

# DİJİTALLEŐEN TİYATRODA SEYİRCİ BİR UYGULAMA ÖRNEĐİ: "CYPRESENCE" VR PERFORMANS<sup>1</sup>

AUDIENCE IN DIGITALIZED THEATER  
AN EXAMPLE: "CYPRESENCE" VR PERFORMANCE

YUSUF ONUR AYDIN

Haliç Üniversitesi Lisansüstü Enstitüsü Tiyatro Bölümü

yusufonuraydin@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-4528-3537

**Öz:** Bu makalede, tiyatro sanatında dijitalleşmenin seyirci olgusu üzerindeki yansımaları mevcudiyet, canlılık ve etkileşim faktörleri üzerinden bir uygulama örneđi olan Cypresence VR performansı ile incelenmektedir. Özünde etkileşim, kolektif hareket ve belirli bir seyir biçimini barındıran tiyatro sanatı, batılı tiyatro etkisinde örnek aldığı bazı uygulamalarında zaman zaman bu özelliklerinden uzaklaşmıştır.

Bu araştırmada, tiyatronun özünde bulunan bu kavramların dijitalleşmeyle birlikte tekrar gün yüzüne çıkması ve tartışılır duruma gelmesinin izleri sürülecektir. Gerçek seyircilerin deneyimleri üzerine temellenerek yapılan nitel çalışmayla tiyatrodaki mevcudiyet, canlılık, etkileşim kavramları, tiyatronun olmazsa olmaz unsuru seyirci üzerinden anket çalışması esasına dayanılarak incelenecek ve bir tartışma ortamı yaratması amaçlanacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Dijital, Dijital Tiyatro, Seyirci, Mevcudiyet, Sanal Gerçeklik.

<sup>1</sup> Bu makale 2021 yılında Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı'nda tamamlanan "Tiyatrodaki Dijitalleşme ve Seyircinin Konumu" adlı yüksek lisans tezinden hareketle yazılmıştır.

**Abstract:** *In this article, the effects of digitalization on the theater audiences are examined with the Cypresence VR performance through the presence, liveness and interaction phenomenons. Theater that contains interaction and collective action is sometimes moved away from these features.*

*In this research, it will be traced that the importance of these features have become questionable with digitalized theater. Also it is aimed to start a discussion environment with the qualitative project study based on the experiences of the real audience regarding the presence, liveness and interaction phenomenons.*

**Keywords:** *Digital, Digital Theater, Audience, Presence, Virtual Reality.*

## Giriş

Dijital teknoloji kullanımının tiyatro için yeni bir olgu olmadığını belirterek başlamak faydalı olacaktır. Farklı tanımlamalar olsa da temelde, dijital teknoloji bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı, yani analog verilerin 1'ler ve 0'lara dönüştürüldüğü her yapıyı kapsamaktadır. Dolayısıyla bilgisayar teknolojisinin özellikle 1990'lı yıllardan itibaren evlerimizi ve sonrasında ceplerimize kadar girdiği ve hayatımızın her alanına nüfuz ettiği bir dönemde, bu teknolojiden bağımsız bir sanat düşünülemez. Kaldı ki tiyatro sanatı bulunduğu her dönemde bir şekilde o dönemin tekniğini, teknolojisini bünyesine dahil etmiştir. Yani tiyatro var olduğundan beri çokluortamlı (multimedia) bir yapıya sahip olmuştur. Bunu Aristoteles, *Poetika*'da da tragedya ve komedyanın tüm anlatım araçlarından yararlandığını belirterek vurgulamaktadır (2007, s. 19-20). Steve Dixon da Aristoteles'in savını destekler nitelikte, mekânın içindeki bedeni zenginleştirmek adına içerisine dekor, aksesuar, kostüm, ışık gibi unsurları kattığını, ilave olarak da insan sesini, metni ön plana çıkarttığını böylece de tiyatronun tarihi boyunca yeni teknolojilerin estetik ve dramatik potansiyellerinin farkına vardığını, bunları bünyesine kattığını aktarmaktadır (2007, s. 39-40). Bu durum da akıllara Richard Wagner'in opera sahnelemelerinden yola çıkarak kaleme aldığı *Kunstwerk der Zukunft (Geleceğin Sanat Eseri)* adlı makalesindeki *Gesamtkunstwerk (Bütüncül Sanat Eseri)* kavramını getirmektedir. Wagner burada geleceğin sanat eserlerinin yapısının birçok sanat formunu bünyesinde barındıran, bir arada kullanan şekilde olacağını işaret etmektedir. Yani Wagner, sentez bir sanat yapısını göstermektedir. Bakıldığı zaman ontolojik olarak da bu sentez yapı tiyatro sanatı için bir yenilik olmayacaktır.

Dijitalleşme ya da çoklu ortamlı yapılar tiyatro sanatı için yeni olgular olmamakla birlikte, bu çeşitlilikle birlikte farklı seyir biçimleri ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla bu farklı seyir biçimleri beraberinde, seyirci-oyuncu arasındaki karşılıklı etkileşimin, biraradalığın ve eşzamanlılığın da değişimini getirmektedir. Grotowski de bu bağlamda tiyatroyu diğer sanatlardan ayıran en önemli unsurun seyirci-oyuncu birlikteliği olduğunu söylemektedir (2002, s. 42-43). Özellikle 2019 yılında küresel anlamda yaşanan Covid-19 pandemisiyle birlikte bu seyirci-oyuncu birlikteliği klasik anlamda sağlanamamış, tiyatrolar ekonomik olarak ayakta kalabilmek ya da seyircisine ulaşabilmek adına dijital ortamları bir sahne olarak kullanmaya başlamışlardır. Bu da beraberinde tiyatronun özünde bulunan fiziksel birlikteliğin, mevcudiyet (presence), klasik anlamdaki canlılık (liveness) ve karşılıklı etkileşim gibi unsurların tartışılır olmasını getirmiştir.

Bu çalışmada dijitalleşen tiyatrodaki seyirci olgusu üzerinden bu kavramlar incelenmiştir. Dijital tiyatrodaki seyircinin konumunu sorgulamak, bir örnek göstermek adına yapılan *Cypresence VR Performance* proje çalışmasıyla da bir grup seyirci üzerinden bu kavramlar anket çalışmasıyla verilere dökülmüştür.

