



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062-3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:2, Sayı:1, 134-147, 2026
DOI: 10.64293/mentor.v2i4.69



DERLEME MAKALE / REVIEW ARTICLE

TİYATRODA CANLILIK VE GERÇEKLİĞİN MEDYALAŞMA SÜRECİNDE DÖNÜŞÜMÜ

Ali Noyan AYTURAN¹

Öz

Bu makale, medyalaşmanın tiyatrodaki ‘canlılık’ ve ‘gerçeklik’ kavramlarını nasıl dönüştürdüğünü incelemektedir. Tiyatro, tarihsel olarak oyuncu ve seyircinin fiziksel eşzamanlılığına, ‘şimdi ve buradalık’ deneyimine ve bedensel mevcudiyete dayanan bir sanat biçimi olarak tanımlanmıştır. Ancak kayıt, iletim ve dijital medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte bu kavramlar tartışmaya açılmış ve sabit nitelikler olmaktan çıkmıştır. Çalışma, kavramsal ve kuramsal bir yaklaşım benimseyerek canlılık tartışmasını Peggy Phelan ve Philip Auslander’ın yaklaşımları üzerinden, gerçeklik tartışmasını ise Guy Debord’un ‘gösteri toplumu’ ve Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramları çerçevesinde ele almaktadır. İnceleme sonucunda, canlılığın ontolojik bir öz olmaktan ziyade medyalaşma süreçleri içinde şekillenen tarihsel bir algı kategorisine dönüştüğü; gerçekliğin ise temsile dayalı sabit bir referans olmaktan çıkarak gösteri ve simülasyon rejimleri içinde kurulduğu ortaya konmaktadır. Bu çalışma, çağdaş tiyatrodaki dönüşümleri anlayabilmek için canlılık ve gerçeklik kavramlarının, medyalaşmış algı koşulları içinde tarihsel olarak yeniden biçimlenen kavramlar olarak ele alınması gerektiğine dikkat çekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Canlılık, Gerçeklik, Medyalaşma, Tiyatro

THE TRANSFORMATION OF LIVENESS AND REALITY IN THEATRE IN THE CONTEXT OF MEDIATIZATION

Abstract

This article examines how mediatization has transformed the concepts of liveness and reality in theatre. Historically, theatre has been defined as an art form predicated upon the physical co-presence of actor and audience, the experience of ‘here and now’, and corporeal presence. However, with the development of recording, transmission, and digital media technologies, these concepts have been fundamentally problematized, stripping them of their status as stable attributes. Adopting a conceptual and theoretical framework, the study analyzes liveness through the debates between Peggy Phelan and Philip Auslander, and approaches reality through Guy Debord’s theory of the society of the spectacle and Jean Baudrillard’s theory of simulation. The findings demonstrate that liveness has shifted from an ontological essence to a historically constructed perceptual category shaped by processes of mediatization, while reality has moved from a stable referential ground toward regimes of spectacle and simulation. This study highlights that understanding contemporary theatre requires addressing liveness and reality as historically reconfigured concepts within the conditions of mediatized perception.

Keywords: Liveness, Reality, Mediatization, Theatre

¹ Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı, noyayt@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4062-1066

Başvuru/Received: 08/02/2026 **Kabul/Acceptance:** 27/02/2026 **Yayın/Publish:** 03/03/2026



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Tiyatro, çağlar boyunca somut mekân, bedensel mevcudiyet ve eşzamanlılık ilkeleri üzerine kurulu bir sanat biçimi olarak ‘canlılık’ ve ‘gerçeklik’ kavramları üzerinden tanımlanmıştır. Özellikle on dokuzuncu yüzyıla kadar, oyuncu ile seyircinin aynı mekânda ve aynı zaman diliminde fiziksel olarak bir araya gelmesi, tiyatroyu diğer temsil biçimlerinden ayıran temel ölçütlerden biri kabul edilmiştir. Bu bağlamda tiyatro, hem oyuncu hem de seyircinin kanlı canlı bedenleriyle aynı mekânda bulunduğu; temsil ile alımlamanın ortak bir zaman diliminde eşzamanlı ve kesintisiz biçimde gerçekleştiği bir ‘şimdi ve buradalık’ koşulunu ve buna içkin karşılıklı etkileşimi talep eden bir sanat biçimi olarak düşünülmüştür (Akım, 2021: s. 34). Bu fiziksel eşzamanlılık, tiyatronun ‘şimdi ve buradalık’ deneyimini mümkün kılan temel koşul olarak görülmüş; canlılık ve gerçeklik, bu nedenle uzun süre tartışmaya açık ontolojik problemler değil, kendiliğinden varsayılan nitelikler olarak kabul edilmiştir. Ancak on dokuzuncu yüzyıl ortalarından itibaren gelişen fotoğraf, ses kaydı, sinema, radyo ve televizyon gibi kayıt ve iletim teknolojileri, tiyatronun bu doğallaştırılmış varsayımlarını ilk kez sorunsallaştırmış; canlılık ve gerçekliğin teknik yeniden üretim koşulları içinde yeniden düşünülmeye yol açmıştır. Bu süreç, dijital çağda ortaya çıkan ağ temelli ve sanal medya ortamlarıyla birlikte daha kapsamlı bir dönüşüm evresine taşınmıştır.

Teknolojik gelişmeler canlılık kavramının tanım, sınır ve algılanma biçimlerini genişletmesiyle birlikte tiyatrodaki canlılık kendiliğinden bir nitelik olmaktan çıkarak, kayıtlı ve çoğaltılabilir temsil biçimleriyle birlikte düşünölmeye başlanmıştır. Görüntülerin ve seslerin kaydedilebilir ve tekrar paylaşılabılır hale gelerek bir sahneleme aracı haline gelmesi performans deneyimi üzerinde de etkili olmuştur. Eskiden sahnede oluşan imgeler zorunlu olarak gerçek zamanlı ortaya çıkarken, kayıtlı medyanın tekrarlanabilir sunumları canlılığa ilişkin farklı bir deneyim kategorisinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda Peggy Phelan, performansın ontolojik özgünlüğünü kaybolma, tekrar edilemezlik ve ‘şimdi ve buradalık’ koşulları üzerinden tanımlayarak canlılığı medyalaşmaya karşı direniş alanı olarak konumlandırmıştır (Phelan, 1993). Ancak bu ontolojik yaklaşım, medyalaşma süreçlerinin hızlanmasıyla birlikte sorgulanmaya başlanmış ve canlılığın sabit bir öz mü yoksa tarihsel bir algı kategorisi mi olduğu tartışması gündeme gelmiştir. Teknolojinin gelişimi ve hayata yayılmasıyla birlikte canlı olan ile medyalaştırılmış olan arasındaki önceki ayrımlar giderek silikleşmiş, canlı etkinlikler medyalaştırılmış biçimlere giderek daha fazla benzemiş, canlı formlar ile medyalaştırılmış formlar arasında açık ve keskin ontolojik ayrımların bulunup bulunmadığı sorusu gündeme gelmiştir (Auslander, 2008: s. 7). Böylece canlılık kavramı ilk kez teorik bir problem haline gelmiştir.

Gerçeklik kavramı da canlılığa benzer şekilde yirminci yüzyılda ciddi bir tartışma konusu haline gelmiştir. Gerçekliğin tekil ve nesnel olduğu düşüncesi zayıflamış; temsil edilen ile algılanan arasındaki ilişkinin karmaşıklaşmasıyla birlikte gerçeklik sabit bir referans olmaktan uzaklaşmıştır. Teknik yeniden üretim araçlarının yaygınlaşmasıyla imgelerin çoğalması, deneyimin giderek medya aracılığıyla kurulması ve medyanın algı üzerindeki büyük etkisi gerçekliğin sabit, tekil ve hakikat ile doğrudan bağlantılı olduğu düşüncesini ortadan kaldırmıştır. Walter Benjamin’in *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı* makalesi (Benjamin, 1993), kayıt, kopya ve yeniden üretim imkanlarının sanatta gerçeklik üzerine etkilerini inceleyen öncü çalışmalardan biri olmuştur. Benjamin’e göre teknik yeniden üretim, sanat eserinin tekil varlığına ve mekânsal-zamansal özgünlüğüne dayanan aurasını çözülmeye uğratarak, eserin özgün bağlamından kopmasına yol açmıştır. Canlılık, özgünlük ve eşzamanlılık gibi daha önce doğal kabul edilen nitelikler, aslında teknik ve tarihsel koşullar içinde kurulan algı kategorileri olarak ele alınmalıdır. Sanatsal deneyimde ortaya çıkan bu dönüşüm, zamanla gündelik algı ve toplumsal gerçeklik anlayışını da etkilemiş; gerçekliğin doğrudan deneyimlenen bir referans olmaktan çıkarak imgeler ve temsiller aracılığıyla kurulan bir düzene dönüşmesine zemin hazırlamıştır. Bu dönüşümün toplumsal ölçekteki ilk kapsamlı çözümlemelerinden biri ise gerçekliğin imgeler aracılığıyla örgütlendiğini ileri süren Guy Debord’un ‘gösteri toplumu’ (Debord, 1983) analizinde ortaya konmuştur. Debord’un gerçekliğin imgeler aracılığıyla örgütlenmesine ilişkin çözümlemesiyle benzer bir sorunsaldan hareket eden Jean Baudrillard ise, hipergerçeklik kuramında gerçekliğin simülasyon süreçleri içinde kökensiz göstergeler düzeni olarak üretildiğini ileri sürmüştür.

