


## Varlıkla Yokluğun Eşiğinde, Tekinsiz Bir Vadide: Rimini Protokoll'ün *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* Oyunu Üzerine

### At the Edge of Presence and Absence in an Uncanny Valley: On Rimini Protokoll's *Unheimliches Tal / Uncanny Valley*

Melike Saba AKIM<sup>1</sup> 

<sup>1</sup>Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü-Dramatik Yazarlık ve Dramaturji Anasanat Dalı, İstanbul, Türkiye

**Corresponding author:** Melike Saba AKIM  
**E-mail:** melike.saba@medeniyet.edu.tr

#### ÖZ

Konvansiyonel Batı tiyatrosunun merkezinde Aristotelesçi konvansiyona özgü mevcudiyet (presence) nosyonu bulunur. Çağdaş tiyatro ise metin-merkezli Batı tiyatrosunun mevcudiyet nosyonunu tersinleyen bir yönelimle, bir namevcudiyet (absence) estetiği önermektedir. Çağdaş tiyatronun özellikle 1990'lı yıllardan itibaren benimsediği bu estetik model, dijital dramaturjiler ekseninde kurulan güncel yapımlarda da çeşitli biçimleriyle karşımıza çıkar. Alman tiyatro ekibi Rimini Protokoll, çok sayıdaki deneysel dramaturjik yaklaşımıyla namevcudiyete dayalı karşı-teatral bir estetik sunmaktadır. Çalışmada, Rimini Protokoll'ün 2018 tarihli *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* (Tekinsiz Vadi) isimli yapımı, insan-oyuncuyu merkezden kaldırarak yerine animatronik bir robot koyması bakımından incelenmiştir. Dijital tiyatronun en çarpıcı örneklerinden biri olarak öne çıkan bu yapım, insan-oyuncunun sahnedeki varlığını animatronik bir kopyayla silmekte, varlıkla yokluk eşiğinde tekinsiz bir teatrallık önermektedir. Söz konusu bu teatrallığın nasıl bir yerden kurulduğunu anlayabilmek adına, makalenin giriş bölümünde tekinsizlik kavramı, yapıma adını veren “tekinsiz vadi” metaforu üzerinden ele alınmıştır. Akabinde, tiyatro ve tekinsizlik nosyonuna ilişkin akademik literatür, özellikle hayalet metaforuna odaklanarak aktarılmıştır. Bu aşamada, çağdaş tiyatro estetiğini ve dolayısıyla teorisini büyük ölçüde etkileyen isimlerden Jacques Derrida'nın Batı tiyatrosu üzerine görüşleri, düşünürün bulunuş metafiziği, söz-merkezlilik (logocentrism) ve hayalet-bilim (hauntology) kavramlarına odaklanarak serimlenmiştir. Makalede, *Unheimliches Tal / Uncanny Valley*, çerçevesi çizilen bu nosyonlar bağlamında değerlendirilmiştir. Makale, söz konusu bu tartışma ekseninde, genelde çağdaş tiyatro ve dijital dramaturjiler odaklı yapımların, özelde *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* oyununun nasıl bir teatrallık önerdiği sorusuna odaklanarak noktalanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Karşı-teatrallık, Dijital tiyatro, Tekinsizlik, Hayalet-bilim, Rimini Protokoll

Submitted : 14.08.2023  
Revision Requested : 23.10.2023  
Last Revision Received : 23.10.2023  
Accepted : 24.10.2023



This article is licensed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

## ABSTRACT

Conventional Western theatre is based on the Aristotelian notion of presence. Contemporary theatre, however, proposes an aesthetic of absence. Its orientation differs from the notion of presence found in text-centred Western theatre. This aesthetic model, adopted by contemporary theatre since the 1990s, also appears in various forms in current productions based on digital dramaturgies. Rimini Protokoll, a German theatre company with many experimental approaches, presents an anti-theatrical aesthetic based on absence. This study analyses Rimini Protokoll's 2018 *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* in terms of removing the human actor from the centre and replacing him with an animatronic robot. This production, which stands out as one of the most striking examples of digital theatre, erases the presence of the human actor on stage with an animatronic copy, proposing an uncanny theatricality that oscillates between presence and absence. To understand how this theatricality is constructed, the concept of the uncanny is analysed in the introductory part of the article through the metaphor of the "uncanny valley." Subsequently, the academic literature on theatre and the notion of the uncanny is presented, with a particular focus on the metaphor of the ghost. The following section presents Jacques Derrida's views on Western theatre, focusing on his concepts of the metaphysics of presence, logocentrism, and hauntology. The article examines *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* in the context of those concepts and then concludes with a consideration of the theatricality of this production in relation to contemporary theatre productions and digital dramaturgies.

**Keywords:** Anti-theatricality, digital theatre, uncanny, hauntology, Rimini Protokoll

## EXTENDED ABSTRACT

In his 1970 pioneering essay "The Uncanny Valley," Masahiro Mori (2012) wrote that "once we realize that the hand that looked real at first sight is actually artificial, we experience an eerie sensation" (p. 99). According to the Japanese robotics professor, when we shake hands with a prosthetic hand, "its limp and boneless grip together with its texture and coldness" makes us uncomfortable, and "when this happens, we lose our sense of affinity, and the hand becomes uncanny" (Mori, 2012, p. 99). Mori's concept of "the uncanny valley" proposes that the more humanlike robots appear, the more attractive they seem to people. Conversely, at some point, that attractiveness is replaced by a feeling of uncanniness. Mori's concept of the "uncanny valley" is defined today as "people's negative reaction to certain lifelike robots" (Caballar, 2019).

The negative reaction has occurred in every field in which digitization has necessarily integrated into our lives during the 2019 coronavirus pandemic, including theatre. Theatre is ontologically based on the condition of presence. The opposite is usually considered to be non-theatre. Examples of digital theatre are mostly considered to be non-theatre precisely because of the violation of this ontological condition of presence. Because, according to classical understanding, the stage of the theatre is the stage of humanity, this is the great theatre of the world that belongs to human beings (*theatrum mundi*). Although we have witnessed the collapse of this comprehension of the human perspective in the posthuman era, the need to rethink theatre arises. It is a fact that digitization has altered and transformed the aesthetics of theatre today. Therefore, the concept of digitization in theatre should be viewed not only as a feature unique to digital theatre but also as a technological aspect that impacts all aspects of theatre-making. Conversely, the term digital theatre refers to a distinct subgenre within the theatrical umbrella, separate from this overarching trend. The defining characteristic of the performances that can be included in the genre of digital theatre is that the dramaturgic context of the performance is established through the use of a digital element.

In a performance based on digital dramaturgy, the digital element in the centre has a substitutive basis. This substitutive quality can be defined as meeting a physical condition specific to the theatre with the digital condition. In other words, there is a displacement — the virtual replaces the physical. This article argues that the digital element, replacing the tangible one, can create virtual space, time, or humans — therefore a virtual presence — by what is defined here as the principle of substitution. Thus, the article intends to read digital theatre here through a dichotomy of presence and absence as a process that threatens the condition of presence, which is assumed to be the *sine qua non* of theatre. In a performance based on digital dramaturgy, the theatre-specific presence is replaced by what is absent. When it comes to digital theatre and even digitization in theatre, "to be or not to be," just as Hamlet said, is strangely right in front of us again as the key answer that explains the "whole issue." "What is" is known, visible, and familiar and inspires confidence rather than anxiety. Conversely, "what is not" is unknown, invisible, and unsettling. As such, our first reaction to the digital is an uncanny feeling of absence. In the specific case of Masahiro Mori's definition, this feeling of uncanniness becomes even stranger when one meets a non-human but humanoid being.

