



Gamze ŞENTÜRK

Dr. Öğr. Üyesi, Munzur Üniversite/Edebiyat Fakültesi/İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü,  
Tunceli/Türkiye  
Asist. Prof. Dr., Munzur University, Faculty of Letters /Department of English Language and  
Literature, Tunceli/Türkiye



eposta: [gamzesenturk\\_26\\_01@hotmail.com](mailto:gamzesenturk_26_01@hotmail.com)



<https://orcid.org/0000-0002-5097-7739>



<https://ror.org/05v0p1f11>

Atıf/Citation: Şentürk, Gamze. 2023. Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: *Süper İyi Günler*.  
*Avrasya Uluslararası Araştırma Dergisi*, 2023, 11 (35), 548-575  
<https://doi.org/10.33692/avrasyad.1220913>

Makale Bilgisi / Article Information

Makale Türü /Article Types:	Araştırma Makalesi/Dissertation Summary
Geliş Tarihi /Received:	18.12.2023
Kabul Tarihi/Accepted:	16.04.2023
Yayın Tarihi/Published:	20.06.2023

**TİYATRO VE ORTAMLARARASILIK/MEDYALARARASILIK: SÜPER İYİ GÜNLER**

**Öz**

Sahne, dekor, ışık, ses, oyuncu, seyirci, yönetmen ve tasarımcı gibi çeşitli unsurları bünyesinden barındıran tiyatro, çeşitli ortamların/medyaların etkileşime girdiği ortamlararası/medyalararası bir sanattır. İlk ortaya çıktığından bugüne içinde geliştiği çağın olanaklarını kullanarak anlatmak istediği hikâyesini seyircisine sunmaya çalışan bu sanat, on dokuzuncu yüzyılda elektriğin bulunmasıyla birlikte geliştirilen teknolojileri aşamalı olarak sahnesine dahil etmiştir. Yeni teknolojik uygulamalarla işitsel-görsel açıdan son derece zengin, deneysel ve yenilikçi üretimlere imza atılmıştır. Tiyatronun ortamlararasılığı/medyalararasılığı ise on dokuzuncu yüzyılın sonlarından itibaren tartışılmaya başlanmıştır. Teknolojinin tiyatrodaki kullanımını destekleyenlerin yanı sıra desteklemeyenlerin de içinde bulunduğu bu tartışmalar, modern teknolojinin tiyatronun aurasını değiştirmeye başladığı 2000'li yıllarda daha şiddetlenmiştir. Bu dönemde tiyatro ve teknoloji etkileşimi sıcak bir tartışma konusu haline gelmiştir. Her ne kadar konuyla ilgili bir uzlaşma olmasa da modern teknolojinin tiyatronun sahne diline yenilikler kattığı ve bu sayede yeni bir kitleye hitap ettiği açıktır. Günümüzde tiyatronun teknoloji çağına nasıl ayak uydurduğunu açığa çıkarmayı amaçlayan bu çalışma, tiyatro-teknoloji ilişkisini öncelikle Türk ve Batı tiyatrolarındaki gelişmelere karşılaştırmalı olarak değinerek sonrasında da hem İngiliz hem de Türk sahnelerinde seyirci karşısına çıkarılan Süper İyi Günler [The Curious Incident of the Dog in the Night-Time, 2003] oyununu çözümleyerek irdelemeyi amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Tiyatro, teknoloji, ortamlararasılık/medyalararasılık, *Süper İyi Günler*



## THEATRE AND INTERMEDIALITY: *THE CURIOUS INCIDENT OF THE DOG IN THE NIGHT-TIME*

### Abstract

Theatre, including various elements such as stage, setting, light, sound, actor, audience, director, and designer, is an intermedial art form with which media interact. This art, which has tried to present stories it wants to tell by using the possibilities of the era in which it developed since its first appearance, gradually incorporated the technologies developed with the discovery of electricity in the nineteenth century into its stage. With the new technologies, experimental and innovative productions that are extremely rich in audio-visual aspects have been created. The intermedial nature of theatre has been discussed since the late nineteenth century. These discussions, which include those who support the use of technology in theatre as well as those who do not, have intensified in the 2000s when modern technology began to change the aura of theatre. During this period, the interaction between theatre and technology has become a hot topic of discussion. Although there is no consensus on the subject, it is clear that modern technology has brought innovations to the stage language of theatre and appeals to new audience. This study, which aims to reveal how theatre has adapted itself to the age of technology today, examines the relationship between theatre and technology by both touching on the developments in Turkish and Western theatres comparatively and analysing the play *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time* [Süper İyi Günler, 2003], which is presented to the audience on both British and Turkish stages.

**Keywords:** Theatre, technology, intermediality, *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time*

### Giriş

“Taklidin gelişmesini sağlayan türlü tekniklere dayanarak söylenebilir ki tiyatro bütünüyle teknolojiktir. Günümüzde bizler genel itibarıyla ‘sanat’ ve ‘sanatsal’ terimlerini salt fiziksel olana indirgedik, oysaki bu ayırım oldukça yapaydır; çünkü farklılık sadece teknik olana aittir.” Dennis G. Jerz<sup>1</sup>

Geçmiş dönemlerle karşılaştırıldığında bir hayal gibi görünen pek çok durum, bugün yüksek teknolojiyle birer gerçeğe dönüşmüştür. Hayatımıza hızlıca girip neredeyse tüm yaşamımızı etkisi altına alan yüksek teknoloji, hayatımızı kolaylaştırırken dünyayı algılama biçimimizi de değiştirmiştir. Bilgisayarların, cep telefonlarının ve robotların işlerlik kazandığı günümüzde teknolojik gelişmeler dijital bir kültürü de beraberinde getirmiştir. Teknolojinin insan hayatında büyük yer kapladığı çağımız da artık doğal olarak “dijital çağ” (Blake 2014: ix) olarak nitelendirilmektedir. Etkisini günlük yaşam, sağlık, eğitim, kültür ve eğlence gibi çok çeşitli alanda gösteren yüksek teknolojinin etkileşimde olduğu alanlardan biri de şüphesiz ki tiyatrodur. Yüksek teknolojinin verdiği olanaklarla tiyatrodaki oyun yazarları, yönetmenler, sahne tasarımcıları metin, ışık, ses ve görsel öğeler bağlamında yeni bir sahneleme dili geliştirip böylelikle seyirci için başka dünyalar yaratmışlar ve onlara yeni kapılar aralamışlardır. Dramatik metinden büyük bir kopuşa

<sup>1</sup> Ayrıca bkz., Dennis G. Jerz, 2003. *Technology in American Drama, 1920-1950 Soul and Society in the Age of the Machine*. Greenwood Press. s. 2.



işaret eden sahnede yüksek teknoloji unsurlarının kullanılması, bugün sıcak bir tartışma konusudur. Bu çalışma, bu sıcak tartışmaya dikkatleri çekerek ve Batı Tiyatrosu ile Türk Tiyatrosu'nundaki teknolojik evrimleşmeye değinerek tiyatronun yüksek teknolojiyle girdiği etkileşimi 2003 yılında Mark Haddon'un aynı adlı romanından 2012 yılında İngiliz oyun yazarı Simon Stephens tarafından uyarlanan ve ayrıca 2019 yılında Tiyatrokare'nin kurucusu tiyatrocu Nedim Saban'ın öncülüğünde Türk seyircisiyle buluşturulan Süper İyi Günler adlı oyun üzerinden tartışırken tiyatronun dijitalleşme yolunda geldiği son noktayı ortaya koymayı amaçlamaktadır.<sup>2</sup>

## 1. Tiyatro ve Teknoloji

Dans, müzik, tiyatro ve performans gibi sanatlar arasındaki sınırların silikleştiği çağdaş sanat gitgide melezleşmektedir. Sanatların melezleşmesi yolunda kuşkusuz günümüz teknolojisinin sunduğu olanaklar tartışma götürmez. Ancak teknoloji konseptini sadece günümüzün dijital teknolojisini düşünerek değerlendirmek bu teknolojinin üzerine inşa edildiği yapıyı görmezden gelmek anlamına gelecektir. Çünkü yüksek teknoloji öyle bir anda ortaya çıkmayıp, bu teknolojiye tarih öncesi dönemlerden bugüne insan bilgisindeki gelişmelerin ve aşamalı bir ilerlemenin sonucu olarak ulaşılmıştır. Bu yüzden tiyatrodaki teknolojinin kullanımını sadece modern döneme mal etmeyip Antik dönem oyunlarında yer verilen *deus ex machina*, *pinakes*, *periaktoi*, *ekkuiklema*, *eksotra*, *mechane*, *keranos*, *krade*, *anapiesmata*, *keranoskopeyonk*, *bronteyon* ve *naumachia* gibi teknolojileri<sup>3</sup> de hesaba katarak bir değerlendirmede bulunmak ve bu bağlamda Susan Bennett'in de ifade ettiği gibi "teknoloji daima tiyatronun bir parçası olmuştur" (1999: 358) ifadesinin doğruluğunun/haklılığının altını çizmek gerekmektedir. Yüksek teknolojinin gelişmesine ilk adımsa İtalyan fizikçi Alessandro Volta (1745-1827) tarafından 1800'li yıllarda üretilen elektriğin bulunmasıyla atılmıştır. Çünkü elektriğin bulunmasıyla beraber projeksiyon, film klipi, video ve internet gibi ileri teknolojilere giden yolun önü açılmıştır. Bugünkü gelinen noktada ise sahnede 3D teknolojisi, hologram ve çevrimiçi ortam gibi teknolojilerle büyük atılımlar yapılmaktadır.

Bugüne kadar ileri teknolojinin sunduğu olanaklarla tiyatrodaki büyük işlerin altına imzalar atılmış olsa da tiyatrodaki teknolojik atılıma yönelik iki karşıt görüşün varlığı söz konusudur. Philip Auslander, Matt Wolf ve Jerzy Grotowski gibi isimlerin içinde yer aldığı bir grup; teknolojinin tiyatronun canlılık/şimdi-buradalık özelliğine zarar veren ve tiyatroyu özünden

<sup>2</sup> Tiyatro-teknoloji etkileşimini tartışmak için ihtiyaç duyulan oyunun Türk uyarlamasına Tiyatrokare'nin kurucusu Nedim Saban tarafından ulaşılmıştır.

<sup>3</sup> 'Makineden Tanrı' anlamına gelen ve Euripides tarafından geliştirildiği düşünülen *deus ex machina*, Antik oyunlarda olaylar karmaşık hale gelip amaçlanan ahlakî sonuç elde edilemediğinde devreye sokulan mekânîk bir düzenektir. *Pinakes* boyalı panodur. *Periaktoi* sahne değişimini sağlayan prizma şeklindeki her bir yüzü farklı sahne görüntüsü olan düzenektir. *Ekkuklema* ek sahnelerin oynanmasında kullanılan yarım daire şeklindeki platformdur. *Eksotra* kısa sahnelerin oynanması ya da ölmüş kimselerin gösterilmesi için kullanılan tekerlekli yükseltidir. *Mechane* tanrıların gökten inişine yardımcı olan düzenektir. *Kerano*s sahnedeki cesetleri yok etmek için kullanılan ilkel vinçtir. *Krade* komedyalarda kullanılan vinçtir. *Anapiesmata* ruhların yeryüzüne çıkmasını sağlayan asansör yapısıdır. *Keranoskopeyonk* yıldırım efekti veren düzenektir. *Bronteyon* gök gürültüsü sesi çıkaran düzenektir. *Naumachia* Antik Roma tiyatrosunda yalancı su savaşlarının yapıldığı düzeneklerdir. (Taner ve vd. 1966).



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

uzaklaştıran bir unsur olduğunun altını çizerek tiyatrodaki teknoloji kullanımını desteklememişlerdir. Örneğin, Yoksul Tiyatro'nun kurucusu Jerzy Grotowski, tiyatroyun gösteriş ve teknolojiden uzak durması, sinema ve film gibi medya teknolojileriyle yarışa girmekten kaçınıp sadeliği ön planda tutması, yani yoksullaşması gerektiğini vurgulamıştır (2002: 19-20). *International Herald Tribune* gazetesinin tiyatroyu eleştirmeni Matt Wolf ise "iki kalas bir heves" (Genç 2017'den) deyimini kullanarak teknolojinin, hayal gücünü tiyatrodaki ortadan kaldırma tehlikesine dikkat çekip sahnede teknolojiye sıcak bakmadığını göstermiştir. Bill Blake, Kara Reilly, Patrice Pavis, Peter Boenisch, Lyn Gardner, Amy Petersen ve Michael Billington gibi isimlerin içinde yer aldığı bir diğer grup ise tiyatrodaki teknolojiden yararlanmanın kaçınılmaz olduğuna ve teknolojinin etkin kullanımıyla tiyatrodaki bir devrimin gerçekleştiğine ve sonrasında da yeni devrimlerin gerçekleştirilebileceğine inanmaktadır. Örneğin, Bill Blake ileri teknolojinin tiyatroyu yeni biçim ve gösterim olanakları sunarak zenginleştirdiğini ve seyirci katılımını öne çıkararak tiyatroyu daha interaktif bir sanata dönüştürdüğünü iddia etmiştir (2014: ix). Patrice Pavis teknolojinin tiyatrodaki 1880'li yıllarda başlayan temsil krizine yönelik bir çözüm üretip dramatik yazım estetiğini sorunsallaştırmanın yanı sıra dil, karakter ve sahneleme teknikleri konusunda sahnede köklü değişikliklere neden olduğunun altını çizmiştir (2003: 192). Amy Petersen Jensen ise teknolojinin tiyatroyun sahne diliyle birlikte üretim biçimlerini etkilediğini ve bunun da alımlamayı değiştirdiğini belirterek tiyatrodaki teknoloji kullanımını desteklediğini göstermiştir (2007: 1).

Tiyatrodaki yüksek teknolojinin kullanılmasının tiyatroyun doğasını, sahne dilini ve alınmasını değiştirdiği açıktır; ancak bu durumun tiyatroya bir avantaj mı yoksa bir dezavantaj mı oluşturduğu hepimizin ilerleyen zamanlarda cevap bulabileceği bir durum gibi gözükmektedir. Ancak şu gerçek göz ardı edilmemelidir ki tiyatroyun teknolojiden etkilenmemesi imkânsızdır ve teknolojinin tiyatroya için bir avantaja dönüşmesi yetenekli yönetmenlerin ve sahne tasarımcılarının katkıları, yaratıcı vizyonları ve deneysel uygulamaları ile olacaktır. Michael Billington'a göre,

Tiyatro, teknolojinin dostu olmalı; çünkü çevremizdeki dünya hızla değişiyor ve tiyatroyun dijital devrimi ve videoda olup bitenleri görmezden gelmesi saçma olurdu. Bazen tehlike, yönetmenlerden çok tasarımcıların teknolojiden büyülenmesi ve bir prodüksiyonu alt üst etmesine izin vermesidir" (2020).