(Baudrillard, 2011). Böylece gerçeklik tartışması, teknik yeniden üretimin algıyı dönüştürmesinden, toplumsal ilişkilerin imgeler aracılığıyla örgütlenmesine ve nihayetinde gerçekliğin simülasyon süreçleri içinde çözülmesine uzanan kuramsal bir çizgi içinde ilerlemiştir. Yirminci yüzyılın sonlarından itibaren dijital medya teknolojilerinin yaygınlaşması bu dönüşümü yeni bir evreye taşımış; sanal görüntü üretimi, eşzamanlı iletim ve ağ tabanlı iletişim biçimleri, temsil ile deneyim arasındaki sınırları daha da belirsiz hale getirmiştir. Bu süreç, tiyatronun ontolojisini belirleyen canlılık ve gerçeklik kavramlarının tarihsel ve kültürel olarak yeniden düşünülmesini zorunlu kılmıştır.

Bu makale, tiyatronun yapı taşlarından olan canlılık ve gerçeklik kavramlarının medya bağlantılı kırılmalarını incelemektedir. Çalışmada ilk olarak canlılığın kaydedilemez ve tekrar edilemez bir olgu mu yoksa medyalaşma süreçleri içinde şekillenen tarihsel bir algı kategorisi mi olduğu tartışmaya açılmaktadır. İkinci olarak da gerçeklik algısının yalnızca fiziksel mevcudiyete dayalı bir deneyim olmaktan çıkarak, imgeler ve temsil rejimleri aracılığıyla kurulan bir düzleme evrilmesinin tiyatrodaki izdüşümleri üzerine düşünülecektir.

1. Teknoloji ve Doğa İlişkisi

On dokuzuncu yüzyıldan itibaren hızlanan teknolojik dönüşüm, sanayi devrimiyle birlikte kısa sayılabilecek bir tarihsel süreç içinde toplumsal hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiş; doğa ile teknik olan arasındaki ayrımı giderek belirsizleştirmiştir. Elektriğin yaygınlaşması, radyo, televizyon ve bilgisayar gibi aygıtların gündelik yaşama dahil olması ve dijital teknolojilerin küresel ölçekte yaygınlaşması üretim ve iletişim biçimleriyle birlikte insanın doğayla kurduğu ilişkiyi de dönüştürmüştür. Bu dönüşümü açıklamak için geliştirilen ‘ikinci doğa’ kavramı, Hegelci düşünce geleneği içinde ortaya çıkmış ve Georg Lukács tarafından modern toplumun tarihsel olarak üretilmiş yapay dünyasını tanımlamak üzere geliştirilmiştir. Hegel organik doğa ile toplumsal düzen tarafından üretilmiş yapay dünya arasında bir ayrım kurarken, Lukács modern kapitalist toplumda insanların kendi toplumsal ilişkilerinin nesnelleşmiş dünyasını ‘ikinci doğa’ olarak adlandırmış ve bu dünyanın zamanla birey için verili ve doğal bir gerçeklik görünümünü kazandığını ileri sürmüştür (Lukács, 2006: s. 161). Walter Benjamin ise bu kavramı teknolojik modernite bağlamında yeniden yorumlamıştır. Benjamin’e göre de doğa durağan ve toplumsal ilişkilerden bağımsız bir alan değildir; teknik ve tarihsel süreçler içinde sürekli yeniden üretilen bir gerçekliktir (Benjamin, 1993). Bu bağlamda teknoloji yalnızca doğaya dışsal bir müdahale değil, zamanla içselleşerek yeni bir doğallık biçimi yaratan tarihsel bir süreçtir. Dolayısıyla doğa ile teknik olan arasında kategorik bir ayrım sürdürmek mümkün değildir; teknik aygıtlar toplumsal yaşam içinde içselleşerek yeni bir ‘ikinci doğa’ oluşturur (Leslie, 2011: s. 152). Bu çerçevede doğa artık organik ve değişmez bir alan değil, tarihsel süreçler ve teknik aygıtlar aracılığıyla sürekli yeniden kurulan bir gerçekliktir. Teknolojinin toplumsal hayata nüfuzu, üretim ve iletişim biçimlerinin yanı sıra algı ve deneyim yapılarını da dönüştürmüştür. Bu dönüşüm sanat alanında da belirleyici olmuş; özellikle canlılık ve gerçeklik gibi tiyatronun temel kavramları, teknolojik aygıtların yaygınlaşmasıyla birlikte yeniden tartışmaya açılmıştır.

Yirminci yüzyılda bu kavramların sorunsallaştırılması, bugün dijital çağ olarak adlandırılan dönemin erken epistemik kırılmalarını işaret eder. Bu nedenle çağdaş tiyatroyu anlamak, canlılık ve gerçeklik kavramlarının bu tarihsel dönüşümünü göz önünde bulundurmaya gerektirir. Bir sonraki bölüm, canlılık kavramının tiyatro tarihinde nasıl doğallaştırıldığını ve medyalaşma süreçleriyle birlikte nasıl yeniden tanımlandığını ele alacaktır.

2. Canlılık: Şimdi ve Buradalık Düşüncesinin Dönüşümü

Performans sanatları tarihinde özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısına kadar ‘canlılık’ (*liveness*) kavramı üzerine kapsamlı bir kuramsal tartışma yürütülmemiştir. Bunun temel nedeni, bu kavramın, tiyatro ve diğer canlı performans sanatlarında içkin ve kendiliğinden kabul edilen bir özellik olarak düşünülmesidir. Oyuncunun seyirci karşısındaki bedensel mevcudiyetine dayanan fiziksel eşzamanlılık, açıklamaya ihtiyaç duymayan doğal bir koşul olarak görülmüş; canlı olan ile olmayan arasında belirgin bir karşıtlık bulunmadığı için canlılık kavramı uzun süre sorgulanmaksızın varlığını sürdürmüştür. Ancak özellikle 19. yüzyıl ortalarından itibaren gelişen kayıt teknolojileri (fotoğraf, ses kaydı, film vb.), bu varsayılan durumu köklü biçimde dönüştürmeye başlamıştır. Performansa ait ses ve görüntülerin

kaydedilip çoğaltılabilir hale gelmesiyle birlikte, tiyatronun biricikliği ve canlılığı gibi daha önce doğallaştırılmış kategoriler, kayıtlı ve yeniden üretilebilir formlarla karşıtlık içinde düşünölmeye başlanmış; böylece canlılık, sahne sanatlarında ilk kez teorik olarak tartışılabilir bir problem haline gelmiştir.

Kamera, projeksiyon, mikrofon ve hoparlör gibi yeni medya aygıtlarının sahneleme pratiklerine dahil olması, performans sanatlarının doğasına ilişkin uzun süre sorgulanmamış varsayımları görünür kılmıştır. Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren dijital teknolojilerin tiyatro sahnesinde yoğun biçimde kullanılması, tiyatronun araçsal yapısının ve bu yapıyı oluşturan bileşenlerin yeniden değerlendirilmesine yol açmıştır. Bu süreçte sahnelemenin oyuncu ile seyircinin bedensel birlikteliğinden kaynaklanan etki gücü ya radikal biçimde sorgulanmış ya da tam tersine tiyatroyu kurtaracak son unsur olarak yüceltilmiştir (Fischer-Lichte, 2016: s. 115). Piscator, Lepage ve Wilson gibi yönetmenler kayıt ve iletim teknolojilerini sahnelemelerinde yoğun biçimde kullanarak medya aygıtlarını tiyatronun güncelliğinin bir parçası olarak benimserken; Grotowski'nin Laboratuvar Tiyatrosu ve Schechner'in Performance Group ile yürüttüğü çalışmalar, aracısızlık ve dolaysızlık ilkelerini öne çıkararak araçsallaşmaya karşı eleştirel bir duruş geliştirmiştir. Dönüşöme verilen tepkilerin önemli bir bölümü, tiyatroyu medyalaşmadan arındırmaya yönelik özcü bir eğilim taşır. Pilavcı'nın belirttiğı üzere, özellikle televizyon çağının ardından tiyatroyu medyatizasyonun yarattığı "kirlilik"ten uzaklaştırma çabası belirginleşmiştir (Pilavcı, 2024: s. 100). Bu yaklaşımda medya tümöyle dışarıda bırakıldığında geriye kalan "özel çekirdek", tiyatronun ne'liğini belirleyen temel ölçüt olarak konumlandırılır ve böylece medyadan arındırılmış "saf tiyatro"ya ulaşılabilceğı varsayılır (Pilavcı, 2024: s. 100). Bu düşöncenin kuramsal düzeydeki en güçlü temsilcilerinden biri olan Peggy Phelan, performans sanatını teknik yeniden üretime karşıt olarak konumlandırır ve performansın kaybolma ilkesine dayalı ontolojisini vurgular. *Unmarked: The Politics of Performance* adlı çalışmasında Phelan, kamera icrasını "göröleni" doğallaştıran bir temsil biçimi olarak ele alırken, performansı yanılsamasının gerçekliğinden güç alan ve bu nedenle hakikate daha yakın bir estetik deneyim olarak tanımlar (Phelan, 1993: s. 112). Phelan'a göre performansın gücü, 'şimdi ve burada' gerçekleşen, tekrarı olmayan canlılığında yatar. Bu canlılık hem teknik yeniden üretimin dolayımalarını hem de tiyatronun temsile dayalı illüzyonunu aşarak hakikate yaklaşma imkânı sunar. Phelan bu yaklaşımını şu ifadelerle özetler:

"Performansın tek yaşamı şimdiki zamandadır. Performans saklanamaz, kaydedilemez, belgelenemez ya da temsillerin dolaşımına başka herhangi bir yolla katılamaz; böyle bir şey yaptığı anda, artık performans olmaktan çıkar..."(Phelan, 1993: s. 146).

