

TİYATRO VE YAPAY ZEKÂ

“ŞAHNE SANATLARINDA DİJİTAL
DÖNÜŞÜMÜN İZLERİ”

Editör

Prof. Dr. Adnan TÖNEL

Yazarlar

Dr. Yunus Emre GÜMÜŞ

Dr. Öğr. Üyesi Vecihe Özge ZEREN

Dr. Öğr. Üyesi Yiğit KOCABIYIK

Dr. Öğr. Üyesi Cem ÇEVİKAYAK

Dr. Öğr. Üyesi Hatice ŞAŞMAZ



© Copyright 2025

Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Kitabevi A.Ş.'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kağıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçlı kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.

ISBN

978-625-375-522-5

Kitap Adı

TİYATRO VE YAPAY ZEKÂ
“Sahne Sanatlarında
Dijital Dönüşümün İzleri”

Editör

Adnan TÖNEL

ORCID iD: 0000-0001-8441-5091

Yazarlar

Yunus Emre GÜMÜŞ

ORCID iD: 0000-0002-2707-5366

Vecihe Özge ZEREN

ORCID iD: 0000-0001-9623-1062

Yiğit KOCABIYIK

ORCID iD: 0000-0001-7390-6370

Cem ÇEVİKAYAK

ORCID iD: 0000-0002-0128-002X

Hatice ŞAŞMAZ

ORCID iD: 0000-0002-6801-8448

Yayın Koordinatörü

Yasin DİLMEN

Sayfa ve Kapak Tasarımı

Akademisyen Dizgi Ünitesi

Yayıncı Sertifika No

47518

Baskı ve Cilt

Vadi Matbaacılık

Bisac Code

PER011000

DOI

10.37609/akya.3695

Kütüphane Kimlik Kartı

Gümüş, Yunus Emre ...[ve başkaları].

Tiyatro ve Yapay Zekâ “Sahne Sanatlarında Dijital Dönüşümün İzleri”/ Yunus Emre Gümüş, Vecihe Özge Zeren,

Yiğit Kocabıyık ...[ve başkaları] ; ed. Adnan Tönel.

Ankara : Akademisyen Yayınevi Kitabevi, 2025.

114 s. : tablo, grafik. ; 135x210 mm.

Kaynakça var.

ISBN 9786253755225

GENEL DAĞITIM

Akademisyen Kitabevi A.Ş.

Halk Sokak 5 / A

Yenişehir / Ankara

Tel: 0312 431 16 33

siparis@akademisyen.com

www.akademisyen.com

ÖNSÖZ

Yapay zekâ, bilgisayarların insan gibi düşünmesini, öğrenmesini, karar vermesini sağlayan sistemler bütünüdür ve algoritmalar kullanır. Algoritma ise yapay zekanın yapı taşlarından biridir, belirli bir problemi çözmek için izlenen adım adım işlemler dizisidir. Yapay zekânın birden çok algoritmayı kullanan bir teknoloji olduğunu biliyoruz.

Algoritmayı bir tiyatro metni için çalıştırdığımızda ise metnin yönetmen ya da oyuncuyla buluştuğunda nasıl değişim sergileyeceğine dair algılama, analiz etme ve yorumlama süreçlerine benzetebiliriz. Yani algoritmik bir devinimle; “bir başlangıç durumu verildiğinde, tanımlanmış bir son durumda sonlanacak bir görevi yerine getirmek için iyi tanımlanmış talimatların sonlu bir listesi” olarak sahnede boyutlandırma.

Başka bir deyişle, bir girdi-çıktı davranışları kümesi. Bir bilgisayarda herhangi bir yazılım çalıştırdığımızda, o anda o alanda belirli bir olayın gerçekleşmesini sağlayacak bir prosedür çalıştırıyoruz. Tiyatronun da tüm aşamalarında bu veri kümeleri (metin) iyi tanımlanmış davranış kümelerine (oyun-oyuncu) dönüştüğüne tanıklık ederiz.

Tiyatro ve Yapay Zekâ

Tiyatro, performans ve yeni medya arasındaki ilişki meselesi, çağdaş dansın sahnede robotlar ve elektronikler sunmaya başladığı veya marjinal tiyatronun canlı etkinlik ile TV kamerası ve monitörler arasındaki ilişkiyi araştırdığı 1980’lerde ortaya çıkmıştır. O zamandan beri bu konu hakkında çok şey yazıldı, böylece artık soruya farklı

yaklaşımları takip ederek cevap vermek mümkün; tabii bunların başını da AI (yapay zekâ) çekiyor.

