğine bağlı performansların gerçekleştirilememesi gibi. Fakat yine de bazı toplulukların bu problemleri, iletişimin teknolojik sorunlarına dair bir eleştiri olarak estetik yaklaşımlar getirdiğine değinir (Şeyben, 2016).

Bir diğer dijital performans örneği olan sanal gerçeklik tabanlı sahnelemelere bakıldığında, öncelikle sanal gerçeklik, üretilen sanal mekân veya objelerin dijital bir gözlük veya bedene takılan sensörler aracıyla kullanıcıların üç boyutlu bir deneyim yaşamasını sağlayan bir dijital araçtır. Bu şekilde kullanıcılar yaratılan dünyada hem deneyimleme hem de denetleme imkanına sahiptirler. Sanal gerçeklik tabanlı performanslar, seyircileri (katılımcıları), üç boyutlu olarak başka bir gerçekliğin içine alan performanslardır (Şeyben, 2019). Sanal gerçeklik tabanlı bir üretim örneği olan *Osmose* 1994-1995 yılları arasında Char Davies tarafından üretildi.

Şeyben'e (2016) göre,*"Osmose, tek bir kullanıcının kendi başına deneyimleyebileceği bir performanstı. Eğer isterlerse başkaları, kullanıcının sanal dünyada gördüklerinin yansıtıldığı perdelerde onu izleyebiliyor ve bedeninin silüetini başka bir perde üzerinde görebiliyordu. Ama deneyimin kendisini her seferinde bir kişi yaşayabiliyordu"* (s.80).

Sanal gerçeklik tabanlı üretilen performanslarda, üretilen mekânlara veya oyuncuların performanslarına tepki verilecek şekilde tasarımlar yapılabilmektedir.

Dijital performans örneklerinden sayborg tiyatrosu ise bedene bir uzam olarak yerleştirilen biyoteknolojik uzuvlarla sahne üzerinde gerçekleştirilen performanslardır. Avusturyalı performansçı Stelarc, önde gelen sayborg performansçısıdır.

Şeyben'e (2016) göre, *"Stelarc, bedenin fiziksel olanaklarını ve teknolojinin ona katacaklarını, teknolojinin aynı zamanda bu bedenden alıp götürdüklerini sorgulayan, bunu yaparken de sık sık mitolojik, metafizik ve bilimsel sorgulamalara giden (...) pek çok kişiye esin kaynağı oldu"* (s. 85).

Dijital performans örneklerinden sibermekân tiyatrosu incelendiğinde, sibermekânın insanların başkaları ile aynı zamanı paylaşabildiği bir dijital mekânda buluşmalarına

olanak tanıdığı görülür. Telematik performansla gelişen fiziksel mekânın ortadan kalkması, tüm paylaşımın sibermekânda sağlandığı performansların ortaya çıkmasını sağladı. Sibermekânda yapılan performansın mekânı sanal bir mekândır.

Şeyben'e (2016) göre, *"Siber mekânda gelişen tiyatro / performans, bilgisayar oyunlarını anımsatırlar. Seyirciler pasif şekilde izleyen olmaktan çıkıp sohbet odalarında [chatroom] veya internet üzerinden performansçılara / oyunculara komut vererek onlardan bir şeyler isteyen aktif katılımcılara, bir nevi bilgisayar oyunu oynayan kullanıcılara dönüşüyorlar"* (s. 87).

Seyirci yazı, görüntü ve ses ile performansa dahil edilebilir veya diğer seyircilerle etkileşime geçebilirler. Bu yönüyle seyirci ile performansçı birbirine daha çok yakınlaştığı söylenebilir.

4. MULTİMEDYA TEKNOLOJİLERİNİN TİYATRO SANATINA ETKİSİ

Tiyatronun temel özellikleri arasında canlılık, tekrar edilemezlik ve biriciklik, ana özgü şimdilik ve burada olma hali olduğu söylenebilir. Tiyatronun canlılık özelliği onun biricik bir sanat yapıtı olmasını sağlar. Sanatın kayıt altına alınmaya başlanması ve bu şekilde üretilen sanat eserlerinin tiyatro sanatına etkisi incelendiğinde tiyatro, canlılık özelliği ile kendini kayıtlı üretilen sanat eserlerinden ayırmaya çalışmıştır.

Kayıtla üretilen ve dijitalleşen dünyada tiyatronun canlılık özelliği de yeniden sorgulanmıştır. Bu noktada Walter Benjamin ve Peggy Phelan tiyatronun canlılığının tiyatroya biriciklik kazandırdığını belirten kuramcılardır.

Benjamin, *Pasajlar* adlı kitabında yer alan *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı* adlı kısımda sanat yapıtlarının teknolojinin gelişimi ile birlikte yeniden üretilebilir hale gelmesini ve tiyatronun temel olgularını inceler.

Teknolojinin gelişmesiyle kayıtlı teknoloji olan sinema ile sanat yapıtının yeniden üretilmesi, sanatın geleneksel konumunu etkilemiştir. Benjamin, sanat yapıtının teknolojik gelişim hangi düzeyde olursa olsun, yeniden üretimde her zaman eksik kalacak bir unsur olduğunu belirtir.

> En etkin düzeyde ki yeniden-üretimde bile eksik olan bir yan vardır: şimdi ve buradalığı-başka deyişle, bulunduğu yerde biriciklik niteliğini taşıyan varlığı. Sanat yapıtının yaratıldığı andan başlayarak egemenliği altına girdiği tarihi yönlendiren öğe, biricik niteliğini taşıyan bu varlıktan başka bir şey değildir (Benjamin, 2001, s. 53).

Phelan ise *Unmarked: The Politics of Performance (İşaretsiz: Performansın Politikası)* adlı kitabında fotoğraflarda, resimlerde, filmlerde, tiyatrolarda, siyasi protestolarda ve performans sanatında temsil edildiği şekliyle benlik ve öteki arasındaki ilişkiyi inceler. Phelan (2005), tiyatronun canlılığı üzerinden onun biricikliğine değinerek *"potansiyel karşılıklı bakış kavramı canlı performansın benzersiz alanının bir parçası kabul*

edilirken, cansız sanata bakmak da görülme arzusunu harekete geçiriyor." şeklinde açıklaması bulunur (s. 17). Buna göre seyircinin etken ve edilgen olma halleri üzerinden tiyatronun canlı ve biricik olmasının ayırt edici bir özellik olduğu fikrine ulaşabiliriz. Kayıtlı film, video veya performansın seyirciyi edilgen bir konumda bıraktığı düşünüldüğünde bir canlı performansı seyreden seyircinin etken bir şekilde orada performansçıyla ortak zaman paylaşımı yapması o anı özel ve biricik kılmaktadır.

Benjamin, sinemanın doğurduğu bir sonuç olarak insanın sanat yapıtının atmosferinden vazgeçtiğine değinir. Çünkü söz konusu atmosfer insanın 'şimdi ve burada'lığına bağlıdır. Bu atmosferin bir kopyasının olabilmesi söz konusu değildir (Benjamin, 2001). Tiyatro sahnesinde canlı oyuncuyu saran atmosfer seyirciyi de sarar. Film çekiminde ise orada olan atmosfer çekim aygıtı olan kameraya geçer. Bu noktada tiyatroda seyirci ile canlandırılırken saran atmosfer film seyircisinde ortadan kalkmaktadır. Sadece filmin çekimi esnasında benzer etki olduğu bunun da yine seyirciye ulaşmadığı düşünülebilir.

Tiyatronun tekrar edilemezlik ve biriciklik özelliğine baktığımızda seyirci ile sahnedeki oyunun canlı bir şekilde belli bir zaman diliminde buluşmasıdır. Performans bittiğinde sahnede gelişen belli ana izlek gelecek gösterimde yeniden gözlense de oyuncuların bir film ya da video kaydında olduğu gibi yüzde yüz aynı şekilde oynadığı gözlenmez. Her gösterimin kendine ait bir atmosferi vardır. Bu atmosfer oyuncu / performansçı ile seyirci arasında kurulan görünmez bir bağdır. Her bir gösterimde seyirci, oyuncunun / performansçının veya gösterimin farklı farklı bir anına reaksiyon verebilir.

Phelan (2005) bunu, *"performansın ontolojik ile yeniden üretilemezlik ya da tekrarlanamamazlık özelliğini paylaşır"* şeklinde ifade eder (s. 149). Auslander'ın ise Phelan'dan farklı bir görüş belirterek gelişen farklılıkların istemsiz olduğu, provaların her gösterimin aynı olması için alındığı fikri vardır.

Şeyben, Auslander'ın düşüncelerini aktarırken, tiyatroda seyircilerin ve sahnedekilerin bir arada, aynı mekânda ve karşılıklı ilişki içinde olsalar dahi aslında çoğunlukla birbirleri ile iletişime ve etkileşime geçmediğini dolayısıyla tiyatro izleyicisi ve sahnedekiler arasında mutlaka karşılıklı bir ilişkinin olmadığını ifade eder (Şeyben, 2016).

Tiyatro sanatının başlangıcında ve Antik Yunan'da oynanan oyunlarda seyirci ve oyuncu ilişkisi bakımından bir etkileşim ve iletişim olduğu kaynaklarda görülür. Brockett bu konuda seyircinin oyunun arasında veya sonunda, oyunu veya oyuncuya olan eleştirisini gösterdiğini belirtir (Brockett, 2000). Bu etkileşimin yüz yıllar boyu devam ettiğini söylemek yanlış olmaz. 1700'lere gelindiğinde seyirciler ve oyuncular karşılıklı olarak şikayetlerini birbiriyle paylaşıyorlardı. Seyirciler şikayetçi olduğu duruma cevap alana kadar oyunu durdurduğu bilinmektedir (Brockett, 2000). Aradan geçen zamanda gelişen fütürizm akımı seyircinin karanlıkta edilgen bir izleme halinde olmasını eleştirmiş ve seyir yerini aydınlatarak sahnede gerçekleşen ve dönüşen makine dünyasının hızına dair gösterimin, seyirci üzerindeki etkisini canlı bir şekilde gözlemlemeyi amaçlamıştır. Bu yüzden fütürizm akımından da etkilenen Meyerhold, sahnenin tiyatroya özgü gücünü kullanmış ve tiyatro salonunu karartmayarak bu gücün seyirci üzerindeki etkisini açıkça gözlemlemiştir (Şener, 2019).

Biçim ve özellik bakımından tercih edilen yöntem, seyircinin katılımlı ya da edilgen konumda oluşuyla fark etmeksizin tiyatronun canlılık özelliği ile birlikte her gösterime özel olan atmosferi, günün, yılın ve dönemin özelliği ile etkileşimli gelişerek seyirci ile biricik ve tekrar edilemez şekilde buluşur.

Bu konuda örneğin Howard Zinn'in 1999 yılında yazdığı Marx in Soho (Marx Soho'da) adlı oyun Semih Çelenk'in uyarladığı haliyle *Marx İstanbul*'da adıyla Tiyatroevi tarafından 2019 yılında prömiyerini gerçekleştirmiştir. Oyuncu Hamit Demir tarafından sahnelenen oyun her gösteriminde; oyunun sahnelendiği dönem gündemde olan politik veya sosyal konular üzerinden oyuncu, anlatımını revize ediyordu. Bu konular gündeme göre değişebilse de metnin ana bağına sadık kalınarak yapılıyordu. Diğer taraftan seyirci ile diyalog halinde olan oyuncu, seyirci ile interaktif bir şekilde iletişim kuruyordu. Marx karakterinin metnin bağlamında bulunan gazeteler üzerinden seyirciye ekonomi-politik konulardaki haberleri okuması ve aralıklı duraksayarak seyirciye bu konu hakkında tahminlerini sorması şeklindeydi. Ayrıca Türkiye gündeminde o hafta veya ay bulunan politik olaylarına göre metnin ana bağlamını bozmayacak şekilde oyun anında revize edildiği ve sahnelendiği gözlenir. Bu konular örneğin Balıkesir'de zeytinlik alanların ranta açılması, mülteci sorunları, ekonomik problemler şeklinde olabilmekteydi. Bu

bağlamda tiyatronun canlılık ve tekrar edilemezlik ve biriciklik özelliğine tanık olunduğu söylenebilir.

Tiyatroyu video ve film gibi kayıtlı ortamlardan ayıran bir diğer önemli özelliği şimdi, burada olma halidir. Kayıtlı video veya film gibi ortamlarda gerçekleşen icra yani eylem ve üretim, başka bir yerde gerçekleşir. Seyirci orada bulunmamaktadır. Fakat tiyatroda icracı yani üreten ve üretileni izleyen seyirci, her ikisi de canlı bir şekilde aynı mekânda buluşurlar. Şeyben, tiyatronun normatif bir sanat olarak konumlandırıldığını, bu yüzden sinemadan üstün tutulduğu, dolayısıyla tiyatro seyircisinin de sinema seyircisinden üstün tutulduğunu belirtir (Şeyben, 2016).

Canlı performanslarda kayıtlı video film ve sinematograf kullanılması ile ilgili farklı görüşler vardır. Bu konuda etkili eleştirel görüşü Phedra Bell'den aktaran Şeyben, Bell'in kayıtlı video ve film üretimlerinin tiyatroyu, canlı performansı etkilemesi üzerinden derecelendirdiğini, birinci ve ikinci şekilde kullanımı olduğuna dair düşüncesini aktarır. Kayıtlı video ve filmin tiyatro içinde baskın kullanımı olabildiği gibi bir araç olarak, metne hizmet edecek şekilde kullanıldığı hatta üçüncü kategoride 'dialojik medya prodüksiyonları' adını verdiği kayıtlı medyanın bir rol üstlendiği çalışmaların olduğuna dair açıklamalarına ulaşırız (Şeyben, 2016). Temelde tiyatroda kayıtlı film ya da videonun veya dijital öğelerin kullanımında amaç çok önemlidir. Kayıtlı üretim, bir söylem yaratıyor mu veya seyirci üzerindeki etken ya da edilgen etkisi nedir veya katılım açısından hizmet ettiği şeyler nelerdir sorularına belli bir noktada cevap alınmalıdır. Bunun dışında kayıtlı video, film ve dijital öğeler kullanılarak yapılan üretimlerin, günün sonunda 'şov' olarak nitelendirilmesi kaçınılmazdır. Tıpkı 1950'lerde tiyatro sektörünün seyirciyi çekmek için yaptığı kayıtlı video film tercihlerine bağlı aldığı eleştiriler gibi.

4.1 Tiyatroda Mekân ve Multimedya Kullanımının Tiyatroda Mekân Üzerindeki Etkisi

Tiyatroda mekânın incelenmesine dair detaylı araştırma ve çalışma yapan Gay McAuley bu konuda yazdığı *Space In Performance: Making Meaning In The Theatre (Performansta Mekân: Tiyatroda Anlam Yaratmak)* kitabı referans alınmıştır. McAuley, tiyatroda mekânı beş ana bölüme ayırarak alt başlıklarda detaylandırır. McAuley mekânı bir uzam olarak tanımlayan 'space' sözcüğünü tercih etmiştir. Dilimizde anlam

bakımından ‘mekân’ kelimesi güçlü bir tercihtir. Dolayısıyla mekân sözcüğü tercih edilmiştir.

İlk sırada McAuley, performans mekânı olarak belirttiği toplumsal gerçeklik ana başlığında fiziksel tiyatro mekânını ve onun içini yine fiziksel mekânların ayrımı üzerinden inceler. Bu incelemede tiyatro mekânın iç kısmında seyirci mekânı, performansın ve provanın gerçekleştiği mekân olarak bir ayrım yapılır. Ayrıca uygulamacının mekânı da bu mekân içinde incelenir (McAuley, 2000).

İkinci ana başlıkta mekân incelemesi ise ‘fiziksel / kurmaca mekân’ ilişkisi üzerinden yapılır. Bu incelemede sahnenin fiziksel bir mekân olarak varlığı, aynı zamanda sahne içinde belirlenen alanın sunum mekânı olarak kullanılması ve oyunun / performansın gerçekleştiği esnada kurmaca mekânın kurulmasıdır (McAuley, 2000).

Üçüncü ana başlık kurmaca mekânın incelendiği ‘mekân / kurmaca mekân’dır. Mekân içindeki kurmaca mekânın sahne üzerinde yaratılması ve sahne dışında yaratılması söz konusudur. Sahne dışında yaratılan kurmaca dünya, performans mekânı ile ilişkili olması ve olmaması bakımından ayrı ayrı incelenir. Performans mekânı ile ilişkili olan kurmaca mekânlar yakın / uzak spektrum ve seyirci dışı olarak nitelendirilmiştir. Yakın spektrum, seyircinin sahnede gördükleri dekorlar üzerinden sahne dışındaki yakın bölgede imgelenebilen sokak kapısı ve evin diğer odaları ve benzeri olabilmektedir. Uzak spektrum ise sahne üzerinde oyuncunun, uzak bir yerde gelişen olayın ya da durumun gerçekleştiği mekânın seyircide anlatım yoluyla imgelem yapmasını sağlamaktır (McAuley, 2000).

Dördüncü başlık ‘metinsel mekân’dır. Bu mekân ancak performansın gösterilmesiyle anlamlı olur. Her sahne tasarımcısı, metinsel mekânın yaratımını kendisi üretebilir. Dolayısıyla metinsel mekân uygulamacıya göre anlam kazanır. Beşinci başlıkta, McAuley’in incelediği tematik mekân ise metinsel mekânın diğer mekânlarla ilişkisi olarak nitelendirilir. Tematik mekân diğer bütün mekân yaratımlarının birlikte bir bütüne hizmet edecek şekilde tasarlanmasıdır (McAuley, 2000).

Tiyatroda geleneksel sahne tasarımı teknolojinin gelişmesi ve multimedyanın tiyatro üretiminde kullanılması ile dönüşüme uğramıştır. Kayıtlı video ve film kullanımlarının

başlangıcında tiyatro akımları kendi ilkeleri ve üslupları doğrultusunda sahne tasarımlarında anlatım aracı olarak multimedya teknolojilerine yer vermiştir. Bu teknolojiler karakterin iç dünyasını göstermek için kullanıldığı gibi olayın gerçekleştiği mekânların geçişlerinde de kullanılmıştır. Tiyatroda multimedya teknolojisinin kullanımıyla mekânlar arası geçişler, ilişkiler gelişti ve dönüştü. *Tiyatro ve Multimedya* adlı kitabında Burcu Yasemin Şeyben, McAuley'in *Space In Performance: Making Meaning In The Theatre (Performansta Mekân: Tiyatroda Anlam Yaratmak)* adlı kitabında sunulan mekân ilişkilerinden yola çıkarak, tiyatroda multimedya kullanımının tiyatrodaki mekânlara etkisi, mekânı dönüştürme işlevi ile ilgili hazırladığı başlıklar üzerinden inceleme yapılabilir.

Şeyben, başlıkları şu şekilde belirlemiştir: gösterme / betimleme, görünmez olanı görünür kılma, dönüşüm ve geçişlilik, çoğalma ve ilişkilendirme ve mekânın inşasına vurgu şeklindedir (Şeyben, 2016).

Gösterme / betimleme geleneksel olarak dekor, aksesuar, kostümler aracılığıyla oluşturulan kurmaca mekânın, multimedya teknolojileri ile aynı amaçla oluşturulmasıdır. Sahnede yaratılan fiziki dekorun yerine projeksiyon yardımıyla oluşturulan dekorun yansıtılmasıdır. Şeyben'e (2016) göre, *"Seyirciler video projeksiyonlarıyla yansıtılan görüntülerin kurmacı olduklarının daha fazla ayırdığın da olur. Öte yandan seyirci, her ne kadar gerçeğe yakın tasarlansa da üç boyutlu ve fiziksel mekânların da tasarım olduklarının farkındadır* (s. 125).

Tiyatroda kurgusal mekânı yaratılmasında betimleme amacıyla multimedya kullanımı gelişerek üç boyutlu hale gelmiştir. Bu tür kullanımlar da gerçeklik boyutu da gelişir. Şeyben, gerçekçi tasarımlar ve gerçekçilik için, her ne kadar geleneksel üç boyutlu sahne tasarımlarının daha gerçekçi; multimedya kullanımı ile tasarlanan mekânların daha temsili olduğunu iddia etmenin mümkün olmayacağını belirtir. Bunun sebebi multimedya ile yaratılan üç boyutlu gerçekliğin iki boyutlu tasarımı ile elde edilebilir olmasıdır (Şeyben, 2016).

Tiyatroda multimedya kullanımı ile elde edilen bir diğer avantaj ise görünmez olanı görünür kılmadır. Geleneksel üç boyutlu sahne tasarımı ile yaratılan kurmaca mekân seyircinin görüş alanını oluşturur. Bu sahne tasarımında oyuncunun hayali mekânı

betimlemesiyle, yakın / uzak spektrum ile elde edilen kurmaca mekânlar 'gerçekçi' bir şekilde sahnede yaratılabilir. Tiyatroda multimedya kullanımı ile sahne dışı mekânların sahneye taşınması sağlanmıştır. Şeyben'e (2016) göre, *"Mekânlar ister o anda sahne dışında kaydedilen görüntülerle, isterse daha önce kaydedilen görüntülerle sahneye taşınsın, seyircilerin, bu görüntüler kullanılmadığında zihinlerinde çok farklı canlandıracakları imgeler, belirli ve somut imgeler dönüşüyor"* (s. 127).

Şeyben, tiyatroda görünmez mekânların oyunun anlamı üzerinde çok etkili olduğu oyunlarda, seyirci için merak uyandıran ve oyunun gerilimini arttıran mekânların görünmemesini daha doğru olduğunu ileri sürer. Ayrıca gerçekçi dramatik metinlerin sahnelemesinde sadece metnin içindeki kurmaca sahne dışı mekânların seyircilere sunularak, seyircinin kendisini gerçekliğe teslim ettiğini ifade eder. Gerçekçi olmayan epik tiyatrodan, postmodernist yapımlara doğru gelişen tiyatro, mekân yaratımında multimedya kullanımının performans alanının sınırlarını belirsizleştirerek, sınırların seyircilerden kulise ve fuaye alanına kadar genişlediğini belirtir (Şeyben, 2016).

Tiyatroda multimedya kullanımının mekân üzerindeki bir diğer etkisi dönüşüm ve geçişliliktir. Geleneksel üç boyutlu sahne tasarımında yazılan metinlerin genellikle tek bir mekânda geçtiği gözlenir. Birkaç mekân olan metinlerde mekân değişimi belli bir sürede gerçekleşmektedir. Bu durumda seyircinin kabul ederek izlemeye başladığı oyun dünyasından koparak ânın gerçekliğine döndüğü söylenebilir. Şeyben, tiyatroda kullanılan multimedya teknolojisinin mekânlar arası geçişe hizmet etmek için kullanıldığını belirtir. Tiyatroda da multimedya kullanımı ile mekânlar arası dönüşümün ve geçişliliğin hızlandığını ifade eder. Projeksiyonlar aracılığıyla kurmaca mekâna geçişin kolaylaştığını, mekânlar arası, değişimlerin ve dönüşümlerin artırılabildiğine değinir (Şeyben, 2016).

Tiyatroda multimedya kullanımının mekân üzerindeki bir diğer etkisi mekânın çoğalmasıdır. Tiyatroda var olan kurmaca mekâna ek olarak kullanılan multimedya aracılığıyla, ekranlara veya projeksiyon perdelerine yansıtılan görüntüler sayesinde sayıca daha çok kurmaca veya gerçek mekânlar sahne üzerinde görünür kılınabiliyor. Multimedya kullanımıyla elde edilen sahne dışı mekânlarda sahnedeki oyuncu iletişim halinde olabilir. Oyuncunun sahne dışı mekânlarla ilişki kurabildiği gibi internet

üzerinden gerçekleştirilen canlı bağlantı ile dış dünyadaki her yerle ilişki kurulabileceğini belirtir. Bu şekilde bir sahneleme biçiminin, gerçek görüntünün sahne üzerindeki kurmaca dünya içinde kullanılmasının, yeni bir kurmaca yapı oluşturacağını, değişen bağlamlarla birlikte kurmacanın da değişebileceğini yani 'gerçeklik' algısının seyirci açısından göreceli bir hal alacağını belirtir (Şeyben, 2016).

Tiyatroda multimedya kullanımının mekân üzerindeki bir diğer etkisi mekân inşaasına vurgudur. Multimedya teknolojisi ile tiyatroda üretilen mekân kullanımı, tiyatrodaki fiziksel, kurmaca ve bugün gelinen noktada sanal mekânların, birbiriyle ilişki biçimlerinin ve bu biçimler arasındaki farkındalığın önünü açmış olmasıdır. Bunun üzerinden Şeyben, sahne üzerinde kurmacayı yaratanların, seyircilerin gözü önünde olması üzerinden görünür olmasını, kurmaca mekân ve fiziksel mekân ayrımını belirsizleştirdiğini, her iki mekânın birbirleri yerine geçebilir hale geldiğini belirtir (Şeyben, 2016).

4.2 Tiyatroda Metin ve Multimedya Kullanımının Tiyatroda Metin Üzerindeki Etkisi

Multimedya kullanımının metin üzerindeki etkisi incelendiğinde geleneksel bakışta yer alan metnin temel öğe olması, diğer bütün öğeleri metne hizmet edecek şekilde var olduğu düşüncesini değiştirmesidir.

Şeyben, *Tiyatro ve Multimedya* adlı kitabında multimedya kullanımının metin üzerindeki etkilerini incelemiştir. 20. Yüzyıl başlarında fotoğrafın, tiyatro metin yazarlığında ve sahnelemelerinde bir dönüşüm oluşturduğu görülür. Radyo ve fotoğraf teknolojilerinin özellikle sahne sanatlarında gerçeklik akımının yerleşmesinin önünü açtığını belirtir. Böylelikle sahne dekor ve tasarımı tıpkı fotoğrafta görülen gibi gerçek hayata yakındır. Bu durum oyunculuklara da yansır. Fotoğrafın tiyatroya etkisi dönemin, sosyo-politik ve sosyal-kültürel gelişmelerle paralel ilerlemesi üzerinden doğa bilimlerinin gelişmesi, komünist söylemlerin gelişmesiyle toplumu teolojik sorgulamalara götürmüştür. Fotoğrafın sahnede yer alacak karakterlerin belirlenmesini sağladığı, fotoğraf öncesi sınıfsal açıdan soylu kesimlerin olduğu metinlerin düzyazıya, günlük hayattan karakterlere dönüştüğü görülür (Şeyben, 2016).

Film, televizyon ve video gibi kayıtlı multimedya teknolojilerinin tiyatro metni üzerindeki etkisine bakıldığında, bu teknolojilerin ilk kullanım zamanlarında tiyatro metin yazarlığı ve sahneleme geleneklerinden faydalandığı görülür. İlk zamanlarda tiyatronun sinemaya etkisi olduğu fakat bu etkinin sinema tekniğinin hızlı gelişmeler ile tiyatronun tam tersi bir konumda kaldığı gözlenir (Şeyben, 2016). Böylece tiyatro video, film gibi kayıtlı öğeleri sahne üzerine getirerek sinemanın olanaklarından faydalanmaya başladı. Tiyatroda üç birlik kuralı üzerinden kurulan sahne tasarımı ve karakter yaratımı sinemada farklıdır. Sinemada senaryonun ana eyleme hizmet eden yan eylemlerin çok olması, senaryolardaki eylem, zaman ve mekân çokluğunun gerçeklik etkisini bozmadığını fakat tiyatroda bu geçişlerin çokluğunun gerçeklik üzerinde olumsuz etkileri olabileceği için sınırlı tutulduğu görülür (Şeyben, 2016). Sinemanın gelişimi ile birlikte tiyatro metin yazarlığında önemli bir dönüşüm yaşanmıştır. Hatta bu konuda sinemanın teknik olanakları, tiyatronun teknik olanakları göz ardı edilerek tiyatrocular tarafından kullanılmaya başlanır. Şeyben'e (2016) göre *"Bugün sinemanın teknik olanaklarının sunduğu anlatım biçimlerinin, tiyatrodaki dramatik yapıya etkisinin artarak sürdüğünü söylemek mümkün. Hatta senaryo yazım teknikleri, oyun metinlerinde o kadar sık kullanılıyor ki, dramatik ve gerçekçi oyun yazındaki kurallar esnemeye ve dönüşmeye başladı"* (s. 151).

Gelişen teknoloji ile sinematografik sahneleme yöntemlerinin tiyatro sahnesine taşınarak, karakterin iç dünyasının yansıtılması, mekân değişimi ve dönüşümü, kayıtlı multimedya teknolojisinin bir karakter olarak sahnede var olması, zaman değişimi gibi kullanımları olabilmektedir. Sinema tiyatroyu etkilemiştir. Tiyatronun sinematografik multimedya teknolojilerini bir anlatım aracı olarak kullanmasıyla birlikte sinemada kullanılan bazı yöntemler tiyatroda sahneleme yöntemlerinde kullanılır.

> Gerçeklik etkisi yaratmak adına tiyatroda sinemada alışık olunan örneğin kısa diyaloglar, çok sayıda karakter, karakterin iç dünyalarına yansıtan imgeler ve fazla mekân ve zaman kullanma gibi yazım tekniklerinin yanı sıra, hızlı mekân değişimi, kalabalık mizansenler, karakterlerin kalbinden veya aklından geçenleri projeksiyona yansıtma gibi sinematik sahneleme teknikleri kullanmaya başladı (Şeyben, 2016, s. 152).