In this article, the German theatre collective Rimini Protokoll's 2018 play *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* is examined in light of the views outlined above. The play, which has an animatronic robot at its centre instead of a human actor, is discussed in the context of the uncanny and its relationship with theatre. The fact that an inanimate robot rather than a living human actor takes the stage in the play moves the actor from the presence to the absence in the

actor-audience component of the above-mentioned displacement specific to the theatre. In *Unheimliches Tal / Uncanny Valley*, absence creates the uncanniness, just like the appearance of a ghost on stage.

To define this uncanniness, first, the uncanny nature of theatre itself and the academic literature that currently considers theatre with the analogy of ghosts are mentioned. Then Jacques Derrida's views on Western theatre are presented, focusing on his concepts of the metaphysics of presence, logocentrism, and hauntology. Last, *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* is discussed, with a consideration of the theatricality of this production in relation to contemporary theatre productions and digital dramaturgies.

### Giriş: Varlıkla Yokluğun Eşiğinde, Tekinsiz Bir Vadide

1970 yılında kaleme aldığı "Tekinsiz Vadi" isimli öncü makalesinde Japon bilim insanı Masahiro Mori (2012), "ilk bakışta gerçekmiş gibi görünen protez bir elin yapay olduğunu fark ettiğimizde ürktürücü bir duyguya kapıldığımızı" yazıyordu (s. 99). Protez bir elle tokalaşıldığında elin pörsük ve kemiksiz tutuşunun, dokusu ve soğukluğunun bizi tedirgin edeceğini ifade eden robotbilim profesörüne göre, böylesi bir tokalaşma anında kişiyle benzerlik duygumuzu kaybederiz ve el tekinsizleşir (Mori, 2012, s. 99). Mori, "tekinsiz vadi" kavramıyla robotların daha insansı göründükçe kişiye daha çekici göründüklerini öne sürüyordu; öte yandan bu çekicilik bir noktada yerini tekinsizlik hissine bırakıyordu. Mori'nin dolayına soktuğu kavram bugün "insanların canlı gibi görünen, insansı robotlara karşı verdiği olumsuz tepki" olarak tanımlanıyor (Caballar, 2019).

"İnsan" bağlamını şimdilik paranteze alarak düşünürsek, söz konusu bu olumsuz tepki, 2020 tarihli SARS-CoV-2 (Covid-19) pandemisiyle girilen süreçte dijitalleşmenin hayatımıza bir zorunluluk olarak dâhil olduğu her alanda görüldüğü üzere tiyatro alanında da kendini gösterdi. Tiyatro, ontolojisi itibarıyla, mevcudiyet (presence) koşuluna, şimdi-ve-buradalığa dayalı bir sanattır. Bunun aksi durumlar, genel olarak tiyatro-dışı kabul edilir. Dijital tiyatro söz konusu olduğunda karşılaştığımız örneklerin çoğunlukla tiyatro-dışı varsayılması işte bu ontolojik koşulun ihlalden kaynaklanıyor. Çünkü klasik tanımlar gereği, tiyatro sahnesi insanların sahnesidir ve insanlığa ait bu dünya, bir tiyatro sahnesidir (*theatrum mundi*). İnsan-sonrası (post-human) çağda bugün insanlığa ait bu dünya tasavvurunun çöktüğüne şahit olurken, bildiğimiz anlamda tiyatro üzerine de yeniden düşünmek gereksinimi doğuyor.

Dijitalleşmenin günümüz tiyatro estetiğini değiştirip dönüştürdüğü bir gerçek. Bu nedenle, tiyatrodaki dijitalleşme mefhumunu salt dijital tiyatroya özgü bir nitelik olarak değil, tiyatro yapma biçimini her bakımdan etkileyen teknolojik bir unsur olarak ele almak gerekir. Öte yandan, dijital tiyatro dendiğinde bu genel eğilimden ayrı olarak, tiyatro çatısı altında ayrı bir alt türü (genre) kastediyoruz. Dijital tiyatro türüne dahil edilebilecek gösterimlerin ortak niteliği, gösterimin dramaturjik bağlamının dijital bir unsur merkeze alınarak kurulmuş olmasından geçiyor.

Dijital dramaturjiyle kurulu bir gösterimde, göbekte yer alan dijital unsur bir yer değiştirme esasına dayanır. Bu yer değiştirmeyi, tiyatroya özgü somut bir koşulun dijital olanla karşılanması olarak tanımlayabiliriz. Makalede, burada yer değiştirme esasını tanımladığım bu durum gereği, somut varlığın yerini alan dijital unsurun, sanal bir uzam/zaman/mekân/insan yarattığını, dolayısıyla sanal bir mevcudiyet yarattığını öne süreceğim. Dolayısıyla burada, tiyatronun olmazsa olmazı varsayılan mevcudiyet koşulunu tehdit eden bir süreç olarak dijital tiyatroyu, bir varlık/yokluk dikotomisi üzerinden okumak niyetindeyim. Dijital dramaturjiyle kurulu bir gösterimde, tiyatroya özgü mevcudiyet (presence) yerini aslında nâmevcut (absence) olanla değiştirmektedir. Dijital tiyatro ve dahi tiyatrodaki dijitalleşme söz konusu olduğunda, tıpkı Hamlet'in söylediği gibi, "olmak ya da olmamak" tuhaf bir biçimde yine "bütün mesele"yi açıklayan kilit cevap olarak tam karşımızdadır: Çünkü "olan" bilinendir, görünendir, tanındıktır, tedirgin etmek yerine güven telkin eder. Oysa ki "olmayan", bilinmeyen ve görünmeyendir, tedirgin eder. Hal böyle olunca dijital olana dair verdiğimiz ilk tepki, yokluk hissiyatından doğan bir tekinsizlik olarak belirir. Masahiro Mori'nin tanımını özelinde, bu tekinsizlik, insan olmayan ama insansı olanla karşılaştıldığında daha tuhaf bir hal alır.

Bu makalede, Alman tiyatro kolektifi Rimini Protokoll'ün 2018 tarihli *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* [Tekinsiz Vadi]<sup>1</sup> isimli oyunu, yukarıda çerçevesi çizilen görüşler ekseninde incelenecektir. Merkezinde insan-oyuncu yerine animatronik bir robotun yer aldığı oyun, tekinsizlik kavramı ve kavramın tiyatroyla ilişkisi bağlamında ele alınacaktır. Oyunda canlı bir insan-oyuncu yerine cansız bir robotun yer alması oluşu, yukarıda değinilen yer değiştirmenin tiyatroya özgü oyuncu-seyirci bileşeninde oyuncuyu varlık düzleminden yokluk düzlemine çeker. *Uncanny Valley* oyununda yokluk, tıpkı bir hayaletin sahnede belirmesi gibi, tekinsizlik yaratır. Sözü edilen tekinsizliği tiyatro özelinde tanımlayabilmek için, öncelikle tiyatronun tekinsiz doğasına ve hali hazırda tiyatroyu hayalet analojisiyle düşünen akademik literatüre değinmek faydalı olabilir.