Tiyatro değişen çağın ihtiyaçlarına uygun olarak kendini yenilemektedir ve yenilemelidir de. Billington'a göre dikkat edilmesi gereken husus teknolojinin tiyatroyun önüne geçmesidir. Billington, tiyatroyun çağın olanaklarına göre insanın hikâyesini anlatmaya devam etmesi ancak kendi özünden de vazgeçmemesi ve bir şey kaybetmemesi gerektiğinin altını çizer.

Teknolojinin tiyatroya sunduğu olanaklara bakıldığında Maria M. Delgado ve Caridad Svich, *Theatre in Crisis?* başlıkla çalışmalarında değindikleri gibi "teknoloji, oyunlar için yeni dillerin oluşturulması üzerine düşünebilmemiz yolunda bir rol oynamaktadır" (2002: 8). Dijital teknoloji tiyatroyu karakter ve olay örgüsü, dil, zaman, mekân ve alımlama biçimleri gibi çok çeşitli bağlamda dönüşüme uğratmıştır. Öncelikle dijital teknolojinin yaşamımıza getirdiği hız, parçalılık



ve yüzeysellik gibi unsurlar karakter ve olay örgüsünün yaratımını etkilemiştir. Aysin Candan'a göre,

Çağdaş yapıtlarda bütünlüyci, birleştirici bakışın yerine bölen, parçalayan bir bakış egemendir. Yeni tiyatro, bireysel algılara ödün verir. Özgürlükten yanadır. Bu, hiyerarşiden, kusursuz olmak, uyumlu olmak zorunluluklarından kurtulmak anlamına gelir. Anlık yaşantının önem kazanması da bu bağlamda gerçekleşir (2013: 192-193).

Modern teknolojinin katkılarıyla üretilen çağdaş oyunlarda, kesik kesik olaylar anlatılmakta ve anlamını yitirmiş olay örgüleri çerçevesinde psikolojik derinlikten yoksun, kişilik bölünmesi yaşayan ve dille kendini ifade etme becerisinden yoksun kalmış karakterler ortaya konulmaktadır. Geleneksel anlatıda görmeye alışılan etten kemikten karakterlerin yerini robotlar, yarı robot-yarı insan varlıklar alabilmektedir. Öyle ki teknoloji çağında Ollivier Dyens'ın da vurguladığı gibi, "Canlılar artık benzersiz bir organik alana ait değillerdir. Vücudumuz artık makinelerden, görüntülerden ve bilgidен oluşmaktadır: Kültürel bedenler haline gelmekteyiz" (2001: 2). Doğal olarak sanatımız, tiyatromuz da toplumumuzun bir yansıması olarak bu gerçeklik çerçevesinde kendini şekillendirmektedir. Artık teknolojik icatların çağdaş tiyatronun özneleri ve kahramanları haline geldiği görülmektedir (Lamont 1985: 148).

Fütürizm akımının önemli temsilcilerinden Amerikalı yazar Alvin Toffler, "yeni makineler veya teknikler yalnızca yeni bir ürün değil, aynı zamanda taze, yaratıcı düşünceler için birer kaynaktır" (1981: 33) der. Nitekim elektriğin bulunmasından bugüne kadar geçen sürede teknoloji büyük ivme kazanıp diğer alanları ve tiyatroyu etkisi altına almıştır. Tiyatroda teknoloji gitgide sahne performanslarının üretim aşamalarını değiştirmiş ve ileri teknolojinin etkili bir şekilde kullanımıyla performansların başarısı artmıştır. İngiliz aktör ve akademisyen Steve Dixon'a göre, "performans ve yeni medya birleşimi, gerçekten yeni biçimsel ve estetik modlara ve eşsiz, eşi görülmemiş performans deneyimlerine, türlerine ve ontolojilerine yol açmaktadır" (2007: 5). Teknoloji ışıklandırma alanında gösterinin amacına uygun aydınlanma tasarımlarının kullanılmasına, video tasarımlarıyla renkli ve hareketli sahne dekorları ve arka planların oluşturulmasına yardım etmekte ve bu sayede dramatik kalıpların kırılması ve performansların birer görsel şova dönüşmesi sağlanmaktadır. Alex Oliszewski ve vd.'ye göre,

Tiyatroya ve canlı performansa dijital medyanın eklenmesi, tiyatro yapımcılarının öyküleri ve zanaat deneyimlerini başka türlü mümkün olmayan şekillerde anlatmaları için sonsuz seçenekler sunan daha canlı, yumuşak sahneler ve hikâye anlatma ortamları ile sonuçlanabilir. Projeksiyon, video ve yeni dijital teknolojilerin canlı tiyatronun dünyasına dahil edilmesinin yararları ve bunun göz ardı edilmesi, tartışmalı bir konudur (2018).

Alıntıda da vurgulandığı gibi, dijital teknoloji için erbablarının elinde yeni hikâye anlatım olanaklarının ortaya çıkmasına olanaklar sağlamaktadır. Televizyon, film, video, internet gibi ileri teknolojilerin tiyatrodaki kullanımıyla yeni anlatım olanakları ve medyalararası biçimler gelişmiştir. Adeta bu süreçte bütün sanatların birlikteliğiyle ideal bir sanat eserinin oluşacağını ifade eden Richard Wagner'ın 'ortak sanat yapıtı'nın ortaya çıkmaya başladığı; metnin üstünlüğünün alışı haline edilip metin-performans ortaklığının önem kazandığı, dolayısıyla tiyatro ve teknoloji melezlemesinin ortaya konulduğu görülmektedir. Tiyatroda ses, ışık ve görüntü bağlamlarında



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

kullanılan ileri teknolojiyle sahneleme dilinin değişmesi sağlanıp sahnede bir diyalojizm, yani çokseslilik yaratılmıştır. Telematik performanslar, sanal gerçeklik tabanlı performanslar, robotik tiyatro ve sayborg tiyatro gibi farklı tiyatro türlerinin ortaya çıkması söz konusu olmuştur. Bu noktada ise yönetmen ve sahne tasarımcılarının artan önemlerinin altını çizmek gerekir. Çünkü bir oyuna üretim aşamasında yaratıcılığıyla imzasını atan isimler arasında yönetmen ve teknik ekip yer alır ve bir manada bu kişiler tiyatro sanatını, seyir alanını ve oyunun alımlamasını değiştiren kişilerdir. Yaratıcılıkları, yetenekleri ve yenilikçi vizyonlarıyla yönetmen ve teknik ekibin oyun, oyuncular ve seyirci arasında kurduğu ilişki tiyatro için yeni deneyimler sunmaktadır.

Tiyatro-teknoloji etkileşimiyle sahnede yaratılan olağanüstülükler ve yeni deneyimler konusunda değinilmesi gereken iki önemli husus vardır. İlki tiyatrodaki teknolojinin kullanımının bir maliyetinin olması, yani üretimler için büyük bütçelerin ayrılmak zorunda olması ve ikincisi de Edinburgh Festivali'nin açılış gecesinde olduğu gibi mekânîk sistemde meydana gelen teknik sıkıntıların etkinliklerin iptal edilmesine kadar varan ciddi sonuçlar doğurabilmesidir. Sahnede teknolojinin kullanılması demek hem yeterli maddi kaynağın sağlanması hem de üretimi sağlayacak eğitim almış insan gücünün varlığı anlamına gelir. Bu yüzden söz konusu iki durum tiyatro ve teknoloji etkileşiminde aşılması gereken iki temel problem olarak da karşımızda dururlar.

Kanadalı iletişim kuramcısı Marshall McLuhan, “mekânîk çağ boyunca bedenlerimizi boşluğa yaydık. Bugün, elektrik teknolojilerinden yüzyıllarca sonra, merkezi sinir sistemimizi, gezegenimizin ilgilendiği ölçüde olabildiğince mekân ve zamanı ortadan kaldırarak, global olanı kapsar biçimde genişlettik” (1964: 3) diyerek teknolojinin günlük yaşamımızdaki zaman ve mekân algısını nasıl değiştirdiğinin altını çizer. Zamansal ve mekânsal değişimler teknolojinin verdiği imkânlarla sahnede de ortaya çıkar. Candan'a göre,

Dijitalleşme, sözcükler, imgeler, hareketli görüntüler ve seslerin son sürat yer değiştirmesini sağlıyor. Binlerce kilometre uzaktaki kişiler birbirleriyle sesli ve görüntülü görüşme yapabiliyor. Atlantik ötesi uzaktan tıp alanında robotlu cerrahi müdahaleler uygulanıyor, yeryüzünün çeşitli köşelerinden mal alışverişi gerçekleşiyor. Doğal olarak sanat bu gelişimin dışında kalmıyor. Sahne sanatları ve gösterimler de dijital etkileşim ortamının bir parçası olarak bu gelişimi yansıtıyor. Aynı anda birden fazla yerde bulunmanın bir düş olmadığı çağda oyun yeri yalın bir uzam olmaktan uzak. Zamanın akışı da farklı zaman boyutlarıyla kaynaştırılabilir (2013: 190-191).

Teknoloji tiyatrodaki performansın anlamını ve dinamiklerini değiştirirken zaman ve mekân açısından da yeni olanaklar getirmiştir. Bir taraftan parçalanmış bireyin çarpık yaşam deneyimini anlatan zamansallık ve mekânsallık önem kazanmış bir taraftan da gerçek zaman ve mekânın ötesine geçilmiştir. Steve Dixon'a göre, teknoloji bize “benzersiz esnek ve şiirsel tiyatro alanı” (2007: 14-15) yaratmamıza izin verir. Zaman ve mekândaki hızlı geçişler ve sıçramalarla sahnedeki illüzyon kırılmaktadır. Zaman ve mekân sahne ortamında gösterilen veya sözel olarak ifade edilenin yanında sahnenin dışına, gelecek veya fiziksel olmayan zamanlara ve uzamlara kaymaktadır ki bu noktada sahnede oluşturulan çoklu ortamlar zaman ve mekân açısından bir karmaşıklık yaratılmakta ve bu süreçte de seyircinin kendi anlamlarını üretmesi beklenmektedir.



Teknolojinin verdiği imkânlarla tiyatrodaki mekân yaratımı herhangi bir somut eşyaya gerek kalmadan ışık ve bilgisayar teknolojisinin verdiği olanaklar ve hareketli görüntülerle gerçekleşmekte ve sahnede üç boyutlu mekânlar yaratılabilmektedir. Bu tasarım mekânları, sahne dışındaki mekânların sahneye taşınmasına, görünmez olanın görünür kılınmasına, mekânlar arası değişim ve dönüşümün kolayca yapılmasına ve bunun bir sonucu olarak mekân sayısının artmasına, sahnenin dış dünyaya açılmasına, gerçek dünya tasvirlerine ve hatta rüyalara, halüsinasyonlara yer verilerek insanın kendi iç mekânının, zihninin seyirciye sunulmasına olanak tanımaktadır (Şeyben 2016: 116-132). Sahnede kayıtlı ve eş zamanlı olarak kullanılan mekânsal değişimler doğrudan seyircinin zaman algısında da değişimlere yol açmaktadır. Sahnede yaşadığı anın dışında yeni mekânlarla tanışan seyirci, sahne zamanının ve yirmi dört saatlik zaman birliğinin dışına çıkmakta, çizgiselliğini kaybeden zamanın içinde seyirci için yeni bir sorgulama alanı yaratılmaktadır.

Martin Esslin'in belirttiği gibi "oyunun sahnelenme biçimi, izleyicinin algısı üzerindeki en büyük ve önemli etkenlerden biridir" (1987: 128). Yüksek teknolojinin tiyatroya sunduğu olanaklardan biri de seyirci katılımı noktasında olmuştur. Teknolojinin kullanımıyla seyirci-oyuncu ilişkisi değişmiştir. Maria Shchelokova'ya göre,

Dijital tiyatrodaki ilişkiler, eşit konuların karşılıklı ilişkisi anlamına gelir. Oyuncuların eylemleri ile birlikte fiziksel varlığı, tepkisi, algısı performansı oluşturan oyunda seyirciler ortak olarak görülmektedir. Bu şekilde, dijital performans, sanatçılar ve izleyici arasındaki entegrasyonun bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (2016: 22-23).

Teknoloji tiyatrodaki anlam üretmeyi ve algılamayı farklılaştırmıştır. Seyirci gerçek ve sanal arasında bir yerde yaşadığı deneyimin gerçek mi sanal mı olduğunun ayırt edemeyecek bir konumda kendi imgelem dünyasıyla baş başa bırakılmıştır. Öyle ince bir noktadır bu, seyirci sahneye sonradan dahil edilen mekânları bile bir bütün olarak gerçeklikten kopmaksızın algılayabilmektedir. Seyircinin çok sesli ortamda deneyimi değişmekte, seyircinin düş gücü için içine dahil edilerek çok yönlü bir bakış açısı kazanması beklenmektedir. Seyirci ona sunulan imgelerden bağlama ulaşmalı, onu yorumlamalı, edilgen bir gözlemci değil aktif bir katılımcı olmalıdır. Teknolojiyle tiyatro "seyirciyi, izleyiciyi, kullanıcıyı, bilgisayar yazılımı tarafından oluşturulan üç boyutlu bir ortamda özgürce gezinmeyi içeren sanat eserine katılmaya veya etkileşime girmeye davet etmektedir" (deLahunta 2002: 105). Thyrza Nichols Goodeve'nin belirttiği gibi yirminci ve yirmi birinci yüzyılın teknolojisinin tiyatroyu getirdiği alanda tiyatro yapma eylemi, artık çevrimiçi dünyada gerçekleşmekte ve katılımcılarla birlikte seyirci, oyuncu ve yazarı olmayan bir dünyaya doğru evrilmektedir (1997: 365).

