

Tiyatronun Rönesansı: Pandemi Döneminde Dijitalleşme ve Britanya Tiyatrosu

Renaissance of Theatre: Digitalisation and British Theatre in the Pandemic

Gamze Şentürk Tatar, *Batı Dilleri ve Edebiyatı Bölümü, Munzur Üniversitesi, 0000-0002-5097-7739*

Özet

2019 yılında ortaya çıkıp dünyayı etkisi altına alan ve insanları evlerine hapseden pandemi süreci, tiyatro başta olmak üzere sahne sanatları üzerinde benzersiz bir etki yaratarak sahneyi bir dönüşüme uğratmıştır. Bu süreçte sahne sanatları alanında gelişen yeni duruma uygun olarak önlemler alınmaya çalışılmış ve sahne adeta yeniden şekillenmeye başlamıştır. Tiyatroda köklü değişikliklerin olduğu bu dönemde Britanya tiyatrosu da önerdiği yenilikçi ve deneysel uygulamalarla pandemi sürecini yönetmeye çalışmıştır. Kuşkusuz bu noktada teknolojinin sunduğu katkı göz ardı edilemez. Pandemi sürecinde dijitalleşen tiyatro, seyircisine yeni deneyimler yaşatmıştır. Sanatın evrensel gücünün bir kez daha anlaşıldığı bu süreçte teknoloji, biçim, içerik ve uygulama açısından tiyatroyu destekleyici bir unsur olarak ortaya çıkmıştır. Seyircisini oyunla buluşturan ve yenilikçi biçimlerin kullanılmasına büyük olanaklar tanıyan teknolojinin tiyatrodaki bir dönüşüm yaratması söz konusu olmuştur ve adeta tiyatrodaki bir rönesans yaşanmıştır. Bu çalışma, Britanya tiyatrosunun pandemi sürecini teknolojinin verdiği imkânlarla nasıl aştığını ortaya koymayı ve pandemi sürecinde tiyatro-teknoloji etkileşimini açığa çıkararak teknoloji çağında tiyatro endüstrisinin geleceğini tartışmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Sözcükler: Pandemi, tiyatro, teknoloji, dijitalleşme, Britanya tiyatrosu.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): İngiliz Dili ve Edebiyatı, İngiliz Tiyatrosu.

Abstract

The pandemic process, which emerged in 2019 and affected the world and confined people at home, had a unique impact on performing arts, especially theatre, and transformed the stage. In this process, measures were tried to be taken in accordance with the new situation developing in the field of performing arts and the stage started to be reshaped. British theatre also attempted to cope with the pandemic process through innovative and experimental practices during this period of radical change in theatre. Undoubtedly, the contribution of technology cannot be ignored at this point. The theatre, which became digital during the pandemic process, offered new experiences to its audience. In this process, where the universal power of art is once again understood, technology has emerged as a supportive element of theatre in terms of form, content, and practice. Technology, which brings the audience together with the play and provides great opportunities for the use of innovative forms, has created a transformation in the theatre and it is almost a renaissance in theatre. This study aims to reveal how the British theatre overcame the pandemic process with the opportunities provided by technology and to discuss the future of the theatre industry in the age of technology by revealing the theatre-technology interaction during the pandemic process.

Keywords: Pandemic, theatre, technology, digitalisation, British theatre.

Academical Disciplines/Fields: English Language and Literature, British Theatre.

- Sorumlu Yazar:** Gamze Şentürk Tatar, Batı Dilleri ve Edebiyatı Bölümü, Munzur Üniversitesi.
- Adres:** Munzur Üniversitesi, Aktuluk Kampüsü, Edebiyat Fakültesi, Merkez/Tunceli.
- E-posta:** gamzesenturk_26_01@hotmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 20.05.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1447358

