YAPAY ZEKÂ İLE SAHNE TASARIMINDA KODLANMIŞ GÖRSEL KOMPOZİSYONUN YENİDEN TASARIMI

REDESIGNING ENCODED VISUAL COMPOSITION IN STAGE DESIGN THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Memet Ali ZEREN

125

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi
Yıl: 2026, Sayfa: 1-12.

Makale Türü: Araştırma Makalesi

DOI: 10.35379/cusosbil.1695965

Geliş Received: **09.05.2025**
Kabul Accepted: **16.03.2026**

YAPAY ZEKÂ İLE SAHNE TASARIMINDA KODLANMIŞ GÖRSEL KOMPOZİSYONUN YENİDEN TASARIMI

REDESIGNING ENCODED VISUAL COMPOSITION IN STAGE DESIGN THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Memet Ali ZEREN [1]

ÖZ

Bu çalışma, yapay zekâ destekli görsel üretim teknolojilerinin sahne tasarımındaki estetik ve düşünsel etkilerini disiplinler arası bir perspektiften ele almaktadır. Son yıllarda dijital ortamda geliştirilen üretim araçlarının, mekân tasarımı süreçlerinde yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak sağladığı gözlemlenmektedir. Görsel kompozisyonun yeniden tanımlanmasına neden olan bu teknolojik yaklaşımlar, sahneleme pratiklerinde hem işlevsel hem de algısal düzeyde dönüşümlere yol açmaktadır. İnsan ve makine etkileşimine dayalı yaratım modelleri, geleneksel tasarım anlayışını sorgulayan ve alternatif estetik düzenler öneren bir yapı sergilemektedir. Çalışma, güncel kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda yapay üretimli imgelerin taşıdığı anlam katmanlarını inceleyerek, çağdaş sahne tasarımının yaratıcı potansiyelini genişletme yönündeki olanaklarını irdelemektedir. Kavramsal çözümlemeler ve uygulamaya dönük örnekler aracılığıyla, sahne tasarımının değişen yapısı anlaşılmaya çalışılmış; bu dönüşümün yaratıcı süreçlere kazandırdığı yeni açılımlar yorumlanmıştır. Ayrıca, dijital üretimin sezgisel olmayan doğasıyla ortaya çıkan estetik kararların öngörülemezliği ve çoklu anlam üretimi üzerinden, izleyici deneyiminin yeniden şekillenişine dair çıkarımlar sunulmuştur. Böylece, yapay zekânın yalnızca teknik bir araç değil, yaratıcı ortak olarak sahneleme sanatında üstlendiği rol kapsamlı biçimde değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler:
Yapay zekâ,
Sahne tasarımı,
Algoritmik estetik,
Dijital estetik.

ABSTRACT

This study addresses the aesthetic and intellectual effects of artificial intelligence-supported visual production technologies on stage design from an interdisciplinary perspective. It is observed that the production tools developed in digital environment in recent years have enabled the emergence of new forms of expression in spatial design processes. These technological approaches, which redefine visual composition, lead to transformations in staging practices at both functional and perceptual levels. Creation models based on human-machine interaction exhibit a structure that challenges traditional notions of design and proposes alternative aesthetic orders. In line with current theoretical approaches, the study examines the layers of meaning embedded in artificially generated images and explores their potential to expand the creative capacity of contemporary stage design. Through conceptual analyses and practical examples, the evolving nature of stage design is examined, and the new possibilities introduced by this transformation into creative processes are interpreted. Furthermore, the study offers insights into the reshaping of audience experience through the unpredictability of aesthetic decisions and the multiplicity of meanings arising from the non-intuitive nature of digital production. Accordingly, artificial intelligence is evaluated not merely as a technical tool but as a creative collaborator within the field of stage design.

Keywords:
Artificial intelligence,
Stage design,
Algorithmic aesthetics,
Digital aesthetics.

[1] Doç., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, memetali.deu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9928-2607

Alıntılamak için/Cite as: Zeren M. A. (2026) Yapay Zekâ İle Sahne Tasarımında Kodlanmış Görsel Kompozisyonun Yeniden Tasarımı, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, s. 1-12.

GİRİŞ

Yapay zekâ, sanatsal üretim süreçlerinde yalnızca bir otomasyon aracı olmanın ötesine geçerek, yaratıcı sürecin kurucu unsurlarından biri hâline gelmeye başlamıştır. Bu dönüşüm, özellikle sahne sanatlarında, sahne tasarımının kavramsal çerçevesini ve üretim biçimlerini köklü biçimde dönüştürmektedir. Geleneksel anlamda insan yaratıcılığına dayanan bu alan, günümüzde yapay zekâ destekli sistemlerle yeniden ele alınmakta; görsel kompozisyon, mekân algısı ve estetik karar süreçleri algoritmik modeller aracılığıyla yeniden inşa edilmektedir.

Yapay zekâ teknolojilerinin sahne sanatlarına entegre edilmesiyle birlikte, tiyatro sahnesi yalnızca dramatik anlatının sunulduğu fiziksel bir zemin olmaktan çıkarak, veriyle işleyen, etkileşimli ve duyarlı bir medya uzamına evrilmektedir (Manovich, 2001). Bu gelişme, yalnızca üretim sürecine hız ve çeşitlilik kazandırmakla kalmayıp, estetik ve dramaturjik kararların alınmasında da etkin bir rol üstlenen bir yapay zekâ varlığını gündeme getirmektedir. Böylece temsil rejimi yeniden şekillenmekte; izleyici deneyimini dönüştüren çok katmanlı bir sahneleme anlayışının temelleri atılmaktadır.

Bu çalışma, dijital estetik, posthüman kuram ve yeni medya yaklaşımları aracılığıyla sahne tasarımında yapay zekânın rolünü sorgulamakta; yaratıcı sürecin dönüşümünü kavramsal, teknik ve deneyimsel boyutlarıyla ele almaktadır. Christiane Paul'un belirttiği gibi, dijital estetik yalnızca görsel biçimin değil, düşünsel yapının da dijital teknolojiler aracılığıyla yeniden kurgulandığı bir estetik anlayışını temsil etmektedir (Paul, 2015). Bu çerçevede çalışmanın temel araştırma sorusu şu şekilde şekillenmektedir: Yapay zekâ destekli üretim araçları sahne tasarımında yalnızca işlevsel birer araç mıdır, yoksa estetik kararların ve temsillerin ortak yaratıcıları mı?

İlerleyen bölümlerde, posthüman kuramın sunduğu özne modelinden hareketle, tasarımcının yapay zekâ ile ilişkisi bağlamında dönüşen konumu ele alınacaktır. Rosi Braidotti'ye göre posthüman özne, sabit bir bilinçten ziyade çoklu ağ yapıları içinde konumlanan, ilişkisel bir varlıktır (Braidotti, 2013). Bu yaklaşım, sahne tasarımcısını yapay zekâ ile işleyen bir yaratıcı arayüz olarak konumlandırmakta; aynı zamanda yapay zekâya atfedilen öznellik ve karar kapasitesi üzerinden yeni bir estetik rejimi gündeme getirmektedir.