## Sevir Biçimi – Mevcudiyet / Etkileşim / Canlılık

Tiyatro mimetik bir sanat olması yani katılımcılar arası doğrudan bir iletişim kurması sebebiyle diğer sanatlardan ayrılmaktadır. Grotowski'nin de bu bağlamda oyuncu- seyirci birlikteliği olarak vurguladığı bu fiziksel katılım tiyatroyu ayırıştırıcı yegâne olgu olmaktadır. Tiyatronun özünde bulunan bu konvansiyonel yapı *mevcudiyet – şimdi ve buradalık (presence)* kavramlarıyla tanımlanmaktadır. Bu fiziksel birliktelik, mevcudiyet ve eylemin doğrudan sunumu beraberinde eşzamanlılığı (canlılık) ve karşılıklı etkileşimi mutlak kılar. Oyuncu ve seyirci temsil boyunca iletişim halindedir. Seyirci burada bir bütündür, bir tek kişidir aslında; kolektif olarak bir araya gelmiş bir bütün olmaktadır. Bu özellik de tiyatroyu diğer sanatlardan ayırır, fiziksel olarak, kolektif biraradallığı sağlar tiyatroyu. Sadece oyuncu ve seyircinin biraradallığı değildir söz konusu olan, seyirci topluluğunun da birarada olmasıdır, sessizlik altında bakmanın aktifliği ile temsile katılım gösterir seyirci. Mevcudiyeti (presence) karşılıklı etkileşimi mutlak kılar. Dijitalleşmenin sahne sanatlarında bir dönüşüm sağladığını, bunun da seyirci-performans arasındaki ilişkinin temelinde bulunan canlılık ve buradalık özelliklerinden geldiğine değinen Melis Bilgin, bu noktada seyircinin yapısının önemine dikkat çekmektedir (2021, s. 74).

Canlılık (liveness) konusu tiyatrodaki uzun zamandır tartışıla gelen olguların başında yer almaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte çeşitlenen yapımlar, bu tartışmayı daha da alevlendirmiştir. Dijital teknolojinin sanat alanındaki kullanımı araç olarak ve ortam olarak ayrılmaktadır (Paul, 2008, s. 21-24). Tiyatro alanında da bu açıdan bakılacak olursa, dijital teknoloji eserin yaratım sürecine dahil olarak örneğin; bir yazılım, robotik temsil, hologram, sanal gerçeklik gibi araç olarak kullanılırken, telematik sahneleme (internet aracılığıyla yapılan yayınlar), siberortamlı sahnelemeler gibi ortam olarak kullanım alanları oluşmaktadır.

Mevcudiyet kavramı, eserin ve seyircinin mevcudiyeti olarak karşımıza çıkmaktadır. Eserin mevcudiyetinden söz edildiğinde aklımıza *biriciklik* ve *aura* kavramları gelmektedir. Benjamin, eserin teknik yolla çoğaltılması -bizim konumuzda dijital teknoloji ile dağıtım- ile sahip olduğu yegane biricikliğini ve aurasını (atmosferini) kaybettiğini söylemektedir (2014, s. 55-61). Yani dijital teknoloji ile bir performansın, performansın gerçekleştiği yerde olmayan seyircilere ulaştırıldığı örnekten (telematik sahneleme) yola çıkarsak eser biricik olma özelliğini yitirmekte midir? sorusu akıllara gelmektedir. Benjamin bu yorumuyla eserle onun alımlayıcısı arasına giren mesafenin şimdi ve burada olma özelliğini kaybettiğini vurgulamaktadır. Örneğin Covid-19 pandemisiyle birlikte büyük bir yaygınlık gösteren platformlar üzerinden yapılan canlı/bant performans yayınları bu açıdan değerlendirildiğinde o eserin biricikliğinden söz edilemez mi? Auslander, Benjamin'in aksine kayıtlı ortamla canlı performans arasında fark kalmadığını, izleyicilerin kayıtlı bir performans izlerken de şimdi ve burada deneyimini yaşayabildiklerini, bunun da tekrar edilemez bir deneyim olduğu düşüncesini ileri sürerken, özel atmosfer kavramının bu ortamlardaki performanslar için de geçerli olduğunun altını çizmektedir (1997, s. 55-70). Auslander ayrıca konvansiyonel tiyatro anlayışını klasik canlılık (classic liveness) altında değerlendirirken, dijitalleşmeyle

birlikte kayıtlı ortamlarla canlı ortamın içiçe geçtiği, sentez hale gelen tiyatroyu ise bu klasik canlılık altında değil farklı bir canlılık ile tanımlamak gerektiğini savunmaktadır. Me-kansal birlikteliğin canlılığa etkisi olmadığını, hatta bazen kayıtlı ortamların (dijital perfor-mansların), canlı performanslardan daha fazla seyirci-oyuncu birlikteliğini hissettirebildiği-ni savunmaktadır. Burada Auslander'ın aslında bahsetmeye çalıştığı şeyin, canlı, birarada gerçekleşen performanslarda seyirci-oyuncu arasına koyulan mesafeler -bir başka deyişle meşhur dördüncü duvar- olduğunu anlıyoruz, fiziksel bir aradalık sağlansa bile bazı perfor-manslarda seyirci faktörü göz ardı edilerek, karşılıklı etkileşim unutulmaktadır. Aynı şekilde dijital platformlardan yapılan bazı yayınlarda ekranın da seyirci-performans(çı) arasındaki dördüncü duvarı oluşturduğu söylenebilir. Bu noktada canlılığın dijital gösterimlerde bu şekilde değerlendirilmesini savunan Dixon, performansın kayıtlı ya da canlı olmasından bağımsız olarak seyirci açısından ne kadar katılım sağlandığıyla ilgili olduğunu aktarmak-tadır (2007, s. 115-134). Mekan ve zaman birlikteliğinden bağımsız, performans içerisine seyirci katılımı ve karşılıklı etkileşim sağlansa -yani aynı anı paylaşma- o performansın canlılığından söz edilebilir. Gieseke da canlılık kavramına Dixon gibi yaklaşmakta, deği-şen izleyicilik biçiminin düşünülmesi gerektiğini, orada bulunma zorunluluğunun kalktığını ve artık *online* mevcudiyetin de düşünülmesi gerektiğini ifade etmektedir (2007, s. 4-24). Canlılığın, artık seyircinin oyunun anlam bütününe ne derecede katılımıyla ilişkili oldu-ğunu da eklemektedir. Bu ifadelerden yola çıkılarak, dijital gösterimlerde klasik canlılık ve mevcudiyet kavramlarının biçim değiştirdiğini söylemek mümkündür. *Orada* olma zorun-luluğu kalmamıştır. Seyircinin mevcudiyeti ve o performansın canlılığı, karşılıklı etkileşime dayanmaktadır. Seyirci yapılan performansın neresinde konumlanmaktadır? Ve ne gibi bir rol üstlenmektedir? Bu sorular bir performansın dramaturji çalışmasında sorulmalıdır, diji-tal gösterimlerde seyirci unsuru dramaturjik olarak düşünölmeli, oyunun bütünlüğünde ne gibi bir rol üstleneceği önceden belirlenmelidir. Seyirciye verilen bu rol ile o performans için karşılıklı etkileşimden ve yeni tanımlanan canlılıktan söz edilebilir duruma gelmekte-dir. Seyirciye verilen bu rol onun fiziksel katılımı demek değildir, düşünsel olarak da seyirci bir performansın içine dahil edilebilir.