<sup>1</sup> Rimini Protokoll'ün ilk kez 2018'de sahnelenen söz konusu yapımı, ekibin web-sitesinde Almanca ve İngilizce karşılıkları bir arada kullanılarak *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* şeklinde anılmaktadır. Oyunun dili İngilizce olduğundan, yapım makalede bundan böyle *Uncanny Valley* olarak anılacaktır.

## Tiyatro ve Tekinsizlik Üzerine Genel Bir Bakış: Hayalet Şehir Tiyatro

Tiyatro, tanımı gereği, yaşayanların ölümlerle, unutulmuşlarla ve unutanlarla, toprağa gömülmüşlerle ve hayaletlerle, şimdinin geçmişle buluştuğu ve yüzleştiği bir sahnedir. Tiyatro kadar büyük bir “ölüler kenti” olamaz (Cixous, 1999, s. 301).

Yukarıda Hélène Cixous'un ifade ettiği gibi, tiyatroyu yaşayanların ölümlerle buluştuğu bir hayalet şehir olarak düşünmek tiyatro akademisinin sevdiği bir fikirdir. Her şeyden önce bu düşünce, tiyatronun ontolojik niteliklerinden biri olarak performansın gelip geçici (ephemeral) bir edim olmasından kaynaklanır. Performansın hiçbirini bir diğerinin tıpkısı olamayacak her tekrarı, onu benzersiz ve somutlanamaz bir sanat olarak diğerlerinden ayırır. Metaforik olarak düşünülürse, bu uçucu doğasıyla teatral performansın elle tutulamayan, hayaletsi bir öze sahip oluşu, onu tekinsiz kılar. Örneğin, tekrara dayalı doğası sebebiyle Herbert Blau (1987, s. 174), “her daim geride bırakılan bir şey olarak performansın ölüm gibi görünen bir yaşamın kanıtı” olduğunu söylemiştir. Cixous'un şiirsel benzetmesiyle söylersek bu büyük ölüler kenti, sahneleme anında sürekli olarak yeniden canlan(dırıl)an hayali kişilerle dolu tekinsiz bir âlem olarak, sahnelendikçe ölüp ölüp dirilen bir hortlak gibi karşımızda bir belirip bir kaybolur.

Bu ontolojik çıkarımdan bağımsız olarak, tiyatroyu tekinsiz bir düzlemde ele alan çok sayıda teorisyen bulunuyor. Bunlardan Freddie Rokem, *Hamlet*'in açılış sahnesinde bir görünüp bir kaybolan babanın hayaletinden hareketle, tiyatronun tarihsel olarak bastırılan hayaletsi figürleri ve olayları metateatral düzlemde sahneye yeniden taşıdığını öne sürer (Rokem, 2000, s. 6). Özellikle tarihsel olayları konu alan oyunları deyim yerindeyse bir ruh çağırma gibi okuyan Rokem, Fransız Devrimi ve II. Dünya Savaşı arasında tarihsel olaylardan hareketle yazılmış kimi oyunların öne çıkan gösterimlerini (Peter Brook'un *Marat/Sade*'1, Ariane Mnouchkine'in *1789*'u, Ingmar Bergman'ın *Madame de Sade*'1, *Danton'un Ölümü*'nün Amerikan sahnemeleri vb.) bu analogi doğrultusunda inceler.

Bir diğer teorisyen Marvin Carlson ise ünlü kitabında tiyatroyu bir bellek makinası olarak düşünerek onu geçmiş şimdide hortlatan hayaletsi bir uzam olarak ele alır. *The Haunted Stage: The Theatre as Memory Machine* (Hortlaklı Sahne: Bellek Makinesi Olarak Tiyatro)<sup>2</sup>, tümüyle bu fikir üzerine kurmuştur. Ibsen oyunlarının retrospektif dram modelini bir örneklem olarak veren Carlson, Sofokles'in *Kral Oidipus*'undan Ibsen'in *Hortlaklar*'ına değin bu modelin tiyatroya özgü klasikleşmiş bir estetiğe tekabül ettiğini anımsatır. Carlson'a göre tiyatro, geçmiş şimdide yeniden canlandıran kültürel bir bellek taşıyıcısıdır. Geçmişin hayaletleri şimdinin sahnesini istila eder, ölmüşler yaşayan şimdide yeniden canlanır.

## Derridacı Bir Bakışla: Hayalet Tiyatro

Hayaletin uçucu ve zamansızca ortaya çıkışı zamana ait değildir, zamanı vermez, şu sözünü ettiğimiz zamanı vermez: *Enter the Ghost, exit the Ghost, re-enter the Ghost* [Hayalet görünür, Hayalet görünmez olur, Hayalet yeniden görünür] (Hamlet) (Derrida, 2007, s. 13).

Herbert Blau 1987'de, Marvin Carlson 2000'li yılların başında tiyatroyu hayalet analogisiyle düşünürken, onun tekrara dayalı doğasına ve uçuculuk niteliğine ilişkin saptamalarını sıklıkla Derrida'nın görüşlerine başvurarak açıklarlar. Blau, düşünürün Batı metafiziğine içkin “bulunuş (presence)” kipinin tiyatrodaki da aynı prensiplerle çalıştığına ilişkin görüşlerini dayanak alır.<sup>3</sup> Batılı düşünceye özgü metafizik kavrayışın—Derrida buna “bulunuş” metafiziği diyecektir—değişmez bir ilk ilke olarak her daim *bulunuş* kipi etrafında şekillendiğini öne süren Derrida'ya göre, Batı düşüncesi tarafından türetilen ilk ilkeler öz-gönderimsel “(self-referential)” niteliktedirler. Bu da Batı'nın “bulunuş” kipine özgü ‘şimdi’yi hep bir merkez noktası kabul ettiğini ve tüm bir düşünme rotasını bu prensibe göre biçimlendirdiğini gösterir. Böylece her durumda ‘şimdi’ye ve dolayısıyla şimdideki “bulunuş” olanağına sahih bir kesinlik atfedilir. ‘Şimdi’ kesinlik ve bir merkez noktasıyken, ‘önce’ ve ‘sonra’, yani geçmiş ve gelecek ise bir belirsizlik alanındadır: Geçmişte neler olduğu ya da gelecekte neler olacağı bilinemez, kesinlik noktası ‘şimdi’dedir. “Bulunmuş” kipi, zaman ve uzam bağlamlarının ikisini birden içerdiğinden (şimdi ve burada), Batı düşüncesine özgü bu ön kabul salt zamansal değil uzamsal düzlemde de böyledir. Şimdi ve burada ne olduğunu bilebiliyorken, ‘şimdi’ ama ‘başka bir yerde’ ne olduğunu bilemeyiz. Buna göre, dolaysız kesinlik alanı şimdi ve burada mümkün olabildiği için, kesinlik noktası da ancak şimdi ve burada “bulunuş” olmalıdır (Akım, 2022, s. 114).