Yeni medya kuramı açısından ise sahne artık lineer anlatılarla sınırlı olmayan, izleyiciyle doğrudan ilişkilenebilen, katmanlı ve veriye duyarlı bir medya ortamına dönüşmektedir (Hansen, 2004). Özellikle ışık, ses ve görsel imgelerin yapay zekâ aracılığıyla üretildiği sahneleme biçimlerinde, seyirci algısı da yeni dijital kodlarla şekillenmektedir. Bu bağlamda, dijital kültür, beden ve algı ilişkisi üzerine çalışan kuramcı Mark B. N. Hansen'ın Bodies in Code (2006) adlı çalışmasında ortaya koyduğu "veriyle temas eden beden" kavramsallaştırması, sahnelemenin izleyici üzerindeki duyusal etkilerini değerlendirmek açısından kuramsal bir çerçeve sunmaktadır.

Bu perspektifle çalışma, yapay zekâ destekli sahne tasarımı örneklerini kuramsal bir zemin üzerinden inceleyerek hem estetik tercihlerin hem de yaratıcı süreçlerin geçirdiği dönüşümleri görünür kılmayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında dijital estetik, posthümanizm odağındaki yaratıcı yaklaşımlar ve yeni medya mekânı kavramları temel alınarak iki uluslararası sahneleme pratiği analiz edilecektir. Bu kapsamda Alexander Whitley Dance Company'nin Overflow adlı prodüksiyonu ile Lincoln Center'da gerçekleştirilen Create-athon yapay zekâ atölyesi incelenecektir. Bu örnekler üzerinden insan ile yapay zekâ arasındaki estetik iş birliği, üretim sürecinin çok katmanlı yapısı ve temsil biçimlerinin dönüşümü değerlendirilecektir. Bu doğrultuda çalışma, sahne tasarımını yalnızca görsel bir temsil alanı olarak değil, dijital teknolojilerin etkisiyle yeniden biçimlenen düşünsel ve estetik bir üretim mekânı olarak ele almaya yönelik bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Dijital Estetik Bağlamında Görsel Kompozisyonun Dönüşümü

Yapay zekâ destekli sahne tasarımı, dijital estetik anlayışı doğrultusunda çağdaş görsel düşünme biçimlerinin yeniden inşasına katkıda bulunur. Bu doğrultuda dijital estetik, yalnızca dijital araçlarla üretilen sanat yapıtlarını değil, aynı zamanda dijital teknolojilerin sanatın kavramsal, biçimsel ve algısal boyutlarını nasıl dönüştürdüğünü de içerdiği söylenebilir. Christiane Paul'a göre dijital sanat,

teknolojiyle yalnızca işlevsel bir araç olarak değil, aynı zamanda bir düşünme biçimi olarak ilişki kurar (Paul, 2015). Bu yaklaşım, yapay zekânın sanatsal karar alma süreçlerine katılımını teorik olarak meşrulaştırır. Son yıllarda yapay zekâ, salt hesaplama süreçlerinden öte, estetik üretim ve kavramsal tasarım süreçlerinde aktif bir aktör olarak konumlanmaktadır (Rongrong, Niu ve Zhang, 2022). Bu durum, sanatçının yalnızca üretici değil, teknolojiyle birlikte düşünen ve yaratıcı rolünü yeniden tanımlayan bir özneye dönüşmesini beraberinde getirir. Böylece estetik kararlar, sezgiye dayalı bireysel tercihlerden çok, algoritmik yapılarla şekillenen çok aktörlü etkileşimlere evrilmektedir.

Yapay zekâ ile oluşturulan görsel kompozisyonlar çoğunlukla öngörülemez, rastlantısal ve çok katmanlı yapılara sahiptir. Bu üretim biçimleri yalnızca teknik girdilerle değil, kullanıcı etkileşimi, çevresel veriler ve kültürel bağlamlarla kurulan dinamik ilişkilerle şekillenir (Yuan, 2023). Midjourney ve DALL·E gibi algoritmik sistemler, sabit görsel kurallar yerine büyük veri kümeleri üzerinden sezgisel düzenlemeler üretmektedir. Bu noktada Lev Manovich'in "kodlanabilir görsellik" kavramı belirleyici hâle gelir. Manovich'e göre dijital görüntü, yazılım altyapısıyla yönlendirilen bir temsil biçimidir; nesnelliği değil, algoritmik yapıyı yansıtır (Manovich, 2001). Dolayısıyla sahne tasarımında yapay zekâ kullanımı, durağan estetik normlar yerine veriyle sürekli yeniden yazılan, esnek ve etkileşimli görsel anlatılar üretir. Bu da görselliği yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda söylemsel ve politik anlamda da yeniden kurar; çünkü artık sahnede temsil edilen, yalnızca içerik değil, onun üretim biçimiyle ilişkili olan bir düşünce sistemidir.

Bu dönüşüm, sahne tasarımında mekânsal kurgunun algısal ve teknik doğasını da yeniden tanımlar. Işık, renk, doku ve hacim gibi ögeler yalnızca fiziksel malzemelerle değil, yapay zekâ destekli görsel verilerle de biçimlendirilmekte; bu durum, sahne mekânını değişken, veriyle uyumlu ve yeniden konumlandırılabilir bir görsel ortam hâline getirmektedir. Özellikle dijital tiyatro, sinema, VR performansları ve sanal sahneleme gibi alanlarda ortaya çıkan yeni estetik yapılar, izleyici deneyimini çok boyutlu bir anlatı düzlemine taşır (Chen, 2022; Gintere, 2019). Bu yaklaşım, geleneksel anlatının ötesine geçerek izleyiciyle kurulan mekânsal ilişkiyi daha deneyimsel ve etkileşimli hâle getirir. Dolayısıyla dijital sahne, yalnızca bir sunum alanı değil; izleyicinin bedenini, konumunu ve algısını yeniden düzenleyen duyusal bir arayüze dönüşmektedir. Bu bağlamda, tasarımcı yalnızca estetik kararlar alan bir özne değil, aynı zamanda yapay zekâ ile eş zamanlı çalışan ve görsel verileri işleyen yaratıcı bir bileşene dönüşür. Bu durum, estetik özne kavramını dönüştürerek; yaratım sürecinde insan-yapay zekâ etkileşimine dayalı çoklu karar mekanizmalarının gelişmesini mümkün kılar. Estetik değer, artık yalnızca duyusal beğeniyle değil; rastlantısallık, parametrik varyasyon ve yapay önerilerle oluşan çeşitlilik üzerinden yeniden anlam kazanır. İzleyici ile kurulan ilişki, bu doğrultuda pasif bir alımlama biçiminden, katılıma dayalı ve tepkisel bir etkileşime evrilmektedir. Böylece izleyici, sadece izleyen değil, sahneyle temas kuran, veriye tepki veren bir bileşen hâline gelir. Günümüzde yaygınlaşan hibrit estetik yaklaşımlar, dijital sistemlerle geleneksel anlatım biçimlerini bir araya getirerek, yerel ve küresel kültürel kodları aynı düzlemde buluşturur (Ernawati, Margana ve Marianto, 2024; Agung, Bastari, Gumilar, Lionardi ve Siswanto, 2024). Görsel kompozisyon bu anlayışta, yalnızca estetik bir yapı değil; anlam, çağrışım ve bağlamsal referanslarla örülü çok katmanlı bir dil olarak işlev görür. Sahneleme bağlamında bu yapı, izleyiciyle kurulan görsel ilişkinin sadece bir seyir nesnesi olmaktan çıkıp; düşünsel, kültürel ve fiziksel katılıma açık bir sürece evrilmesini sağlar. Bu dönüşüm, literatürde interaktif sanat (etkileşimli sanat) olarak tanımlanan, izleyicinin eserin oluşumuna veya gidişatına doğrudan dahil olduğu pratiklerle paralellik gösterir. Bu yönüyle estetik deneyim, pasif bir 'izleme' eyleminin ötesine geçerek; izleyicinin sistemle girdiği etkileşim sayesinde eserin bir parçası haline geldiği, çok katmanlı, deneyimlenebilir ve yorumlanabilir bir yapıya dönüşmektedir. Dolayısıyla dijital estetik çerçevesinde görsel tasarım, yalnızca biçimsel değil; kavramsal, ilişkisel ve deneyimsel boyutlarıyla ele alınması gereken çok katmanlı bir üretim alanı hâline gelmektedir. Yapay zekânın sahne tasarımına entegrasyonu, yalnızca teknik bir gelişme değil; aynı zamanda temsiliyetin doğasına, izleyiciyle kurulan ilişkinin yapısına ve estetik karar mekanizmalarının işleyişine dair köklü bir yeniden yapılanmayı beraberinde getirir. Bu üretim modeli, sabit