Konvansiyonal tiyatrodaki oyuncu varlığı ne kadar gerekliyse, seyirci de o derece gereklidir. Seyircinin varlığı, sessizlik ve karanlık altında bulunma koşuluyla yazıya dökölmemiş bir sözleşmeden ibaret olagelmıştır. Bu onun etkisiz (edilgen) olduğu anlamına gelmez, seyir-cini etkinliği sessizlik ve karanlık altında gerçekleşir. Orada bulunan varlığı eyleyiciliğın ta kendisi olur ve ışık altındaki bedenle, karanlıktaki bedenlerin etkileşimidir tiyatronun özü. Seyircinin etkin-edilgen oluşu öteden beri süre gelen bir tartışma olmuştur. Özellikle 20.yy. Çağdaş Tiyatro anlayışının temellerini *seyirciyi tanımlamak* üzerine atmasının büyük etkisi olmuştur. Boal bu anlayışı şu şekilde aktarmaktadır:

Tiyatro, insanların açık havada özgürce söyledikleri bir şarkıydı. Tiyatral gösteriler halk tarafından ve halk için yaratılmıştı. Ve bu Dithyrambos Şarkısı olarak adlandırıldı. Bu herkesin özgürce katıldığı bir kutlamaydı. Derken aristokrasi geldi ve ayrılıklar oluş-turuldu: Kimi kişiler sahneye çıkacak ve oyun oynayabilecek; gerisi ise oturmaktan, kabullenmekten ve edilgen olmaktan başka bir şey yapmayacaktı (Boal, 2011, s. 8).

Boal'in bu ifadelerinden hareketle, Çağdaş Tiyatro anlayışında klasik dramatik yapının kırılması, dördüncü duvarın ortadan kaldırılması, deneysel çalışmaların hız kazandığı ve en önemlisi seyircinin de bu eylemlere aktif olarak dahil edilmesi ve toplu bir katılımın hedeflendiği söylenebilir. Artaud, Meyerhold, Grotowski, Brecht gibi isimler, seyircinin önceden belirlenmiş, kalıplaşmış biçimler içerisinde durmasına karşı çıkmışlar ve seyircinin edilgen yapısından uzaklaşması ve oyuna doğrudan fiziksel bir katılım göstermeleri için uğraşmışlardır. Fakat seyirci sessizlik ve karanlık altında bir gözlemci olarak da eyleme düşünsel bir şekilde dahil olabilir, bu düşünürlerin politik açıdan seyircinin aktifliğini desteklerini söylemek gerekir. Geleneksel tiyatro anlayışına karşı olan bu düşünürler, seyircinin sessizlik ve karanlıkta oluşunu toplumun karanlığı olarak yorumladıkları söylenebilir. Bu nedendir ki, seyircinin de aydınlıkta olması, topluluk olduğunu görmesi ve o şekilde eylemde bulunması tiyatro için olduğu kadar toplum için de bir devrim niteliğindedir. Bu diyalektik ilişkinin sessizlik ve karanlık altında kalmasını istememelerinin altında yatan düşüncenin bu olduğu söylenebilir. Yani yeni bir biçim arayışı olduğu kadar, bir duruş ve politik bir eylem olduğu da söylenebilir. Yakın dönem tiyatro anlayışlarına bakıldığında da hala seyirci olgusunun gündemde olduğu görülür, örneğin postdramatik tiyatrodaki seyirci bir gözlemci konumundan, eylemin bir yaratıcısı, deneyimleyen kişi konumuna getirilmeye çalışıldığı görülür. Seyircinin kendisine verilen anlamı almak yerine, kendisinin bir anlam yaratması hedeflenmektedir. Geleneksel tiyatro anlayışında bulunan birtakım engeller ve estetik sınırlar ortadan kalkmış, seyirci *korunaklı* alanından çıkartılmış, doğrudan seyirciyle kurulan göz ve hatta fiziksel temaslar oluşmuş ve seyirciye çoklu alımlama deneyimi yaşatılmaktadır. Yani seyirciden bir sentez çıkarması değil, oyun içerisindeki duygu ve düşünce tezleri çıkarımı yapması beklenmektedir (Bozer, 2016, s. 5-15).

Tiyatro seyircisi eylem olarak pasif konumda kalmaya alışmıştır, bu değişim kolay olmayacaktır. Aslında seyirci ve sahne arasında bir sözleşme vardır ve seyirci rolünü bilerek sahneye gelir ve sessizlik-karanlık altında kalır diye aktaran Ranciere ve bu durumu "seyirci paradoksu" olarak tanımlarken, sahne-seyirci ilişkisini hoca-öğrenci ilişkisine benzetir ve seyirciyi etkin bir konuma getirebilmek için öncelikle onun edilgenliğinin kabulünün gerekliliğine dikkat çeker. Ve bu *özgürleşmeyi* şu şekilde açıklar:

Bakma ile eylemde bulunma arasındaki karşıtlığı sorguladığımız zaman; yani söyleme, bakma ve yapma arasındaki ilişkileri kuran olguların tahakküm ve boyun eğdirme yapısına ait olduğunu anladığımız zaman başlar özgürleşme (Ranciere, 2010, s. 10-18).

Yani Ranciere, seyircinin gözlemci kişiliğine vurgu yaparak, onun karşılaştırma, tartıştırma yaparak eyleme geçtiğini, bir başka ifadeyle bakmanın aktifliğini vurgulamaktadır. Bakmanın, bilmenin ve görmenin de salt gerçekliği kabullenmeyip sorgulanması gerektiğini de şu şekilde ifade eder:

Sözün eylemin zıddı olduğu gibi bir ön yargımız yoksa, neden dinlemeyi edilgenlikle bir tutuyoruz? Bu karşıtlıklar -bakmak/bilmek, görünüş/gerçeklik, etkinlik/edilgenlik- iyi tanımlanmış terimler arasında olacak mantıksal karşıtlıktan tamamıyla farklıdır (Ranciere, 2010, s. 10-18).