Ancak bu yaklaşım, canlılığın ontolojik olarak sabitlenmiş bir özellik olduğı varsayımına dayanır. Bu varsayıma yönelik en güçlü kuramsal itiraz Philip Auslander'dan gelir. Auslander, canlı performansın algılanma biçimini tarihsel bir perspektiften ele alır. Ona göre canlılık, özel bir nitelik değil; kayıt ve iletim teknolojileriyle birlikte ortaya çıkan, medyalaşma süreçleri içinde şekillenen tarihsel bir algıdır (Auslander, 2012). Kayıt teknolojileri öncesinde tüm performanslar canlıydı ve bu nedenle "canlı" olmak ayrı bir kategori olarak düşünölmeye ihtiyaç duymazdı. Ancak ses kaydı ve sinema gibi araçların gelişmesiyle birlikte canlı performans, kendisine karşıt bir temsil biçimi bağlamında tanımlanabilir hale gelmiştir.

"Mevcut temsillerin "canlı" olarak algılanmasını mümkün ve gerekli kılan şey, kayıt teknolojilerinin geliştirilmesi idi. Bu teknolojilerin (örneğin, ses kaydı ve sinema) ortaya çıkışından önce, "canlı" performans kategorisine ihtiyaç yoktu, çünkü bu kategori ancak ona karşıt bir olasılığın varlığıyla anlam kazanır. Dolayısıyla, canlı performansın tarihi, kayıt medyalarının tarihiyle iç içe geçmiş durumdadır ve bu tarih son 100 ila 150 yıldan fazlasını kapsamaz. 19. yüzyılın ortalarından önceki tüm performansların "canlı" olduğunu geriye dönük olarak ilan etmek, bu olguyu geçmiş dönemlerin bakış açısından değil, günümüz perspektifinden yorumlamak anlamına gelir." (Auslander, 2012: s. 3).

Auslander'in de belirttiğı gibi, canlılık kavramına ilişkin tartışmalar, medyalaşma süreçlerinden bağımsız olarak ele alınamaz. Canlılığın ayrı bir kategori olarak ortaya çıkması, kayıt ve iletim teknolojilerinin gelişmesiyle mümkün olmuş; böylece canlı olan tarihsel bir algı kategorisine dönüşmüştür. Bu tartışmaya medya teknolojilerinin sahnelemelerde sıkça rastlandığı günümüzden

bakarak yorum yaptığımız zaman tiyatro sanatının yirmi birinci yüzyıl içinde kayıt ve iletim teknolojilerini kabullenme eğiliminde olduğundan bahsetmek mümkündür. Günümüzde halen oyuncu ve seyirci iletişimde doğrudanlığa özen gösterirken bu aygıtları şimdiki zamanın gerçekliği içinde kullanan sahnelemelere de rastlamaktayız. Bu iç içe geçmenin canlılık kavramı üzerindeki etkilerinin (ister ötsel ister tarihsel ele alalım) ontolojik bir farklılaşma göstergesi olduğu söylenebilir. Bir iletişim ortamı olarak ele alabileceğimiz tiyatronun güncelliğini korumak adına çağdaş teknolojik gelişmelerle uyumlu ilerlemesi tarihinden de görülebileceği üzere doğal bir süreçtir. Zira tiyatro en başından beri yazı, müzik ve ses gibi farklı ortamları bünyesinde barındıran çoklu ortamlı bir sanat biçimi olarak süregelmiştir ancak yirminci yüzyıldan itibaren giderek daha fazla teknolojik ortamın sahneye dahil edilmesi, canlılığın tartışmasız bir ön koşul olarak kabul edilmesini imkânsız hale getirmiştir (Şeyben, 2016: s. 12). İletişim ortamlarının hızla çoğalması; aura, biriciklik ve törensellik gibi kavramlarla birlikte canlılık fikrinin kendisini de sorunsallaştırarak tiyatronun ontolojisini yeniden düşünmeyi zorunlu kılmıştır (Benjamin, 1993). Özellikle sinema ile yapılan karşılaştırmalarda, tiyatro tanımı genellikle ‘canlılık’ ve ‘şimdi ve buradalık’ kavramlarıyla desteklenmiş; oyuncu ile seyircinin fiziksel olarak aynı mekânda bulunması, bu sanat biçiminin ayırt edici niteliği olarak kabul edilmiştir. Bununla birlikte, yeni medya aygıtları, kapitalizm, teknolojik gelişmeler ve küreselleşmeyle birlikte yitirildiği düşünülen törensellik fikri, özellikle tiyatro tanımlamalarında yeniden vurgulanmaya başlamıştır. Tarihsel avangard akımların birçoğu, bu bağlamda teknoloji karşıtlığıyla ‘ilkelcilik politikası’ gütmüştür (Innes, 2004). Bu eğilim, modernleşme ve endüstrileşmenin etkisiyle Batılı sanatçıların Uzakdoğu, Asya ve Okyanusya gibi bölgelere seyahat ederek, mistik ritüelleri tiyatro biçimlerine entegre etmeye çalışmalarıyla kendini göstermiştir. Jerzy Grotowski, Peter Brook ve Antonin Artaud gibi sanatçılar, tiyatrodaki törensellik unsurunu merkeze alarak, tiyatroyu modern çağda işlevini seküler düşünceye terk eden bir mistifikasyonu yeniden canlandırmaya çalışmışlardır. Özellikle Grotowski’nin ‘Yoksul Tiyatro’, Brook’un ‘Kutsal Tiyatro’ ve Artaud’nun ‘Vahşet Tiyatrosu’ gibi yaklaşımları, tiyatronun ritüelistik ve dönüştürücü işlevine vurgu yapmış; bu süreçte teknolojiye karşı eleştirel bir tutum sergileyerek tiyatroyu beden, mekân ve ritüel ekseninde yeniden tanımlamaya yönelmişlerdir. Ancak zamanla hem teknolojik gelişmeler hem de medyalaşmanın yarattığı yeni imkanların sahnelemelerde daha sık görülmeye başlaması canlılık ile ilgili tartışmaları ontolojiden ziyade tarihsel ve algısal bir deneyim biçimi olduğu fikrini kuvvetlendirmiştir. Bunun nedenlerinden biri de özellikle içinde bulunduğumuz dijital çağın koşullarında canlılık ile ilgili konvansiyonun gelişen medya teknolojileri ile ‘şimdi ve burada’ fikrinden ‘her zaman ve her yerde’ temeline doğru kaymasıdır. Dijital çağ içinde küreselleşmeyle birlikte git gide bir norma dönüşen bu algısal dönüşümün ilk izlerine, erken dönem radyo yayınlarında rastlanabilmektedir:

“[...] gramofon plakları gibi erken dönem ses kayıtlarında, canlı performanslarla kayıtlı performanslar arasında deneyimsel bir sorun yaşanmamıştır. Bir plağı gramofonunuza yerleştirip dinlediğinizde, tam olarak ne yaptığınızı biliyordunuz ve bu etkinliği bir canlı performansla katılma deneyimiyle karıştırmamız mümkün değildi. [...] Ancak radyo yayını, farklı bir sorun ortaya çıkarmıştır. Radyo, öncelikle canlı bir medya olarak kurumsallaşmıştır [...] gramofonun aksine, radyo, duyduğunuz seslerin kaynağını görmenize izin vermez. Radyonun karakteristik olarak duyusal yoksunluk yaratması, canlı ve kayıtlı sesler arasındaki net ayrımı temelden sarsmıştır. Dinleyiciler, duydukları seslerin gerçekten o anda canlı olarak üretilip üretilmediğinden emin olamamışlardır.” (Auslander, 2012: s. 4).

Auslander’ın belirttiği üzere, gramofon gibi erken kayıt teknolojilerinde canlı ve kayıtlı performanslar arasındaki ayrım nettir; ancak radyo bu ayrımı bulanıklaştırmıştır. Radyonun canlı bir medya olarak kurumsallaşması alımlayıcısıyla kurduğu ilişkide ilk kez muğlak bir alan yaratmaya başlamıştır. Dinleyiciler, duydukları seslerin gerçekten o anda mı üretildiği yoksa önceden kaydedilmiş bir banttan mı geldiği konusunda emin olamamış; böylece canlılık, algısal bir problem haline gelmiştir. Bu süreçte canlı yayınlar, banttan yayınlar ve stüdyo kayıtları arasında hiyerarşik bir değer sistemi oluşmuş; fiziksel eşzamanlılık, çoğu zaman daha gerçek ve özgün kabul edilmiştir.