Diğer yandan kayıtlı video ve film kullanımları sahnede karakterin iç dünyasını yansıtma aracı olarak tiyatroya önemli katkı sunmuştur. Karakterin sahnede iç dünyasını sesli bir biçimde seyirciye anlattığı monologlar, gerçekçilik akımının sahnede yaratılmaya çalışılan gerçeklik etkisine zarar verdiği eleştirileriyle metin kullanımlarında azalmıştır. Kayıtlı video ve film teknolojileri ile karakterin iç dünyasını yansıtan monologların tekrar tiyatro sahnesine gelmiştir.

> Kayıtlı ortamlar, bir zamanlar gerçekçi olmadığı gerekçesiyle tiyatro metinlerinde azaltılan monologların, sözel olarak olmasa da görsel olarak yeniden tiyatro sahnesine taşınmasını önünü açtı. Artık seyirciler, karakter düşüncelerini dile getirmeden önce (projeksiyonlar aracılığıyla) görsel olarak onun düşüncelerine, hayallerine hatta bilinçaltına erişebilmeye başladı (Şeyben, 2016, s. 152).

Sinemanın tiyatro metin yazımında karakterin iç dünyasına dair oluşturduğu etki ayrıca radyo teknolojisi ile psikolojik gerçekçiliğin kullandığı bir anlatım aracıydı. Radyo ve filmin tiyatro metinlerinde en büyük etkisi, karakterin iç dünyalarına gerçekçi bir şekilde tiyatroda sahnelemeyi başarmak üzere tiyatroya yöntemler sunmalarıydı (Şeyben, 2016).

Tiyatroda multimedya kullanımının tarihsel olarak fotoğraf, radyo, kayıtlı video, film ve dijital teknolojilerin dahil olması tiyatro metninin yazımında önemli değişikliklere sebep olmuştur. Tiyatroda metnin temel öge olup diğer öğeleri metne hizmet edecek şekilde tasarlanıyordu. Yeni iletişim teknolojileri ve multimedya kullanımları tiyatroda metin yazımında önemli değişiklikler yaratmıştır. Metin dijital ve multimedya unsurları ile uyumlanabiliyor veya performans anında seyirci ile etkileşim halinde dönüşüp değişebiliyordu.

> (…) metnin tiyatro sahnesindeki diğer öğelerini kendisine hizmet ettiği egemen konumunu yitirmesi yer alıyor. Dijital ortamların internetin ve sosyal medyanın kullanımı ile yaşanan asıl kırılma, metnin bütüncül ve sonlanmış bir öğle olarak varlığı konusunda yaşandı. Çünkü seyirci ile iç içe, seyircinin oyunun gidişatına yön verebildiği, yazarın öldüğü, yazarların var olduğu yeni bir metin yazımı ve sahneleme anlayışına doğru bir evrilme yaşandı ve bu evrim hala sürüyor (Şeyben, 2016, s. 160).

Tiyatroda metin, ana öğe olmaktan çıkıp tıpkı diğer öğeler gibi ortak bir amaca hizmet edecek şekilde kendini revize edebilir, dönüştürülebilir hale gelmiştir. Bu bağlamda tiyatro metin yazarının bu sürece uyumlanma sağladığını söylemek mümkündür. Hatta öyle ki gelişen multimedya teknolojilerinin kullanıldığı oyunlarda diğer öğeleri tiyatro metninin üretimine ortak olmaktadır. Şeyben (2016), *"Yeni ortam ve teknolojilerin kullanıldığı oyunlarda metin, genellikle sadece yönetmen ve dramaturgun değil, tasarımcısından oyuncusuna ve teknisyenine herkesin katkıları olan bir sahne öğesidir ve neredeyse tamamen kolektif bir biçimde üretilir"* (s. 162) şeklinde ifade eder.

Temelde yazar tiyatro metnini oluşturan kişi olsa da sahneleme esnasında diğer profesyoneller metnin sahne üzerinde üretimine katkı sağlayarak dönüşümü, değişimi ve revize edilmesini sağlayabiliyor.

İnternet teknolojileri ve sosyal medyanın kullanılabildiği Sibermekân tiyatrolarında farklı mekânlarda seyirci ve performansçı / oyuncu buluşabiliyordu. Seyircilerin oyunu ve oyuncuyu yönlendirebildiği bu tür oyunlarda seyirci ile etkileşimli metin yazımı olduğu söylenebilir.

> Örneğin bir oyunda / performansta, o oyun hakkında bilgisi olan herkes (ki buna seyirciler de dahil) Twitter, Facebook, ve benzeri sosyal medya araçlarını kullanarak, sahnedeki canlı performansçılar / oyuncular hakkında yorum yapıp, onlardan belirli eylemler gerçekleştirmeler isteyebiliyor veya olmakta olan olaylar hakkında kendi fikirlerini belirtiyor (Şeyben, 2016, s. 163).

Seyirci ile birlikte etkileşimli halde üretilen bu metinler birçok hikâyenin sahneye taşınmasını ve seyircilerden gelen direktiflerle birlikte birçok eylemin sahnede var olmasını sağlamaktadır. Ayrıca etkileşimli sahneleme biçimi ile metnin sonluluğu, tekil bir anlam ve eylem içermesi son buluyor (Şeyben, 2016).

5. TÜRKİYE'DE TİYATRODA MULTİMEDYA TEKNOLOJİLERİ İÇEREN YAPIMLARIN KULLANIM BİÇİMLERİ ÜZERİNDEN YAPILAN İNCELEMELER ve ELEŞTİRİLER

Türkiye'de tiyatroda multimedya içeren yapımlar ve tiyatroda multimedya kullanımına dair görüşler veya eleştiriler alanyazı taraması üzerinden yapılan araştırmalardan elde edilen bilgiler üzerinden derlenmiştir. Türkiye'de tiyatroda multimedya çalışmaları hakkında öncü çalışmalar yapan Burcu Y. Şeyben'in *Tiyatro ve Multimedya* kitabından, Burak Akbulut'un *Tiyatro ve Multimedya İlişkisi* adlı tezinden, Erdoğan Ünlü'nün *Tiyatroda Multimedya Kullanımı ve Yeşim Özsoy Rejilerinde İncelenmesi* adlı tezinden, Derya Aydoğan ve Özge Aydoğan'ın *Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış* adlı makalesinden yararlanılmıştır.

Şeyben'in incelediği tiyatroda multimedya içeren yapımlardan ilki, Galata Perform tarafından sahnelenen Ahmet Sami Özbudak'ın yazdığı Yeşim Özsoy'un yönettiği *İz* adlı oyuna bakıldığında oyunda kullanılan kapalı devre canlı yayın, multimedya teknolojisi kullanımının amacı tiyatro metninin anlamını ve dramatik anlatım biçimini pekiştirmek için kullanılmasıdır. Kapalı devre canlı yayın, oyunda tarihsel ve siyasi bağlamı sunmak ve seyircinin kendisini canlı bir şekilde ekranda görmesiyle, seyircilik meselesini sorgulatmıştır. Ayrıca kapalı devre canlı yayın ve oluşturulan iletişim biçiminin seyirci ve performansçıların aynı zaman diliminde oldukları gibi bir arada olmasını sağlamıştır (Şeyben, 2016). Seyirci bu sahneleme biçimi ile, görülmeyen mekânları sahne önünde yukarı yerleştirilen ekranlardan verilen kapalı devre canlı yayınla izleyebiliyordu. Şeyben (2016), *"Oyunun metninde hikayeler tek bir mekânda, dairenin salonunda geçtiği halde, Özsoy, dairedeki diğer mekânları da (evin yatak odasını ve salonda görülmeyen sokak kapısını) kapalı canlı yayın yoluyla sahneye dahil ediyor"* (s. 210) şeklinde ifade eder.

Bu bakımdan tiyatroda kurmaca mekân yakın spektrum oluşturularak seyirciye sunulduğu söylenebilir. McAuley'in belirttiği yakın spektrumdaki mekânlar, sahne arkasında görülmeyen odalar, bahçe kapısı veya sokak gibi kurmaca dünyanın yakın mekânları kapalı devre canlı yayın ile seyirciye gösterildiği söylenebilir.

> Yedi farklı kameradan gelen görüntüler, dönüşümlü olarak sahne üzerindeki bu iki ekrana yansıtılıyor. Kameralardan altısı sahne dışındaki mekânlarda o an çekilmekte olan görüntüleri sahnedeki ekrana yansıtıyor. Bir kamera ise sahnede yer alan büfenin içinde gizli ve sahneyi seyircilerin görmediği bir açıdan yatay olarak çekiyor. Böylelikle salonun hemen yanında ve sahne üzerinde yer alan ama seyircilerin bir kolon sebebiyle göremedikleri mutfağı da görünür kılıyor (Şeyben, 2016, s. 210).

Oyunda tercih edilen multimedya teknolojisinin kullanım biçimini Şeyben'in, McAuley'in mekân ilişkilerinden yola çıkarak, tiyatroda multimedya kullanımının tiyatrodaki mekânlara etkisi, mekânı dönüştürme işlevi ile ilgili hazırladığı başlıklar içerisinden görünmeyen mekânların görünür kılınması ile ilişkilendirilebilir.

Şeyben, kapalı ve canlı yayın kullanımının *İz* oyununa etkilerini, eşzamanlılık, eş mekânlık, metin/mekân/ortam ilişkisi, tanıklık üzerinden ele almaktadır. Multimedya kullanımıyla görünmeyen mekânların görünür kılındığı *İz* oyununda, seyircileri de gösteren kapalı devre canlı yayın kullanımı, seyircilerin oyuncularla ve oyunun üç dönemine ait hikayelerle eşzamanlı oluşu ortak bir an (ya da zaman) yaratmaktadır. Bu dramaturgi tercihinin sahneye taşınmasında ve yaratımın da multimedya teknolojisinin anlamlı ve amaçlı kullanımı söz konusudur. Metnin, sahnenin, oyuncuların ve seyircilerin belli bir amaca yönelik uyumlu birlikteliği söz konusudur. Kullanılan kapalı devre canlı yayın aracılığıyla mekânın çoğalması sağlanmıştır. Evin farklı mekânlarından gelen görüntüler, evin salonu olan sahnenin üstündeki ekranlar aracılığıyla sahneye ekleniyor [insertion] ve böylelikle ev genişlemiş oluyor (Şeyben, 2016). Kapalı devre canlı yayın kullanımı ile sahnelemeye eklenen yatak odası, karakterlerin iç dünyalarını seyirciye açarak, karakterleri seyircilere yakınlaştırmıştır. Şeyben'e (2016) göre, "*Karakteri kendi başlarına görmek ve sahnede olmadıkları zamanda aslında oyunun dünyası içinde var olduklarını ekranlar sayesinde tanıklık etmek, onların oyuncu olduklarını unutmaya yardımcı oluyor ve karakterlerle özdeşleşmeyi pekiştiriyor"* (s. 215).

Kapalı devre canlı yayın ile seyircilerin ekranda anlık olarak görünmesi ise hem bir tanıklık etme hem de bir yabancılaşma etkisi hem de bir dördüncü zaman eklenmesini

sağlamıştır. Seyircilerin anlık olarak ekranlarda görünmesi seyirci mekânını sahneye taşımıştır.

> Seyircinin kameranın ekranlara aktardığı oditoryum görüntüsüyle, seyirci mekânını da performans mekânının içine taşıyıp, ikisini aynı toplumsal gerçeklik içinde birleştiriyor. Bu kısa yabancılaştırma anları ister istemez seyirciye, anlatılan hikayelere ilişkin olarak seyircinin kendi konumunu, "tanıklık" durumunu hatırlatıyor (…) Bu üç hikâyenin, farklı zamanlarda geçseler bile (…) bu üç farklı zamana, yine kapalı devre canlı canlı yayında, seyircinin oturup bu oyunu izlediği bir dördüncü zaman eklenmiş oluyor (Şeyben, 2016, s. 216).

İz metni yazıldığında, metinde geçen üç hikâye olayların geliştiği dairenin salonunda geçer. Kapalı devre canlı yayın kullanımıyla metinde olmayan mekânlar Yeşim Özsoy rejisiyle sahneye dairedeki diğer mekânlar dahil edilmiştir (Şeyben, 2016). Bu bakımdan metnin dönüştürülmesi söz konusudur. Multimedya teknolojilerinin tiyatro metni üzerindeki dönüştürücü etkisi gözlenmektedir.

Şeyben'in incelediği tiyatroda multimedya içeren yapımlardan ikincisi Krek Tiyatrosu'nun bünyesinde Berkun Oya'nın kendi yazıp yönettiği oyunlarıdır. Şeyben, Krek Tiyatrosu'nun 2010 yılında tarihi depo binası Santralistanbul'da kurulan mekânın tasarımı üzerinden bir tanıtım yaparak bu mekânda oyunların multimedya kullanım biçimini ele almıştır. Tiyatro salonunun en çok dikkat çeken özelliği dördüncü cam duvar kullanılmasıdır. Bu cam duvar seyir ve sunum alanlarını birbirinden net bir şekilde ayırmıştır. Şeyben, bu cam duvarın ve ardında kalan sahnenin ilk bakışta bir televizyon ekranını andırdığını, üç parçadan oluşan bu cam duvarın sahneyi enlemesine ve boylamasına tamamen kapattığını belirtir. Bu cam duvar bir dördüncü duvar oluşturmuştur. Ses hapsetme özelliğine sahipti. Dolayısıyla oyunları izlerken seyircilere kulaklık veriliyordu. Oyun seyircilerin kulaklıkları aktif hale getirildikten sonra başlıyordu. Bu bakımdan bu mekânda multimedya teknolojisinin sahnedeki sesin seyirciye ulaştırılması amacıyla kullanıldığı söylenebilir. Şeyben, Oya'nın Krek Tiyatrosu'nun yukarıda bahsedilen mekânda sahnelediği *Bayrak, Güzel Şeyler Bizim Tarafta* ve *Babamın Cesetleri* gibi uzun oyunlarının hipergerçekçi tiyatro örnekleri olduğunu belirtir (Şeyben, 2016). Oya, Santralistanbul'da mekânda sahne değişimi

amacıyla projeksiyon kullanmıştır. Şeyben, bazı sahne değişimlerinin sahnede, bazı sahne değişimlerinin ise projeksiyonla gerçekleştirildiği *Bayrak* oyununda oyunun takibini zorlaştırdığını, bu multimedya kullanım biçimini seyircinin bekleme süresi ve oyundan uzaklaşması, gerçekleşen değişimlerle oyunun ortamının değişmesinden kaynaklı seyircilerin birbiriyle ilişkilenmesi gereken iki izleme biçiminin ortaya çıktığını belirtir. Seyircilerin değişen mekânların geçişini bekleme süresinin gerçeklik etkisini azalttığını ifade eder (Şeyben, 2016). Diğer yandan Oya, mekân ve zaman geçişlerinde sinematografik geçişlerden yararlanmaya çalışmıştır.

> Oya'nın aslında sahnelemede hipergerçekçi estetik yakalamak için sinema estetiğine yaklaşmaya çalıştığının bir göstergesiydi. Ama Oya, *Bayrak* adlı oyunda hipergerçekçi bir metin yazımı için kullandığı zaman ve mekân atlamalarını bir ortam olarak video görüntülerini sonraki oyunu olan *Güzel Şeyler Bizim Tarafta*'da kullanmadı. *Güzel Şeyler Bizim Tarafta*'da tam tersine mekân ve zaman atlamalarından uzak durarak ve dramatik anlatımın en konvansiyonel kuralı olan üç birlik kuralına harfi harfine sadık kalarak hipergerçekçi bir etki yaratmaya çalıştı (Şeyben, 2016, s. 230).

Mekânda kullanılan dördüncü cam duvar sesin seyirciye ulaşmasını engellemekteydi. Sesin ulaşması için kullanılan kulaklıklar bir multimedya aracı olarak oyunda kullanılmıştır. Şeyben, bu mekânda kullanılan multimedya biçiminde sesin etkisini, oyuncuya ait sesler ve mekânsal sesler olarak inceleyerek bu seslerin seyirciler tarafından yapay bir şekilde duyulduğunu ve yabancılaştırma yarattığını belirtir (Şeyben, 2016). Dördüncü cam duvar ile yaratılan sahne düzeni, yazılan hipergerçekçi metinlerin sinemasal yöntemlerle sahne üzerinde gerçekçi etki yaratmak üzere kullanılan mikrofonların oyuncular ve sahnenin belli noktalarına yerleştirilmesi, mekânsal seslerin ayırt edilmesi ve duyumlamasında istenilen amacı yakalayamamakta ve yabancılaşmaktadır. Şeyben (2016) bunu şöyle açıklamıştır: *"Oya, ses tasarımıyla ışık, dekor tasarımları ve metin yazımında yakaladığı hipergerçekçilikten seyirciyi uzaklaştırıyor çünkü seyirci, aslında başından beri, Oya'nın dayattığı cam duvar, kulağına taktığı kulaklıklar ve her türlü marifetin farkında"* (s. 237).

Şeyben'in incelediği tiyatroda multimedya içeren yapımlardan diğeri ise Kerem Kurtoğlu'nun yazdığı, Celal Kadri Kınoğlu'nun yönettiği 2010-2011 sezonunda İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen *Ve Hep Birlikte Soldan Çıkarlar* adlı oyundur.

Şeyben, Türkiye'de tiyatro oyunlarında multimedya kullanımının oyunların dramaturgisine sonradan eklendiğini ifade etmiştir. Türkiye'de oyun yazarlarının multimedya teknolojilerini düşünerek oyunlar yazmadığını, oyunlarda medya teknolojisinin kullanılma tercihini yönetmenlerin yaptığını belirtmektedir. Şeyben, *Ve Hep Birlikte Soldan Çıkarlar* adlı oyun için bahsedilen durumun farklı olduğunu oyunun konusunun medya üzerinden işlendiğini belirtir (Şeyben, 2016).

Oyunda kullanılan dijital materyaller televizyon stüdyosunda bulunan malzemelerdir. Bunlar kameralar, görüntü seçiciler, televizyon ekranlarıdır. Metnin yazılma ve oluşturulma biçimi, konusu, mekân seçimi, kullanılacak multimedya teknolojileri bakımından düşünülerek yazılmıştır. Oyunda multimedya teknolojilerinin kullanım biçimine bakıldığında kayıtlı görüntülerin kullanımı söz konusudur. Bu kayıtlı görüntüler aslında sahnedeki oyunda yer alan sunucu, seyirciye canlı bağlanılan kişilerle etkileşim kurabileceklerini belirtir. Bu kişiler dünyanın farklı yerlerinden bağlanırlar. Fakat bu 'canlı' bağlantı gerçek değil kurgusaldır. Şeyben, canlı bağlantı ve seyirci etkileşimli oyun fikrinden daha oyunun başında vazgeçildiğini ve tiyatro ortamının bir haber programına dönüştüğünü belirtmiştir. Şeyben, tiyatro ve televizyon ortamlarını birbirine yaklaştırma çabası, televizyonun anlatım tekniklerinin oyun metni ve oyunculuklarına dahil edilmesi açısından *Ve Hep Birlikte Soldan Çıkarlar* oyununu yenilikçi bir yaklaşım olarak belirtse de sahnelemelerde kullanılan anlatım tekniklerinin metni dönüştürme biçiminin, sahneleme ve izlenebilirlik dışında multimedya teknolojilerinin kullanım amacının anlaşılmasının zor olduğunu; oyunda amaçlanan ve sunulmak istenen televizyon eleştirisinin, eleştirdiği ortamı yüceltecek şekilde tiyatroyu silikleştiren bir sahneleme olduğunu ifade etmiştir (Şeyben, 2016).

Erdoğan Ünlü'nün, *Tiyatroda Multimedya Kullanımı ve Yeşim Özsoy Rejilerinde İncelenmesi* adlı tezinde 2018 yılında Galata Perform'un yaptığı Yeşim Özsoy'un yönettiği ve Ferdi Çetin ile birlikte yazdığı *Yüz Yılın Evi* adlı multimedya teknolojisi

içeren oyunda kullanılan multimedya araçlarını ve bu multimedya araçlarının tiyatro unsurlarına etkisini incelemiştir.

> Yeşim Özsoy, *Yüz Yılın Evi* oyununda 1919 doğumlu olan büyükannesi Turan Nejdet Özcan'ın biyografisini ve Turan Hanım'ın yaşadığı konağın hikayesini anlatmaktadır. Konağın, Osmanlı dönemindeki ihtişamlı yapısı sonrasında Cumhuriyet dönemi ile eski ihtişamını kaybetmesi ve günümüze yakın bir dönemde yıkılışı aktarılmaktadır (…) *Yüz Yılın Evi* oyununda içerik olarak toplumsal tarih ve toplumsal hafıza kavramları sorgulanmaktadır (Ünlü, 2022, s. 97).

Yüz Yılın Evi oyunu iki aşamalı olarak seyirciye sunulmuştur. İlki seyirci ile yüz yüze olan gösterim, ikincisi ise dijital platform için yeniden kurgulanan gösterimdir. Ünlü, oyunun ikinci kez yapılan gösterimini tiyatronun dijitalleşmesi kapsamında yapılan çalışmalara iyi bir örnek olabileceğini belirtir. Oyunun biçimsel özelliğini tiyatronun melez bir formu içinde barındırması açısından önemli bulmuştur. Oyunda kullanılan teknolojik araçların ve medya araçlarının sahnedeki performansları desteklemek üzere ayarlandığını ifade etmiştir. Ünlü'ye (2022) göre, *"Ayrıca oyunda kullanılan sinema ve tiyatro teknikleri, canlı olanla cansız olanın sahnede uyumunu göstermektedir. Örneğin perdeye yansıtılan videoda cansız objeler, sahnedeki canlı performans ile eşzamanlı olarak verilmektedir. Bu yaklaşım oyunun bütünlüğünü korumasında önemli bir faktördür"* (s. 98).

Oyunda kullanılan multimedya araçlarının tiyatroya olan etkisine bakıldığında mixedmedia (karışık ortam) kullanıldığı, ortamların karışık olarak olarak seyirciye sunulduğu belirtilmiştir. Kullanılan kayıtlı ortam ile oyuncunun performansı bütünlük kazanmıştır. Ünlü, oyunda lineer (doğrudan) ve lineer olmayan (dolaylı) medya yaklaşımının yer aldığını belirtir. Seyircinin oyunu dijital platformda izlemesini lineer bir yaklaşım, oyun sonrası oyun ekibinin dijital uygulamalar üzerinden seyirciliğe yaptığı oturumların bir etkileşim alanı sahası oluşturmasını lineer olmayan medya yaklaşım olarak değerlendirmiştir. Etkileşim alanının, seyircinin bilgisayar ve telefon gibi cihazlar üzerinden yorum yapmasıyla ilişkilendirmiştir. Oyunda kullanılan diğer tekniğin intermedia (ortamlararası) olduğunu belirtmiştir. Oyunun rejisini sinemanın, tiyatronun

ve performansın merkezde olduğu bir birleşim olarak ifade ederek oyunun dijital ortama taşınması ile birlikte bu birleşimin değer kazandığını ve oyunda film ve tiyatro unsurlarının dengeli bir şekilde kullanıldığı üzerinde durmuştur. Oyunda multimedya araçlarının üç şekilde uygulandığını belirtmiştir.

> Multimedya araçları üç şekilde uygulanmıştır. Birincisinde, oyun sahneye taşınmadan önce yapılan çekim, kurgu ve montaj aşaması yer almaktadır. Bu aşamada siyah beyaz film tekniği kullanılmaktadır. Oyunda kullanılan bu teknik, sahnede bulunan perdeye yansıtılarak seyirciye ulaşmaktadır. Ayrıca oyunun performansını eşzamanlı olarak eşlik etmektedir. İkincisini, sahnede oyunun seyirci ile buluştuğu anda oyuncunun ve müzisyenin performansını etki eden ses teknolojisi tekniği yer almaktadır. Üçüncüsünde ise; oyunun dijital platforma taşınması sonucu alınan video kayıtlarının tekrar kurgulanması ve montajlanması tekniği yer almaktadır. *Yüz Yılın Evi* oyunu bu üç tekniğin üç farklı zamanlarda farklı gösterimlerde kullanılması sonucu seyirciye ulaşmaktadır (Ünlü, 2022, s 105).

Ünlü, oyunun birinci aşamasında kullanılan multimedya araçları ve tekniklerinin sinema ekipmanları ile birleştirildiğini belirtmiştir. Oyunda yansıtılan filmin, metnin dramatik örgüsüne göre hazırlandığını, filmin içeriğinde konakta yer alan objelerin, hayvanların ve yaşayan insanların yer aldığını ifade etmiştir. Görüntü ve sesler için kamera, mikrofon gibi medya araçları kullanılmıştır. Oyunda yer alan anlatı sesi sahneden bağımsız olarak filme dahil edilmiştir. Bu aşamada oyununun seyirciyle buluşmadığı, masa başı teknik ekibin yer aldığı birinci aşamadır.

Ünlü, oyunun ikinci aşamasının sahnede yapıldığını belirtmiştir. Bu aşamada film ve performansın seyirciye eşzamanlı olarak sunulduğu ifade edilmiştir. Oyunun anlatı kısmında sesin ekolu forma dönüşmüş ve bu ses teknolojileri kullanılarak elde edilmiştir. Ses teknolojileri ile üretilen bu ekolu formun, sahnede yer müzisyenin çaldığı enstrümanların sesleriyle iç içe geçtiği, uzatıldığı ve birleştirildiği çok sesli bir dinletinin sunulduğu iletilmiştir.

Ünlü, üçüncü aşamanın dijital platform için yapıldığını belirtir. Üçüncü aşamada sahnede oynanan oyunun medya araçları kullanılarak kayıt altına alındığını ve arşivlenen

görüntüler üzerinden yapılan montaj çalışmasının seyircinin görüş açısı baz alınarak oluşturulduğunu ifade etmiştir. Bu aşamada sahnelenmiş oyunun filme adaptasyonu yapılmıştır.

Ünlü, oyunda kullanılan multimedya araçlarının oyunun mekân algısını etkilediğini belirtmiştir. Oyunda iki farklı mekân kullanımı olduğu seyircinin oyuncu ile yüz yüze geldiği mekân, ikincisinin ise kayıtlı filmin mekânıdır. Her iki mekânda da multimedya araçlarının kullanılmıştır. Birinci mekânda multimedya araçlarının kullanımının tiyatroya etkisi, tiyatro ve sinemanın birleşmesine ve bir üst ortam oluşturulmasına kolaylık sağlaması olarak ifade edilmiştir. Seyirci multimedya aracının kullanım biçimi ile sahnede görülen mekânı ve gerçek bir konakta kayıtlı film çekilerek oluşturulan soyut mekânı görmesine olanak tanımıştır. Bu bakımdan McAuley'in tiyatroda mekân tanımlamalarından yola çıkarak mekân yaratımın da uzak spektrum oluşturulmuştur denilebilir. Ünlü, ikinci mekânda da gerçek mekânda çekilen kayıtlı filmin sahnede gösterilmesiyle multimedya araçlarının kullanıldığını belirtmiştir. Bu kayıtlı filmde ise konakta bulunan objelerin, hayvanların ve insanların yanı sıra performansı gerçekleştiren Yeşim Özsoy'un da yer aldığı ifade edilmiştir. Ünlü'ye (2022) göre, *"Konağın içinin ve oyuncuların çekim mekândaki konumu yine kamera teknikleri ile farklı açılardan yakınlaşarak ve uzaklaşarak yapılmıştır. Bu teknik, sahnedeki performansın aksiyonuna katkı sağladığı gibi çekilen mekânın uyandırdığı canlılık ve terk edilmişlik duygusunu, seyirciye taşıyarak farklı bir etki uyandırmaktadır"* (s. 107).

Ünlü, sahnedeki performans mekânı ile kayıtlı filmdeki mekân arasında teknik geçişler yapıldığını belirtmiştir. Oyunun geçişlerinde sahnedeki ışığın alınması ile sahne ortamından yansıtılan kayıtlı filmin mekânına geçiş yapıldığı veya sahne ışığının aydınlatılması ile kayıtlı filmin mekânından sahnede canlı performansın mekânına geçiş yaptığı ifade edilmiştir. Bu sayede multimedya kullanımıyla mekânlar arası geçiş sağlanmıştır.

Ünlü, *Yüz Yılın Evi* oyununda multimedya araçları kullanılarak üç farklı zaman dilimi oluşturulduğunu, ilkinin perdeye aktarılan geçmiş zamanı, ikincisinin sahnedeki canlı performans anını, üçüncüsünün ise dijital platformda sahneden bağımsız olarak seyircinin tercihine bağlı olarak istediği zaman olarak ifade etmiştir. Oyunda kullanılan multimedya

araçlarının oyuncunun performansını doğrudan ve güçlendirdiğini, performans ile kayıtlı filmin eşlenik ve birbirini etkileyecek şekilde devinimli yapısı olduğu belirtilmiştir.