Ranciere, seyircinin fiziksel aktifliğini savunan tiyatro sanatçılarının aksine, sahne-seyirci arasında kapanması gereken mesafelerin olmadığını savunurken, sahnenin yapısını, olduğu gerçekliği kabul etmekle özgürleşmenin başladığını söylemektedir. Seyircisiz bir tiyatro olmayacağı düşüncesini aktarırken, seyirci-sahne arasında karşılıklı gerçekleşen bir etkileşim dilinin yaratılması gerektiğine dikkat çekmektedir:

Seyircinin özgürleşmesi, yani içimizden her birinin seyirci olarak özgürlüğüne kavuşması bu ilişkilen(dir)me ve ayrış(tır)ma, birleşme ve ayrılma kudretinde yatar. Seyirci olmak, etkinliğe geçirmek zorunda olduğumuz bir edilgenlik değildir. Normal durumumuzdur seyircilik. Gördüğü şeyi görmüş ve söylemiş olduğu, yapmış ve düşlemiş olduğu şeyle sürekli ilişkilendiren seyirciler olarak bizler öğreniyor ve öğretiyoruz, eylemde bulunuyor ve tanıyoruz (Ranciere, 2010, s. 22).

Ranciere, karşılıklı etkileşim oluşturulmalı derken; seyirci-sahne-oyuncu arasında yeni bir tiyatral dil yaratılmasını anlatmaktadır. Bu da olan gerçekliği kabul etmekle başlar, yani seyircinin edilgen yapısı kabul edilmelidir. Bu söylemle Ranciere, seyircinin düşüncesiz bir şekilde sadece izleyen konumda bulunmasını anlatmamaktadır. Bu yeni iletişim dili yaratılırsa, orada seyircinin özgürlüğünün başlayacağını işaret etmektedir. Aktif-pasif taraf yoktur, karşılıklı bir diyalog vardır bu düşüncede.

Dijital sahnelemeler açısından bakıldığında da *yeni bir dil* yaratılması vurgusu ön plana çıkmaktadır. Bir performansın canlılığının, seyircinin mevcudiyetinden (presence), yani seyircinin sahne-oyuncu ile kurduğu etkileşimden, katılımından oluştuğuna değinmiştik. Dolayısıyla hem bu etkileşimden doğacak yeni bir dijital tiyatral dil hem de Ranciere'in vurguladığı "bakmanın aktifliği", dijital gösterimlerde seyirciyi özgürleştirecek unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunların olmadığı dijital gösterimlerde seyircinin sadece bir izleyen konumunda ve pasif olacağını söylemek mümkündür. Dolayısıyla bir dijital gösterim planlanırken, seyirci unsuru, onunla kurulacak etkileşim, edineceği konum dramaturjik olarak düşünülmeli ve tasarlanmalıdır. Bir *gösteri toplumuna* dönüşmüş modern çağ insanına *deneyim satmanın* ve popülerleşme kaygısının uzağında durulması gerekmektedir. Farklı bir deneyim amacıyla yapılan dijital sahnelemelerin, anlık bir pazarlama aracı olarak görüleceği söylenmelidir. Bu yüzdendir ki, yapılacak dijital gösterimler için kurulacak bu yeni dijital tiyatral dil ve karşılıklı etkileşim üzerinde epeyce düşünülmesi gereken olgular olmaktadır. Bilgin de makalesinde, sahne sanatlarının dijitalleşmesine performansçı, seyirci ve sahne yapıtı arasındaki etkileşimle dramaturjik dönüşüm yaşanırsa orada bir sahneleme dilinden bahsedebileceğinin altını çizmektedir (2021, s. 77). Dijital gösterimlerde bu karşılıklı etkileşim en zor sağlandığı durum, fiziksel birlikteliğin olmadığı (telematik) sahneleme türlerinde görülmektedir. Modern dijital çağda artan dijital platformların, sosyal medyanın kullanımı bu tür sahnelemeleri oldukça yaygın hale getirmektedir. Küresel olarak yaşanan ve fiziksel birlikteliği kısıtlayan Covid-19 pandemisi de bu tür sahnelemelerin sayısını oldukça artırmıştır. Dolayısıyla bu türden sahnelemeler için kurulacak dijital dil ve oluşturulacak etkileşim çok özenli bir şekilde inşa edilmelidir. Kullanılacak dijital araçlar de bu bağlamda, performansın genel yapısının uygunluğuna bakılarak tercih edilmelidir. Örneğin

sinemanın teknik imkanlarının (yakın plan çekimleri, sinematik görsel ve kurgu teknikleri) seyircinin tiyatral bir deneyim yaşamasının önüne geçmektedir. Tabii tüm bu araçlar bir deneyimi yaşatmak üzerine inşa edilirken, seyirciyi var eden topluluk olma halinin de düşünülmesi gerekir, dijital gösterimler de deneyim genellikle tekil ve kişiye özgü deneyime dönüşmektedir. Oysa ki tiyatro seyircisini diğer sanatların seyircilerinden ayıran en önemli unsur, kolektif bir arada olma ve topluluk halidir.

## Bir Uygulama Örneği: Cypresence Vr Performance

Sanal gerçeklik tabanlı (VR) sahnelemeler, gerçekliğe farklı bir boyut kazandırmasıyla birlikte mesafelerin-sınırların kırılması adına da önemli dijital gösterimlerdir. Seyirciler, tasarlanan sanal-kurgusal gerçekliğin içinde ve bir parçası olma deneyimi yaşarlar. Seyirciler bir izleyici olmanın ötesinde bu deneyimlerde kullanıcı konumuna gelmektedir. Seyirci kendisine koşulsuz olarak gösterilen şeyi izlemek yerine, giyeceği birtakım dijital aparatlarla/ kıyafetlerle gösterimin içinde yer alırken, bir nebze de olsa hareket serbestisini kazanarak istediği şeyi izleme imkânı bulmaktadır. Bu VR sahnelemelerin, seyircinin fiziksel olarak orada bulunma deneyimine en yakın dijital sahneleme türü olduğunu göstermektedir. Baudrillard'ın da dikkat çektiği gibi sanal dünyalarda, gerçeklik yaşanan sınırların dışına çıkmakta, mesafeler ortadan kalkmakta ve seyirciler (katılımcılar) farklı bir gerçekliği, sanal evrenin gerçekliğini deneyimleme imkânı bulmaktadırlar. Sanal tabanlı sahnelemelerin getirdiği yeniliklere bakılacak olursa, *bedensizlik, zaman ve uzamın farklılaşması* ön plana çıkmaktadır. Seyirciler, yaratılan sanal dünyanın gerçekliğinde kendi bedenlerinden arınmış, adeta bedensiz bir deneyim yaşarken, gerçek zaman ve uzamdan da uzaklaşmaktadırlar (Aydın, 2021, s. 80-100).

