




RESEARCH ARTICLE / Araştırma Makalesi
<https://doi.org/10.37093/ijsi.1427678>

Teknolojik Gelişim Ekseninde Dijitalleşen Danslar: “Hit the Road Jack” Etkileşimli (İnteraktif) Dans Performansının Analizi

Gül Kaplan Ekemen* 

İlknur Aydoğdu Karaaslan** 

Öz

Günümüz teknolojisinin sağladığı olanaklar, yaşamın pek çok alanında olduğu gibi dans alanında da kullanılmaktadır. Yeni teknolojilerle eklenilen gösteriler, dansa dijital çağı başlatmıştır. Söz konusu teknolojileri kullanmak üzere disiplinler arası iş birlikleri kurulmakta, sahneleme süreçlerinde dansçının bedenini, dansın yer aldığı mekânı ve dans performansını dönüştüren gösteriler tasarlanmaktadır. Bu çalışmada, dansçının canlı performansı ve yansıtılan video görüntüsünün etkileşimi ile yaratılan anlatımsal olanakların değerlendirilebilmesi için YouTube video paylaşım sitesinden amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiş olan “Hit the Road Jack” dans performansının anlatısı, göstergebilimsel olarak analiz edilmiş, elde edilen bulgular beden, mekân, performans ve anlatım açısından yorumlanmıştır. Dans performansı ile eşzamanlı olarak kullanılan dijital görüntü arasında etkileşim kurularak bir anlatı gerçekleştirildiği, insan bedeninin fiziksel olarak arttırılmış olduğu yanılsaması yaratıldığı, zaman ve mekân gerçekliğinin ötesinde bir atmosfer oluşturulduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak, bilgisayar ve yansıtma teknolojilerinin birbirine eklenilerek kullanıldığı disiplinler arası tasarım süreçlerinin, dans gösterilerinde anlam yaratma ve mesaj iletme işlevini dönüştürdüğü görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Dans, Dijitalleşme, Teknoloji, Anlatım, Etkileşim

Cite this article: Kaplan Ekemen, G., & Aydoğdu Karaaslan, İ. (2024). Teknolojik gelişim ekseninde dijitalleşen danslar: “Hit the Road Jack” etkileşimli (interaktif) dans performansının analizi. *International Journal of Social Inquiry*, 17(2), 359–382. <https://doi.org/10.37093/ijsi.1427678>

* Dr. Araş. Gör., Sakarya Üniversitesi, Sakarya, Türkiye (Sorumlu Yazar).

E-posta: gkaplan@sakarya.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4525-6985>

** Doç. Dr., Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Bilişim Anabilim Dalı, İzmir, Türkiye.

E-posta: ilknur.karaaslan@ege.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2663-6731>

Article Information

Bu makale “Dijitalleşmiş Danslar: Eklenilen Bedenler, Performanslar ve Mekanlar” başlıklı doktora tezinden türetilmiştir.

Received 25 April 2024; Revised 12 May 2024; Final Revision 3 June 2024; Accepted 5 June 2024; Available online 30 August 2024

This is an open access article under the [Creative Commons Attribution-NonCommercial Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

© 2024 The Authors. Published by Institute of Social Sciences on behalf of Bursa Uludağ University



Digitalized Dances on the Axis of Technological Development: Analysis of “Hit the Road Jack” Interactive Dance Performance

Abstract

Like many other areas of life, dance utilizes the opportunities today’s technology provides. Performances integrated with new technologies have initiated the digital age in dance. Interdisciplinary collaborations are established to use these technologies, and shows that transform the dancer’s body, the space where the dance takes place, and the dance performance are designed during the staging processes. In this study, to evaluate the narrative possibilities created by the interaction of the dancer’s live performance and the projected video image, the narrative of the “Hit the Road Jack” dance performance, which was determined by purposeful sampling method from the YouTube video sharing site was analyzed semiologically, and the findings were interpreted in terms of body, space, performance, and expression. It has been determined that a narrative is created by interacting with the digital image used simultaneously with the dance performance, creating the illusion that the human body is physically increased, and creating an atmosphere beyond the reality of time and space. As a result, it has been seen that interdisciplinary design processes, in which computer and reflection technologies are used in conjunction with each other, transform the function of creating meaning and conveying messages in dance performances.

Keywords: Dance, Digitalization, Technology, Expression, Interaction.

1. Giriş: Teknoloji ve İnsan

Teknoloji, tarih boyunca kültürel gelişim ve değişimlerde etkili olmuş dinamik bir unsurdur. Canlı sistemlerde, doğal gerçekleşen becerileri dışarıda bırakarak yapılabilecek herşeye eşdeğer sayılan (Beniger, 1991/2014), insanların ihtiyaç ve isteklerini karşılamak üzere yaşadıkları çevreyi değiştiren/dönüştüren bilgi, beceri, yöntem ve süreçlerin tamamı teknoloji olarak tanımlanabilir. El işçiliği ve üretme yeteneği ile gerçekleştirilen teknolojik buluşlar, bir öncekine eklenerek bir sonrakinin icadına alt yapı oluşturmuş ve yaşamın her alanında toplumsal bir dönüşüme yol açmıştır. İnsanlığın yeni buluşlar yapma arzusu teknolojik gelişimi kaçınılmaz kılmış, el işçiliği ile yapılan basit aletlerden günlük hayatımıza eklenen bilgisayarlara kadar gerçekleştirilen her teknolojik edim toplumsal yaşamı etkilemiştir (Avcı Tuğal, 2018). Doğası gereği sürekli gelişen ve insanlık için daha işlevsel hale getirilen teknolojiler, birbirleriyle iç içe geçmekte ve birbirine eklenerek kullanılmaktadır.

Bilim ve teknoloji alanında önemli çalışmaların gerçekleştiği 18. ve 19. yüzyılda (Baldini, 1976/2000) insanların toplumsal yaşamı hızlı bir değişim içine girmiştir. Telgraf, telsiz, telefon gibi iletişim araçlarının icat edilmesinin ardından, 1910 ve 1920 yıllarında sinema, 1920’li yılların ikinci yarısından itibaren radyo yayınları, 1940’lardan itibaren televizyon (L. Yaylagül, 2017), gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. 1981 yılında IBM, 1984 yılında Apple Macintosh tarafından kişisel kullanıma sunulan bilgisayarların, 1991 yılında internet ile dünya çağında ağa (L. Yaylagül, 2017) bağlanabilmesiyle, başta iletişim sistemleri olmak üzere toplumsal hayatın her alanında giderek hızlanan dijital dönüşümler başlamıştır.

Latince parmak anlamına gelen digitus kelimesinden türetilmiş olan “dijital” (digital) kelimesi (Balbi & Magaouda, 2018), günümüzde sayılarla ifade edilebilen veriler için kullanılmaktadır. Matematikçi John von Neumann’ın sembolik bir eşik seviyesinin üstünde ise (1), altında ise (0) olarak ifade edilebileceğini ve bu şekilde bütün sinyallerin digital formata dönüştürülebileceğini belirtmiştir (Özbaş Anbarlı, 2022). Bu şekilde, fiziki bir varlık, sıfırlar ve birlerden oluşan sayılarla

ifade edilerek herhangi bir depolama birimi üzerine veri olarak kaydedilerek dijitalleştirilmekte, dijitalleştirilmiş veriler uygun depolama ortamında istenilen zamanda ulaşılmak üzere saklanabilmektedir. James Beniger (1991/2014), bilgi işleme ve iletişim teknolojilerinin sayısallaştırma kapasitesiyle, sayılar, sözcükler, görüntüler ve sesler, hatta tatlar, kokular ve duygulanımların bile dijital veri olarak depolanabildiği, işlendiği ve iletildiği bir enformasyon çağını başlattığını ifade etmektedir.

Bilgisayar teknolojisinin, internet teknolojisi ile birleşmesi bilgi üretimi ve dolaşımını hızlandırmış, toplumun bilgiye kolayca ulaşmalarını ve tüketmelerini sağlamıştır. Ağlar arası iletişim anlamına gelen internet, bugün dünya çapında bulunan tüm bilgisayarları birbirine bağlayabilen ve bu cihazlar arasında iletişim kurulmasına olanak tanıyan bir ağıdır. İnternet altyapısının hızla gelişmesi, dünya genelinde milyarlarca insan tarafından hemen her alanda kullanılan bir teknoloji ağı haline gelmesini sağlamış, mobil teknolojilerle sağlanan kesintisiz veri akışıyla, fiziksel yaşam ile dijital alanın sınırları bulanıklaşmıştır. İnsanlığa ait her türlü bilginin sanal ortamda toplandığı ve depolandığı elektronik ve dijital teknoloji ortamı, günümüzde büyük veri olarak tanımlanan (Avcı Tuğal, 2018) bir siber arşiv alanı, bir müze niteliğindedir. Dijital iletişim ile büyük bir teknolojik dönüşüm gerçekleştiğine dikkat çeken Castells (1996/2013), küresel ağ içinde bütün iletişim araçlarının yazılı, sözlü, görsel-işitsel biçimlerinin interaktif olarak birleştiği zaman/uzam üstü etkileşimle, bir hipertext ve meta-dilin oluştuğunu ifade etmektedir. Bu teknoloji içinde ve ona bağlı olarak yaşayan "bağlı çağ", "insan ağı", "web toplumu" (Dijk, 1999/2018, s. 12) olarak da ifade edilen ağ toplumu, zaman ve mekânın sınırlarının ortadan kaldırıldığı bir iletişim olanağına sahip olmuştur. Bilgisayar ve internet teknolojilerini kullanan kentli bireylerin yaşamlarının giderek sanal bir alana kaydığını ifade eden Sümbül (2017), ağ toplumu, dijital kültür ve dijital insan kavramlarının günümüz insanında yeni bir bakış açısı ve anlamlandırma süreci oluşturduğunu vurgulamaktadır. Benzer şekilde Burnett (2005/2007), dijital teknolojiler aracılığıyla yaratılan siber uzamın, algıyı imgelere doğru kaydırarak farklı bir iletişim ve anlama evreni yarattığını öne sürmektedir.

Haraway (1991/2006) ileri teknoloji kültürünün şekillendirdiği 20.yy insanını, makine ile organizma melezi bir siborg olarak tanımlamakta ve bu sınırların karışmasını olumlamaktadır. Herbrechter (2013, s. 35) -başta mobil telefonlarla kurulan ilişki olmak üzere- bugünün teknolojisiyle eklemlenen yaşam koşullarını "insanın teknolojikleşmesi, siborglaşması ve gittikçe büyümekte olan bir tekno-kültüre dâhil olması" olarak tanımlamaktadır. Braidotti (2013/2014) ise, insan sonrası öznelere, daha önce hiç görülmemiş oranda teknolojinin dolayımında olduğunu ve günümüz koşullarında insanlığın teknolojiyle dönüşümünün kaçınılmaz olduğunu belirtmektedir. Aydın Sevim'e (2022) göre bu dönüşüm, siber kültür olarak ifade edilen "alt yapısını bilgisayar teknolojisinin oluşturduğu veri temelli ve dijitalleşmiş bir yaşamın ürünü" olarak yaşamsal pratikleri kökünden değiştirmektedir. Siber kültür içinde yer alan sanat alanında da ileri teknoloji dolayımında biçimlenen yeni ifade ve anlatım biçimleri kullanılmaya başlanmıştır.

Bu araştırmanın konusu, sahnede kullanılan pek çok teknolojiden biri olan görüntü ile dekor oluşturma yöntemi kullanılarak sahnelenen etkileşimli dans gösterilerinin, sahnede anlam yaratma süreci üzerindeki etkisinin değerlendirilmesidir. Bu araştırmayla teknolojik olanaklarla yaratılan video etkileşimli dans gösterilerinin dans sanatında meydana getirdiği anlatımsal dönüşümlerin ortaya konması amaçlanmaktadır. Teknolojik gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkan

yeni sahneleme biçimlerinin takip edilmesi, çağın gerisinde kalınmaması ve eski ile yeni arasında ilişki kurulabilmesi açısından önem taşımaktadır. Ancak, disiplinler arası ekip oluşturulması, teknik yazılım donanım ve cihazlara ulaşılabilmesi ve hazırlanan projelerin sergilenmesi için uygun sahne ve altyapıya sahip olunması gibi konularda yaşanan zorluklar, koreografların yaratıcı özgürlüklerini kısıtlamakta ve araştırmanın sınırlılığını oluşturmaktadır.