Dijital çağda ise canlılık, yalnızca fiziksel bir aradalık ya da gerçek zamanlılıkla açıklanamayacak kadar karmaşık bir hale gelmiştir. Dijitalleşme ile performansın medya aracılığıyla izlenmesi sahnede, ‘orada’ bulunarak deneyimlenmesi arasındaki sınırlar giderek silikleşmektedir. Bahsedilen bu durum teknik

olduğu kadar algısalıdır. Medyalaşma süreci, bilginin ve deneyimin medya üzerinden şekillendiği bir kültürel çerçeve sunar. Auslander'ın “medya epistemolojisi” olarak adlandırdığı bu durum, dünyayı algılayış biçimlerimizin makineler aracılığıyla– mikroskop, teleskop, televizyon gibi araçlar sayesinde – önceden yapılandırıldığını vurgular (Auslander, 2022: s. 50). Gerçekliği algılama biçimimizin git gide daha fazla makineler aracılığıyla gerçekleştiği çağımızda medya aygıtlarıyla kurduğumuz ilişki de gün geçtikçe daha organik bir hale bürünmektedir. Tüm medya aygıtları gerçekliğin kurulma biçimlerini belirleme niteliği kazanmışlardır. Dolayısıyla, sahne sanatlarında canlılık artık sadece fiziksel eşzamanlılıkla değil, medya teknolojilerinin aracılığıyla kurulan algı rejimleriyle birlikte düşünülmelidir.

Auslander, içinde bulunduğumuz çağda dünyayı algılama biçimlerimizin medya aygıtlarıyla kurduğumuz ilişkilerle birlikte düşünülmesi gerektiğini vurgularken Benjamin'in yeniden üretim yöntemleri ile fiziksel mesafenin ortadan kalkmasının aura yitimine yol açtığı konusundaki fikirlerine de çoğunlukla katılmaktadır:

“Benjamin'in kitlelerin yakınlık arzusunu ve bu arzunun yeniden üretilmiş nesnelere duyulan istekle bağlantısını açıklayan kavramı, canlı ve medyalaştırılmış formların birbiriyle ilişkisini anlamak için faydalı bir matris sağlar. Spor etkinliklerinde, müzik ve dans konserlerinde ve diğer performanslarda kullanılan dev video ekranları, Benjamin'in kavramına doğrudan bir örnektir: televizyon ile yaşadığımız yakınlık ve samimiyet modeli, geleneksel olarak bu performanslarda eksik olan bir durumdur ve ancak bu performansların “videolaştırılması” yoluyla yeniden kazandırılabilir.”(Auslander, 2022: s. 51).

Benjamin'e göre fiziksel mesafe olgusunun ortadan kalkması kitlelerde yeniden üretim araçlarıyla yakınlaştırmaya yönelik bir tutkunun ortaya çıkmasına yol açmış ve nesnelerin kopyalanmış imgelerini “el altında bulundurma gereksinimini” gün geçtikçe arttırmaktadır (Benjamin, 1993: s. 16). Bu tespit elbette kapitalizmin yükselttiği mülk edinme arzusuyla doğrudan ilişkilendirilebilir. Bunun yanında mikroskop, teleskop, televizyon, fotoğraf makinesi, kamera gibi modern aygıtlar ve VR / AR (*Virtual Reality / Augmented Reality* – Sanal Gerçeklik / Arttırılmış Gerçeklik) gibi teknolojiler, insanın çıplak gözle görmesinin mümkün olmayan detayları algılamasını sağlayarak olgularla kurulan ilişkiye yeni bir boyut kazandırmıştır ve dünyanın algılanma biçimi gün geçtikçe dijital aygıtların hakimiyetinde gelişmektedir. Marc Prensky, dijital çağda doğan nesil için Dijital Yerli, analog çağda doğup dijital çağa uyum sağlayan nesle de Dijital Göçmen tanımlamalarını önermiştir (Prensky, 2001). Dijital yerlilerin teknolojik aygıtlarla kurdukları ilişkiler ve bu aygıtların dünyaya algılama biçimlerini şekillendirmesi konusunda, fiziksel fotoğrafları dokunmatik ekranlardan almış oldukları şekilde parmaklarıyla büyötmeye çalışmak gibi çarpıcı örneklerle rastlanabilmektedir. Birinci ve İkinci Dijital Yerli olarak tanımlanan yeni nesillerin kendi aralarındaki ve Dijital Göçmen olarak tanımlanan önceki nesillere göre algılarının nasıl geliştiğiyle ilgili detaylı bir inceleme için Dingli ve Seychell'in *The New Digital Natives: Cutting the Chord* eseri incelenebilir (Dingli & Seychell, 2015).

Yakınlık arzusu modern kitle kültüründe önemli bir motivasyon kaynağıdır. İnsanlar, fiziksel olarak uzakta olan olaylara veya nesnelere yakın olma arzusuna sahiptir ve bu arzuyu genellikle yeniden üretilmiş görüntüler veya sesler aracılığıyla tatmin ederler. Auslander'a göre bu durum, özellikle spor etkinlikleri, konserler ve tiyatro gibi canlı performanslarda kendini gösterir. Stadyumda spor müsabakası izleyen izleyiciler, sahadaki oyunculara fiziksel olarak uzakta olabilirler. Ancak dev ekranlarda oyuncuların yüzlerini veya hareketlerini yakın çekimden izleme fırsatı bulduklarında, sanki onlara daha yakınmış gibi hissederler. Bu, televizyon estetiği ile kazanılan bir algıdır. Benjamin'in kavramına göre, bu ekranlar sayesinde insanlar ‘videolaştırılmış’ bir yakınlık deneyimi yaşar. Bu yakınlık, performansın fiziksel gerçekliğinden ziyade, görüntüsünün yeniden üretilmiş haliyle kurulan bir bağlıdır.

“Bir canlı performans, kitlesel olarak çoğaltılan bir performansı yeniden yarattığında, [...] bu etkinin ters bir versiyonu meydana gelir. Televizyon ve film deneyimimizden bu görüntülere zaten aşina olduğumuz için, onları fiziksel mesafe ne kadar uzak olursa olsun yakın olarak algılarız. Yakınlık etkisi, canlı etkinliğin videolaştırılmasından veya bu görüntülere daha önceki çoğaltmalarından aşinalığımızdan kaynaklansın, canlı performansların televizyona daha çok benzemesini sağlar ve bu da Benjamin'in belirttiği çoğaltım arzusunu tatmin eder. En samimi performans sanatlarında bile, performansçılardan

sadece birkaç metre uzakta olsak da onları video monitörlerinde yakın çekim izleme fırsatı sunulmaktadır. Bu durum, gerçek yakınlığı yalnızca televizyon terimleriyle deneyimleyebileceğimizi ima etmektedir.” (Auslander, 2022: ss. 51-52).

Bu algı, tamamen medyalastırılmış deneyimlerin önceden şekillendirdiği bir algı biçimidir. Bir müzik konserinde sahnede şarkıcıyı çıplak gözle izlemektense, onu dev ekranlarda yakın çekim izlemek daha “doğal” gelir. Çünkü izleyicinin gözü, televizyon ve filmdeki yakın çekimlere alışkındır. Bu da “canlı performansların televizyona benzemesi gerektiği” düşüncesini doğurur. “Gerçek yakınlık” artık ancak televizyon ekranıyla mümkündür. Bu durum, canlı performansların bile televizyon estetiği tarafından şekillendirildiğini gösterir. İnsanlar artık doğrudan fiziksel varlığı yeterli bulmaz; daha “yakın” olmak için ekran aracılığıyla bir temsil görmek isterler. Benjamin’in çoğaltma ve yakınlaştırmaya yönelik tutkudan kastettiği tam da budur: İnsanlar artık fiziksel gerçekliği değil, medya aracılığıyla yeniden üretilmiş bir gerçeklik görmek isterler. Canlı performanslar da bu arzuya hizmet etmek için artık “gerçekten daha gerçek” hissi veren televizyon estetiğini benimser. Burada ortaya bir çelişki çıkmaktadır çünkü bir yandan teknoloji ve teknikler mesafe üretmektedir. “Oyuncu ekranda, tekinsiz bir şekilde farklı bir zamandan gerçek zamana aktarılan bir gölge haline gelir”, mevcudiyet tedirgin edici biçimde kaybolur (Leslie, 2011: s. 255). Öte yandan ise yaratılan bu mesafe, tam da bu mesafeyi oluşturan aygıt tarafından kapatılmaktadır. Bu işlemin bedeli auranın kaybı olmaktadır. Videolaştırma bir anlamda kendisinden önce varlığı hissedilmeyen veya tatmin edilmesi mümkün olduğu düşünülmeyen bir ihtiyacı hem yarattı hem de bu ihtiyacın çözümü oldu. Başka bir deyişle günümüzdeki birçok elektronik aygıt gibi kendi ihtiyacını üretti.

Auslander’in medya epistemolojisi üzerine vurgusu, tiyatronun canlılıkla kurduğu ilişkiyi dönüştürmekle birlikte çağdaş performans deneyimlerinin gerçeklik anlayışı üzerinde de düşünmeye yöneltmektedir. Medya teknolojilerinin dünyayı algılama biçimimizi şekillendiren yapılar haline gelmesi, gerçek ve temsil, canlı ve kaydedilmiş, özgün ve kopya gibi ayrımların da giderek silikleşmesine neden olmuştur. Bu bağlamda, artık yalnızca bir canlılık tartışmasından değil, gerçekliğin kendisinin ne olduğu üzerine yeniden düşünmeyi gerektiren bir çağda yaşıyoruz.