Seyirci merkezli bir dijital performansın örneklemesini gördüğümüz, VR tabanlı olarak Palermo Production bünyesinde Yusuf Onur Aydın'ın yazıp/yönettiği *Cypresence VR Performance* çalışmasında amaç, seyirciyi oyunun merkezine alarak, onu temsilin bir parçası yapmak, ona bir rol vermek ve böylece önemini ve özgürlüğünü vurgulamak olarak tanımlanabilir. İsmi *Cyber (siber) ve presence (mevcudiyet)* kelimelerinin kısaltmasıyla oluşmuş bu dijital performans, seyircinin sanal alanda varlığını vurgulamak için yapılmıştır.

Performansın hikayesinin temelleri tiyatronun kökenlerine dayandırılmıştır. Genel atmosferin ritüelistik bir hikâyenin etrafında kurgulandığı performansta tiyatronun özünde bulunan taklit, eylem (oyun oynama) ve topluca katılım unsurları görülmektedir. Mekân kullanımı olarak da Peter Brook'un boş bir alanın sahne olabileceği vurgusundan hareketle, sadece oyuncu ve kameradan (burada seyirci konumu oluyor) oluşan boş bir sahne düşünülmüştür. Bu sadece oyuncu-seyirci birlikteliği aynı zamanda Grotowski'nin *yoksul tiyatro* anlayışına da bir gönderme niteliği taşımaktadır. Dijital bir gösterimin de yoksul olabileceğine işaret olarak düşünebilir. Dolayısıyla tiyatronun özünün "yoksul" ve "ritüelistik" olduğunu ve sadece oyuncu-seyirci birlikteliğinin yeterli olduğunu savunan düşünceye de hizmet eden bir dijital gösterim dramaturjik olarak planlanmıştır.



Performansta, sahne ortasına yukarıdan sarkıtılan 360 derece görüntü kaydeden bir kamera ve altında yine 360 derece yöne duyarlı ses kaydedebilen mikrofonlar yerleştirilmiştir. Beş performansçı kameranın etrafında eşit açılarla dağılmış olarak konumlandırılmıştır. Performansın gerçekleştiği yer bir sahne olmakla birlikte aslında sadece boş bir alandır ve seyirci bu performansı klasik izleyicilik biçimi gibi karşıdan değil, tam ortasından, kurgulanan gerçekliğin bir parçası olarak izlemektedir.



**Görsel 1.** *Cypresence* VR performansında kamera ve oyuncuların dağılımı (Kişisel arşiv).

Kurgulanan hikayeye bakılacak olursa, toplamda dört aşamadan oluşan ve bölümler arası geçişlerde kullanılan üç adet engelin varlığını görmekteyiz. Temelinde bireyin varoluş ve topluluk olma hikayesini konu edinen performansta, performansçıların ilk engelleri kendi bedenleri olmaktadır. Bu ilk engeli aştıklarında, etraflarında kendileri gibi olan diğer canlıları fark ederler ve ikinci engelleri etraflarında lokal aydınlatmayla oluşturulan ışık halkaları olmaktadır. Bu halka içerisinde kalarak taklit unsurunu kullanan bireyler, birbirlerini görerek taklit etmeye başlamaktadırlar. Bireyler bu aşamada taklit yoluyla yaşamayı ve bedenlerini kullanmayı öğrenirler.



**Görsel 2.** *Cypresence* VR performansında hikâyenin birinci ve ikinci aşamaları (Kişisel arşiv).

İkinci engeli de aştıktan sonra bireyin toplu katılımı ile gerçekleştirdiği eylem (oyun oynama) durumu görülür. Burada performansçılar sahnede serbest bir biçimde birbirlerine temas ederek oyun oynamakta ve topluluk olmayı öğrenmektedirler. Toplu katılımı ile oyun oynama halini gerçekleştiren bireyler topluluk olmayı öğrenmiş olarak son aşamaya gelmektedirler. Bu aşamada kameranın bulunduğu alanın etrafını saran bir banttıan oluşan sınırı temsil eden engel bulunmaktadır. Oynama sırasında topluluk dışında bir varlığın (kameranın) olduğunu gören bireyler bunun etrafında toplanırlar. Burada av-avcı hikâye kurmacası temellendirilmiştir. Kamera topluluk olan bu bireyler için kendileri gibi olmayan, yabancı bir varlıktır. Korku, merak ve savunma duygularıyla bu varlığa yaklaşmaktadırlar. Burada toplu olarak eyleme geçen koreografi devreye girmektedir, burada bireylerin topluluk olduğunu gören kamera (yabancı varlık) onlardan kaçarak yukarıya doğru çıkmaktadır. Kameranın yukarıya doğru hareketi, ona bir noktada tanrı, otorite kimliği yüklemektedir. Artık topluluğa yukarıdan bakmaktadır, burada kameranın konumu aynı zamanda seyircinin konumunu da temsil etmektedir.



**Görsel 3.** *Cypresence* VR performansında hikâyenin son aşaması ve kameranın yükselişi (Kişisel arşiv).

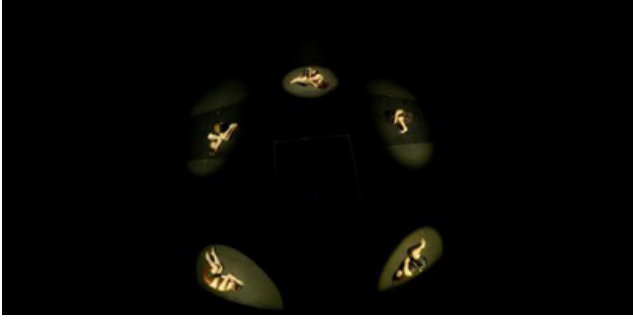
*Cypresence* VR performansın prodüksiyonel sürecine bakılacak olursa, kullanılan kamera VR özellikli ve 360 derece görüntü kaydı yapabilen Insta360 Pro 8K olurken, 6 adet yöne duyarlı mikrofon kullanılmıştır. Çekimleri bahsedildiği gibi Kadıköy Moda Sahnesi'nde gerçekleşen performansta, çekim için sahnenin ışıkları kurgulanan hikâyeye hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır. Örneğin başlangıçta performansçılar üzerine düşen lokal ışıklar onların hikâyeye gereği kişisel sınırlarını sembolize ediyorken, genel ışıklandırma düzeninde topluluk olmaları vurgulanmıştır. Çekim süreci bir gün sürmüş ve kesintisiz üç defa performans kaydı yapılmıştır. Çekimleri yapılan mekân bir tiyatro sahnesiyken, aslında boş bir siyah mekânın oyun alanı olması vurgulanmıştır. Dramaturjik olarak kurgulanan ve izlenen yöntemde kamera konumu sahne ortasında olurken seyirciye sahnede olma deneyimi de yaşatılmaktadır. Seyircinin kameranın konumundan elde ettiği bir rol ve performansın bir karakteri olma vurgusu ön plandayken, aynı zamanda sahnede olma deneyimini de bu şekilde edinmektedir.