Bu çalışmada, araştırma evreni olarak YouTube video paylaşım platformu kullanılmıştır. Analiz edilecek performansın seçimi ise amaçlı örneklem oluşturma yöntemiyle, tarama ve sıralama olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilerek, "Hit the Road Jack" adlı dans performansı örnek olarak belirlenmiş ve nitel araştırma yöntemlerinden biri olan gösterebilimsel analiz yöntemi kullanılarak incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Araştırmanın bulguları sonucunda, teknoloji kullanımı ile anlam yaratma konusundaki olanakların ortaya konulması ve dans alanında çalışan akademisyen, koreograf ve dansçıların teknoloji karşısında nasıl konumlanacakları ile ilgili bir farkındalık yaratılması beklenmektedir. Ayrıca, günümüz teknolojilerinin gelişimi doğrultusunda disiplinler arası çalışmaların teşvik edilmesiyle, iletişim ve dans alanının bir arada çalışması, dans gösterilerinde yeni bir anlatım dili oluşturmasının sağlanması için önem taşımaktadır.

2. Teknolojik Gelişim Ekseninde Dijitalleşen Sanat ve Dans

Teknoloji gibi, sanat da kültürü değiştiren ve kültürle gelişen, toplumsal bir bilinç biçimidir (Seylan & Güney, 2016). Sanatın kendisinin bir teknoloji edimi olduğunu ifade eden Kahraman, teknolojiden ne kadar etkilenirse etkilensin, sanatçının teknolojiyi açacak ve dönüştürecek sezgisel bir güce sahip olduğunu söylemektedir (Shanken, 2009/2012). İnsanın en yüksek düzeyde dışavurum ve kendini gerçekleştirme alanı olan sanatın hem biçimsel hem de içeriksel niteliklerinin teknolojiden etkilenmesinin, teknoloji-sanat ilişkisinin doğal sonuçlarından biri olduğu düşünülmektedir (Seylan & Güney, 2016). Sanatçılar, içinde yaşadıkları dönemin teknolojik gelişmelerine bağlı olarak yeni teknolojilerin kendilerine sunduğu imkânlar ile yeteneklerini cesurca kullanmakta, yaratıcılıklarının sınırlarını zorladıkları eserler ortaya koymaktadırlar. Teknolojik buluşları sanatında kullanmakta olan Rafael Lozano-Hemmer, kendi deneyimini şu sözlerle açıklamaktadır:

Ben tersini yapmak imkânsız olduğu için teknolojiyle çalışıyorum. Teknoloji, küreselleşmenin kaçınılmaz dillerinden biridir. Onu bir dil olarak nitelemekten hoşlanmamın sebebi, kayda değer olan iki özelliği barındırmasıdır. Birincisi, teknoloji çağdaş kimlikten ayrılamaz, ikincisi teknoloji yaratılan ya da mühendislik icadı bir şey değildir, tersine, durmadan değişen toplumsal, ekonomik, fiziksel ve siyasal güçlerle birlikte evrim geçirmiştir. Bence sanatçılar, teknolojiyi kesinlikle kültürümüzün bazı paradokslarını anlayıp eleştirmenin bir yolu olarak kullanmaktadırlar. (Wands, 2006/2006, s. 204)

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren elektronik ve dijital teknolojilerle karşılaşan insan, yeni teknolojiyi sanat pratiklerinde deneyimleyerek kendine yeni bir yol yaratmıştır (Avcı Tuğal, 2018). Bilgisayar teknolojilerinin sanatsal üretimlerde kullanılmaya başlanmasıyla beraber, sanat eserlerinin fiziksel olarak var olmadığı dijital sanat kavramı ortaya çıkmıştır. Dijital sanat, bugün çağdaş sanatın bir dalıdır ve bilgisayar destekli sanat, elektronik sanat ve yeni medya sanatı gibi medya ve teknolojiye bağlı sanat formlarının genel tanımı haline gelmiştir (Baran, 2017).

Bilgisayar ortamında üretilen bir sanat eseri, sanal ortamda sergilenip bir veri kodu olarak depolanabilmekte veya eserin türüne göre sanatçının tercihiyle iki veya üç boyutlu yazıcı, lazer veya elektronik torna/freze gibi yine teknolojik araçlarla fiziksel olarak yapılabilmektedir. Dijital olanakların, eser üzerinde çok ince oynamalar yapılışını mümkün kıldığını belirten Wands (2006/2006), güç ve maliyetli projelerin gerçekleştirilmesinde ve özellikle belirli bir yere özgü enstalasyon tasarımında kayda değer bir üstünlük sağladığını ifade etmektedir:

Çağdaş sanatçılar interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanıyor ve dijital aletlerle teknikleri kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimsiyorlar. Bilgisayarlar sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler yaratma imkânı sunmuştur. Bunlara örnek olarak elle yaratılamayan çok karmaşık görüntüleri bir taşta veya madene oymak yerine, üç boyutlu veri tabanlarında oluşturulan heykelleri, internet aracılığıyla yeryüzünün her tarafından katılmanın mümkün olduğu etkileşimli enstalasyonları ve yapay hayat formlarının içerisinde yaşayıp öldüğü sanal dünyaları gösterebiliriz. (Wands, 2006/2006, s. 8)

Bilgisayar ve internetin günlük hayata entegre olmasıyla, sosyal ve kültürel hayatımızın bir parçası olan dansın da her düzeyde bilim ve teknolojiden etkilenmekte (Dan, 2020) olduğu görülmektedir. 21. yüzyılda hızla değişen ve gelişen toplumun ihtiyaçlarının ve beğenilerinin sanata ve sanatçıya yansması sonucunda yeni arayışlar ortaya çıkmakta (Süzen, 2010), dans sanatçıları, daha geniş, daha zengin ve daha çeşitli melez sanat formlarını ortaya koyarak yeni teknolojilerin sınırlarını keşfetmek (Brooks, 2008) ihtiyacı duymaktadır.

Hareketli görüntünün kaydedilebilmesi ve gösterilebilmesi, dans sanatı için büyük bir dönüm noktası olmuştur. Diğer sanat eserleri gibi fiziksel ve somut varlığı sürdürülebilir olmayan, yalnızca icra edildiği "an"da canlı olarak orada bulunan katılımcılar tarafından izlenerek tüketilebilen bir deneyim olan dans, ilk defa hareketli olarak kaydedilerek somutlaştırılma ve muhafaza edilme olanağına sahip olmuştur. Böylece kayıt edilmiş dans performansının farklı yer ve zamanlarda izlenerek yeniden tüketilmesi mümkün olmuştur. Kamera teknolojileri ile kaydedilmiş dans performanslarının saklanması yanı sıra bilgisayar teknolojisinin sunduğu olanaklarla işlenmesi, dansların filmler haline getirilebilmesini, sinema ve televizyon gibi ortamlarda izlenebilmesini mümkün hale getirmiştir. Böylece dans, yalnızca sahne ortamında icra edilen canlı bir performans olma özelliğinin dönüşmesiyle yepyeni teknolojik olanakların kullanılabilceği bir sanat formu olma yolunda büyük bir kırılma yaşamıştır.

Dansçının reel bir ortam ve zamanda sergilediği canlı performansın kaydedilerek, sayılarla ifade edilen bir veriye dönüştürülmesi sürecine dijitalleştirme, ortaya çıkan veriye de dijital dans denmektedir. İnternetin hayatımıza girmesiyle, sanal ortam olarak adlandırılan siber uzama yüklenen dans performansları ise sanal (virtual) dans olarak adlandırılmaktadır. İnternetin dans performanslarına en büyük etkisi içeriklerin aynı anda dünya genelinde paylaşılması ve yayılması olarak ifade edilebilir. İnternet ağında paylaşılmakta olan dijital dans performansları, çok geniş bir izleyici (tüketici) kitlesine ulaşma imkânı bulmuş, dijital ortamda küresel boyutta düzenlenen sergiler ve gösteri ortamları ile çok disiplinli sanatsal, tasarımsal ve düşünsel platformlar oluşmuştur.

Verilerin dijital olarak kaydedilmesi, saklanması ve bu veriler üzerinde düzenlemeler yapılabilmesi imkânına sahip olunmasıyla, yeni denemeler gerçekleştirmek isteyen yenilikçi

dansçı ve koreograflar dijital teknolojileri dansa kullanmaya başlamıştır. Birringer (2002), dansı "organik bir şekilde kapsamını genişleten bir süreç" olarak benimsediklerini ifade etmekte ve dans alanında çalışan kişilerin yeni teknolojilere duyduğu ilginin giderek arttığına dikkat çekmektedir. Dijital verilerin özel tasarlanmış yazılımlar kullanılarak işlenmesiyle, genelde sahne performansları özelde ise dans sanatı bambaşka bir boyuta taşınmaktadır. Bu teknolojik dönüşüm, dans gösterisinde atmosfer yaratma, anlam üretme, duygu aktarımı gibi iletişimsel boyutunun yanı sıra içeriğin sergilenme olanakları ve tüketiciye ulaşma sürecini de değiştirmekte ve dönüştürmektedir.

Bir dans prodüksiyonunun amacını, bir fikrin yaratıcı keşfi olarak tanımlayan Latulipe vd. (2010), farklı performans sanatlarında olduğu gibi dans gösterilerinin de seyirciye benzersiz bir deneyim yaşatmak ve beğeni yaratmak üzere hazırlandığına dikkat çekmektedirler. Son yıllarda dans gösterilerinin, hazırlık aşamasından sahnelenme aşamasına kadar teknoloji ile iç içe geçmekte olduğu görülmektedir. De Spain (2000, s. 16), "dansımız hayatımızı yansıtacaksa, yeni mekânlarda yeni hareketler yaratmayı öğrenmeli, içimizdeki ve etrafımızdaki teknolojiyle dans etmeliyiz" sözleriyle, dans alanındaki koreograf ve dansçıların dijital çağın sunduğu imkânları kullanması gerektiğini ifade etmektedir. Teknolojik gelişmelerin büyük değişimleri tetiklemesi ve dans alanında kullanılmasıyla birlikte, disiplinler arası çalışmalar içeren yeni tasarımlar ortaya çıkmıştır. Povall (2001), söz konusu dansların tasarımında yer alan teknolojilerin tamamını anlatmak için "dans teknolojileri" terimini önermektedir. Bugünün dans sahneleme çalışmalarında dans teknolojileri adı altında kullanılan her türlü ışık, müzik ve yansıtma araçları, koreografların gerçekleştirmek istedikleri performansla uygun olarak seçilmekte, düzenlenmekte, geliştirilmekte ve kullanılmaktadır.

21. yüzyıldaki yenilikçi teknolojiler, hareketli bedenin keşfinde önemli bir araç olarak dansın yaratıcı süreçlerini doğrudan etkilemekte, koreograflara hareket yaratma konusunda yeni kapasiteler sunmaktadır (Preciado-Azanza & Akinleye, 2020). Sahnede kullanılan teknolojik tasarımlarla dans gösterileri büyük prodüksiyonlar haline gelmekte, fiziksel beden ve somut sahnenin ötesinde bir estetik görünüm ve anlatı metnine dönüşmektedir. Böylece özgün bir artistik ve teknolojik dil yaratılarak performanslar görsel-işitsel bir illüzyon haline getirilmektedir. Sahnede atmosfer oluşturmak ve anlam yaratmak üzere kullanılan pek çok teknolojiden birisi de görüntü dekor tasarımlarıdır.

3. Dans Gösterilerinde Görüntü Dekor Kullanımı

Dekor terimi, sahnelenen bir oyunun gertiği yeri renk, kalıp ve ışık öğeleri ile canlandıran araçları ifade etmektedir (Taner vd., 1966). Dekor kullanımıyla, sahnelenmek istenen topluma, mekâna ve zamana (döneme) ait özelliklere uygun atmosfer yaratılarak, seyirciye aktarılacak istenen anlatım güçlendirilmektedir. Görüntü dekor ise, resim, video ve/veya grafiklerden oluşan içeriğin projeksiyon cihazları veya led ekranlar kullanılarak sahneye yansıtılması yöntemiyle gerçekleştirilmektedir. Yılmaz (2017), dans koreografilerinde video dekor kullanımıyla sahnede sembiyotik bir ilişki kurulduğunu, sinematografik estetiğin sahne estetiği içerisinde özgün bir dil oluşturarak anlatımı güçlendirdiğini ve izleyici üzerinde daha kalıcı bir etki bırakıldığını ifade etmektedir. Burnett'e (2005/2007, s. 25) göre "imgeler, etkileşimi, insanları ve paylaştıkları ortamları şekillendiren arayüzlerdir." Bu sebeple, sergilenmek istenen

performansta anlatımın kuvvetlendirilmesi için, sahnede bulunan her görsel imge önem taşımaktadır.