Özellikle simülasyon, hipergerçeklik ve algı sistemlerinde yaşanan dönüşüm gibi yeni kavramsal çerçeveler, orijinallik ve mekân temelli yaklaşımları aşan daha karmaşık bir gerçeklik anlayışına ihtiyaç duymaktadır. Bu bağlamda, dijital teknolojilerle şekillenen çağdaş tiyatro pratikleri, gerçek ile sanalın sınırlarının gittikçe silikleştiği bir mecraya dönüşmektedir. Bu dönüşümü daha kapsamlı biçimde kavrayabilmek için, Guy Debord’un gösteri toplumu ve Jean Baudrillard’ın hipergerçeklik kavramları, dijital çağda sanatın – özellikle de tiyatronun – nasıl yeniden tanımlandığını anlamada verimli bir kuramsal zemin sunmaktadır. Her iki düşünürün yaklaşımı, tiyatronun sanal ve temsili uzamlarla kurduğu ilişkiyi anlamlandırmak için bir sonraki tartışmanın temelini oluşturmaktadır.

3. Gerçeklik: Temsil, Simülasyon ve Algı

Yirminci yüzyıl, teknolojik dönüşümlerin bireylerin ve toplumların gerçeklik algısını köklü biçimde dönüştürdüğü bir dönemdir. Sanayi Devrimi’ni izleyen bilimsel ve teknolojik ilerlemeler; gündelik yaşam pratiklerini, toplumsal ilişkilerin örgütlenme biçimlerini ve gerçekliğin nasıl algılandığını yeniden şekillendirmiştir. Özellikle medya ve iletişim teknolojilerinin yükselişi, deneyimin çerçevelenme biçimlerini dönüştürerek gerçekliğin sabit bir referans olmaktan ziyade, giderek daha fazla aracılı bir düzlemde kurulduğu bir evreye işaret eder. Yirminci yüzyılın başlarına kadar tiyatro, gerçeklikle olan ilişkisini büyük ölçüde oyuncu ve seyircinin eşzamanlı fiziksel varlığı (*hic et nunc*) üzerinden tanımlamış; bu doğrudanlık, tiyatronun temsil gücünü kuran temel dayanaklardan biri olmuştur. Ancak görsel-işitsel kayıt ve iletim araçlarının yaygınlaşması ve nihayet dijital teknolojilerin gündelik yaşama nüfuz etmesi, özellikle ekran (monitör) gibi aygıtların yaşantının kurucu unsurlarından biri haline gelmesiyle, bu ilişki biçimini belirgin biçimde dönüştürmüştür.

Dijital imgeler, gerçeklik algısını çoğullaştırarak gerçekliğin doğasına ilişkin yeni tartışmaları tetiklemiştir. Konvansiyonel tiyatro, izleyiciye bir anlatıyı fiziksel sahne, oyuncular ve canlı performansın doğrudanlığı üzerinden sunarken; dijital çağda imajların manipüle edilebilirliği, eşzamanlı

veri akışı ve sanal gerçeklik gibi yeni araçlar, tiyatronun temsil ve gerçeklik anlayışına yeni katmanlar eklemiştir. Böylece gerçeklik, sabit bir olgu olmanın ötesinde imgeler, simülasyonlar ve dijital temsiller aracılığıyla inşa edilen bir kavram olarak düşünülmeye başlanmıştır. Bu dönüşüm izleyicinin deneyimini yeniden biçimlendirir. Fiziksel nesnelerin yerini alabilen sanal görüntüler, gerçeklik algısının izleyicinin zihninde yeniden kurgulanmasına alan açar. Bu nedenle tiyatro, yalnızca gerçekliğin temsil edildiği bir alan olmaktan çıkar; gerçekliğin nasıl üretildiğine ilişkin tartışmaların merkezinde yer alan, sınırları giderek belirsizleşen bir mecra haline gelir.

Guy Debord, modern kapitalist toplumda yaşamın, görsel temsiller ve medya aracılığıyla bir gösteri rejimi içinde örgütlendiğini savunur (Debord, 1983: s. 7). Bu rejimde gerçeklik, giderek temsillerin ardında silikleşir; bireyler tüketici konumuna indirgenirken toplumsal ve politik katılım imkanları da zayıflar. Ona göre gösteri, toplumsal ilişkileri belirleyen, nesnelleşmiş bir dünya görüşüdür (Debord, 1983: s. 7). Debord gösterinin nesnelleşmesini vurgulayarak gerçeklik üzerindeki belirleyiciliğine dikkat çekmektedir. Gösteri, gerçekliği çarpıtır ama aynı zamanda o gerçekliğin ürünüdür ve gerçek yaşam gösteri tarafından maddi olarak istila edilerek onunla uyumlu hale gelir (Debord, 1983: s. 8). Böylece gerçeklik ile gösteri birbirini sürekli yeniden tanımlayan bir döngüye dönüşür. Debord'a göre, gösteri dışarıdan dayatılan bir zorunluluk değil; bireylerin gönüllü olarak içine katıldığı ve sürdürdüğü bir toplumsal formdur. Kapitalist üretim biçimleriyle şekillenen bu yapı, toplumu bir görünüşler dünyasına dönüştürür; burada gerçeklik, temsillerin ve imgelerin ardında silikleşir. Gösteri, bireyleri tüketici konumuna indirgerken aynı zamanda onların toplumsal ve politik katılım olanaklarını da köreltir. Böylece gerçeklik, giderek yalnızca medyada görünenle özdeş hale gelir. Debord, gösteriyi gerçekliğin çarpıtılması olarak görmekle yetinmez; onu, aynı zamanda bu gerçekliğin ürünü ve bir parçası olarak konumlandırır. Gösteri, toplumsal gerçeklikten bağımsız değildir; bilakis, bu gerçeklik tarafından üretilir ve onunla beslenir. Öte yandan, gerçeklik de gösterinin etkisi altına girerek giderek onunla bütünleşir ve sonunda gösteriyle uyumlu bir hale gelir. Bu çift yönlü etkileşim, gösteri ile gerçekliğin birbirini sürekli yeniden tanımladığı bir döngü yaratır.

“Gerçekliği çarpıtan gösteri, yine de o gerçekliğin gerçek bir ürünüdür. Buna karşılık, gerçek yaşam da gösterinin seyri tarafından maddi olarak istila edilir ve sonunda onu özümseyip onunla uyumlu hale gelir. [...] Gerçeklik, gösterinin içinde ortaya çıkar ve gösteri gerçektir.” (Debord, 1983: s. 8).

Gösteri ile gerçeklik arasındaki bu ilişki, Debord'a göre, modern kapitalist toplumun temel dayanaklarından biri olan yabancılaşmayı doğurur. Gerçeklik, gösterinin içinde şekillenirken, gösteri de gerçekliğin bir parçası haline gelir. Bu dönüşüm sürecinde, sabit ve bağımsız bir ‘gerçeklik’ ya da ‘gösteri’ kavramından söz etmek imkânsızlaşır. Her iki kavram, ancak birbirleriyle olan bu etkileşim içinde anlam kazanır. Debord, gösteri ile gerçeklik arasındaki bu iç içe geçmiş yapının, mevcut toplumsal düzenin temelinde yatan bir mekanizma olduğunu öne sürer. Gösteri, görünüşlerin bir doğrulaması ve tüm toplumsal yaşamın görünüşlerle özdeşleştirilmesidir (Debord, 1983: s. 9).

Debord'un bu çözümlemesi, tiyatro gibi temsil pratiklerine uygulandığında, sahnedeki gösterinin toplumsal gerçekliğin bir yansıması olarak katmanlı bir yapı olarak ele alınması gerekliliği ortaya çıkar. Sahnede sunulanlar, gösteri mekanizması içinde izleyicilerin gerçeklik algısını şekillendirir ve bu algının içinde anlam kazanan bir yapıya dönüşür. Bu karşılıklı dönüşüm, tiyatronun toplumsal ilişkilerin ve gerçeklik kavramının yeniden üretildiği bir alan olarak işlevini vurgular.

“Ekonominin toplumsal yaşam üzerindeki egemenliğinin ilk aşaması, ‘olmak’tan ‘sahip olmaya’ doğru belirgin bir bozulmayı beraberinde getirdi — insan tatmini artık bir kişinin ne olduğuyla değil, neye sahip olduğu ile eşdeğer hale geldi. Günümüzde, toplumsal yaşamın tamamen ekonominin birikmiş üretimleri tarafından egemen hale geldiği bu aşama, genel olarak ‘sahip olmak’tan ‘görünmek’e doğru bir kaymayı beraberinde getiriyor — artık tüm ‘sahip olma’ durumları, doğrudan görünüşlerden gelen bir prestij ve nihai bir amaç elde etmek zorunda. Aynı zamanda, bireysel gerçeklik de tamamen toplumsallaşmış hale geldi; çünkü toplumsal güçler tarafından şekillendiriliyor ve doğrudan onlara bağımlı. Bireysel gerçeklik, ancak gerçekten gerçek olmadığı sürece görünmesine izin verilen bir hale geldi.” (Debord, 1983: s. 11).

Ekonominin toplumsal yaşam üzerindeki egemenliği, insan tatmininin bireyin kim olduğu üzerinden değil, neye sahip olduğu üzerinden ölçülmeye başlandığı bir dönüşümü beraberinde getirmiştir. Bu süreç, günümüzde sahip olmanın da ötesine geçerek, görünüşe ve prestije odaklanan bir anlayışa evrilmiştir; artık bireyler, sahip olduklarının değeriyle değil, bunların nasıl görüldüğü ve toplumda nasıl algılandığıyla tatmin bulmaktadır. Aynı zamanda, bireysel gerçeklik tamamen toplumsal güçler tarafından şekillendirilmiş ve onlara bağımlı hale gelmiştir, öyle ki bireyin gerçekliği yalnızca toplumsal normlara uygun olduğu ölçüde kabul görmekte ve görünmesine izin verilmektedir. Bu durum, bireyselliğin özgünlüğünün silikleştiği ve ekonomik değerler ile görünürlüğün toplumsal yaşamın temel ölçütü haline geldiği bir gerçeklik yaratmaktadır.