Tiyatro, bir sanat olarak tarihi boyunca ortaya çıkan teknolojileri benimsemiş ve deneyimlemiştir. Yunanlılar, günümüz sahne otomasyonunun çağdaş kardeşi olan Eccyclema'yı tanıttılar. Limelight, 19. yüzyılda iç mekân sahne aydınlatması için kullanılan ilk araç olarak tiyatro yapımını değiştirdi. Teknolojik tiyatro araç setine son zamanlarda eklenen en önemli şey ise medya/projeksiyon tasarımı. Ortaya çıkan teknolojiler tiyatro yapımını dönüştürüyor ve sanatçılardan izleyicilere ve sanat yöneticilerine kadar çeşitli paydaşları etkiliyor. Günümüzde bilgi teknolojisi ve finans gibi bazı sektörler AI'yı açık kollarla karşılamış olsa da sanat ve özellikle tiyatro gibi diğer sektörler, yapay zekanın sektöre nasıl uygulanacağını henüz tam olarak kavrayamadı. Tiyatro sektörünün AI şüpheliğine rağmen, bazı tiyatro yapımcıları AI'nın sunduğu olasılıklar alanını denedi, teşvik etti ve keşfetti.

Yaratıcı bir ortak olarak yapay zekâ ile yaratılan eserlere sahip üretken tiyatro prodüksiyonları halen deniyor. İnsanlar olmadan tiyatro deneyimleri yaratan yönetmenler, oyuncu yerine gösterinin yıldızı olacak algoritmik teknoloji veya yapay zekâyı konuşturuyorlar. Özetlersek, yapay zekâyı dayalı tiyatro gösterilerinde, makine ve/veya canlı performansın farklı dereceleriyle benzersiz senaryolar üreterek özel algoritmalar kullanarak ve her gece yeni bir deneyimle sonuç almaya dayalı performanslar alıcılarıyla buluşuyor. Bu yenilikçi eserler, yapay zekâyı klasik tiyatro teknikleriyle birleştirerek dijital dünyanın toplum üzerindeki etkisini sorgulayan yeni bir tiyatro türü olan Algoritmik Tiyatro'yu yaratmaya başladı diyebiliriz!

Yapay Zekâ Yönetmeni (AID)

Yapay zekâyı bir yönetmenmiş gibi de düşünmek mümkün. Ama nasıl kullanırsak bu mümkün olabilir? Geçen yıl Mubi platformunda izlediğim bir Hamlet yorumundan söz etmek isterim. *Grand Theft Hamlet* adlı bu filmde, karantinadaki gerçek dünyanın kargaşası yerine oyun dünyasının Vahşi Batısı addedilebilecek GTA'nın kaotik evrenine dalan sıra dışı bir belgesel karşıma çıktı. Belgeselde, Shakespeare adeta

21. yüzyıla taşınmıştı: Filmde yapay zekanın tiyatro ve sanal ortamlar için bir yönetmenlik aracı olarak nasıl kullanılacağını deneyimleyen bir ekip yer alıyor. Yapay Zekâ Yönetmeni (AID), psikolojinin mekânsal araştırma bulgularını, doğal dil işlemeyi, robotikle etkilenen çalışmayı, oyun metinlerini ve tiyatro kurallarını kullanarak karakterleri sanal bir tiyatrodaki mekânsal olarak konumlandırmayı amaçlıyor. AID aracını geliştirmek için ekip, araçları için metinde belirtilen engellemeyi yakalamak ve sonunda karakterleri mekânsal olarak konumlandırmak için Hamlet’i kaynak metin olarak kullanmışlar.

Metni kullanmanın amacı, araçlarının senaryodaki belirli ifadelerle yanıt verip oyuncunun hareketini tetikleyip tetiklemeyeceğini görmek. Ne yazık ki, İngiliz şiirindeki en yaygın ölçü olan “*iambik pentametre*” ve Shakespeare özgü dil nedeniyle, araçları bekledikleri gibi başarılı bir performans gösteremiyor. Belki bir sonraki deneylerinde AID aracını optimize etmek için kuvvetle yönlendirilen grafik teknolojisini uygulamaya karar verirler?