Geliş tarihi: 05.03.2024 / **Kabul tarihi:** 27.04.2024

1. Giriş

2019 yılının son çeyreğinde baş gösterip insanların sağlığını tehdit eden, insanlar arasındaki fiziksel teması azaltan ve ülkeler arasında kısıtlamalar getiren pandemi, tiyatro başta olmak üzere sahne sanatlarında benzersiz ve dönüştürücü bir etki yaratmıştır. Sağlık önlemleri nedeniyle gelen kısıtlamalar, kapanmalar ve sosyal mesafe kuralları tiyatro endüstrisinin temel dinamiklerini ve işleyişini derinden etkilemiştir. Yüzyıllar boyunca insan etkileşimine dayalı olarak var olan tiyatro sahnesi öncelikli olarak pandeminin getirdiği kısıtlamalarla sessizliğe gömülmüş, boş koltuklara terk edilmiştir. Tiyatro kurumlarının faaliyetlerini sürdürmelerini zorlaştıran, gelir kaybına ve finansal olarak zorlanmasına yol açan; birçok sanatçı, teknisyen ve destek personeli için iş kayıplarına neden olan ve performansların sahnelenmesini aksatan, hatta durma noktasına getiren bu kapanma dönemi, tiyatro için radikal bir değişim sürecini de beraberinde getirmiştir. Tiyatro endüstrisi, bu zorluklarla mücadele etmek ve sanatı sürdürmek için çeşitli yaratıcı çözümler geliştirmeye yönelmiş, bir çözüm olarak da dijital platformlar imdadına yetişmiştir. Son dönemin yenilikçi ve deneysel tiyatrosunun pandemi döneminde teknoloji ile etkileşimi daha da artmıştır. Melissa Quek'e (2023) göre, "Covid-19 salgını, sahne sanatları endüstrisini sanatsal ifadenin yeni yollarını keşfetmeye zorladı ve birçok sanatçı, kapalı sınırlar ve kapatılan performans mekânlarının yarattığı zorlukların üstesinden gelmek için teknolojiye yöneldi. Pandemi sektörde büyük bir kesintiye neden olurken, aynı zamanda hibrit ve dijital geçici çözümler ve sürdürülmeye değer olduğuna inandığım yenilikçi uygulamalar için heyecan verici fırsatlar yarattı". Pandemi, sanatçıların geleneksel sahne performanslarından uzaklaşmasına neden olurken beraberinde tiyatroyu dijital platformlara yöneltmiş ve sahnenin dönüşümünü sağlamıştır. Hibrit ve dijital performanslar, sanatın daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlayarak erişilebilirliği arttırmıştır. Tiyatro-teknoloji etkileşiminin tiyatronun canlılık özelliğinden bir şeyler kaybettirdiği öne sürenlere rağmen, pandemi döneminde "hem bireysel hem de kolektif olarak pandemi koşullarını yaratıcılık için bir itici güç haline getiren sahne sanatları sanatçıları da vardır. İnternet teknolojisinin gelişimini performanslarını sanal olarak sahnelemek için bir fırsat olarak değerlendiren bu sanatçılar, performanslarını yayınlamak için gerekli yolları hızla öğrenirken, aynı zamanda bu çalışmaların yayınlanması için çeşitli sosyal medya platformları geliştirdiler" (Birowo & Pramayoza, 2022, s. 72). Pandemi döneminde sahne sanatları sanatçıları zorlayıcı koşulları bir yaratıcılık fırsatına dönüştürdüler. İnternet teknolojisinin gelişimi, sanatçılara performanslarını sanal platformlarda sahneleme şansı verirken bu durum sanatçıların hızla gerekli becerileri öğrenmelerini ve performanslarını çeşitli sosyal medya platformları aracılığıyla yayınlamalarını sağlamıştır. Neticesinde pandemi süreci "tiyatroları kapılarını kapatmaya zorlarken, aynı zamanda yeni dijital performans biçimleri için çeşitli pencereler açmıştır" (Rodiņa, 2022). Sanatın dönüşüme uğrayıp sahnenin yeniden şekillendiği pandemi dönemi, tiyatrodaki devrim niteliğinde değişikliklere yol açmıştır. Matthew Wexler'e göre, "teknolojinin yenilikçi kullanımı sayesinde tiyatro, bir gün pandemik rönesans olarak adlandırılabilir baş döndürücü bir hızla yeniden tanımlanmaktadır" (2020). Pandemi döneminde insanlar evlerine kapanmak zorunda kalırken geleneksel tiyatro deneyiminin zorunlu olarak dijital platformlara taşınması söz konusu olmuştur. Teknolojinin verdiği imkânlarla seyirci-oyun-oyuncu etkileşimi, performans mekânları ve sanatçıların üretim süreçleri tamamen yenilikçi bir perspektife doğru evrilmiştir. Bu dönüşüm, tiyatro endüstrisinin direnç kabiliyetini sınarken sanatın evrensel gücünü ve değişen toplumsal ihtiyaçlara nasıl cevap verdiğini bize göstermiştir. Bu çalışma, pandemi sürecinde Britanya tiyatrosunun yaşadığı evrimi; sektörün karşılaştığı zorluklara, ürettiği yenilikçi çözümlere ve tiyatronun teknoloji çağındaki geleceğine de odaklanarak, ortaya koymayı amaçlamaktadır. Ayrıca pandemi sürecinde tiyatrodaki yaşanan dönüşümü ve bu dönüşümün sektör üzerindeki etkilerini Britanya tiyatrosunu merkeze alarak açıklamaktadır. Pandemi döneminde tiyatro endüstrisindeki dönüşümü derinlemesine anlamayı ve Britanya tiyatrosunun bu süreçteki rolünü belirlemeyi amaçlayan bu çalışma, bir literatür incelemesi sunacak ve pandemi döneminde tiyatro endüstrisiyle ilgili medya yayınları, tiyatro yapımcıları, sanatçı beyanları ve diğer belgeler incelenerek sektördeki değişiklikleri ve yenilikçi çözümleri analiz edecektir.