Performans sanatları için uygun atmosferin yaratılması için dekor hazırlanması, kurulması, sahne aralarında değiştirilmesi ve performans sonrasında depolanması gibi süreçlerin yanı sıra gösterilerin sergileneceği farklı yerlere götürülerek kullanılması hem iş gücü açısından zahmetli hem de finansal anlamda maliyetlidir. Bunların yanı sıra, canlı performansın sahne aralarında dekor değiştirilirken, yaratılmış olan atmosferin büyüğü kaybolabilmekte, izleyiciler performansın akışına yabancılaşabilmektedir. Söz konusu sıkıntıları ortadan kaldırmak için teknolojik imkânlardan yararlanılarak sahnede görüntü dekor kullanılması günümüzde giderek yaygınlaşan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Yılmaz (2017), sahnede kullanılan video dekor ile sahneler arası geçişlerde ahenk yaratılarak, anlatımı koparmayarak metinle arasıllığı sağladıklarını belirtmektedir. Görüntü dekor kullanımıyla sahne gösterisinin bütçe olanaklarına göre seçilen yöntem ile arzu edilen atmosfer yaratılmakta, dekorun taşınması, kurulması, sökülmesi ve depolanması gibi zahmetli ve maliyetli süreçler ortadan kaldırılarak sahne aralarında dekor geçişi kolaylıkla ve kısa sürede gerçekleştirilmektedir.

3.1 Projeksiyon Cihazlarıyla Görüntü Yansıtma

Projeksiyon cihazlarının temel çalışma prensibi, harici bir kaynaktan aldığı görüntü verilerini içinde bulundurduğu ışık kaynağı aracılığı ile bir alana yansıtma (Aydın & Yüksel, 2017). Bu alan veya yüzey, bir perde bir duvar veya bir ekran olabilir. Bu sayede geniş bir alana yansıtılan görüntü, kalabalık ortamlarda kolayca izlenebilmektedir. Kullanım alanlarına ve görüntü kalitesine göre LCD (Liquid Cristal Display), DLP (Digital Light Processing), LED (Light Emitting Diode) ve LCoS (Liquid Crystal on Silicon) gibi farklı projeksiyon cihazları, içinde bulunan ışık kaynağı, Siyah & Beyaz karşıt oranı (W&B Contrast) ve parlaklık (ANSI lümen) değerleri (Aksu, 2019) ile ölçeklendirilir. Lümen değeri, görüntünün yansıtılacağı zeminin büyüklüğü, uzaklığı ve ortamın aydınlık şiddetine göre belirlenmiş olmalıdır.

Projeksiyonun yansıtılacağı yüzey genellikle sahne arkasına gerilmiş beyaz bir perde olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak farklı sonuçlar elde etmek için saydam (transparan) tüller, su buharı veya sis, su perdesi gibi malzemelerden oluşan yüzeyler de kullanıldığı da görülmektedir. Bu yüzeyler, gösterinin gerçekleştirileceği ortamda yaratılmak istenen atmosfere ve elde edilmek istenen sonuca göre konumlandırılmakta, yansıtma yüzeylerinin asimetrik olduğu veya boyutsal farklılık içerdiği durumlarda, projeksiyon haritalama yöntemi kullanılmaktadır. Projeksiyon haritalama (projection mapping), bilgisayar programı kullanılarak görüntünün yansıtılacak yüzeye tam istenen şekilde senkronize edildiği yansıtma işlemidir (Aksu, 2019). Projeksiyon haritalama yöntemi ile bina yüzeyleri, tiyatro sahneleri veya küçük ev objeleri gibi karmaşık endüstriyel düzlemler olarak ifade edebileceğimiz düzensiz şekilli objeleri projeksiyon yansıtma için uygun yüzeyler haline getirilmektedir. Bu yöntemle, eldeki medya verileri seçilen yüzeye bire bir eşlenmekte ve çoğunlukla görsel-işitsel bir bütün oluşturmak için çeşitli ses dosyaları ve efektleri ile birleştirilerek ve senkronize edilerek seyirci için arzu edilen atmosferin oluşturulmasına olanak sağlayan görsel işitsel bir anlatım aracı olarak kullanılmaktadır. Örneğin "Cirque du Soleil" adlı topluluğun James Cameron'un (2009) "Avatar" filminden esinlenerek hazırladığı, "Toruk: The First Flight" adlı gösteri, seyircinin içine daldığı bir atmosfer

oluřturulması için haritalama yöntemi kullanılmıřtır. Resim 1’de çeřitli yükselti ve girintilerden oluřan dekor tasarımının ham hali görölürken, Resim 2’de haritalama sonrası projeksiyon yansıtılmıř hali görölmemektedir.

Resim 1

“Toruk: The First Flight” Dekorü
(Projeksiyonsuz)



Kaynak: Cirque du Soleil, 2020b.

Resim 2

“Toruk: The First Flight” Dekorü
(Projeksiyonlu)



Kaynak: Cirque du Soleil, 2020a.

3.2. Led Ekranlar ile Görüntü Yansıtma

Görüntü yansıtmak için kullanılan bir başka yöntem ise led ekranlardır. İç mekân ve dış mekânda kullanılmak üzere farklı boyutta ekran büyüklüğü ve piksel sayısına sahip olan led ekranlar, yüksek görüntü kalitesi, düşük sıcaklık ve ışık kirliliğine sahiptirler (Nebati, 2022). Geliřen teknolojiyle birlikte, büyük boyutlarda üretilerek, dış mekanlarda paneller halinde kullanılabilirler (Çakır vd., 2017). Led ekranlardan oluřan panellerde ışık řiddetinin yüksek olması ve led lambaların önünde koruyucu maske bulunması sayesinde, güneř ışığındaki kırılma minimuma indirilerek, dış mekânda net bir görüntü aktarılması sağlanmaktadır (Nebati, 2022). Bu yüzden görüntü parlaklığının korunmasına ihtiyaç duyulan dış mekân ve gün ışığı görüntülemelerinde başarılı sonuçlar elde edilmektedir.

Performansın açık veya kapalı alanda ya da gün ışığı veya yapay aydınlatmada kullanılacak olması durumuna ve seyirci ile performans alanı arasındaki mesafeye göre led ekranın panel boyutu ve piksel sayısı belirlenerek performansın yapılacağı alana yerleřtirilmekte ve istenen görüntüler ekranda yansıtılmaktadır. Led ekranların sahne arka planına yerleřtirildiğı pek çok dans performansı görölmemektedir. Bu örneklerden biri olan “Space Geometry” adlı dans performansı 2015 yılında BMW řirketinin yeni bir aracı için hazırlanan tanıtımda sergilenmiřtir (FrontPictures, 2015). Sahne performansında arka plan olarak Ekta Led’in büyük bir ekranı kullanılmıřtır. Bu gösteri, Front Pictures, Freckled Sky ekibiyle iş birliğı yaparak hazırlanan multimedia içeriğı, D’Arts Dance Projesi dansçılarının performansıyla senkronize edilerek, dansçı ve görüntü arasında etkileřim (interactive) olacak řekilde sergilenmiřtir.

4. Görüntü Dekor ve Performans Etkileřimli (Interaktif) Dans Gösterileri

Etkileřim, zamana ve mekâna bağılı olmayan ve karřılıklı olarak paylařımda bulunan bir iletiřim süreci olarak tanımlanmaktadır (Sezer & Kahraman, 2022). Etkileřim kavramı, iki ya da daha fazla sayıdaki varlık, sistem veya kiřinin arasındaki karřılıklı etki ve iletiřim sürecini ifade

etmektedir. Bugünün teknolojik koşullarının geldiği noktada sanatçı, programcı ve diğer teknisyenlerden oluşan yaratıcı ekibin iş birliğine dayalı projelerde, izleyiciyi sürece dahil eden deneyimler (Wands, 2006/2006) yaşatılmaktadır. Seyirciler, gerçek zamanlı ve çok katmanlı görsel-işitsel olayları kontrol eden, birbirine ağla bağlanmış bilgisayarlar ve elektronik algılayıcılarla (sensör) yaratılan gerçeklik evrenlerinde, performansçının etkileşimine tanıklık etmekte veya eserlerin içinde yer almaktadırlar. Bilgin (2021), dijital teknolojilerle sahnede kurulan etkileşimin, dijital mekân ve medyanın performansçı ile fiziksel uzamda etkileşimli olduğu örneklerden, performansçı ve seyirciyi üç boyutlu şekilde sanal veya artırılmış gerçeklikte içine alma pratiklerinin uygulandığı örneklere kadar çeşitlendirilebildiğini belirtmektedir.

Dans gösterilerinde gerçekleştirilen etkileşim ise, dansçının performans sürecinde yer alan bir varlık veya ortam ile kurduğu etki-tepki esasına dayalı bir anlatım olarak karşımıza çıkmaktadır. Projeksiyon ekranı ya da esasen tamamlayıcı medya görüntüsü, görseller ve canlı devinimler arasında semiyotik bir diyalog sunmaktadır (Bulut, 2018). Bu şekilde, image/video dekor görüntüsü yansıtılarak atmosfer yaratmanın ötesine geçilerek, dansçı ile medya arasında ilişki kurulan bir enstalasyonla anlatım söz konusu olmaktadır. Süzen'e (2010) göre, enstalasyon, sanat formunu yeni baştan tanımlayan ve başka disiplinleri de etkileyerek, sınırları tanımayan bir ifade aracı olarak, gelenekselleşmiş imgelem ve anlatı oluşturma modellerine karşı yeni formlar üretmiştir. Algılanan herhangi bir şeyin anlam yaratılmasına katılması süreci olarak tanımlanabilen ve disiplinler arası özellikler taşıyan sanatsal bir ifade biçimi olan enstalasyon, günlük ve doğal malzemelerin yanısıra video, ses, performans, bilgisayar ve internet gibi yeni medya araçları ile de gerçekleştirilebilir (Süzen, 2010). Sahne üzerinde akan dans performansı ile eşzamanlı akıtılan görüntülerin üst üste bindirilmesiyle gerçekleştirilen enstalasyonlarla, seyirciler geleneksel gösterim biçimlerinin dönüştüğü deneyimler yaşamakta, hazırlanan medyanın dans ile ilişki kurduğu performanslar, etkileşimli (interaktif) dans performansları olarak adlandırılmaktadır.

Günümüzde, sahne üzerinde kullanılan çeşitli teknolojiler ve fiziksel olarak hareket eden dansçı/dançılar arasında karşılıklı etki-tepki esasına dayalı olarak kurgulanan koreografilerle bütünleşen tasarımlar hazırlanarak, çok sayıda etkileşimli performans sergilenmektedir. Ancak Dixon'ın (2007) dijital performans tarihini incelediği eserinde ifade ettiği gibi, "etkileşim" terimi çok kullanılmakta, suiistimal edilmekte ve günümüzde sayısız bağlamda giderek anlamını yitirmektedir. Bu sebeple etkileşimli performansları, etkileşimin kurulma biçimi açısından gerçek (reel) etkileşimli ve yapay (kurgusal) etkileşimli olmak üzere iki başlık altında açıklamak yerinde olacaktır.

4.1 Gerçek (Reel) Etkileşimli Dans Gösterileri

Gerçek etkileşimli dans performanslarında, sahneye yerleştirilen algılayıcılar aracılığıyla ortamın (sahnenin) performansla duyarlı reaksiyonlar vermesi sağlanmakta, dansçı ve mekân (ortam) arasında gerçek bir etki-tepki ilişkisi kurulmaktadır. Dansçıların hareketlerini yakalamak ve analiz etmek için özel olarak tasarlanmış kameralar, manyetik sensörler, hız ölçerler, ivme ölçerler, basınç ölçerler veya kızılötesi ışın ölçer cihazlar gibi çeşitli algılayıcılarla elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılmakta ve koreografin isteğine göre bir ses, ışık veya görüntü

oluřturacak řekilde kodlanmış tepkiler almak üzere kullanılmaktadır. Örneđin, Gilson-Ellis ve Povall'ın sahnelediđi "The Secret Project"te (V2, 1999), fiziksel alandaki bedenle iř birliđine geöen bir yazılım kullanılarak, hareket ve řiir canlı bir müzik kompozisyonu haline getirilmiřtir. Performansçı kollarını, sesini, dıřarıdan gelen metin ve ses ortamlarını kullanarak ve kamera sensörüyle etkileřime geöerek, mekânda bir reaksiyon oluřturmuş ve seyirciye yeni bir deneyim sunmuřtur.