### 1.1. Dünya Tiyatrosunda Tiyatro-Teknoloji Etkileşimi

Yüksek teknolojinin tiyatrodaki kullanımıyla bu sanatın büyük bir değişime uğradığı açıktır ve bu değişimi büyük bir milat saymak gerekir. Tiyatronun medya teknolojisi ile arasındaki sıkı ilişkide yirminci yüzyıldaki avangard akımların, Epik Tiyatro'nun ve öncü tiyatro yönetmenlerinin ve uygulayıcılarının etkileri oldukça dikkate değerdir. Tiyatrodaki teknolojinin kullanımı konusunda 1910, 1960 ve 1990'lı yıllar kırılma noktası olarak kabul edilebilir. İlk kırılma yirminci



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

yüzyılın başlarında teknoloji ve hız çağını öven Edward Gordon Craig ve Adolphe Apia gibi Fütürist yönetmenlerin tiyatrodaki farklı teknolojileri kullanmalarıyla başlamıştır. Dijital teknolojiyi övmekle birlikte oyunlarında sıklıkla kullanmayı yeğleyen Fütüristler, tiyatro medya etkileşiminin önemli destekçilerindendir. Fütüristler, sinematik tekniklerden faydalanarak sahne üzerinde eşzamanlı ve paralel olaylar gösterip etkileşimli bir tiyatro performansı sunmuşlar ve seyirciyi de performans etkinliğinin içine sokmaya çalışmışlardır (Kumar 2013: 6).

Tiyatro ve yüksek teknoloji etkileşimi bağlamında kuşkusuz ilk akla gelen isimler Alman tiyatrocular Erwin Piscator ve Bertolt Brecht'tir. 1930'lı yıllarda Politik Tiyatro'nun kurucusu Erwin Piscator'un ve Epik Tiyatro'nun kurucusu Bertolt Brecht'in tiyatroyu politik bir silah olarak görüp ses kayıtları, ekran görüntüleri, film klipleri ve projeksiyon gibi teknolojik unsurları sahnelerine dahil etmeleriyle tiyatro-teknoloji etkileşimi artarak ve popülerleşerek devam etmiştir. Yirminci yüzyıl tiyatrosunda var olan temsil krizine yönelik bir çözüm olarak sahnesinde projeksiyon ve film klipleri gibi modern teknoloji unsurlarını kullanan ikili, ileriki dönemlerde tiyatro uygulamacılarına da bu anlamda örnek olmuşlardır. Her iki kuramcı metnin hiyerarşisini yıkmış ve teknolojik unsurları tiyatroya uyarlayarak tiyatronun melez yönünü öne çıkarmışlardır.

Foto montaj, projeksiyon ve film kliplerine dekorun bir parçası olarak sahnesinde yer veren Piscator, tiyatrosunda teknolojiyi politik bir amaç uğruna kullanmıştır. Teknolojinin Piscator tiyatrosunun ayırıcı özelliği olduğunun altını çizen Sevda Şener'e göre, kuramcı bu yolla tiyatro ve gerçek dünya arasında bağlantılar kurabilmiş, sokağı tiyatroya getirerek sahnenin sınırlarını genişletebilmiş ve böylece çağdaş toplumun teknolojik niteliğini yansıtabilmiştir (2016: 263). *Good Soldier Schweik* [İyi Asker Schweik, 1928], *Hurra, Wir leben* [Hurra, Yaşıyoruz, 1929] ve *Rasputin* (1929) gibi oyunlar yönetmenin tiyatroyu dijital teknoloji ile birleştirdiği önemli yapıtları arasındadır. Örneğin, Piscator 1925 yılında sahneye koyduğu ilk belgesel oyunu *Trotz Alledem* [Her Şeye Karşın] oyununda ses kayıtlarına, belgesel filmlere ve haber kesitlerine yer vermiştir. Bu oyunun arka planında devlet arşivlerinden elde edilen belgesel görüntüler kullanılmıştır. *Fahnen* [Bayraklar, 1924] oyununda tarihsel karakterler ve önemli bilgiler projeksiyonla sahneye yansıtılmıştır. Örnek oyunlardan da anlaşıldığı gibi Piscator sahnesinde teknolojinin dilini etkin bir şekilde kullanıp seyircisine medyalararası bir tiyatro deneyimi yaşatmıştır. Christopher Innes'e göre, Piscator Kanadalı iletişim kuramcısı "Marshall McLuhan'ın insanoğlunun elektroniğe olan bağlılığı olarak adlandırdığı optik ve bilinçaltı iletişim teorileri ile mükemmel bir tiyatral bağdaşlık kurmayı" (1972: 94) başarmıştır. O dönemin koşullarında bir devrim niteliğinde görülen bu gelişmeler sonraki yıllarda pek çok oyun yazarı, kuramcı ve yönetmeni etkileyip sahneleme adına yeni gelişmelerin ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Özellikle Piscator'un tiyatrodaki oyunun sahnelenmesi sırasında film, projeksiyon gibi öğelere yer vermesi, geleneksel zaman algısını alaşağı ederek tiyatrodaki yeni bir zaman algısı yaratmıştır. Örneğin, devamında yirminci yüzyılda Bertolt Brecht ve Walter Benjamin'in katkılarıyla gelişen montaj tekniği tiyatrodaki zaman algısını değişime uğratmıştır. Teknolojinin gücünü sahnede kullanan Brecht de yabancılaştırma etkisinin bir parçası olarak bilgisayar gibi dijital teknolojilerden faydalanmış ve projeksiyonlar yoluyla





seyirciyi bilgilendirmeyi ve onları eleştirel bir açıdan oyundaki duruma yaklaşmalarını sağlamayı amaçlamıştır.

Tiyatro-teknoloji etkileşiminde ikinci kırılma dönemi savaş karşıtı ve özgürlük hareketlerinin arttığı 1960'lı yıllarda görülmüştür. Bu dönemde kadınların erkeklerle eşit haklar elde etmek amacıyla başlattıkları kadın özgürlük hareketi, eşcinsel hareketler ve öğrenci ayaklanmaları performans ve video sanatlarının gelişmesinde etkili olmuş ve bu sanatsal hareketler tiyatroyu da etkisi altına almıştır. Üçüncü kırılma noktası olan 1990'lı yıllar ise bilgisayar ve internet teknolojisinin geliştiği yıllardır ve bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler de tiyatrodaki sanal gerçeklik tabanlı performansların, telematik performansların ve çevrimiçi performansların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dijital teknolojinin verdiği olanaklarla pek çok tiyatro uygulayıcısı, tiyatro şirketi ve tiyatro grubu çeşitli stratejik denemeler ve deneysel uygulamalar ile sahnelerinde teknolojiyi kullanmışlardır. The Wooster Group, Forced Entertainment, Builders' Association, Rimini Protokoll, Imitating the Dog, Blast Theory, The Plaintext Players, The Hamnet Players, George Coates Performance Works, The Builders Association, The British Company Complicity, Gob Squad ve Berlin Volksbühne gibi avangart gruplar bu alanda dikkate değer çalışmalar yapan tiyatro gruplarıdır. Rimini Protokoll'un *Breaking News* [Flaş Haber], Blast Theory'nin *Karen* [Karen] ve Builders Association'ın *Continuous City* [Kesintisiz Şehir] gibi performansları içinde dijital teknolojiyi barındıran ve dijital kültüre dayanan bir dramaturji içerir. Bu gruplar bir yandan video, film ve görsel teknolojiyi sahneye uyarlarlarken bir yandan da internet yoluyla etkileşimli medya oyunları üretmeye çalışmışlardır.

Çağdaş oyun yazarları performansa önem atfederek dramatik metinden uzaklaşmışlar; meta-anlatılar ve gerçekçi sunumları reddetmişlerdir. Yazarın, öznenin ve karakterin ölümünü ilan edip sanat, yaşam-gerçek ve kurgu sınırlarını aşmıştır. Çağdaş yönetmenler de yeni dramaturji uygulamaları ile tiyatrodaki radikal bir içerik sunmuşlar ve oyunların sahnelenmesi noktasında da türler arası melezlemelere yer vermişlerdir. Bu bağlamda oyunun sahnelenmesi sırasında yapılan tür melezlemesi oyunculuğun önemini arttırmıştır. Günümüzde oyun yazarları ve yönetmenleri ayrıca tiyatronun ortaya çıkışından bu yana tiyatro ile iç içe olan müzik, dans, pandomim, resim, fotoğraf ve mimarlık gibi alanlardan daha çok yararlanmışlar ve teknolojik unsurları tiyatroya adapte etmişlerdir. Örneğin, Amerikalı oyun yazarı Charles L. Mee (1938-) Euripides'in *Troyalı Kadınlar* oyununu *Troyalı Kadınlar: Bir Aşk Hikâyesi* [The Trojan Women: A Love Story, 2003] başlığıyla uyarlayıp teknolojinin imkânlarından sonuna kadar yararlanmayı bilmiştir. Oyun yazarı ve müzisyen Rinde Eckert de *Orpheus X* (2013) adlı uyarlamasını müzikal tarzda yapmıştır. Çağdaş dönemde ayrıca Shakespeare'in pek çok oyunu da sinemaya ve sahneye uyarlanmış ve bu uyarlamalarda teknolojinin etkili bir şekilde kullanımı dikkat çekmiştir. Bu şekilde çağdaş dönemin tiyatrosu sonlu ve kapalı bir yapı barındırmanın, tek yönetime veya tek bir anlam katmanına sahip olmanın ötesine geçmiştir. Kültürlerin, sanatların, dönemlerin, biçimlerin ve üslupların melezlendiği; türler ve sanatlar arasındaki sınırların yok edildiği; insan bedeninin bir metin haline getirildiği ve çok kültürlülüğün, çoğulculuğun ve eklektikliğin öne çıkarıldığı çağdaş dönemin tiyatrosunun oldukça melez bir yapı vaat ettiği görülmüştür.



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

Yeni tiyatro gruplarının oyun yazarlarına sundukları çalışma ortamlarının izin verdiği ölçüde yazarların geliştirdikleri deneysel uygulamalar ve ayrıca modern teknolojinin sunduğu olanaklar melez oyunların üretilmesinde önem arz eder. Oyun yazarları ve yönetmenler elde ettikleri teknolojik imkânlar dahilinde oyunların altına kendi imzalarını atmışlardır. Burada dikkat çeken husus bu tür deneysel oyunların sanatların tür sınırlamalarını ihlal ettiği, seyirci-oyuncu arasındaki dördüncü duvarı yıkarak performans, canlı sanat ve tiyatronun sınırlarını bulanıklaştırdığıdır. Dönemin oyun metninin tekelci yapısından kurtulmuş oyun örnekleri sahne üzerinde canlı performans, dans, müzik, medya (video, ses, projeksiyon, Youtube, Skype, Zoom ve Networking/katılımcı sanal gerçeklik) ve kuklacılık gibi öğelerle iç içe geçmiştir. Bu noktada İngiliz tiyatrosunun önde gelen oyun yazarlarından Martin Crimp ve Simon Stephens'in isimlerini anmak gerekir. Crimp (1956-) *Onu Öldürmeye Teşebbüs Etmek* [Attempts on Her Life, 1997] ve *Mutluluk Cumhuriyeti'nde* [In the Republic of Happiness, 2012] gibi oyunlarında kullandığı kolaj, montaj, pastiş, rüya, fragmanlar, teknoloji, müzik, dans ve çoklu medya araçları ile dikkat çekerken aynı şekilde Stephens (1971-) *Araba* [Bluebird, 1998], *Motokent* [Motortown, 2006], *Pornografi* [Pornography, 2007], *Üç Krallık* [Three Kingdoms, 2012] ve *Karmen Karmaşası* [Carmen Disruption, 2015] gibi oyunlarında alışıldık kurgu, mekân, zaman unsurlarını parçalayarak sinematografik öğelere yer vermesi ve işitsel mekânları, Facebook, Twitter ve elektronik posta gibi medya araçlarını kullanması ile dikkat çeker.

Günümüzde çoğu insanın arkadaş edinmek, örgütlenmek maksadıyla kullandığı Twitter, Facebook, WhatsApp ve Instagram gibi sosyal medya öğeleri performans dayalı bir temsil ortaya konulmasında öne çıkmaktadır. Çünkü burada kişiler kurguladıkları sanal kimlikleri ile, Candan'ın belirttiği gibi, bir yaşam sahnesi yaratırlar. Candan, ayrıca 2000 yılında Alman Christoph Schlingensiefel'in internette başlattığı ve birer sığınmacı olarak bir konteynera yerleştirdiği oyuncuların sığınma hakkı kazanması için internette oylamaya sunduğu *Yabancılar Defolsun!* [Auslaender Raus!] başlıklı gösterisini de bir ağ kurma (Networking) örneği olarak gösterir (2013: 197). Dijital teknolojiden bilinçaltının, rüya sahnelerinin ve fantastik dünyaların temsillerinde ayrıca yararlanmışlardır. 1994 yılında Anton Chekhov'un *Üç Kız Kardeş* [Three Sisters] oyununun sahnelenmesinde slaytlar kullanılmıştır. Shakespeare'in *Hamlet* oyununu yöneten Macar yönetmen Róbert Alföldi, Hamlet'in babasının hayaletini bilgisayar ekranından yansıtmıştır. Bu noktada ayrıca Fahrudin Nuno Salihbegovic'in Siber Tiyatrosu, Jennifer Parker-Starbuck'ın Siborg Tiyatrosu ve Gabriella Giannachi'nin Sanal Tiyatrosu öne çıkmaktadır. Bu bağlamdan da açıkça görüldüğü üzere vizyon sahibi ileri görüşlü yönetmenler ve teknik ekip tiyatronun teknolojik atılımlardan yararlanmasının yeni yollarını ararken tiyatronun ileri teknoloji unsurları ile gelişimini de sağlamışlardır.