Oyun Yazarlığı ve ChatGPT

AI’nın yönetmen rolünün yanı sıra oyun yazarlığı da tiyatro yapımıcılığının en temel bileşenlerinden bir diğeri. Son zamanlarda, ChatGPT gibi araçlar insanların metin parçaları yazmasına yardımcı olmak için popülerlik kazandı. Yapay zekâ ve tiyatro ile ilgili yapılan tüm araştırmalar arasında, oyun yazarlığı aracı olarak yapay zekâyı kullanmak, Google’da en popüler sonuç. Tiyatro yapımçıları, oyun yazarlarının, oyun ve müzikal yazmak için kullandıkları bu benzersiz formülü bilirler. Oysaki oyun yazarlığı özeldir, öğrenmesi zordur ve en önemlisi iyi bir şekilde uygulanması zordur.

Bilgisayar tarafından üretilmiş tiyatro oyununu üretmeyi ve sahnelemeyi amaçlayan projeler İstanbul’da apartman katlarında deniyor halen. Ekip, oyunların birçok farklı formatta geldiğini bildiğinden, karakter adlarını, replikleri, mizansenleri ve sahne ayarlarını işaretleyen senaryolardan gelen verileri dönüştürmek ve normalleştirmek için standart bir format tasarlamışlar. Yapay zekâyı kullanarak senaryoyu oluşturmak için ekip, oyunun kısa bir tanımıyla

başlayan, ardından bunu daha ayrıntılı perde ve sahne özetlerine genişleten ve son olarak da bireysel sahne diyaloglarını oluşturan hiyerarşik bir yaklaşım kullanıyor.

Doğaçlama

Yapay zekayı, yönetmen veya oyun yazarlığı aracı olarak kullanmanın yanı sıra, doğaçlamaya fırsat veren yazılımlar da tiyatro doğaçlama dünyasında dalgalar yaratıyor. Doğaçlama gösterilerde, yapay zekâ sohbet robotları tarafından oluşturulan komutlara yanıt veriyor. Sohbet robotları 100.000'den fazla filmde eğitildikten sonra bu aksiyonlara katılıyorlar. Sohbet robotları, izleyicilere heyecan verici, öngörülemez ve yaratıcı tiyatro deneyimleri sunmak için yapay zekâ ile çalışıyor. Sohbet robotları doğaçlama aktörleriyle komutlar vererek etkileşime giriyor, ancak izleyiciler sohbet robotlarıyla bir kısa mesaj sohbeti aracılığıyla etkileşime girme fırsatına sahip. İnsanların yaptığı konuşmadaki metinler daha sonra gösterinin ikinci yarısına entegre edilerek izleyici-oyuncu ilişkisi yükseltiyor.

Sahne Tasarımı

Sahne tasarımı, izleyicilerin izledikleri hikâyeye kendilerini kaptırabilmeleri için sahnede çağrışımsal dünyalar kuran tiyatro yapımının ayrılmaz bir parçası. Bildiğimiz gibi var olan tiyatro tasarımının çoğu zaten yinelemeler üstünden geliyor. Bu yinelemeler sanatçıları yaratıcı bir tikanıklıkla baş başa bırakmış durumda. İşte bu çıkmazda yapay zekâ tasarımcıların ilham alabilecekleri sonsuz olasılıkları sunuyor. Örneğin üzerinde çalıştığınız bir tiyatro metni şu istemi veriyor: “Gizemli bahçede ay parlarken, çiy damlaları şato duvarlarına düşüyordu” Bunun için yapay zekâ, tasarımcıya ilham alabileceği dört estetik olasılık karesi üretiyor. Böylece tasarımcının özgün kurgusallığı devreye giriyor. Bu bağlamda tiyatro yapımında yapay zekayı kullanmak, AI'yı tiyatro endüstrisine uygulamanın en etkili yolu olarak öne çıkıyor.

Yukarıda sıraladığım gibi, AI tiyatro endüstrisinde oyun yazarlığı, sahne tasarımı ve işletme yönetimi alanlarında kullanılmaya başladı.

Nasıl gelişeceği ve yaygınlaşıp yaygınlaşmayacağı yüzyılın parametreleri ve gereklerine vereceği cevaplarla, en önemlisi de seyircisinin alkışlarıyla karşılığını bulacak. Tiyatro endüstrisinin bu ortaya çıkan aracı benimsemeye veya reddetmeye nasıl karar vereceği, daha fazla deney, etik inceleme ve alandaki tüm profesyonellerin eğitim motivasyonuna bağlı.