2. Tiyatro ve Kriz

Tarihin kimi dönemlerinde ortaya çıkan krizler olmuştur ve bu durum doğrudan veya dolaylı olarak insanların toplumsal, kültürel ve sanatsal faaliyetlerini etkilemiştir. Tiyatro da bu etkilenen alanlardan birisidir. Bu kriz dönemlerinde tiyatrolar kapılarına kilit vurmaya zorunda kalmış ve bu duruma karşı alternatif çözümler üretilmeye çalışılmıştır. Kadriye Bozkurt'a göre,

Tiyatrolara getirilen kısıtlamayla ilgili olarak, tarih benzer tedavi ve uygulamalara yabancı değildir: çünkü tarihin farklı dönemlerinde insanlar salgın

hastalıklardan muzdarip olmuş ve bu hastalıklar bir şekilde hayatlarını çekilmez ve başa çıkılması zor hale getirmiştir. 1347-51'deki Kara Ölüm veya Elizabeth dönemindeki hıyarcıklı veba (1592-3, 1603, 1609, 1625 ve 1635), 1665'teki Büyük Londra Vebası, Pekin'deki SARS salgını; 2009'daki H1N1 influenza pandemisi (...) gibi zamanlarda bile insanlar hayatta kalmaya ve bu hastalıkların kültürel ve ekonomik olumsuz etkilerinin üstesinden gelmeye çalışmışlardır. Bu dönemlerde tiyatrolar da belirli kısıtlamalarla karşılaşmış ve tiyatro çevreleri kendilerine farklı çözümler bulmaya çalışmıştır; ancak modern teknolojiden önce temel eğilim, Elizabeth dönemi yazarlarının tiyatroların kapatılması nedeniyle eserlerini üretmedikleri için karantina döneminde şiir yazmayı tercih etmelerinde olduğu gibi başka türlere yönelmek olmuştur. (2021, s. 97-98)