Seyircisini direkt olarak dramatik anlatının içinde bir karakter olarak kurgulayan Cypresence dijital performansında, seyirci izlediği performansın bir karakteri olmakta ve performansın içerisinde doğrudan katılmaktadır. Performans boyunca kamera belli bir yükseklikte ve sabit açıda bulunduğu için izleyici de sabit ve merkezden performansı takip etmektedir. Bu noktada Ranciere'in seyircinin aktifliğinin fiziksel olmasından ziyade düşünmenin aktifliği vurgusu ön planda tutulmuştur. İzleyici performansın merkezinden sabit açıdan performansı takip etmekte fakat 360 derece etrafında bir kurgusal anlatı gerçekleştiği için her yöne dönerek fiziksel anlamda da isteğe bağlı hareket serbestisini edinmiş konumda olmaktadır. Prodüksiyonel anlamda kamera konumu belirlenirken, dramaturjik olarak kurgulanan hikâyeye bağlı kalınmıştır. Seyirci performansın başında bir karakter olarak görünür değildir. Fakat sonra performansçılardan oluşan topluluk için *bir yabancı* olmakta daha sonra ise kameranın daha yükseğe çıkmasıyla birlikte, sahneye ve performansçılara (topluluğa) tepeden bakan bir *otorite, tanrı* kimliği kazanmaktadır denilebilir. Bu oluşan kimliğin başından kurgulandığı aslında kameranın performansın başından itibaren performansçılardan hep belli bir mesafede ve belli bir yükseklikte olmasından anlaşılabilir. Seyirci performansın bir parçası, bir karakteri olmasının yanında, onun aslında seyirci olma kimliğinden gelen dışarıdan izleyen, sorgulayan ve yargılayan özelliklerine de bu şekilde dikkat çekilmektedir. İzleyiciler giydiği headset (VR gözlük ve kulaklık) ile aslında performans boyunca *tekil* bir deneyim yaşamaktadır. Burada vurgulanması gereken nokta, tiyatronun toplu gerçekleşen, kolektif duygular barındıran ve bu yönüyle çoğu sanattan ayrışan yanının dijitalleşmeyle birlikte bir şekilde yok olduğu söylenebilir. Çoğuntlukla bireysel deneyimlere imkân tanıyan dijitalleşmenin bu yönü üzerine düşünülmesi ve fikir yürütülmesi gerektiği söylenebilir.

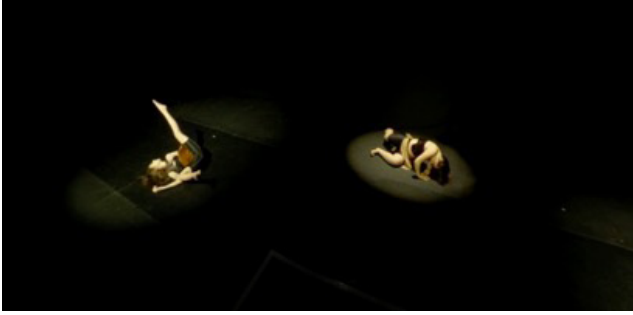
Cypresence performansı aslında bir film gibi daha önceden kesintisiz (cut olmadan) çekilmiş videodan oluşmaktadır. Bu noktadan bakınca aslında performans anının ve seyretmenin eş zamanlılığından bahsedilemez. Fakat aşağıdaki seyirci anketlerinden de görüleceği üzere, seyirciler giydiği özel kıyafetlerle bu performansı oradaymış gibi takip ettikleri için ve ayrıca videoda herhangi bir kesme/biçme (cut) olmadığından dolayı, performansın eş zamanlı gerçekleştiği duygusunu yaşamaktadırlar. Burada yine seyircinin aktifliğinin canlılıkla son derece bağlantılı olduğu söylenebilir. Diğer bir taraftan performans ve seyirci birlikteliği aynı mekânda gerçekleşmediği için aslında burada mevcudiyetten ve *buradalık* kavramından söz edilemez gibi durmaktadır. Fakat yine seyirci anketlerine bakılırsa, seyircinin aktifliğinden ve oyunun bir parçası olarak kurgulanmasından dolayı seyirci deneyimi sırasında kendisini performansçılarla aynı mekânda olarak hissetmektedir. Dolayısıyla fiziksel olarak gerçekte birliktelik sağlanmasa da sanalın gerçekliği duygusundan bir birliktelikten söz edilebilir.

Bu bileşenlerin yerine getirilmesinden ve seyircisini doğrudan bir aktifliğin içine çekmesinden dolayı Cypresence performansı başka türden bir canlılığı yaratmaktadır. Teatral klasik anlamda Auslander'ın da bahsettiği bir canlılıktan söz edilemez fakat bu bileşenleri

sanalın gerçekliğinde yaratmasından ötürü farklı bir canlılık deneyiminden bahsedilebilir. Performans kendi mekânsal ve zamansal gerçekliğinden, seyircinin mekanına ve zamanına taşınmakta ve orada canlılığını ve birlikteliğini gerçekleştirilmektedir.