Pilavcı'ya göre tiyatro bağlamında düşünüldüğünde; gösteri toplumunda, her tür etkinliğin bir "bakış" için yeniden düzenlenebilmesi hem teatral icranın sunum biçimini hem de seyircinin bu icraya verdiği tepkilerin kapsamını genişletmiştir. (Pilavcı, 2024) Bu süreçte, gösteri, gösterilen şeyden önce gelerek teatral edimin gerçeklik ve yanılsama arasındaki gerilimi yansıtan bir araç olmaktan çıkmış, yalnızca yanılsamayı pekiştiren bir araca dönüşmüştür. Böylece, teatrallık, gündelik hayatta yanılsamacı bir söylemi büyüten ve bunu sürekli yeniden üreten bir kavram haline gelmiş, yaşamın kendisi bir tür sahne performansı gibi algılanır olmuştur:

"Gösteri toplumunda gerçekleşen ya da gerçekleşmeyen her türlü etkinliğin bir bakış'a yönelik olarak yeniden organizasyonu mümkündür ve bu durumda hem teatral icranın temsil edilme biçimi, hem de seyircinin icraya tepkisinin ölçeği genişleyebilmektedir. Görünüşe göre; gösterinin kendisinin gösterilen şeyden önce gelebiliyor oluşu, teatral edimi gerçeklik ile yanılsama arasındaki gerilimin bir aracı olmaktan çıkarmış ve salt yanılsamanın bir aracı haline getirmiştir. Bu durum, teatrallığın gündelik hayattaki yanılsamacı söylemi ölçeklendirmekte kullanılan bir tabire nasıl dönüştüğüne bir başka bir örnek olarak da anlaşılabilir." (Pilavcı, 2024: s. 83).

Gösteri kavramı yirminci yüzyılın sonlarına doğru Jean Baudrillard tarafından gerçekliğin ontolojik statüsünün dönüşümü bağlamında yeniden ele alınmıştır. Debord'da imgeler, toplumsal ilişkilerin yerini alarak gerçekliği örtbas eden ideolojik araçlar olarak düşünülürken, Baudrillard'a göre modern medya artık gerçekliği temsil etmekle kalmaz; onun yerini alarak simülasyonlar üretir. Baudrillard'ın yaklaşımı, gerçeklik ile temsil arasındaki ilişkinin kökten yeniden tanımlanması gerektiğini işaret ederek Debord'un Marksist eleştirel çerçevesinden epistemolojik bir kopuşla ayrılır. Baudrillard'a göre simülasyon düzeninde göstergeler, herhangi bir kökensel gerçekliğe referans vermeksizin kendi kendini üreten bir sistem oluşturur; böylece hipergerçeklik (*hyperreality*) adı verilen yeni bir algı düzlemi ortaya çıkar (Baudrillard, 2011). Bu bağlamda simülasyon kuramı, Debord'un eleştirel analizini postmodern medya ortamına taşıyarak, gerçekliğin imgeler aracılığıyla temsil edilmesinden öte, bütünüyle göstergeler tarafından ikame edildiği bir dünyayı betimler.

Baudrillard'a göre, modern sanat yalnızca fiziksel eserlerin kopyalarını üretmez; aynı zamanda gerçekliğin hiç var olmamış, kurgusal versiyonlarını da yaratır. Bu durumda gerçek, artık somut bir referansa değil, yalnızca kendi simülasyonlarına dayanır. Hipergerçeklik olarak adlandırılan bu düzlemde, gerçeklik; kökeninden, bağlamından ve maddi varlığından kopmuş imgeler aracılığıyla yeniden kurulur (Baudrillard, 2011: s. 14). Bu yaklaşım, Benjamin'in aura kavramını daha da karmaşık hale getirir. Çünkü burada mesele yalnızca sanat eserinin orijinalliğini kaybetmesi değil, gerçekliğin tamamen simülatif bir yapıya dönüşmesidir. Baudrillard, sanatın bir temsil üretmenin ötesinde gerçeğin kendisini simüle eden bağımsız bir düzlem oluşturduğunu ileri sürer. Gerçek, artık bir temsil sorunu değil; bir simülasyon sorunudur. Üstelik simülasyon, gerçeğin tüm görünüşlerini taşımasına rağmen, artık onun bir kopyası, parodisi ya da sureti olarak bile değerlendirilemez. Baudrillard'a göre hipergerçeklik, gerçekliğin tüm aşamalarına kısa devre yaparak onun yerini almıştır; bu yüzden gerçekliğin bir daha asla geri dönmeyeceğini savunur (Baudrillard, 2011: s. 15). Geç kapitalist çağda üretim yalnızca maddi nesneler üzerinden değil, imgeler ve anlamlar aracılığıyla gerçekleşmektedir. İletişim sistemleri ve sibernetik ağlar, gerçekliği artık fiziksel bir temele dayandırmak yerine, kendi kendini üreten göstergeler ve modeller aracılığıyla yeniden kurar. Baudrillard, gerçekliğin sabit bir dış

referansa dayanmadığı; aksine, medya tarafından seçilmiş ve tekrar eden kodlar yoluyla oluşturulan “yapay” bir gerçeklik dizisi haline geldiği bir yapıyı tanımlar:

“İletişim sistemlerinin, sibernetiğin ve geç dönem kapitalin kendini basit ürünlerle değil, imajlar ve anlamlar aracılığıyla mobilize etme güdüsünün ortaya çıkmasıyla birlikte de, seçilmiş “gerçeklik”ler kendi kendini doğrulayan modeller ve kodlar dolayısıyla yaratılmaktadır. Bu hiper-gerçekliktir: Artık, gerçeklik, gerçekten bile daha gerçektir.” (Horrocks, 2000: ss. 5-6).

Bu hipergerçek düzlemde, gerçek imajların ve temsil stratejileri içinde kurulmaktadır. Sanat da bu düzlemin bir parçası haline gelerek temsilden çok simülasyona, anlamdan çok yeniden üretime dayalı bir yapı sergiler. Simülasyon, Baudrillard’a göre, çoğu zaman doğrudan deneyimden ya da maddi gerçeklikten daha etkili ve ikna edicidir. Çünkü yeniden üretilen gerçekliğin özgün bir referansa sahip olması gerekmez; hatta bu bağlantı olsa bile, simülasyon o özgünlükle değil, kendi yeniden üretim mekanizmasıyla işler. Böylece simülasyon, hakikatin yerini alır ve “gerçeklikten daha gerçek” olarak kabul edilir (Baudrillard, 2011: s. 88). Baudrillard, imgelerin gerçeklikle kurduğu ilişkinin nasıl evrildiğini dört simülasyon aşaması üzerinden açıklar:

- “1. Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
2. Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
3. Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge
4. Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge”

(Baudrillard, 2011: s. 20)

Birinci basamakta ortada işaret edilen bir gerçeklik bulunmakta ve imge onu temsil edecek şekilde oluşmaktadır. Baudrillard, birinci basamak imgenin ayın görevi gördüğünü söyleyerek olumlu bir niteliğe sahip olarak ele alır. İkinci basamak imge de hala mevcut bir gerçekliğe işaret etmekte ancak onun özelliklerini değiştirmekte veya gizlemektedir. Baudrillard, hakikati deforme eden bu imge türünü “kötü büyü türünden bir şey” olarak tarif eder ve bu yüzden olumsuz bir niteliğe sahip olduğunu söyler. Üçüncü durumda gerçekliğin yokluğunu gizleyen imgenin de hala hakikatle bağı olduğundan söz edilebilir çünkü gerçekliği olmasa bile imgenin referansı hala kendisi üzerinden reel bir olasılığın varlığına işaret eden şekilde üretilmektedir. Baudrillard üçüncü basamaktaki imgenin “bir görünümün yerini almaya yani bir büyüleme aracı olmaya çalışmakta” olduğunu söyler. Dördüncü türden imge ise artık tamamen gerçeklikten bağımsızdır. Bu imge türü, nesnel gerçeklikle ilişkililenmeden kendi referans sistemini kurabilmektedir. İmgenin yerleştiği düzlem artık gerçeğin yansıması olarak oluşan bir görüntü değil, bizatihi kendi kendinin simülakrı olarak karşımıza çıkar, bu imge simülasyon düzenine aittir (Baudrillard, 2011: s. 21). Simülasyon düzenine ait imgeler, artık gerçekliğe dışsal bir göndergeye bağlı kalmaksızın varlık kazanırlar; onları “gerçek” kılacak bir “gösterilen”e ihtiyaç duymazlar. Bu tür imgeler, kendi kendilerinin hem göstereni hem de anlamıdır. Algıda yarattıkları etki, doğrudan bir nesneyle kurdukları bağdan değil, kendi içsel bütünlüklerinden ve yarattıkları deneyimden beslenir. Dolayısıyla bu imgenin algıda yarattığı hissin, imgeyle kurduğu gerçeklik bağı; bir elmanın tadının elmayla, bir gülün kokusunun gülle kurduğu ilişki gibi artık imgenin hissini imgeyle kurduğu ilişkide aranmalıdır. İmgenin oluşturduğu değer kendinden menkuldür. Dördüncü basamak imgeler, yani simülakrlar, özellikle dijital çağda en yaygın karşılaşılan imge türüdür.