Burada mevcudiyet olarak Türkçeleştirdiğimiz “bulunuş” kipini, Batı tiyatrosunun 20. yüzyıldan itibaren çeşitli biçimlerde sorunsallaştırdığı bir ilk ilke olarak düşünmek gerekiyor. Derrida'nın görüşleriyle birlikte düşünülürse, Batı tiyatrosundaki tüm çözümleri mevcudiyet ilk ilkesindeki çözümler olarak ele almak mümkündür. Örneğin, Elinor Fuchs'un 1985 tarihli öncü makalesi “Presence and Revenge of Writing: Re-thinking Theatre after Derrida” (Mevcudiyet ve Yazının İntikamı: Derrida Sonrasında Tiyatroyu Yeniden Düşünmek), tiyatrodaki sahne zamanının ‘şimdi’ oluşu ve

<sup>2</sup> Carlson, M. (2004). *The Haunted Stage: The Theatre as Memory Machine*, ABD: University of Michigan Press.

<sup>3</sup> Batı tiyatrosunu Derrida'cı anlamda ele alan ve onun “logos-merkezci” doğasının 20. yüzyıl tiyatrosunu nasıl dönüştürdüğünü soruşturan bir çalışma için bkz. Melike Saba Akım (2022), *Logostan Kurtulmak: Yirminci Yüzyıl Dramında Karşı-Anlatı*, İstanbul: Habitus Kitap.

1960'lı yıllarla sahnenin 'şimdi'sine etkin bir biçimde meydan okuyan bir tiyatro estetiğinin geliştiği fikrine dayanır. Bölüm başında sözünü ettiğimiz Herbert Blau da tıpkı Elinor Fuchs gibi, tiyatroyu Derridacı bir bağlamda yeniden düşünen isimlerden bir diğeridir. Bu anlamda Blau'nun hayalet analojisi, performansın tekrara ve uçuculuk niteliğine ilişkin bir analogi olarak, tiyatronun özü itibarıyla klasik zamana ait olmayan bir yanı olduğuna işaret eder. Böylece, o vakte değin tiyatroyu mevcudiyete ön koşullu olarak düşünme pratiğinin bir çözülme sürecine girdiğine şahit oluruz.

Derrida'ya göre bulunuş kipi ekseninde şekillenen Batı düşüncesi, "logos-merkezli"dir. Kendi içinde söz ve yazı olarak dikotomik bir bütün içinde düşünülebilecek *logos* ise, Batı düşün geleneği içinde söze öncelik atfedecek biçimde kemikleşmiştir. İncil'den alıntılarsak, "önce söz vardır"; Derrida'ya göre ise, "logosun" "bulunuş" kipi sözdür. Bu anlamda, mevcudiyet ekseninde açığa çıkan tiyatro geleneği de "logos-merkezli"dir. Biraz da bu sebeple, tiyatrodaki ilk çözülme, *logosun* çözülmesi olarak kendini göstermiştir. Teatral mevcudiyetin ilk krizi bir söz-merkezlilik "(logocentrism)" krizidir: Baskın unsur olarak önce dramatik metin gözden düşer ve metin-merkezli tiyatro krize girer. Antonin Artaud'nun metin-merkezli Batı tiyatrosuna açtığı savaşı bir "logos-merkezcilik" eleştirisi olarak okuyan Derrida<sup>4</sup> şöyle der: "Konuştuğum anda, bulduğum kelimeler, kelime oldukları andan itibaren, bana ait değildiler; kökensel olarak tekrarlanırlar (Artaud tekrarın imkânsız olduğu bir tiyatroyu arzular. Bkz. Tiyatro ve İkizi, IV, s. 91)" (Derrida, 2000, s. 237-238). Derrida'nın da dikkat çektiği gibi, "tekrarın imkânsız olduğu bir tiyatroyu arzulamak", Artaud ile iyice görünürleşen karşı-teatral bir düşür ve bir ilk ilke olarak tiyatronun "bulunuş" kipine/mevcudiyete açılan savaşın yalnızca bir yüzüdür. 20. yüzyılla birlikte tiyatrodaki mevcudiyetin çözülmesi olarak yorumladığım bu büyük çabanın bir yandan ontolojik bir kriz olduğunu da hatırlatarak, tiyatronun ontolojisine ters bu çabayı, tam da bu sebeple karşı-teatral bir tutum olarak konumlandırmak gereksinimi doğuyor. Mevcudiyet krizi, tiyatronun ontik bileşenlerinin farklı biçimlerde reddiyesidir. Tıpkı Antonin Artaud gibi, örneğin Friedrich Nietzsche metinsiz, seyircisiz ve oyuncusuz (imkânsız) bir tiyatroyu düşlerken, sembolist Gordon Craig insan-oyuncuların olmadığı ve kuklalarla oluşan bir tiyatroyu düşlerken; ya da Samuel Beckett, yine "oyuncuların olmadığı ve yalnızca kelimelerden oluşan bir tiyatroyu" düşlerken (Bair, 1990, s. 544), karşı-teatral bir tavır içindedir. Dolayısıyla, bir sonraki bölümde incelenecek Rimini Protokoll'ün *Uncanny Valley* isimli oyunu, her şeyden önce tiyatronun ontik bileşenlerinden insan-oyuncunun varlığını yok sayan karşı-teatral bir yönelime sahiptir.

### İnsansı Kopya: Rimini Protokoll'ün *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* Oyunu Üzerine

2000 yılında Helgard Haug, Stefan Kaegi ve Daniel Wetzel tarafından kurulan Alman tiyatro topluluğu Rimini Protokoll, tiyatronun ne'liğine ilişkin dramaturjik soruşturmalara yönelik deneysel çalışmalarına öne çıkıyor. Ekibin çoğunlukla belgesel tiyatro kategorisi altında ele alınan işleri, gündelik yaşantının sahici ve çoğu zaman politik açmazlarını, basit ve zekice tasarlanmış dramaturjilerle, deneysel ve deneyim odaklı bir zeminde tartışmaya açıyor. Rimini Protokoll'ün her bir projesi özelinde çeşitleyerek çoğalttığı teatral imkanlar (mekâna müdahaleler, geçici sahneler, gerçek hayattan tanıklıklar, kimi zaman dijital kimi zaman fiziksel yerleştirmeler, vb.), tiyatronun sığasını soruşturan/sorunsallaştıran deneysel arayışlar olarak nitelenebilir. Bu arayışların pek çoğunu, çağdaş tiyatronun estetik bir çaba olarak ortaya koyduğu güncel temalara örnek gösterebiliriz.