ve hiyerarşik yaratım anlayışlarının yerine, çoklu aktörlü, etkileşim temelli ve değişken algoritmik süreçlerin biçim verdiği bir estetik rejimi gündeme taşımaktadır. Dolayısıyla görsel kompozisyon, artık yalnızca görüneni düzenlemekle değil; görünürlüğün nasıl üretildiğiyle de ilgilidir.

LİTERATÜR TARAMASI

Posthüman Yaratıcılık ve Tasarımcının Değişen Konumu

Posthüman kuram, özneyi bireysel ve merkezi bir yapıdan çıkararak, çok katmanlı ilişkiler, sistemler ve ağlar içinde yeniden tanımlar. Bu yaklaşım, yaratıcı üretimi bireysel bir deha anlatısından uzaklaştırarak; çoklu etkileşimler aracılığıyla ortaya çıkan dinamik bir süreç olarak konumlandırır. Rosi Braidotti'ye göre posthüman özne, "sınırları belirli bir benlik değil; çoklu bağlamlarda yeniden tanımlanan ilişkisel bir varlıktır" (Braidotti, 2013, s. 103). Bu görüş, tasarımcının artık mutlak bir yaratıcı figür değil; teknolojik sistemlerle ve diğer aktörlerle sürekli etkileşim hâlinde olan bir yaratım düğümü olduğunu ima eder. Dolayısıyla yaratma edimi, tekil bir aklın ürünü olmaktan çıkarak çoklu bilinçlerin çakıştığı bir ortak deneyim alanına dönüşür. Özellikle dijital çağın etkisiyle, yaratıcı karar süreçlerinin birey merkezli olmaktan çıkıp dağılmış bir yapıya evrilmesi, sahne tasarımı gibi disiplinlerde belirgin şekilde gözlemlenmektedir.

N. Katherine Hayles'in posthüman özne tanımı bu çerçeveyi daha da derinleştirir. Hayles'e göre: "insan, yapay zekâ ve bilgi sistemleriyle sürekli veri alışverişi içinde bulunan, karar süreçlerini paylaşan bir unsur hâline gelmiştir" (Hayles, 1999, s. 288). Bu görüş, özellikle sahne tasarımında yaratıcı kararların bireysel bilinçten sistemsel etkileşime kaydığı bir süreci açıklar. Karar alma artık sabit bir merkezden değil; çoklu veri kaynakları, yapay zekâ öngörüleri ve çevresel geri bildirimlerin birleşimiyle ortaya çıkar. Bu bağlamda tasarımcı, yalnızca fikir üreticisi değil; aynı zamanda algoritmalarla diyalog kuran ve veriyle düşünen bir yapıya bürünmektedir. Örneğin, yapay zekânın sahne kompozisyonları için sunduğu alternatif tasarım varyasyonları, tasarımcının yaratıcılığını besleyen bir kaynak işlevi görmektedir.

Sahne tasarımcısının değişen rolü, bu teorik yaklaşımların doğrudan pratiğe yansımasıdır. Günümüzde tasarımcı, yalnızca kendi sezgilerine dayanarak değil; yapay zekânın sunduğu analizlere, önerilere ve hatta sürpriz varyasyonlara göre de karar verir. Bu etkileşimli yapı, yaratım sürecini sabit bir çizgiden çıkararak açık uçlu ve çok yönlü bir formata dönüştürmektedir. Удрис-Бородавко ve arkadaşları (2023), yaratıcı süreçlerin bireysel yaratıcılıkla sınırlı olmadığını, teknolojik sistemlerle kurulan ilişkilerin bu süreçleri yeniden şekillendirdiğini vurgular. Böylece tasarımcı, sürecin tek yaratıcısı değil; düzenleyici, seçici ve ilişkilendirici bir küratör hâline gelir. Bu noktada yaratıcı özgünlük, yalnızca bireyin içsel potansiyeline değil, etkileşim hâlinde olduğu sistemlere ve araçlara da bağlıdır. Dağdelen (2021), insanın mevcut biyolojik ve teknolojik sınırlarını aşma arayışının, evrimi rastlantısal olmaktan çıkarıp yapay zekâ ve teknolojik müdahalelerle yönlendirilen bilinçli bir tasarım sürecine dönüştürdüğünü belirtir.

Bu dönüşüm, estetik ortaklık kavramını yeniden tanımlamayı zorunlu kılar. Yapay zekâ ile gerçekleştirilen yaratıcı süreçler, insanın sezgisel kapasitesini veri temelli tahminlerle zenginleştirir. Blanco-Fernández (2022), dijital estetikteki çeşitliliğin, özellikle yapay zekâ destekli tasarımlarla arttığını belirtmektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ sadece yardımcı bir teknoloji değil; tasarımın biçimini, temposunu ve duygusal yönünü etkileyen yaratıcı bir ortaktır. Örneğin, sahne ışıklandırmasında AI tabanlı sistemlerin dramatik etkileri analiz ederek önerdiği ışık renkleri ve şiddetleri, tasarımcının estetik tercihlerini dönüştürebilir. Bu iş birliği, yaratıcı sorumluluğu paylaşan bir yapıyı doğurur; tasarımcı tek karar verici olmaktan çok, yaratıcı girdiler arasında yön bulan bir aracı olur.

Bu yeni yaratım biçimleri aynı zamanda rastlantısal yaratıcılık ve yapay sezgisellik gibi kavramları gündeme getirir. Niu Wen-ji ve Rongrong (2022), yapay zekânın geleneksel el sanatlarında bile yenilikçi üretim süreçleri geliştirdiğini belirtir. Özellikle sahne tasarımı gibi çok bileşenli disiplinlerde, yapay zekânın önerdiği beklenmedik kombinasyonlar insan tasarımcının hayal gücünü provoke eder. Agung vd., (2024), bu süreci "birleştirici yaratıcılık" olarak tanımlar; yani farklı kaynaklardan gelen fikirlerin bir araya gelerek yenilikçi bir sentez oluşturması. Dolayısıyla yapay zekâ ile insan arasında gelişen etkileşim, yalnızca teknik değil, aynı zamanda epistemolojik bir dönüşümü de ifade eder.