Son olarak; *Tiyatro ve Yapay Zekâ* başlıklı bu kitap projesine girişmemizdeki temel amacımız, bu disiplinlerle ilgili Türkçe kaynak sorununa kısmen de olsa katkı sunabilecek bir çalışma ortaya çıkarmaktı. Kitabımızın hem tarihsel hem de güncel açıdan *Yapay Zekâ ve Tiyatro* ilişkisine dair her tür bilgiyi içerdiğine dair bir iddiada bulunmuyoruz. Bu çalışma, yapay zekâ teknolojisini tiyatro disiplinini kucaklayan kapsamlı bir literatürle ele alma hedefinde olan bir giriş kitabıdır. Dolayısıyla okuyucu ve araştırmacıların, kitaptaki konuları derinleştirmek adına her bölüm sonunda yer alan kaynakçalardan yararlanacağını düşünüyoruz. Kitabımızın, bu konuların ele alınacağı bir sonraki aşama için de bir köprü olmasını ümit ediyoruz.

Kitapta ilk bölüm yazısı Dr. Yunus Emre Gümüş'ün. Başlık, “Dramatik Yazarlık Eğitiminde Yapay Zekâ Destekli Programların Kullanılması: Oyun Yazarı Asistanı” adını taşıyor. Yazar araştırma içeriğinde, özellikle sahne sanatları öğrencilerinin oyun metni üretim sürecine destek vermek için; Oyun Yazarı Asistanı’nı (AI) devreye sokuyor ve onu farklı düşünme biçimlerine yönlendiren bir yol arkadaşı gibi konumlandırıyor.

Dr. Öğr. Üyesi Vecihe Özge Zeren, “Dramaturgi Analizi ve Yapay Zekâ: Metin Çözümlemede Yapay Zekâ Uygulamalarının Karşılaştırmalı Analizi” başlıklı yazısında; metin çözümlemeye dayalı dramaturgide yapay zekâ teknolojilerinin potansiyel etkilerini kapsamlı biçimde inceliyor. Dramaturginin gelecekteki evrimine ilişkin sistematik öngörüler geliştirmek amacıyla, çalışma kapsamında William Shakespeare’in *Macbeth*, Samuel Beckett’in *Godot’yu Beklerken* adlı eserleri ile araştırmacı tarafından yazılıp sahnelenmiş olan *Bahar İstasyonu* oyunu ele alınmış.

Dr. Öğr. Üyesi Yiğit Kocabıyık'ın yazısı “Oyunculuk İçin Yapay Zekâ Destekli Analiz, Seçim ve Hazırlık Süreçleri: Oyuncu Asistanı” Oyuncu Asistanı adlı yapay zekâ destekli dijital asistan fikri, oyuncuya bu keşif sürecinde eşlik etmek amacıyla tasarlanmıştır. Kimi zaman bir soruyla düşünmeye sevk eden, kimi zaman bir öneriyle yeni bir kapı aralayan bu araç, geleneksel oyunculuk eğitime teknolojik bir dokunuş sunmayı hedeflemekte.

Dr. Öğr. Üyesi Cem Çevikayak'ın “İleri Dönüşüm Odağında Sahne Tasarımlarının Yapay Zekâ Destekli Alternatif Süreci” yazısı; sahne tasarımında üretken yapay zekânın rolü, yaratıcı sürecin bir tamamlayıcısı veya işbirlikçi bir unsuru olarak öne çıkarılıyor. Bu bağlamda, yapay zekânın sağladığı algoritmik araçlar, tasarımcıların hayal gücünü nasıl genişletmekte ve geleneksel yöntemlerin ötesine geçerek daha yenilikçi çözümlere nasıl ulaşacağı anlatılıyor.

Kitaptaki son bölüm yazısı Dr. Öğr. Üyesi Hatice Şaşmaz'ın. Yazar, “Tiyatro Eleştirisi ve Yapay Zekâ İlişkisi” başlıklı yazısında; yapay zekâ uygulamaları ve tiyatro eleştirisini ilişkilendiren “bir ilk” çalışmanın içine giriyor. Araştırmasında, teorik incelemeler sonrası uygulama aşamasında tiyatro eleştirisi ve yapay zekâ ilişkisini irdelemek adına, Adalet Ağaoğlu tarafından kaleme alınan ve Tiyatro Pangar tarafından Ayşenil Şamlıoğlu rejisi ile sahnelenen *Kozalar* adlı tiyatro oyunu üzerinden örnekleme yaparak çıkarımlar üretmeyi hedeflemiştir.

Kitabımızın, Türkiye'deki genel akademi ve özelde hem tiyatro disiplini hem de yapay zekâ (AI) dünyasında bir araya gelme zorluğu yaşayan bizler için sinerji köprüsü olmasını diliyoruz. Bu çalışmanın ortaya çıkması için gayret gösteren yazar meslektaşlarımıza ve süreç boyunca desteklerini esirgemeyen paydaşlarına gönülden teşekkür ederiz.