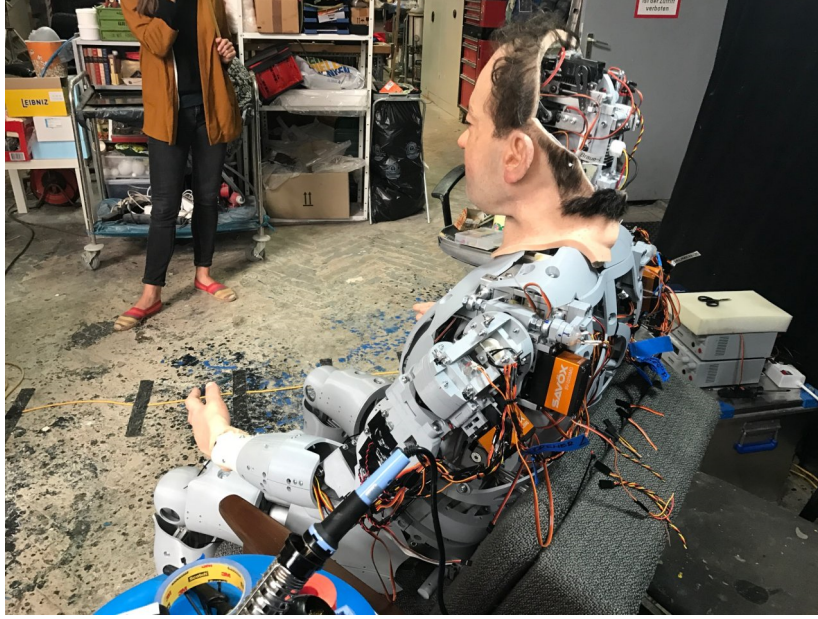
Rimini Protokoll, metin-merkezli tiyatro yapan bir ekip değil. 2018 tarihli *Uncanny Valley*, ekipten Stefan Kaegi'nin bir oyun yazarıyla birlikte çalıştıkları ilk iş. Yazar Thomas Melle, bu proje için kendisinin "animatronik" bir kopyasının yapılmasına izin verdi.<sup>5</sup> İnsan, hayvan ya da bitki gibi canlı bir varlığa benzeyen robotik sistemler oluşturmak için kullanılan multidisipliner teknolojiler animatronik olarak isimlendiriliyor. Temelde robotik olmalarına rağmen, animatronik figürler robotlardan ayrışır. Çünkü robotlar, mekanizmaları gereği insanları taklit etmezler; fakat insanların işini yapacak biçimde tasarlanırlar. Örneğin bir mutfak robotu, hızlı çalışan keskin bıçaklarıyla doğrama, parçalama gibi insanların vaktini alan çeşitli mutfak işlemlerini büyük ölçüde kolaylaştırır. Robotların hareketleri temelde döngüsel bir komut dizisinden oluşur. Dolayısıyla bir robot, çoğunlukla tek bir görevi, mümkün olan en verimli şekilde defalarca yerine getirir. Animatronik ise kukla, mekatronik ve anatomiye birleştiren bir alandır ve animatronik figürlerin hareketleri hem bilgisayar hem de insan kontrolü aracılığıyla gerçekleşir. Figürlerin vücutları genellikle esnek yüzeylerle kaplıdır ve insansı/hayvansı görünmesi için saç, tüy vb. bileşenlere sahiptir.<sup>6</sup>

*Uncanny Valley* için tasarlanan animatronik robot, yazar Thomas Melle'in yaşamı ve davranışları örnek alınarak yaratılmış. Melle'nin yüzünün ve bedeninin birebir kopyası, sahnedeki bu insansı robota deyim yerindeyse giydirilmiş ve bir insan olarak kendine has jestleri, mimikleri, özetle tüm insansı tavrı ve hareketleri, animatronik teknolojiler yoluyla bu robota aktarılmış.

<sup>4</sup> Düşünürün konuyla ilgili öncü makalesi için bkz. Derrida, J. (2000), Vahşet Tiyatrosu ve Temsilin Kapanımı, *Yazı ve Fark*, (Çev. Burcu Yahım), s. 307-330. İstanbul: Metis Yayınları.

<sup>5</sup> (Çevirimiçi), <https://kultur.beykozkundura.com/genel/uncanny-valley-tekinsiz-vadi/>, 17.07.2023.

<sup>6</sup> (Çevirimiçi), <https://teknoloji.org/animatronik-teknolojisi-eglenec-sektorunun-robotikleri/>, 17.07.2023.



**Figür 1:** Rimini Protokoll'ün *Uncanny Valley* oyunu için tasarlanan animatronik robotun yaratım sürecinden bir fotoğraf.<sup>7</sup>

*Uncanny Valley*, Thomas Melle'nin öz yaşamını, bir anlamda kendisini konu alıyor. Bir yazar olarak Melle'nin geçmişine, sanat yaşamına, gündelik rutinine, korkularına ve alışkanlıklarına odaklanıyor; ve böyle yaparak seyirciye en baştan tiyatro sanatına özgü çok temel bir soruyu yöneltmiş oluyor: Gerçek yaşamdan referans alınarak kurgulanan bir karakter—bu örnekte, oyun metninde yer alan ve sahnede bulunan Thomas Melle—sahnedeki temsili varlığıyla oradayken, ne kadar kendisi ve ne kadar kendisinin kopyası? Hem kendisi hem de temsil ettiği kişi olarak bir oyuncu ne kadar gerçek ve ne kadar kopya olabilir? Halihazırda bir kopya olmakla yükümlü insan-oyuncu şayet insan değilse, bir sanat olarak oyunculuktan söz edebilir miyiz?<sup>8</sup>

Özden Işıltan, *Uncanny Valley* üzerine yazdığı inceleme yazısında kopya ve orijinali meselesine eğilerek, “kopyanın orijinalin yerini alması orijinal için ne anlama gelir?” diye soruyor (Işıltan, 2021, s. 22). Zeynep Sayın'a ve Sigmund Freud'a referanslarla devam ediyor:

İnsanlık tarihi, insanlığın ötekisinin, cesedin de tarihidir, der Zeynep Sayın. Orijinal olan, kendini ölümden ayrı düşünemez. Ölüm, insanın sınırlandırıcıdır. İmge ise ki burada android ile temsil edilendir, ölümü delerek ölümün içinde ölüm olmayan uzaklığı bugüne taşıyan yakınlıktır. Tekinsiz olmasının nedeni budur. Yani tekinsizliğin temelinde yatan, ikizinin ölümüne insan benzediği değildir. Freud'un da üzerinde durduğu gibi tekinsizlik yaşantısına yol açan karanlık ikizimizin varlığını ölümlü olduğumuz gerçeği ile bağlantılandırmamızdır. [. . .] Ölüme dair bir ahlak sahibi olması gerektiği düşünülen insanın karşısında, ölüm denilen sınıra sahip olmayan ikizi durur. Diğer yandan belki de bu ikiz orijinal için simgeselde bir yarık açabilmenin yoludur (Işıltan, 2021, s. 23.)

Kopya ve orijinali meselesini oyunculuk sanatı üzerinden ele aldığımızda, oyunculunun ontolojisi gereği hem kopyanın hem orijinalin en baştan bir aradılığı söz konusudur. Hem kendi bedenini hem temsili bedeni taşıyan oyuncu, kendinden uzaklaşmaya çabalarken uzaklaşamamaya, yani sıra, bir tür kendiliğindenlik durumunu yaratmaya çalışırken de kendinden uzaklaşmaya mahkûmdur. Orijinal olanı canlılığa ve kopyayı cansızlığa özgü düşünme geleneğinin bir uzantısı olarak (Platon), kopyayı bir öteki olarak ele alan ve bedeninin ötekisinin ceset olduğuna işaret eden Zeynep Sayın (2018, s. 10), orijinal olanın kendini ölümden ayrı düşünemeyeceğini ve insanın sınırının ölüm olduğunu belirtir (Sayın, 2018, s. 14). Bu görüşten hareketle, oyunculuk özelinde bu sınırın baştan ihlal edildiğini ve (mimetik temsil katmanından ötürü hem orijinal hem kopya olan) insan-oyuncunun bedeninin bu anlamda “pharmakosvari” bir ikiliği içerdiğini, hem canlı hem ölü olduğunu pekâlâ öne sürebiliriz. *Uncanny Valley*, Sayın'ın analojisiyle düşünürsek, oyuncunun sahnedeki kopya-ölü bedenini ifşa eder. Oyuncuya içkin bu canlı-ölü bedeninin, sahnede görmeye alışkın olduğumuz ölü-beden (insan-oyuncu) yerine sahnede görmeye alışkın olmadığımız tümüyle ölü bir bedende (animatronik bir

<sup>7</sup> (Çevirimiçi), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley>, 17.07.2023.