Bu bağlamda yalnızca zihinsel süreçler değil, bedenin kendisi de yaratıcı pratiğin bir unsuru olarak yeniden düşünülmektedir. Braidotti (2013) bedeni yalnızca biyolojik bir taşıyıcı değil, teknolojik sistemlerle iç içe geçmiş bir oluş süreci olarak değerlendirir. Bu düşünsel dönüşümün sanatsal pratikteki ilk yansımaları, bedeni dijital sistemlerle etkileşime giren dinamik bir arayüz olarak konumlandıran interaktif sanat eserlerinde görülmektedir. İnteraktif sanat, bedensel hareketleri teknik bir veriye dönüştürerek eserin bir parçası haline getirmiş; böylece Braidotti'nin vurguladığı 'teknolojiyle iç içe geçmiş beden' kavramını sahneleme pratiklerinin merkezine yerleştirmiştir. Sahne tasarımında bedenin konumu hem insan bedeninin mekâna etkisi hem de yapay sistemlerin (örneğin hareket yakalama teknolojileri, yapay zekâ destekli performans algoritmaları) bu bedenselliğe olan katkısıyla dönüşmektedir. Beden ve makine arasındaki bu geçirgenlik, sahnede hem estetik hem de işlevsel düzeyde yeni deneyimsel alanlar yaratır. Bu durum yalnızca formel bir değişim değil; aynı zamanda sahne sanatlarında duyusal algının, temsilin ve dramaturjik kurgu anlayışının yeniden yapılandırılması anlamına gelir (Zeilinger, 2016).

Posthüman yaratım süreci, sezgi kavramını da yapay zekâ ile yeniden yorumlar. Yapay zekâ, insan tasarımcının duygusal ve kültürel hafızasıyla etkileşime girerek tahminsel estetik modeller önerir; bu da onu yalnızca veri işleyen değil, "öğrenen ve öneren" bir yaratıcı ortak hâline getirir (Wang, 2021). Bu çerçevede, sezgi artık içgüdüsel bir biliş biçimi değil; insan-algoritma etkileşiminden doğan hibrit bir yaratıcı araçtır. Özellikle sahne atmosferi, ses-mekân ilişkisi ve dinamik aydınlatma gibi alanlarda bu yapay sezgisellik; zamana duyarlı, bağlama adapte olabilen yaratıcı çözümler sunmaktadır (Liang, 2024).

Bu gelişmeler ışığında, sahne tasarımında "algoritmik özne" kavramı da önem kazanmaktadır. Chen (2022), yeni medya tasarımında algoritmik yapılarla birlikte çalışmanın tasarımcıyı yeniden tanımladığını öne sürer. Yapay zekâdan gelen öneriler, kullanıcı davranışı, çevresel veri ve estetik kurallar üzerinden yapılandırılarak çok katmanlı bir yaratım modeli oluşturur. Bu çok katmanlılık, yalnızca üretimi değil; tasarımcının etik ve estetik sorumluluğunu da dönüştürür. Kvokačka (2018), estetik yargının artık bireysel bir beğeni alanı olmaktan çıkarak, kolektif, ilişkisel ve kültürel olarak inşa edilen bir değerlendirme sürecine dönüştüğünü vurgular. Bu belirlemelerden yola çıkarak, posthüman yaklaşım sahne tasarımını yalnızca biçimsel değil, epistemolojik ve etik bir dönüşüm alanı olarak kavramsallaştırdığı söylenebilir. Tasarımcı, yaratıcı özne olma hâlinden çıkıp, ağlar arası bir düzenleyiciye evrilirken, yapay zekâ da estetik ortak olmaktan çok daha fazlası bir "epistemik aktör" olarak ortaya çıkar. Bu dönüşüm, yaratım sürecinin doğasını yeniden tanımlar: birey-merkezli değil, ilişkisel; sabit değil, akışkan; özerk değil, birlikte inşa edilen. Posthüman estetik, yalnızca geleceğin tasarım ortamlarını değil; tasarımcının kimliğini, eylemini ve sorumluluğunu da baştan yazmaktadır.

Yeni Medya Mekânı Olarak Tiyatro Sahnesi

Sahne tasarımında teknolojik dönüşümü anlamlandırabilmek için, 20. yüzyılın başında ortaya çıkan modern sahneleme yaklaşımlarına da kısaca değinmek gerekmektedir. Bu dönemde Adolphe Appia ve Edward Gordon Craig gibi öncü sahne tasarımcıları, tiyatro sahnesini yalnızca dekoratif bir arka plan olarak değil; ışık, mekân ve oyuncu bedeni arasındaki ilişkilerin kurulduğu dinamik bir kompozisyon alanı olarak yeniden düşünmüşlerdir. Appia, özellikle ışığın dramaturjik bir unsur olarak kullanılabileceğini savunarak sahne mekânının plastik bir bütün olarak tasarlanmasını önermiştir (Appia, 1962). Bu tarihsel çizgi, sahne tasarımının teknolojik araçlarla sürekli dönüşen bir estetik alan olduğunu ve günümüzde yapay zekâ destekli sahneleme pratiklerinin bu uzun deneysel geleneğin güncel bir uzantısı olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir.

Benzer şekilde Craig, sahne tasarımını bağımsız bir sanatsal ifade alanı olarak ele almış ve sahnenin görsel organizasyonunu modern tiyatronun temel bileşenlerinden biri hâline getirmiştir (Craig, 1957). 20. yüzyılın ikinci yarısında Josef Svoboda'nın geliştirdiği Laterna Magika ve çoklu projeksiyon teknikleri ise sahne tasarımında teknolojinin yaratıcı kullanımına dair önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. Svoboda'nın sahnede ışık, film projeksiyonu ve hareketli mekân düzenlemelerini bir araya getiren yaklaşımı, günümüzde dijital sahneleme ve yapay zekâ destekli görsel kompozisyonların öncüllerinden biri olarak değerlendirilebilir. Bu tarihsel gelişim, tiyatronun uzun süredir disiplinlerarası, kolektif ve teknolojik

araçlarla etkileşim içinde gelişen bir sanat alanı olduğunu göstermektedir.

Yeni medya kuramı, dijital teknolojilerin mekân algısı, temsil biçimi ve izleyici deneyimi üzerindeki etkilerini çok katmanlı biçimde sorgular. Bu bağlamda tiyatro sahnesi artık yalnızca sabit dekorların yer aldığı fiziksel bir platform değil; veriyle çalışan, etkileşime açık ve çoklu duyusal uyarıcılardan oluşan bir medya ortamına dönüşmektedir. Hansen (2004), bu dönüşümü izleyicinin "veriyle temas eden beden" olarak yeniden tanımlanmasıyla açıklar. Bu bakış açısına göre izleyici, yalnızca bir gözlemci değil; sahnede akan bilginin aktif bir alımlayıcısıdır. Dijital sahne, izleyiciyi mekânla duygusal ve bilişsel düzlemde ilişkilendiren etkileşimli bir deneyim alanı sunar.