**Görsel 4.** *Cypresence* VR performansında 360 derece kamera görüntüsü (Kişisel arşiv).



**Görsel 5.** *Cypresence* VR performansında 360 derece kamera görüntüsü (Kişisel arşiv).

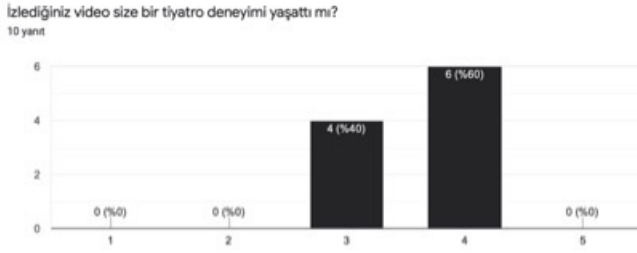


**Görsel 6.** *Cypresence* VR performansında 360 derece kamera görüntüsü (Kişisel arşiv).

## Cypresence – Seyirci Anket Sonuçlarının İncelenmesi

Cypresence VR (sanal gerçeklik) örnekleme bir dijital performans projesi olarak, on kişilik bir seyirci topluluğuna doğru koşullarda (VR gözlük ve kulaklık verilerek) izletilmiştir. Performansı doğru koşullarda izlemek adına özel ekipman gerektiği için seyirci sayısı kontrollü bir şekilde on kişiyle sınırlı tutulmuştur. Bu seyirci topluluğuna performansı seyrettikten sonra on bir soruluk dijital bir anket gönderilmiştir. Bu anketin sonuçlarına grafiksel olarak aşağıda yer verilmektedir. Bu ankette 1’den 5’e kadar seyircilerden az-çok olarak puanlama yapılması istenmiştir. Aşağıda önemine vurgu yapılmak istenen sorular ve sonuçlarına yer verilmiştir.

Soru-1. Katılımcılara izletilen videonun gerçek bir tiyatro deneyimi yaşatıp yaşatmadığını ölçmek amacıyla sorulan *İzlediğiniz video size bir tiyatro deneyimi yaşattı mı?* sorusuna verdikleri cevapların sonuçları şu şekildedir.



**Görsel 7.** Cypresence VR performansında seyirci anketi birinci soru (Kişisel arşiv).

Bu sonuçlara göre, izleyicilerin izledikleri videoda tiyatroya yakın bir deneyim elde ettikleri sonucu çıkartılabilir. Bu tür deneyimlerin izleyiciler açısından oldukça yeni olduğu, alışılmış klasik tiyatro izlenimciliğinin yerini hızlıca alamayacağı söylenebilir.

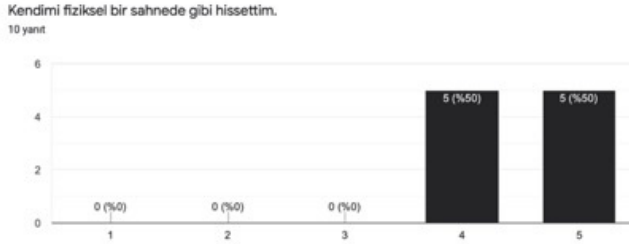
Soru-2. İzleyicilere yöneltilen dijital ankette, seyircinin aktifliğini ve ona biçilen konumu ölçmek adına yöneltilen *İzlediğiniz dijital performansta seyirci olarak ne kadar işin bir parçası hissettiniz?* sorusuna verilen cevaplar şu şekildedir.



**Görsel 8.** Cypresence VR performansında seyirci anketi ikinci soru (Kişisel arşiv).

Yöneltilen cevaplara bakıldığında, genel olarak seyirciler önceden onlar için planlanmış olan oyunun bir parçası olma, hatta sahnenin ortasına yerleştirilen kamera ile seyirciyi oyunun merkezinde bulundurma durumunu hissettikleri ve yaşadıkları söylenebilir. Dramaturjik olarak önceden planlanan kameranın yani seyircinin performans içindeki konumu, onu hikâyenin bir parçası yapma durumunun düşünüldüğü gibi gerçekleştiği ifade edilebilir.

Soru-3. Seyircilerin yaşadıkları deneyimde önceden tasarlandığı şekilde sahnedeymiş gibi hissetmelerini ölçmek adına sorulan *Kendinizi fiziksel bir sahnede gibi hissettiniz mi?* sorusuna verdikleri yanıtlar şu şekildedir.



**Görsel 9.** *Cypresence* VR performansında seyirci anketi üçüncü soru (Kişisel arşiv).

İzleyicilerin kendilerini fiziksel olarak sahnede bulunma deneyimlerini ölçen sorunun cevaplarına bakıldığında verilen yanıtların neredeyse tamamının bu hissiyatı yaşadıklarını gösterdiği söylenebilir. Seyircileri giydikleri headset (VR gözlük ve kulaklık) ile kameranın sahne ortasına yerleştirilmesi ve onlara hareket serbestisi tanınmasından dolayı, gerçekten bir fiziksel tiyatro sahnesinde olma deneyimi yaşadıkları ifade edilebilir. Hatta bu sunulan performansta seyirci, alışılmışın dışında koltuk pozisyonunda (sahne karşısında) değil, sahnenin tam ortasında konumlanmış bu da seyircinin fiziksel bir sahne deneyimi hissiyatını kuvvetlendirmiştir denilebilir.

Soru-4. Seyircilere izletilen performansta canlılık terimini ölçmek adına yöneltilen *Performansı izlerken şu anda ve burada gerçekleşiyor hissiyatını yaşadınız mı?* sorusuna verilen cevaplar şu şekildedir.



**Görsel 10.** *Cypresence* VR performansında seyirci anketi dördüncü soru (Kişisel arşiv).

Tiyatroda canlılığı etkileyen ana faktörlerden olan şu anda ve burada gerçekleşen eylemler olma özelliklerini ölçen soruya verilen yanıtlara bakıldığında seyircilerin büyük bir bölümünün bu hissiyatları yaşadıkları söylenebilir. Buna etken olan ana faktörlerin seyircilerin etkin olması, kendilerine izledikleri performansta bir rol verilmesi olduğu ifade edilebilir. Bilindiği gibi canlılığı etkileyen ana etmenlerden biri de seyircilerin etkinliği olmaktadır.

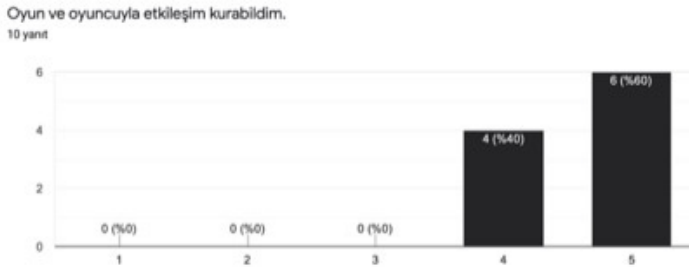
Soru-5. VR (sanal gerçeklik) deneyimi sunan performansların bir diğer özelliklerinden olan zaman ve mekân genişlemesini ölçen *Videoyu izlerken kendinizi başka bir zaman ve mekânda hissettiniz mi?* sorusuna verilen cevaplar şu şekildedir.