Ünlü, oyunda kullanılan multimedya araçlarının oyunun metnini etkilediğini ifade etmiştir. Oyunun belgesel tiyatro tarzında olduğunu ve geleneksel tiyatro öğeleri ile desteklendiğini belirtmiştir. Oyunda iki türlü metin bulunduğunu, ilk metnin oyunun hikayesini anlatan performans metni olduğunu, ikinci metnin ise multimedya teknolojileri ile oluşturulmuş kayıtlı filmin görsel metni olduğunu iletmiştir. Tiyatro metni kullanılan multimedya teknolojisiyle dönüşmüş ve onunla uyumlanmıştır.

Erdoğan Ünlü'nün *Tiyatroda Multimedya Kullanımı ve Yeşim Özsoy Rejilerinde İncelenmesi* adlı tezinde Galata Perform'un yaptığı Yeşim Özsoy'un yönettiği ve Ferdi Çetin'in yazdığı *Terk Edilmiş Kıyılar // Negatif Fotoğraflar* adlı multimedya teknolojisi içeren oyunda kullanılan multimedya araçlarının tiyatro unsurlarına etkisini incelemiştir.

Oyun 2021 yılında 24. İstanbul Tiyatro Festivali'nde Galata Perform'un dijital platformu Yeni Perform'da çevrimiçi bir ön gösterimle seyirciye ulaşmıştır. Ünlü, oyunda kullanılan multimedya araçlarının sağladığı koşulları seyirci-oyuncu ilişkisinde lineer olan ve lineer olmayan bir yapıya taşıdığını belirtmiştir. Oyunun lineer konumunu oluşturan detay oyun başladıktan sonra seyirci ile oyuncunun farklı mekânlarda bulunmasıdır. Yeni Perform'un oyun sonrası seyirciyle dijital platform üzerinden gerçekleştirdiği oturumların, seyirciyi etkin kılması, lineer olmayan bir yapı oluşturmasıdır.

Ünlü, oyunun reji tercihleri bakımından mixedmedia (karışık ortam) görünümünde olsa da sinema tekniklerinin ağır bastığını belirtmiştir. Bu bakımdan oyunun film-tiyatro ya da sadece film olarak sorgulandığını ifade etmiştir. Ayrıca oyunun oyuncu-seyirci mevcudiyetinin bir arada olması üzerinden canlılık kavramı sorgulanmıştır. Ünlü, multimedya araçlarının oyunun dijital platformda seyirci ile etkileşim kurmayı sağladığını iletmiştir. Oyuncuların performansını seyirciye ileten multimedya araçları, kamera ve ses sistemleridir. Kayıtlı görüntüler, bilgisayarda kurgu ve montaj tekniği ile hazırlanmıştır.

Ünlü, oyunda kullanılan multimedya araçlarının oyunun mekân kullanımına etki ettiğini, sanal mekân ve gerçek mekân kullanımı olduğunu belirtmiştir. Oyunun oynandığı ve çekiminin yapıldığı mekân Yapı Kredi Bomontiada'dır. Diğer mekân ise oyunun montaj ve kurgularının yapılarak seyirci ile buluştuğu dijital platform olan Yeni Perform'dur. Ünlü, böylece oyunun hem soyut hem de fiziksel mekân kullandığını, oyunun dijital platformda ve dijital sahnede yer alan ilk oyun olma özelliği taşıdığını ifade etmiştir. Ünlü, ayrıca üçüncü bir mekân olarak seyircilerin dijital platformdan izledikten sonra Yapı Kredi Bomontiada'ya giderek fiziksel mekânı deneyimleyebildiğini aktarmıştır. Sergi alanı özelliği taşıyan bu mekân zamanla dijital platforma taşınarak seyircilerin fiziksel mekânı 360° çekilen kamera kayıtları ile Yeni Perform'un web sitesi üzerinden deneyimleyebildiğini belirtmiştir. Dolayısıyla Ünlü, bu oyunda seyircinin deneyimleyebileceği üç ayrı alan olduğunu ifade etmiş, bunların sırasıyla stüdyo mekânı, dijital mekân ve sergi mekânı olarak tanımlanmıştır.

Ünlü, kullanılan multimedya araçlarının sahne oyunculuğu ile kamera oyunculuğu arasındaki farkları belirginleştirdiğini belirtmiştir. Stüdyoda yapılan çekimlerde oyuncuların tiyatral oyunculuklar gösterdiğini ifade etmiş, bunun sebebinin stüdyoda tiyatroya ait yani dekor, ışık, seyircinin alanı gibi unsurların bulunmasıyla ilişkilendirmiştir. Oyunun geçtiği gerçek mekânlarda yapılan çekimlerinde film tekniklerinin oyuncular üzerindeki etkisi minimal oyunculuk şeklinde olmuştur. Ünlü'ye (2022) göre, *"Sahnedeki devinimleri daha büyük olan oyuncu, kamera karşısında minimal bir oyunculuk tutumu göstermek zorunda kalmıştır böylelikle multimedya araçları oyuncunun mevcudiyetine etki ettiği gibi oyuncunun uzam alanını da çeşitlendirmektedir"* (s. 126).

Ünlü, mekân ve multimedya araçlarının kullanımına bağlı olarak seyirci konumunun çeşitlilik gösterdiğini belirtmiştir. Seyircinin oyuncu ile aynı anda aynı mekânda bulunmadığını, elektronik araçlarla oyunu izlediğini dolayısıyla oyun esnasında oyuncu ile seyirci arasında bir etkileşimin olmadığını ifade etmiştir. Bu durumun oyunun konusuyla benzerlik taşıdığını şöyle ifade etmiştir:

> Oyunun içeriğinde tam olarak aile olamayan, aynı kadraja, ortak noktaya bakamayan etkileşimi olmayan insanlar konu alınmaktadır. Seyircinin, oyuncu ile ortak mekânı ve ortak bir anı paylaşamama durumu içerik ile örtüşmektedir. Oyunda kullanılan multimedya araçları temassızlığı getirmiş olsa da yine aynı araçların yarattığı olanaklar kullanılarak oyun sonunda seyirci ile etkileşimli söyleşi yapılmıştır. Bu söyleşide, yönetmen, yazar, dramaturg, teknik ekip, oyuncular ve seyirciler yer almaktadır. Seyirciler, eleştirilerini bu ortamda yazı yoluyla yapabilmektedirler. Bölünmüş ekranda yer alan, yönetmen, yazar, oyuncu, dramatik, yöneltilen sorulara cevap verebilmektedir. Multimedya kullanımı etkileşimi temas yoluyla olmasa bile görüntü ses yoluyla olmasını kolaylaştırmaktadır (Ünlü, 2022, s. 127).

Ünlü, oyunda dramatik bir metin bulunmadığını, oyunun tamamının anlatıcının iç sesiyle seyirciye ulaştığını: sahnedeki göstergelerin, oyuncuların devinimlerin, anlatıcının iç sesinin, kameramanın çekim acılarının dramatik yapıyı ortaya çıkardığını belirtmiştir. Oyunda kullanılan multimedya araçlarının oyun metninin oluşmasında önemli bir noktada yer aldığını, kameranın yakınlaşma, uzaklaşma, hareket etme özelliklerinin metnin oluşumunda etkili olduğunu ifade etmiştir. Oyunun bütününde peyzaj metin ortaya çıktığını, film çekimlerindeki gibi reji ön planda olduğunu dolayısıyla oyun metninin kurgu ve montaj olmadan anlam üretemediğini dile getirmiştir. Buradan yola çıkarak oyun metninin bütünlük kazanmasında tiyatronun dramatik dili kadar sinema anlatım dilinde etkili olduğunu iletmiştir.

Ünlü, ayrıca oyunda kullanılan multimedya teknolojilerinden yola çıkarak tiyatroya yeni meslek gruplarının dahil olduğunu ileri sürmüştür. Bu konuda düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

> Terk edilmiş kıyılar//negatif fotoğraflar oyununda oyuncuların yanı sıra, entalasyon, dekor tasarımı, ışık tasarımı, görüntü yönetmeni, ses yönetmeni, film renklendirme, kurgu, montaj gibi birçok meslek grubunun yer aldığı bir çalışma olduğu gözlenmektedir. Oyunda tiyatro ve film tekniklerini birlikte kullanılmaktadır. Bu durum tiyatroya yeni meslek gruplarının dahil olduğunu göstermektedir. Multimedya araçlarının yoğun kullanıldığı oyunda bu araçları

> kullanılabilecek teknik elemanların bulunması zorunlu bir ihtiyaca dönüşmektedir (Ünlü, 2022, s. 128).

Sonuç olarak Türkiye'de tiyatroda multimedya teknolojisinin farklı amaçlarla kullanıldığı görülmektedir. Multimedya teknolojisi tiyatroda deneysel amaçlarla kullanılabildiği gibi, mekân yaratmak, mekânlar arası geçiş sağlamak, yeni bir anlatım dili oluşturmak, zamansal geçiş yapmak ve seyirci de zaman kavramını sorgulatmak gibi birçok kullanım amacı bulunmaktadır. Multimedya teknolojisini tiyatroda kullanımında en önemli etken bir amaca yönelik kullanılmasıdır. Bununla ilgili Burak Akbulut'un *Tiyatro ve Multimedya İlişkisi* adlı tezinde derinlemesine görüşme yaptığı Devlet Tiyatrosu oyuncusu ve yönetmeni Saydam Yeniay düşüncelerini şu şekilde aktarmıştır:

> (…) Yangın çıkartabilir, yağmur yağdırabilir birçok şeyi gösterebilirsin bununla. Tabii ki burada bir sorun var. Bunu kullanırken sahneye hizmet mi ediyor, yoksa şov mu? Bir kere bunun adını koymak gerekiyor. Şov'a yönelik işlerin tiyatroya çok katkı yapacağını, yaptığını sanmıyorum. Mutlaka teknolojiyi takip edeceğiz, ışık-sistemleri gelişecek fakat insanı yok etmeden kullanmayı daha doğru buluyorum (…) hatta kırmızı diye bir oyun yaptık Galata Perform'da. Onda bir projeksiyon cihazından faydalanarak bir görsellik ortaya koyduk. Çok başarılı bulunarak; herkes bunu kullanmaya başladı ama ilk defa yerli yerinde kullanılmış gibi olumlu dönüşler oldu. O zaman oyunu kaldırıyor, hizmet ediyor, faydalı oluyor. Çünkü seyirciye, oyunun ana fikrini geçirebiliyorsun. Bazen multimedyanın kullanıldığı oyunlar izliyorum. O kadar çok kullanmışlar, o kadar çok şova yönelik olduğu belli ki, burada şu geliyor aklıma. İyi de metin ne anlatıyor? (…) (aktaran Akbulut, 2019, s. 38-39).

Burada Yeniay'ın bahsettiği gibi tiyatroda multimedya kullanımının en büyük eleştirilerinden birisi 1950'lerde eleştirildiği gibi 'şov' olarak icra edilmesidir. Bir diğer konu ise ekonomik engeller olarak karşımıza çıkar. Bu bakımdan tiyatroda multimedya kullanımı ister deneysel, absürd biçimlerinin üretimi, ister sinema dilinin yaratılma çabası, isterse mekânlar arası sorgulama ve zaman geçişleri, isterse de tiyatronun canlılık özelliğinin sorgulanması için olsun ana amaç her zaman multimedya kullanımının tiyatroda bir amaca yönelik kullanılıyor olmasıdır.

Türkiye'de tiyatro kurumlarının multimedya teknolojilerini tiyatro oyunlarında kullanmaları ve cihazlara ulaşımları günümüz ekonomik koşullarında özellikle ödenekli olmayan özel tiyatrolar için daha da zor bir hale gelmiştir. Özel tiyatroların bu cihazları ucuz mekân yaratımı için kullanmaktadır. Uzun süreli kullanılabilmelerinin ve dar alana sahip sahnelerde sahne tasarlanabilmesinin bu noktada avantaj sağladığı söylenebilir. Bu konuda Yeniay şu şekilde ifade etmiştir:

> Öncelikle sahne olanakları ve dekor. Çünkü eskisi gibi geniş sahneler yok. Daha dar sahneler var. Ve büyük dekorlar ve kurulumdan dolayı böyle bir teknolojiye yönelmek. Tabii bunu düşünürken bir yandan da bunun maliyeti var. Bu cihazların maliyeti çok yüksek. Tabii bunlara bir para veriyorsun ve çok uzun süre kullanıyorsun. Bunun etkisi çok oluyor (…) (aktaran Akbulut, 2019, s. 38).

Bu konuda Akbulut'un sahne tasarımcısı Polat Canpolat ile yaptığı derinlemesine görüşmede multimedya teknolojisinin ekonomi ile ilişkili ifadeleri bu konuda fikir edinmemizi sağlamaktadır. Akbulut (2019), Canpolat'ın düşüncesini şu şekilde aktarmıştır: *"Ama şeymiş gibi algılandı, aa yansıtıyoruz hem ucuza geliyor hem de toplayıp götürüyoruz gibi algılandı ama öyle olmadığı anlaşıldı, projeksiyonların, mapping'in bu teknolojinin maliyeti ortaya çıkınca. Maliyeti çok yüksek aslında (…)*" (s. 42).

Dolayısıyla multimedya teknolojisine ulaşmanın önünde bir engel olarak ekonomi kendisini göstermektedir. Türkiye'de oyun yazarlarının multimedya düşüncesinden yola çıkarak oyun yazma oranlarının düşük olduğu ve bu noktada multimedya içerikli tiyatro oyunlarının sahnelenmesinde yönetmenler görev üstlenmektedir.

> Türkiye'de oyunlarda kullanılan ortam ve teknolojiler, genel olarak oyunların dramaturjisine sonradan ekleniyor. Türkiye'de çoğu oyun yazarı, ortam ve teknolojileri içeren oyunlar yazmıyorlar veya oyunlarının ortam ve teknolojiler kullanılarak sahneleneceklerini öngörmüyorlar. Oyunlarda ortam ve teknolojileri kullanma tercihi, genelde yönetmenlere düşüyor. Bu metinleri sahneye taşıyan yönetmenler, ortam ve teknolojileri kimi zaman sadece metne hizmet eden bir unsur olarak kullanıyorlar, kimi zamanda ortam ve teknolojileri

> kullanarak hem metinleri hem de sahneleri yeniden düşünen ve tasarlayan işler ortaya koyuyorlar (Şeyben, 2019, s. 261).

Bu konuda Akbulut'un derinlemesine görüşme yaptığı sahne tasarımcısı Polat Canpolat'ın yönetmenler hakkındaki ifadeleri bize fikir verebilmektedir.

> Yönetmenlerin ne gibi beklentileri oluyor, şöyle ki şu ana kadar çalıştığım çoğu yönetmen bu teknolojiye hakim değil. Hâkim olmadıkları için nasıl kullanılacağını yani bir istekler var ama o şekilde olmuyor. Örneğin 45 kişilik oyunda, 45 tane headset telsiz mikrofon kullanılmasını istiyor. Lakin ne o teknoloji satın alınabilecek bütçe var, ne o teknoloji yönetecek teknik elemanı veya ses masası var. Mesela dijital ses ve dijital görüntü istiyor. Kapalı bir odada, normal doğal sesin ulaşamayacağı bir yerde oyunu geçirip. Dijital olarak göstermek istiyor. Buradaki açı problemi, oyuncuyu denetlemiyorsun, her zaman aynı noktada olmuyor. Mesela Meeping'de de yönetmen arkadaş şu dönsün diyor iyi güzel dönsün de oyuncunun her zaman nasıl nerede yanlış hareket edeceğini bilemiyorsun ki, bir şekilde oyuncuyu karanlıkta bırakman lazım benim programladığım an animasyonda. O aydınlığa bu tür sorunlardan bir haberler (…) (aktaran Akbulut, 2019, s. 43).

Buradan yola çıkarak yönetmenlerin ellerinde olan olasılıklı olarak geleneksel tiyatro metinlerinden yola çıkarak, dramaturglarla dönüştürmeye çalıştığı tiyatro metniyle olasılıkla bilmediği bir dijital teknoloji içerisinde yeniden anlam üretmeye çalıştığı ve ürettiği anlamın belli bir amaca hizmet edecek şekilde var olması için çabaladığı düşünülebilir. Dolayısıyla bu durum disiplinlerarası çalışmada zorluklar çıkarabilmektedir.

Ayrıca bazı küresel problemlerin tiyatronun işlenme biçimini etkilediğini hatırlatmakta fayda var. Nasıl ki veba salgını, İspanyol gribi belli bir dönem dünyayı etkisi altına aldığı, sosyokültürel ve sosyoekonomik etkiler oluşturduğu gibi 2019 yılında dünyayı etkisi alan COVID-19 (Koronavirüs) salgınında da dünyada büyük ekonomik, sosyolojik, politik etkilenme oluşmuştur.

Bu konuda Derya Aydoğan ve Özge Aydoğan'ın *Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış* adlı makalesi temasın önlendiği, evlere kapandığımız olağanüstü salgın döneminde tiyatronun multimedya teknolojileriyle etkileşiminin nasıl olduğunu bizlere açıklar niteliktedir.

Öyle ki yakın geçmişte tüm dünyayı etkisi altına alan COVID-19 salgınında çevrimiçi tiyatro oyunlarının sahnelenmesinde çok büyük oranda bir artış olduğu söz konusudur. Ülkemizde özellikle ödenekli olmayan tiyatroların kira ve diğer giderlerini sağlamak ve ekonomik gelir elde etmek amacıyla COVID-19 salgının devam ettiği dönemde telematik performans ve sibermekân tiyatrosu türü ile işler yaptığı söylenebilir.

Derya Aydoğan ve Özge Aydoğan'ın 2021 yılında yaptığı araştırmada pandemi ile birlikte kayıtlı veya çevrimiçi ortam teknolojilerinin kullanım oranındaki artışa değinilir. Pandemi ile birlikte en çok etkilenen alanlardan biri olan sahne sanatları için 2020 yılının Ocak-Ağustos ayları arasında Amerika Birleşik Devletleri gösteri sanatları şirketlerinde istihdam oranında %55 düşüş olduğu, aktörler dansçılar ve koreografların işsizlik oranlarının %50'yi aştığı belirtilir. Pandemiye yanıt olarak American for the Arts'tan elde edilen verilerde gösteri sanatları kuruluşlarının %63'ünü çevrimiçi araçlarını arttırmıştır. Benzer değişim oranlarının Türkiye'de de olduğu görülür (Aydoğan ve Aydoğan, 2021).

Araştırmada 2021 yılında İstanbul'da on üç özel tiyatronun pandemi döneminde dijitale uyarladığı dokuz oyun, dijital için ürettiği on altı oyun olduğu görülür. Bu tür kayıtlı üretimler olduğu gibi aynı zamanda Moda Sahnesi gibi '*Sahneden Naklen*' uygulaması ile seyirci ile eşzamanlı bir şekilde online gösterimler yapılmıştır (Aydoğan ve Aydoğan, 2021).

Buradan da anlaşılacağı üzere olağanüstü koşullar altında dahi tiyatro varlığını sürdürebilmek için çeşitli yöntemlerle multimedya teknolojilerinden yararlanmıştır. Elbette tiyatronun tiyatrosallığı yani tiyatro özgü olan canlılık, biriciklik, şimdi ve burada olma özelliği sorgulanabilir. İster bozulan ekonomik koşullar altında gelir elde etmek için, isterse de yeni bir anlatım biçimi yaratmak için tiyatro, multimedya kullanımıyla kendini bir şekilde pandemi koşullarında var etmeye devam etmiştir.

Tüm bu bilgiler ışığında günümüz Türkiye koşullarında tiyatroda multimedya kullanımının; üretim sürecindeki deneyimleri, uyumlanma süreci, zorlukları, yararları, sahne üzerindeki etkisi, tiyatro metnine etkisi ve seyirci ile etkileşimini ortaya koymak amacıyla immersive (kapsayıcı) medya kullanımı örneği olan 2023 yılının Kasım ayında Hope Alkazar'da prömiyer yapan Dolkun Production ve Xtopia'nın ortak yapımı, Güray Dinçol'un yönettiği, Firuze Engin'in yazdığı *Çirkin* oyununun üretim kısmında çalışan profesyonelleri ve seyircisiyle yapılan tezin yöntem, bulgular ve tartışması aşağıdaki gibidir.

6. YÖNTEM

Bu bölümde tezin modeli, çalışma grubu, veriler ve toplanması, verilerin çözümlenmesi ve bulguların elde edilmesiyle ilgili bilgilere yer verilmiştir.

6.1 Araştırma Modeli

Bu tez, nitel araştırma fenomenoloji deseniyle oluşturulmuştur.

> Olgubilim (fenomenoloji) deseni farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır. Olgular yaşadığımız dünyada olaylar, deneyimler, algılar, yönelimler, kavramlar ve durumlar gibi çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir. Bu olgularla günlük yaşantımızda çeşitli biçimlerde karşılaşabiliriz. Ancak bu tanışıklık, olguları tam olarak anladığımız anlamına gelmez. Bize tümüyle yabancı olmayan aynı zamanda da tam anlamını kavrayamadığımız olguları araştırmayı amaçlayan çalışmalar için fenomenoloji uygun bir araştırma zemini oluşturur (Yıldırım ve Şimşek, 2006, s. 72).

Çalışmada, fenomenoloji deseninin kullanılmasının sebebi seçilen bir konuda seçilen bir grubun düşüncelerini detaylı bir şekilde ortaya çıkarmak ve elde edilen bu düşünceleri derinlemesine incelemektir. Akademik olarak tiyatroda multimedya kullanımına dair alanyazının az olması, bu konunun incelenmesi ile ilgili gereklilik oluşturmaktadır. Tiyatro profesyonellerinin bu konuda ne düşündükleri araştırmanın derinlemesine incelenmesini gerekli kılmaktadır.

Betimleme araştırması genişlemesine bir çalışmadır. Yıldırım ve Şimşek (2006) bu konuda düşüncelerini, *"Bu yaklaşıma göre elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Doğrudan alıntılara da sık sık yer verilir. Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır"* (s. 224) şeklinde açıklar. Tezin konusu ve alanına uygunluğu sebebiyle bu yöntem seçilmiştir.

Tezin problem kısmı literatür taramasıyla ortaya konmuştur. Bulguları ise yarı yapılandırılmış görüşme soruları formunun uygulanması sonucu elde edilen verilere dayanılarak oluşturulmuştur.

6.2 Çalışma Grubu

Bu tez araştırmasında iki çalışma grubu bulunmaktadır. Bu araştırmanın birinci çalışma grubunu, Türk tiyatrosu çatısı altında multimedya kullanımının yer aldığı oyunlar içerisinden yüksek geri bildirim alınacağı öngörülen *Çirkin* oyunu üretim ekibinden yazar, yönetmen, yapımcı, yapım koordinatörü ve kostüm tasarımcısından oluşan beş kişi oluşturmaktadır. Araştırma Şubat 2024 – Nisan 2024 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmada İstanbul şehrinde sahnelenen *Çirkin* adlı projenin seçilmesinin sebebi ise gerek İKSV (İstanbul Kültür Sanat Vakfı) çatısı altında üretilmiş gerekse oyunun yapısı gereği gelecekte bir bakış oluşturması, multimedya çalışmalarının yaygın olması, multimedya kullanım biçimiyle diğer oyunlardan ayrılması, araştırmacının ilgili şehirde yaşaması ve çalışma grubunu oluşturan üretim ekibine daha kolay ulaşılabilmesidir.

Araştırma evreni çok geniş olduğundan ‘tipik durum örneklemesi’ amaçlı örneklem yöntemi tercih edilerek çalışma grubu oluşturulmuştur. Uzman görüşlerine de başvurularak bu sayının yeterli olduğu kanısına varılmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2006) bu konuda düşüncelerini, “*Eğer araştırmacı yeni bir uygulamayı veya bir yeniliği tanıtmak istiyorsa, bu uygulamanın yapıldığı veya yeniliğin olduğu bir dizi durum arasından, en tipik bir veya birkaç tanesini saptayarak bunları çalışabilir”* (s. 110) şeklinde açıklar.

Tablo 1. Araştırmada Birinci Çalışma Grubunun Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı ve Frekans - Yüzde Değerlerine İlişkin Bulgular

DEĞİŞKENLER		FREKANS	YÜZDE
CİNSİYET	Kadın	3	60
	Erkek	2	40
	Toplam	5	100
YAŞ	26-30	1	20
	31-40	2	40
	41 ve üstü	2	40
	Toplam	5	100
EĞİTİM DURUMU	Lisans Mezunu	4	80
	Yüksek Lisans Mezunu	1	20
	Toplam	5	100
MESLEK VEYA PROFESYONEL OLDUĞU ALAN	Kostüm Tasarımcısı	1	20
	Yapımcı	1	20
	Yapım Koordinatörü	1	20
	Yazar	1	20
	Yönetmen	1	20
	Toplam	5	100

Tiyatroda Multimedya Kullanımı ve Günümüz Tiyatrosuna Etkisi: *Çirkin* Oyunu Örneği adlı çalışmaya dahil olan birinci çalışma gurubu; 3'ü (%60) kadın, 2'si (%40) erkek, 4'ü (%80) lisans mezunu, 1'i (%20) yüksek lisans mezunu, 1'i (%20) 26-30, 2'si (%40) 31-40, 2'si (%40) 41 ve üstü yaş aralığında ve grubun projedeki görevleri her biri farklı olmakla birlikte aynı oranda (%20) şeklinde dağılıma sahiptir. Her ne kadar projede görev alan ve araştırma bilgisi paylaşılan kişi sayısı 25 olsa da kendi rızasıyla çalışmaya 5 kişi katılmıştır. Çalışma grubundaki kişilerin araştırmaya katılmama sebepleri; şehir dışında yaşıyor olması, yoğun programları dolayısıyla araştırmaya zaman ayıramama ve katılım rızası göstermeme şeklinde sıralanmaktadır.

Araştırmanın ikinci çalışma grubunu ise araştırma için gerekçeleri belirtilerek seçilen *Çirkin* adlı projeyi izlemeye gelen seyirciler oluşmaktadır. İkinci çalışma grubunda amaç araştırma yapılan proje hakkında geri bildirimler elde ederek üretilen tiyatroda multimedya kullanımının etkisini ortaya koymaktır. Her ne kadar seyirci sayısı, Şubat 2024 – Mayıs 2024 arasında tahmini 4500 kişi olsa da ulaşılabilen seyirci sayısı 45 kişidir. Araştırma evreni çok geniş olduğundan 'ölçüt örnekleme' amaçlı örneklem yöntemi tercih edilerek çalışma grubu oluşturulmuştur. Bu örnekleme yöntemindeki temel anlayış önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır. Yıldırım ve Şimşek (2006) bu konuda düşüncelerini, *"Burada sözü edilen ölçüt veya ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabilir ya da daha önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi kullanabilir"* (s. 112) şeklinde açıklar. Buradan yola çıkarak çalışma grubunu, ölçüt olarak belirlenen seyircilerden tiyatroda multimedya kullanımına geri bildirim yaptığı saptanan 45 kişi oluşturmaktadır.

Tablo 2. Araştırmada İkinci Çalışma Grubunun Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı ve Frekans - Yüzde Değerlerine İlişkin Bulgular

DEĞİŞKENLER		**FREKANS**	**YÜZDE**
CİNSİYET	Kadın	22	48.88
	Erkek	23	51.11
	Toplam	45	100

YAŞ	12-17	1	2.22
	18-25	7	15.55
	26-30	14	31.11
	31-40	16	35.55
	41 ve üstü	7	15.55
	Toplam	45	100
EĞİTİM DURUMU	İlkokul Mezunu	1	2.22
	Lise Mezunu	10	22.22
	Lisans Mezunu	29	64.44
	Yüksek Lisans Mezunu	4	8.88
	Doktora Mezunu	1	2.22
	Toplam	45	100
MESLEK VEYA PROFESYONEL OLDUĞU ALAN	Diş Hekimi	1	2.22
	Müşteri Hizmetleri	1	2.22
	İşe Alım Müdürü	1	2.22
	Tesis Koordinatörü	1	2.22
	Doktor	2	4.44
	Öğrenci	9	20
	Çocuk Gelişimcisi	1	2.22
	Sosyal Medya Uzmanı	1	2.22

	Mimar	1	2.22
	Memur	1	2.22
	Satış Müdürü	1	2.22
	Oyuncu	5	11.11
	Psikolog	1	2.22
	Pazarlama Müdürü	1	2.22
	Bankacı	3	6.66
	Organizatör	1	2.22
	Mühendis	3	6.66
	Serbest Muhasebeci	2	4.44
	Finans Uzmanı	1	2.22
	İşletmeci	2	4.44
	Satış Temsilcisi	1	2.22
	Hemşire	1	2.22
	Öğretmen	1	2.22
	Belirtilmedi	3	6.66
	Toplam	45	100

Tiyatroda Multimedya Kullanımı ve Günümüz Tiyatrosuna Etkisi: *Çirkin* Oyunu Örneği adlı çalışmaya dahil olan birinci çalışma gurubu; 22'si (%48.88) kadın, 23'ü (%51.11) erkek, 1'i(%2.22) ilkokul mezunu, 29'u (%64.44) yüksek lisans mezunu, 1'i (%2.22) 12-

17, 7'si (%15.55) 18-25, 14'ü (%31.11)26-30, 16'sı(%35.55)31-40, 7'si (%15.55) 41 ve üstü yaş aralığında, 1'i (%2.22) diş hekimi, 1'i müşteri hizmetleri (%2.22), 1'i işe alım müdürü (%2.22), 1'i tesis koordinatörü (%2.22), 2'si doktor (%4.44), 9'u öğrenci (%20), 1'i çocuk gelişimcisi (%2.22), 1'i sosyal medya uzmanı (%2.22), 1'i mimar (%2.22), 1'i memur (%2.22), 1'i satış müdürü (%2.22), 5'i oyuncu (%11.11), 1'i psikolog (%2.22), 1'i pazarlama müdürü (%2.22), 3'ü bankacı (%6.66), 1'i organizatör (%2.22), 3'ü mühendis (%6.66), 2'si serbest muhasebeci (%4.44), 1'i finans uzmanı (%2.22), 2'si işletmeci (%4.44), 1'i satış temsilcisi (%2.22), 1'i hemşire (%2.22), 1'i öğretmen (%2.22), 3'ü belirtmedi (%6.66), şeklinde dağılıma sahiptir.