<sup>8</sup> Sembolist Gordon Craig, geçirmiş yüzyıl başında yazdığı “The Actor and the Über-Marionette” isimli çığır açıcı makalesinde “rol yapmak [acting] bir sanat değildir” diyerek, oyunculunun bir sanat olarak görmediğini ifade eder. Bu anlamda *Uncanny Valley*'in, Craig'in “üst-kukla” tasavvuruna dijital çağın imkanları ve robotik teknolojiler yoluyla yeni bir açılım getirdiği görülmüyor. Bkz. Edward Gordon Craig, (2004), “The Actor and the Über-Marionette”, *Edward Gordon Craig – A Vision of Theatre* içinde. İngiltere: Routledge.

kopya) canlanması, seyircide sanki bir Lazarus etkisi yaratır. *Uncanny Valley*, tıpkı İsa'nın mucizevi biçimde dirilttiği ölü Lazarus gibi, bir yandan oyuncunun ontolojik olarak hem ölü hem diri oluşunu anırtırken, insan-dışı ve cansız oyuncuyu (animatronik kopya) sahnede dirilterek seyirciye tekinsiz bir mucizeye tanıklık deneyimi sunar.



**Figür 2:** Rimini Protokoll'ün *Uncanny Valley* oyunundan bir kare. <sup>9</sup>

Bir sunum-performans (lecture performance) olarak tasarlanan *Uncanny Valley*, Platon'dan bu yana çeşitli biçimleriyle tartışılan kopya ve orijinal meselesini, özelde oyunculuk genelde sanat ve yaşam ilişkisi bakımından tartışmaya açmaktadır. Dolayısıyla, sahnelemede tiyatro ve yaşam arasındaki sınırları muğlaklaştıran bir form olan sunum-performansın tercih edilmesini de bu yönden düşünmek gerekir. 2000'li yıllardan itibaren dolayımında olan bu kavramı çok net sınırlarla tanımlamak doğru olmaz. Ne tam olarak teatral performans ne tam olarak akademik sunum olarak nitelenemeyecek sunum-performanslar, hem 'bir araştırma alanı olarak sanat' hem de 'akademik sınırları aşan bir edim olarak ders verme/sunum yapma' arasında muğlak bir yerde durmaktadır.<sup>10</sup> Sahnedeki animatronik robot anlatıcı, önündeki sehpa da duran dizüstü bilgisayarı, arkada bu bilgisayardan yansıtılan sunum videosunun döndüğü projeksiyon perdesiyle, koltuğunda oturarak seyirciye gerçek hayattaki Thomas Melle'i —ben anlatıcı kipiyle— anlatır. Yazarın çocukluğundan, günlerini nasıl geçirdiğinden söz eder. Projeksiyon perdesinde yazarın çocukluk fotoğraflarını görürüz. Akabinde bu projede yer almaya nasıl karar verdiğini, proje için bedeninin ve hareketlerinin robot kopyaya aktarımı sürecini anlatır. Projeksiyondaysa anlattıklarıyla ilişkili videoları izleriz. En başından itibaren, anlattıklarına rol yapma “(acting)” ediminin hayatla ne kadar iç içe olduğu vurgusu eşlik eder:

Önce kendimden biraz bahsedeyim. Adım Thomas Melle, Almanya'danım; fakat bu sunumu İngilizce olarak yapmaya çalışacağım. Fotoğraf lütfen! Burada benim çocukluk fotoğrafımı görüyorsunuz. Oh, sevimli değil mi? Pekâlâ, bir şekilde sevimli rolü yapıyor. Bu fotoğraf ben 6 yaşındayken çekildi, 1981 yılında. [...] Genelde okula gitmeyi severdim, o yüzden bu fotoğrafta neden bu şekilde üzgün rolü yaptığımı bilmiyorum. Belki de daha 6 yaşındayken kendi kendimizin aktörüyüzdür. [Burada] bir şekilde beni bekleyen sosyal şartlanmaya göre rol yapıyorum.<sup>11</sup>

Erwing Goffman'ın “benlik sunumu” dediği olguya denk düşen bu sözleriyle robot Thomas Melle, toplumsal hayatta bireyi kuşatan sosyal şartlanmanın bir sonucu olarak, çok küçük yaştan itibaren rol yapmayı öğrendiğini söylemektedir. *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* isimli öncü çalışmasında Goffman, sosyolojik bir bakış açısıyla, tiyatro ve hayat arasında bir analogi kurar ve kişinin toplumsal yaşam içinde sürekli olarak bir rol yapma edimi halinde olduğunu öne sürer. Goffman'a göre, “sahne yapmacık şeyler sunar; yaşam muhtemelen daha gerçek ve genelde pek de iyi prova edilmemiş şeyler sunar” (Goffman, 2014, s. 13). Gündelik yaşantının olağan akışı içinde, kişi başkasıyla karşılaştığı her ortamda, prova edilmemiş bir rol yapma hali ve dolayısıyla bir performans içindedir.

Sunumu boyunca bir yandan seyirciye yapay zekadan, Alan Turing'den söz eden robot anlatıcı, bir yandan yapay

<sup>9</sup> (Çevirimiçi), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley>, 17.07.2023.

<sup>10</sup> Jérôme Bel'in *Spectator*; Forced Entertainment'in *Marathon-Lexicon*; Robert Wilson'un aslı John Cage'a ait *Lecture on Nothing* gibi işleri iyi bilinen sunum-performans örnekleri arasında sayılabilir.

<sup>11</sup> (Çevirimiçi), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley>, 17.07.2023 (İngilizce'den çeviri bana ait).

zekâ ve robotların yaşamımızı nasıl kapladığına ilişkin yarı akademik yarı gündelik bir anlatımla bilgi verir. Johan Huizinga'nın *homo-ludens* olarak adlandırdığı insanın yaşamında rol yapma edimi gündelik hayatın her daim bir parçasıydı; fakat özellikle bugün, yapay zekâ ve robotları günümüz yaşantısından ayrı düşünmemiz neredeyse imkânsızdır. Öyle ki, robot anlatıcı, bir noktada seyirciye bilgisayar başındayken sürekli karşınıza çıkan “ben bir robot değilim” kutucuğunu işaretlerken kendinizden nasıl bu kadar emin olabiliyorsunuz diye sorar:



**Figür 3:** Rimini Protokoll'ün *Uncanny Valley* oyunundan bir kare. <sup>12</sup>

Robot-anlatıcının ironik bir dille seyirciye yönelttiği bu soruyla, *Uncanny Valley*, makinelerin kuşattığı gündelik yaşantıya dikkat çeker; otomasyonun hâkim olduğu sosyal hayatta robot ve insan arasındaki sınırların günden güne iç içe geçerek yaşam pratiğimizi dönüştürdüğüne işaret eder. Böylece oyunda, metnin diliyle sahneleme dilinin organik bir biçimde kesiştiğini görürüz; yanı sıra form olarak tercih edilen sunum-performans, yaşam ve sanat arasındaki sınırları eriterek sahnelemenin dramaturjik katmanını desteklemiş olur.