## 1.2. Türk Tiyatrosunda Tiyatro-Teknoloji Etkileşimi

Teknolojik gelişmeler Batı tiyatrosunu olduğu gibi Türk tiyatrosunu da etkisi altına almıştır. Teknoloji ister istemez tiyatronun seyrini değiştirirken bu durum her ülkede veya bölgede aynı hızda ve aynı zaman diliminde gerçekleşmemiştir. Türk tiyatrosu açısından tiyatro-yüksek teknoloji ilişkisini değerlendirmek için Türk tiyatrosunun gelişim döneminin geleneksel dönem ve



modern dönem olmak üzere iki döneme ayırmak gerekir. Türkiye’de sahnelerin yüksek teknoloji ile tanışmaları Avrupa Tiyatrosu’nda olduğundan daha geç olmuştur. Dijital teknoloji, Türk tiyatrosuna ancak modern dönemde girebilmiştir. Köklü bir geleneğe sahip olan Türk tiyatrosunda yüksek teknoloji unsurlarının sahnede işlevsellik kazanması Batı’da olduğundan daha geç bir döneme, 2000’li yıllara denk gelmiştir. Çünkü İngiliz tiyatrosunda teknolojik ilerlemelerin kat edildiği 1960’lı yıllarda Türk tiyatrosunda Absürd Tiyatro ve Epik Tiyatro gibi tiyatro hareketlerinden etkilenmelerin olduğu ve 2000’li yıllarda da teknolojik unsurların Türk sahnelerine dahil edilmeye başlandığı görülür.

Türk tiyatrosunun Batı ile karşılaştırıldığında teknolojiyle geç tanışmasına rağmen son dönemlerde Türk sahnelerinde tiyatro ve yüksek teknoloji etkileşimli oyunların varlığı göze çarpar. Bu noktada orijinal ya da çeviri oyunların sahnede teknolojinin sağladığı imkânlarla Türk seyircilerine ilkleri yaşattıkları söylenebilir. Türk tiyatrosunda teknoloji etkileşimiyle geliştirilen pek çok kayda değer örnekten bahsedebiliriz. Örneğin, Yolcu Tiyatrosu tarafından ilk kez 3D mapping ve karanlık bir sahnede sadece renkli objelerin görüntülenmesini sağlayan Blacklight teknolojileri kullanılarak sahnelenen Alman yazar Wolfgang Borchert’in *Kapıların Dışında* [Draußen vor der Tür, 1947] adlı savaş karşıtı oyununda ayrıca animasyonlara yer verilir, animasyonlarla gerçek oyuncular iç içe geçirilirken teknoloji oyunun bir parçası olarak sahnedeki yerini alır. İstanbul Şehir Tiyatroları’nda *Büyünün Gözleri* ve *Dar Ayakkabıyla Yaşamak* adlı oyunlar video teknolojisi kullanılıp farklı dekorlar yaratılarak sahnelenmiştir. Aynı şekilde *Kürk Mantolu Madonna* dijital teknolojik unsurlarla donatılarak Türk seyircisiyle buluşturulmuştur.

Bugün dünya çapında iki buçuk milyondan fazla insanın ölümüne sebep olan, seksen milyondan fazla insanın enfekte olduğu Covid-19 salgın hastalığı Çin’in Vuhan bölgesinde ortaya çıkıp tüm dünyayı hızlı bir şekilde etkisi altına almıştır. İnsanlık Covid-19 salgın hastalığı ile hem toplumsal hem politik hem de ekonomik anlamda boğuşmakta ve ona karşı büyük bir mücadele vermektedir. Salgın döneminde dijital teknolojinin dünya tiyatrosunu olduğu gibi Türk tiyatrosunu da derinden etkilemesi söz konusu olmuştur. Kültür ve sanat çalışmalarını etkileyen salgın, sahnede dijitalleşmenin de önünü açmıştır. İnsanların kalabalık alanlardan veya toplu faaliyetlerden uzak olması gerektiği bu dönemde sadece Türkiye değil tüm dünyada tiyatro oyunları dijital ortamda seyircinin seyrine sunulmakta, çevrimiçi bağlantılarla sanatsal etkinlikler düzenlenmekte ve tiyatro-teknoloji ilişkisi çevrimiçi ortamda tartışılmaktadır.

Dijital teknoloji sahnelemeye ve tiyatroya dair her türlü verinin toplanıp depolanması ve arşivin oluşturulması açısından önemlidir. Yüksek teknoloji sayesinde tiyatro kendini belgeleyebilmektedir. Salgın sürecinde de tiyatrodaki Mesrur Melis Bilgin’in altını çizdiği gibi “ihtiyaçtan dijitalleşme” (2021: 28) söz konusu olmuştur. Bu dönemde “mesafeli tanıklığımız aniden zorunlu katılımcılığa” dönüşmüştür (Bilgin, 2021: 27). Bu dijitalleşme ise seyircilerin eş zamanlı olarak performansa erişebilmesi, diğer seyircilerle sanal temaslar kurabilmesi, diğer yabancı ve yerli yapımlara kolayca erişilebilmesini kolaylaştırması açısından önem arz eder. Özellikle salgın döneminde dijital teknoloji, tiyatroların kapılarının kapandığı dönemde çoğunlukla yapıtın seyirciye ulaşmasında önemli roller oynamıştır. Salgın süresince eski kayıtların



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

seyircilerin erişimine açılıp kitlelere ulaşması sağlanmıştır. Bu noktada dijital medya ile kayıt altına alınan performansların dijital bir performans olmaktan ziyade “dijital bir arşiv belgesi” (Bilgin 2021: 28) olduğunu hatırlamak önemlidir. Türkiye’de Kültür ve Turizm Bakanlığı Youtube hesabı üzerinden kayıtlı oyunları seyirciye sunmuştur. Ayrıca Tiyatro Cepte gibi uygulamalar kurulmuştur. Tiyatro grupları interaktif uygulamalara, online gösterilere başlamışlardır, yeni projeler üretmişlerdir. Bunun yanında bazı tiyatrolar prova süreçlerinin çekim aşamalarını yayınlamışlardır. PAINtelling gibi resim üzerine yapılan sesli oyunlar, yani resim-tiyatrosu gibi özgün performanslar üretilmiştir. Türkiye’de ilk dijital tiyatro festivali İzmir’de gerçekleştirilmiştir. Sahneport adı altında bir sanat merkezinin dijital hali seyirciye sunulmuştur. Ayrıca 2020 yılında Tiyatro TV kurulmuştur.

Her zorlu sürecin üretim açısından yeniliklere ve yaratıcı süreçlere gebe olduğu düşüncesinden yola çıkarak tiyatro adına zorlu salgın sürecinin Türkiye başta olmak üzere dünya çapında yeni anlatım olanakları oluşturduğu ve deneysel uygulamaları arttırdığı görülür. Salgın döneminde Türk tiyatrosunda Kazan Dairesi’nin *Olağan-İçi Bir-Gezi* adını verdiği “işitsel tiyatro”nun ev ortamında sahnelenmesi, Platform Tiyatro ve Fringe Ensemble iş birliğiyle seyircisini sanal bir şehrin arka mahallelerinde Zoom yoluyla gezdiren interaktif *Map to Utopia* performansı, yönetmen Görkem Acaroğlu’nun Henrik Ibsen’in *Hayaletler* [Ghosts, 1881] başlıklı oyununun son yirmi dakikasını içeren *Robotlar, Avatarlar ve Hayaletler* (Robots, Avatars and Ghosts) adlı oyununda avatar teknolojisini kullanması, Zehra İpşiroğlu’nun Mareliber ile çalıştığı, “Yedi Kadın ile dijitaliyatro” (2021: 51) olarak adlandırılan *Anlatılmayan Öyküler* projesi ile kadın-şiddet izleğini ele alan *Yüzleşme* oyunu, Barış Celiloğlu’nun seyircisini cep telefonları ile izleyip onları performansına dahil ettiği uluslararası projesi *Lockedown-Locked in*, Nü tiyatrosunun seyirciyi bir WhatsApp grubuna 3 günlüğüne misafir ettiği *Korona ve Juliet* çalışması, bir video performansı olan Cihangir Akademi’nin *Karantina 2020* performansı, seyircinin hem seyirci hem de bir oyuncu olduğu, chat yoluyla anında tepki verebildiği Fitiko’nun *Arkadaş Aramıyorum* oyunu ve Galata Perform’un *Terk Edilmiş Kıyılar/Negatif Fotoğraflar* performansları Türk tiyatrosunun yüksek teknoloji ile etkileşimini örneklendiren değerli yapımlardır.

Avrupa Tiyatrosu’nda olduğu gibi Türk Tiyatrosu’nda da tiyatro-teknoloji ilişkisine sıcak bakanların sayısı çoktur. Örneğin, *Kapıların Dışında* oyunu için ses ve animasyon tasarımı yapan Türk ses ve görüntü tasarımcısı Tufan Dağtekin, “Ben bu kullanılsın kullanılmasın tartışmasını o kadar gereksiz buluyorum ki. Hayatın içinde varsa neden kullanmayasın, biz tiyatrodaki bir şeyi yıkmadık ki, bu ağır bir oyun ve bence bu şekilde daha izlenebilir oldu” (2014) diyerek tiyatro-teknoloji ilişkisinin çağın gerekliliklerine uygun bir şekilde doğal olarak gerçekleştiğini ifade eder. Yeşim Özsoy GalataPerform ile tiyatro-teknoloji etkileşimini destekleyen önemli bir isimdir. Özsoy’a göre tiyatro yirminci yüzyılda dijital teknolojiler ile yüzleşmektedir ki bu durum sahnede birçok yeniliğin ortaya çıkmasını sağlamaktadır ve sağlayacaktır da. Ona göre,

Natüralizm 19. yüzyıl sonunda nasıl sahnede neredeyse sinematografik bir etkiyle gerçeği aynıyla yansıttıysa ve sonrasında sinemanın gelişimiyle 20. yüzyıl’da tiyatrodaki birebir gerçeğin tekrar yaratılması yerini, temsiliyet ve bu kavramın sorgulanması üzerinden çağdaş tiyatroya bıraktıysa, şu dönem de 21. yüzyıl tiyatrosunun dijital olanın etkisiyle yüzleştiği bir dönemdir ve yeniliklere



gebedir... Video ve dijital olan, Augmented Reality (artırılmış gerçeklik) ve Virtual Reality (sanal gerçeklik) gibi kavramlar sanatın tiyatro dâhil her alanına girmeye başlamıştı zaten. Tüm bunlar üzerinden teatral olanın yeniden yaratıldığı farklı formlar ortaya çıkacaktır. Bir odanın köşesinde tek bir mumla da tiyatro yapabilirsiniz, dijital bir platformda bir seyirciyi hayal ederek de... Tüm bunlar konusunda ve neyin tiyatro olduğu ya da olmadığı konusunda bağnaz olmamak lazım. Maalesef bizim ülkemizde bu konuda çok kalıplaşmış yargılar mevcut. Mesela bizim geçen sene yaptığımız oyunumuz *Yüz Yılın Evi* belgesel film, performatif okuma, geleneksel tiyatro, siyah beyaz sinema ve canlı müzik formlarını bir arada harmanlayan bir oyundu ve tiyatro olup olmadığı tartışıldı. Bana bu tartışmalar çok kısıtlayıcı ve ön yargılı geliyor (Kara 2020'den).

Özsoy, tiyatronun teknolojiyi kucaklaması gerektiğinin altını çizmekle birlikte teknoloji birlikteliğiyle üretilen çalışmalarını birer oyun olup olmadığı tartışma konusu yapılmasını da gereksiz bulmaktadır. Ona göre, boş bir sahne teknolojiyle de seyircinin hayal gücüne seslenebilir. Teknoloji Metin Deniz'in de dediği gibi, tiyatrodaki "bir yorumdur" (1988: 11-12) ve teknolojinin sahneleme noktasında tiyatroya sunacağı olanakların seyirci açısından büyük bir merak uyandırması ve bunun doğal bir sonucu olarak bu tür teknolojik üretimlerin sayısının artması söz konusudur. Tiyatro Kumpanyası Berlin'in kurucusu Kemal Kocatürk ise performans sırasında kullanılan medya görsellerinin tarihsellik ve gerçeklik bağlamında seyirci üzerinde etkisinin önemli ve büyük olduğuna inanır. Ona göre, teknoloji mekânların yaratılmasında fayda sağlarken sahneyi oldukça hareketli bir alana dönüştürür, gerçeklik duygusunu artırır, geçmişle yüzleşmeyi sağlar ve kırılmalar yaratır (Özbek 2015'ten: 106).

Türk tiyatrosunda tiyatro-teknoloji ilişkisini destekleyenlerin yanı sıra teknolojinin tiyatro için bir tehdit oluşturabileceği fikrini paylaşanlar da vardır. Tiyatro Nefes'in genel sanat yönetmeni tiyatrocusu Hüseyin Sorgun, dijital teknikleri sentetik bulmakla beraber "Tiyatronun fiziksel imkânları aslında sinemanın daha ötesinde. Tiyatrodaki boş bir alan vardır, o boş alanda siz tanımlarsınız neyin ne olacağını. Seyirci de bir ön kabul bu seyrederek. Bana göre tiyatronun tiyatro olarak anlatamayacağı hiçbir şey yoktur" (Balcı ve vd. 2014'ten) diyerek tiyatro-teknoloji ilişkisine pek sıcak bakmadığını gösterir. Sahnesinde teknoloji unsurlarına yer veren Semih Çelenk ise teknolojinin tiyatro için yeni kapılar açtığının altını çizerken tiyatrodaki teknolojinin ilgiyi araç ve biçime kaydırmasının da tehlikeli olacağını özellikle vurgular:

Bu arayışlar yepyeni biçimlerle var olmayı da sürdürecektir. Benim tamamen dijital bir arayışım olmadı. Ama sahneleyeceğim bir oyunun biçimi gereği iç ve dış mekânı aynı anda kullanan görüntü yoluyla canlı yayına bağlanılan bir sistem kurma çabasına girmiştik. Tiyatrodaki aslolan hikâyedir ve bu hikâyeyi etkili ve uygun bir biçimde anlatmak için aklınıza gelen tüm araçları, biçimleri kullanabilirsiniz. Ama aslolan araçlar ve biçim olursa yapılanın hikâyeyi anlatma sanatıyla bir ilgisi olmaz (Kara 2020'den).

Çelenk, tiyatronun işinin hikâyeyi anlatmak olduğunu belirtirken ilginin sahnede kullanılan araç ve biçimlere kaydığında bunun tiyatrodan bir şeyler kaybettirebileceğini ifade eder. Tiyatro ancak teknolojiden yardımcı bir araç olarak faydalandığında kendi özünü koruyabilecek ve amacına uygun hareket edebilecektir.