6.3 Veriler ve Toplanması

Bu tezde konusu ve niteliği gereğiyle *nitel araştırma yöntemi* kullanılmıştır. Tez araştırmasının sorularına yanıt almak için *yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme* yöntemi kullanılmıştır.

Nitel araştırmalarda görüşme tekniği; araştırmacı ile katılımcı arasında genelde bireysel seviyede gerçekleşen ve belirlenmiş konu başlıkları üzerinden bilgi edinme sürecini kapsar. Bu araştırmada, kullanılabilir kaynaklara ve elde edilmek istenen bilgilere bağlı olarak görüşme yöntemi benimsenmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2006) bu konuda düşüncelerini, *"Alanyazında genellikle iki görüşme türünden bahsedilir: 'yapılandırılmış görüşme' ve 'yapılandırılmamış görüşme', ya da Stewart ve Cash'in (1985) ifadesiyle yönlendirilen ve yönlendirilmeyen görüşme"* (s. 120) şeklinde açıklar. Buradan yola çıkarak bu araştırmada önceden belirlenmiş görüşme sorularıyla çalışılmıştır.

Bu tez araştırmasında, araştırmaya uygun olarak önceden belirlenmiş ve hazırlanmış sorularla gerçekleştirilmesi planlanan 'yarı yapılandırılmış görüşme' yöntemi seçilmiştir. Bu yöntem, araştırmacının amacına uygun bir şekilde hazırladığı soruları, belirlenen sıralamayla katılımcılara sunmasını ve katılımcıların yanıtlanmasını gerektirir. Bu yaklaşım, elde edilen veriyi sınıflandırma, analiz etme, ölçme ve çalışmanın genel amacıyla uyumluluğunun devam etmesini sağlama açısında avantaj sunmaktadır.

Yıldırım ve Şimşek (2006) bu konuda düşüncelerini, *"Derinlemesine görüşmeler ise; üretim sürecinde yer alan paydaşların, çalışma, fikir ve gözlemlerine dayanarak çoklu*

sanatsal çalışmaların tiyatro sanatına etkileri noktasında önemli veriler sağlaması öngörülür. Yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış, yapılandırılmamış ve odak grup görüşmesi şeklinde farklı görüşme teknikleri vardır" (s. 120) şeklinde açıklar. Bu tez araştırmasında 'yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme' tekniği uygulandı.

Bu araştırmada belirlenmeye çalışılan tiyatroda multimedya kullanımının etkileri olduğu için yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme formu veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Bu araştırmanın konusuyla paralellik gösteren herhangi bir veri toplama aracına ulaşılamamasından dolayı, araştırmacı tarafından görüşme veri toplama aracı geliştirilerek veriler toplanmıştır. Veri toplama aracıyla ilgili bilgiler, geçerlik ve güvenirlik başlığı aşaması altında verilmiştir.

Multimedya hayatımızın her alanında var olan ve hayatı kolaylaştıran bir teknolojidir. **Ç**oklu ortam olarak ifade edilen multimedya çok fazla çeşitlilik göstermektedir. Kullanım biçiminde göre birçok alanda kendine yer edinmiştir. Teknolojinin gelişimiyle artarak hayatın her alanında kullanıma açılan multimedya; konser, dijital sanat, ürün tanıtımı, tiyatro, kültürel tanıtım ve müzeler gibi daha birçok alanda kullanımı mevcuttur. Ancak multimedya bunun gibi kavramlardan yola çıkarak elde edilebilecek çok daha geniş bir kavramdır. Bu çalışmada konunun alanını belirlemek ve belirlenen konuyu irdelemek amacıyla tiyatroda multimedya kullanımı ile ilgili araştırmalar yapıldı.

Burada yola çıkarak öncelikle tiyatroda multimedya kullanımı hakkında geniş bir veri tabanı kullanılarak kaynak taraması yapılmıştır. Kaynak taramasının ardından multimedya ve tiyatro ile kullanımı hakkında bilgiler elde edilmiştir. Bu kaynak taramasının ardından veri toplamak için görüşme formu üretilmiştir. Bu form üzerinde üretim sürecinde tiyatroda multimedya kullanımı olan projelerde profesyonellerin düşüncelerinin tanımlanması, yaşayabileceği deneyimlerin ortaya çıkarılması üzerinden geleceğe bir bakış olması amaçlanmıştır. Bu vesileyle araştırmanın birinci grubu için derinlemesine görüşmeyi sağlayan altı ana başlık altında on iki alt başlıktan oluşan sorularla bir görüşme formu oluşturulmuştur. Oluşturulan bu görüşme formu araştırmacı tarafından katılımcılarla paylaşılarak, katılımcılara araştırma hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Katılımcılara sorular yöneltilmiş ve onlardan sorulan sorulara cevap alınmıştır. Görüşmeler katılımcıya uygun koşullar oluşturularak birebir ve etik kurallara

uyularak yapılmıştır. Alınan cevaplar ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Bu sayede veri kaybı önlenmiştir. Görüşmeler ortalama yaklaşık olarak 30-35 dakika sürmüştür. Araştırmanın ikinci grubu için tiyatroda multimedya kullanımına örnek olarak seçilen *Çirkin* oyunu hakkında seyircilerden izledikleri üretim hakkında geri bildirimler elde etmek için bir görüşme formu hazırlanmıştır. Seyircilere sorular iletilerek elde edilen veriler de birebir görüşme ile gerçekleşmiştir. Görüşmenin gerçekleştirildiği kişilerden onam imzası alınmıştır. Seyircilerle yapılan görüşmede araştırmaya dair bilgi verilerek uygun ortam sağlanmıştır fakat düşüncelerini yazıyla ifade etmeleri için görüşme formunun kâğıdı sunulmuştur. Veri kaybı olmaması için veriler ıslak imzalı bir şekilde saklanmıştır.

6.4 Geçerlik ve Güvenirlik

Tablo 3. Çalışmada Alınan Geçerlik ve Güvenirlik Önlemleri

Geçerlik	İç geçerlik	Katılımcı teyidi Uzun süreli etkileşim Doğrudan alıntı Uzman görüşünün alınması
	Dış geçerlik	Veri toplama aracı ve sürecine dair açıklama yapılması Veri analiz sürecine dair açıklama yapılması Çalışma gruplarının seçim şeklinin belirlenmesi Çalışma gruplarının özelliklerinin açıklanması Araştırmacının rolünü betimlemesi Çalışmanın uygulama sürecinin betimlenmesi Geçerlik ve güvenirlik önlemlerine dair açıklama yapılması Amaçlı örnekleme Kullanılan yöntemin seçim gerekçesinin açıklanması

Güvenirlik	İç güvenirlik	Bulguların yorum katılmadan sunulması Kayıt cihazı kullanımı ile veri kaybının önüne geçilmesi Verilerin transkript edilerek sunulması
	Dış güvenirlik	Veriler arasında tutarlılığın kontrolünün sağlanması Verilerin sonuç kısmında uygun olacak şekilde tartışılması ve yorumlanması

Araştırmanın iç geçerliğini sağlamak amacıyla; araştırmada veri toplamak için hazırlanan araştırmacı tarafından oluşturulan görüşme formları katılımcılara sunulmadan önce uzman görüşlerine başvurulmuştur. Hazırlanan görüşme formları bir akademisyen ve etik kurulda bulunan 14 uzmanın onayına sunularak görüşme formlarını değerlendirmeleri istenmiştir. Ardından görüşme formu soruları anlaşılabilirlik ve uygulanabilirlik açısından soruların açık olması, anlaşılır olması, uygun olması gibi unsurlar açısından yeniden incelenerek ve gerekli düzeltmeler yapılarak hazırlanmıştır. Görüşmeler iki çalışma grubuyla yapılmıştır. Görüşmeler randevu alınarak planlanmıştır. Planlanan zamanda bulunulan mekânda uygun koşulların yaratılmasına özen gösterilmiştir. Katılımcılarla yapılan görüşme öncesinde araştırmaya ve veri gizliliğine dair gerekli bilgiler paylaşılmıştır. Katılımcılardan her birinden onam imzası alınmıştır. Katılımcılarla yapılan görüşmeler süresince her bir soru katılımcılara sırasıyla okunmuştur. Katılımcılardan elde edilen cevapları yansıtma tekniği kullanılarak teyit edilmesi sağlanmıştır. Eğer yanlış anlaşılan bir kısım olduysa düzelme sağlanarak araştırmaya devam edilmiştir. Birinci çalışma grubu ile görüşmeler doğal bir sohbet ortamı sağlanarak gerçekleştirilmiştir. İkinci çalışma grubunda ise seyirciye araştırma hakkında bilgilendirme yapılarak görüşlerini yazı ile belirtmesi için görüşme formu kâğıdı sunulmuştur. Bu süreçte araştırmacı, her iki gruptaki katılımcılara araştırmaya dair mentorluk ederek araştırmanın uygun koşullarda, objektif bir şekilde yapılmasını sağlamıştır. Elde edilen veriler araştırmacı tarafından transkript edilmiştir. Transkript edilen verilerden betimsel analiz yoluyla bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgular katılımcıların doğrudan alıntılarıyla yorum yapılmadan araştırmacı tarafından sunulmuştur. Araştırmacı bulgular yoluyla ortaya çıkan verileri sonuç kısmında uygun

şekilde tartışmaya açmıştır. İç geçerliliği sınırlayacak durum ise veri toplama aracı olarak sadece çalışma grupları için görüşmenin kullanılması görülebilir.

Dış geçerliliği sağlamak için ise; verilerin toplama araçları, çalışma grupları, araştırma modelli, verilerin analiz süreçleri, bulguların nasıl düzenlendiğine dair detaylı olarak betimleme yapılmıştır. Bunun yanı sıra çalışma grupları araştırmanın amacına katkı sağlayacak şekilde oluşturulmuştur. Dış geçerliği sınırlayıcı faktörler arasında birinci çalışma grubu için katılımcı sayısını beş, ikinci çalışma grubu için ise katılımcı sayısını kırk beş olarak belirlenmiş olması gösterilebilir.

Araştırmanın iç güvenirliği; veri kaybını engellemek için kayıt cihazı kullanması, elde edilen kayıtların transkript edilerek sunulması ve bulguların yorum katılmadan sunulması ile sağlanmıştır. Ayrıca iki araştırmacı verileri bağımsız okuma yapmıştır. Kodlar bağımsız şekilde geliştirilmiştir. Kategori ve temaların oluşturulmasında araştırmacılar arasında ortak görüş sağlanmıştır.

Araştırmanın dış güvenirliği; sonuç kısmında verilerin uygun bir şekilde tartışılmasıyla, bulguların ve sonuç kısmıyla uyumluluğunun araştırmacılar tarafından kontrol edilmesiyle ve ortak görüşe varılmasıyla sağlanmıştır.

6.5 Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması

Çalışma grupları ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme sorularıyla yüz yüze gerçekleştirilen görüşmelere ait veriler, betimsel analiz yoluyla çözümlenmiştir. Derinlemesine görüşme ile elde edilen bilgilerin detaylı incelenmesine olanak sağlaması nedeniyle betimsel analiz seçilmiştir. Betimsel analize dair Yıldırım ve Şimşek'in (2006) düşünceleri şu şekildedir:

> Betimsel analizde görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler önce sistematik ve açık biçimde betimlenir. Daha sonra yapılan bu betimlemeler açıklanır ve

> yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan temaların ilişkilendirilmesi, adlandırılması ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulması da, araştırmanın yapacağı yorumların boyutları arasında yer alabilir. (Yıldırım ve Şimşek, 2006, s. 224)

Veri analizi için ses kayıt cihazı ve yazılı kayıt ile veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler Word programına kaydedilmiştir. Kaydedilen veriler ise açık kodlamalar ile kodlanmıştır. Açık kodlamalar incelenerek kategoriler ve temalar oluşturulmuştur. Temaların oluşturulması tümevarımsaldır. Bu sürece detaylandırılmış□ veri parçaları ya da bölümleriyle, bir araya getirilmiş□ veri kümeleriyle başlanır, daha sonra bu kümeler adlandırılır. Bu bir tema, kategori ya da bulgu olabilir. Tümevarımsal bir şekilde başlanan analiz süreçleri analiz sürecinin tamamlanmasına doğru tümdengelimsel hale dönüşür. (Merriam, 2013).

Elde edilen temaların ve kategorilerin, tüm verilerle ilişkisi bakımından desteklediği ya da desteklemediği kontrol edilmiştir. Araştırmanın temalarını, alanyazı incelenerek geliştirilen araştırma sorularından elde edilen, alınan verilerle betimsel analiz yapılmış ve temalar belirlenmiştir. Kategorilerin, temaların ya da bulguların araştırma sorularına cevap verebilir nitelikte olabileceği belirtilir (Merriam, 2013). Dolayısıyla bu araştırmada incelenen her bir başlığın ortaya çıkan temalara ilişkin olduğu söylenebilir. Bu analiz sonucunda elde edilen kategori ve temalar, bulgular bölümünde Tablo 4'te ve Tablo 18'de gösterilmiştir.

Tablo 4 incelendiğinde, görüşme protokolündeki soruların 6 temaya ayrıldığı görülmektedir. Temalar oluşturulurken multimedya kavramı ve bu kavramın tiyatro disipliniyle ile ilişkisi ile ilgili katılımcı

düşüncelerini ortaya çıkarmayı amaçlayan sorular "Türkiye' de Tiyatro ve Multimedya" teması içinde değerlendirilmiştir. Temalar kategorilere ayrılırken de sorularda esas alınan amaçları belirten anahtar kelime/kelimeler tercih edilmiştir. Örneğin katılımcıların multimedya çalışmaları hakkında düşünceleri istenen soruda tema kategori olarak "Multimedya Çalışmaları Hakkında Fikirler" kavramı belirlenmiştir. Ardından katılımcıların belirttikleri görüşleri doğrultusunda katılımcı ifadesini özetleyen kelime ya da kelime grupları araştırmacılar arasında tartışılarak ortak kavramların kod olarak belirlenmesi sağlanmıştır. Bu evrede katılımcının görüşlerinden doğrudan alıntılar bu bölümde görülmektedir.

7. BULGULAR VE TARTIŞMA

7.1 Bulgular

Temalar altında, katılımcıların açık uçlu sorulara verdiği cevaplara göre kodlar oluşturulmuş ve ilgili tablolarda belirtilmiştir. Bazı sorularda katılımcıların bir soru içerisinde belirtmiş oldukları düşünceler birden fazla kodun altına alınmıştır. Bulgular Tablo 4'te ve Tablo 18'de verilen tema sırasına göre ayrıntılı bir şekilde ayrı ayrı incelenmiştir.

Tablo 4. Birinci Çalışma Grubunda Konuya İlişkin Oluşturulan Temaların Kategorilere Göre Dağılımı

Temalar	Kategoriler
Türkiye'de Tiyatro ve Multimedya	Multimedya Çalışmaları Hakkında Fikirler
	Multimedya Çalışmaları Hakkında Gözlemler
	Gözlemlenen Multimedya Çalışmaları Hakkında Düşünceler

Türkiye'de Multimedya ve *Çirkin* Oyunu	*Çirkin* Oyununun Tiyatroda Multimedya Çalışmalarına Katkısı *Çirkin* Oyununun Tiyatroda Multimedya Çalışmaları İçinde Konumu *Çirkin* Oyununu Diğer Yapımlardan Ayıran Unsurlar
Sahne ve Kostüm Tasarımı	Sahne Tasarımında Kullanılan Materyaller Multimedya Çalışmalarını Sağlayan Dijital Materyaller Sahne Tasarımında Dijital Materyal Kullanımının Etkisi Kostüm Tasarımı ve Multimedya Çalışmalarının Uyumlanması
Tiyatro'da Multimedya Kullanımında Öneriler	Tiyatroda Multimedya Çalışmalarının Ülkemizde Gelişmesi İçin Öneriler
Birinci Çalışma Grubunun Seyirci Geri Bildirimi	*Çirkin* Oyunu Hakkında Alınan Geri Bildirimler
Ekonomi	Tiyatroda Multimedya Kullanımının Ekonomik Etkileri

7.1.1 Multimedya çalışmaları hakkında fikirler

Tablo 5. "Multimedya çalışmaları hakkındaki fikirleriniz nedir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Alanı geniş			X		
Masraflı			X		

Tiyatroda kullanım biçimi sınırlı			X		
Dijital sanatçı sayısı az			X		
Bir anlatım aracı				X	
Tiyatro dışında kullanımı yaygın			X		
Sayısı arttı					X
Türkiye'de yeni	X	X	X		X
Türkiye'de yeni olmadığı				X	

Tablo 5 incelendiğinde, katılımcıların her birinin multimedya hakkında benzer ve farklı düşünceleri görülmektedir. Katılımcıların özellikle multimedya çalışmalarının Türkiye'de yeni olduğu ile ilgili ilişkilendirme oranlarının yüksek olduğu görülmektedir. Katılımcılardan K2, K3 ve K5 sırasıyla düşüncelerini aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"Çok fazla şahit olduğum bir şey değil benim de (...)" (K2)

"Türkiye'de multimedya çalışmaları aslında görece yeni diyebiliriz sanırım dünya üzerindeki örneklerine baktığımızda (...)" (K3)

"Türkiye'deki multimedya içerikli çalışmalar bence çok yeni." (K5)

Multimedya çalışmaları ile ilgili olarak ifade edilen alanlar incelendiğinde katılımcılardan K4'nin diğer katılımcılardan farklı olarak multimedya çalışmalarının Türkiye'de kullanımının yeni olmadığına dair görüş bildirdiği görülmektedir. K4 düşüncesini *"Şimdi şöyle bizim oyunumuz evet Türkiye'de ilk immersive tiyatronun bir arada olduğu bir deneyim ama aslında multimedya çalışmaları Türkiye'de çok yeni değil. Çeşitli oyunların içinde çeşitli biçimlerde kullanıldı."* şeklinde ifade etmiştir.

Katılımcılardan K3 multimedya çalışmalarının tiyatroda kullanım biçiminin sınırlı olduğunu, bunun sebebini multimedya çalışmalarının masraflı olması ve dijital sanatçı sayısının az olması ile ilişkilendiriyor. K3 düşüncelerini yukarıdaki kodların sırasına göre *"(...) genelde de sadece mapping dediğimiz bir tür boyama ya da dekor olarak*

kullanılıyor multimedya sistemleri (...) çok masraflı bir süreç olmasından kaynaklı çok kolay değil (...) Hem masraflı hem de artistik olarak sanatçı kapasitesi, sanatçı sayısı yeterli bir alan değil (...)" şeklinde ifade etmiştir.

7.1.2 Multimedya çalışmaları hakkında gözlemler

Tablo 6. "Multimedya çalışmaları gözlemlediğiniz başka yapımlar oldu mu?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Olduğunu belirten	X		X	X	X
Olmadığını belirten		X			

Tablo 6 incelendiğinde, katılımcıların daha önce multimedya çalışmaları içeren yapımlar gözlemlemesine dair iletilen soruya dört katılımcı gözlemlediği başka yapımlar olduğunu belirtti. Katılımcılardan K1, K3, K4 ve K5 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"(...) Berkun Oya'nın birkaç kayda değer işi var. Bence onlar öncü işler mesela "Bayrak" veya son yaptığı "Dünyada Karşılaşmış Gibi (...)" (K1)

> (…) Türkiye'deki uygulamalarında aslında hani multimedya dediğimizde çok geniş bir alanı da içeriyor galiba hani ses tasarımı, görsel video tasarımı, dijital efektler, dijital tasarımlar gibi çok kapsayıcı bir şey, farklı oyunlarda farklı biçimleriyle tanık olmaya başladım işte dans işlerinde Çıplak Ayaklar Kumpanya'sı gibi bağımsız ekiplerin işlerinde ya da tiyatroda sound olarak zaman zaman özel tiyatroların işlerinde görmeye başladım (…) (K3)

"(...) Şimdi mesela daha yakın zamanda, bundan bir on sene önce, Kumbaracı50, bir mapping oyun yapmıştı. Kukla ve mapping'in bir arada olduğu bir oyun yapmıştı Haz Makamı diye orada bir apartmanda yaşayan ve apartmanın katlarında yaşayan dört tane komşu kadının hikayesiydi (...)" (K4)

"Dediğim gibi şu an günümüzde oynanan oyunlar arasında Saatleri Ayarlama Enstitüsü oyunu var (...)" (K5)

Katılımcılardan K2 ise multimedya çalışmaları içeren yapımları gözlemlemediğini belirtti. K2 düşüncesini *"Bu ve benzeri olmadı. Benim olmadı en azından."* şeklinde ifade etmiştir.

7.1.3 Gözlemlenen multimedya çalışmaları hakkında düşünceler

Tablo 7. "Gözlemlediğiniz bu multimedya çalışmaları hakkında düşünceleriniz nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Öncü işler	X				
Heyecan verici			X	X	
Disiplinlerarası yapının tiyatroyu zenginleştirmesi			X		
Gözlemi olmadığı		X			
Kullanım biçimi önemli			X		
Kullanım teknikleri yetersiz			X		
Tiyatrocuların yeni entegre olduğu			X		
Boyut kazandırdı				X	
Tiyatroda kullanım biçimi sınırlı					X

İstenilen etkiyi arttırmak için tercih edildiği,					X

Tablo 7 incelendiğinde, katılımcıların gözlemledikleri multimedya çalışmaları hakkında düşüncelerinin çeşitlilik gösterdiği görülmektedir. Katılımcıların gözlemledikleri multimedya çalışmaları hakkında heyecan verici olduğuyla ilişkilendirme oranının diğerlerine göre fazla olduğu görülmektedir. Katılımcılardan K3 ve K4 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

> (…) bugün hani dijital olandan gerek sound gerek görsel olarak farklı teknolojik disiplinlerden tiyatroyu ayrı düşünmek çok mümkün değil hani ne kadar klasik bir anlatıcılık üzerine şimdiki zamanda 'anda ve burada' bir anlatı üzerine kurulsa da özü bence multimedya disiplinleriyle tiyatronun buluşması çok heyecan verici (…) (K3)

> (…) Danimarka'da bu anlamda çok güzel bir örnek izlemiştim. Oyuncunun mappingle beraber oynadığı mappingle birlikte hareket ettiği ya da mappingin ona bir şey yaptığı oyuncunun mappinge bir şey yaptığı uygulamalar (…) ben mesela onların da Türkiye'de çok hızlı bir şekilde başlayacağını düşünüyorum. Benim gözlemim hep heyecan verici olduğu (…) (K4)

Katılımcılardan K5 tiyatroda kullanım biçiminin sınırlı olduğunu, K3 ise kullanım tekniklerinin yetersiz olduğunu belirttiği görülmektedir. Katılımcılar düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

"(...) Mapping denemelerde şöyle bir şey olabiliyor. Biraz hikâyenin içerisi ve dışarısı gibi bir kullanımda kalıyor. Türkiye'de daha çok ya da hikâyenin arka fonu gibi bir kullanımda kalıyor (...)" (K5)

"(...) Türkiye'de tartışabileceğimiz bir seviyeye gelmiş değiliz sanıyorum. Hani ben de kendimi bir tiyatro öğreticisi olarak ya da bu teknikleri az buçuk uygulamaya çalışan biri olarak hani yeterli hissetmiyorum." (K3)

Katılımcılardan K5 multimedya kullanımının istenilen etkiyi arttırmak için tercih edildiğini belirttiği görülmektedir. K5 düşüncesini *"(...) bence ekipler tarafından ya da*

yönetmenler tarafından şu an iyice kendileri için kolaylaştırıcı ve etkiyi artırıcı araç olarak yer alıyor Türkiye'de." şeklinde ifade etmiştir.

Katılımcılardan K3 multimedyanın kullanım biçiminin önemli olduğunu belirttiği görülmektedir. K3 düşüncesini *"(...) dramaturjik olarak nereye yerleştirildiği üzerine düşünülmesi gereken mesele. Oyunun bağlamında, sahnelenişin bağlamında, 'O, multimedya kullanımı gerçekten gerekli mi? Gerekliyse hangi seviyede, hangi teknolojiler kullanılıyor? Ne türden yazılımlar, uygulamalar oyuna entegre edilmiş? Ya onlar bana üzerinde düşünülmesi gerek."* şeklinde ifade etmiştir.

Katılımcılardan K2'nin multimedya çalışmalarına dair gözlemi olmadığı görülmektedir.

7.1.4 *Çirkin* oyununun tiyatroda multimedya çalışmalarına katkısı

Tablo 8. "Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmaları kapsamında bir katkısı var mıdır?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Katkısı oldu	X	X	X	X	X
Immersive (kapsayıcı) medya deneyimi		X	X	X	X
Seyirciye alan açma		X			
Multidisipliner çalışma özelliği			X		
Harekete geçirici etki				X	

Tablo 8 incelendiğinde, katılımcıların her birinin üretim sürecinde bulundukları projenin multimedya çalışmaları kapsamında katkısı olduğu şeklinde görüşlerini belirttiği

görülmektedir. Katılımcılardan K3, K4 ve K5 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"(...) multimedya disiplinlerine hizmet eden bir yanı var. Kullanılan teknoloji ve yazılımlar, seyirciyi kapsayan immersive dediğimiz kapsayıcı teknoloji ve tasarım var." (K3)

"(...) bizim tiyatro oyununun immersivelerini yapan ekiple yaratıcı olarak bir araya gelmemiz onların yaratıcı katkısı gibi şu geçtiğimiz sürece baktığımda tabii ki şunun yenilikçi bir şey olduğunu görüyorum (...)" (K4)

> "(…) ilk defa içine bir canlı performans eklenen daha doğrusu tiyatronun o canlılığının immersiv'in o atmosfer etkisiyle pekiştirildiği ilk kez böyle bir performans ortaya çıkıyor (…) Ben yakınından geçen bir örnek pek görmedim. Belki benim kaçırdığım şeyler vardır ama Türkiye'de en önde duruyor kendisi." (K5)

Katılımcıların üretim sürecinde bulundukları projenin multimedya çalışmaları kapsamında katkılarının neler olduğuna dair görüşleri incelendiğinde Immersive (kapsayıcı) medya ile ilişkilendirme oranlarının yüksek olduğu görülmektedir. Katılımcılardan K2, K3, K4 ve K5 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"(...) sadece mekânı değil bütün oyunun atmosferini kapsayacak nitelikte tasarım öğesi olarak oyunun içinde bu multimedya çalışmasının yer aldığını gördüm." (K2)

> Seyircinin de içinde olduğu ve dört tarafında dijital videoların aktığı ve onun tamamen mekânın olanaklarına göre tasarlanmış yirmi bir tane projeksiyon cihazıyla mekâna özel yapılmış olması multimedya alanı için *Çirkin*'i özel bir oyun yapıyor (…) mekânı da kapsayan, mekânın sunduğu teknolojik alt yapıyı da kapsayan ve bunda seyirciyi daha önce hiç karşılaşmadığı bir kapsayıcı dijital deneyim de sunan bir oyun (…) (K3)

"Immersive ve tiyatronun bir arada olduğu ilk proje bu. Dolayısıyla bundan sonra daha çok immersive proje yapılacaksa işte Çirkin de bunun başlangıç noktasında bir yerde duruyor." (K4)

"Kendim işin içinde bulunduğum için değil aslında tamamen bir seyirci olarak baktığımda ilk defa Türkiye'de böyle bir deneyim sunuluyor. Bu deneyim sanatseverlere, immersive üzerinden, immersive bazı showlar üzerinden gösteriliyordu." (K5)

Katılımcılardan K3, üretim sürecinde bulundukları projenin multimedya çalışmaları kapsamında katkısını multidisipliner çalışma özelliği ile ilişkilendirdiği görülmektedir. K3 düşüncesini aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

> Aynı zamanda oyunda yanlış hatırlamıyorsam sayısı on dokuz – yirmi sahne sayısına göre özel olarak tasarlanmış her biri dijital bir sanat eseri diye tanımlayacağımız tasarımlar var. Bu da diğer boyutu. Bu tasarımlar oyundan bağımsız değil, oyunla birlikte oluşan kimileri oyunun rejisiyle oluşan imajların dijital artistlerin oyuna dönük tasarlanmış videoları tabi bu yanıyla *Çirkin* multidisipliner olduğu için (…) multimedya alanında bence önemli bir iş diye düşünüyorum. (K3)

Katılımcılardan K4, üretim sürecinde bulundukları projenin multimedya çalışmaları kapsamında katkısını harekete geçirici etki ile ilişkilendirdiği görülmektedir. K4 düşüncesini *"(...) Çirkin özellikle (...) tiyatro dünyası için (...) uygulama yapmak isteyeceği bir şey insanların."* şeklinde ifade etmiştir.