Öte yandan, sunum-performans formunun yaşam ve sanat arasındaki geçişkenliğe yaptığı vurgu dolayısıyla, sahnede konvansiyonel anlamda teatral bir temsil gerçekleşmez. Bununla, seyirciye sunulan dünyanın tiyatrodaki gibi tümüyle mimetik ve fiktif olmayışını kastediyorum. Burada oyun yazarının kaleminden çıkmış bir metin olmasına rağmen, sahnedeki anlatıcı fiktif bir karakteri temsil etmek yerine kendisi (!) olarak sahnededir. Fakat performans sanatına özgü bu tavır, yani icracının kendi bedeniyle ve kimliğiyle orada oluşu, icracı animatronik bir kukla olduğundan gerçekleşmemektedir. Orijinalin yerindeki kopya seyirciyi alışkın olmadığı türden bir tekinsizliğin içine sürükler. Dolayısıyla *Uncanny Valley* ne tam olarak tiyatro ne tam olarak performanstır: sahnede izlenileni verili kalıplar içinden tanımlamak pek mümkün değildir.

Örneğin, Erika Fischer-Lichte'nin ünlü “*autopoietik geribildirim döngüsü*” (autopoietic feedback loop), *Uncanny Valley* örneğinde hiçbir şekilde çalışmaz. Fiziksel biraradılığı (co-presence) teatral performans için bir zorunluluk olarak ele alan Fischer-Lichte'ye göre “*autopoietik geribildirim döngüsü*”, performans sırasında seyirci ile icracı arasında oluşan karşılıklı duygusal alış-veriş olarak tanımlanabilir. Fischer-Lichte'nin savına göre bu karşılıklı ilişkisellik, seyirci ve icracı arasında görünmez bir enerji açığa çıkarır. Seyircinin ve icracının kontrolü dışında gelişen bu enerji, fiziksel biraradalık yoluyla oluşan tekrarlanamaz bir estetik deneyimdir (Medenica, 2020). Dolayısıyla Erika Fischer-Lichte'nin “*autopoietik geribildirim döngüsü*”, tarafların fiziksel olarak bir arada olmasının yanı sıra, tarafların canlı olmasını talep eder. Bu durumda, örneğin Rimini Protokoll'ün en yeni işlerinden *Temple du Présent* (Şimdinin Tapınağı) isimli performansı, taraflardan ahtapot canlı olduğu için bu koşulu sağlar.<sup>13</sup> Fakat *Uncanny Valley* örneğinde taraflardan biri animatronik bir robot olduğu için “*autopoietik geribildirim döngüsü*” burada devre dışı kalır. Fischer-Lichte, kendisiyle yapılan bir söyleşide *Uncanny Valley* üzerine şöyle söyler:

Öncelikle, bu işi çok sevdiğimi söylemeliyim. Tiyatro kavramına meydan okurken ne kadar ileri gidebileceğimizi test etti; ve bu işle tiyatro olmaktan çıkma noktasına gelindi. Sahnedeki robot insan görünümündü, tıpkı Melle'ye benziyordu, fakat orada oturan herkes için sahnedekinin

<sup>12</sup> (Çevirimiçi), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley>, 17.07.2023.

<sup>13</sup> Ekibin 2021 tarihli yapımı *Temple du Présent*, insan-oyuncunun yerine başrole bir akvaryum içinde seyirci tarafından gözlemlenebilen canlı bir ahtapotu yerleştiriyor. Bilgi için bkz. (Çevirimiçi), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/temple-du-present>, 23.10.2023.



bir robot olduğu, ona doğrudan yanıt vermenin ya da onunla bir tür diyalog kurmanın bir anlamının olmadığı açıktı.

Benim içinse, adeta “*autopoietik* geribildirim döngüsü” fikrimi kanıtlamak üzere yapılmış bir deney gibiydi [gülüyor]. Sahneye bir robot koyar ve ne olacağını görmek üzere beklersiniz. Döngü kurulamayacaktır. Kaegi ve Rimini Protokoll’ün hep yaptığı üzere, bu iş çok zekice tasarlanmıştı. Benim tiyatro değil demem, bu işin sanat olmadığı anlamına gelmiyor. Bu, yeni bir sanat formudur. Oldukça önemlidir, olağanüstüdür. Burada bir ayırım yapmalıyız. Bu sanattır, bu işe estetik olarak karşılık verebilirim; fakat onu sosyal olarak deneyimleyemem. İyi yapıldığında, bunu takdir ederim; fakat bu tiyatro değil. Bu türden sanat formları için yeni bir terim önerilmeli (Medenica, 2020.)

Fischer-Lichte’nin teatrallığı tanımlarken verdiği denklemin (*autopoietik* geribildirim döngüsü) sınırlarının oldukça keskin olduğu çok açıktır. Bu verili tanımla düşünecek olursak, dijital dramaturjiyle kurulu yapımlarda şayet fiziksel biraradalık (co-presence) koşulu ihlal ediliyorsa, Fischer-Lichte’ye göre artık tiyatrodan değil yeniden tanımlanması gereken farklı bir sanat formundan söz etmeliyiz. Farklı ve yeni, zihin açıcı tanımlar türetmenin tiyatro sanatının sığasını genişleten olumlu bir yaklaşım olduğu görüşündeyim. Fakat bu yeni tanımları türetirken ve elimizdeki tanımları çoğaltmaya devam ederken, tiyatro çatısı altından ayrılmaya, söz konusu yapımları tiyatro-dışı bir yerde tutarak sınırları belirgin bir biçimde muhafaza etmeye gerek var mı bundan şüpheliyim. Nitekim sanat, verili konvansiyonu bozma ve yeni anlatım biçimleri kurmaya içkindir ve bu niteliğiyle bilimsel olandan çok ayrı bir alanda kendine has bir yürüyüşle gelişmeye açık bir mefhumdur. Tüm sanatlar gibi tiyatro da sanatın bu niteliğini doğal olarak taşır.

### Son Sözler: Nasıl bir Teatrallık?

*Uncanny Valley*, gerek metinsel gerek tasarımsal düzlemde dijital bir öğeyi (animatronik robot) dramaturjik olarak merkeze yerleştirerek sorunsallaştıran, ufuk açıcı bir yapımdır. Oyunun dijital öge ekseninde biçimlenen dramaturjisi, tiyatronun ontik bileşenlerinden mevcudiyet (presence) koşulunu teatral konvansiyonun dışına taşarak ihlal eder. Fakat bu ihlal, dijital dramaturjilere özgü sanal olanla yer değiştirme esasının bir sonucu olarak canlı oyuncu yerine cansız bir robotu yerleştirdiğinden, yokluğu tekinsiz bir ötekiyle karşılayan tuhaf bir teatrallik yaratır. Fischer-Lichte’nin yaptığı gibi tiyatroyu sınırları belli bir alan içinde tanımlamaya devam edersek, burada deneyimlenen teatral deneyimden ayırmak gerekir. Öte yandan teatrallik nosyonu tiyatro akademisince de belirsiz kabul edilen bir kavramdır. Örneğin, teatrallik üzerine düşünen öncü tiyatro akademisyenlerinden Josette Féral şöyle söyler:

Aslında teatrallik yalnızca hileli bir kavram değildir, aynı zamanda tüm tiyatro tarihini yineleyeduran bir kavramdır. Tam da tiyatro mefhumunun değişmesinden mütevellit, bizim de sürekli olarak teatrallik kavramını yeniden tanımlamamız gerekir. (Féral’den aktaran; Akım, 2022, s. 52).