Yapay zekâ destekli sahne tasarımı, bu yeni medya anlayışının tiyatroya yansıyan en güncel örneklerinden biridir. Görsel, işitsel ve fiziksel öğelerin gerçek zamanlı olarak organize edilmesi, yalnızca dramatik anlatıyı değil, aynı zamanda izleyicinin katılım biçimini de dönüştürmektedir (Wen-ji vd., 2022). Yapay zekânın veriye dayalı karar alma süreçleri, sahnedeki atmosferin izleyiciye uyum sağlamasına olanak tanır. Bu durum, Lehmann'ın (2006) postdramatik tiyatro kuramında ifade ettiği gibi, temsil odaklı yapıdan deneyim temelli tiyatral karşılaşmalara geçişi olanaklı kılar. Dolayısıyla sahne artık yalnızca bir hikâye anlatım zemini değil, izleyiciyle duygusal bağ kuran dinamik bir ortamdır.

Dijital sahne yapılarının değiştirilebilirliği, tiyatro mimarisine yeni bir dramaturjik işlev kazandırır. Manovich'in (2001, s. 95) "değiştirilebilir dijital uzam" yaklaşımı, sahnenin yalnızca görsel bir yüzey değil, anlatının aktif bir bileşeni olduğunu vurgular. Işık, ses ve hareket unsurlarının seyirci tepkilerine göre değişmesi; yapısal sabitliğin yerini adaptif bir sahne tasarımına bırakır. Böylece tiyatro mekânı, izleyiciyle etkileşim kuran ve onun deneyimlerini şekillendiren bir organizmaya dönüşür. Dijital unsurlar sayesinde sahne mekânı artık yalnızca arka plan değil; anlatının kendisiyle birlikte hareket eden bir medya yüzeyidir.

Bu medya yüzeyi izleyiciyle sadece duygusal değil, bilişsel ve fiziksel olarak da etkileşime geçer. Agung vd. (2024), yapay zekâ ile yapılandırılmış performans ortamlarını "anlatı-sonrası deneyim mimarisi" olarak tanımlar. Bu yaklaşımda izleyici, yalnızca bir tüketici değil; aynı zamanda sahneyle birlikte anlam kuran bir ortak hâline gelir. Böylece sahneleme süreci, sabit bir anlatıyı sunmak yerine izleyici ile gelişen bir etkileşim yapısına dönüşür. Bu durum, izleyici-işlevli sahne düzeninin kuramsal temelini oluşturur.

Tiyatro mimarisi ve izleyici algısı arasındaki ilişki, yeni medya teknolojilerinin sahneye entegrasyonu ile birlikte daha da karmaşık hâle gelir. Chen (2022) ve Yuan (2023), dijital sahnelerin seyirciyle kurduğu çok boyutlu ilişkinin, algıyı ve estetik katılımı derinleştirdiğini belirtir. Özellikle görsel ve işitsel uyaranların entegre şekilde yapılandırılması, sahneyi yalnızca izlenen bir alan olmaktan çıkararak hissedilen bir ortam hâline getirir. Wang (2021), çoklu duyusal uyaranların eşgüdümünün seyirci memnuniyetini artırdığını ve alımlama sürecini yoğunlaştırdığını göstermektedir. Böylece sahne, yalnızca fiziksel değil; nöroestetik düzeyde de etkili bir yapı kazanır. Tiyatro mimarisinin yeniden yapılandırılmasında dijital teknoloji desteği, tasarım sürecinde temel bir unsur hâline gelmiştir. Liang (2024), sahne mimarisinin CAD tabanlı dijital modelleme ile yeniden tasarlanmasının, izleyici deneyimini hem işlevsel hem de duygusal olarak geliştirdiğini vurgular. Özellikle görsel katmanların senkronize biçimde kontrol edilmesi, mekânın izleyiciye göre dinamik biçimde şekillenmesini sağlar. Bu da sahneyi yalnızca anlatının taşıyıcısı değil; etkileşimli bir sanat eseri olarak konumlandırır.

Dijital tiyatroda sosyal medya hem geri bildirim hem de yaratım süreçlerinde önemli bir bileşene dönüşmüştür. Gintere (2019), dijital performansların izleyiciyle sosyal medya aracılığıyla çift yönlü etkileşim kurduğunu ve bu durumun sahneleme stratejilerini etkilediğini belirtir. Sosyal medya etkileşimleri yapay zekâ tarafından analiz edilerek gelecek performanslara dair öngörülerde bulunabilir. Böylece tiyatro üretimi, izleyici verisiyle sürekli gelişen döngüsel bir yapıya dönüşür. Temsilin sınırları veriyle esner; izleyici yalnızca deneyimleyen değil, sahneyi dönüştüren bir faktöre dönüşür.

Blanco-Fernández (2022), dijital sahne ortamlarının görsel sanatlar, dijital enstalasyonlar ve performans sanatıyla

bütünleşerek tiyatronun ifade potansiyelini genişlettiğini vurgular. Bu birleşim, tiyatronun monodisipliner karakterini yıkar ve yaratıcı üretimi disiplinlerarası bir zemine taşır. Böylece tiyatro, teknolojik beceri ile estetik sezgiyi aynı anda talep eden çok katmanlı bir yaratım sürecine evrilir. Bu dönüşüm, sahne tasarımcısından veri analistine kadar geniş bir üretici yelpazesi yaratır.

Yapay zekânın sanatsal üretimdeki konumu, aynı zamanda müelliflik kavramını da yeniden gündeme getirir. Biryukova (2017), sanat eserlerinin artık tekil yaratıcıların değil; çok aktörlü ve süreç odaklı üretim ağlarının ürünü olduğunu belirtir. Sahne tasarımında yapay zekânın karar süreçlerine katılması, yaratıcı kontrolün merkeziyetçi yapısını sorgulatır. Bu yeni yapı, müellifliği bireyden kolektife taşıyan posthüman bir estetik anlayış doğurur. Sanat eseri artık sabit bir anlam taşımaktan çok; ilişkisellik içinde şekillenen bir deneyim alanıdır.

Kwiatkowska-Tybulewicz (2020), sanatta dijitalleşmenin etik sınırlarına dikkat çeker. Ona göre temsil, özgünlük ve duygusal aktarım gibi değerlerin makine zekâsıyla yeniden üretimi hem teorik hem de estetik olarak tartışmaya açıktır. AI'nin sahne üzerindeki etkisi, insan deneyimini yadsıyan değil; onu genişleten bir yapı mı sunmalıdır? Bu soru, tiyatronun geleceğini sadece teknik değil, etik düzlemde de yeniden düşünmemizi gerektirir. Son tahlilde tiyatro sahnesi, dijitalleşmeyle birlikte yalnızca estetik bir yüzey değil; çoklu veri katmanlarıyla işleyen bir organizmaya dönüşmüştür. İzleyici artık yalnızca seyirci değil; sürece katılan, onu etkileyen ve dönüşümüne katkı sunan bir aktördür. Bu dönüşüm, tiyatronun hem biçimini hem de anlamını yeniden yapılandırmaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışma, yapay zekâ teknolojilerinin sahne tasarımındaki estetik üretim süreçlerine etkisini, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde ele alan kavramsal bir sorgulamaya dayanmaktadır. Araştırma, deneysel sahneleme örnekleri üzerinden yürütülen kuramsal analiz ve yorumlayıcı çözümleme yöntemleriyle yapılandırılmıştır. Amacı, yapay zekâ ile üretilmiş görsel sahne kompozisyonlarının yalnızca teknik boyutlarını değil; estetik, düşünsel ve dramaturjik yönlerini de çok boyutlu bir biçimde incelemektir.