7.1.5 *Çirkin* oyununun tiyatroda multimedya çalışmaları içinde konumu

Tablo 9. "Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmalarına öncülük ettiğini düşünüyor musunuz? Açıklayınız." Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Öncülük ediyor		X		X	X
Kararsız			X		
Yenilikçi bir deneyim			X		

Görüş belirtmedi	X				

Tablo 9 incelendiğinde, katılımcıların üretim sürecinde bulundukları projenin öncülük ettiğine ilişkin farklı görüşler sunduğu görülmektedir. Katılımcılardan K2, K4 ve K5 öncülük ettiğine dair görüşleri gözlemlenmektedir. K2, K4 ve K5 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

"Bence öncülük ettiğini düşünüyorum. Evet. Yurt dışına hâkim değilim ama Türk Tiyatrosu için kesinlikle böyle olduğunu düşünüyorum." (K2)

"Immersive ve tiyatronun bir arada olduğu ilk proje bu. Dolayısıyla bundan sonra daha çok immersive proje yapılacaksa işte Çirkin de bunun başlangıç noktasında bir yerde duruyor." (K4)

"Yani kesinlikle düşünüyorum. Çünkü ilk defa böyle bir şey deneniyor." (K5)

Katılımcılardan K3, üretim sürecinde bulunduğu projenin öncülük ettiğine dair kararsız olduğu gözlenmektedir. K3, üretim sürecinde bulundukları projeyi yenilikçi bir deneyim olarak tanımlıyor. K3, düşüncesini *"Hani öncü müdür bilmiyorum ama yenilikçi bir deneyim olduğunu söyleyebilirim. Türkiye Tiyatrosu'nda farklı ayaklarına tanık olup aslında bunları bütüncül bir biçimde kullanma şansına ulaştığım ilk oyun Çirkin'di."* şeklinde ifade etmiştir.

Katılımcılardan K2, üretim sürecinde bulundukları projenin yenilikçi bir deneyim sunmasıyla öncülük ettiğini belirttiği gözlenmektedir. K2 düşüncesini aşağıdaki şeklinde ifade etmiştir.

> (…) bu multimedya tasarımını yapan ekibin de yani oradaki sanatçıların da bir tiyatro metniyle buluşması da belki de ilkti (…) dijital sergiler, immersive mekân giydirmeleri, bu tip şeyler zaten dünyada da yapılıyor. Biz de hayretle seyrediyorduk ya da açık havalarda da yapılıyordu. Ama bir oyun için tasarlanması her iki taraf için de farklı bir dildi (K2)

Katılımcılardan K1, üretim sürecinde bulundukları projenin öncülük ettiğine ilişkin görüş belirtmedi.

7.1.6 *Çirkin* oyununu diğer yapımlardan ayıran unsurlar

Tablo 10. "Projeyi diğer yapımlardan ayıran unsurlar nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Immersive (kapsayıcı) medya kullanımı	X	X	X	X	X
Mekâna özgü		X	X		X
Multimedya kullanım biçimi					X

Tablo 10 incelendiğinde, katılımcıların her birinin projeyi diğer multimedya kullanımı içeren yapımlardan ayıran özelliği için immersive (kapsayıcı) medya kullanımı ile ilişkilendirdiği görülmektedir. Katılımcılardan K1, K3, K4 ve K5 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"(...) bir teknolojinin seyirciyi çevreleyen immersive kullanımı diyebilirim (...)" (K1)

"Projeyi diğer yapımlardan ayıran en temel unsur demin beri aslında o üzerinde durduğumuz aslında o immersive deneyimi yaratan video tasarımları diyebiliriz." (K3)

"Burada yenilikçi olan, diğer projelerden ayıran şey işte ilk defa bir immersive'in sahne üzerinde olması (...) Burada farklı olan şey gerçekten bu dijital türün ilk kez Türkiye'de tiyatroya girmiş olması." (K4)

"Çirkin bir anda seyirci kapısı kapandığında anons geldikten sonra bütün görsellik seyircinin karşısında içinde olduğu bir noktada o yüzden en büyük farkı bence bu... Benim bildiğim ilk defa immersive olarak denendi." (K5)

Katılımcılar incelendiğinde projeyi diğer multimedya kullanımı içeren yapımlardan ayıran özelliği için mekâna özgü olmasını birden fazla ilişkilendirdiği dikkati çekmektedir. Katılımcılardan K2, K3 ve K5 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

(…) İkincisi mekâna özel bir proje olması mesela mekâna özel projenin az üretildiğini düşünüyorum. Yani Hope-Alkazar mekânının eski bir sinema olması ve şimdi bir tiyatro sahnesi olarak kullanmak üzere gelinen mekânın yine sinemasal bir dille buluşturulması aslında eskiden bir sinema olan şimdi sahne olan bir mekânın iki farklı disiplinle yine buluşması gibi oldu yani bir oyunun yine bir multimedya öğeleriyle buluşması (…) (K2)

Ve bunu mekâna özgü bunu alışılagelmiş tiyatro mekânın da değil de ince uzun bir sinema salonunda, sinema salonu mimarisine özgü tasarlanmış olması ve seyirciye yaşattığı kapsayıcı dijital deneyiminin tiyatronun diğer konvansiyonlarıyla buluşması yani sadece dijital deneyim değil işte kostüm tasarımı, dekor tasarımı, oyunculuk üslupları, makyaj tasarımı metnin varoluşu gibi tiyatronun özünde olan bir sürü biçimle tiyatromuzda yeni yeni karşılaştığımız dijital bir anlatının iç içe geçmesi *Çirkin*'i bence özel bir oyun haline de getiriyor. (K3)

"Bunu Çirkin Türkiye tarihi için önemli bir mekânda yapıyor. Eski Alkazar sinemasında şu an Hope-Alkazar'da. Mekân tamamen buna göre dizayn edilmiş, buna göre tasarlanmış. O yüzden en ön noktada bulunuyor." (K5)

7.1.7 Sahne tasarımında kullanılan materyaller

Tablo 11. "Sahne tasarımında kullanılan materyaller nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Kaya motifleri		X	X	X	
Görüş belirtmedi	X				X

Tablo 11 incelendiğinde, katılımcıların her birinin kaya motifi ile ilişkilendirme oranının fazla olduğu dikkati çekmektedir. Katılımcılardan K2, K3 ve K4 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

> Aslında dekor tasarımı için de o yüzden orada bir kaya yeni bir gezegen, işte "*Küçük Prens*"in yaşadığı küçük bir şey kendi uzay boşluğunda dolaşan bir küçük gezegen zemini hatırladığım, konuşulanlardan aslında ve benim de bütün hikâyenin içinde üretecek, sanatçı olarak hoşuma giden imajlardı. O yüzden aslında öyle farklı bir yer çekimi olan, farklı bir zaman anlayışı olan küçük bir gezegen gibi yorumluyorum. (K2)

"Oyunun plastiğinde aslında dijital unsurlarla birlikte metafor diyebileceğimiz sahne malzemeleri de kullanıldı bir konstrüksiyona giydirilmiş bir kaya yapısı ve yine sahnenin ortasında yine kaya şeklinde böyle büyük bir metafor taş vardı." (K3)

"(...) işte mesela bir kaya fikri çıktı ortaya (...) Bir yerde öylece duran bir kaya (...) Veli (Sahne tasarımcısı) tamamen şeye odaklandı. Alabildiğine gerçekçi görünecek, oraya kocaman bir kaya yapmak (...)" (K4)

Katılımcılardan K1 ve K5 sahne tasarımında kullanılan materyaller hakkında görüş belirtmediği görülmektedir.

7.1.8 Multimedya çalışmalarını sağlayan dijital materyaller

Tablo 12. "Sahne tasarımında multimedya çalışmalarını sağlayan dijital materyaller nelerdir?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Projeksiyon (project mapping)	X	X	X		X
Ses sistemi	X	X	X	X	
Işık sistemi	X		X	X	X

Tablo 12 incelendiğinde, katılımcıların her birinin sahne tasarımında kullanılan materyaller hakkında görüşlerine yer verilmiştir. Katılımcılardan elde edilen bilgilere

göre sahne tasarımında kullanılan materyallerin projeksiyon (project mapping), ses sistemi ve ışık sistemi olduğu görülmektedir.

Katılımcılardan K1, K2, K3 ve K5 projeksiyon (project mapping) kullanımına dair görüşlerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"Project mapping, ses tasarımı, ışık tasarımı ve görüntü tasarımı aslında (...) Project mapping'i de Xtopia yaptı (...) Bu tasarımın bir parçası aynı zamanda Cem Yılmazer'in yaptığı ışıktı." (K1)

"Hope-Alkazar mekânı bu tip immersive(kapsayıcı) deneyimler için daha önce donatılmış bir mekân. Sanıyorum yirmi kadar ya da üzerinde projeksiyon belli alanlara yerleştirilmiş." (K2)

"Yani yirmi civarı olabilir yani mekânın tamamını boyayabilecek sayıda bir projeksiyon cihazı ordusu var diyeyim." (K3)

"(...) 22 tane projeksiyon kullanılıyor bu oyunda (...) Türkiye'de herhangi bir oyunda 22 tane projeksiyon aynı anda yani tiyatro oyunlarından bahsediyorum, kullanılmamıştır." (K5)

Tablo 12 incelendiğinde, katılımcılardan K1, K2, K3 ve K4 sahne tasarımında kullanılan materyaller için ses sistemi olduğuna dair görüşlerini belirttiği görülmektedir. Katılımcılardan K3 düşüncesini *"(...) ses sisteminde de oyunda hem müzik tasarımı vardı hem ses tasarımı vardı bir tür hep sesi tutan seyirciyi kimi zaman fark ettiği kimi zaman fark etmediği belli bir frekansta bir tansiyonda tutan bir ses tasarımı vardı hep dipte de."* şeklinde ifade etmiştir.

Tablo 12 incelendiğinde, katılımcılardan K1, K3, K4 ve K5 sahne tasarımında kullanılan materyaller için ışık sistemi olduğuna dair görüşlerini belirttiği görülmektedir. Katılımcılardan K5 düşüncesini aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

> Işığın içinde ışık tasarımı yapmak, projeksiyon ışığı ve sahne ışığı, en büyük zorluklardan biriydi. Cem Yılmazer bunu bence çok iyi bir şekilde yaptı. En büyük endişemiz süreçte oydu yani. Bir ışık var, görüntü var yerde. O görüntüyü,

o immersive'i, o etkiyi yıkmayacak şekilde bir ışık tasarımı eklemek gerekiyor. (K5)

7.1.9 Sahne tasarımında dijital materyal kullanımının etkisi

Tablo 13. "Sahne ve dekor tasarımında dijital materyallerin kullanımı nasıl bir etki oluşturdu?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Eşzamanlı anlatım sağlama		X			
Immersive (kapsayıcı) medya ile katman oluşturma		X	X		X
Multimedya üretimine uyumlanma		X		X	X
Anlatımı güçlendirme		X	X		
Mekâna özgü olma		X			
Görsel anlatım dili oluşturma			X		
Görüş belirtilmedi	X				

Tablo 13 incelendiğinde, katılımcıların her birinin sahne tasarımında dijital materyal kullanımının etkisini birden fazla alanla ilişkilendirdiği dikkati çekmektedir. Katılımcıların sahne tasarımında dijital materyalin kullanımının özellikle Immersive (kapsayıcı) medya ile katman oluşturma ve multimedya üretimine uyumlanma alanları ile ilişkilendirme oranlarının yüksek olduğu görülmektedir. Katılımcılardan K2, K3, K4 ve K5 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

> Bunun içinde dekoru tekrar tamamlamak yani başka bir şeydi, o yüzden de işin immersive multimedya kısmını dekor gibi konumlamadılar anlatının bir parçası gibi kurguladılar diye düşünüyorum ben de kalan etki o. Yani bir hissin devamı, o sırada bir hayal edecek bir zemin daha açmak bir katman daha açmak olarak kurgulandı buradan başarılı olduğunu düşünüyorum (…) ben işin üzerine konan ışık dünyasıyla da çok ilgileniyorum ama burada öyle bir dünya var ki multimedya dünyasında o son gün gelmiyor yani üretilmiş her şeyin üzerine

gelmiyor, o da sizinle üretiliyor hatta onun üretim süreci belki sizinkinden çok daha meşakkatli işte kodlar yazılıyor bir şeyler oluyor yani son dakikada değiştirilecek ve sizin üretiminiz üzerine kurulan bir şey değil (…) tasarım bütün süreçte yapılıyor ve o yüzden belki de kostümü değiştirmesi daha kolay yani son dakika kostümü değiştirmek daha kolay ama onu değiştirmek zor değil. Sadece bu bile bütün o dünyanın içinde fazla bir ağırlık, ağırlığı olduğu anlamına geliyor. Yani kurulan dünyanın son dakika elemanlar tek başına çok iyi planlanıyor ama bir araya geldiğinde bir şeye karşılık gelmeyebilir ya, değişmesi gerekir. O, değişmesi gerekenlerin içinde, en son değişmesi gerekenler kısmına yazılıyor bence, hane olarak. (K2)

Oyunun gerçek plastiği de yani kaya da bir tür aslında kapana kısılmış işte Prometheus gibi belki bir kayanın içine, kayanın üzerine hapsolmuş ki mitolojik kavram gibi bir imge verdi bize. Dolayısıyla gerçek materyalle dijitalin buluşmasında da seyircinin gördüğü ortak bileşimden de sanki üçüncü bir katman çıkıyordu gibi gerçeğin içinden. O, kayanın etrafında oluşan bir böyle hayal dünyası karakterler anlattıkça. (K3)

"Immersive'in üzerine çok fazla ışıklandırma yapması, immersive'in ışığını söndürür çünkü. Dolayısıyla immersive'i daha ortaya çıkarabilecek, immersive'i silmeyecek tasarım yapmak, aynı zamanda bir sahne ışıklandırması olması. Atıyorum ışık tasarımcısı immersive'in saçtığı ışıkla beraber düşünmek zorundaydı bu tasarımı." (K4)

Bence dijital sanatın etkisi, immersive'in sahne tasarımına etkisi boyut atlatmasıdır. Boyut kattı diyeyim daha doğrusu (…) Burada seyircinin arkasındaki duvarda da bir görüntü var onun karşısında baktığı insanın arkasında da bir görüntü var. Seyircinin ayağının altından akan giden bir şey var. Yani diğer oyunlarda, oyuncunun yaşadığı, sadece oyuncunun yaşadığı süreci, seyircinin dışarıdan gözlemlediği süreci, burada seyirciye yaşatma, deneyimleme şansı veriyor bu katman, immersive. Zaten immersive'in diğer projelerinde de tiyatroyla birleştirilmemiş noktalarında da insanlar bu deneyim için aslında bu deneyimi edinmek istiyor. Tiyatro da hem oyunun o canlılığını yaşarken hem de boyut katmış bir şekilde içindesiniz (…) yaratıcı ekip ışık

> üzerinden planlarken bütün malzeme tercihlerini, renk tercihlerini burada immersive'in o projeksiyonların ışıkları onun vurduğu açı, lens, ortaya çıkardığı doku… konvansiyonel tiyatrodaki yaratıcılar, birleşip günlerce deneme yapıp çok beğenilen bir malzemenin rengini provaya gelip o projeksiyon ışığının altında tekrar denendiği ona uyum sağlayıp sağlayamadığı, mekânın dokusuna da aynı zamanda çünkü projeksiyonun görüntüsünün yansıyabilmesi için o duvarın da belli bir fonda, renkte, tonda ve dokuda olması gerekiyor. Ona da uyum sağlayacak şekilde özellikle dekor tasarımının ondan bağımsız olmadan ona uygun yerdeki zemine uygun olacak şekilde tasarlandı. (K5)

Katılımcılardan K1, sahne tasarımında dijital materyal kullanımının etkisi ile ilişkili herhangi bir görüş belirtmedi.

7.1.10 Kostüm tasarımı ve multimedya çalışmalarının uyumlanması

Tablo 14. "Kostüm tasarımı ve multimedya çalışmaları arasında nasıl bir uyumlanma sağlandı?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Işık-Renk-Materyal Uyumu	X	X	X	X	X
Disiplinlerarası iletişim			X		
Ana fikre bağlılık			X		

Tablo 14 incelendiğinde katılımcıların her birinin kostüm tasarımı ve multimedya çalışmaları arasındaki uyumlanma deneyiminde ışık, renk ve materyal uyumu ile ilişkilendirdiği görülmektedir. Katılımcıların düşünceleri Tablo 14'teki sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

(…) sahnenin tamamına yansıyan bir görüntü iz düşümü olduğu için bütün renkler daha çok renk ve materyal üzerinden bir araştırma yapıldı yani o projeksiyon kostüme düştüğünde nasıl bir renk veriyor veya nasıl bir görsel yaratıyor veya ışıkla beraber yok oluyor mu? Yoksa daha mı ortaya çıkıyor? Gibi az önce aslında verdiğim cevapla aynı bütün bu texture ve renk üzerinden kolektif bir çalışma ve üretimi gerçekleşti. (K1)

Her türlü ihtimali düşünmeye çalışarak o büyük rengin içinde yok olmamak için aslında her şeyi taşıyabilecek gri bir zemin kurmaya karar verdim. Es kaza değdiğinde de görüntü, oyuncuyu kapsadığında kostümü de kapsamış oluyor doğal olarak. Dolayısıyla oyuncunun rengini de kurmuş gibi bir şey oldum ve o yıllanmışlık, zamanın içinde kaybolma işte lanet hepsi bana gri bir dünya çağrıştırdı ama kendi içinde değeri olan parlak bir kumaş seçmeye çalıştım yani ışığı emen, yok eden bir yüzey değil de kendince yansıtan bir yüzey de kurmaya çalıştım (…) immersive alanı belli olunca (…) kostümde daha hem kendi dilimi kendi anlayışımı tasarımcı olarak kendi yorumumu tutmaya hem de immersive den uzak bir parça olmamaya çalıştım açıkçası. (K2)

Mesela ilk video numuneleri geldiğinde kostüm tasarımcımız Candan'da o dünyaya göre renk seçimleri, model seçimleri oluşturmaya başladı (…) günün sonunda bunu domine edecek şey oyunun o, dört duvarını kapsayan dijital teknoloji olduğu için her zaman renkler, renk tercihleri, kumaş tercihleri, dekorda da keza kullanılan malzeme, malzemenin görsel kalitesi hep üzerine video yansıtılacağı bilgisine göre ilerlendi ve videoların ana tonları ve yaklaşımı düşünülerek tasarlandı. (K3)

Şiva'ya bir sürü kostüm denemesi yapıldı. Sonra en "üzerinde yıllardır duran ve kıyafeti de çürümüş" hissi yaratabilecek, tabii o zaman şunlar girdi. Bunun rengi, kumaşı ne? İşte yırtıklar var kumaşta. Bunlar nerede olsun? Bunlara bakıldı (…) Aslında şöyle bir yere geldi süreç anlam üretimini immersive yaptı bizim oyunda

> dekor ve kostüm daha hissiyata dair bir şey üzerine bir çalışma yapmaya başladı. "Biz bu seyircinin içine gireceği atmosferde nasıl bir hisssiyata kapılmasını istiyoruz?" sorusunu düşünmeye başladı her iki tasarımcı da (…) (K4)

> (…) şimdi projeksiyondan çıkan görüntü bir yüzeye yansıyor. Biz bu yüzeyi değiştirirsek, yerdeki yüzeyin üzerine bir katman, bir şey açsak, örtü açsak orada yeni bir görüntü, başka bir görüntü elde edebilir miyiz? Bunlara bakıldı (…) O kostüm tercihi yani o renk bu şeyin içine uygun, tamam o zaman bu kostümü, bu dokuyu ya da materyali seçtik. O materyal bir oyun verdi ve o başka bir şey kattı. Böyle bir etkisi vardı. (K5)

Katılımcılardan K3 kostüm tasarımı ve multimedya çalışmaları arasındaki uyumlanma deneyimini disiplinlerarası iletişim ve ana fikre bağlılık ile ilişkilendirdiği gözlenmektedir. K3, disiplinlerarası iletişim ile ilgili görüşünü *"Her şey aslında kalabalık bir sanat grubu tarafından uzun toplantılarla ilerlendi. Dolayısıyla aslında bir süre oyunun kreatif grubu birbirini duyarak ilerledi. Kostüm dekorla konuştu, dekor videoyla konuştu ve günün sonunda bunlar birbirini etkileyerek ilerledi."* şeklinde ifade etmiştir.

K3, ana fikre bağlılık ile ilgili görüşünü aşağıdaki şeklinde ifade etmiştir.

> Çirkin karakteri Şiva ve Tavuk'un hapsolduğu ana mekân üzerinden her şey üredi yani kostüm de o dünyadan doğdu arkadaki video enstelasyonu da kapsayıcı teknoloji de oradan doğdu, kaya da o fikirden doğdu. Yani aslında özünde dönüp dolaşıp tiyatronun temelinde hikâyenin ne söylediğine bakıyoruz. Hikâye bizi oraya çağırdı, biz hikâyeyi takip ettik ve bunlar aslında biraz birbiriyle konuşarak ve iç içe oluştu diyebilirim. (K3)

7.1.11 Tiyatroda multimedya çalışmalarının ülkemizde gelişmesi için öneriler

Tablo 15. "Deneyimlerinizden yola çıkarak tiyatroda multimedya çalışmalarının ülkemizde gelişmesi için önerileriniz neler olur?" Sorusuna İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Daha fazla bilgi edinmek	X	X		X	

Akademik çalışma yapmak / Sanat üreticileriyle tanıştırmak			X	X	
Araştırma için kaynak ayırmak			X		
Ekonomi/Fon araştırmak		X	X	X	X
İstihdam yaratmak			X		
Mesleki hakları sağlamak					X
Üretim sahası oluşturmak					X
Donanımı arttırmak		X	X		

Tablo 15 incelendiğinde, katılımcıların her birinin tiyatroda multimedya çalışmalarının ülkemizde gelişmesi için önerilerini birden fazla alanla ilişkilendirdiği dikkati çekmektedir. Katılımcıların özellikle daha fazla bilgi edinmek ve ekonomi/fon araştırmak alanları ile ilişkilenme oranlarının yüksek olduğu görülmektedir. Katılımcılardan K2 ve K4 düşüncelerini aşağıdaki sırayla ifade etmişlerdir.

> (…) oradaki dünyanın ne olduğunu çoğumuz bilmiyoruz yani tiyatro üretenler olarak bilmiyoruz önce bunula ilgili bilgilenmek ilgili üzerine alışverişlere girmek gerekir yani bir yönetmen elinde bu imkanlarla bu insanlarla o kapasitede üretenlerle ne yapacağını ancak projede öğrenebilir ya öncesinde bilse o zaman başka bir hayal kapısı açılıyor. Dolayısıyla o dijital dünyayla başka bir yakınlık kurmak gerekir. Yani neler yapılabiliyor, hangi ekipmanla, ne kadar süreler geçiriliyor ve nasıl paralar gerekiyor bununla ve devamlılığı nasıl sağlanır bu işin? Çünkü şu an aslında çoğu tiyatro bir projeksiyon makinesi bile alamayacak, istihdam edemeyecek durumda -özel sahnelerden bahsediyorum, alternatif mekânlardan bahsediyorum- benim gördüğüm kadarıyla da büyük kurumlarda da mapping in çok ötesine geçmeyen daha projeksiyon kafası işler yapılıyor ama bu anlamda kapsayıcı işler yapılmıyor. (K2)

> En önemlisi fonlamaya ihtiyaç var. Bu maliyetli bir şey. Dolayısıyla tiyatrocuların bunu daha kolay bir araç olarak kullanabilmesi için,

> multimedyayı, dijital sanatları (…) hem çok büyük bir emek (…) Dolayısıyla bu emek ve zamanın maddi bir karşılığı olmalı bu insanlar için. İşin kendisi maliyetli. Bunları böyle alt alta topladığında bir mapping bile, immersive olmak zorunda değil, bunun bir maliyeti var. Herkesin demeyeyim, meraklı olanın bu işi yapabilmesi için gerekli olan paraya, fona ihtiyacı var (…) Ekonomik olarak paraya ihtiyacı var dijital sanatı tiyatronun içine sokmak isteyen birisi için. (K4)

Katılımcılardan K3 ve K4 tiyatroda multimedya çalışmalarının ülkemizde gelişmesi için önerilerini akademik çalışma yapmak / sanat üreticileriyle tanıştırmak ile ilişkilendirdiği gözlenmektedir. K3 ve K4 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişledir.

> Yani önerilerim aslında şu an sizin yaptığınız gibi akademik çalışmaların artması okullar da en azından belli dersler içinde bunun öğrencilerle tanıştırılması belki video art bölümlerinin, görsel tasarım bölümlerinin tiyatro öğrencileriyle ortak iş yapabileceği ortak kesişim kümeleriyle oluşturulabilecek buluşmalar sağlanması yani en başta aslında sanat üreticilerine merakı salmak gerekiyor ki sanat izleyicileri bununla karşılaşsın (…) yurt dışında çok daha oturmuş teknolojiler olduğu için bunlar yurt dışından tasarımcıların, işi bilen kişilerin belki tiyatro festivallerine, akademik çalışmalara, panellere davet edilmesi. Mesela ben ilk mapping ile ilgili bir sunumu böyle bir akademik çalışma da izlemiştim seneler önce ve mappingin ne olduğunu bize ilk orada anlatmıştı bir Rus sahne tasarımcısı oldukça ufuk açıcıydı. O yüzden bu tür buluşmalar gerçekleştikçe tiyatro yapıcılarının da vizyonu artacak. (K3)

> (…) akademik olarak tiyatroyla bunun ilişkisini, teorisinin çalışılmasına ihtiyacı var… akademi veya kuramcılar da sahadaki çalışmalara karşıdan bakar. Biraz içine girer incelerler. O yüzden bence bunun bir havuz gibi sürekli saha ve akademi arasında, sadece akademi demeyeyim de, teori ve pratik arasında gidip gelecek bir şeye ihtiyacımız var. Şöyle bir yerden söylüyorum, şu anda tiyatrocular biraz korkuyorlar ve dışına atmaya çalışıyorlar. Sanki tiyatroyu ellerinden alacakmış gibi dijital sanat, bu endişedeler. Oysa bir takım teorik çalışmalar, bu konuda daha çok yazı çizi, bir araya gelip tartışma gibi şeyler

açılsa, biraz daha ilham verici olup içeri almak isteyecekler bunu gibi düşünüyorum. (K4)

Katılımcılardan K2 ve K3 tiyatroda multimedya çalışmalarının ülkemizde gelişmesi için önerilerini donanımı arttırmak ile ilişkilendirdiği gözlenmektedir. K2 ve K3 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişledir.