Benzer řekilde, "The Digital Dance Project- DIEM" adlı alıřmada, dansçı hareketlerine tanımlanan ses kodları ile, dans performansından bir müzik eseri meydana getirilmiřtir (Siegel & Jacobsen, 1998). Bu projenin amacı, bir dansçının müzikal süreçleri anlamlı bir řekilde doğrudan etkilemesine izin veren bir bilgisayar müziđi kompozisyonu oluřturmakta ve dansçı hem müzikal hem de koreografik fikirleri yorumlama ve bunları tek bir esere entegre etme sorumluluđuyla tamamen yeni bir duruma yerleřtirilmiřti (Siegel, 2009). "Lucidity" bařlıklı bařka bir alıřmada ise koreografi etkileřimli animasyon ve ses ile iřaretlenmiř üç dansçı ile geröekleřtirilmiřtir (James vd., 2006). Dansçıların geröekleřtirdiđi hareketler ve dansçılar arasındaki aktivite korelasyonundan elde edilen veriler, oklu konu analiz motoru aracılıđuyla hem animasyonun hem de sesin kontrol edilmesi ve sentezlenmesinde kullanılmıř ve sahne üzerinde performansla eřzamanlı olarak görsel ve iřitsel izgiler, renkler ve desenler meydana getirilmiřtir.

Bu alıřmaların ortak noktası, eřitli hareket verileri iin hazırlanmıř olan görsel veya iřitsel kodların, dans gösterileri sırasında kullanılmasıyla canlı bir etki-tepkinin yaratılmasıdır. Bu řekilde, performansın akıřına duyarlı ve o anda geröekleřen bir etkileřim söz konusu olmaktadır. Sensör ile programlanmış olan tepkiler dansın akıřına bađlı olarak alınmakta ve dans performansındaki her devinim, eřzamanlı ve geröek bir reaksiyon oluřturarak reel bir etkileřim yaratmaktadır. Böylece, doğalama olarak geröekleřtirilen her performans biricik olmaktadır.

4.2 Sahte (Kurgusal) Etkileřimli Dans Gösterileri

Son zamanlarda, sahnede geröekleřtirilen canlı fiziksel performansın sahneye yansıtılan görüntülerle bir uyum ierisinde sergilendiđi dans gösterileri geröekleřtirilmektedir. Yansıtılacak görüntüler, koreografin anlatmak istediđi konuya uygun olarak önceden hazırlanmaktadır. Performans ile yaratılmak istenen etkiye göre hazırlanan dans koreografisi, kurgulanan görüntünün akıřıyla tam örtüőecek řekilde sergilendiđinde, görüntü ile dans anlamlı bir kompozisyon oluřturmaktadır.

Örneđin, Avustralya Dans Tiyatrosu'nun 2014 yılında sahnelediđi "Multiverse" adlı performansta kullanılan oklu evren, sanatçıların sahne arkasında geniř bir ekrana yansıtılan ayrıntılı üç boyutlu stereoskopik görüntülerle zenginleřtirilmiř, ancak izleyici tarafından algılanmak üzere tasarlanan etkileřim aslında sanatçılar tarafından iřlevsel anlamda deneyimlenmemiřtir. Vincent vd. (2016) bu performansta, "faux interactivity-sahte etkileřim" den yararlanılarak dansçılar ile dijital varlıklar arasında yalnızca izleyicinin bakıř aısından var olan bir iliřki yaratıldıđına dikkat ekmekte, canlı performansın önceden oluřturulmuş dijital ierikle bütünleřtirilerek ok sayıda sanatsal ve teknolojik platformda paylařılan, dađınık bir yaratıcı ve koreografik süreç iin potansiyel bir yapı sunduđunu ifade etmektedir. Tonkin (2014), izleyicilerin üç boyutlu gözlükler kullanarak deneyimlediđi Multiverse'in, dansı yeni yönlere

itmek için bilim ve yeni medyanın koreografiyle entegre edildiği bir çalışma olduğunu belirtmektedir.

Bu tür performanslarda, dans ve görüntü arasında birbirine karşı duyarlı olan gerçek bir etkileşim yoktur. Görüntü, performanstan bağımsız olarak akmakta, dans ise önceden hazırlanmış koreografi ile gerçekleştirilmektedir. Ancak, koreografin anlatmak istediği tema için özel olarak hazırlanmış olan görüntü ve dansçının performansı tam örtüşecek şekilde sunulduğunda, seyirci üzerinde bir etkileşim illüzyonu yaratılmaktadır. Görsel açıdan oldukça başarılı performanslar gerçekleştirilmesine rağmen, seyirci tarafından algılanan bu etkileşimin, teknik açıdan sahte (kurgusal) olduğunu belirtmek gerekmektedir.

5. Araştırma Metodolojisi ve Örnek Analizi

Bu araştırmanın konusu, sahnede kullanılan pek çok teknolojiden biri olan görüntü ile dekor oluşturma yöntemi kullanılarak sahnelenen etkileşimli dans gösterilerinin, sahnede anlam yaratma süreci üzerindeki etkisinin değerlendirilmesidir. Bu araştırmayla teknolojik olanaklarla yaratılan video etkileşimli dans gösterilerinin dans sanatında meydana getirdiği anlatımsal dönüşümlerin ortaya konması amaçlanmaktadır. Teknolojik gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkan yeni sahneleme biçimlerinin takip edilmesi, çağın gerisinde kalınmaması ve eski ile yeni arasında ilişki kurulabilmesi açısından önem taşımaktadır. Araştırmanın bulguları sonucunda, teknoloji kullanımı ile anlam yaratma konusundaki olanakların ortaya konulması ve dans alanında çalışan akademisyen, koreograf ve dansçıların teknoloji karşısında nasıl konumlanacakları ile ilgili bir farkındalık yaratılması beklenmektedir. Ayrıca, günümüz teknolojilerinin gelişimi doğrultusunda disiplinler arası çalışmaların teşvik edilmesiyle, iletişim ve dans alanının bir arada çalışması, dans gösterilerinde yeni bir anlatım dili oluşturmasının sağlanması için önem taşımaktadır.

Dans gösterilerine teknolojik imkânların dâhil edilmesi sürecinde, disiplinler arası ekip oluşturulması, teknik yazılım donanım ve cihazlara ulaşılabilmesi ve hazırlanan projelerin sergilenmesi için uygun sahne ve altyapıya sahip olunması açısından bazı zorluklar söz konusudur. Finansal koşulları sağlayamayan dansçı ve koreografların, kendi özgün dans projelerini sergileme sürecinde söz konusu teknolojilere ulaşması ve özgürce kullanması zorlaşmakta, çoğunlukla sponsorlar tarafından sipariş edilen anlatımın aktarıcısı olarak görev almalarına yol açmaktadır. Bu durum, dansçı ve koreografların yaratıcı özgürlükleriyle tasarladıkları ve sahneledikleri anlatımlı dans performanslarının daha az sayıda olmasına sebep olmakta ve araştırmanın sınırlılığını oluşturmaktadır.

Bu çalışmada, araştırma evreni olarak istatistiksel verilere göre kurulduğu 2005 yılından itibaren 17 yıldır dünya çapında en yüksek kullanım oranlarına sahip en büyük video paylaşım platformu ve en büyük ikinci sosyal medya platformu olan YouTube (2023) video paylaşım sitesi kullanılmıştır. Analiz edilecek performansın seçimi ise amaçlı örneklem oluşturma yöntemiyle, tarama ve sıralama olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Birinci aşama olan tarama sürecinde, YouTube'da bulunan gelişmiş arama motoruna kullanılan teknolojiyi ve dans özel alanını belirtmek üzere "projection+dance" anahtar kelimeleri girilmiştir. Kullanılan anahtar kelimelerin İngilizce olmasının nedeni, evrensel içeriklerde en yaygın kullanılmakta olan dilin

İngilizce olmasıdır. İkinci aşamada ise, elde edilen sonuçlar alaka düzeyine göre sıralanmış, profesyonel dansçılar tarafından gerçekleştirilen 1 dakikadan uzun 10 dakikadan kısa süreye sahip olan ve yüklenme tarihinin (yıl) izleme sayısına oranına göre, en yüksek izlenme sayısına sahip olan dans videosu belirlenmiştir. Böylece, Kristy Sellars'ın "Hit the Road Jack" performansı örnek olarak seçilmiş, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılarak incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

5.1 Araştırmanın Yöntemi: Göstergebilimsel Analiz

Sanat alanında yapılan araştırmaların anlamlandırılması sürecinde görsel araştırma yöntemleri büyük önem taşımaktadır. Eski Yunanca'da gösterge, işaret anlamına gelen "semeion" ve kuram, söz anlamına gelen "logie" sözcüklerinin birleşmesinden meydana gelen semiyoloji (Girgin, 2017), göstergeler bilimi anlamına gelmektedir. Göstergebilim, temel olarak yapısalci çözümleme ilkelerinden hareket ederek gösterge sistemlerinin açık anlamlarının ardında yatan anlamları ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Göstergebilimde, çağrıştırdıkları şey üzerinden anlam yaratan ve bir iletişim sağlayan göstergeler çözümlenerek yorumlanmaya çalışılır (Parsa & Parsa, 2014). Ö. Yaylagüle'e göre (2015) göstergebilim, yaşamımızın her alanında var olan ve kendisinden başka bir şeye işaret eden sözcük, imaj, ses, jest veya nesne gibi göstergelerin nasıl anlam yarattığını ve gerçekliği nasıl sunduğu üzerine çalışmaktadır.

Göstergebilimde kullanılan görsel gösterge analizi, imgesel gösteren-gösterilen ilişkisi üzerinden göstergelerle oluşturulan anlamı bulmaya ve yorumlamaya çalışmaktadır. Görsel göstergebilim analizlerinde, görsel medya ile yaratılan anlam, çekim teknikleri ve yaratılan atmosferlerin yorumlanmasının yanı sıra, çekilen görüntülerin seçilmesi ve birleştirilmesi süreçleri de değerlendirilmektedir. Farklı yaklaşımları bulunmakla birlikte göstergebilimsel analiz yönteminde, gösteren, gösterilen ve gösterge arasında kurulan ilişki üzerinden yaratılmak istenen anlamın belirlenmesi, verilmek istenen mesajın nasıl verildiğinin saptanması, dile ve kültüre bağlı olarak anlamlandırma sürecinin değerlendirilmesi gibi ortak noktalar bulunmaktadır. Modern göstergebilim, Ferdinand de Saussure'ün "semyoloji" ve Charles Sanders Pierce'nin "semyotik" olarak adlandırdığı ve birbirlerinden habersiz ancak eşzamanlı gerçekleştirdikleri (Şahin, 2014) çalışmalar üzerinden gelişmiştir. Dilsel kodlar üzerinden göstergelerin işleyişini araştıran İsviçreli dilbilimci Saussure (1916/1998), dil göstergesinin bir nesneyle bir adı değil, bir kavramla bir işitimi birleştirdiğini ve bunların beynimizde anlık çağrışımlarla bağlandığını savunmaktadır. Amerika'da gelişen davranışçılık ve pragmatizm akımlarından etkilenen mantıkçı Pierce ise, dil dışı göstergeleri inceleyerek, nitel-tekil-kural gösterge; sözcebirim-önerme-kanıt; simge (sembol)-görüntüsel gösterge (ikon)-belirti (indeks) olmak üzere üç ayrı üçlü grup halinde sınıflandırmış ve çalışmalarında üçüncü grup üzerinden pek çok analiz yapmıştır (Ö. Yaylagül, 2015). Roland Barthes (1964/1979), resim, hareket, yazın, yapıt, gösteri veya tören gibi tüm gösterge dizgelerinin anlam düzeyinde göstergebilimin konusu olduğunu belirtmekte, geleneksel disiplinlerin göz ardı ettiği tüm yönlerin, göstergebilimsel anlamlandırma ile incelenebileceğini söylemektedir. Bu düşünceden hareketle göstergebilimin toplumsal hayattaki pek çok disiplinde anlamın yaratılma biçimlerini incelemek için kullanıldığı görülmektedir.