Tiyatro sektörü, tarih boyunca salgın dönemlerinde çeşitli kısıtlamalara maruz kalmıştır. Bu kısıtlamalar, toplu etkinliklerin sınırlandırılması, seyirci katılımının azaltılması ve hatta tiyatroların kapatılması gibi önlemlerle ortaya çıkmıştır. Bu kısıtlamalara karşı ise farklı çözümler üretilmeye çalışılmıştır. Örneğin, Bozkurt'un belirttiği gibi Elizabeth dönemi yazarları, tiyatroların kapanması nedeniyle eserlerini üretmemeleri durumunda farklı türlere, şiir yazmaya yönelerek alternatif bir çözüm bulmuştur. Tiyatro kriz dönemlerine karşı hep esnek ve dayanıklı olmayı bilmiştir. Öyle ki; bu kriz dönemleri, Johannes Birringer'in altını çizdiği gibi, "sürdürülebilir bir tiyatro"(2022) üretmiştir. Salgınlar, savaşlar ve diğer çeşitli zorluklar, tiyatroyu sürekli olarak dönüşmeye ve uyum sağlamaya zorlamıştır. Krizler, tiyatronun doğasında var olan yenilikçi ve dayanıklı yönleri ön plana çıkarmış ve sektörü daha dirençli hale getirmiştir.

2000'li yıllarda yaşanan krizlerin başında ise COVID-19 kaynaklı pandemi krizi gelir. 2019 yılının son çeyreğinde ortaya çıkıp insanlığı derinden etkileyen pandemi, bize sağlığımızın ne kadar değerli olduğu göstermekle kalmamış ayrıca sanatın ve kültürün toplumsal dokumuza ne kadar derinden işlediğini de göstermiştir. Koku Gnatuloma Nonoa'ya göre, koronavirüs salgını ve bunun bir sonucu olarak ortaya çıkan karantina kısıtlamaları tiyatro ve performans pratikleri için bir son olmamıştır (2020). Bunun aksine pandemiyle birlikte sahne sanatlarında büyük bir dönüşüm gerçekleşmiştir. İnsanların evlerine kapanmak zorunda kaldığı ve toplumsal faaliyetlerin kısıtlandığı, adeta hayatın durma noktasına geldiği bu süreçte tiyatro da kendisini duruma, teknolojinin verdiği imkânlarla adapte etmiştir. 2000'li yıllar tiyatro için teknolojinin verdiği imkânlar dâhilinde "hem şanslı hem de yayılma açısından ayrıcalıklı" (Bozkurt, 2021, s. 98) bir dönem olmuştur. Bozkurt'a göre, pandemi döneminde tiyatro sektöründe yaşanan olumsuz gelişmelere rağmen, umut ve cesaret verici olan birçok husus bulunmaktadır. Özellikle tiyatro endüstrisinin esnek ve uyarlanabilir bir doğaya sahip olması önemli bir avantajdır. Bu dönemde tiyatro profesyonelleri, karamsarlığa kapılmak yerine, çok çalışmaya ve yeni alternatif yollar aramaya odaklanmışlardır (2021, s. 98). Bozkurt, pandemi döneminde tiyatroyu adaptasyon yeteneğinin, esnekliğinin, üretkenliğinin ve çözüm odaklı yapısının altını çizer. Nitekim pandemi döneminde seyirciyle birlikte tiyatro sanatçıları ve profesyonelleri, sahnede fiziksel olarak bulunma imkânını kaybettikleri halde, yoğun bir şekilde çalışmaya devam edebilme fırsatı yakalamıştır. Nonoa'ya göre, uzaktan yaratıcı çalışmalar ve dijital platformlar, tiyatroyu yeni bir 'laboratuvar' ortamına dönüştürmüş ve sanatçılara farklı deneyimler yaşama ve ifade etme fırsatı sunmuştur. Bu süreç, tiyatro-sanatçı-insan ilişkisinde yeni bir anlayışın gelişmesine ve tiyatro üretim biçimlerinin daha sanatsal ve deneysel bir yöne evrilmesine olanak sağlamıştır (2020).