Kurum tiyatroları bunlara bütçe de sahne de ayırabilecek durumda. Bu bir iletişim. Şimdi *Çirkin*'in böyle bir kapı açtığını düşünüyorum aslında iki şeyin buluşması çünkü bu immersive tasarımları sergi olarak görüyorduk aslında şimdi hatta Türk tasarımcılar da var hatta aralarında yani dünya çapında böyle işler yapıldığını farklı mekânda farklı işler kurguladıklarını biliyoruz ama bunun tiyatro içinde olabileceğini çok düşünmüyorduk. *Çirkin*'e bir kapı açılmış oldu ama yine de çok tasarımcının, yönetmenin bu konuda bilgili olduğunu düşünmüyorum belki bundan sonra. (K2)

(…) belki en azından sabit tiyatro mekânlarının en azından bir tane veya birkaç tane ki bunlar çok pahalı cihazlar biliyorum ama bu görsel dünyayı taşıyabilecek kalitede cihazları kendilerinin bulundurmaları belki iyi olabilir. Ben de şu an sesli düşünüyorum. İlk aklıma gelenler bunlar. İş yaptıkça aslında önü açılacaktır diye de düşünüyorum ama en temelde bence sanat yapıcılarına bu merakı kazandırması gerekiyor akademilerin, tiyatroların. (K3)

7.1.12 *Çirkin* oyunu hakkında alınan geri bildirimler

Tablo 16. "Gözlemlediğiniz kadarıyla seyircilerden nasıl bir geri bildirim aldınız?" Sorusuna ilişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
İyi	X	X	X		
İlgi çekici	X				
Büyüleyici	X				
İlk deneyim	X				

Görsellik ve metin uyumlu	X				
İlginç		X			
Memnun			X		X
Geleneksel anlatım – teknoloji uyumuna takdir			X		
Anlaşılır				X	
Etkileyici				X	X
Yorucu	X			X	
İzlenmeye değer				X	

Tablo 16 incelendiğinde, katılımcıların her birinin seyircilerden aldığı geri bildirimlerin farklılık gösterdiği dikkat çekmektedir. Katılımcıların seyircilerden aldığı geri bildirimlerin özellikle olumlu geri bildirimlerle ilişkilendirme oranlarının yüksek oluğu görülmektedir. Katılımcılardan K3 ve K4 düşüncelerini aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

> Seyirciler genellikle *Çirkin* deneyiminden memnun ayrılıyorlar (…) Çoğunlukla oyunun dijital deneyimi özellikle çok iyi karşılık buldu. Onun dışında aslında oyunun klasik bir dramatik yapısı var. Bir hikâye anlatısı, bir hikâye anlatıcılığı ve masallardan ve mitlerden beslenen ve aslında klasik bir aşk hikayesi, bir kötü hikayesi baktığımızda seyircinin çok aşina olduğu bir yapıyı çok da aşina olmadığı bir anti kahramandan ve aşina olmadığı teknolojiyle sahneye getiriyor *Çirkin* bu yönüyle de seyirciden takdir görüyor diyebilirim. (K3)

"İşte ne bileyim, sosyal medyada yazan seyircileri de görüyorum, duyduğum konuştuğum insanlarda da görüyorum: hikâye anlaşılıyor. Hikâyeyi baştan sona takip edebiliyor seyirci… Olumlu anlamda da "Vay, başım döndü, çok etkileyiciydi her şey" diyen bir seyirci de var." (K4)

Katılımcılardan K1, K2 ve K4 seyircilerden aldığı geri bildirimlerle ilgili diğer katılımcılardan farklı geri bildirimlerle de ilişkilendirdiği görülmektedir. Katılımcıların düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

> Yani çoğunlukla iyi, izlemesi zor bulanlar da var. Günün sonunda bir deneyim sunuyor. Bazen bu kadar biçimsel bir şey seyirciyi yorabiliyor ama çoğunlukla ilgi çektiği, büyülendikleri, daha önce böyle bir şey izlemedikleri ve aslında sadece görsel olarak değil metnin kendisinin de oyuncuların performanslarında da etkilendikleri yani bir bütün olarak oyunla ilgili bir deneyim yaşadıklarına dair geri bildirimler var. (K1)

"(...) benim duyduğum ilginç bir deneyim olduğu bu ilginç deneyim meselesini bu cümlenin altı iyi bir geri dönüş mü bunu dolduramıyorum şu an." (K2)

"(...) büyük bir ses tasarımı da var oyunda, ses, görüntü, ışık, oyunculuk, oyunculuk zaten yani o fiziksel tiyatronun o kendisine çok baktıran bir hal olması, metin bir sürü şey söylüyor. 'Ben anladım ama yoruldum biraz' diyen seyirci de var." (K4)

7.1.13 Tiyatroda multimedya kullanımının ekonomik etkileri

Tablo 17. "Tiyatroda multimedya kullanımının ekonomik etkileri nelerdir?" Sorununa İlişkin Katılımcı Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**				
	K1	**K2**	**K3**	**K4**	**K5**
Maliyet		X	X		X
Yüksek fiyatlı biletleme			X		
Seyirci sayısı			X		
Fon ihtiyacı				X	

Üretim sayısı					X

Tablo 17 incelendiğinde, katılımcıların tiyatroda multimedya kullanımının ekonomik etkileri ile ilgili birden fazla alanla ilişkilendirdiği dikkati çekmektedir. Katılımcıların özellikle multimedya kullanımının ekonomik etkisini maliyet ile ilişkilendirdiği gözlenmektedir. Katılımcılardan K2 ve K3 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

> Biri bir yeri tasarlarken diğeri de başka bir yeri tasarlıyor, onların içindeki kolektif çalışma bambaşka bir şey, bir direktörleri var hani elbette ana şeyi kuran ve şeyi bilmiyorum bu bile zaten tek başına bizim çalışmamızdan daha maliyetli bir çalışma olduğu anlamına geliyor (…) yirmi projeksiyon dediğimiz şey mesela sadece işin üretilmesi değil, o işin sahnelenmesi için kurulan ekipman inanılmaz pahalı bir ekipman ve her yere taşınabilir her yere kurulabilir değil (…) (K2)

> (…) ekonomik süreç sanki en büyük güçlüğü aslında işin dijital unsurları arttıkça işte en başta işte Hope Alkazar dışında bir mekânda oynadığınızda oraya özel ekipman kiralanması gerekecek en az dört tane çok yüksek kaliteli, çözünürlüklü projeksiyon cihazının, o cihazı yürütecek alt yapının, o cihazı yürütecek bilgisayarın işte orijinal lisans programın, bunların hepsinin olması gerekiyor. Bunlar da haliyle maaliyeti arttırıyor. (K3)

Katılımcılardan K3, tiyatroda multimedya kullanımının ekonomik etkilerini yüksek fiyatlı biletleme ve seyirci sayısı ile ilişkilendirdiği gözlenmektedir. K3 bu konuda düşüncesini aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

> En başta, bunlar yüksek maliyetli oyunlar haliyle de belli bir bilet fiyatının üzerinde ancak satışa çıkabiliyor ve seyirciyle buluşması için belli bir bilet fiyatının üzerinde olması gerekiyor. Bunu belki yapım ekibi daha doğru ve rahat cevaplayabilir. Ama benim kişisel bakışım en başta aslında seyirciyle kurduğu bağ ister istemez sarsılıyor bilet fiyatları yüksek olması sebebiyle (…) E maliyet

> arttıkça bu sefer seyirciye yansıyor falan böyle aslında tatsız bir döngüsü de var bu işin. (K3)

Katılımcılardan K5, tiyatroda multimedya kullanımının ekonomik etkilerini üretim sayısı ile ilişkilendirdiği görülmektedir. K5 bu konuda düşüncesini aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

> (…) Aslında şu an Türkiye'deki ekonomik durum çok etkiliyor. Çünkü Türkiye'de yaşayan insanlar için piramidin alt basamaklarını tamamlamak gerekiyor. Her şeyi tamamladıktan sonra bu noktaya gelinebilir. Yani immersive bir salon yaratmak için buna ihtiyaç artık o noktada doğuyor bence. O yüzden de Türkiye'de sayısı çok az (…) ekonominin iyi olması bu hayalleri en azından hayal etmede özgür bırakıyor insanları. Özgür bırakılan noktada insanlar bir şeyleri, on hayalden üç tanesini hayata geçirebiliyor çok rahat. Türkiye'de on hayalden belki bir tanesi ya geçiyor ya da geçmiyor (…) (K5)

Tablo 18. İkinci Çalışma Grubunda Konuya İlişkin Oluşturulan Temaların Kategorilere Göre Dağılımı

Temalar	Kategoriler
Seyirci Geri Bildirimi	Tiyatroda Multimedya Kullanımı Olan Oyun İzleme Talebi
	Çirkin Oyunu Hakkında İzlenimler

7.1.14 Tiyatroda multimedya kullanımı olan oyun izleme talebi

Tablo 19. "Multimedya teknolojisinin kullanımının yoğun olduğu bu tür oyunları daha fazla görmek ister misiniz?" Sorusuna İlişkin Seyirci Görüşleri

Katılımcı	**Kodlar**		
	Evet Tabii ki	**Hayır**	**Kesinlikle /**
S1		X	
S2			X
S3	X		
S4	X		
S5	X		
S6	X		
S7	X		
S8	X		
S9	X		
S10			X
S11	X		
S12			X
S13			X
S14	X		
S15			X
S16	X		
S17	X		
S18	X		
S19	X		
S20	X		
S21			X
S22	X		
S23	X		
S24			X
S25	X		
S26	X		

S27			X
S28	X		
S29	X		
S30	X		
S31	X		
S32	X		
S33	X		
S34	X		
S35			X
S36	X		
S37	X		
S38	X		
S39	X		
S40	X		
S41	X		
S42	X		
S43	X		
S44	X		
S45	X		

Tablo 19 incelendiğinde, seyircilerin tiyatroda multimedya kullanımı olan oyun izleme talebinin çeşitlilik gösterdiği ve seyircilerin tiyatroda multimedya kullanımı olan oyun izleme talebi hakkında ‘evet’ ve ‘kesinlikle/tabii ki’ ile ilişkilendirme oranının fazla olduğu görülmektedir. Tiyatroda multimedya kullanımı olan oyun izleme talebi hakkında S1 diğer seyircilerden farklı olarak ‘hayır’ şeklinde belirttiği görülmektedir.

Tablo 19’in dağılımı incelendiğinde tiyatroda multimedya kullanımı olan oyun izleme talebi hakkında ‘evet’ olarak belirten 35 seyirci, ‘kesinlikle / tabii ki’ olarak belirten 9 seyirci ve ‘hayır’ olarak belirten 1 seyirci olduğu görülmektedir.

7.1.15 *Çirkin* oyunu hakkında izlenimler

Tablo 20. “Sizde nasıl bir izlenim bıraktı?” Sorusuna İlişkin Seyirci Görüşleri

Kodlar	**Katılımcı**
Beğendim	S1, S14, S15, S23, S24, S30
Klasikçiyim	S1
Multimedya oyun ile uyumlu	S2, S6, S9, S15, S20, S26, S27, S31, S36, S37, S39, S41
Etkileyici	S4, S12, S19, S22, S28, S39
Sürükleyici	S5
Oyunla / metinle kolay ilişki kurdum	S7, S16
Hayal evrenini genişletti	S7, S14, S18
Dijital sanat üretimi hoş	S14
Konsantrasyonu azalttı	S8, S30
İlgi çekici	S10
Yenilikçi	S11, S21, S38, S41, S42
Büyüleyici	S13

Yorucu	S19
Multimedya kullanımı yeterli değil	S17, S25, S29
Multimedya karşısında metin zayıf	S32, S33, S38
Geleneksellik ve teknoloji uyumlu	S35, S43
Öncü bir çalışma	S40
Multimedya ile metin uyumsuz	S43, S44, S45

Tablo 20 incelendiğinde, seyircilerin izledikleri tiyatroda multimedya örneği olan *Çirkin* oyunu hakkında izlenimlerinin çeşitlilik gösterdiği dikkat çekmektedir. Seyircilerin tiyatroda multimedya kullanımı hakkında izlenimlerini 'beğendim', 'multimedya oyun ile uyumlu', 'etkileyici' ve 'yenilikçi' ile ilişkilendirme oranlarının yüksek olduğu görülmektedir. Seyircilerden S23, S24, S9, S36, S4, S12, S21 ve S42 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"Oyun tam bir görsel şölen, beğendim." (S23)

"Görsellik, tasarım, sahneleme ile lezzetli bir oyundu." (S24)

> Sahnelenen projede kullanılan multimedya teknolojisi oyunculara ve oyunun geneline yardımcı olmaktan çok oyunun bütününün bir parçası haline gelmiş ve oyuncularla ortak bir dilin kuvvetli anlatısını ortaya koymuş. Bu bütünsellik sahnede beni en etkileyen şey oldu. Atmosferin anlatıyla kuvvetlenişi beni hep etkileyen bir şey olmuştur. Bu tarz işleri birçok farklı kanaldan görmek beni etkileyen ve oyunun, atmosferin içine alan bir unsura dönüştü. (S9)

"Oyun öncesi pek heyecanlı değildim fakat izleyince dijital uygulamalar ışık, ses, dekor ve kostümle ne kadar uyumlanabilir buna şahit oldum." (S36)

"Ekran bu kadar hayatımızın içindeyken sahne tasarımlarında kullanılmaması garip olurdu. Multimedya sergileri son birkaç yıldır çok arttı. Sahne performanslarıyla interaktif ilişki daha fazla olsun isterdim. Etkileyici bir görüntü oluşturduğu kesin." (S4)

"Adeta bir masalın içinden çıkmış gibi hissediyorum şu an. Oyun ve yaratılan dünyayı geride bırakmak istemedim. Keşke biraz daha uzun olsaymış." (S12)

"Yenilikçi bir çalışma olduğunu düşünüyorum." (S21)

"Oyun sıra dışıydı. Mapping art ile yaratılan yenilikçi bir dünyayı izledik. Emeğine sağlık." (S42)

Tiyatroda multimedya kullanımına dair seyirci izlenimleri incelendiğinde S1, S8, S17, S19, S25, S29, S30, S32, S33, S38, S43, S44 ve S45 diğer seyircilerden farklı olarak 'klasikçiyim', 'konsantrasyonu azalttı', 'yorucu', 'multimedya kullanımı yeterli değil', multimedya karşısında metin zayıf', 'multimedya ile metin uyumsuz' ile ilişkilendirdiği görülmektedir. Seyircilerden S1, S30, S19, S29, S33 ve S45 düşüncelerini sırasıyla aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir.

"Çok beğendim ama klasikçiyim ben." (S1)

"Metin çok güzel, masalsı bir dünya yaratmış fakat görsellik çok daha fazla olunca algımda ciddi dağılmaya sebebiyet verdi. Oyunculukları çok beğendim." (S30)

"Etkileyici ve oyunu masalsılaştıran bir öğeydi. Yer yer yorucu olsa da uygun olan oyunlarda daha çok görmek isterim." (S19)

"Oyunculuklar harika fakat ışık ile oluşturulan görseller ve sahnede kullanım biçimleri onlar daha iyi olabilirdi. Elindeki teknoloji yeterli kullanılmamış. Işıkla daha renkli bir dünya yaratılabilirdi." (S29)

"Reji, görsellik ve oyunculuklar muazzam. Fakat metin maalesef bu görsellik içinde çok zayıf kalmış." (S33)

"Oyuncuların performansları çok başarılıydı. Metin tam olarak anlaşılmadı ve kopuktu yaratılan dijital dünya ile. Teşekkürler." (S45)

7.2 Tartışma

Dolkun Production ve Xtopia'nın ortak yapımı olan, Güray Dinçol'un yönettiği, Firuze Engin yazdığı mekâna özgü tasarımıyla *Çirkin* oyunu 2023 yılının Kasım ayında Hope Alkazar'da prömiyer yaptı. Yukarıda elde edilen bulgular üzerinden oluşturulan tartışma kısmı oyunun özeti, multimedya teknolojilerinin üretime, metin yazım sürecine etkisi ve mekân tasarımına dair detaylı analizi ve bilgilendirmesi ile sunulmuştur.

7.2.1 Multimedya kullanım örneği olan *Çirkin* oyununun bulgular üzerinden incelenmesi

Bulgulardan yola çıkarak tiyatroda immersive (kapsayıcı) medya örneği olan *Çirkin* oyununun, multimedya kullanım biçimi ve tercihiyle öncü üretimlerden biri olduğu görülür. Üretim Türkiye'de tiyatroda multimedya çalışmaları kapsamında immersive (kapsayıcı) medya deneyimi ile katkı sağlamıştır. Aynı şekilde *Çirkin* oyununu diğer yapımlardan ayıran unsurun immersive (kapsayıcı) medya teknolojisi olduğu görülür. Üretimin sahne tasarımında multimedya çalışmalarını sağlayan dijital materyaller projeksiyon (project mapping), ses sistemi ve ışık sistemidir. Sahne tasarımında multimedya teknolojilerinin kullanımı, eş zamanlı anlatım sağlama, immersive (kapsayıcı) medya ile katman oluşturma, anlatımı güçlendirme, görsel anlatım dili oluşturma olanakları sunmuştur. Kostüm tasarımı ile multimedya çalışmaları ışık-renk-materyal uyumu ana fikre bağlı kalınarak disiplinlerarası bir çalışmayla yapılmıştır. Katılımcılar deneyimlerinden yola çıkarak tiyatroda multimedya çalışmalarının gelişmesi için multimedya teknolojileri ve kullanım biçimleri hakkında daha fazla bilgi edinme, akademik çalışma yapma, akademi çalışmalarıyla sanat üreticilerini tanıştırma, araştırma için kaynak ayırma, multimedya teknolojilerini satın almak veya kiralamak için ekonomi / fon araştırma, multimedya teknolojilerinin kullanabilecek veya dijital tasarımları üretebilecek tekniker, dijital sanat üreticileri için istihdam yaratma ve üretim sahası oluşturma gibi önerilerde bulunmuşlardır.

Birinci çalışma grubunda olan profesyonel üretim ekibinin seyircilerden aldığı geri bildirimlerle ikinci çalışma gurubunda olan seyircilerle yapılan görüşmelerden üretime dair elde edilen geri bildirimler karşılaştırıldığında benzer ve farklı bulgular olduğu görülür. Üretilen tiyatroda multimedya örneğinin ilgi çekici olması, ilk deneyim olması,

etkileyici olması, geleneksel anlatım – teknoloji uyumunun takdir edilmesi, yorucu olması, büyüleyici olması gibi benzer geri bildirimleri olduğu görülür. Bunun yanı sıra seyircilerden elde edilen bulgulardan yola çıkarak oyunun konsantrasyonu azalttığı, multimedya kullanımının yeterli bulunmadığı, multimedya karşısında metnin zayıf olduğu veya uyumsuz olduğuna dair farklı geri bildirimler olduğu görülür. Seyircilerin %97,77'si tiyatroda multimedya kullanımı olan bu tür üretimleri daha fazla görmek istediklerini belirtmektedir. Seyircilerin %2.22'sinin ise geleneksel-klasik oyun yapısını tercih ettiğini bu yüzden bu üretim türünü daha fazla görmek istemediğini belirtmektedir.

7.2.2 *Çirkin* oyunu özeti

Birinci bölümde oyun açılır. Bu kısımda sade bir mapping tasarımı vardır. Şiva'nın sesiyle açılan oyunda zaman kavramı bir sarmal ip yumağı olarak tarif edilir. Bu ip yumağından kopan ya da kesilen bir parça tariflenir. Bu kopan parçanın zamandan koptuğu ve artık zamana ait olmadığı ifade edilir. Zamanın dışında bir boşlukta lanetiyle yaşayan Şiva bu şekilde lanetini tanımlar. Bu laneti yaşamaya eşlik eden bir tavuk vardır. Tavuk bu zamandan koparılan boşlukta Şiva'yla birliktedir. Tavuk alaycı, sinik ve dedikoducudur. Zamandan koparılmış boşlukta Şiva'yla yaptıkları rutini seyirciye tanıtır. Hikâyenin dünyasında Şiva ve tavuk bin yıllardır yaşamaktadır ve çok yaşlı tarif edilirler.



Şekil 1. Tavuk ve Şiva Yuvada (Kahya, 2023a)

TAVUK: Uyuyor. Bin yıllardır! Uyuyor, uyanıyor, uyuyor, uyanıyor. Şuna bakın, şuna. Yaşlı ve suskun. Hikayesini anlattığında dinleyenlerin içi cız edecek zannediyor. Benim artık tek bir tüyüm bile ürpermez. Bin yıllardır yaşayan melun bir ucube ve ben de bu ucubeyle bin yıllardır yaşamak zorundayım! (Engin, 2023, s. 2).

Tavuk, kendisini öldürmek için birçok yol denese de lanetlendiği için bu zaman boşluğunda kendisini öldürmesi yasaktır. Etkileşimli bir oyun biçimi olarak seyircilerle iletişime geçer ve kendisini öldürmesi için yalvarır fakat başarılı olamaz. Bu sırada Şiva uyanır ve bin yıllık bir rutin sanki yeniden başlar. Bu rutin Şiva'nın ve tavuğun içinde bulunduğu lanetin anlatılmasıdır.

ŞİVA: Kimle konuşuyordun orada?

TAVUK: Hikayemizi anlatıyordum tatulam. Bizim sonsuz, tuhaf hikayemizi!

Şiva durur, seyirciyi fark eder. Hoşuna gider.

ŞİVA: Ooo gelmişler!

TAVUK: Gelmişler evet.

ŞİVA: *(sinirlenir)* Niye beni uyandırmadın? Niye bana haber vermedin!

TAVUK: Iıh..

ŞİVA: Madrabaz! Ben anlatırım! Bu kez kafamı toparladım. Her şeyi tane tane anlatacağım.

TAVUK: Elbette! *(ironik)* Onlar da seni dinlemeye can atıyor (Engin, 2023, s. 4).

Şiva, insancıklar olarak seslendiği seyircilere tavukla başından geçen olayları anlatacağını ve bu anlatacaklarının ne bir masal ne de bir oyun olduğunu hepsinin gerçek olduğunu söyler. Şiva, bin yıllardır yaşadığını ve evvel zaman içinde denilen o zamandan geldiğini belirterek anlatmaya başlar. Şiva, evvel zamanda toprak ana ve gök babanın ayrılmasını; gök babanın çocukları güneş, ay ve rüzgârı toprak anadan ayırırken oluşan

dağları; toprak ananın babasından aldığı huyla öfkelenen çocuklarını sakinleştirmesi için göğe yakın olan bu dağa yerleştirdiği Urmenler'in şarkı söyleyerek çocuklarını uyutup sakinleştirmesini; toprak ana çocuklarını kaybettikten sonra sarılmak için hayvanlar, insanlar ve türlü mahluklar gibi yeni evlatlar doğurduğunu; bu mahluklardan bazılarının aynı çekirdekten olmasına rağmen çirkin ya da çarpık doğduğunu bunun da gök babanın bir laneti olduğunu; toprak ananın çarpık ve çirkin çocuklarını güzel çocuklarından korumak için gizli meziyetler verdiğini; bu çirkin ve çarpık çocukların diğer mahluklar tarafından sevilmediğini belirterek çirkin olanın ötekileştirilmesi üzerine masallarda, cadı, üvey anne, kötü kalpli bir kraliçe olmasına, zamandan ve tarihten kovulmalarına değinir. Bu esnada tavuk bu anlattıklarının kendi hikayeleri olduğunu, yıllardır yaşadıklarını, birçok olaya tanık olduklarını ve bunun sebep olanın Şiva olduğunu belirtir. Başına gelenlerin sebebi Şiva'nın âşık olmasıdır. Tavuk insanların âşık olması üzerinden bir eleştiri oluşturur.

> **TAVUK:** Bok vardı aşık olacak!
>
> *Şiva yuvacığındaki bütün örgü şişlerini sinirle tavuğa fırlatır. Arka arkaya 7, 8 şiş birden. Tavuk bir nefes alır, yuvacıktan iner, yere saçılan şişleri toplarken, bir ebeveyn gibi sakin.*
>
> **TAVUK:** Bence aşk yasaklanmalı. Hastalık gibi bir şey yahu. Mikrop!
>
> **ŞİVA:** Getir onları bana.
>
> **TAVUK:** Ge-ti-ri-yo-rum! Yüzyıllardır, bin yıllardır neden aşık olup durursunuz hiç anlamıyorum. Belli bir şey bu, insanı zıvanadan çıkarıyor. Kafayı yiyorsunuz. Olmayın. Ol-ma-yın ! (Engin, 2023, s. 5).

Şiva, tavuğu susturur. Seyircileri tekrar hikâyeyi dinlemeye davet eder. Şiva'nın doğumu ve çocukluğu anlatılmaya başlanır. Şiva doğduğunda kirpi gibi dikenlerle örtülü sıçan benzeri garip bir yaratığa benzemektedir. *Çirkin* hikayesi böyle başlar. Annesi Şiva'yı ölmesi için altı gün memeden uzak bir ardıç ağacının altında bekletmiş ama Şiva ölmemiştir. Bu sürede Şiva'nın saçı çıkmış, tırnakları uzamış rengi insan yavrusuna dönmüş ve yedinci gün Şiva tuhaf birisi olarak tarif ettiği Urmenler'in şahı Butyakengo tarafından alınıp annesine götürülmüştür. Annesi bu tuhaf yaratığı kabul etmiş,

büyükbabası, fırtınayı, şimşeği ve tüm yıkıcı felaketleri anlatan Şiva ismini koymuştur. Şiva çocukluğunu anlatır.

> **ŞİVA:** Çocukluğum boyunca yaşadığım köyde hiç sevilmedim, aşağılandım ve sürekli kızdırıldım. Biçimsiz görüntüm yüzünden kalbimi her kırdıklarında canımı sıkan insanların başına korkunç belalar açtım. Bana çirkin olduğumu söyleyip duran bir adamın başına durmadan yağmur yağan bir karabulut musallat ettim, nereye gitse bulut başının üstünde onu takip etti. Yaşlı bir kadının bacağına asla kurtulamayacağı bir kertenkele doladım ve genç bir kızı ateşe aşık ettim. Nerede yanan bir ateş görse ona doğru koşuyor ve içine atlamaya çalışıyordu (Engin, 2023, s. 7)

Şiva uzun bir süre köyün başına sardığı bu belaları onun yaptığını köylülerin fark etmediğini belirtir. Hikâye anlatımında tavuk ara ara hikâye akışını kırdığı gibi hikâyenin bir sonraki bölümüne geçişini de sağlamaktadır.

> **ŞİVA:** Uzun bir süre köyün başına musallat olan bu belaları benim sardığımı anlayamadılar. Küçük bir çocuğun bu kadar çok ve tuhaf şeyi yapabilecek kudreti olduğunu düşünemediler. Taa ki bir gün...
>
> **TAVUK:** Hah, anlat anlat. Düğünü anlat.
>
> **ŞİVA:** Yardım et bana.
>
> *Tavuk isteksiz.*
>
> **TAVUK:** Ben daha kahvaltı etmedim!
>
> **ŞİVA:** Sen hiç doymaz mısın çalçene?
>
> **TAVUK:** Karnım aç!
>
> **ŞİVA:** Pisboğaz! Buraya gel (Engin 2023, s. 7).

Birinci bölümün sonunda tavuk bin yıllık hikâyenin asıl başladığı olayı anlatmak için kullanılacak nesneleri bulmaya çalışır. Şiva'nın emriyle hareket eden alaycı tavuk ile arasındaki iletişim, metinde de ara ara kırılmaya sebep olur, ara ara seyircileri oyun

zamanından çıkıp seyirci ile aynı anı paylaştıkları zamana getirir. Bu seyirciye bir tür yabancılaştırma yaşatır.

> **ŞİVA:** İstediğim gibi yaparsan, hepsini veririm sana.
>
> *Tavuk bıkkın, pes etmiş.*
>
> **TAVUK:** Iggggh! Tamam! At.
>
> *Şiva hin güler, yeniden yuvacığını karıştırmaya başlar. İçinden bazı nesneler çıkarır. Tavuğun önüne fırlatır. Tavuk bu nesneleri kullanarak hikayeyi anlatacak.*
>
> **ŞİVA:** *(emir veren bir tonda)* Vur!
>
> **TAVUK:** Bak sana baştan söyledim, bu insanlar bu zırıltılara inanmıyor, rezil oluyoruz!
>
> **ŞİVA:** Vur dedim!
>
> *Tavuk isteksizce sahne üzerindeki gonga vurur* (Engin, 2023, s. 8).

Her şeyin başlangıcı olan köydeki bir düğünün anlatıldığı ikinci bölüme geçilir. Bu bölümün başlangıcında bütün köy güzel bir kızın düğünü için hazırlık içindeyken Şiva diğer çocuklarla birlikte nehir kıyısında geline hediye etmek için yumurta toplar. Nehirden yumurtayı yakalayan her çocuk nehirden çıkınca yumurtanın geline uğur getirmesi, koruması için şarkı söyler. Tüm çocuklar yumurta yakalamışken Şiva yakalayamaz. Çocukları almaya gelen büyükbabası ve at arabasına binen çocuklar onu orada utanç içinde bırakır. Yürüyerek köye döner. Şiva tavuğa marul uzatır, yuvasından çıkardığı beyaz bir tülü fırlatır. Hikâyeyi tavuk oyunsulukla anlatmaya devam eder. Köyde düğün devam etmektedir. Gelin ıslak bir halının üzerinde dans etmekte, etrafında kadınlarla birliktedir. Gelin, çocukların getirdiği yumurtaları yiyerek ritüelde kendisinin mutlu olacağına inanılan bir adeti gerçekleştirir. Bu sırada Şiva elinde büyük mavi bir yumurta ile koşarak şenliğe gelir. Emu kuşundan çaldığı yumurtayı tuhaf bulan köylüler Şiva'nın yumurtayı geline vermesine engel olurlar. Bu sırada annesinden Şiva'yı gelinden uzaklaştırılması istenir. Gelinin yüzünü açarlarken çığlıklar kopar. Gelinin elleri balık

kuyruğuna, ayakları civciv ayağına dönüşmüştür. Herkes uğursuz olayın sebebinin Şiva olduğunu düşünür. Annesi onu bir odada askıya elbisesinden asar. Büyükbabası sabaha karşı gelir onu duvardan indirir. At arabasıyla dağın tepesine götürür ve oraya bırakır.

Burada kadar hikâye Şiva'nın anlatımı veya tavuğun göstermeci biçim oyunculuğuyla anlatılagelir. Sonrasında hikâye sekteye uğrar bu kısımda oyun dünyasının şimdiki anına dönülerek günlük yaşamlarındaki rutinleri; istekleri, duyguları, tartışmaları gözlenir. İkinci kısım sonlanır.

TAVUK: Eh, uğursuz ucubeden ancak böyle kurtulurum demiş.

Şiva işaret eder.

ŞİVA: Vur!

TAVUK: Marul?

Şiva yuvacığa yaklaşan tavuğu boğazından yakalar. Birkaç kez yüzüne tükürür. Tavuk nefesi kesilmiş şekilde:

TAVUK: Ama her haltı oynadım, balık gibi ne güzel çırpınmadım mı şurada?!

ŞİVA: Vur dedim sana!

Şiva tavuğu bırakır. Tavuk nefessizlikten öksürmeye başlar. Kendi kendine.

TAVUK: *(seyirciye)* Hilkat garibesi! Şunu iyice bir sıksa mort edecek ama nasıl da biliyor ne zaman bırakacağını, buruşuk şeytan.

Şiva duymuştur, güler.

ŞİVA: Seni asla öldürmem, biliyorsun. *(Yine emir veren bir tonda)* Vur!

TAVUK: Vuruyorum kraliçem! Vuruyorum ömrümün varı (Engin, 2023, s. 10).