*Süper İyi Günler* oyununu yüksek teknoloji unsurlarını kullanarak Türk seyircisi ile buluşturan Tiyatrokare'nin kurucusu Nedim Saban da tiyatro-teknoloji etkileşimini destekleyen



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

isimlerden birisidir. Saban tiyatronun zorunlu olarak teknolojiye evrildiğinin, bu sürecin çoğunlukla eserin seyirciye ulaşma süreciyle alakalı olduğunun altını çizirken aynı zamanda da dijital olanakların yeni anlatım olanakları sunduğunu ve gösterim olanaklarının kendini güncellediğini ifade eder. Saban teknolojinin, Covid-19 sonrasında tiyatronun seyirciye ulaşmasında önemli bir misyon yüklendiğini belirtir. Ona göre, her ne kadar seyirci ve oyuncu etkileşimini temel alan tiyatronun interaktif doğasını etkileyen bir durum olsa da teknolojinin tiyatrodaki kullanımı ilerleyen süreçte yaratıcı fikirler doğuracaktır. Saban, dijital teknolojinin modern tiyatroyu etkisi altına alırken yaşam ve sanatı iç içe geçirdiğini söyler. Ona göre, dijital teknoloji tiyatroya yeni anlatım olanakları verirken ona yeni bir estetik sunmakta ve seyirci açısından da yeni bir algı yaratmaktadır (e-mail, 1.11.2020).

Özetle, dünya tiyatrosunda olduğu gibi Türk tiyatrosunda da tiyatro-teknoloji etkileşimini destekleyenler ya da desteklemeyenlerin gölgesinde tiyatro-teknoloji etkileşimi artarak devam etmektedir. Yüksek teknoloji unsurları kullanılarak pek çok interaktif, deneysel oyunlar ve performanslar üretilmektedir. Bu interaktif ve deneysel çalışmalar aslında geleceğin tiyatrosu ile ilgili bize pek çok yeni perspektif sunmaktadır. Görünen o ki gelişen dijital teknolojiyle beraber tiyatrodaki seyirci daha çok yeni teknolojilerle karşılaşacak ve yeni deneyimler yaşayacaklardır.

## 2. Bir Multimedya Oyunu Olarak Süper İyi Günler

Yirmi birinci yüzyılda tiyatronun yüksek teknolojiyle etkileşimi epey artmıştır. Son dönemlerde yüksek teknolojinin sahnelemeyen dil, karakter, konu ve olay örgüsüne kadar çeşitli noktalarda tiyatroya katkısı olmuştur. Türk ve İngiliz sahnelerinde tiyatro-teknoloji etkileşimini örneklendiren multimedya oyunlarından biri de *Süper İyi Günler* oyunudur. 2003 yılında İngiliz romancı Mark Haddon tarafından yazılan, bugüne kadar on beş farklı dile çevrilip otuz iki farklı ülkede yayımlanan roman, İngiliz oyun yazarı Simon Stephens tarafından 2013 yılında *The Curious Incident of The Dog In The Night-Time* başlığıyla tiyatroya uyarlanmıştır. Stephens, Mark Haddon'un ricası üzerine oyunun uyarlamasını yapmıştır. Yazarın ilk uyarlama oyunu olan *Süper İyi Günler*, Marianne Elliott'ın yönetmenliğinde ilk olarak National Theatre'da sahnelenmiştir. Oyunun dekor tasarımcısı Bunnie Christie, ışık tasarımcısı Paule Constable, video tasarımcısı Finn Ross, ses tasarımcısı Ian Dickenson ve koreografçıları Scott Graham ve Steven Hoggett'tir. Bugüne kadar Londra West End ve New York Broadway'de sahnelenen oyun, dünya çapında üç milyondan fazla seyirci tarafından izlenip Tony ve Oliver gibi prestijli ödüllere ve "En İyi Oyun" ödülüne layık görülmüştür (Şakar 2019). Oyun, Türkiye'de Tiyatrokare'nin kurucusu Nedim Saban tarafından 2019 yılının Ocak ayında dijital teknoloji unsurları kullanılarak Türk seyircisi ile buluşturulmuştur.

*Süper İyi Günler* oyunu Albert Einstein, Bill Gates, Charles Darwin, Tim Burton ve Wolfgang Amadeus Mozart gibi dünyaca ünlü isimlerde de görülen Asperger Sendromu ile yaşayan on beş yaşındaki Christopher Boone adlı bir gencin hikâyesine odaklanır. Genetik bir rahatsızlık olan Asperger Sendromu, otizm içerisinde değerlendirilmektedir. Küçük yaşlardan itibaren kendini gösteren bu sağlık sorununun en belirgin özellikleri bireyde içe kapanıklık, tekrar eden davranışlar, belli bir konu üzerine ilgi duyup odaklanma ve sosyal iletişimdeki sıkıntılardır (www.psykiatri-regionh.dk: 4). Bu sendromun bir sonucu olarak Christopher, bazı özel



yeteneklerle donatılmıştır. Buna göre, dünya başkentlerini ve 7507'ye kadar bütün asal sayıları ezbere bilmektedir. Öte yandan peş peşe kırmızı araba görmenin ona şans getireceğine inanan ve sadece kırmızı yiyeceklerle beslenen Christopher metaforları anlayamamakta, yalan söyleyememekte ve bazen kendini kurutma makinesine kapatmaktadır. En büyük hayali bir astronot olmak olan, matematik ve uzay bilimlerine ilgi duyan ve Sherlock Holmes'u seven bu özel genç, yabancıların ona dokunmasından da hiç hoşlanmaz. Kendini güvende hissettiği sürece oldukça uysal davranan bu küçük matematik dâhisi, risk almak zorunda olduğu ve belirsizliğin hüküm sürdüğü zamanlarda ise çok hırçın ve kendini kontrol edemeyen yaramaz bir çocuğa dönüşmektedir. Sarı renkten nefret edip kırmızı rengi seven bu özel çocuk, her şeyin belirli bir düzen içinde olduğu günler, kendi ifadesiyle arka arkaya geçen beş kırmızı araba gördüğü günlerdir ve onun için o gün "Süper İyi Bir Gün"dür.

Oyun, Asperger Sendromlu Christopher'ın iç dünyasını bize açar. Ne romanda ne de oyunda Christopher'ın hastalığına dair özel bir teşhiste bulunulmaz. Romanda etiketler tam olarak Mark Haddon'ın kaçınmak istediği şeydir ve bu yüzden çocuğun farklılığı ile ilgili bir hastalık isminden bahsetmez. Haddon, romanında Christopher'ı Asperger Sendromu ile tanımlamaktan ziyade onu özel yapan niteliklerini ortaya koyup okurunu onun dünyasını ve onun bireyselliğini anlamaya, algılamaya yönlendirmek ister (Zimmerman 2022'den). Anlatılanlar doğrultusunda otizmlili bir çocuk olduğu anlaşılan Christopher, dil gelişimi açısından yaşlılarından geridir, benzetmeleri ve yapılan şakaları anlayamaz. Yabancılarla konuşmayan bu çocuk, insanların yaptığı jest ve mimiklerden ne demek istediklerini kavrayamaz. Yaşlıları gibi diğer insanlarla sosyalleşemeyen bu çocuk, konuşurken sesinin tonunu ayarlayamaz, söz yankılaması yapar; yani konuşurken sürekli tekrarlara başvurur, hareketleri otomatikleşmiştir. Christopher metaforları gerçeği olduğu gibi yansıtmadığı için sevmez ve metaforlar onun kafasını karıştırır. Diğer insanlar ile yeterince empati kuramamakla beraber bu özel genç son derece renkli ve gelişmiş bir hayal gücüne sahiptir.

Günlük hayatında belli başlı ritüelleri ve takip ettiği rutinleri olan Christopher'ın hikâyesini anlatan roman Mark Haddon'a göre, "Asperger hakkında bir kitap değil farklılık, yabancı olmakla, dünyayı şaşırtıcı veya açıklayıcı bir şekilde görmekle ilgili bir roman"dır (2018). Bu karakteri ortaya çıkarırken çok fazla araştırmaya gerek duymayıp hayal gücünün peşinden giden Haddon gibi romanı oyunlaştıran Simon Stephens da çok fazla araştırma yapmamıştır. Nitekim yazar bu romanı oyunlaştırdığında oyunu Mark Haddon'ın kitabından hayal ettiğini belirtir ve sahnede seyircisinin de hayal etmesini ve görmesini sağlamaya çalıştığının altını çizer ve bu noktada yüksek teknoloji unsurları devreye girer. Bizden de "diğer olasılıkları hayal etmemizi ve bize başka türlü aşına olmadığımız ve erişemeyeceğimiz diğer [...] dünyaları keşfetmemizi" (2011: viii) ister. Oyunun orijinal üretiminde Christopher'ı canlandıran oyuncu Luke Treadaway'e göre, oyun sayesinde "Christopher gibi olmasanız bile Christopher'ı kendinizde bulabilir veya kendinizi Christopher'da bulabilirsiniz" (2015). Çünkü romanda olduğu gibi oyunda da Christopher bize o kadar yakındır ki onun dünyasıyla kolayca özdeşlikler kurabiliriz.



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

Jacqueline Bolton'a göre, Stephens'in oyunu "sadece yaratıcı bir kurgu çalışması değil, aynı zamanda performans için bir dizi talimattır" (2016: 105). Çünkü oyun seyirciyi bir taraftan karakterleri ve hikâyeyi bir taraftan da teatral olayın kendisini hayal etmeye itmektedir. Christopher'ın özel durumu romanda roman-içinde-roman tekniğine uyularak üçüncü kişi gözünden anlatılırken oyunda da oyun-içinde-oyun tekniğine başvurulmuş Christopher'ın öğretmeni Shibon'un gözünden anlatılır. Oyunu uyarlarlarken Bolton'un belirttiği gibi "Stephens başlangıçta Haddon'ın 'tamamen Christopher'ın bakış açısıyla anlatılan' bir romanını 'sahnenin üç boyutlu ortamına' uyarlama konusundaki belirsizliğini paylaşmış" (Stephens, 2015) olsa da ve başlangıçta Haddon'un diğer insanlarla empati kuramayan ve dünyayı ve insanları anlama noktasında zorluklar yaşayan özel bir gencin karakterini tasvir etmedeki zorluklar nedeniyle metnin sahneye ve ekrana uyarlamasının zor olduğunu düşünmüş olsa da (Lunden 2014) hikâyeyi ve Christopher'ın dünya görüşünü romanın başarısından bir şey kaybettirmeden anlatmayı başarmıştır.

İsminde de işaret edildiği gibi bir dedektiflik hikâyesini sunan oyun, "anlatılan eylem ve canlandırılmış eylemin bir karışımını içerir" (Bolton 2016: 3). Çünkü bir yandan Christopher'ın yazdıklarının öğretmeni tarafından sesli bir şekilde okunmasıyla ortaya çıkan anlatı bir yandan da eylem boyutunda Christopher'ın yaşadıklarının yüksek teknoloji unsurlarından yararlanılarak sahnede canlandırılması söz konusudur. Sahne yüksek teknoloji sayesinde "biraz [Christopher'ın] beyni gibi olacak şekilde tasarlanmıştır" (Lunden 2014). Stephens anlatıya, ana karaktere ve ana karakterin çevresindekilere romanda olduğu gibi sadık kalır. Romanda anlatılan ve oyunda da canlandırılan karakterler sanki "birdenbire karşımızdalar, Christopher kadar gerçeklerdir. Sözleri, eylemleri, duyguları artık eşit ağırlığa sahiptir. Bizi doğrudan etkilerler" (Haddon ve vd. 2013'ten: 127). Nitekim tıpkı Christopher gibi onlarla da bazı yakınlıklar kurabiliriz.

Stephens romanda yer alan ve "ona gerçek dramatik yük" (2014: 259) olduğunu düşündüğü tüm doğrudan konuşmaları oyununa alır. Oyun, "kısmen gizemli hikâye, kısmen aile dramı, kısmen genç yetişkin macera hikâyesidir. Ama çoğunlukla tiyatronun bizi egzotik yerlere taşıma gücünün bir gösteresidir" (Zoglin 2014). Bir taraftan da oyun sadece otizm üzerine değil aynı zamanda da hepimizle ilgili bir şeyler de paylaşmaktadır. Christopher'ın iç dünyasında olup bitenleri dış gerçekliği ile beraber ele alan oyun; matematik, hayat ve dünya üçgeninde geçen sorgulamalarla bir çocuğun gözünden dünyayı anlatır. Christopher çok özel bir çocuktur. Christopher'ın hikâyesi komşuları Bayan Shears'ın köpekleri Wellington'ın öldürülmesiyle başlar. Kendisine dokunulmasından hoşlanmayan, yabancılarla iletişim kurmaktan kaçınan Christopher, köpeğin katilini bulmak için bir dedektif gibi hareket eder ve yaptığı araştırmalar sonucunda kendi aile hayatıyla ilgili bazı gerçekleri keşfeder ve etrafındaki insanların gerçek yüzünü öğrenir. Oyun yüksek teknolojinin de sayesinde bize otizmlili bir çocuğun iç dünyasındaki zenginlikleri ve farklılıkları ve bu farklılıkların birbirimizi sevmek için engel olmadığını gösterir. Bolton'a göre oyun, "yalnızca 'farklı' olmanın ne olduğunu ele almakla kalmayıp aynı zamanda da başkalarının 'farklılıkla' karşılaştıklarında nasıl tepki verdiklerini de tasvir eder" (2016: 25). Nitekim oyunun





tartıştığı konu hayatın içindedir ve hepimizin karşılaşması mümkün sosyal bir durumu, otizmi ele almaktadır.

Dünyaya matematiksel hesaplamalarla bakıp onu yorumlayan ve kavrayan Christopher'ın aklı olağanüstülüklerle doludur; ancak davranışlarıyla çoğunlukla çileden çıkarıcı ve korkutucu bir karakter olarak çevresindekileri rahatsız da etmektedir. Çünkü Christopher ailesi de dahil herkesle fiziksel bir temas kurmaktan kaçınır ve insanlarla empati kuramaz. Bu noktada oyun "bizden 'farklılığa' yönelik kendi tutumlarımız üzerine düşünmemizi, dünyayı 'sağduyulu' görmenin yollarını sorgulamamızı ve diğer insanların duygu ve deneyimleriyle empati kurma yeteneğimizi fark etmemizi, değerlendirmemizi ve kullanmamızı (Christopher'da reddedilmiştir) ister" (Bolton 2016: 26). Çünkü farklılıklarımız birer zenginlik olmakla birlikte birbirimize karşı önyargularla yaklaşmak yerine empati kurarak, anlayış göstererek birbirimizi kucaklamamız gerektiğini hatırlatır. Hayal gücünün üstünlüğünü kutsayan oyun, dünyayı farklı bir gözle görmemize olanak tanır. Ancak bu süreçte hayatı, ailesi ve yetişkinlerin çocuklara ve birbirlerine yalan söyleme şekliyle ilgili bazı rahatsız edici gerçekleri de ortaya çıkarır (Gardner 2013).