Barthes'a (1964/1979) göre, birinci düzey olan dil (langue) toplumsal ve söz (parole) bireysel bir ayırım olarak ele alınmıştır. Bireyler, anlamak ve anlaşılacak üzere toplumsal olarak kabul edilmiş kurallar bütününden oluşan dili kullanarak iletişim kurmak zorundadır. Söz ise, bireyin dil içerisinde kendi seçimine bağlı olarak kullandığı ifade biçimidir. İkinci düzeyde ele alınan gösteren ve gösterilen ayırımıdır. Gösteren, ses dizilişiyile meydana gelen işitimi imgesini (kelimenin kendisi), gösterilen bu imgeyle zihinde oluşturulan kavramı (kelimenin zihnimizde canlandırdığı şeyi), gösterge ise gösteren ve gösterilenin birleşimini (anlamı) ifade etmektedir. Üçüncü düzey, dizim ve dizge ayırımıdır. Dizge, birbirine benzeyen veya işlevsel olarak birbirini ikame eden öğeler arasında yapılan seçimden meydana gelir, dizim ise seçilen farklı dizgelerin oluşturduğu anlamlı bütünü ifade eder. Örneğin, bir dansçının dans serisinde pek çok hareket içinden kullanmayı seçtiği tek bir hareket dizge iken, yapılan seçimlerin ard arda dizilmesi ile oluşturulan koreografinin tümü dizimdir. Dördüncü olan Barthes'in kendi eklediği son ayırım ise, düz anlam ve yan anlamdır. Düz anlam, gösteren ile gösterilenin oluşturduğu birinci düzeydir ve akla gelen ilk anlamı temsil eder. Yan anlam ise, düz anlamı oluşturan gösterenin, gösteren haline gelerek başka bir gösterileni işaret ettiği ikinci düzeydir ve dolaylı anlamı temsil eder (Barthes, 1964/1979).

Yapısal analizde göstergebilim, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiyi temel alarak, dikey ekseninde paradigmatik (dizisel, yer-yerleşim ile ilgili), yatay ekseninde ise sentagmatik (dizimsel, durumla ilgili) bağıntılar aracılığıyla anlamın nasıl ortaya çıktığı araştırmaktadır (Atabek & Atabek, 2007). Dizisel (paradigmatik) boyut, herhangi bir metinde var olan göstereni diğerleriyle kıyaslayarak farklılıklarını belirlemesi ve neden diğer gösterenler arasından tercih edildiğini araştırması bakımından Barthes'in dizim ifadesini karşılarken, dizimsel (sentagmatik) boyut ise, yatay boyutta birbirleriyle öncelik-sonralık, yukarı aşağı, iç-dış gibi zaman ve uzam açısından ilişki içinde olan ve anlam yaratan durumlar açısından Barthes'in dizge olarak adlandırdığı ifadeyi karşılamaktadır (Ö. Yaylagül, 2015).

Görsel araştırma yaklaşımlarındaki amacın, estetik kaygıyı araştırma sürecine dâhil etmek olduğunu söyleyen Bedir Erişti (2021), bu şekilde bilimsel verilerin sanatsal verilerle etkileşimli olarak incelenebileceğini ifade etmektedir. Göstergebilimin, kültür olgularını gösterge dizgeleri olarak incelediğini belirten Eco (1989/1992), sanat yapıtlarının sayısız okumaya açık olduğunu ifade etmektedir. Eco'ya göre "açık yapıt, her türlü yoruma açık olan, okuyucu, izleyici ya da dinleyicinin de yapıtın duyumsanmasına ve anlaşılmasına ve kendinden de bir şey kattıkları yapıt demektir" (Akt., Bozkurt, 2020, s. 322). Sanatı, "belirsiz (bulanık) bir fikri, belirli bir dolayım (medium) ile dönüştürme gücüne sahip olma" özelliğiyle tanımlayan Dewey, anlam üzerine şöyle söylemektedir: "Eğer bir sanat yapıtı seyircinin gözünde anlamlı olabiliyorsa, bu onun daha önceki deneylerinden gelen ve sanat yapıtının sunmuş olduğu niteliklerle eriyip kaynaşabilen değerlerin ve anlamların varlığı sayesinde" (Eco, 1989/1992, s. 42). Göstergenin işlevini bildiriler aracılığıyla düşünceler iletmek olarak tanımlayan Guirraud (1975/1994), sanatı güzel duyusal göstergeler başlığı altında değerlendirmekte ve "sanatları gerçeği betimleme yöntemleri, güzel duyusal gösterenleri de duyularla kavranabilir nesnelere" olarak tanımlamaktadır.

Göstergelerle çevrili olarak sürdürdüğümüz günlük hayatımızın her anında yer alan kodlar üzerinden anlam üretmekte olan insan, teknolojinin geldiği bu noktada, iletişimin dijital alana

kaymasıyla göstergelerin üretilmesi, iletilmesi ve anlamlandırılması açısından giderek hızlanan bir süreci deneyimlemektedir. Göstergeler, kendilerini tüketen bireylerin öznel algıları üzerinden çağrışımlar yaratarak anlam inşa etmektedirler. Sözel dilin kullanılmadığı görsel-işitsel medya metinlerinde olduğu gibi, dans gösterilerinde yer alan hareketlerin, dekorların, kostümlerin, müzik ve seslerin içerdiği anlam akışlarının göstergebilimsel analiz yöntemi ile okunması, performans ile ortaya konmaya çalışılan mesajların anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu sebeple, sahnede kullanılan teknolojiler ile geleneksel dans sanatının anlam yaratma sürecindeki dönüşümün anlaşılabilmesi için, göstergebilimsel analizin en etkili değerlendirme yöntemi olduğu düşünölmüştür.

5.2. "Hit The Road Jack" Dans Performansının Analizi

Kristy Sellars'ın koreografi ve icracısı olduğu "Hit the Road Jack" dans performansı The Pasadena Civic Auditorium'da kurulan stüdyo ortamında (SK Desk, 2023) "America's Got Talent" adlı yetenek yarışmasının ön elemelerinde canlı olarak sergilenmiştir. Son yıllarda pek çok ölkede yayınlanan bir format olan yetenek yarışması kapsamında sergilenen bu performans, çok kanallı stüdyo çekiminden elde edilen görüntülerin bir araya getirilmesiyle canlı olarak yayınlanmış, daha sonra YouTube evreninde bulunan farklı kanallara yüklenmiştir (Talent Recap, 2022; Animal Show, 2022; Talentkinghd, 2022).

Resim 3

*"Hit the Road Jack" Dans Performansının
Bağlantı Karekodu*



Sellars, sahnenin arka planındaki led ekrana yansıyan görüntü ile koordineli olarak hazırladığı koreografi ile bir anlatım gerçekleştirmiştir. Gösterinin yolculuk temasına uygun olarak, Christian Vorländer ve Simon Heeger'ın kurduğu 2WEI müzik grubu tarafından seslendirilen "Hit The Road Jack" adlı şarkı seçilmiştir. Gösterinin atmosferi, Jan Zavadil'in bilgisayar teknolojileri ile tasarladığı grafik animasyonlar ve yeşil ekran yöntemi ile kaydedilen görüntülerin bir araya getirilmesiyle hazırlanan video görüntüsü ile oluşturulmuştur. Hazırlanan video görüntüsü stüdyo sahnesinin arkasında bulunan led ekrana yansıtılarak dansçının içinde bulunduğu ve etkileşime geçtiği üç boyutlu bir illüzyon yaratılmıştır. Performansçının canlı bedeni ile yansıtılan görüntüde bulunan dijital bedenler ve nesnelerin bir arada ve etkileşimde olduğu yeni bir gerçeklik ortamı yaratılmıştır. Böylece, görüntü yansıtma teknolojileri kullanılarak fiziksel mekân ile dijital mekânın birbirine eklenmesi sağlanmıştır.

Tablo 1**Göstergebilimsel Analiz Tablosu**

Dizisel (Paradigmatik) Eksen		Dizimsel (Sentagmatik) Eksen	
Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Reel (fiziksel) dekor	Metalik bir direk ve üzerindeki sokak lambası	Performansın bir direk dansı performansı olması. Atmosferin dış mekân ve gece atmosferi oluşu
Görüntüsel	Dijital dekor	Birçok sokak lambası ve bank	Sahnenin bir dış mekân ve bir istasyon olduğu algısı
Görüntüsel	Kostüm	Direk dansında kullanılan dekolterilerin olmadığı bir kostüm	Performansın bir gece kulübü performansı değil, sahne performansı olduğu algısı
Görüntüsel	Aksesuar	Eski tip valiz	Performansçının bir yolcu olması
Görüntüsel	Direk dansı performansı	Direğe tutunarak tepetaklak yürüme hareketi	Performansın bir direk dansı oluşu ve dansçının zamanda geriye yürüyeceği göndermesi
Görüntüsel	Dijital dekor, valiz ve performans	Dansçının hareketi ve valiz kapağının açılmasıyla uyumlu dijital dekor	Dansçının zamanda geriye doğru yolculuğu
Görüntüsel	Dijital dekor	Arka fona yansıyan siyah beyaz video ve videoda yer alan insanlar	1950'lerde kent merkezinde bulunan sokaklar (Amerika-New York gibi)
Görüntüsel	Dijital dekor ve performans	Dansçının videodaki insanlarla etkileşimi	Atmosferin ve dijital efektin gerçeklik illüzyonu
Görüntüsel	Video dekor, kostüm ve aksesuar	Video dekordaki insanların kostümü, etrafa saçılan gazeteler	1950'ler gerçeklik illüzyonu
Görüntüsel	Video dekor ve renklenme efekti	Sanatçının dijital dekorla etkileşimi ve dokunduğu nesnelerin renklenmesi	Video dekorun gerçek olduğu illüzyonu ve performansçının dokunduğu her şeyi güzelleştirmeye dair insanüstü yeteneği
Görüntüsel	Hareketli video dekor	Video dekorun ileri geri yukarı aşağı hareketi	Sanatçının, performansı sergilediği sahneden çok daha geniş bir alanda hareket ettiği illüzyonu
Görüntüsel	Hareketli video dekor	Dekorun 360 derece hareketi ve videodaki dekor oyuncuların donup kalması	Sanatçının mekânı ve zamanı değiştirebilme, müdahale etme yeteneği
Görüntüsel	Video dekor ile uyumlu direk dansı performansı videosu	Metalik parlak bir direk etrafında, dijital bir dekor önünde gerçekleştirilen dans performansı	Günümüz teknolojiyle zamana ve mekâna bağlı kalmadan sahne performansı yapılabileceği gerçekliği ve direk dansının sadece cinsel çağrışımlı bir performans olmadığı algısı

Dansçının seyirci tarafından görülebilmesine olanak tanıyacak şekilde üst-karşı açıdan kullanılan aydınlatmalar performansla ilişkilendirilmemiş, sokak lambası altında durma hissi yaratmak üzere üstten tek spot kullanılmıştır. Aydınlatmanın şiddeti, zaman dilimi olarak seçilmiş olan geceye vaktine ve başlangıç ortamı olarak seçilen ıssız, gizemli istasyona uygun olacak şekilde ayarlanmıştır. Performans boyunca arka planda yansıtılmış olan görüntüyü yok etmeyecek ancak yansı görüntünün önünde bulunan dansçıyı da ters ışığa düşmeyecek şekilde karşı açıdan aydınlatma kullanılmıştır.

Sahnenin başında genç bir kadın, gece vakti arka fonda pek çok lamba bulunan ıssız bir sokağın ortasında bulunan lamba direğine yaslanmış, yanında yerde duran eski zamanlardan kalma bir valiz ile beklemektedir. Bu görüntüden, kadının bir yolculuğa çıkacağı ve dolayısıyla beklemekte olduğu ortamın istasyon veya durak benzeri bir yer olduğu fikri uyanmaktadır. Kullanılan kostümde, az sonra sergilenecek olan direk dansının uygulama gereği olarak, direkte asılı kalma hareketlerinin gerçekleştirilebilmesi için vücudun belli bölgelerinde kumaş kullanılması mümkün olmadığından, pantolon, gömlek ve ceket gibi bir takımı çağrıştıracak şekilde tasarlanmıştır. Kullanılan kostüm, gündelik hayatta yolculuk için dekolte bir görüntüye sahip olsa da direk dansının zihnimizde yarattığı imgeleme göre muhafazakâr nitelikte sayılabilir. Bu kostüm seçimiyle, zihnimizde kadının arzu nesnesi olarak kullanıldığı bir performans ön algısına sahip olan direk dansının, alışılmış yapısının dışına çıkılacağı hissettirilmektedir.