Bu dönüşüm, tiyatro açısından temsil ile gerçeklik arasındaki ilişkinin tarihsel olarak yeniden düşünülmesini gerektirir. Klasik tiyatro anlayışında sahne, gerçekliğin estetik bir yansıması olarak kabul edilirken; simülasyon düzeninde temsil, artık dışsal bir referansa bağı olmayan, kendi gerçekliğini üreten bir deneyim alanına dönüşür. Özellikle dijital medya ortamlarında üretilen sahneleme biçimleri, fiziksel gerçeklikten bağımsız olarak işleyen görsel ve işitsel simülasyonlar aracılığıyla, Baudrillard’ın sözünü ettiği simülakr düzeninin tiyatro alanındaki en görünür örneklerini oluşturur. Bu bağlamda simülasyon kuramı, tiyatrodaki gerçekliğin artık temsil edilen sabit bir referans değil, medyalaşmış algı süreçleri içinde kurulan bir deneyim kategorisi olarak düşünülmesinin önünü açar. Benzer bir bağlantı Aristo ve Platon’un temsil tartışması üzerinden de değerlendirilebilir. Platon, tiyatroyu “taklidin

taklidi” olarak değerlendirerek hakikatten uzaklaştırıcı bir etkinlik olarak görürken, Aristoteles tiyatroyu hakikati anlamının bir aracı olarak ele alır ve sahnedeki imgeleri “derin bir gerçekliğin yansıması” olarak tanımlar. Modern tiyatro, imgeleri semboller ve soyut anlatımlarla dönüştürerek Baudrillard’ın “gerçekliği değiştiren” imgelerine yaklaşır. Bertolt Brecht’in epik tiyatrosu gibi yaklaşımlar, toplumsal gerçeklikleri eleştirel bir perspektifle yeniden yapılandırır. Tiyatroda imgelerin bu tarihsel ve teknolojik dönüşümü, temsil ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi sürekli olarak yeniden tanımlamış; özellikle dijital medya ortamlarında Baudrillard’ın tanımladığı simülakr düzenine yaklaşan yeni temsil biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve ağ temelli etkileşim teknolojileri bu dönüşümün en güncel örneklerini oluşturmaktadır. Dijital çağda bu araçlarla geliştirilen performanslar, teatrallği fiziksel sahnenin sınırlarının ötesine taşıyarak, deneyimi simülasyon temelli bir algı düzleminde yeniden kurmaktadır. Rimini Protokoll’ün Situation Rooms projesinde kullanılan artırılmış gerçeklik sistemleri ya da NITE Hotel’in Black Swan çalışmasında izleyicinin sanal bir mekânda dijital avatarlar aracılığıyla konumlandırılması, gerçekliğin medya aygıtları yoluyla yeniden üretildiği performatif yapılara örnek olarak değerlendirilebilir. Türkiye’de ise Platform Tiyatro ve Fringe Ensemble ortaklığında geliştirilen Map to Utopia ile KREK Tiyatro’nun 35 Mayıs adlı dijital tabanlı projeleri, fiziksel sahneyle doğrudan ilişki kurmaksızın, kendi referans sistemine dayalı görsel ve işitsel imgeler üretmektedir. Bu tür örneklerde teatral deneyim, bedensel mevcudiyete dayalı geleneksel canlılık anlayışından uzaklaşarak, veri akışı, arayüz ve simülasyon mantığıyla işleyen medyalaşmış bir algı rejimi içinde yapılandırılmaktadır.

Simülakr düzeninin ortaya çıkışında tarihsel olarak en büyük rolü, simülatif imgelerin kitlesel ölçekte üretilmesini mümkün kılan televizyon teknolojisinin yaygınlaşması oynamıştır. Baudrillard’a göre televizyon, hakikatin yerini alarak onu ortadan kaldıran bir mekanizma haline gelmiştir (Baudrillard, 2011: s. 53). Bu eylem öylesine güçlüdür ki artık perspektif ve panoptik kuramı devre dışı bırakır. Medya kendisini görünmez kılarak gerçeğin içine nüfuz etmekte, onun üzerini örterek ürettiği algıyı yeni bir gerçeklik olarak sunmaktadır. Baudrillard’ın bu çarpıcı tespiti, medya teknolojilerinin gerçeklikle olan ilişkisini yeniden düşünmeyi zorunlu kılar. Ona göre, medya bilgiyi ileten bir “araç” olmanın ötesine çıkarak yaşamın içine yayılmış, onun yapısına nüfuz etmiş bir sisteme dönüşmüştür. Bu yayılma, ortamın algılanabilirliğini imkânsızlaştırmakta, dolayısıyla onun etkilerini görünmez ve kontrol edilemez kılmaktadır. Medya artık gerçekliği biçimlendirir, dönüştürür hatta yerini alır:

“Sözcüğün yazılı anlamında artık “medium” diye bir şey yoktur. Çünkü “medium” gerçeğin içine yayılmış ve dağılmış olduğundan algılanması imkânsızlaşmıştır. Üstelik gerçeği en ufak bir şekilde etkileyememektedir. Sonuç olarak sözünü ettiğimiz şey dur durak tanımayan, kronik bir hastalık gibi gerçeğin içine yerleşerek onu değiştirmeye çalışan bir “medium”dur. Burada “medium”un, süzgeçten geçirerek sunduğu haber ya da bir lazer ışığının boşlukta oluşturduğu üç boyutlu bir reklam imgesi gibi bir hayalete dönüşmüş bir gerçekten söz ediyoruz. Tıpkı yaşamın içinde çözülerek eriyen televizyon ya da televizyonun içinde çözülerek eriyen yaşam gibi. Yaşamla televizyon birbirlerinden ayrılması imkânsız bir solüsyona benzemektedirler.” (Baudrillard, 2011: s. 56).

Bu pasajda çizilen tablo, medya ile gerçeklik arasındaki sınırın tamamen ortadan kalktığını ve ikisinin birbirine nüfuz ederek ayrıştırılamaz bir hal aldığını ortaya koyar. Baudrillard’ın kullandığı “solüsyon” benzetmesi, televizyonun yaşamla kaynaşarak ayrı bir gerçeklik inşa ettiğini gösterir. Bu durum, gerçekliğin bağımsız bir referans olmaktan çıkıp, medya tarafından yapılandırılan bir imgeye dönüşmesi anlamına gelir. Baudrillard’ın televizyonun ve ürettiği imgelerin gücüne atfettiği değer ağır bir eleştiriyi de beraberinde getirmektedir. Jean Baudrillard, televizyonun ve medyanın gerçeklik üzerindeki etkilerini eleştirerek, bu teknolojilerin yalnızca birer iletişim aracı olmaktan öte, anlamın ve gerçekliğin sistematik bir şekilde tüketilmesine katkıda bulunduğunu ifade eder. Baudrillard’a göre teknolojinin, dünyanın yanılsamasını ve vizyonunu yutup tükettiğini, bir tele-gerçekliğe, “*real time*”a ve sanallığa dönüşmektedir (Horrocks, 2000: s. 41). Televizyon gibi aygıtlar yalnızca hakikatin temsiliyle yetinmez; onu manipüle eder, çarpıtır ve sonunda yerine geçer. Bu süreçte medya, gerçeği bir simülakr olarak yeniden üretir ve bu yeniden üretim, gerçekliğin yerini tamamen imgelerin almasına neden olur. Artık gerçeklik, medya aracılığıyla şekillendirilirken, gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınır da ortadan kalkmıştır. Televizyon, yaşamla iç içe geçerek, gerçekliğin kendi içinde çözülmesine ve erimesine neden

olur. Gerçeklik artık televizyon aracılığıyla sürekli pompalanırken, bu süreç anlam kaybını da beraberinde getirir. Baudrillard'ın ifadesiyle, anlamın yok oluş süreci, anlamın yaratılış sürecinden çok daha hızlıdır (Baudrillard, 2011: s. 117). Böylece gerçek, yerini hiper-gerçekliklere bırakırken, bireylerin hakikatle olan bağları da giderek zayıflar.

Horrocks'un, Baudrillard'ın televizyon eleştirisini destekleyen yorumuna göre, televizyon bireylerde kayıtsızlık, mesafe, şüphecilik ve hissizlik gibi duyguları tetikler (Horrocks, 2000: s. 39). Televizyonun görsel imgeleri, dünyayı bir imaj haline getirerek hayal gücünü bastırırken, bireylerde hayal kırıklıkları yaratan bir deneyime neden olur. Bu süreç, gerçekliğin bir yanılsama olarak deneyimlenmesine yol açar ve televizyonun yalnızca bir gösteri aracı olmaktan çıkıp, gerçeği biçimlendiren bir mekanizma haline gelmesiyle sonuçlanır. Başka bir deyişle, televizyon artık neye bakılacağını ve neyin izleneceğini belirleyen; çerçevelediği içerikle kendi gerçekliğini inşa eden bir iktidar aracıdır. Dolayısıyla medya, toplumsal algıyı şekillendiren bir güç olarak, gerçeklik ile bireyler arasındaki bağı koparma potansiyeline sahiptir. Bu durum, "gösteri toplumu" kavramının ötesine geçer. Artık medya, yalnızca bir bilgi kaynağı ya da bir gösteri aracı değil, gerçeği şekillendiren, anlamı yok eden bir sistem haline gelmiştir. Marshall McLuhan'ın "*medium is the message*" (araç mesajdır) önermesi bağlamında (McLuhan, 2011), medya ve mesaj arasındaki sınırların ortadan kalktığı bir döneme girilmiştir. Medya artık sadece bir araç değil, gerçekliğin kendisine içkin bir yapıya dönüşmüştür. Medya ile içerik arasındaki sınırların silinmesiyle; medya, iletim kanalı niteliğinden daha üstün bir güç kazanmış, bizzat gerçekliğin kurucu unsuru haline gelmiştir. Modern medya eleştirileri, günümüz dijital medya ortamında daha da çarpıcı biçimde görünür hale gelmiştir. Özellikle sosyal medya platformları, anlık veri akışı ve sürekli olarak yeniden üretilen görseller aracılığıyla gerçeklik algısını derinden şekillendirmekte ve çoğu zaman manipüle etmektedir. Televizyona yönelik eleştirilerin bir devamı olarak, sosyal medya da hipergerçekliğin taşıyıcısı haline gelmiş; bu durum bireylerin kimlik inşası, toplumsal aidiyet duyguları ve politik katılımlarını doğrudan etkilemeye başlamıştır. Dahası, medya ortamları bireylerde bir tür duygusal uyuma ve toplumsal kayıtsızlık yaratarak, demokratik süreçler üzerinde tehdit oluşturan bir pasifleştirici etki yaratmaktadır. Gerçeklik, artık medya tarafından kurgulanan ve dolayısıyla eleştirel düşünme gerekliliğini daha da önemli hale getiren bir olguya dönüşmüştür.