*Süper İyi Günler* oyunu hem İngiliz hem de Türk tiyatro sahnesinde yüksek teknolojinin verdiği imkânlarla sahneye taşınmış ve büyük başarılar elde etmiştir. Teknolojinin imkânları ile oyun "seyircinin oyunu deneyimlemesine ve karakterleri anlamalarına önemli katkılar sağlayarak yorum, açıklama ve kılavuz işlevi görür" (Furlog 2020: 11). Oyun, bir yandan otizm konusunda farkındalık yaratırken bir yandan da kullandığı teknolojiyle seyirci için seyir keyfi yaratmıştır. Yüksek teknoloji unsurları hikâyenin her aşamasında anlatıma hizmet etmektedir. Kimi durumda oyunda özel etkiler yaratmak için, kimi durumda ana karakterin iç dünyasını yansıtmak için, kimi durumda ise zaman-mekân değişimini desteklemek için kullanılmıştır. Teknolojinin dili sahnede teknik bir dilden ziyade duygusal bir etki yaratmaya odaklı bir dildir. Oyun teknolojinin de yardımıyla sahnede kendini hissettiren bir oyun haline dönüşür. İki kısımdan oluşan oyunda "mekân, zaman veya kronolojideki değişikliklerden bağımsız olarak sahneler kesintisiz olarak birbirinin içine girer" (Bolton 2016: 29) ve seyircisini yüksek teknoloji unsurlarıyla buluşturur.

Şekil 1: Süper İyi Günler oyunundan bir sahne





Christopher, “yaşadığı bir dizi kod ve kalıptan kendi dünyasını yaratır” (Elliot 2015). Bu özel çocuk, “zihnini sonsuz olasılıklara açan bir yolculuğa çıkar” (Elliot 2015) ve bu yolculukta ailesi ile ilgili gerçekleri öğrenir. “Farklılığı kutlayan bir oyun” (Elliot 2015) olarak *Süper İyi Günler*, 6 Eylül 2015’te, National Theatre Live’in bir parçası olarak Birleşik Krallık’ta yüz altmıştan fazla ve dünya çapında üç yüz elli sinemada canlı yayınlanmıştır. Oyun, dijital ekranlardan başarılı bir şekilde faydalanır, geleneksel prodüksiyonların aksine kullanılan bu dijital ekranlar oyuna olağanüstü bir yaratıcılık katar. Oyun LED ve geleneksel tiyatro aydınlatmasını sahne üstü projeksiyonlar ve geniş formatlı ekranlarla birleştirir ve yüksek teknoloji unsurlarını kullanan sahne tasarımıyla hem Olivier hem de Tony Ödülü’nü kazanır. Ayrıca En İyi Yeni Oyun ödülü de dahil olmak üzere yedi Olivier Ödülü kazanmıştır. Teknoloji, bu üretimin önemli bir faktörü olarak karşımıza çıkar.

Stephens, oyunun sahne tasarımını “her zaman Christopher’ın dünyasını nasıl gördüğünü yakalamaya çalışmak için bir girişim” (e-mail, Stephens 27.07.2020) olarak değerlendirir. Ona göre temel ve birleştirici fikir, o alanı tamamıyla Christopher’ın icat etmiş olması ve ışıklardan ses ve müziğe kadar her şeyin buna hizmet etmesidir. Yazar, “ortamın oyunda bir engel veya tarafsız bir faktör olmaktan ziyade hikâye anlatımını geliştirmek amacıyla kullanılmasını sağlamak için dördüncü duvarı kırmak gibi teknikleri kullanarak romanın sahneye ustaca bir uyarlamasını sağlar” (Willcox 2018). Oyun, fiziksel tiyatroyu çok yönlü bir sahne donanımı ile birleştirir. Bu sayede oyun düzgün bir akış içerisinde iyi bir hızda ilerleyebilir. Bu sahne tasarımı aynı zamanda Christopher’ın matematiksel zihnini anlamamıza yardımcı olur. Işıklandırma ve ses sayesinde seyirci oyunun eyleminin bağlamını ve koşullarını öğrenirken Christopher’ın dünyayı nasıl düşündüğünü, algıladığını veya deneyimlediğini ilişkilendirmesine de katkıda bulunur (Willcox 2018).

Teknoloji Christopher’ın iç dünyasını bize yansıtırken onunla yakınlık kurmamızı da sağlar. Christopher gerçekler, sayılar ve istatistiklerle ilgilenen özel bir gençtir. Diğer insanlarla sosyal bir etkileşime girmekten zevk almaz ve ayrıca bunu kendisi için zor bulur. İnsanlar tavırları, davranışları, jest ve mimikleri, verdikleri tepkileri ve kullandıkları benzetmelerle onun için şaşırtıcıdır. Yüksek teknolojinin katkısıyla oyun boyunca Christopher’ın “bilgisayar benzeri zihni” (Bolton 2016: 32) sahneye yansıtılır. Bu zihin ki “birisinin etkilenmediğini belirtmek için kaşını kaldırması veya renk ve vurgu için mecazi bir dil kullanması gibi, birinin ne demek istediğini anlamak için yorumlanmaya veya sosyal hayal gücünün kullanılması gereken ‘bilgiyi’ kavramaya çalışır” (Bolton 2016: 40) ve bunu yaparken, yani insanların dünyasını anlamaya çalışırken büyük zorluklar yaşar. James Sullivan’a göre, oyunun “görsel öğeleri yaratıcı kullanımı, gösterinin otizm spektrumundaki kaç kişinin dünyayı görme deneyimi yaşadığını iletme yollarından yalnızca birisi”dir (2015). Oyundaki en büyük zorluk, aynı anda birden fazla perspektifi yansıtmak noktasında doğar. Bu bağlamda hikâye anlatımı teknolojiden yararlanılarak yapılır. Bir diğer ifadeyle, teknoloji sayesinde aynı anda farklı perspektifler ortaya konulabilirken zaman ve mekânda da daima hareket halinde olmak mümkün olabilmektedir (Nicholls 2016’dan).



Christopher'ın aklından geçirdikleri yüksek teknolojiyle sahnede seyirciye aktarılır. Lyn Gardner'a göre, "roman kafanızın içine girer; ancak sahne versiyonu daha fazlasını yapar ve Christopher'ın dünyaya dışsal bir tezahürünü verir" (2013). Bu dünya gerçeküstücülüğü ve korkutuculuğu yanında ayrıca güzel ve tuhaftır da. Örneğin, sahnede bir anda evrenle ilgili görüntüler gelir. Ana metinden kopmaya sebep olan bu görseller, Christopher'ın dünyayı nasıl algıladığı dair bize bilgiler verir. Linda Winer'a göre, bu temsil "[Christopher'ın] evreni ile ilişkisiz gerçekliğini görselleştirmeye yardımcı olur" (2014). Christopher evreni hayal eder; aklında Samanyolu, güneş sistemi, kara delikler ve evrenin genişlemesini düşler. Bu özel çocuk, "küçük bir uzay aracında, dünyanın yüzeyinden binlerce ve binlerce mil uzağında" (Stephens 2012: 24) bir astronot olmak ister ki bu bize onun hayal dünyasının ne kadar geniş olduğunu gösterir. Christopher ona bu duyguyu yaşatan hayal gücünü oyunda şöyle somutlaştırır:

Biliyorum ki bazen yaz geceleri gidip çimlere uzanıp gökyüzüne baktığımda sanki binlerce ve binlerce mil boyunca yanımda hiç kimse yokmuş gibi yapardım ve çiti, bacayı ve çamaşır ipini görmeyeyim diye ellerimi yüzümün iki yanına koyardım böylece uzaydaymışım gibi davranabilirdim (Stephens 2012: 25)

Christopher için hayal gücü ile dünyanın sınırları aşılabilmektedir ve bu durum onu özgür hissettirmektedir. Bu özel çocuk uçsuz bucaksız bir alanda kimseye ihtiyaç duymadan kendini böylece eğlendirebilmektedir.

Bilim ve matematik Christopher'ın iç dünyasındaki zenginliği şekillendirir. Bu özel çocuk her şeyi bilimin, aklın süzgecinden geçirmekte ve mantıklı sonuçlar kurup öyle kabullenmektedir. Christopher yaşam ve dünya ilişkisini şöyle dile getirir:

Geceleri gökyüzüne baktığımızda, sizden yüzlerce ve binlerce ışık yılı uzaktaki yıldızlara baktığımızı bilirsiniz. Ve bazı yıldızlar artık yok; çünkü ışıklarının bize ulaşması o kadar uzun sürdü ki çoktan öldüler ya da patlayıp kırmızı cücelere dönüştüler. Ve bu sizi çok küçük gösteriyor ve hayatınızda zor şeyler varsa, bunların ihmal edilebilir denilen şeyler olduğunu düşünmek güzel, yani o kadar küçükler ki, bir şeyi hesaplarken onları hesaba katmak zorunda değilsiniz (2012: 84).

Christopher dünyayı düşünürken ve algıarken duygu ve düşüncelerden ziyade somut gerçeklerden, akıl ve mantıktan faydalanır. Christopher yalnızca kontrol edebileceğini bildiği şeyleri sevdiğinden matematik ve bilgisayarlardan hoşlanır; çünkü onlar tekrarlanabilir ve beklenen sonuçları vermektedir. Bu noktada hayatın da matematik sonuçları ve bilgisayarlar gibi tekrarlanabilir olmasını ve belli sonuçları vermesini ister. Yukarıdaki alıntıda da örneklediği üzere, Christopher babasının komşusu Bayan Shears ile ilişkisini öğrendiğinde kendini teselli etmek için bu somut gerçekliği dikkate almaktadır.

*Şekil 2: Süper İyi Günler oyunundan bir sahne*



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler



*Kaynak: <https://tiyatrodergisi.com.tr/kirmizi-en-neseli-renktir-super-iyi-gunler/>*

Oyunun akışı içerisinde teknoloji kullanımı olaylar, zaman ve mekân değişimlerini sağlar ve bu durum oyunun bir akışkanlık kazanmasına yardımcı olur. Oyun eş zamanlı olarak farklı zamanlarda ve yerlerde geçer ve biz bunu hem Christopher'ın eylemlerinden ve öğretmenin okuduklarından hem de sahneye yüksek teknoloji vasıtasıyla yansıtılan kurgusal mekânlardan anlarız. Oyun bir taraftan anlatılan eylemleri bir taraftan da canlandırılan eylemleri içerir. Yüksek teknoloji Christopher'ın iç gerçeğini sansürsüz olarak açığa çıkarmaya hizmet eder. Bu noktada teknoloji ile birlikte Christopher'ın hayatındaki herkes de onun iç dünyasını ve dünya ile ilişkisini ortaya koymak için devreye girer (Bolton 2015'ten). Oyunda kullanılan teknoloji ile aynı zamanda oyunda yer alan her bir karakter bu özel çocuğun, Christopher'ın iç dünyasını, kişiliğini ortaya çıkarmak için vardır. Yüksek teknoloji zaman ve mekân değişimini hızlı bir şekilde sağlarken bu noktada oyuncuların da devreye girmesi, gerektiği zamanda hızlı bir biçimde sahnede bulunması ve ilgili durumu ortaya koyması, yani zamanlamaları önemlidir.

Burada ayrıca oyunda performans, fiziksel hareket ve dansın ön planda tutulduğunun altını çizmek gerekir. Stephens oyunun sahnelenmesi noktasında bir dil tasarımcısı olarak video tasarımcısı, ses tasarımcısı, ışık tasarımcısı ve yönetmen gibi bir grup insanla iş birliği içindedir (2016: 259-260). Yazar, fiziksel tiyatro şirketi Frantic Assembly'den Scott Graham ve Steven Hoggett ile yaptığı uyarılama üzerine ciddiyle çalışmıştır. Yazar sahnesinde ortak bir çalışma ile Christopher'ın zihninin işleyişini, onun düşünme biçimini ve zaafalarını ortaya koyar:

Sahip olduğum his, Christopher'ın düşünme şekilleydi, düşüncesi balistikti. Düşünceden düşünceye hareket eden çevikliği bir dansçının çevikliğiydi ve bunu bu tür fiziksel dansa borçludur. [Bu fikirleri] dramatize etme girişimiydi [...] Christopher Boone'nin beyninin içi. Davranışında dışarıda ne olduğunu görmek [istedim] (Bolton 2015'ten: 60).

Stephens'in altını çizdiği gibi, Christopher'ın düşüncesini ve davranışını ortaya koymak için devinimsel bir yapının takip edilmesi gerekir. Yönetmen Marianne Elliot tasarım kurgusunda seyirciyi eylemlerin içine çekmeyi hedefler; çünkü ona göre seyircinin "Christopher ile aynı havayı tamamen kafasının içine çekmesi" önemlidir (National Theatre Discover, 2012). Oyundaki bütün unsurlar ve karakterler Christopher'ın duygulardan arınık beyninin nasıl



çalıştığını göstermek ve bir anlamda da seyircisini onunla duygusal bir yakınlık hissetmeye yönleltmek için devreye girer. Olağanüstü bir teknolojinin kullanıldığı bu topluluk çalışmasında, Christopher'ın mantıksal ve mekânîk düşünme tarzı, oyuncu kadrosunun hareketleri, sahnenin duvarlarını ve zeminini oluşturan teknolojisi ile ustaca birleştirilir. Oyunun orijinal prodüksiyonunda yuvarlak bir alan yaratılıp seyircinin bu alana yerleşmesi sağlanmıştır. Oyun boyunca Christopher'ın her bir yanını bir oyuncular topluluğu sarmış, gereken yerlerde bu oyuncular ona eşlik etmiştir, gerekli olmadıklarında ise bir kenara çekilerek oyunun akışına müdahale etmemişler ve "Christopher'ın "odaklandığı şeye odaklanarak ve her zaman mekânın merkezine enerji vererek izlemişlerdir" (Rudd 2015).