Müziğin başlamasıyla birlikte, dansçı kol saatine bakmış ve valizini seyirciye karşı diyagonal pozisyon alacak şekilde döndürmüştür. Bu hareketler, bizi "zaman" ve "yolculuk" temalarına hazırlamaktadır. Dans koreografisi başladığında, direk dansında görülen klasik hareketler yapılmaya başlanmıştır, hatta seyirciye ve jüriye dönen kameraya yansıyan yüz ifadelerinden, sıradan bir direk dansı izleyeceklerini düşünmekte oldukları anlaşılmaktadır. Performans için seçilen şarkıda yer alan "yola koyul ve bir daha geri dönme" sözlerinin ardından tutunmuş olduğu direkten inerek valizini eline alan dansçı, sahnenin köşesine gelmiş ve yavaşça valizini aralamıştır. Valizin açılma açısı ile birlikte, dansçının içinde bulunduğu sokak ortamına siyah beyaz bir sokak görüntüsü yansımıştır. Dansçının, elinde tuttuğu valiz ile takla atmasıyla, halen aralık olan valizin kapağından yansıyan görüntü dönerek, tüm ortamı siyah beyaz gang filmlerini andıran 1950'ler New York atmosferine dönüştürmüştür. Valiz, dansçının zamanda geriye doğru yolculuk yapmasını sağlamıştır.

Bu sokakta, elindeki şemsiye ile kendisini takip eden yağmur bulutunun altında yürümekte olan bir kişi, karşılarından gelen bir başka kişinin yanından yürüyüp geçmektedir. Dansçı valizini yere bırakıp geri geri gittiğinde, sokakta bulunan gazete satıcısı ile çarpışmış ve gazeteler yere savrulmuştur. Ancak önceden siyah-beyaz olan gazeteci ve gazeteler, dansçının onlara temasıyla birlikte renklenmiştir. Dansçı içinde bulunduğu ortamı renklendirip güzelleştirebilen bir güce sahip olarak gösterilmektedir.

Dansçı, savrulan bir gazeteyi havada yakalayıp satıcıya doğru fırlatmış ve satıcı da gazeteyi yakalamıştır. Dansçı, tekrar tırmandığı sokak lambasının direğindeyken havada yürüme hareketi yaparak sokakta ilerlemeye başlamış ve gazeteciyi geçerek büyük bir saatin yanına gelmiştir. İki eliyle vurduğu saat renklenirken ortamda büyük bir dalgalanma oluşmuş ve zaman durmuştur. Sokaktaki herkes donmuştur. Bu sırada az önce görülen yağmur bulutunun altına kadar gelmiş

olan dansçı, direğe biraz daha tırmanarak yağmur bulutunun üzerine çıkmış, orada bulunan bir vanayı kapatarak -ve dokunduğu anda renklendirerek- yağmuru durdurmuş ve direğe tutunarak hızla aşağı kaymıştır. Dansçının tutunduğu direk üzerinden aşağıya kayarak yaratılan yere düşme hareketiyle eşzamanlı olarak arka plana yansıyan görüntünün hızlıca yukarı doğru kaydırılmasıyla görsel bir tezat oluşturulmuş, seyirci üzerinde dansçının yüksekte düşüşü illüzyonunu yaratılmış ve seyirciden reaksiyon almıştır.

Dansçı, yerde duran valizi direğin diğer tarafına doğru çevirirken, içinde bulunduğu sokak da dansçı ve valizle birlikte yavaş çekim ile baş aşağı dönmüştür. Sokakta bulunan insanlar zamanın durmasıyla birlikte donmuş, valizin döndürülmesi sırasında kullanılan yavaş çekimde aşağı doğru düşmeye başlamışlardır. Dansçının valizinin konumunu düzeltmesiyle birlikte, arka plana yansıyan sokak ve aşağı doğru düşmekte olan insanlar normal pozisyonlarına geri dönmüşlerdir. Dansçı, sokak atmosferinin konumunu düzettiğinde insanların halen donuk biçimde kaldıklarını görmüş, zamanı durdurduğunu hatırlamış ve ayağıyla saate dokunarak zamanı tekrar akıtmıştır. Ortamda bulunan insanlar, zamanın tekrar akmasıyla donmadan önce yapmakta oldukları hareketlerine devam etmişlerdir. Boşalan sokakta tek başına kalan dansçı, geçmiş zamanı temsil eden siyah beyaz direklere, çiçeklere ve diğer tüm imgelere sırayla dokunarak tüm atmosferi renklendirmiştir. Valizini tekrar eline alan dansçı, dönüş hareketleriyle içinde bulunduğu ortamı da döndürmüş ve durup valizinin kapağını açarak performansın başındaki karanlık sokağa dönmüştür. Valizin aralığından sızan ışıktaki halen dansçının gerçekleştirdiği yolculukta renklendirdiği sokak görünmektedir. Valizin kapağını kapatmasıyla birlikte dansçının yolculuğu sona ermiştir.

5.3 Bulgular

Beden: Dans performansında, Sellars fiziksel bedenini kullanmaktadır. Led ekrana yansıtılan görüntüde ise gazeteci çocuk ve sokaktan geçen insanlardan oluşan dijital bedenler bulunmaktadır. Dansçı, performansı sırasında akan görüntüyle örtülecek şekilde hazırlanmış olduğu koreografisiyle, seyirci üzerinde yansıtılan dijital görüntü ile etkileşim kurduğu algısı yaratmıştır.

Mekân ve Atmosfer yaratma: Performans sırasında sahneye dekor kurmak yerine kullanılmak istenen atmosferi yaratmak üzere dijital animasyonla modelleme yapılmıştır. Bu şekilde, sabit bir dekor ile gerçekleştirilemeyecek değişken unsurlar ve canlı devinimler içeren bir ortam yaratılmıştır. Sahneye kurulan dekor, hareketli unsurlar içerse bile zaman ve maliyet açısından dezavantajlı olduğu kadar, anlatım olanakları konusunda da sınırlı kalmaktadır. Bu anlamıyla dijital teknoloji ile oluşturulan dekor, estetik bir anlam yaratmanın aracı olarak kullanılmıştır. Bu şekilde, seyirci üzerinde bir süreliğine de olsa performansın gerçekleştiği sahne ortamı yerine başka bir gerçeklik ortamını izlediği illüzyonu yaratılmaktadır.

Performansın başında, pek çok sokak lambasının bulunduğu ıssız ve karanlık bir ortam yaratılmış, sahnenin tam ortasına kurulmuş olan direk, arka plana yansıtılan görüntüler ile bütünleşecek şekilde üst üste bindirilmiştir. Böylece dansçının performansında kullandığı direk, sokak lambasının direğiymiş gibi gösterilmiş, sokak lambasından aşağı yansıyan ışık ise, dansçının üzerine yansıyan bir sahne ışığını temsil etmiştir. Dansçının valizi araladığı açı ile yansıyan siyah-beyaz görüntü, içinde bulunduğu ve "şu an"ı temsil eden karanlık sokaktan,

siyah beyaz tasarlanmış olan ve "geçmiş zaman"ı temsil eden ortama doğru bir pencere açarak, seyirci üzerinde zaman yolculuđu yanılması yaratmıştır. Dansçının valizi aracılığıyla gittiđi geçmiş zaman, izleyiciyi 1950'ler New York sokaklarına benzeyen görüntüsüyle gang filmi atmosferine sokmuştur. Siyah beyaz atmosferin renksizliđi, dansçının dokunuşlarıyla az sonra yaratılacak renkli dünya ile de anlamsal bir tezat oluşturmakta, bir yandan da gelecekte gelen dansçıyı geçmiş zamana ait ortam içinde görünür kılmaktadır.

Dijital olarak hazırlanan dekor, dansçının performansını anlamsal olarak güçlendirecek ve inandırıcılık sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Örneđin, ilk olarak dansçının gazeteci ile çarpışması, vanayı döndürmesi, saate vurması gibi etkileşimler, bizi yaratılan sokak ortamının içinde bulunduđuna ikna etmektedir. Dansçı sahnede sabit olan diređe tutunarak yürüme hareketi yaptıđında, sokak görüntüsü akmaktadır, dolayısıyla dansçının havada yaptıđı yürüme hareketiyle ortamda yol aldıđı illüzyonu güçlenmektedir. Benzer şekilde, diređe tırmanırken görüntünün yukarı çıkması, aslında kat ettiđi mesafeden çok daha uzađa tırmandıđını düşündürürken, direktten aşıđı inerken görüntünün hızla yukarı akmasıyla bir düşme illüzyonu yaratılarak izleyiciden reaksiyon alınmıştır. Dansçının, valizi kullanarak içinde bulunduđu sokađı önce baş aşıđı konuma, sonra tekrar normal konumuna getirmesi, yaratılan mekânın valiz aracılığıyla dansçının kontrolü altında hareket edebildiđi yanılmasını oluşturmaktadır. Bu şekilde dansçı gerçek bir sahne ortamında oluşturulması mümkün olmayan bir mekân yaratabilmiş, içinde bulunduđu ortamı baş aşıđı getirebilmiş veya 360 derece döndürebilmiştir. Canlı bir dans performansı sırasında, kapalı mekânda bulunan gerçek bir sahnede kullanılan video dekorla, dansçının açık alandaki sokaklarda, farklı zaman dilimlerinde ve yer çekimi yasalarının dışında bulunabildiđi algısını oluşturacak atmosferler yaratılmıştır.

Performans: Performansın başında gerçekleştirilen zaman yolculuđu yanılması ile dansçının gerçek dünyada gerçekleştirilebilen eylemlerin dışına çıktığı görülmektedir. Dansçı zamanı durdurabilme, akıtabilme ve zamanda geri-ileri gidebilme yeteneđine, dolayısıyla zamanı kontrol edebilme gücüne sahip bir insan olarak gösterilmiştir. Dansçının diređi kullanarak arka plan görüntüsündeki zeminin üzerinde yaptıđı baş aşıđı durma, havada yürüme gibi hareketler, performans sırasında uçtuđu hissini uyandırmaktadır. Benzer şekilde bulunduđu ortamda yağmakta olan yağmuru, yukarıda bulunan bir vanayı kapatmak suretiyle dindirmesi, dođa olayları üzerinde kontrol gücüne sahip olduđunu düşündürmektedir. Dansçı bulunduđu yerde geçmişe ait olarak sunulmuş gündelik hayatın siyah-beyaz monoton akışını renklendirerek dönüştürebilmekte veya içinde bulunduđu ortamı tersine çevirip baş aşıđı getirebilmekte, yer çekimine karşı gelebilmektedir. Dans performansının kurgusal anlatısında, dansçının üstün yeteneklere sahip olduđu bir anlatı gerçekleştirilmiş, insan performansının fiziksel olarak arttırılmış olduđu yanılması yaratılmıştır.

Anlatımsal Dönüşüm: Bu dans performansında beden, mekân ve performans arasında yaratılan etkileşim kurgusu üzerinden bir anlatım gerçekleştirilmiştir. Performansın gerçekleştiđi yarışma programının kuralları geređi iki dakika süre kısıtlamasıyla sergilenmiş olan performans, yansıtılan hareketli görüntüyle yaratılan sinemasal anlatım gücüyle eklenerek, izleyiciyi bir hikâyenin içine çekmiştir. Örneđin, dansçının sokakta bulunan gazeteci ile çarpışmasıyla gazetelerin dağılması, havada yakaladıđı gazeteyi attıđında gazetecinin onu tutması, ortamda bulunan vanayı döndürdüđünde yağmurun kesilmesi, saate vurduđu anda

ortamda zamansal bir dalgalanma yaratması gibi etkileşimler, bizi yaratılan atmosfer içinde bulunduğuna ikna etmektedir. Arka plana yansıtılan görüntü içeriğiyle, sahnede kullanılabilecek herhangi bir hareketli fiziksel dekorun yaratılabileceği atmosferin ötesine geçilmiştir. Sahnenin ortasında yer alan direk, arka plandaki görüntü içine uyumlu bir şekilde yerleştirilmiş ve üç boyutlu bir algı yaratarak seyirciyi dansçının o ortamda bulunduğuna ikna etmiştir. Canlı performans ile hazırlanmış animasyon videosunun eş zamanlı akışı, fiziksel varlık ile dijital yansımanın birbirine karıştığı bir atmosfer yaratmış, dansçının anlatmak istediği hikâyeyi, seyirciye arka plan görüntüsünün anlatım olanaklarından faydalanarak aktarmıştır. Dans performansı sırasında beden hareketleri ile aktarılan mesajın soyut ifadesi, arka plana yansıtılan görüntü aracılığıyla somutlaştırılmış, seyirciler sahnede dans ve videonun iç içe geçtiği bir hikâye izlemişlerdir. Baştaki karanlık ve gizemli görünen sokaktan macera dolu bir yolculuğa çıkan dansçı, zamanı bükmüş, durdurmuş, dünyayı tersine çevirmiş, başındaki kara buluttan kurtulup, kaderini değiştirmiş ve dokunduğu her şeyi renklendirip, yeni bir yolculuğa çıkmak üzere başladığı yere geri dönmüştür.