Üçüncü bölümün başlangıcında ses ile at arabasının kaza yaptığı anlaşılır. Şiva anlatmaya devam eder. Günlerce tepede bir taşın üzerinde beklemiştir. Birileri çıkagelir. Gelenler Urmenler'dir. Şiva'ya bir yılan uzatırlar. Şiva uzatılan yılanı yer. Urmenler, Şiva'nın bir

insan yavrusu olmadığını düşünerek tuhaf bir kız olduğunu anlarlar. Şiva'yı alıp dağın tepesinde mabede getirip ayaklarını yıkarlar. Urmenler'in şahının sesi duyulur. Bu sırada hikâye yeniden kesintiye uğrar ve oyun dünyasında şimdiki zamana gelirler.

ŞİVA: *(Güler)* Ödlek! Seni artık duysa kaç yazar?!

TAVUK: Ne olursa olsun, ben onun sadık hizmetkarıyım.

ŞİVA: Sen onun fırlatıp attığı bir kakalaksın! Devam et!

Tavuk korkuyla olduğu yere sinmiştir.

ŞİVA: Devam et! Anlatmazsan adını ağzına almadığın için o buruşuk mideni söker senin.

Tavuk korkuyla, sanki Butyakengo onu duyacakmış gibi yüksek bir saygıyla devam eder.

TAVUK: *(Korkak)* Sonra efendimizin, dağ zirvelerinin sahibi olan sesi duyuldu. Ulu tahtından her şeyi gören koruyucumuz efendimiz. Butyakengo!

ŞİVA: Urmenler, cevherlerin zerresinden yapılmış tası elime verdiler. Efendilerinin ayaklarını yıkamam için!

TAVUK: Urmenlerin şahı ulu Butyakengo'yu görebilseydiniz, siz de ona hayranlıkla bakakalır, ayaklarına su dökmek isterdiniz (Engin, 2023, s. 11).

Tavuk ile hikâye anlatımına devam edilir. Tavuk devam eden kısımda Butykengo'yu canlandırır. Seyirci olayları sanki Şiva ile Butyakengo arasında geçiyormuş gibi izler. Oyun dünyasında geçmiş zaman işlenir. Butyakengo, Şiva'yı tanır ve ona köye dönmesi gerektiğini belirtir. Şiva istenmediğini söyler. Butyakengo, Şiva'nın tüm yaptıklarına hakimdir ve ona bunları neden yaptığını sorar. Butyakengo kendisini dolayısıyla Urmenler'i tanıtır. Urmenler, yeryüzünü Şiva gibilerden koruduğunu aslında yeryüzünde Şiva gibi olanları korumak için dolandıklarını belirtir ve ona ne istediğini sorar. Şiva çirkin olmak istemediğini, dünyanın en güzeli olmak istediğini belirtir. Butyakengo, eline aldığı güzel Tatula çiçeği ve Hatmi çiçeğini göstererek Şiva'nın öksürüğü kesen Hatmi

çiçeği olmadığını, insanı boğulmaktan kurtaran fakat bazen de zehirleyip öldüren Tatula çiçeği olduğunu söyler. Şiva'ya zehirleyecek misin yoksa şifa mı vereceksin diye sorar. Şiva sessiz kalır. Butyakengo, Şiva'dan emin olmak için kendini kanıtlamasını ister. Şiva, yuttuğu yılanı canlı bir şekilde eliyle çıkarır. Butyakengo, bunun üzerine Şiva'nın hikayesini sonsuz zamanın içinde yaşatarak ona armağan ettiği becerileri yardıma muhtaç insanlar için kullanmasını söyler. Eğer Şiva, Butyakengo'nun söylediklerini yaparsa hiçbir kadında olmayan güzelliği elde edecek ve Butyakengo tarafından korunacaktır. Butyakengo, ayrıca ölüme saygılı olmasını ister. Etrafındaki birinin eğer ölüm vakti gelmişse ona şifa olmaya çalışmamasını söyler. Butyakengo, ölümün bir ulumayla kendini belli edeceğini ifade eder. Butyakengo, Şiva'ya tekrar ne istediğini sorduğunda, 'dünyanın en güzeli' cevabını alır. Bunun üzerine Şiva'ya bir yol arkadaşı tavuk, kendini görebilmesi için bir ayna verir. Eğer aynada güzel bir kadın görmezse işlerin yoldan çıktığının göstergesi olacaktır. Eğer Şiva, Butyakengo tarafından verilen güçleri gazap için kullanırsa yanına verdiği tavuk avazı çıktığı kadar bağıracak, böylece Butyakengo bunu anlayabilecektir. Butyakengo, böyle bir durumda Şiva'yı bütün zamanların dışına atacağını söyler. Burada hikâye kesintiye uğrayarak geçmiş zamandan oyunun şimdiki zamanına döner.

> *Tavuk gözünü Şiva'ndan hiç ayırmadan, yarasayı örgünün içine sokar ve orada kaybeder. Urmenlerin zilleri duyulur. Görüntüler yavaş yavaş dağılırken tavuk Şiva'nın kucağındadır. Şiva tavuğun boynunu sıkmaktadır.*
>
> **ŞİVA:** Hayatım boyunca sahip olduğum en berbat şeysin!
>
> *Şiva tavuğun boynunu sıktıkça tavuğun nefesi kesilir, bu durumdan gayet hoşnuttur.*
>
> **TAVUK:** Sık sık.. Azcık daha.. Azcık daha!
>
> *Şiva tavuğun boynunu sıkmayı bırakır.*
>
> **ŞİVA:** Seni asla öldürmem, biliyorsun.
>
> *Tavuğu yuvacıktan aşağı atar.*
>
> **TAVUK:** Biliyorum. Ben olmazsam kime zulmedeceksin?

Tavuk aşağıdan, sinirli.

TAVUK: Sana istediğin her şeyi verdi. Ama sen gazaptan uzak duramadın!

Şiva yuvacığının içine girer, kaybolur.

TAVUK: Ne oldu? Doğru söz yılanı deliğine sokarmış!

Yuvacığın içinden Şiva'nın sesi gelir.

ŞİVA: O laf öyle değil!

TAVUK: Şu anda böyle!

Yuvacığın içinden Şiva'nın sesi gelir.

ŞİVA: Immmh! Ah bu çok güzel.

TAVUK: *(meraklı)* Ney o? O ne?

ŞİVA: Yaklaşma. Tek başıma yiyeceğim (Engin, 2023, s. 12).



Şekil 2. Tatula Çiçeği Misin? Hatmi Çiçeği Misin? (Kahya, 2023b)

Şiva ile tavuğun konuşmasından da anlaşılacağı üzere, Şiva verdiği sözü tutmayarak oyunun şimdiki zamanında anlattıkları mekânda, zamanın dışında bir yerdedirler. Oyunun üçüncü bölümü burada sonlanır.



Şekil 3. Tavuk ve Şiva Yolculukta (Kahya, 2023c)

Dördüncü bölümün başında tavuk yumurtlar, Şiva yumurtayı kendisine getirmesini ister. Tavuk direnir. Şiva ısrar eder. Şiva dolmalık biberle tavuğu ikna etmeye çalışır. Tavuk dayanamayıp pes eder yumurtayı Şiva'ya verir. Tavukta dolmalık biberi alır. Bu kısımda tavukla Şiva arasındaki ilişki ön plana çıkar. Bir zamanlar tavuğun kendisinden nefret etmediğini belirtir. Tavukta 'bin yıllar önce' diyerek bunu onaylar. Burada tavukla Şiva'nın geçmişine ilk zamanlarındaki hallerine gidilir. Hikâyenin geçmiş zamanında Butyakengo'nun talimatlarına uymak için yola çıkarlar. Yola düştükten sonra Şiva'nın karşılarına çıkan bir ırmağa girip orada yıkanması gerekmektedir. Şiva bu ırmağa girip çıkınca güzel bir kıza dönüşecektir. Yola düşerler yolda bir sürü şeyle karşılaşırlar fakat Butyakengo'nun bahsettiği ırmağı bir türlü bulamazlar.

Butyakengo'nun bahsettiği turuncu gökkuşağının altında turuncu bir ırmağı bulamazlar. Bula bula turuncu bir ağaç bulurlar. Irmağın bütün suyunu ağacın içtiğini düşünürler. Oracıkta bir akbaba görürler. Akbaba sivri gagasıyla ağacı ortadan ikiye böler. Ağacın

içinden turuncu bir nehir dökülür. Şiva Irmak'a girer, yıkanır, çirkinliği gider, güzel bir kadına dönüşür. Bu sırada akbaba gelip omuzuna konar ve pençesiyle sırtına kürek kemiklerinin arasına bir çizik atar. Şiva çirkin görünümlü akbaba için nehir de yıkansa diye düşünürken akbaba sanki Şiva'yı duymuş gibi; Butyakengo'nun esaretinde olmaktansa çirkin kalmayı yeğlediği belirtmiştir.



Şekil 4. Şiva'nın Girdiği Irmak (Kahya, 2023d)

Sonrasında Şiva ile tavuk yola devam ederler yol boyunca ilerlerler ve felaketin uğradığı bir yamaca gelirler. Orası Kesaliler diyarıdır. Racoya'ları yani kraliçeleri ölmüştür. Raco yani kralları yastadır. Raco ve Racoya'nın yeni doğan bebekleri ise hiç durmadan ağlar. Şiva bebeği kucağına alır, Kesaliler bundan çok etkilenir. Onun bir şifacı olduğunu öğrenirler. Racoyu iyileştirmelerini isterler. Şiva, Raco'nun kederini alır ve Şiva'nın güzelliğine hayran kalır. Şivayla Raco birlikte olurlar. Raco Şiva'nın onunla kalmasını ister. Şiva Kesaliler diyarında kalmaya Raco'yla evlenmeye karar verir. Dördüncü bölüm burada son bulur.

Beşinci bölüm, Şiva'yla Raco'nun düğünü üzerinedir. Ritüel eşliğinde Raco'yla Şiva evlenirler. Bu sırada çıngırak sesi duyulur. Butyakengo'nun görüntüsü bir duvara yansır. Tavuk ve Şiva o yöne bakarlar. Görüntü kaybolur ve başka bir duvarda belirir. O duvarda da kaybolur ardından zil ve çıngırak sesleri duyulur. Arkasındaki duvardan grup halinde Urmenler'in görüntüsü geçer. Butyakengo'nun görüntüsünün peşinden kaybolurlar.

Urmenler'in zil sesleri, onlarla uzaklaşır. Dijital tasarımla yaratılan bu görüntüler hikâyenin görünmeyen karakterlerini seyirciye tanıtır. Hikâyenin anlatımını katkı sağlarlar. Beşinci bölüm burada sona erer.

Altıncı bölümün başında zil sesleri bir süre daha duyulmaya devam eder. Tavuk ve Şiva etrafına bakınırlar. Zil sesleri kesilir. Aradan 15 yıl geçmiştir. Şiva 15 yıl boyunca Kesaliler'e şifa vermiş ve onların Racoya'sı olmuştur. Fakat Şiva, Raco'ya saygı duysa da ona hiç âşık olmamıştır. Raco'nun kızı İlia'yı Şiva büyütmüştür. Ona birçok şey öğretmiştir. Bir gün çevre ülkelerin kralları kendi ülkelerinde hızla yayılan bir hastalığın şifası için Şiva'ya Kesalilere ziyarete geleceklerdir. Altıncı bölüm burada sona erer.

Yedinci bölüm kralların ziyaretini anlatır. Raco misafirler için bir çok hazırlık yapmıştır. Burada at sesleri ve yere vuran nal sesleri, çüüüş nidaları duyulurken yerde oluşturulan bir mapping'in ortasında Şiva durmaktadır. Krallar gelir avludan geçerler ve yemek masasına otururlar. Şiva, krallar arasından kendisine lavanta demeti uzatan karga başlı kraldan etkilenir. Şiva yemek masasında etkilendiği karga başlı krala yaklaşır, kucağına oturur ve sarılır. Ona karşı olan hislerini söyler. Karga başlı kral karşılık vermez. Şiva utanmış halde yerine oturur. Şiva bunu birkaç kez tekrar eder. Sonuncusunda karga başlı kral Şiva'ya karşılık verir ve ona sarılır.

Bu esnada Raco'nun boğazına kaçan kılçık onu öksürtür, inler haldedir. Masada heskes kafasını kaldırır ve bakar fakat Şiva aşkından kör olmuş haldedir. Farkında bile değildir. Krallar, sofranın etrafında hizmetçiler ve İlia hepsi Raco'nun etrafında toplanırlar ve onu boğulmaktan kurtarmak için çalışırlar. Şiva'ya yalvarırlar fakat Şiva, Raco'nun öleceğini bile bile hiçbir şey yapmaz. Raco, titreyerek can çekişmeye başlar, sandalyesinde geriye doğru düşer hırıltılar ve inlemeler içinde can verir. Kesaliler, Raco için bir cenaze töreni düzenlerler. Yedinci bölüm sona erer.



Şekil 5. Karga Başlı Kral ve Şiva (Kahya, 2023e)

Sekizinci bölüm ihanet başlığıyla açılır. Şiva için yas dönemidir. Şiva'nın üzerine 41 kat örtü örtülmüştür. Bu yas dönemi şöyle anlatılmıştır:

> **TAVUK:** Şiva'nın üzerine 41 kat örtü örttüler. Kırk bir gün süren yas boyunca Şiva hiç konuşmadı.
>
> **TAVUK/ŞİVA:** Mulo! (Ölü/Ölüm)
>
> **TAVUK:** 7. Gün balık kral, Şiva'ya denizlerin derinliğindeki sessiz huzuru dileyip saygıyla geri çekildi. Şiva 7. Örtüyü kaldırdı!
>
> **TAVUK/ŞİVA:** Mulo!
>
> **TAVUK:** 19. Gün bizon kral, zamanın içinde kalarak güçlü ve sabırlı olmasını öğütleyip saygıyla geri çekildi. Şiva 19. Örtüyü kaldırdı.
>
> **TAVUK/ŞİVA:** Mulo!

TAVUK: 24. Gün tavşan kral korkuların anlamsızlığını hatırlatıp saygıyla geri çekildi. Şiva 24. örtüyü kaldırdı.

TAVUK/ŞİVA: Mulo!

TAVUK: 37. Gün keçi kral, sarp yamaçlarda açan yüksük otlarının direncini anlattı ve o da saygıyla geri çekildi. Şiva 37. Örtüyü kaldırdı.

TAVUK/ŞİVA: Mulo!

TAVUK: 39. Gün tilki kral kovuklardaki derin uykunun biteceği günleri, kunduz kral yeryüzünün gözelerine ulaşan toprakaltı sularının azmini dileyip geri çekildi.

TAVUK: Krallar hep birlikte Kesali diyarından ayrılacaklardı. Karga başlı kral da geri çekilmek üzereydi ki…. İlia sessizce yanına geldi.

Şiva gözlerini kapatmış koreografiye devam ederken Tavuk gözlerini açar. Karga başlı tüvit ceketli kralı sembolize eden maskı eline alır.

TAVUK/ İLİA: Göğsümde senin için bir kıpırtı var.

İlia'nın karga başlı kralı baştan çıkardığı bir hareket koreografisi izleriz. Daha önce yemek sofrasında karga başlı kral ve Şiva arasında her ne olduysa, aynı danstan parçaların aynı şekilde yavaş yavaş İlia ve karga başlı kral arasına tekrar etmeye başladığını fark ederiz. Şiva'nın gözlerinin kapalı olduğu her an, ikili arasındaki dans biraz daha ileri gider.

ŞİVA: Mulo!

Müzik biter. Sessizlik. Şiva gözlerini açar.

TAVUK: Şiva 41. örtüyü kaldırdı. Kırk bir gün sonra ilk kez bir cümle çıktı ağzından. Karga başlı krala şöyle dedi.

ŞİVA: Seninle gelmeye hazırım (Engin, 2023, s. 22).

Şiva karga başlı kralla gitmeye hazırdır. Fakat kral onun yanına götürmek istemez. İlia'yı götürmek istediğini söyler. Şiva, kralın İlia'ya âşık olduğunu öğrenince kahrolur. İlia, üvey annesinin âşık olduğu bu adamı bilerek baştan çıkarmıştır. Babasını iyileştirmediği, sessizce onun ölümünü seyrettiği için Şiva'dan intikam almaktadır. İlia ve Şiva tartışırlar. Şiva, İlia'yı evin ambarına kapatır. Tavuk, Butyakengo'nun söylediklerini hatırlatarak bunun bir gazap olduğunu söyler. Şiva, kendince bu yaptığını doğru bulur, tavuğun gıdaklayıp bu durumu Butyakengo'ya haber vermesinden endişelenerek onu da İlia'nın yanına ambara kilitler. Tavuk ambara düşünce içindeki nimetlerden dolayı Butyakengo'yu falan unutur. Tüm krallar günlerce kapıda bekler fakat Şiva kilitlediği kapıyı açmaz. En son Karga Kral da gider.

Aradan zaman geçer ilkbahar gelince Şiva ambarın kapısını açar. İlia, tırnaklarıyla açtığı tünelden kaçarak kralın peşinden gitmiştir. Bunun üzerine Şiva, İlia'nın peşine Kesalilerin en en iyi avcılarından birini çağırır ve ondan İlia'nın yüreğini getirmesini ister. Şiva'ya kutunun içinde istediği yürek gelir. Fakat bu yürekte korku yoktur. Avcı kızı bulunca kıza acımış ve onu azat etmiştir. Bunun üzerine gitmiş bir domuzun yüreğini alıp Şiva'ya götürmüştür. Sekizinci bölüm burada sona erer.

Dokuzuncu bölüm gazap bölümüdür. Şiva ve tavuk, İlia'yı bulmak için yola koyulurlar. Zaman ilerlerken dumanı tüten bir ateş, uyuyan yedi tane at görürler. Bu atlar kralların atlarıdır. Bütün krallar uykudadır. Bir kaya oyuğunun içinde İlia'nın battaniyesini görürler. Karga başlı kral ve İlia bu battaniyeye sarılmış yatıyorlardır. Şiva yanında getirdiği zehirli elmayı çıkarır, elmayı sekiz eşit parçaya böler, yedi parçayı kralların bulunduğu yere bırakır bir parçayı İlia'nın bulduğu güzel şeyleri sevdikleriyle paylaşacağını bilerek İlia için saklar.

Sabah olduğunda krallar uyanır ve ateşi söndürürler. Ateşin etrafında saçılmış elma dilimlerini görürler. İlia son dilimi karga başlı krala ikram eder. Karga başlı kralın ağzından mavi köpükler dökülerek İlia'nın kollarında titreyerek ölür. Burada hikâye kırılır, Şiva uyuyakalır. Tavuk Şiva'nın olduğu yerden yumurtayı alarak seyircilere doğru koşar. Seyircilerden yumurtanın üzerinde oturmasını ısrarla ister. Bu sırada Şiva uyanır.



Şekil 6. Tavuk ve Şiva Ormanda (Kahya, 2023f)

Bu kısımda zaman birbiri ardına gerçekleşir. Bunlar sahne üstünde anlatılan geçmişte olan hikâyenin zamanı ve hikâyenin kırılmasıyla oyun dünyasında bulundukları; seyirci ile iletişime geçtikleri zamanın dışındaki zamandır.

Şiva uyanınca tavuk hikâyede kaldıkları yeri hatırlatır. Hikâyenin bittiğini söyler. Şiva sinirlenir. Yumurtaların yerini sorar. Yumurtaları tavuktan geri alır. Tartışmaya başlarlar. Çünkü tavuk Butyakengo'nun söylediklerini Şiva'ya hatırlatmıştı. Ona sevdiği adamı sevdiği öz kızını öldürtmesiyle nasıl büyük hata yaptığını belirtir. Tavuk, Şiva'yı masallarda anlatılan kötü kalpli üvey anneye benzetir. Şiva çirkin üvey annelerin masallarda anlatılmayan bir hikayesi olduğunu belirtir. Dokuzuncu bölüm burada sona erer.

Onuncu bölüm metinde masumiyet başlığıyla verilir. Şiva, İlia'ya kurtulamayacağı bir ızdırap tattırmıştı. Şiva'nın korkunç gazabından sonra Butyakengo'nun emrini yerine getiren tavuk avazı çıktığı kadar gıdaklar. Şiva'nın yaptığı gazabı duyan Butyakengo onu lanetler. Zamanın örgüsünden Şiva'nın ipini söker. Artık Şiva ne yaparsa yapsın ölmeyecek, gittikçe yaşlanacak ve yaşlandıkça çirkin, ucube bir mahluk olarak

yaşayacaktır. Butyakengo, ambarda daha en başında olayları bildirmediği için Şiva'yla birlikte tavuğu da cezalandırmıştır. O da böylece Şiva ile yıllarca yaşamak zorunda kalır.

Böylece geçmiş zamanda yaşanılanların anlatımı biter, zamanın dışında bulundukları bu yerde uzunca zamandır yaptıkları gibi tavuk ve Şiva geçmişte yaşananlar üzerinden kendi aralarında tartışmaya devam ederler. Karakterlerin zamanın dışında bulundukları ve kendi aralarında tartıştıkları bin yıllardır yaşadığı bu alanda ötekinin varlığıyla var olma hali söz konusudur. Oyunun sonuna doğru yaklaşıldığında Şiva ulur. Ardından gerçekten bir uluma sesi duyulur. Bu ses tavuğun ölümü için duyulan bir sestir. İlkin tavuk can vererek ölür. Şiva kederle onu izler. Tavuk huzurlu bir beden formunda canını teslim eder. Işıkların değişmesiyle Şiva yavaşça yuvasının üstüne çıkar ve oraya bir kuş gibi tüner. Uzakta bir yerde zil sesleri sesleri duyulur. Sesin geldiği yerden uluma duyulur. Dijital multimedya tasarımı ile yaratılan turuncu bir renk mekâna girer ve mekânda dolaşır. Şiva sırtını kamburlaştırır. Dijital multimedya tasarımı ile sırtından akbaba kanadına benzer kocaman iki kanat çıkar. Kanatlarını açar. Ardından her yer bembeyaz olur ve ışık kararır.

7.2.3 Multimedya kullanımının *Çirkin* oyunu tiyatro metnine olan etkisi

Tiyatroda multimedya kullanımının metin üzerinde dönüştürücü etkisi olduğuna değinilmiştir. Wagner'in bütünleşik sanat yapıtı (*gesammtkunstwerk*) kavramıyla birlikte tiyatroda metnin merkezde olduğu sanat anlayışı, tüm sanatların uyumlu bir harmoni oluşturması anlayışına dönüşmüştür. Böylece tüm sanatların kendinden olanın en iyisiyle üretimini uyumlu bir şekilde bir araya getirmesi fikri gelişmiş ve bu özellikle tiyatroda anlatım olanaklarını arttırmak ve yenilikçi sanat anlayışı ortaya koymak adına 20. Yüzyıl başından bu yana gelişen multimedya teknolojileri ile kendini göstermiştir. Bu noktada tiyatro metni zamanla ana öğe olmaktan çıkarak tiyatroda diğer öğeler gibi uyumlanmaya ve üretimin bir 'parçası' olmaya başlamıştır. Özellikle tiyatroda multimedya kullanımında metnin, ana fikrin bir parçası olarak yer alması ve sinematografik yazım diline benzer yapıda kurulması veya performans anında seyircilerle birlikte yazılması örneklerine rastlamak mümkün olmuştur. Tüm bunlardan yola çıkarak yazar oyuncu ve yönetmen olan Firuze Engin ile yapılan derinlemesine görüşmemizde dijital tasarım ve immersive (kapsayıcı) medyanın tiyatro metninin yazım ve sahnelemesi esnasında yaşadığı deneyimleri konusunda şu ifadelere yer vermiştir:

> Yazar, yönetmen ve plastik tasarımcılar sahne üstü tasarımcılar bir arada çalışırlar. Şimdi dijital tasarımcılar da yani mesela doğrudan onların yaptığı çalışmalar benim metnimi revize etmeme sebep oldu. Dolayısıyla herkesin bu işin olmazsa olmaz bir sac ayağı olduğu yönetmenin mesela bizde şöyle geçiyor. Bir oyunun yönetmeni var Güray, bir de Xtopia'nın, immersive'in, dijitalin yönetmeni var. O da yönetmen diye geçiyor. Dijital dünya da kendi içinde bir reji yaptı ve o iki rejisörün bir dramaturgi çalışması var. O iki rejisörün beraber aldığı kararların metinle bir çalışması var. Ben metni yazdım, verdim ve onlar metin ne diyorsa onu uygulamadılar. Onlar birtakım uygulamalar yaptı. Metin ona göre kendini yeniden şekillendirdi. Ben biraz kolektif çalışma anlamında biraz böyle bana şeyi öğretti. Türkiye tiyatrosu için, hadi büyük bir laf etmeyeyim, ama bana kişisel yolculuğumda şunu öğretti. Metin de sadece masa üstünde yazılan bir şey değil. Başka yaratıcılar da oyun için metni, önemli bir anlam üreticisiyse, onların ürettiği anlamlara göre sahne üstü anlamlara göre sen metin yazarı olarak başka bir bakış açısı kazanmaya başlıyorsun (aktaran Yılmaz, 2024).