Bu bağlamda yöntem olarak kuramsal çözümleme ile örnek olay analizi birlikte kullanılmıştır. Kuramsal çözümleme kapsamında dijital estetik (Paul, 2015), posthüman teori (Braidotti, 2013; Hayles, 1999) ve yeni medya kuramı (Hansen, 2001; Manovich, 2004) gibi çağdaş kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda yapay zekâ destekli sahne tasarımı değerlendirilmiştir. Bu teorik zemin, yalnızca kavramsal bir çerçeve sunmakla kalmamış; aynı zamanda sahne tasarımı pratiklerinin nasıl dönüşüme uğradığını ortaya koymak amacıyla analiz aracına dönüştürülmüştür.

Çalışmada kullanılan örnek olaylar, rastgele seçilmemiş; yapay zekânın yaratıcı üretim sürecine aktif olarak dahil olduğu sahneleme pratiklerinden seçilmiştir. Özellikle Alexander Whitley Dance Company'nin *Overflow* adlı yapımı, Lincoln Center'da gerçekleştirilen *Create-athon* etkinliği bu seçimin temelini oluşturmaktadır. Bu örnekler, yapay zekâ araçlarının yalnızca teknik donanım değil, aynı zamanda estetik karar verme süreçlerine doğrudan etki eden bir unsur olarak kullanıldığı sahneleme modelleri sundukları için tercih edilmiştir.

Bu örnekler üzerinden yapılan çözümlemelerde, estetik yorumlama ve eleştirel görsel okuma yöntemleri temel alınmıştır. Görsel kompozisyonlar, yalnızca biçimsel özellikleriyle değil, sahne içindeki dramaturjik konumlanışları ve seyirciyle kurdukları etkileşim üzerinden yorumlanmıştır. Bu yöntem, sahne tasarımını temsilin görsel yüzeyi olarak değil, anlamın üretildiği bir estetik mekân olarak ele almayı mümkün kılmaktadır.

Bu bağlamda çalışma, ölçümsel veya deneysel veriler yerine, anlam çözümlemesine dayalı nitel bir metodoloji izlemektedir. Kuramsal kavramlar ve örnek olaylar arasındaki etkileşim, sahne tasarımının yeniden tanımlanması yönünde kuramsal bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Tasarımın yalnızca ne olduğu değil, neye dönüştüğü ve bu dönüşümün estetik-etik boyutları çalışma boyunca sorgulanmaktadır.

ARAŞTIRMA BULGULARI

1.Örnek Olay Çözümlemeleri

1.1. Overflow – Alexander Whitley Dance Company

Alexander Whitley Dance Company'nin *Overflow* (2021) adlı yapımı, dijital çağın bilgi akışı, gözetim sistemleri ve

teknolojik varlık algısına yönelik estetik bir sorgulama sunar. (Görsel 1.) 'de gösterildiği üzere bu sahnelemede yapay zekâ destekli ışık ve görsel projeksiyon sistemleri, koreografiye eşzamanlı olarak tepki verir. Işık tasarımı, hareket verisini analiz eden algoritmalarla senkronize bir şekilde çalışarak, dansçıların bedensel hareketleriyle görsel atmosferin eşzamanlı dönüşmesini sağlar. Bu etkileşimli yapı, sahne mekânını yalnızca dekoratif bir unsur olmaktan çıkararak, canlı ve duyarlı bir medya yüzeyine dönüştürür. Performans boyunca kullanılan teknolojiler, koreografik dilin anlatısal potansiyelini arttırarak yeni anlam katmanları üretir. Böylece sahne, sadece izlenilen bir alan değil; algoritmik olarak organize edilen bir etkileşim ekosistemi hâline gelir.



Görsel 1. Overflow performansında yapay zekâ destekli ışık kompozisyonu, Sadler's Wells Theatre (2022) (Kaynak:

https://www.abundantart.net/review/overflow-alexander-whitley-dance-company-sadlers-wells-21-22-may/,Erişim tarihi: 15 Nisan 2025)

Dan Flavin'in minimalist ışık enstalasyonlarını andıran ışık düzenlemeleri, sahnede dijital bir soyutlama alanı yaratır. Bu durum, Manovich'in "kodlanabilir görsel kompozisyon" kavramı ile açıklanabilir; çünkü görsellik burada sabit bir düzenin değil, veriye dayalı bir akışın sonucu olarak biçimlenmektedir (Manovich, 2001, s. 93). Görsel kompozisyon, estetik anlamda yapay zekâ ile insan bedeninin karşılıklı etkileşimi sonucunda anlık olarak üretilmekte, böylece sahne mekânı "gerçek zamanlı kodlama"nın alanına dönüşmektedir. Bu biçimsel dönüşüm, sahne üzerindeki imgelerin statik olmaktan çıkıp süreksiz ve akışkan bir anlatıya bürünmesini sağlar. Aynı zamanda koreografi ile görsel üretim arasında kurulan bu bağ, zaman ve mekân algısını yeniden yapılandırır.

Bu görsel kompozisyon biçimi, dijital estetiğin yalnızca teknik değil, kavramsal ve algısal düzeyde de sanatsal ifade biçimlerini dönüştürdüğünü gösterir. Christiane Paul (2015), dijital sanatın yalnızca bir araç değil; düşünsel yapının yeniden kurgulandığı bir ortam sunduğunu vurgular. (Görsel 1.) 'de işaret edildiği üzere yapay zekânın estetik karar alma süreçlerine dahil olması, sanatçı ile makine arasında bir yaratıcılık ortaklığı kurulmasına olanak tanır (Niu, Rongrong ve Wen-ji, 2022). Özellikle dans ve sahne sanatlarında bedenin veriye dönüştürülmesi, kompozisyonun doğasını kodlarla kuran yeni bir ifade biçimi üretmektedir (Bellini, Cohen-Or, ve Kleiman 2018). Sanatçı, bu bağlamda bir "kavramsal küratör" gibi çalışmakta; teknolojik aracılığı içerikle bütünleştiren yeni anlatı yapıları kurgulamaktadır. Bu süreç, klasik form ve anlam ilişkisini aşarak çoğulculuk ve etkileşim temelli bir estetik rejimi ortaya çıkarır.



Görsel 2. Overflow, yapay zekâ destekli kompozisyon, Sadler's Wells Theatre (2022) (Kaynak:https://www.dancecity.co.uk/performance/182100/overflow-alexander-whitley/, Erişim tarihi: 22 Nisan 2025)

Whitley'nin bu sahnelemesi, aynı zamanda posthüman yaratıcı özne anlayışını pratiğe döker. Braidotti'nin ifade ettiği gibi, posthüman özne "tekil bir fail değil, çoklu bir yaratıcı ilişkiler ağıdır" (Braidotti, 2013, s. 102). *Overflow*, bu çoklu yaratıcı ağ modelini sahne tasarımına taşır; dansçı, tasarımcı ve yapay zekâ, ortak bir koreografik beden olarak çalışır. Böylece yapay zekâ, estetik kararları eşzamanlı olarak üreten bir sahne aktörü hâline gelir. Performansın üretim mantığı, özerk yaratım sürecinden uzaklaşıp ilişkisel üretkenlik modeline yönelir. Bu yönüyle yapay zekâ, yalnızca teknik bir arayüz değil; yaratıcı bir fail olarak konumlanır.