Dansçı bu hikâyeyi, kadını arzu nesnesi olarak gösteren ve seksüel çağrışımlar yapan bir dans türünü hareketli görüntünün anlatım olanaklarıyla birleştirerek, söz konusu dansa dair ön algıyı değiştirmiş ve izleyiciyi kurgulanmış bir anlatının içine çekmiştir. Erkeklik organı ile özdeşlik kurulan fallik bir simge olan direğin etrafında ve ona bağımlı hareketlerle gerçekleştirilen, arka sokak gece kulüplerinin direk dansı, performans sırasında kullanılan anlatım aracılığıyla cinsel odağından uzaklaşarak bambaşka bir hal almıştır. Dansçının anlatmak istediği hikâyeyi destekleyen ve somutlaştıran imgeler, direk dansı performansını cinsel çağrışım klişesinden uzaklaştırmış ve anlatımlı bir sanat eserine dönüştürmüştür. Bu dans performansı, dijital teknoloji kullanımıyla sahne üzerinde fiziksel olanakların ve temel düşünce kodlarının ötesine geçilerek estetik bir anlam yaratmanın mümkün olduğunu ve sanatçının yaratıcılığının bulunduğu yeri değiştirip dönüştürme gücünü göstermektedir.

6. Sonuç

İnsana dair her üretme, olduğu dönemin koşulları ve buldukları çevre ile etkileşim içinde şekillenmektedir. Teknolojik gelişmelerle iç içe olan yaşam koşulları ekseninde insanlık, varlığı boyunca her yeni gelişmeye adapte olacak bir toplumsal organizasyonu üretmeyi başarmıştır. Sanatsal gelişim, toplumsal gelişmeye ve toplumsal yaşamın yapısına doğrudan bağımlıdır. Bugünün koşullarında, sanatçının gerçekliği yeniden üretme sürecinde soyutlama yeteneğini geliştiren veya dönüştüren en önemli olgulardan biri teknolojik buluşlar olmaktadır. Dijital teknoloji, yaşamın her alanında olduğu gibi, gösteri dünyasında da anlam yaratmanın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Teknolojik icatlar sadece yaşam biçimlerini şekillendirmekle kalmamakta, aynı zamanda milyonlarca insanın zihniyetini de değiştirerek (Preciado-Azanza & Akinleye, 2020) yeni arayışlar ve anlayışlar sunmaktadır. Dans sanatı da her geçen gün teknolojik gelişmelerle daha fazla iç içe geçmekte, insan bedeninin fiziksel kapasitesinin ötesine geçen koreografiler geliştirilmekte, sanat ve bilimin kesişim noktasında dansın iletişim ve anlatım olanakları da dönüşmektedir. Sanatın sosyo-ekonomik ve kültürel rolünün dönüştüğü dijital iletişim döneminde insan, sanat ve estetik yoluyla kendi bedenini ve doğal ortamını tekrar tanımlamakta, sanatsal üretimleri daha öznel bir seçicilik ve dinamizmle tüketmektedir (Dan,

2020). Böylece, dansçı bedeninin icrasına yönelik geleneksel beklentiler, yeni teknolojilerin etkisiyle başka bir boyuta taşınmaktadır. Boenisch (2006), yazılım veya arayüzler gibi yeni medyanın sahneye dahil edilmesiyle sahnede en son teknolojik yenilikleri kullanma konusunda ustalaşan dansın, göstergebilimsel anlamın aracılığını fiziksel ve duyuşal hareket performansı ile başarılı şekilde birleştiren medyanın en üstün avangart teatral biçimi haline geldiğini belirtmektedir.

Bir dans performansında yer alan içsel mesajlar, izleyiciye dansçının bedeni aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu anlamıyla, dans da yalnızca bedensel hareketlerden ibaret olmayıp hem dansçının hem koreografinin hem de izleyicinin hayal gücüyle ortaklaşa yaratılan anlatımsal bir iletişim şekli olmaktadır. Beden hareketleriyle bir iletişim kurma ve anlam yaratma aracı olan dans, yaşayan ve sürekli deđişim içinde olan tüm diđer diller gibi anlatım olanaklarını yeni gelişmelerin ışığında güncellemek durumunda kalmıştır. İçinde bulunduğu dönemin deđişen estetik anlayışının kavşağında biçimlenmekte olan dans sanatı, teknolojiyi yaratıcı bir araç olarak özümsemekte (Birringer, 2007), gösteriler büyük prodüksiyonlara dönüştürülmekte, sahnede özgün bir artistik ve teknolojik dil yaratılmakta, seyirciye benzersiz bir deneyim yaşatmak ve beğeni yaratmak hedeflenmektedir. Dansın dijitalleştirilerek işlenebilir bir veri haline gelmesi ve fiziksel performansın dijital teknolojilerle eklenerek kullanılmasıyla, sahnede insan bedeninin fiziksel kapasitesinin üzerine çıkılabildiđi, dansçıların uçtuđu, kaydıđı veya bir görünüp bir kaybolduđu tasarımlar yapılmaktadır. Performansın gerçekleştiđi fiziki mekâna yapılan teknolojik müdahale, dans performansının gerçekleştirildiđi reel fiziksel mekânı, performansın hikâyesine uygun olarak yeniden yaratabilmekte, gerçeğin neredeyse birebir aynısını yansıtan dijital tasarımlarla izleyiciyi anlatılan hikâyenin atmosferine sokarak anlatımın gücünü ve ikna ediciliğini kendi sınırlarının ötesine taşımaktadır. Kayıt edilen veya grafik tasarımı yapılan görüntülerin, projeksiyon veya led ekran kullanılarak yansıtılmasıyla dans gösterilerinde çeşitli atmosferler yaratılmakta, performansın gerçekleştiđi uzam üç boyutlu dinamik bir yapıya dönüşmekte ve sahnede oluşturulması güç ortamların canlandırılması olanaklı hale gelmektedir. Yansıtılan görüntülerin hazırlanmasında sinema endüstrisinde kullanılmakta olan yeşil ekran ve hareket yakalama teknolojileri dahil olmak üzere pek çok yöntem kullanılmakta, post prodüksiyon sürecinde kurgulanarak istenilen atmosferin yaratılmasına ve dansçının canlı performansında kullanılmasına olanak tanımaktadır. Yansıtılan kurgulanmış içeriklerle uyumlu şekilde tasarlanan performanslar, dansı ve dansçıyı canlı bir atmosferin içine taşımakta, sahnede etkileşimli illüzyonlar tasarlanmakta, fiziksel ve dijital gerçekliklerin bir araya geçtiđi melez/hibrit mekânlar yaratılmaktadır.

Sahnede teknoloji kullanımı dans performanslarını daha tasarımsal bir alana çekmekte, fiziksel emeğe dayalı üretim biçimlerini zihinsel emeğin kullanıldıđı biçimlere dönüştürmektedir. Dans gösterilerinde teknoloji kullanılarak hazırlanan söz konusu tasarımların, küresel ölçekte teknolojiye ulaşma ve kullanma bakımından daha avantajlı kesimler tarafından hazırlanarak sahnelenebildiđi görülmektedir. Koreografların, disiplinler arası ekip oluşturulması, teknik yazılım donanım ve cihazlara ulaşılabilme maliyetleri ve hazırlanan projelerin sergilenmesi için uygun sahne ve altyapıya sahip olunması açısından üç temel zorlukla karşı karşıya kalmakta oldukları söylenebilir. Ancak, teknolojinin sürekli gelişmekte olan yapısı, bugün ulaşılması zor olan olanakların yakın gelecekte daha ulaşılabilir hale gelebileceğini göstermektedir. Bundan sonra yapılacak çalışmalarda, dans gösterilerinde

kullanılacak teknolojik tasarımların ön hazırlık ve post prodüksiyon süreçlerinin incelenerek değerlendirildiği araştırmalar yapılması ihtiyacı bulunmaktadır. Günümüz koşullarında dansın teknolojik gelişmelerle eklemlenmesinin kaçınılmaz olduğu düşünüldüğünde, dans bilimi çatısı altına dans teknolojileri çalışma alanının kazandırılması gerektiği anlaşılmaktadır. Bu anlamıyla teknolojinin yarattığı anlatım olanaklarını araştırmak, yeni olanaklara odaklanmak ya da ileriye dönük öngörülerde bulunmak, bilim ve sanatın ortak sorumluluğudur.

TEŞEKKÜR

—


FİNANSAL DESTEK

Yazarlar bu çalışma için herhangi bir finansal destek almadıklarını beyan etmiştir.


ETİK

Bu çalışmada etik ilke ve standartlara uyulduğu beyan edilmiştir. Makale "Dijitalleşmiş Danslar: Eklemlenmiş Bedenler, Performanslar ve Mekanlar" başlıklı doktora tezinden türetilmiştir.

YAZAR KATKI BEYANI

Gül Kaplan Ekemen  | Konsept/ana fikir; Literatür taraması; Tasarım; Veri toplama/analiz; Veri/bulguların yorumu; Taslağın yazımı; Yönetme ve kontrol; Eleştirel inceleme; Finansman; Son onay ve sorumluluk.

Genel katkı düzeyi %60

İlknur Aydoğdu Karaaslan  | Konsept/ana fikir; Tasarım; Yönetme ve kontrol; Eleştirel inceleme; Son onay ve sorumluluk. Genel katkı düzeyi %40

ÇIKAR ÇATIŞMASI

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Kaynakça

- Aksu, M. (2019). Mimarlıkta video projeksiyon haritalama kullanımı. *Tasarım Enformatiği*, 1(2), 107-117. <https://dergipark.org.tr/en/pub/te/issue/52433/469302>
- Animal Show. (2022, 29 Haziran). Kristy Sellars story & full auditions America's got talernt 2022 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=T_Dcbxrb85M
- Atabek, G., & Atabek, Ü. (2007). *Medya metinlerini çözümlemek*. Siyasal Kitapevi.
- Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat*. Hayalperest Yayınevi.
- Aydın Sevim, B. (2022). Siber kültür. A. Şimşek (Dü.), *Yeni medyanın yükselişi* içinde (ss. 383-409). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aydın, S., & Yüksel, H. (2017). DLP projeksiyon cihazının VGA kontrollü enerji yönetimi. *SDU Teknik Bilimler Dergisi*, 7(1), 6-11. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/279670>
- Balbi, G., & Magaudda, P. (2018). *A history of digital media: An intermedia and global perspective*. Routledge.
- Baldini, M. (2000). *İletişim tarihi*. (G. Batuş, Çev.) Avcıol Basım Yayın. (Orijinal eser yayın tarihi 1976)
- Baran, H. (2017). *Bilgisayar teknolojileri ve tasarım yazılımlarındaki gelişmelerin görsel iletişim tasarımlarına etkileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri*. (B. Vardar ve M. Rifat, Çev.) Kültür Bakanlığı Yayınları. (Orijinal eser yayın tarihi 1964)
- Bedir Erişti, S. D. (2021). Giriş: Görsel araştırma yöntemleri (6. b.). S. D. Bedir Erişti (Ed.), *Görsel araştırma yöntemleri teori, uygulama ve örnek* içinde (ss. 1-8). Pegem Akademi.
- Beniger, J. (2014). Kontrol devrimi. D. Crowley & P. Heyer (Eds.), (B. Ersöz, Çev.), *İletişim tarihi: teknoloji, kültür, toplum* içinde (ss. 442-455). Phoenix Yayınevi. (Orijinal eser yayın tarihi 1991)
- Bilgin, M. (2021). Dijital dünyada sahne ve performans arayışları. *TEB Oyun* (42), 27-33. https://tiyatroylailiglihersey.com/wp-content/uploads/2021/12/TEB-Oyun_Sayi-42.pdf
- Birringer, J. (2002). Dance and media technologies. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 24(1), 84-93. <https://www.jstor.org/stable/3246461>
- Birringer, J. (2007). Sahnenin ötesi. Ş Selşik Aksan, & G. Ertem (Eds.), *Yirminci yüzyılda dans kuram ve pratik* içinde (s. 204-214). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