**Görsel 11.** *Cyprudence* VR performansında seyirci anketi beşinci soru (Kişisel arşiv).

Sanal gerçeklik tabanlı sahnelemelerin özelliklerinden biri olarak daha önce bahsedilen zaman ve mekân genişlemesi bu performansı izleyen katılımcıların da yaşadığı bir deneyim olarak göze çarpmaktadır. Büyük bir çoğunluk deneyimi yaşarken kendilerini gerçekte buldukları zaman ve mekân dilimi dışında hissettiklerini söylemiştir denilebilir. Katılımcılara etkin bir rol, hareket serbestisi vererek bu özellikleri deneyimlemelerini sağlayan sanal gerçeklik tabanlı sahnelemeler bu özellikleri bakımından gerçek tiyatro deneyimi sunmaya yakındır ifadesi kullanılabilir.

Soru-6. Dijitalleşen sahne sanatlarında en önemli ve göz ardı edilmemesi gereken faktörlerden biri olan etkileşimi ölçmek adına yöneltilen *Oyun ve oyuncu ile etkileşim kurabildiniz mi?* sorusuna verilen yanıtlar şu şekildedir.



**Görsel 12.** *Cyprudence* VR performansında seyirci anketi altıncı soru (Kişisel arşiv).

Verilen cevaplara bakıldığında seyircilerin neredeyse tamamının oyun ve oyuncularla etkileşim kurabildiği söylenebilir. Burada etkili olan faktörün önceden de planlandığı üzere seyircilerin hem fiziksel hem de dramaturjik olarak oyunun bir parçası haline getirilmesi olduğu ifade edilebilir. Seyirciler performansı izlerken etkin bir konumda oldukları için oyunu ve oyuncuları izlemekten kopamadıkları söylenebilir.

## Sonuç

Tiyatro var olduğundan beri hem birçok anlatım aracını kullanmış, hem de bulunduğu dönemin teknolojisini, yeniliklerini bir şekilde bünyesine katmayı bilmiştir. Yani tiyatro ister geleneksel biçimde, isterse de çağdaş biçimde anlatımı benimsesin, her zaman çoklu ortamlı (multimedia) yapıya sahip olagelmiştir. Dolayısıyla dijitalleşme tiyatro için yeni anlatım araçları getirmesi dışında, genel yapısına bakıldığı zaman başka bir türe evrilmesine yol açmamaktadır. Sadece biçimsel olarak anlatım araçları zenginleşmektedir. Bu gelişim, dönüşüm ekseninde tiyatronun temel unsurlarından ola gelen seyirci de alımlama çeşitliliğine maruz kalmaktadır. Seyirci açısından yeni olan alımlamanın farklılaşması olmakla birlikte, seyirlik biçimine getirilen gösterim çeşitliliğidir. Seyircinin dijital gösterimlerde mevcudiyeti ve bu bağlamda etkinliği-edilgenliği tartışılır olmaktadır.

Dijital gösterimlerde Auslander'ın da tanımladığı gibi klasik bir canlılık yoktur, bunun yerine yeni bir canlılık deneyimi yaratılmaktadır. Bir performansın canlılığı, onun seyircisiyle kurduğu etkileşime; seyircinin mevcudiyetine (şimdi-buradalık) ve onun dramaturjik bütünlükte edineceği konuma bağlı olmaktadır. Bu da bizlere yeni bir tür canlılığı işaret etmektedir, yani seyirci-oyuncu birlikteliği fiziki olarak gerçekleşmese bile o an deneyimini ortaklaşa paylaşma hissiyatından geçmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte mekansal birliktelikler azalmakla birlikte, bunun canlılığa etkisinin olmadığı anlaşılmaktadır. Canlılık mekandan bağımsız, karşılıklı etkileşime, seyircinin mevcudiyetine bağlı olmaktadır. Kullanılacak dijital teknoloji ve seyircinin mevcudiyeti bir dijital sahneleme öncesinde dramaturjik olarak planlanmalı ve tasarlanmalıdır. Böylece o performansın canlılığından söz edilebilmektedir.

Seyircisini performansın merkezine alarak gerçekleşen ve seyircilerin deneyimleri üzerine temellenecek yapılan ve anket çalışmasına dayandırılarak çıktıları belirlenen *Cypresence VR Performance* çalışmasından görüleceği üzere, mevcudiyetin bileşenlerinden olan "buradalık" gerçekleşmezken-mekansal birliktelik-seyirciye biçilen aktif rol, dijital teknoloji ile edindiği hareket serbestisi, sanal ortamda bu birlikteliği sağlamaktadır. Seyirci de dramaturjik olarak performansın bir parçası olarak tasarlandığı ve kendisine rol verildiği için o performansın içine kolayca girebilmekte, performans(çı) ile etkileşim sağlayabilmektedir. Dolayısıyla bu performans sanalın gerçekliğinde aynı anı paylaşan taraflardan oluşmaktadır, böylece bu performansın canlılığından bahsedilebilmektedir. Ranciere'in de sözünü ettiği *bakmanın aktifliği* ve seyirci ile kurulacak yeni bir iletişim dili yaratılmış olmaktadır. Fakat yine daha önce değinildiği gibi bu örneklemede de seyirci *tekil* bir deneyim yaşa-



maktadır. Yani tiyatronun özünde bulunan topluluk olma ve kolektif düşünme/birarada olma hali ortadan kalkmış olmaktadır. Dijitalleşmede seyircinin topluluk olma halinin ve toplu deneyimleme yollarının araştırılması gerektiği açık bir şekilde görülmektedir.

## Kaynakça

Aristoteles. (2007). *Poetika*. (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.

Auslander, Philip. (1997). *From Acting To Performance*. London: Routledge.

Aydın, Yusuf Onur. (2021). *Tiyatroda Dijitalleşme ve Seyircinin Konumu*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.

Benjamin, Walter. (2014). *Pasajlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bilgin, Mesrure Melis. (2021). Dijitalleşen Sahne Sanatları Deneyimi. *Dijital Dönüşümün Kültür ve Sanat Üzerindeki Yansımaları*, 1, s. 71-86.

Boal, Augusto. (2011). *Ezilenlerin Tiyatrosu*. (N. Hasgül, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

Bozer, Deniz. (2016). *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Dixon, Steve. (2007). *Digital Performance A History Of New Media In Theater, Dance, Performance Art And Installation*. England: The MIT Press.

Giesekam, Greg. (2007). *Staging th Screen: The Use of Film and Video in Theatre*. New York: Palgrave Macmillan.

Grotowski, Jerzy. (2002). *Yoksul Tiyatroya Doğru*. (H. Yetişkin, Çev.). İstanbul: Tavanarası Yayıncılık.

Paul, Christiane. (2008). *Digital Art*. New York: Thames&Hudson.

Ranciere, Jacques. (2010). *Özgürleşen Seyirci*. (E.B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