Féral’in tanımı, teatrallik nosyonunun zamanın ruhuna paralel olarak farklı biçimlerde tanımlanaduran, değişken ve belirsiz doğasına dikkat çeker. Teatrallik, özellikle bugün dijital dramaturjilerle örülü gösterimlerde, hali hazırda müphem olan tanımının sınırlarını çok daha muğlak bir zemine taşır. Bugün konvansiyon referans alındığında karşı-teatral bir yerde duran çok sayıda çağdaş gösterim, klasik teatrallığın sığasını genişletebilecek yeni estetikler önermektedir. Bu anlamda çağdaş tiyatro estetiğinin göbeğinde, neredeyse Tarihsel Avangardlardan bu yana karşı-teatral bir motivasyon bulunmaktadır. Bu durum, sadece prodüksiyona dayalı çağdaş tiyatro örnekleri için geçerli değildir, geçtiğimiz yüzyıldan bugüne oyun yazarlığı da karşı-teatral bir yönelimle ilerlemiştir. Bugün oyun yazarlığında modern klasiklerden sayılan Samuel Beckett, Peter Handke, Peter Weiss gibi isimlerden Heiner Müller, Sarah Kane, Martin Crimp gibi çağdaş klasiklere değin dramatik yazın, konvansiyon dışı bir yerden, dolayısıyla karşı-teatrallikten beslenmiştir. Aynı yönelim hem modern hem çağdaş yönetmenlerde de izlenebilir. Rimini Protokoll, çağdaş tiyatro estetiğini belirleyen öncü ekiplerdendir. Ekibin belgesel tiyatro alt kategorisi altında değerlendirilen neredeyse tüm gösterimlerinde, teatrallik nosyonunun sınırlarını aşındıran karşı-teatral bir motivasyon bulunmaktadır.

Çağdaş tiyatro estetiği, konvansiyona özgü teatral mevcudiyet esasını post-yapısalcı bir yönelimle merkezsizleştirerek, namevcudiyet yönelimli bir form önermektedir. Örneğin, çağdaş tiyatro estetiğinin öncü isimlerinden sayılan Alman yönetmen Heiner Goebbels, 1993 yılından itibaren sahneye koyduğu oyunlarında bir “namevcudiyet estetiği” yaratmayı amaçladığını belirtmektedir.<sup>14</sup> Dolayısıyla, bir karşı-teatral yönelim olarak namevcudiyet, çağdaş tiyatronun neredeyse en temel motivasyonu olarak düşünülebilir. Bu makalede değindiğimiz Rimini Protokoll’ün *Uncanny Valley* yapımı, karşı-teatral bir yönelimle ve namevcudiyet zeminine dayalı bir estetik sunmaktadır. Oyunda, canlı oyuncunun varlığından ziyade yokluğu esastır; ve yokluk dijital bir unsur olarak animatronik bir robotla karşılanmaktadır. Varlığın yerine ikâme eden ve bir hayalet etkisi yaratan cansız oyuncu, sahnede tekinsizlik hissiyle kaplı bir teatrallik inşa eder. Böylesi bir teatrallik, klasik bir okumayla tiyatro-dışı ve dolayısıyla karşı-teatral bir yerdedir. Makalede, söz konusu bu teatrallığın nasıl bir yerden türediği serimlenmiştir.

<sup>14</sup> Heiner Goebbels’in namevcudiyet nosyonunu teorik bir zeminde ele alarak estetik bir öneri olarak sunduğu çalışması için bkz. Heiner Goebbels (2015). *Aesthetic of Absence*, London: Routledge.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer Review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author has no conflict of interest to declare.

**ORCID:**

Melike Saba AKIM 0000-0003-2275-237X

**KAYNAKLAR**

- Akim, M. S. (2022). *Logostan Kurtulmak: Yirminci Yüzyıl Dramında Karşı-Anlatı*. İstanbul: Habitus Kitap.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve İkizi* (B. Gülmez, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bair, D. (1990). *A Biography: Samuel Beckett*. New York: Touchstone Book.
- Blau, H. (1987). *The Eye of Prey: Subversions of the Postmodern*. Bloomington & Indiana: Indiana University Press.
- Carlson, M. (2004). *The Haunted Stage: The Theatre as Memory Machine*. ABD: University of Michigan Press.
- Cixous, H. (1999). Enter the theatre (in between) (B. J. Mallet, Çev.). *Modern Drama*, 42(3), 301-314. <http://dx.doi.org/10.1353/mdr.1999.0006>
- Craig, E. G. (2004). The actor and the über-marionette. In *Edward Gordon Craig – A Vision of Theatre*, pp. 287-298. UK: Routledge.
- Derrida, J. (2007). *Marx'ın Hayaletleri* (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Derrida, J. (2000). Sufle söz. (P. B. Yalım, Çev.). *Yazı ve Fark* içinde (s. 227-263). İstanbul: Metis Yayınları.
- Derrida, J. (2000). Vahşet tiyatrosu ve temsilin kapanımı. (P. B. Yalım, Çev.). *Yazı ve Fark* içinde (s. 307-330). İstanbul: Metis Yayınları.
- Goebbels, H. (2015). *Aesthetic of Absence*. London: Routledge.
- Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (B. Cezar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- İşiltan, Ö. (2021). Rimini Protokoll'den *Tekinsiz Vadi*, *TEB Oyun Dergisi*, 42, 22-25.
- Mori, M., MacDorman, K. F., Kageki, N. (2012). The uncanny valley [From the field], *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98-100. <http://dx.doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>.
- Sayın, Z. (2018). *Ölüm Terbiyesi*. İstanbul: Metis Yayınları.

**Elektronik Kaynaklar**

- Caballar, R. D. (2019). What is the uncanny valley, *IEEE Spectrum*. Erişim adresi: <https://spectrum.ieee.org/what-is-the-uncanny-valley>
- Medenica, I. (2020). A digital talk about an analogue art: interview with Erika Fischer-Lichte, *Critical Stages: The IATC Journal* (22). Erişim adresi: <https://www.critical-stages.org/22/a-digital-talk-about-an-analogue-art-interview-with-erika-fischer-lichte/>
- (Çevirimiçi), <https://kultur.beykozkundura.com/genel/uncanny-valley-tekinsiz-vadi/>, 17.07.2023.
- (Çevirimiçi), <https://teknoloji.org/animatronik-teknolojisi-eglence-sektorunun-robotikleri/>, 17.07.2023.
- (Çevirimiçi), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley>, 17.07.2023.
- (Çevirimiçi), <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/temple-du-present>, 23.10.2023.

**Atf biçimi / How cite this article**

Akim, M.S. (2023). Varlıkla yokluğun eşiğinde, tekinsiz bir vadide: Rimini Protokoll'ün *Unheimliches Tal / Uncanny Valley* oyunu üzerine. *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi - Studien zur deutschen Sprache und Literatur*, 50, 56-65. <https://doi.org/10.26650/sds12023-1343139>