Oyunda müzik de önemli bir unsur olarak görev yapar. Beyni bir bilgisayar gibi çalışan Christopher'ın akıl dünyasına uygun olarak müzikler oluşturulmuştur. Bunun için besteci Adrian Sutton ile özel olarak çalışmalar yapılmıştır. Çünkü müzik bu özel çocuğun dünyasını yaratmakta ve onu seyirciye iletmekte kritik bir öneme sahiptir. Sutton oyunun müziklerini oluştururken Christopher'ın bilgisayar ve matematik zihnini yansıtmaya çalıştığı düşüncesinden yola çıkarak hazırlığını yapmıştır. Buna göre Sutton, Christopher'ın asal sayıları sevmesinden dolayı müziği için de asal sayılardan yola çıkıp ritmik vurguyu yakalamaya çalışır. Sutton, Christopher'ın bilgisayarı ve onun işleyişini sevdiği için tüm sesleri sentetik olarak ve bilgisayar tarafından üretilmesi gerekliliğine inanmış ve bu nedenle mekânîk dünyaya ait seslere yer vermiştir (Bolton 2016'dan: 61). Neticesinde oyunun müzikleri de bu özel çocuğun iç dünyasını ortaya koymaya yönelik oluşturulmuştur. Sonuç itibarıyla yüksek teknoloji vasıtasıyla oyunun müziği Christopher'ın matematik zekâsına uygun olarak düzenlenmiştir. Pauline Adamek, oyunun müziğiyle birlikte "çığlık atan tekno müzik oyunu" (2017) olduğunu belirtir.

Oyunda Christopher'ın iç yaşamı ileri teknoloji unsurlarından yararlanılarak yaratıcı aydınlatma ve ses efektlerinin kullanımıyla ortaya dökülür. Örneğin, National Theatre'da oyunun tasarımını üstlenen Bunny Christie dekorunda Christopher'ın zihnini ortaya koyarken "seyirciyi kare bir oyun alanının dört kenarına oturarak Christopher'ın düzenli, metodik zihninin manzarasını" (Bolton 2016'dan: 62) izlemeye yönlendirir. Bu noktada tasarımcının "Christopher'ın zihninin sanal bir haritası'nı" (Botton ve Stevens 2016: 62) çıkardığını söylemek yanlış olmayacaktır. Christopher'ın zihninden geçirdiği matematiksel denklemler ile yıldızlar, galaksiler, basamaklı sayılar ve harfler gibi her türlü düşüncenin video projeksiyonları aracılığıyla gösterilmesi söz konusu olur. Sahnede seyirci "Christopher'ın beyninin 'nöral yolları' gibi modeller oluşturan yüzlerce LED ışık" (Thompson 2012) ile çevrelenir. Elliott ise oluşturduğu temsilde Christopher'ın büyüklüğünü düşündüğünden Bunny Christie'nin setin büyüklüğüne gerektiğini düşündüğünü belirtir (2015). Katy Rudd ise oyun için yapılan tasarımın ışık, ses, projeksiyonlar ve aktörlerin kullanılarak hızlı dönüştürmelerin yapılmasına olanak verdiğinin ve bu alanın 'dinamik bir alan' olduğunun altını çizer. Ona göre, bu alan "Christopher'ın istediği görüntüyü büyüleyebileceği ya da yaratabileceği ve sonra hemen değiştirebileceği bir alandır" (2015). Bu alan gerektiğinde okul olabilir, Christopher'ın evi olabilir veya Swindon tren istasyonu olabilir. Bu noktada yüksek teknolojinin oyunun doğasını değiştirdiği, çok fonksiyonel bir yapıda ortaya çıktığı görülür.



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

Çoğu eleştirmene göre yapımın dekoru, aydınlatma tasarımı ve kullanılan ileri teknolojisi övgüye layıktır. Claire Allfree oyun üzerine yazdığı incelemesinde Christie'nin son derece heyecan yaratıcı tasarımını överken "Christopher'ın sonsuz, sayısal olasılığın kaynağı olarak evren algısını" (2012) yakaladığını ifade eder. Bir taraftan Christie'nin yaratıcı sahne tasarımı bir taraftan da Christopher'ı oynayan Luke Treadaway'in övgüye değer performansı Georgia Brown'a göre ise "Christopher'ın teninin içinde olmanın nasıl bir his olduğunu canlı görsel çağrışımı'nı (2013) seyircisine hissettirir. Susannah Clapp ise *The Observer* için yazdığı eleştiri yazısında gerçek mucizenin "kitabın mahremiyetinin -Christopher'ın zihninin ilk elden bilgisinin- gerçek tiyatro yaşamının verilmiş olması" (2012) olduğunu belirtir. Dominic Maxwell'e göre ise oyun, "hikâye anlatımı ve gösterinin olağanüstü bir kombinasyonu"nu (2013) seyircisine sunar.

*Süper İyi Günler* oyunu "tuhaf bir kahramanı olan yüksek teknolojili bir macera hikâyesinden çok daha fazlasıdır" (Gardner 2014) aslında. Seyirci bir taraftan Christopher gibi özel çocukların bu koşullarının hem kendileri hem de aileleri için stresli durumlar yaratabildiğini gösterirken bir taraftan da başkalarının bu durumu anlamalarının zorluklarını da gözler önüne serer. Çoğunlukla tren istasyonunda geçen oyunun ikinci bölümünde özellikle yüksek teknoloji ve koreografi devreye girer. Burada Christopher'ın ruh halini, endişesini yansıtan bir ses, ışık ve projeksiyon karışımı bir tasarım ortaya çıkar. Mark Haddon romanını Christopher'ın bir matematik problemini çözdüğü bir ekle bitirirken, oyun versiyonu ise "VL000 ark ışıkları, ... bir duman makinesi, ışık yayan diyotlar, UBL kontrol hoparlörleri, bir tepegöz ve ... bunları çalıştıracak bir sahne müdür yardımcısı dahil olmak üzere sinemadaki her şeyin" kullanımıyla yaptığı bir son yazı ile sona erer" (Ue 2014'ten: 118). Bu son ise seyircinin Christopher'ın matematiksel hayal gücünün olağanüstülüğü ile aracısız bir ilişki kurmayı sağlar (Nicholls, 2016).

Tiyatrokarenin kurucusu Nedim Saban, oyunu Türk tiyatrosuna kazandıran isimdir. Türk prodüksiyonunda dekor tasarımını Kerim Çetinel, video tasarımını Tufan Dağtekin ve koreografisini ise Orçun Okurgan üstlenmiştir. Oyunu Türkçeye çeviren ve aynı zamanda da yönetmenliğini üstlenen Saban, bu oyunla Best of City Awards tarafından Türk Sanatına Yenilik Kazandıran Tiyatro Yöneticisi ve YEKÜV tarafından Yılın Sosyal Sorumlulukta Fark Yaratan Tiyatro Sanatçısı ödülleri başta olmak üzere pek çok ödül kazanmıştır. Tohum Otizm Vakfı iş birliği ile büyük bir farkındalık projesi olarak hayata geçirilen oyun, bir multimedya oyunudur ve Tiyatrokare'de üç boyutlu animasyonlara yer verilerek 80 m<sup>2</sup> LED ekranlardan oluşan özel bir dekorla sahneye taşınmıştır. Miray Nasi oyunu izlerken kendisini tiyatronun samimiyetine hâkim olduğu bir bilgisayar oyununda hissettiğini belirtirken tiyatro-yüksek teknoloji etkileşimine değinir. Ona göre, "Teknoloji mesafe değil, tam tersi yakınlık kazandırarak izleyiciyi Christopher Boone'nin dünyasına sokuyor. Çok eğlendim, çok güldüm ve bildiğimizi zannettiklerimizi yeniden düşündüren bir dille çıktım oyundan" (2019) diyerek oyunda tiyatro-teknoloji ilişkinin ortaya seyir zevki olan bir oyun çıkardığını vurgular.

Oyun görsel tasarımıyla Türk sahnesinde adeta bir teknoloji devrimi gerçekleştirerek seyircisiyle buluşur. Oyunda LED teknolojisini kullanan Nedim Saban konuyla ilgili şöyle bir açıklama yapar:

[Teknolojiyi] öykümüzün gücünü arttırmak için yaptık, seyircinin otizmi sadece anlaması değil, duyumsamasını da istedik. Dijital kurguda nice sanatçının yaratıcılığı vardı. Böyle deneyimler



olacaktır, ancak tiyatro kuramcısı Artaud'nun da belirttiği gibi her deneme, tiyatronun vebadan daha etkin olması içindir (Kara 2020'den).

Saban'ın altını çizdiği gibi geleneksel oyun algısını yıkan bu dijital temsilde teknolojinin imkânları oyunun içsel etkisini seyirciye aktarmak için seferber edilmiştir. Bu oyun yoluyla otizmden bir sanatçı olarak çok şey öğrendiğine inanan Saban, teknoloji kullanılmadan oyunun seyirci üzerinde aynı etkileri uyandıramayacağını düşünür. ÖÇED'e yaptığı röportajında ise Saban bu durumu şöyle anlatır:

Bu teknoloji olmasaydı oyun aynı etkiyi verir miydi? Vermezdi. Çünkü bence otizmi anlayabilmek için gerçekten o bireylerin algılarını bilmek lazım. Bu oyun için danıştığımız Prof. Dr. Barış Korkmaz, "Bana öyle sorular soruyorsunuz ki, size yanıt verebilmek için beyinlerinin içine girmem lazım" dedi. Çoğu konuşmuyor, evet beyinlerinin içine de giremiyoruz ama algılarının içine girebiliriz. Yani birdenbire biri çok tiz bir ses çıkardığı zaman onların kafalarında ses nasıl büyüyor, bu etkiyi ancak bu görsellerle ve teknolojiyle verebiliriz. Ve seyirciye de bu duyguyu ancak bu şekilde geçirebilirsiniz... Evet çünkü zaten 6 oyuncu arkadaşımız Christopher'ın iç dünyasında oynuyor. İç dünyasındaki sayılar oluyorlar, korkular oluyorlar. Bazen Christopher'ın algısı oluyorlar. Tabii Orçun Okurğan'ın koreografisi de buna çok yardımcı oldu. Belki sadece koreografiyle de yapabilirdik ama teknoloji işimizi kolaylaştırdı (2019).

Saban'a göre, oyun teknoloji unsurları, görsel tasarımı ve koreografisi ile seyircisini seyir zevkine ulaştırmakta ve otizm ile ilgili duyarlılıklar kazandırmaktadır. Oyunda kullanılan teknoloji otizmi algılatmak noktasında büyük bir misyon yüklenir. Ancak oyunun iletmek istediği mesajı verme noktasında kolaylıklar sağlayan teknolojinin kurulması ise içerisinde zorluklar barındıran büyük bir çabanın sonucudur. Saban oyunun sahnelenmesi bağlamında yapılan yoğun çalışmanın altını çizerek bu zorluklara şöyle değinir: "Bu ekran için 12 ay süren bir çalışma yapıldı ve bu çalışmaya göre Christopher'ın duygularını anlatabilecek, üç boyutlu, bir görsel tasarım yapıldı. Bu görsel tasarımda yer efektleri başka oluyor, duvar efektleri başka oluyor. Sayılar birdenbire gelip size çarpabiliyor" (2019). Saban ve ekibinin Christopher'ın dünyasını anlamak ve anlatmak noktasında yaptıkları araştırmalar, çalışmalar seyircisini otizmi bir bireyi anlamaya ve algılatmaya yöneliktir. Seyirciye bu özel çocuğu algılatmak için teknoloji başta olmak üzere müzik ve görsel tasarım gibi unsurlar üzerine ciddi çalışmalar yapılmıştır.

Saban bu özel çocukla özdeşlik kurmak için klâsik anlatının yetersiz kalacağını altını özellikle çizer:

Otizm o kadar derin bir duyarlılık ki klâsik tiyatronun anlatım kaynakları içinde yüzeyselleşecekti. Oyun karakterimizin de aynı zamanda sinestezi yetisine sahip olması, kırmızı rengini sevmesi, beş kırmızı otomobil gördüğü zaman süper iyi bir gün geçireceğini düşünmesi de bizi Türkiye'de hiç denenmemiş bir yöntem seçmeye itti. Christopher müziği görmekten söz ediyor. Böyle zengin bir karakteri klâsik tiyatro biçimine itelemek ona ve otizmlilere haksızlık olurdu. Bu nedenle, dev led ekranlar kullanarak, üç boyutlu bir teknoloji yarattık. Hatta bu ekranlara farklı sinyaller veriyorduk, farklı görseller, müzikler, grafiklerle seyircinin yeni bir bütünsellik oluşturmasını sağladık. Seyircinin, dönen cisimler karşısında kendini kaybeden bir otizmlili bireyle özdeşleşebilmek için, bütün bir salonu döndürdük. Kısacası çok daha aktif bir katılım hedefledik. Gerçeği parçaladık ve seyircinin seyirci olarak değil tanık olarak katılımını zorladık. Oyundan çok yorgun çıkan, başı ağrıdığı söyleyen kişilere pek üzülmedik doğrusu. Anladık ki, en zengin deneyimi onlar yaşamış ve salt seyrin ötesine geçmişler (e-mail, 1.11.2020).



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

Saban'a göre, sinestezi yetisine sahip olan Christopher'ın dünyasını seyircinin anlaması için sineztezik bir temsilin yapılması önem arz eder ve seyircisinden de sineztezik bir algı yakalamasını ve oyuna aktif olarak katılmasını bekler. Bu noktada İngilizce üretiminde olduğu gibi Türk üretiminde de seyircinin katılımcı olarak yer alacağı bir tasarım denenmiştir. Çünkü Nicola Walker'ın da değindiği gibi, eğer seyirci Christopher'ın dünyasına girerse onu gibi düşünecek ve onu daha iyi anlayacaktır (2015). Çünkü farklılıklarımızı ancak empati kurarak anlayabiliriz ve algılayabiliriz.