Engin, metnin masa üstünde yazılan bir şey olmadığını, dijital yaratıcı ekibin üretimlerinin metni yeniden şekillendirdiğini ifade etmiştir. Engin, tiyatro ekibinin, dijital tasarım ekibiyle uyumlanma konusunda yaşadığı deneyimleri aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

> Şimdi şöyle sen de tiyatrocusun ve biliyorsun. Tiyatroda biraz süreci olanaklar da şekil verir. Hem maddi olanaklar zaman kullanımının, sizin ne kadar zamanınız olduğu, yapacağınız işin ne kadar zamana ihtiyacının olduğu gibi (…) biz mesela tiyatro festivaline yetiştiriyorduk oyunu. Festivalde prömiyer yapacaktı. Dolayısıyla değişmez bir prömiyer tarihi vardı. Bunun için biz immersive ekibiyle bir araya geldiğimizde (multimedya ekibi) onlar bize dedi ki, biz zannediyoruz ki, biz onlara bir takım imajlar söyleyeceğiz onlar da yapıverecekler… dediler ki o kadar büyük bir bilgisayar gücü çalışıyor ki burada ve ürettiğimiz her şeyin çıktısını almak, onları işlemek, bunlar çok zaman alan şeyler (…) o yüzden bize temel kararlarını çok erken verip bir şeyler söylemelisiniz denildi. Bu bizim önümüze şöyle bir takvim çıkardı: biz normalde

Güray da, ben de tiyatroyu şöyle yapmaya alışkınız (…) provaya girersin, bir iki ay yoğun prova yaparsın ve prömiyer yaparsın. Ama biz aslında iki-üç ay önceden bir takım sahne üstü şeylerin kararlarını vermemiz gerekti. Çünkü immersive dedi ki bizim uzun zamana ihtiyacımız var bunları yaratmak için (…) biraz o anlamda çalışma disiplinimizi değiştirdi bizim. Daha geniş zamana yayarak ve daha erken kararlar alarak bir şeyler yapmamıza sebep oldu. Biraz da şu reji tek başına hareket edemiyor ya da metin tek başına her istediğini dayatamıyor. İmmersive'in de yapabilecekleri var yapamayacakları var. Olanaktan kastım şu: biz onlardan bir takım, atıyorum şimdi, full hareketli görüntüler istiyoruz, onun bi' maliyeti var, mesela beş, ama daha az hareketli görüntü isterseniz, bunun maliyeti üç olur (…) Dolayısıyla bir maliyet hesabı da yapmalısın. O zaman şöyle oluyor. Tamam o zaman işte biz yedi birim değil de üç birim hareketli bir şey yapacağız bu sahnede ama metin yedi birim hareketli bir şey talep ediyor. O zaman ne yapacağız? Dönüp biraz metni değiştireceğiz. Dolayısıyla bu kısımlar senin diğer yaratıcılarla beraber yaratıcı bir sürece girmeye zorluyor. O zaman sen eve gidip sadece ben kendim metnimi, yazar olarak söylüyorum, metnin bazı ihtiyaçlarını gördüm. Şimdi gideyim bunları değiştireyim demiyorsun. Şunu diyorsun: yönetmen ne diyor, immersive yönetmeni ne diyor, yönetmen ne yapmak istiyor? Bunlara bakıyorsun. Çünkü bizde şöyle oldu mesela Güray bir dünya tasarladı rejiye dair sonra biz oturduk tiyatro yönetmeniyle bunun dramaturgisini konuştuk. Oyunculara aktardık. Oyuncuların çalışması başladı. Bir noktada Güray immersive'in de işine yarayabilecek rejisinde saç ayağı olabilecek temel şeyler belirledi. Fakat bunların bazıları uyumsuzdu, metinle tam bir organik bağ kuramıyordu. Güray beni çağırdı. Dedi ki hadi bunları revize edelim. Ama metnin anlatmak istediği şeyden de alt anlamı çok çıkarmadan nasıl yapabiliriz? Dolayısıyla önünde bir a yolu var. Bir de a çalışmazsa b yolu var ama c'yi bilmiyorsun. Bi' c yoluna zorluyor seni. O zaman şöyle yapıyorsun işte Aamir işte atıyorum immersive'in yönetmeni, Güray, tiyatro yönetmeni, ikisi bir toplantı yapıyorlar, birtakım kararlar alıyorlar. E bir de sahne tasarımcı var, Veli. En başta Veliden birçok prop istendi. Yani sahne üstü propları çok fazla olacaktı bu oyunda; birtakım aksesuarlar, maskeler konuşuluyordu. Ama sonra bir ara gösterim yapıldı, bir

küçük seyirci topluluğuna. Daha çok erken bir aşamada. Oyunun prömiyerine çok varken: Güray bir anda şeyi fark etti. Metin zaten çok söz söyleyen bir metin. Tırnak içinde geveze bir metin, reji geveze bir reji. Çünkü Güray fiziksel tiyatro çalışıyor. Bir de bir dijital dünyamız var bizim. O da seyirci için bakarak olacağı bir şey. Bütün bunlar zaten çok uyarıcı bir de sahne üstü propları artırırsak seyircinin başını çok döndüreceğiz yani. Bir yerde sadeleştirmemiz lazım bu oyunu gibi bir şey çıktı karşımıza. O zaman tekrar yaratıcılar bir araya geldik. Veli daha sade bir tasarıma nasıl gidebiliriz? Biraz daha alanı nasıl immersive'e bırakabiliriz? Mesela immersive ekibi de bize daha baştan şunu söylemişti. Sen okudun metni biliyorsun. Metinde bir de VR versiyonu daha da çoktu. Daha böyle atmosfer tarif ettiğim şeyler var metinde. İşte ya da Butyakengo karakterinin gözünde akrep var yukarıdan düşen falan filan. Ama mesela immersive ekibi bize şunu söyledi ve bence bu çok değerliydi: biz ne yapalım ki bu işin bir tiyatro olduğunun hissinin önüne geçirmeyelim. Bu insanlarda bir immersive sanat izledim çıktım hissi yaratmasın. Yine de bir tiyatro izledim etkisi yaratsın. O yüzden immersive hep bir adım gerisinde durmaya çalışsın. O zaman biz ne yaptık? Metindeki bazı mesela bu şeyleri, akrep gibi unsurları, birtakım imajları temizledik. Ve dedik ki mesela bu sahneyi daha çok oyunculuğa bırakalım. Immersive arkada fonu olsun gibi. Ama bütün o benim koyduğum şeylerin atmosfer tariflerinin birer anlamı vardı. Mesela metin biraz o anlamlardan vazgeçip atıyorum Butyakengo karakterini daha da sadeleştirdi falan gibi. Dolayısıyla sorduğun soruya cevap biraz benim metin yazarı olarak ilişkim hep onlara bakmak oldu. Oyuncunun neye ihtiyacı var? Rejinin neye ihtiyacı var? Biz bir kampa gittik mesela yaz tatilinde. Bir haftalık bir kamp yaptık. Böyle şehir dışında bir yerde. Oyuncular, yönetmen, yönetmen yardımcısı, yapımcı filan bir arada olduğumuz. Her gün prova yapılıyordu orada. Mesela şey çok tatlı bir deneyimdi benim için yani bir prova alanı var işte gittiğimiz yerde. Orada prova oyuncular ve yönetmen öğle ara veriyorlar. Bir sahneyle ilgili denemeler yapmışlar ve Güray'ın bir takım reji fikirleri olmuş. Buna göre metinde değişiklik yapılması gerekiyor. Onlar tekrar provaya giriyorlar. Ben oturup bir saat sonra onlara vermek üzere mesela metinde değişiklikler yapıyorum ki az sonra prova etsinler. Provadan sonra onların

> ezberini yapsınlar filan. Beni biraz yazarlık çok tekil bir alan olduğu için kendi tekil alanımdan daha çok çıkaran bir proje oldu. O yüzden hani bence bütün yaratıcıların ilişkisi çok sıkı fıkı bu projede. Çok bant sistemi olamadı. Hani yazar yönetmene versin. Yönetmen oyuncularla bir şeyler yapsın gibi olamadı. Herkes sürekli devinerek birbiriyle ilişki halinde yeniden işini revize etti. Bunun mesela şey tarafı da var. İşte oyuncu tavuk atıyorum, yani Onur tavuğu geliştirirken aslında bir sürü radikal şey dedi. Ama onları yavaş yavaş azalttılar Güray'la karar alıp. Kostüm tasarımcı Candan çok gerçekçi bir tavuk kostümü çalışıyordu ama yol üzerinde mesela oyunun bazı yerlerden daha stilize olmasına karar verilip Candan ile oturulup şey revizyonu yaptı Candan, en stilize tavuk, yani tavuk kostümünü gördün, anladın mı? Çok stilize sadece tavuğu hissettirecek işte mesela başlığı vardı üzerinde çok gerçekçi bir ibiğinin olduğu filan mesela onu attı Candan dedi ki saçıyla yapalım. Oyuncunun sadece saçını spreyleyip ibik hissiyatı verecek bir şey yapalım gibi. Herkes, ben bunu bir röportajda da söylemiştim, kendi çalışmasının a,b,c versiyonlarını yaptılar. Herkes kendi çalışmasını bir yerden bir yere doğru revize etti. Bu da hep birbirine temasla oldu yani (aktaran Yılmaz, 2024).

Engin, dijital tasarım ekibinin beklentileri ve istekleri üzerinden şekillenen metin yazım sürecinde, zaman yönetimi yapan tiyatro ekibiyle disiplinli çalışma sürecinde dirsek temasında olduğuna, tüm ekibin hem birbiriyle hem de dijital tasarım ekibinin isteklerine göre uyumlanmasına dair bilgiler vermiştir. Engin'in anlattıklarından yola çıkarak dijital tasarım ekibiyle olan ortak çalışmada üretimin karşılıklı beklentilere ve isteklere göre revize olmasında zaman faktörü, dijital üretimin olanakları etkili olabildiği gibi ekonomik etkilerin de tiyatro ekibinin beklenti istekleri ve üretimini etkilediği söylenebilir. Diğer yandan Türkiye'de tiyatroda metin yazımında dönüşüm olduğunu söylemek mümkündür.

Şeyben'in (2016) *"Türkiye'de oyunlarda kullanılan ortam ve teknolojiler, genel olarak oyunların dramaturjisine sonradan ekleniyor. Türkiye'de çoğu oyun yazarı, ortam ve teknolojileri içeren oyunlar yazmıyorlar veya oyunlarının ortam ve teknolojiler kullanılarak sahneleneceklerini öngörmüyorlar"* (s. 261) şeklinde oyun yazarlarıyla ilgili olarak ifade ettiği bu görüşünün, multimedya teknolojileri düşünülerek yazılmış bir

tiyatro metni olan Firuze Engin'in *Çirkin* adlı oyunu incelendiğinde, yazım süreci bakımından Türkiye'de tiyatro metin yazarlığının dönüşümüne bir gösterge olabilir.

7.2.4 Multimedya kullanımının *Çirkin* oyununda mekâna olan etkisi

Çirkin oyunu metninde ve sahneleme yapısında oluşturulan mekânları incelerken McAuley'in Space In Performance: Making Meaning In The Theatre (Performansta Mekân: Tiyatroda Anlam Yaratmak) adlı kitabı üzerinden incelenebilir. Bu bağlamda toplumsal gerçeklik ana başlığında fiziksel tiyatro mekânı eski Alkazar sineması yeni haliyle Hope Alkazar'dır. Bu mekânın içinde fiziksel / kurmaca mekân yapısına bakıldığında fiziksel mekânlar seyirci mekânı ile performans / provanın gerçekleştiği mekânlar birbirinden ayrı halde gözlenir. Uygulamacının mekânı bu mekânlardan ayrı yerlerdedir. Dijital tasarım uygulayıcısı ile ışık-ses uygulayıcısı, performans mekânı ve seyirci mekânından ayrı mekânlardadır.

Fakat oyunun sahnelenmesi esnasında kurmaca mekân, seyirci mekânı ile iç içedir. Immersive (kapsayıcı) medya teknolojisinin kullanıldığı oyun seyirciyi kapsayan bir yapıdadır. Multimedya ile yaratılan bu kapsayıcı üst mekân sahne gerçekliğinde 'zamanın dışında' olan tavuk ve Şiva'yı seyircilerle aynı mekânda buluşturmakta, seyir mekânı ile kurmaca mekânı birleştirmektedir.

Mekân / kurmaca mekân incelendiğinde, sahne üzerinde yaratılan mekân yukarıda bahsedildiği gibi oyun dünyasının şimdiki zamanıdır. Immersive (kapsayıcı) medya teknoloji ile kurgulanan bu mekânda seyirciler de vardır. Oyuncular seyircilerle iletişim halindedir. Oyuncular sahne üzerindeki 'zamanın dışında' olan bu kurmaca mekânda seyircilerle etkileşim halinde performanslarını sergiler. Bu kurmaca mekân ile sahne dışında yaratılan kurmaca mekânlar arasındaki farkı immersive (kapsayıcı) medya teknolojisi ile yansıtılan dijital tasarım sayesinde anlaşılır. *Fotoğraf-1* 'zamanın dışında' oldukları ve seyirciyle paylaştıkları kurmaca mekândır.

Sahne dışında yaratılan kurmaca dünyalar performans mekânı ile ilişkili mekânlardır. İmmersive (kapsayıcı) medya teknolojisi ile yaratılan uzak spektrum mekânlar tavuk ve Şiva'nın yaşadığı 'zamanın dışında' ki mekânla ilişkilidir.

Metnin yapısındaki hikâyenin akışı, kurmaca dünyada seyirciyle birlikte bulunduğu geçmiş zaman ve sahne üzerindeki 'zamanın dışındaki' zamandır. Geçmişe açılan metnin hikayesinde Şiva ve tavuk başlarından geçenlerin anlatmaya başlamasıyla sahne dışında yaratılan kurmaca mekânlar hem karakterler tarafından performans / anlatım yoluyla seyircide imgelem yapması sağlanarak hem de anlatıma eşlenik olarak immersive (kapsayıcı) medya teknolojisi ile sağlanan dijital tasarımla seyirciye gösterilerek sunulur.

Hikâyenin anlatılmaya başlandığı andan kurmaca dünyanın şimdisine gelene kadar mekânlar bu şekilde değişir. *Çirkin* oyun özetinin sunulduğu kısımda görülen *Fotoğraf-1*, 'zamanın dışında' bir mekândır. *Fotoğraf-2*, *Fotoğraf-3*, *Fotoğraf-4* ve *Fotoğraf-5'de* geçmişten oyunun şimdiki zamanına kadar gelen süreçte oyunun başından sonuna geçen mekânların, immersive (kapsayıcı) medya teknolojisi ile sağlanan dijital tasarımla gösterimi ve değişimi incelenebilir. Seyirci ve kurgusal mekânın iç içe olmasını sağlayan immersive (kapsayıcı) medya teknolojisi seyircinin, kurgusal dünyanın geçmiş ve şimdiki zamanına oyuncularla birlikte geçiş yapmasını sağlamaktadır. Fiziksel tiyatro metodunun gözlendiği oyunculuklarda seyirciyle etkileşim immersive (kapsayıcı) medya teknolojisi ile sağlanan bu yapıyı destekler niteliktedir. Oyuncuların kurgusal zamanın şimdisinde ve geçmişinde seyirciyle iletişim halinde olup ara sıra seyirciye sataşabilmektedir. Performansın seyirciye sunulmasıyla metinsel mekân ortaya çıkmaktadır. Sahne üzerinde yaratılan tüm mekânlar bir bütüne hizmet edecek şekilde bir araya gelerek tematik mekânın oluşmasını sağlamıştır.

Multimedya araçlarından ses teknolojileri, oyunda uzak spektrumda dijital tasarımla projeksiyonlardan yansıtılarak oluşturulan mekânların 'gerçekçi' olmasına yardımcı olacak şekilde kullanılır. Örneğin Şiva ve tavuk, Butyekengo ile oldukları geçmişte yaşanan olayları canlandırırlarken, Butyakengo'ya dair bir anlatımında, önce dijital tasarımla oluşturulan sahnenin atmosferi Butyakengo'yu ifade eden tasarımsal görüntülerle dönüşürken bu dönüşüme ses efekti eşlik eder. Bu dijital teknolojilerle oluşturulan görüntülerin projeksiyonlardan yansımaları ve sesin eşlik etmesi seyirciye kurmaca mekânlar arasında kesinti yaşanmadan geçiş yapmasına da imkân sağlar. Ses efektleri oyunun mekânları arasında bir geçiş

niteliğinde olduğu gibi geçiş yapılan kurmaca mekânların atmosferini yansıtacak şekilde ses tasarımları da kullanılmıştır.

8. SONUÇ ve ÖNERİLER

Tiyatro tarihinin her döneminde teknolojiden faydalanarak sahne üzerinde anlatım olanaklarını geliştirmiş ve deneysel anlatım olanakları oluşturmuştur. Tiyatro tarihine bakıldığında mekânik teknolojinin kullanıldığı Antik Yunan'dan 19. Yüzyıla kadar sahne arkasında, üstünde ve üzerinde makara, silindir ve iplerle hazırlanan düzeneklerin; deux ex machina düzeneği ile tanrının sahneye getirilmesi, sahne arka plan düzenekleri ile oyun mekânı yaratılması, kaydırak düzeneği ile Orpheus'un gezdiği orman yaratımı, gerçeklik duygusu için sahne üstü kurulan düzeneklerle yağmur yağdırılması, çıkrıklarla İsa'nın cennete yükselmesi, deniz sahnelerinin yaratımında kumaşın kullanılması, kapalı dekor kullanımının gelişmesinden sonra panorama ve diorama tasarımının kullanılması gibi bir çok teknik ve mekânik yapı, dönemin koşullarına ve ihtiyaçlarına göre tiyatronun anlatım olanaklarını genişletmek amacıyla kullanılmıştır.

19. Yüzyıl sonlarında, modern tiyatronun başlangıcıyla birlikte Wagner'in bütünleşik sanat yapıtı (*gesammtkunstwerk*) kavramı tiyatronun yaratım sürecinde dönüşüm sağlamıştır. Metnin tiyatronun ana öğesi olmaktan çıkarak diğer sanatlarla uyumlu bir şekilde dramanın yaratılmasına hizmet edecek şekilde dönüşmesini öneren Wagner'in etkisiyle, 1910'larda fütürizm keskin bir şekilde dönüşümü başlatacaktır. Multimedya teknolojilerinin tiyatronun anlatım olanaklarını genişletmek, deneysel anlatım olanakları sağlaması amacıyla tiyatronun multimedya teknolojileriyle etkileşim halinde olmasını sağlamak kaçınılmaz olmuştur. Başlangıçta tiyatro sanatını referans alan fakat kısa sürede gelişen sinema teknolojileri, zamanla kayıtlı video ve filmin sinemasal yöntemle tiyatro sahnelerine taşınmasıyla tiyatronun anlatım olanaklarına ve üretim biçimlerine katkı sunduğu gözlenmiştir. Konstrüktivizm'in Meyerhold ile mekânik beden incelemesi ve teknolojiyi referans almasından, ajitprop tiyatronun kurucusu Piscator, kayıtlı film ve videolardan yararlanarak ortaya koyduğu belgesel tiyatro biçimine kadar uzanan gelişmeler 1950'lere gelindiğinde multimedya teknolojilerinin üretim ve dağıtım endüstrisi tiyatroya seyirci bulmak için kullanılmış, bu da multimedyanın 'şov' amacıyla kullanılması olarak eleştirilmiştir. Bu dönemde Grotowski, tiyatronun en temel öğesinin oyuncu olduğunu belirttir.

Yoksul Tiyatro kavramıyla tiyatronun oyuncuyla yetinmeyip kostüm, dekor, ışık, ses kullanımını kullanması üzerinedir. Multimedya teknolojisinin de dahil olduğu dekor, kostüm, ışık ve ses kullanımı ile üretilen tiyatroyu 'zengin tiyatro' olarak kavramlaştırır. Tiyatronun sinema ve televizyon ile yarış halinde olmasını eleştirir. Dolayısıyla multimedya teknolojilerinin tiyatroda kullanım amacı önemsenmiş, üretimlerin sanat icraatı bakımından değerlendirmesi bunun üzerinden yapılmıştır. 1960'larda dünyada gelişen toplumsal siyasi değişim, televizyonun kitleleri kontrol eden bir araç haline gelmesi, kayıtlı video ile üretilen eleştirel performansların yapılmasına neden olmuştur. Video-art performanslarının devam ettiği 1970 sonlarına kadar televizyon, tüketim toplumu, kitle kontrol araçları kavramlarının eleştirileri; sahnede aynı anda fiziksel televizyon, kayıtlı video ve film kullanılarak sahne üzerinde çeşitli üretimler geliştirilmiştir. 1990'lara gelindiğinde dijital teknoloji ve internetin tiyatroda multimedya kullanımıyla günümüze kadar çeşitli yöntemlerle gelişmiş ve çeşitlenmiştir. Gelişen dijital teknoloji ve internetin tiyatroda kullanımı, tiyatronun bir özelliği olan canlılık özelliğini sorgulatmış, seyirci ve oyuncuyla / performansçıyla farklı mekânı paylaşmasını sağlamıştır. Dünya üzerinde farklı mekânlarda oyuncu / performansçı seyirciyle buluşabilmekte interaktif olarak online etkileşim sağlayabilmektedir. 2019 yılında gelişen COVID-19 salgınıyla kullanımında önemli artış olan bu dijital teknolojiler, tiyatronun tercih ettiği önemli multimedya araçları olmuştur. Dünyanın yanı sıra, Türkiye'de de bu teknolojilerin tiyatroda kullanımında artış olmuş, geleneksel anlatıma sahip metinler multimedya teknolojileri kullanılarak sahnelenmeye başlanmıştır.

İmmersive (kapsayıcı) medya teknolojisinin kullanılmasıyla Türkiye'de öncü bir çalışma olan *Çirkin* oyunun üretim sürecine dair yaratıcı ekiple yapılan görüşmelerden yola çıkarak, Türkiye'de multimedya teknolojilerinin tiyatro sanatçıları; yazar, yönetmen, ışık tasarımcısı ve diğerlerinin yeterince bilgi sahibi olmadığı, kullanım amaçları bakımından üretime dair yönetmenin isteklerini karşılayacak tasarımcı ve teknik ekibin multimedya teknolojilerinin kullanımı ve üretiminde yetersiz bilgi ve donanıma sahip olduğu bu konularda öncelikle akademik araştırmaların arttırılması, mesleki eğitim programlarının geliştirilmesi önerilebilir. Diğer yandan üniversitelerin sanat ile ilgili bölümlerinde multimedya teknolojilerinin kullanımı ve sanat üretimine katkısı üzerinden gelişimsel fayda

sağlayacak ders programlarının hazırlanması ve eğitmenlerin istihdam edilmesi sağlanabilir. Ekonominin en çok etkilediği alanlardan biri olan özel tiyatro kurumlarının sanat üretimlerine destek olmak için Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından fon desteği sağlanabileceği gibi özel tiyatrolar için bir 'sanat ekonomi politikası' geliştirilebilir. Dekor tasarımında genelde dar sahne yapısına sahip özel tiyatrolara mapping (haritalama) teknolojisini sağlayacak projeksiyon cihazlarını edinmeleri için projeksiyon cihazlarına özel vergi düzenlemesi, özel kredi faiz oranları ve taksit seçenekleri sağlanabilir. Bu destekler ülkenin bağımsız yaratıcı sanat üretimine katkı sağlayacaktır.

İmmersive (kapsayıcı) medya teknolojisinin kullanıldığı *Çirkin* oyununu izleyen seyircilerle yapılan görüşmelerden yola çıkarak, bu tür yapımların seyirciler tarafından görülmek istendiği ortaya çıkmıştır. Seyirciler tanık olduğu immersive (kapsayıcı) medya teknolojisinin içerisinde oyunu seyretmişlerdir. Seyircinin bilgi birikimi ve kültürel düzeyine göre beklentiler ve eleştiriler değişkenlik gösterebilmektedir. Eleştiriler dikkate alındığında yüksek oranda seyircinin dijital tasarımı beğendiği ve etkileyici bulduğu, bu şekilde multimedya teknolojisi kullanımının yoğun olduğu yapımları daha fazla görmek istediği gözlenmiştir. Bunun yanı sıra seyirciler tarafından tiyatro metninin dijital tasarımla uyumu konusunda olumlu ve olumsuz eleştiriler almıştır. Tiyatro metni dijital multimedya teknolojileriyle eşlenik olarak disiplinlerarası çalışma ve iletişim ile yaratılmıştır. Bu bakımdan Türkiye'de öncü bir çalışmadır denilebilir. Bu noktada seyircilerin geri bildirimleri, gerekçeleri dikkate alınarak gelecekte multimedya teknolojileri ile üretilecek oyunlara katkı sunabilir.

Tez araştırmasının profesyonel ekip görüşmeleri ve seyircilerden elde edilen bulguları, bir tiyatro yaratım sürecine ve üretilen eserin geri bildirimlerine kadar tüm aşamaları kapsamasıyla önemlidir. Bu çalışmada üretime dair elde edilen deneyimler, multimedya teknolojisinin ekonomik, fiziksel yapıya uyumluluk, yapabilirlik, uyumlanma, elde edilme süreci, tiyatronun unsurlarını dönüştürme, biletleme sayısı, amaç ve beklenti, seyirci beklentisi gibi unsurları etkileme biçimlerine dair fikir edinmeyi sağlamaktadır. Ayrıca Türkiye'de tiyatroda immersive (kapsayıcı) medya kullanımı örneği olan *Çirkin* oyununun bu araştırma

ve incelenmesi gelecekte bu multimedya teknolojisini kullanacak olan sanat üreticilerine katkı sağlayabilir.

KAYNAKÇA

Akbulut, B. (2019). *Tiyatro ve Multimedya İlişkisi*. (Yayın no: 581699). [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp

Aristoteles. (2018). *Poetika*. İstanbul, Türkiye: Can Yayınları.

Aydoğan, D. ve Aydoğan, Ö. (2021). Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 951–964. https://dergipark.org.tr/tr/pub/odusobiad/issue/65833/992276

Benjamin, W. (2001). *Pasajlar*. (Çev., A. Cemal). İstanbul, Türkiye: YKY.

Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (İ. Bayramoğlu, Çev.). İstanbul, Türkiye: Dost Kitabevi.

Crowley, D., ve Heyer, P. (2017). *İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum*. (Çev., B. Ersöz) (4. Basım). Ankara, Türkiye: Siyasal Kitabevi.

Çivilidağ, A. (2022). *Eski Yunan Tiyatro Oyunlarının Antik Sanata Yansımaları*. (Yayın no: 733240). [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp

Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge, England: The MIT Press.

Engin, F. (2023). *Çirkin*. (31 Sayfa). İstanbul, Türkiye. (Eser yayınlanmamıştır. Yazar Firuze Engin'den teslim alınmıştır.)

Kahya, M. (2023a). *Şekil 1. theatre_cirkin*. fotoğraf, [instagram]. 15 Ağustos 2024 https://www.instagram.com/p/C35j70RI49l/?igsh=MTdzNm9la2pyZTY5aw== adresinden alındı.

Kahya, M. (2023b). *Şekil 2. theatre_cirkin*. fotoğraf, [instagram]. 15 Ağustos 2024 https://www.instagram.com/p/C0j5MpPIHI0/?igsh=MTc0eTAzdHk1YjE3OQ== adresinden alındı.

Kahya, M. (2023c). *Şekil 3. theatre_cirkin*. fotoğraf, [instagram]. 15 Ağustos 2024 https://www.instagram.com/p/CzoOULOIQ9N/?igsh=MW14MXM5aTAzejFvbw== adresinden alındı.

Kahya, M. (2023d). *Şekil 4. theatre_cirkin*. fotoğraf, [instagram]. 15 Ağustos 2024 https://www.instagram.com/p/CzoOULOIQ9N/?igsh=MW14MXM5aTAzejFvbw== adresinden alındı.

Kahya, M. (2023e). *Şekil 5. theatre_cirkin*. fotoğraf, [instagram]. 15 Ağustos 2024 https://www.instagram.com/p/CzoOULOIQ9N/?igsh=MW14MXM5aTAzejFvbw== adresinden alındı.

Kahya, M. (2023f). *Şekil 6. theatre_cirkin*. fotoğraf, [instagram]. 15 Ağustos 2024 https://www.instagram.com/p/CzoOULOIQ9N/?igsh=MW14MXM5aTAzejFvbw== adresinden alındı.

Karapınar, D. (2018). Geçmişten Günümüze Sanat ve Teknoloji İlişkisi. *Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi,* 1.

McAuley, G. (2000). *Space In Performance: Making Meaning In The Theatre*. Michigan, ABD: The University of Michigan Press.

Merriam, S. B. (2013). *Nitel Araştırma: Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber*. (Çev., S. Turan). Ankara, Türkiye: Nobel Yayıncılık.

Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance* (1. Basım). New York, ABD: Routledge.

Şener, S. (1993). *Oyundan Düşünceye*. Ankara, Türkiye: Gündoğan Yayınları.

Şener, S. (2019). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* (12. Basım). İstanbul, Türkiye: Dost Kitabevi.

Şeyben, B. Y. (2016). *Tiyatro ve Multimedya* (1. Basım). İstanbul, Türkiye: Habitus Yayıncılık.

Türk Dil Kurumu. (2024). "Multimedya". Sözlük. 15.03.2024 tarihinde https://sozluk.gov.tr/?ara=multimedya adresinden alındı.

Ünlü, E. (2022). *Tiyatroda Multimedya Kullanımı ve Yeşim Özsoy Rejilerinde İncelenmesi*. (Yayın no: 767242) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp

Wagner, R. (2023). *Geleceğin Sanat Eseri*. (Çev., Ç. Ünaltay) (1. Basım). İstanbul: ALFA.

Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık.

EKLER

Ek:1: Etik Kurul Kararı

"Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli *"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"* ile bildirilen 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir."

Ek:2: Katılımcı Görüşme Formu Soruları

<u>Birinci çalışma grubu için hazırlanan sorular;</u>

1. Türkiye'de tiyatro alanında multimedya çalışmaları hakkında ne düşünüyorsunuz?

- Multimedya çalışmaları hakkında fikriniz nedir?
- Multimedya çalışmaları gözlemlediğiniz başka yapımlar oldu mu?
- Gözlemlediğiniz multimedya çalışmaları hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

2. *Çirkin* adlı projenin tiyatro alanında multimedya çalışmaları içindeki konumu sizce nedir?

- Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmaları kapsamında katkısı var mıdır?
- Üretim sürecinde bulunduğunuz projenin multimedya çalışmalarına öncülük ettiğini düşünüyor musunuz? Açıklayınız.

3. *Çirkin* adlı projeyi diğer projelerden ayıran temel şeyler nelerdir?

- Projeyi diğer yapımlardan ayıran unsurlar nelerdir?
- Projenin (var ise) diğer multimedya içeren yapımlardan ayıran özellikleri nelerdir?

4.Oyunun sahne ve dekor tasarımında ne tür deneyimler yaşanabilir?

- Sahne tasarımında kullanılan materyaller nelerdir? Oyuna nasıl bir katkısı oldu?
- Sahne tasarımında multimedya çalışmalarını sağlayan dijital materyaller nelerdir?
- Sahne ve dekor tasarımında dijital materyallerin kullanımı nasıl bir etki oluşturdu?
- Kostüm tasarımı ile multimedya çalışmaları arasında nasıl bir uyumlanma sağlandı?
- Dijital sanat üretimlerinin sahne tasarımında etkileri neler oldu?

5. Deneyimlerinizden yola çıkarak tiyatroda multimedya çalışmaların ülkemizde gelişmesi için önerileriniz neler olur?

6. Gözlemlediğiniz kadarıyla seyircilerinden nasıl bir geri bildirim aldınız? şeklindedir.

İkinci çalışma grubu için hazırlanan sorular;

3. Multimedya teknolojisinin kullanımının yoğun olduğu bu tür oyunları daha fazla görmek ister misiniz?
4. Sizde nasıl bir izlenim bıraktı? şeklindedir.

ÖZ GEÇMİŞ

Burhan YILMAZ

Eğitim

Derece	Yıl	Üniversite, Enstitü, Anabilim/Anasanat Dalı
Yüksek Lisans	2024	Maltepe Üniversitesi, Disiplinlerarası Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Yüksek Lisans Programı
Lisans	2024	Maltepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk Anasanat Dalı
Lisans	2019	Koç Üniversitesi, Hemşirelik Fakültesi

İş/İstihdam (Varsa)

Oyunculuk

2023 - 2024	Oyuncu / Bay Sands – Bay Hudd / Oda / Harold P. Oyuncu / Bay K. / Otel Odası Hikayeleri
2023-2024	Oyuncu / Leandre / Moliere

Hemşirelik

2020 -	Psikiyatri Hemşireliği / Çam ve Sakura Şehir Hastanesi
2019 – 2020	Cerrahi Hemşireliği / Amerikan Hastanesi

Fotoğrafçılık

2016 – Bağımsız Fotoğrafçı

Dijital Tasarım

2023 - Afiş Tasarımı

Alınan Burs ve Ödüller (Varsa)

Yıl	Burs/Ödül
2016	Vehbi Koç Onur Ödülü

Yayınlar ve Diğer Bilimsel/Sanatsal Faaliyetler

Sanat Terapisi Uygulayıcısı - Üretimhane / Kadir Has Üniversitesi (Sertifika)