Tiyatro, teknolojik gelişmelerle çağlar boyunca organik bir ilişki kurmuş; sahne mekanizmalarından aydınlatma tekniklerine, ses kullanımından görsel efektlere kadar farklı araçları kendi estetik ihtiyaçları doğrultusunda içselleştirmiştir. Ancak on dokuzuncu yüzyıl sonrasında dijital teknolojilerin ortaya çıkışıyla birlikte bu ilişki niteliksel bir dönüşüm geçirmiş; özellikle canlılık ve gerçeklik kavramları bağlamında tiyatronun ontolojik varsayımları yeniden sorgulanmaya başlanmıştır. Dijitalleşme ve medyatizasyon tiyatronun tarihsel olarak dayandığı somut mekân, bedensel mevcudiyet ve fiziksel eşzamanlılık zeminini doğrudan problemli hale getirerek, sahnedeki varoluşun koşullarını belirsizleştirmiştir. Bu bağlamda temsil, artık yalnızca sahnede 'orada' olanın seyirciye aktarılması anlamına gelmemekte; medya aracılığıyla çoğaltılan, dönüştürülen ve yeniden çerçevelenen bir deneyim alanı olarak düşünülmektedir. Dijital çağa girerken temsil, hakikat ve gösteri arasındaki ilişkiler hem gündelik yaşamda hem de sanatsal üretimde köklü biçimde dönüşmüş; tiyatro, bu dönüşüm karşısında ya kendi canlılık ve gerçeklik anlayışını yeniden tanımlamak ya da medya tarafından belirlenen algı rejimleriyle hesaplaşmak zorunda kalan bir sanat formu haline gelmiştir. Gerçekliğin bu biçimde aracılı hale gelmesi, onu gündelik deneyimin olduğu kadar sanatsal üretimin de tartışmalı bir zemini haline getirir. Tiyatro açısından belirleyici olan nokta, tam da bu aracılı gerçeklik rejimi içinde, tarihsel olarak bedensel mevcudiyet, fiziksel eşzamanlılık ve somut mekân üzerine kurulu bir sanat formunun nasıl konumlanacağı sorusudur.

Sonuç

Tiyatronun ontolojik yapı taşları olarak kabul edilen canlılık ve gerçeklik kavramları yirminci yüzyılda gelişen teknoloji ve medya araçları ile bir dönüşüm geçirmişlerdir. Söz konusu dönüşüm, tiyatronun özünü bütünüyle ortadan kaldıran bir kırılma değil; canlılık ve gerçekliğin tarihsel olarak kurulan algı koşulları içinde yeniden tanımlanmasıdır. Bu nedenle değişim, doğrudan özsel bir kayıp olarak değil, algısal rejimdeki dönüşümün tiyatronun ontolojik kabullerini yeniden düzenlemesi olarak

anlaşılmalıdır. Canlılık kavramı açısından yirminci yüzyılda yaygınlaşan ses ve görüntü kayıt teknolojileri belirleyici bir eşik oluşturmıştır. Kayıt ve iletim olanakları, canlılığı tek bir kategori olmaktan çıkararak “canlı / kaydedilmiş / eşzamanlı iletilmiş / yeniden dolaşıma sokulmuş” gibi farklı deneyim hatlarına ayırmış; böylece canlılık, fiziksel eşzamanlılıkla otomatik olarak özdeşleştirilemeyen bir algı problemi haline gelmiştir. Benzer biçimde televizyon ve internet gibi medya teknolojileri de gerçekliğin nasıl kurulacağına dair belirleyici bir rol üstlenmiş; gündelik hayatın gerçekliği giderek daha fazla aracılı sistemler üzerinden algılanmaya başlamıştır. Bu durum, tiyatronun tarihsel olarak dayandığı “doğrudanlık” varsayımını zayıflatırken, tiyatro deneyimini de medyalaşmış algı koşulları içinde yeniden düşünmeyi zorunlu kılar. Burada kritik nokta, dönüşüm algısal düzeyde gerçekleşse de tiyatronun canlılık ve gerçeklikle kurduğu ilişki doğrudan bu algıya dayandığı için, ortaya çıkan sonucun ontolojik olduğudur. Yani canlılık ve gerçeklik tamamen ortadan kalkmamakta, fakat onları tanımlayan koşullar değiştiği için, tiyatroya ilişkin geleneksel tanımların kapsayıcılığı daralmaktadır. Bu da tiyatronun sıfırdan icat edilmesi gerektiği anlamına gelmez; tersine, tiyatronun var olan çerçevesinin genişleyerek yeni deneyim biçimlerini içerecek şekilde yeniden kurulması gerektiğini gösterir. Yirminci yüzyılda hem teorik hem pratik düzeyde kimi özcü yaklaşımlar, tiyatroyu sabit nitelikler üzerinden tanımlayarak onu medyalaşmaya karşı “saf” bir alan gibi korumaya yönelmiştir. Aracısız sahneleme pratikleri elbette tiyatronun özsel çekirdeğini görünür kılan güçlü bir tutumdur; ancak tiyatronun amaçlarından biri içinde bulunduğu çağı duyumsatmak ve anlatmaksa, çağın iletişim koşullarını ve aygıtlarını bütünüyle dışarıda bırakan bir tutum, giderek çağdışı bir kapanmaya dönüşme riski taşır. Çünkü dünya artık ‘şimdi ve burada’nın karşısına ‘her zaman ve her yerde’ işleyişini koyan medyalaşmış bir dolaşım mantığıyla işlemektedir; tiyatro bu gerçekliği yok saydığına, yaşadığı çağla bağ kurmakta zorlanacaktır. Öte yandan makalenin savunduğu yönelim, tiyatronun medyalaşma karşısında edilgenleşmesi değildir. Tiyatro, medyalaşmayı olduğu gibi taklit etmek ya da ona teslim olmak zorunda değildir. Tarihsel olarak yaptığı gibi, teknolojiyi kendi estetik hedefleri doğrultusunda araçsallaştırmanın yollarını bulabilir. Dolayısıyla asıl mesele “teknoloji tiyatronun özünü bozuyor mu?” sorusundan çok, canlılık ve gerçekliğin medyalaşmış algı koşulları içinde nasıl üretildiğini kavrayarak tiyatronun bu koşullarda nasıl konumlanacağı sorusudur. Bu çerçevede canlılık ve gerçeklik, tiyatronun sarsılmaz sabitleri olarak değil; tarihsel olarak dönüşen, fakat tam da bu dönüşüm içinde tiyatronun güncelliğini kurmasına imkân veren kavramlar olarak ele alınmalıdır.

Kaynakça

- Akım, M. S. (2021). Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma. *Sanat Yazıları*, 44, 31-47.
- Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a mediatized culture* (2nd ed). Routledge.
- Auslander, P. (2012). Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 34(3), 3-11. https://doi.org/10.1162/PAJJ_a_00106
- Auslander, P. (2022). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (3. bs). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003031314>
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.; 6. Baskı). Doğu Batı Yayınları.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Debord, G. (1983). *Society of the Spectacle* (K. Knabb, Çev.). Rebel Press.
- Dingli, A., & Seychell, D. (2015). *The New Digital Natives: Cutting the Chord*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-46590-5>
- Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatif Estetik* (T. Acil, Çev.). Ayrıntı.
- Horrocks, C. (2000). *Baudrillard ve Milenyum* (K. K. Ökten, Çev.). Everest Yayınları.
- Innes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro* (B. Güçbilmez & A. V. Kahraman, Çev.; 1. bs). Dost Kitabevi.
- Leslie, E. (2011). *Walter Benjamin: Konformizmi Alt Etmek* (E. Çaça, Çev.). Habitus.
- Lukács, G. (2006). *Tarih ve Sınıf Bilinci* (Y. Öner, Çev.). Belge Yayınları.
- McLuhan, M. (2011). *Understanding Media: The Extensions of Man* (T. W. Gordon, Ed.). Ginko Press.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. Routledge.

- Pilavcı, G. (2024). *Teatrallik, Medyatizasyon, Sanal Gerçeklik* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Şeyben, B. Y. (2016). *Tiyatro ve Multimedya*. Habitus.