### Sonuç

Günlük yaşamımızın bir parçası olan yüksek teknoloji modern dönemde kültürel yaşamımızı derinden etkilemektedir. Çağdaş tiyatro da yüksek teknolojiden derinden etkilenmiştir. Tiyatro, yüksek teknoloji vasıtasıyla adeta seyircisi ile iletişim kurmakta ve dijital bir kültüre evrilmektedir. Dramatik yapının postdramatik yapıya kaydığı çağdaş tiyatrodaki metin diğer teatral araçlar arasında üstünlüğünü yitirmiş onlarla eşit bir konuma gelmiştir. Tiyatro-teknoloji etkileşimi bir manada modern dönemde tiyatrodaki baş gösteren temsil krizine yönelik yeni biçimler getirmekle beraber geleneksel tiyatro estetiğini metin, karakter, dil ve sahneleme bağlamında deneyselliğe itmiştir. Tiyatroya yeni biçim ve gösterim olanakları sunan yüksek teknoloji, tiyatronun ve performansın doğasını değiştirmiştir. Video teknolojilerinden mobil teknolojiye kadar yüksek teknoloji tiyatroya yeni bir ivme kazandırmıştır. Her ne kadar tiyatro-teknoloji etkileşimi konusunda fikir beyan edenler bu etkileşimi destekleyenler ve desteklemeyenler olarak ayrılabilirlerse de tiyatro-teknoloji etkileşimi bugün tiyatronun soyut bir tiyatroya doğru kaymasına da neden olmuştur. Artık sahnede yüksek teknolojinin sağladığı olanakla zaman-mekân değişimleri hızlıca olabilmekte, uzak ya da yakındaki seyirci oyunun bir parçası olabilmekte, canlı ve sanal olan melezlenebilmektedir.

Tiyatro, Freda Chapple ve Chiel Kattenbelt'in altını çizdiği gibi, "tüm sanatları ve medyayı birleştiren ve arabuluculuğun aşaması olan üst medya"dır (1999: 32). Tiyatro sinema, film, dijital video ve televizyon gibi pek çok medyayı bir performans alanında kaynaştırarak teatral birer göstergeye dönüştüren bir hipermedyadır. Bir başka ifadeyle tiyatro canlı performans, film, televizyon ve video kayıtları gibi medyaları birleştiren; bir bakıma hem gösterme hem de sahneleme yönü olan medyalararası/ortamlararası bir sanattır. Bu medyalararası/ortamlararası sanat, ortamların çoğaltan, seyirciye aracın varlığını hatırlatan ve bir araç deneyimi yaşatan üstün aracılık niteliği taşıyan bir eylem olarak ortaya çıkar. Çağdaş oyun yazarları metinler arası, medyalararası ve arada uzamlar oluşturarak tiyatro, opera ve dans gibi çeşitli sanat biçimlerini sinema, televizyon, video ve yeni teknolojiler ile buluşturup birbirleri ile etkileşime sokarak bütünleştirici bir alan sağladılar.

Tiyatronun ilkel dönemlerinde kullandığı deus ex machina'dan film, hologram, video ve internete kadar pek çok dijital teknoloji tiyatronun anlatım olanaklarını geliştirip sahneleme dilini zenginleştirmiştir. Dijital teknoloji Batı tiyatrosunda olduğu kadar Türk tiyatrosunda da bugün artarak kullanılmaktadır. Özellikle salgın döneminde tüm dünyada dijital teknoloji seyircisini sanal bir tiyatro ile karşılamıştır. Yüksek teknoloji sayesinde salgın döneminde tiyatro grupları arşivlerini seyirci ile paylaşmış, yeni özgün projeler geliştirilmiş ve çevrimiçi performanslar üretilmiştir. Dijital teknolojiyle ışık, ses ve görsel öğeler bağlamında tiyatrodaki yeni dramaturjik yapılar geliştirilmiştir.





Tiyatro-teknoloji etkileşimini örneklendiren oyunlardan biri olan *Süper İyi Günler* hem İngiliz sahnesinde hem de Türk sahnesinde seyircisinin seyir zevkine sunulmuştur. Oyun, Asperger Sendromlu Christopher adlı bir gencin iç dünyasını ve aile ilişkilerini ortaya koyarken konuyla ilgili seyircisine de farkındalık kazandırmayı amaçlamıştır. Farklılıkları kucaklamak gerektirdiğini seyircisine hatırlatan oyun hem Türk hem de İngiliz versiyonunda pek çok ödüle layık görülmüştür. Hem Türk hem İngiliz versiyonunda oyun, yüksek teknoloji unsurlarını iletmek istediği mesajı ortaya koymak noktasında devreye sokmuştur. Işık, ses ve video tasarımında yüksek teknolojinin olanakları sonuna kadar kullanılıp bu özel gencin iç dünyası ortaya konulmuş ve seyircinin onunla yakınlık kurmaya çalışması sağlanmıştır. Yüksek teknolojiden aynı zamanda zaman ve mekân değişimlerini göstermek açısından da faydalanılmıştır. Ayrıca yüksek teknoloji aynı anda farklı perspektifler ortaya konulmasında oyuna destek olmuştur. Oyunun tekno müziği bile Christopher'ın matematik zekâsını ortaya koymak için kullanılmıştır. Özetle oyun, ışık tasarımından ses tasarımına kadar çeşitli yüksek teknoloji unsurlarını bünyesinde barındıran ve seyircisine otizm hakkında farkındalık kazandırmayı hedefleyen başarılı bir multimedya oyunudur.

### Kaynakça

- Adamek, Pauline. September 10, 2017. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" at the Ahmanson. <https://www.artsbeatla.com/2017/08/curious-incident/> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Allfree, Claire. August 6, 2012. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" review. London: Metro.
- Bennett, Susan. 1999. "Comment". *Theatre Journal* 51.
- Bilgin, Mesrure Melis. Kış 2021. "Sahne ve Performansta Dijital Deneyimler". *Pandemi ve Dijitalleşen Tiyatro*. TEB Oyun. 42.
- Billington, M. February 28, 2020. *On the practice of theatre criticism*. <https://markludmon.com/2020/02/28/michael-billington-on-the-practice-of-theatre-criticism/> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Blake, Bill. 2014. *Theatre & the Digital*. London: The Palgrave Macmillan.
- Bolton, Jacqueline. 2016. *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time*. London: Bloomsbury Methuen Drama.
- Brown, Georgina, 31 March 2013. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" review. *Mail on Sunday*.
- Bunyan, Paul, Ruth Moore, eds. 2013. *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time* by Simon Stephens. London: Bloomsbury Methuen.
- Candan, Aysın. 2013. *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul: İBÜ Yayınları.
- Carlson, Marvin. 2013. *Performans Sanatına Eleştirel Bir Bakış*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Chapple, Freda, Chiel Kattenbelt. 1999. "Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance". *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam & Atlanta: Rodopi: 11-27.
- Clapp, Susannah, August 5, 2012. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" review. *Observer*.



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

- Dağtekin. Tufan. Şubat 9, 2014. "Yolcu Tiyatro Kapılarının Dışında" Röportaj. *Zaman Gazetesi* Ahmet Balcı, Nur Muhammed Tarhan. İstanbul.
- deLahunta. Scott. Jan., 2002. Virtual Reality and Performance. PAJ: A Journal of Performance and Art. Vol. 24, No. 1, Intelligent Stages: Digital Art and Performance, The MIT Press: 105-114.
- Delgado Maria M., Caridad Svich. 2002. *Theatre in crisis?*. Manchester: Manchester University Press.
- Dixon, Steve. 2007. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance, Art, and Installation*. Cambridge, Massachusetts & London: MIT Press.
- Dennis G. Jerz, *Technology in American Drama 1920-1950 – Soul and Society in the Age of the Machine*. Westport, USA, Greenwood Press.
- Dyens, Ollivier. October 12, 2001. *Metal and Flesh: The Evolution of Man: Technology Takes Over* (Leonardo Book Series). Çev. Evan J. Bibbee. MIT press.
- Elliott, Marianne. telephone interview with Jacqueline Bolton, London, 19 August 2015.
- Esslin, Martin. 1987. *The Field Of Drama*. Methuen.
- Gardner, Lyn. 13 Mar 2013. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" review. *Guardian*.
- Gardner, Elysa. October 5, 2014. "A boy's life, fears transcended in 'Curious Incident'". *USA Today* <https://www.usatoday.com/story/life/theater/2014/10/05/broadway-review-the-curious-incident-of-the-dog-in-the-nighttime/16637669/> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Genç, Hızır İlyas 15 Kasım 2017. Teknoloji tiyatro sahnelerini saniyede değiştiriyor". *Hobitat*.
- Goodeve, Thyrza Nichols. 1997. *Houdini's Premonition: Vaudeville and Virtuality*. Leonardo, 30(5).
- Grotowski, Jerzy. 2002. *Yoksul Tiyatroya Doğru*. Çev. Hatice Yetişkin. İstanbul: Tavanarası Yayıncılık.
- Innes, Cristopher D. 1972. *Erwin Piscator's Political Theatre: The Development of Modern German Drama*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jensen, Amy Petersen. 2007. *Theatre in a Media Culture: Production, Performance and Perception Since 1970*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Jerz, Dennis G. 2003. *Technology in American Drama, 1920-1950 Soul and Society in the Age of the Machine*. Greenwood Press.
- Kara, Mustafa. Nisan 26, 2020. "Ölüm ya da İyileşme: Tiyatronun COVID ve Dijitalleşme ile İmtihanı". *Journo* <https://journo.com.tr/tyatro-dijital-covid> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Kumar, C. M. Vinay. Winter December 2013. *Art of Theatre on New Media Platform & Audience Viewing Experience*, Global Media Journal-Indian Edition, University of Calcutta, 4(2).
- Lamont, Rosette C. 1985. "Murderous Enactments: The Media's Presence in the Drama". *Modern Drama*, 28(1): 148-161.
- Lunden, Jeff. October 7, 2014. The Unadaptable 'Curious Incident' Gets a Stage Adaptation. NPR, <https://www.npr.org/2014/10/07/354139148/the-unadaptable-curious-incident-gets-a-stage-adaptation> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Maxwell, Dominic. March 14, 2013. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" review. *The Times*.
- McLuhan, Marshal. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. London: Routledge and Kegan Paul.



- Nasi, Miray. Ocak 30, 2019. "Süper İyi Günler". *Şalom Gazetesi*  
<https://www.salom.com.tr/haber/109470/super-iyi-gunler> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- National Theatre Discover, 2 October 2012. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time: working on the spectrum". <https://www.youtube.com/watch?v=k2bV75ITXJw>
- Nicholls, Liz. Sep 21, 2016. "A new Canadian Curious Incident opens the Citadel season". *Edmonton Journal* <https://edmontonjournal.com/entertainment/theatre/a-new-canadian-curious-incident-opens-the-citadel-season> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Oliszewski, Alex Daniel Fine & Daniel Roth. 2018. *Digital Media, Projection Design, and Technology for Theatre*. New York: Routledge.
- Özbek, Mustafa. 2015. "Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi – Intermediality". Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Pavis, Patrice. 2003. "Afterword: Contemporary Dramatic Writings and the New Technologies". *Transglobal Readings: Crossing Theatrical Boundaries*, Ed. Caridad Svich. (ss. 187-203), Manchester: Manchester UP.
- Rudd, Katy. July 24, 2015. interview with Jacqueline Bolton, London.
- Saban, Nedim. 2019. "Türkiye'nin İlk ve Tek Özel Eğitim Konulu E-Dergisi, Otizm Bana Bir Sanatçı Olarak Çok Şey Öğretti". Söyleşi. <https://www.oced.org.tr/wp-content/uploads/2019/04/OCED-Nisan-Mayis-Haziran-2019-E-Dergi-2.pdf>: (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Saban, Nedim. 1.11.2020. e-mail görüşmesi. [nedimsaban2020@gmail.com](mailto:nedimsaban2020@gmail.com).
- Shchelokova, Maria. 2016. *Digital media in modern art (theater performances)*. Mastergradsoppgave i digital kommunikasjon og kultur, Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap, Høgskolen i Hedmark.
- Stephens Simon. 31. 10.2020. e-mail görüşmesi. [simonwstephens@mac.com](mailto:simonwstephens@mac.com).
- Stephens, Simon. 2011. *Plays: Three*, London: Methuen.
- Stephens, Simon. 2014. "Theatre as an Intellectual Concertina: Simon Stephens in Conversation with Duska Radosavljevic". *Theatre and Adaptation, Return, Rewrite, Repeat*. Ed. Margherita Laera. Bloomsbury.
- Stephens, Simon. 2012. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time, Methuen Modern Drama Guide, with commentary by Jacqueline Bolton". London: Bloomsbury Methuen.
- Stephens, Simon. 24 July 2015. interview with Jacqueline Bolton, London.
- Sullivan, James. April 30, 2015, "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time uses visual elements to immerse audiences in the world of a teenager with autism". *The Atlantic* <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/04/curious-incident/391859/> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Şakar, Cüneyt, Kasım 7, 2019. Tohum Otizm Vakfı'yla "Süper İyi Günler". *Panorama*, <https://panoramagazetesi.com/tohum-otizm-vakfiyla-super-iyi-gunler/> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Şeyben, Burcu Yasemin. 2016. *Tiyatro ve Multimedya*. İstanbul: Habitus Kitap.
- Taner, Haldun, Metin And, Özdemir Nutku. 1996. *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.



Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler

- Thompson, Laura. August 4, 2012. "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" review, *Daily Telegraph*.
- Toffler Alvin. 1981. *Şok*. Çev. Selami Sargut. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Treadaway, Luke, telephone interview with Jacqueline Bolton, 14 July 2015.
- Ue, Tom. 2014. "Adapting *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time*: A conversation with Simon Stephens" Interview. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 7(1): 113-120.
- Walker, Nicola. July 27, 2015. interview with Jacqueline Bolton, London,
- Willcox, Thomas. 2018. "A Wonderful Play with a Real Depth and Richness" review. <https://www.officialtheatre.com/piccadilly-theatre/the-curious-incident-of-the-dog-in-the-nighttime/review-193/> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Winer, Linda. October 7, 2014. "The Curious Incident of the Dog in Night-Time" Review. *Newsday*, <https://www.newsday.com/entertainment/theater/the-curious-incident-of-the-dog-in-night-time-review-1.9464207> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- www.psykiatri-regionh.dk, *Çocuklarda ve Ergenlerde ASPERGER SENDROMU hakkında bilgiler*. (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Zimmerman, Heather. Sep 9, 2022. "Staying 'Curious:' Los Altos Stage Company brings bestselling novel to stage". *Palo Alto Weekly* <https://mv-voice.com/news/2022/09/09/staying-curious-los-altos-stage-company-brings-bestselling-novel-to-stage> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).
- Zoglin, Richard. October 6, 2014. "Entertainment Broadway Mind Games: The Curious Incident of The Dog in the Night-Time". *Time*. <https://time.com/3475874/curious-incident-dog-night-time-theater-review/> (Erişim Tarihi: 26.01.2023).