Adnan TÖNEL¹

Mayıs 2025, Van

¹ Prof. Dr., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Devlet Konservatuarı, adnantonel@gmail.com, ORCID iD: 0000-0001-8441-5091

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM 1

**Dramatik Yazarlık Eğitiminde Yapay Zekâ Destekli Programların
Kullanılması: Oyun Yazarı Asistanı..... 1**
Yunus Emre GÜMÜŞ

BÖLÜM 2

**Dramaturgi Analizi ve Yapay Zekâ: Metin Çözümlemede
Yapay Zekâ Uygulamalarının Karşılaştırmalı Analizi 19**
Vecihe Özge ZEREN

BÖLÜM 3

**Oyunculuk İçin Yapay Zekâ Destekli Analiz, Seçim ve Hazırlık
Süreçleri: Oyuncu Asistanı 43**
Yiğit KOCABIYIK

BÖLÜM 4

**İleri Dönüşüm Odağında Sahne Tasarımlarının Yapay Zekâ
Destekli Alternatif Süreci..... 61**
Cem ÇEVİKAYAK

BÖLÜM 5

Tiyatro Eleştirisi ve Yapay Zekâ İlişkisi 83
Hatice ŞAŞMAZ

YAZARLAR

Dr. Öğr. Üyesi Cem ÇEVİKAYAK

Kafkas Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,
Sahne Sanatları Bölümü

Dr. Yunus Emre GÜMÜŞ

Dr. Öğr. Üyesi Yiğit KOCABIYIK

Kafkas Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Sahne Sanatları Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Hatice ŞAŞMAZ

Düzce Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,
Sahne Sanatları Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Vecihe Özge ZEREN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Tiyatro Bölümü,

Kaynaklar

- Ağaoğlu, A. (2005). *Toplu oyunları II, Tombala-Kozalar-Çıkış-Bir kahramanın ölümü*. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Anderson, M. (1992). *Intelligence and development: A cognitive theory*. Blackwell Publishing.
- Aristoteles (2008). *Poetika*. Remzi Kitabevi.
- Artut, S. (2019). Yapay zekâ olgusunun güncel sanat çalışmalarındaki açılımları. *İnsan ve İnsan*, 6(22), 767-783.
- Belkıs, Ö. (2020). *Tiyatro yazarlığı, oyun yazarlığı-dramaturgi-eleştiri*. Mitos Boyut Yayınları.
- Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro tarihi*. Dost Kitabevi.
- Carroll, N. (2009). *On criticism*. Routledge.
- ChatGPT (2025). <https://chatgpt.com/>
- Cornwell, L. (Ty.) Using artificial intelligence for audience engagement in the performing arts. *Arts Managment & Technology Laboratory*.
- Doğan, M. (2021). Yapay zekâ ve özgür irade: Yapay özgür iradenin imkânı. *Trt Akademi*, 6(13), 788-811.
- Eacho, D. (2023). Performativity without theatricality: Experiments at the limit of staging AI. *Theatre and Performance Design*, 9(1-2), 20-36.
- İnceefe, P. (2024). The crisis of theatre criticism in the twenty-first century: Navigating through the Argus gaze. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(17), 483-494.
- Koçyiğit, A. & Darı, A. B. (2023). Yapay zekâ iletişimde chatgpt: İnsanlaşan dijitalleşmenin geleceği. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 427-438.
- Köroğlu, Y. (2017). Yapay Zeka'nın teorik ve pratik sınırları. *Bogaziçi Üniversitesi Yayınevi*, 1-10.
- Küçüker, M. (2023). Muhasebede yapay zekâ uygulamaları: Chatgpt'nin muhasebe sınavı. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 33(2), 875-888.
- Murphy, A. (2023). We hired an AI theatre critic. *Intermission*. <https://www.intermissionmagazine.ca/features/ai-theatre-critic/>
- Pizzo, A. (2021). Performing/watching artificial intelligence on stage. *Skenè. Journal of Theatre and Drama Studies*, 7(1), 91-109.
- Stewart, W. (2024). The human biological advantage over AI. *AI & SOCIETY*, 1-10.
- Şamlıoğlu, A. (Yönetmen). (2016). *Kozalar* [Oyun]. Tiyatro Pangar.
- Yücel, T. (1991). *Eleştirinin ABC'si*. Simavi Yayınları.