Bu durum, görsel kompozisyonun seyirciyle kurduğu ilişkiyi de derinleştirir. Özellikle Yuan (2023) ve Chen (2022), dijital teknolojilerin sahne ve izleyici arasındaki algısal geçişleri yeniden tanımladığını ifade eder. Sahne, artık anlatının zemini değil; izleyiciyle birlikte yaşayan, değişen ve yeniden kodlanan bir deneyim alanıdır. İzleyici algısı, yalnızca temsil edilenle değil; sahne üzerindeki sürekli değişim ve karşılıklı etkileşimle şekillenir. Bu bağlamda *Overflow*, dijital estetik, posthüman öznellik ve yapay zekâ temelli koreografi aracılığıyla sahnenin yalnızca temsil değil; etkileşim mekânı hâline geldiğini ortaya koymaktadır. Bu tür deneyimler, sanatın yalnızca bir izleme pratiği değil; ortaklaşa inşa edilen bir deneyim olduğunu yeniden hatırlatmaktadır.

1.2. Create-athon – Lincoln Center

Lincoln Center bünyesinde 2025 yılında kamuoyu ile paylaşılan "Create-athon: New Artist Adventures in AI" başlıklı uygulama serisi, sanatçılara yapay zekâyı (YZ) yalnızca teknik bir araç değil, sürecin her aşamasında etkileşime girilen bir "yaratıcı ortak" olarak entegre etme deneyimi sunmuştur. Koreograf Brandon Powers liderliğinde yürütülen bu çalışma, çağdaş sahne pratikleri ile üretken yapay zekâ araçlarının kesişiminde, sanat üretiminin sınırlarını yeniden tanımlayan somut bir örneklem sunmuştur (Lincoln Center, 2025). Katılımcı sanatçılar; Hailuo (metinden/görselden videoya), Runway (videodan videoya dönüşüm) ve Brandon Powers ile Aaron Santiago tarafından geliştirilen özel Kinetic Diffusion yazılımı aracılığıyla dinamik sahne görselleri ve anlatı bileşenleri üretmiş; bu materyalleri canlı performanslarla eşzamanlı olarak bütünleştirmişlerdir. Yapay zekânın bu tür yaratıcı süreçlerdeki rolü, sanatçı ile algoritma arasındaki hiyerarşinin düzleştiği bir iş birliği modeli olarak teorize edilmektedir (Blanco-Fernández, 2022).

Bu deneysel çalışmada sahne mekânı, YZ tarafından belirli algoritmik girdilerle sürekli olarak dönüştürülen bir "medya uzamı" olarak kurgulanmıştır. Christiane Paul'un (2023) dijital sanat için tanımladığı "evrimsel ve dinamik sistemler" anlayışıyla örtüşen bu yapı, sahneyi başlangıçta sabitlenen bir dekor tasarımından ziyade, performans sürecinde veri akışıyla yeniden yazılan bir organizma olarak tanımlar. Özellikle Kinetic Diffusion yazılımı, kamera beslemesi üzerinden performansçının hareketlerini anlık girdi (input) olarak alarak bedensel devinimleri gerçek zamanlı dijital formlara dönüştürmektedir. Bu durum, Hansen'in (2004) "veriyle temas eden beden" kavramını pratik bir zemine oturtur; beden artık pasif bir seyir nesnesi değil, sahnede işlenen verisel akışı bizzat şekillendiren temel bir aktördür.

Etkinlik kapsamında ayrıca GPT-4 tabanlı dil sistemleri ve Hailuo gibi araçlarla yürütülen anlatı üretim süreçleri, klasik doğrusal hikâye akışlarını kırarak çok katmanlı bir dramaturji alanı açmıştır. Katılımcılar, YZ'den gelen spesifik komut (prompt) önerileriyle hikâye yazımı ve diyalog üretimi gibi işlemleri birlikte yürütmüş; YZ'yi anlatısal bir paydaş haline getirmişlerdir (Liang, 2024; Wang, 2021). Sanatçı ile eser arasındaki yaratıcı sahiplik ilişkisini sorgulamaya açan bu kolektif ortam, estetik karar alma süreçlerinin çok aktörlü yapısına dikkat çeker (Biryukova, 2017). Sonuç olarak Create-athon, YZ'yi yalnızca bir hızlandırıcı değil; anlatı kuran, form öneren ve performans anında bedene tepki veren yaratıcı bir ortak olarak konumlandırarak, tiyatro sahnesini algoritmalarla şekillenen çok katmanlı bir temsil uzamına dönüştürmüştür.

TARTIŞMA

Bu çalışmada ele alınan kuramsal yaklaşımlar ve örnek olay analizleri, yapay zekâ destekli sahne tasarımının yalnızca teknolojik bir araç değil, aynı zamanda estetik bir özne, dramaturjik bir ortak ve mekânsal bir yeniden yapılandırıcı olarak sahneleme sürecine aktif katıldığını göstermektedir. Dijital estetik, posthüman yaratıcılık ve yeni medya mekânı kavramları; sahne tasarımında yaşanan bu dönüşümün kavramsal çerçevesini belirlemektedir.

İlk olarak, estetik üretim süreçlerinin yapay zekâ destekli algoritmalarla gerçekleştirilmesi, görsel kompozisyonun rastlantısallık, çoğulluk ve kodlama yoluyla biçimlendiğini ortaya koymuştur. Bu durum, sahne tasarımının önceden belirlenmiş estetik normlara bağlı olmaksızın, veriler üzerinden evrilen bir yapı hâline geldiğini göstermektedir. Christiane Paul'un belirttiği gibi, dijital sanatın özünde "süreçsellik" ve "katılım" vardır (Paul, 2015). Bu bağlamda sahne artık tamamlanmış bir sonuç değil; performans sürecinde yeniden yazılan ve dönüşen bir akıştır.

İkinci olarak, posthüman kuram çerçevesinde yapay zekâ ile insan arasındaki yaratıcı iş birliği, geleneksel tasarımcı öznesini dönüşüme uğratmaktadır. Braidotti'nin ifade ettiği "ilişkisel özne" (2013, s. 103) tanımı sahne tasarımında karşılığını bulmakta; yapay zekâ algoritması, sahnelemenin estetik karar alma sürecine entegre olan bir yaratıcı ortak olarak işlev görmektedir. Bu noktada tasarımcı, kompozisyonun mutlak sahibi değil, yönlendiricisi ve küratörü konumuna yerleşmektedir.

Üçüncü olarak, tiyatro mekânı artık fiziksel dekor sınırlarında kalan bir temsil düzlemi değil; yapay zekânın katkısıyla veriyle şekillenen, tepki veren ve izleyici deneyimini dinamik biçimde dönüştüren bir medya ortamı hâline gelmektedir. Hansen'in "veriyle temas eden beden" kavramı (2004), izleyicinin bu medya uzamıyla kurduğu yeni ilişkiyi açıklar. İzleyici, artık yalnızca sahnenin alıcısı değil; onun dönüşümünü etkileyen aktif bir bileşendir.