- Boenisch, P. (2006). Mediation unfinished: Choreographing intermediality in contemporary dance performance. F. Chapple, & C. Kattenbelt (Eds.), *Intermediality in theatre and performance* içinde (pp. 151-166). Brill. https://doi.org/10.1163/9789401210089_013
- Bozkurt, N. (2020). *Sanat ve estetik kuramları* (12. b.). Sentez Yayıncılık.
- Braidotti, R. (2014). *İnsan sonrası* (4 b.). (Ö. Karakaş, Çev.). Kolektif Kitap. (Orijinal eser yayın tarihi 2013)
- Brooks, P. (2008). Remediation of moving bodies: Aesthetic perceptions of a live, digitised and animated dance performance. *Cultura Lenguaje y Representación*, 2, 85-99. <https://www.researchgate.net/publication/275963848>
- Bulut, M. (2018). *Digital Performance: the use of new media technologies in the performing arts* [Unpublished Masters Thesis]. Aristotle University of Thessaloniki.
- Burnett, R. (2007). *İmgeler nasıl düşünür?* (G. Pular, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal eser yayın tarihi 2005)
- Cameron, J. (Yönetmen). (2009). *Avatar* [Film]. Twentieth Century Fox; Dune Entertainment; Lightstorm Entertainment.
- Castells, M. (2013). *Ağ toplumunun yükselişi* (3. b., Cilt 1). (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları. (Orijinal eser yayın tarihi 1996)
- Cirque du Soleil. (2020a, 24 Temmuz). *60-minute special #12 | Cirque du Soleil | TORUK - The First Flight, Dralion, Amaluna*. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=gCyP9DjFS_w&t=1212s
- Cirque du Soleil. (2020b, 7 Ağustos). *How James Cameron's AVATAR went from screen to stage: Cirque du Soleil Toruk behind the curtain*. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ch_9zu7oDZ8
- Çakır, A., Soydan, C., & Arslaner, E. (2017). Android tabanlı bluetooth kontrollü pixel led tabela. *Anka e-Dergi* 2(1), 1-12. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/anka/issue/32212/357701>
- Dan, Y. (2020). Multi-dimensional digital dance art with real and illusory characteristics. In J. Guerrero (Ed.), *2020 International Conference on Innovation Design and Digital Technology (ICIDDT)* (pp. 491-497). IEEE Computer Society Conference Publishing Services (CPS). <https://doi.org/10.1109/ICIDDT52279.2020.00098>
- de Spain, K. (2000). Dance and technology: a pas de deux for post-humans. *Dance Research Journal*, 32(1), 2-17. <https://doi.org/10.2307/1478270>
- Dijk, J. V. (2018). *Ağ toplumu*. (Ö. Sakin, Çev.). Kafka Yayınevi. (Orijinal eser yayın tarihi 1999)
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art and installation*. The MIT Press.
- Eco, U. (1992). *Açık yapıt*. (Y. Şahan, Çev.). Kabcacı Yayınevi. (Orijinal eser yayın tarihi 1989).
- FrontPictures. (2015, 22 Ekim). "Space Geometry" interactive dance performance for BMW. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=43T4MQPIXgs>
- Girgin, Ü. H. (2017). Sen aydınlatırsın geceyi filminin göstergebilimsel çözümlemesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* (45), 314-344. <https://www.researchgate.net/publication/325036985>
- Guirraud, P. (1994). *Göstergebilim*. (M. Yalçın, Çev.; 2. b.). İmge Kitapevi. (Orijinal eser yayın tarihi 1975)
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu*. (O. Akinhay, Çev.). Agora Kitaplığı. (Orijinal eser yayın tarihi 1991)
- Herbrechter, S. (2013). *Posthumanism: A critical analysis*. Bloomsbury.
- James, J., Ingalls, T., Qian, G., Olsen, L., Whiteley, D., Wong, S., & Rikakis, T. (2006). Movement-based interactive dance performance. In *MM '06: Proceedings of the 14th ACM international conference on Multimedia* (pp. 470-480). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1180639.1180733>
- Latulipe, C., Wilson, D., Huskey, S., Word, M., Carroll, A., Carroll, E., Gonzalez, B., Singh, V., Wirth, M., & Lottridge, D. (2010). Exploring the design space in technology-augmented dance. In *CHI EA '10: CHI '10 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2995-3000). <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1753846.1753904>
- Nebati, E. E. (2022). LED teknolojisi seçiminde bütünlüklük CİLOS - COPRAS yaklaşımı. *Sosyal Bilimlerde Nicel Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 152-162. <https://sobinarder.com/index.php/sbd/article/view/46/20>
- Özbaş Anbarlı, Z. (2022). Dijitalin kısa tarihi. D. Tosunay Gencelli & G. Salman (Eds.), *Dijital iletişime disiplinlerarası yaklaşımlar* içinde (ss. 1-16). Ekin Basım Yayın Dağıtım.
- Parsa, S., & Parsa, A. (2014). *Göstergebilim çözümlemeleri*. Ege Üniversitesi Basımevi.
- Povall, R. (2001). A little technology is a dangerous thing. In A. Cooper Albright & A. Dills (Eds.), *Moving history dancing cultures* (pp. 455-458). Wesleyan University Press.
- Preciado-Azanza, G., & Akinleye, A. (2020). Dancing the digital age: A survey of the new technologies in the choreographic process. *Journal of Genius and Eminence*, 5(1), 37-52. <https://creativityjournals.com/dancing-the-digital-age-a-survey-of-the-new-technologies-in-the-choreographic-process/>
- Saussure, F. (1998). *Genel dilbilim dersleri*. (B. Vardar, Çev.). Multilingual. (Orijinal eser yayın tarihi 1916)
- Seylan, A., & Güney, E. (2016). Tekno-kültür bağlamında yeni medya teknolojilerinin çoklu disiplinler sanatsal üretimlere etkileri. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 1(1), 94-104. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/397085>
- Sezer, A., & Kahraman, M. (2022). Etkileşim kavramı ve etkileşimli ikonografikte tasarım geliştirme süreci. *Sanat Tasarım Dergisi*, 12(1), 305-330. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/70459/1133914>
- Shanken, E. (2012). *Sanat ve elektronik medya*. (H. B. Kahraman, Çev.). Akbank Yayınları. (Orijinal çalışma yayın tarihi 2009)
- Siegel, W. (2009). Dancing the music: Interactive dance and music. R. Dean (Ed.), *The Oxford handbook of computer music* (pp. 191-213). Oxford University Press.

- Siegel, W., & Jacobsen, J. (1998). The challenges of interactive dance: An overview and case study. *Computer Music Journal*, 22(4), 29-43. <https://doi.org/10.2307/3680892>
- SK Desk (2023, 24 Mart). *Where is america's got talent 2022 filmed?* SK Pop. 17 Nisan 2023 tarihinde <https://www.sportskeeda.com/pop-culture/where-is-americas-got-talent-2022-filmed> adresinden edinilmiştir.
- Sümbül, M. (2017). Oynayan dijital insan (homo lüdens dijital): Ağ toplumunda halk dansları temsili. N. Cömert (Ed.), *Dansta serbest yazılar* içinde (ss. 61-84). Gece Kitaplığı.
- Süzen, H. (2010). Sanatta disiplinlerarası bir yaklaşım: Enstalasyon sanatı ve Genco Gülan örnekleme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(6), 147-162. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20661/220417>
- Şahin, S. (2014). *Göstergebilim ve tarihsel gelişimi*. Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Talentkinghd. (2022, 27 Aralık). *America's got talent 2022 Kristy Sellars story & full performance auditions week 4S17E04* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hA1ggimgl0s>
- Talent Recap. (2022, 17 Haziran). *Leaked! Kristy Sellars sexy Australian pole dancer puts a twist on pole dancing!* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gYFtL360j_w
- Taner, H., And, M., & Nutku, Ö. (1966). Dekor. *Tiyatro terimleri sözlüğü* içinde (s. 23). Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Tonkin, M. (2014, 14 Temmuz). *Australian dance theatre: multiverse*. Dance Australia. 12 Ocak 2024 tarihinde <https://www.danceaustralia.com.au/review/australian-dance-theatre-multiverse> adresinden edinilmiştir.
- V2. (1999). *The secret project*. 03 Ağustos 2022 tarihinde <https://v2.nl/works/the-secret-project> adresinden edinilmiştir.
- Vincent, J., Vincent, C., Vincs, K., & McCormick, J. (2016). Navigating control and illusion: functional interactivity versus 'faux-interactivity' in transmedia dance performance. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 12(1), 44-60. <http://dx.doi.org/10.1080/14794713.2016.1161955>
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. (O. Akinhay, Çev.). Akbank Yayınları. (Orijinal eser yayın tarihi 2006)
- Yaylagül, L. (2017). *Kitle iletişim kuramları* (8 b.). Dipnot Yayınları.
- Yaylagül, Ö. (2015). *Göstergebilim ve dilbilim*. Hece Yayınları.
- Yılmaz, K. (2017). Disiplinler arası kavşakta Türk halk oyunları gösterimlerinde sinematografik söylemler (Nevi Dans Sahne Sanatları Topluluğu). N. Cömert (Ed.), *Dansta serbest yazılar* içinde (ss. 111-134). Gece Kitaplığı.
- YouTube. (2023). *YouTube for press*. 05 Ocak 2023 tarihinde <https://blog.youtube/press/> adresinden edinilmiştir.

Extended Abstract

Technology is a dynamic element that has been effective in cultural development and changes throughout history. Every technological invention made by humanity has been added to the previous one, creating the infrastructure for the next one and leading to social change in every aspect of life. With the realization of important studies in the field of science and technology, increasingly accelerating digital transformations have occurred in all areas of social life, especially in communication systems. With the combination of computer technology available for personal use with internet technology and the uninterrupted data flow provided by mobile technologies, the production and circulation of information has accelerated and an information age has begun in which the society can easily access and consume information. As advanced technology becomes more integrated into daily life, the boundaries of physical life and digital space are blurring, and a cyber culture is created using data-based applications. Artists who boldly use new technologies create works that push the limits of their creativity.

The ability to record, store and process data digitally has enabled innovative dancers and choreographers who want to make new experiments to integrate digital technologies into dance and ushered in the digital age in dance. In recent years, interdisciplinary collaborations that integrate dance shows with new technologies have been established to stage shows that transform the dancer's body, the space where the dance takes place, and the dance performance. The aim of this study is to analyze the impact of the use of new technologies on stage on the meaning creation process in dance performances.

In this study, the possibilities of dance and image decor interaction -which is one of the new technologies used on stage- to create atmosphere and provide expression were evaluated. For this purpose, the narrative of the "Hit the Road Jack" dance performance, which was determined by purposeful sampling method among the video decor interactive dance shows on the YouTube video sharing site, was analyzed semiotically. The findings obtained through the semiotic analysis method were interpreted in terms of body, space, performance and expression, and the narrative possibilities created by the interaction of the dancer's live performance and the projected video image were evaluated. From the findings obtained, it was seen that an atmosphere was created on the stage and a story was told with the identical composition of the staged dance choreography and the image projected on the background. With this performance, the dancer combined a type of dance with a sexual connotation, in which the female body is used as the object of desire, with the narrative possibilities of the moving image, changing the pre-perception of the dance in question and drawing the audience into a fictionalized narrative. Images that support and embody the story the dancer wants to tell have moved pole dancing away from the cliché of sexual connotation and turned it into a narrative work of art. This dance performance shows that it is possible to create an aesthetic

meaning by going beyond physical possibilities and basic thought codes on the stage with the use of digital technology, and the power of the artist to change and transform the place he is in with his creativity.

As a result, it has been concluded that the possibilities of expression are increased by using interdisciplinary designs on stage, in which computer and projection technologies are integrated together. It has been seen that, with the expression opportunities provided by new technologies, an original, artistic and technological language has been developed on stage by creating the illusion of interaction between space and body. It has been determined that by using image decor technology, atmospheres that are difficult to create on stage can be created and illusions that exceed the limits of the dancer's physical body can be designed. Based on the idea that it is inevitable for dance to be integrated with technological developments in today's conditions, it has been concluded that it is necessary to create a study area under the title of dance technologies within the science of dance. With this study, it is expected to raise awareness for academicians, choreographers, dancers and students in the field of dance about the use of new technologies in dance, to encourage interdisciplinary studies with a new perspective to follow the footsteps of the digital age, and to contribute to the field.