Bunlardan yola çıkarak çalışmanın tartışma bölümünde ulaşılan temel çıkarım; sahne tasarımının dijital çağda yalnızca biçimsel değil, epistemolojik olarak da dönüştüğüdür. Yapay zekâ estetiği, yalnızca görsel çeşitlilik değil, düşünsel bir yönelimi de temsil etmektedir. Üretimin nasıl yapıldığı kadar, "kim" tarafından ve "hangi sistemle" yapıldığı da sanatın estetik rejimi açısından belirleyici hâle gelmiştir.

SONUÇ

Bu çalışma, yapay zekâ teknolojilerinin sahne tasarımında oluşturduğu dönüşümü kavramsal, estetik ve pratik düzeyde ele almış; dijital çağın üretim rejimleriyle sahneleme sanatları arasındaki ilişkiyi disiplinlerarası bir bakış açısıyla incelemiştir. Dijital estetik, posthüman özne anlayışı ve yeni medya kuramı gibi çağdaş teorik yaklaşımlar, yapay zekâ destekli sahne tasarımını anlamlandırmak için güçlü birer kavramsal zemin sunmuştur.

Çalışma boyunca incelenen *Overflow*, *Create-athon* örnekleri, yapay zekânın yalnızca teknik bir araç değil; estetik karar alma süreçlerine doğrudan katılan yaratıcı bir ortak olduğunu göstermiştir. Bu durum, sahne tasarımını yalnızca mekân inşası değil, anlam üretimiyle doğrudan ilişkili bir pratik olarak yeniden tanımlamaktadır.

Elde edilen bulgular, sahne tasarımı alanında çalışan sanatçı, akademisyen ve tasarımcılara yeni bir yaratıcı yaklaşım önermektedir: Yapay zekâyı yalnızca üretimi hızlandıran değil, kompozisyon ve dramaturjiye doğrudan etki eden bir düşünsel sistem olarak değerlendirmelidir. Bu açıdan çalışma, yalnızca teorik katkı sunmakla kalmamakta; aynı zamanda uygulayıcılar için yön gösterici olma niteliği taşımaktadır.

İlerleyen araştırmalar, yapay zekâ ile sahne tasarımı ilişkisini kültürel bağlamda daha ayrıntılı ele alabilir. Farklı coğrafyalarda, farklı estetik gelenekler içinde bu teknolojilerin nasıl alımlandığı ve yorumlandığı üzerine çalışmalar yapılabilir. Ayrıca, etik boyut (tasarımda öznellik, yapay zekânın hakları vb.) bu alandaki kuramsal tartışmalara yeni boyutlar kazandıracaktır.

KAYNAKLAR

Abundant Art. (2022, May 22). *Overflow – Alexander Whitley Dance Company*. https://www.abundantart.net/review/overflow-alexander-whitley-dance-company-sadlers-wells-21-22-may/

Agung, L., Bastari, R., Gumilar, G., Lionardi, A., & Siswanto, R. (2024). Unraveling aesthetics tapestry: Mapping the artistic styles of young contemporary artist in Bandung. *Mudra Jurnal Seni Budaya, 39*(3), 404–414. https://doi.org/10.31091/mudra.v39i3.2785

Appia, A. (1962). *Music and the art of the theatre*. University of Miami Press

Biryukova, M. (2017). Reconsidering the exhibition *When Attitudes Become Form* curated by Harald Szeemann: Form versus "anti-form" in contemporary art. *Journal of Aesthetics & Culture, 9*(1), 1362309. https://doi.org/10.1080/20004214.2017.1362309

Blanco-Fernández, V. (2022). The post-digital labyrinth: Understanding post-digital diversity through CGI volumetric aesthetics. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 28*(5), 1421–1437. https://doi.org/10.1177/13548565221077587

Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.

Chen, C. (2022). New aesthetic characteristics emerging in the digital cinema era. *International Journal of Education and Humanities, 2*(1), 1–6. https://doi.org/10.54097/ijeh.v2i1.224

Craig, E. G. (1957). *On the Art of the Theatre*. Theatre Arts Books.

Dağdelen, C. (2021). *Post-Hüman: Transhümanizm Hareketi'nden Posthümanizm'e*. Tılsım Yayınları.

Ernawati, E., Margana, S., & Marianto, M. (2024). Re-actualization of traditional themes in contemporary craft art through the concept of hybrid aesthetics. *International Journal of Current Science Research and Review, 7*(4), 873–879. https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v7-i4-12

Gintere, I. (2019). A new digital art game: The art of the future. In *Society Integration Education: Proceedings of the International Scientific Conference* (Vol. 4, pp. 346–354). https://doi.org/10.17770/sie2019vol4.3674

Hansen, M. B. N. (2004). *New philosophy for new media*. MIT Press.

Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.

Kvokačka, A. (2018). Why beauty and why now? Historical perspectives of the contemporary discourse on beauty. *Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies, 34*(4), 119–124. https://doi.org/10.21638/spbu17.2018.405

Kwiatkowska-Tybulewicz, B. (2020). The educational turn in contemporary art and critical aesthetic pedagogy: Rethinking the theory of aesthetic education. *Kultura i Edukacja, 130*(4), 94–108. https://doi.org/10.15804/kie.2020.04.06

Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic theatre* (K. Jürs-Munby, Trans.). Routledge.

Liang, J. (2024). Design and visualization strategy of brand recognition system based on CAD technology. *Computer-Aided Design and Applications*, 145–158. https://doi.org/10.14733/cadaps.2024.s27.145-158

Lincoln Center. (2025,). *Create-athon recap: New artist adventures in AI with Brandon Powers* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zIxjq95M3vM

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Paul, C. (2015). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.

Svoboda, J. (1993). *The Secret of Theatrical Space*. Applause Theatre Books.

Wang, R. (2021). Computer-aided interaction of visual communication technology and art in new media scenes. *Computer-Aided Design and Applications, 19*(S3), 75–84. https://doi.org/10.14733/cadaps.2022.s3.75-84

Wen-ji, Z., Rongrong, C., & Niu, L. (2022). The innovative practice of artificial intelligence in the inheritance of Chinese Xiangjin art. *Scientific Programming, 2022*, Article 6557374. https://doi.org/10.1155/2022/6557374

Yuan, M. (2023). A study of the aesthetic and cultural characteristics of video art in mainland China in the digital age. *Journal of Education Humanities and Social Sciences, 13*, 433–438. https://doi.org/10.54097/ehss.v13i.8216

Zeilinger, M. (2016). Digital art as 'monetised graphics': Enforcing intellectual property on the blockchain. *Philosophy & Technology, 31*(1), 15–41. https://doi.org/10.1007/s13347-016-0243-1

Удріс-Бородавко, Н., Oliinyk, V., Божко, Т., Budnyk, A., & Hordiichuk, Y. (2023). Aesthetics and semiotics in 21st century visual communications: Pedagogical and sociocultural aspects. *Research Journal in Advanced Humanities, 4*(4). https://doi.org/10.58256/rjah.v4i4.1144