Stefano Brilli ve arkadaşlarına göre, "geleneksel olarak, tiyatroyun özü fiziksel mekân kullanımı ve seyirci katılımından gelir. Oysa COVID-19 pandemisi bunu imkânsız hale getirmiştir. Bu zorunlu dinlenme süresiyle birlikte, tiyatroya tartışmalar ve yaratıcı stratejiler için alan oluşmuştur ve böylece tiyatroyun çöküşünün ortasında yeni alanlar ortaya çıkmıştır. Teknoloji ve yaratıcılık bir araya gelerek tiyatroyu dijital bir çağa taşımıştır" (Brilli, Gemini & Giuliani, 2022). Tiyatro özü itibarıyla fiziksel mekâna ve seyirci varlığına dayalı bir sanat formu olarak var olmuştur. Tiyatronun canlılık, şimdi-buradalık özelliği onu eşsiz kılar. Performans araştırmacısı Philip Auslander'e göre tiyatro "hem oyuncuların hem de seyircilerin fiziksel ve zamansal olarak birbirine eşlik ettikleri bir performans türü"dür (2012, s. 5). Oysa pandemi sürecinde yaşanan kapanma tiyatroya bu birlikteliği zora sokarken tiyatro açısından ayrıca yaratıcı süreçleri de beraberinde getirmiştir. Lucky Imiti'ye göre, "beşerî bilimlerin ayrılmaz bir parçası olan tiyatro, çok yönlülüğüyle bu zor zamanlarda görevini gereği gibi yerine getirmekten geri durmamıştır" (2022, s. 94). Bu süreçte tiyatroya fiziksel mekâna bağımlı olmadan nasıl var olunabileceği konusunda yeni bakış açıları geliştirilmiştir. Aynı zamanda tiyatro geleneksel sınırları aşarak teknoloji ve yaratıcılıkla buluşarak yeni ve çeşitli alanlarda varlığını sürdürme potansiyelini keşfetmiştir. Tiyatro endüstrisinin evrimi, yalnızca bir sanat formunun dönüşümünü değil; toplumsal dayanışma ve duygusal bağların önemli bir yeniden değerlendirilmesi sonucunu da doğurmuştur.

Pandemi krizi canlı performansların düzenlenmesini zora sokarken ayrıca tiyatro topluluklarının bilet satışlarından, sahne kirasından ve diğer canlı etkinliklerden elde ettikleri gelirlerde ciddi düşüşler yaşattır. Mikołaj Broniewski'ye göre, "tiyatroların kapanması sektör için büyük mali kayıplara neden olmuştur. Gösteriler için satılan biletler olmadan, birçok tiyatro hayatta kalmalarını tehdit edebilecek mali sorunlarla karşı karşıyadır" (2024). Bu durum, birçok tiyatro kurumunun finansal sıkıntılarla karşı karşıya kalmasına ve kimisinin de kapılarına kilit vurmasına neden olmuştur. Pandemi sadece tiyatro prodüksiyon personelini değil, aynı zamanda tiyatro ve canlı eğlence endüstrisinin alt yapı sağlayıcılarını da etkilemiştir. Işık kiralama şirketleri, yemek şirketleri, güvenlik ve sahne atölyeleri gibi önemli hizmet sağlayıcıları da pandeminin etkilerinden nasibini almıştır. Pandemi, performansları mümkün kılan altyapı ve destek hizmetlerini de olumsuz etkilenmiştir. Kapanmalar ve etkinlik sınırlamaları nedeniyle tüm dünyada birçok oyuncu, yönetmen, teknik ekip üyesi ve diğer tiyatro profesyonelleri iş kayıpları yaşamıştır ve bu durum, sektörde istihdam sorunlarının daha da derinleşmesine neden olmuştur. Provaların ve hazırlık süreçlerinin sınırlanması, yeni oyunların sahnelenmesini ve mevcut prodüksiyonların devamını zora sokmuştur. Her ne kadar tiyatro toplulukları çevrimiçi platformlara geçiş yaparak etkinliklerini sürdürmeye çalışsa da teknolojik altyapıya ulaşma ve dijital platformlara uyum sağlama süreçleri kimi zorlukları da beraberinde getirmiştir. Bu dönemde ayrıca birçok tiyatro profesyoneli pandemi döneminde sektördeki zorluklarla başa çıkma adına dayanışma göstermiş ve böylelikle sanatçıların bir arada durma ve birbirine destek olma çabalarını görmek mümkün olmuştur.

2.1. Pandemi Sürecinde Tiyatro ve Teknoloji

Tiyatronun modern teknolojiyle birlikteliği, pandemi krizinden çok daha önce başlamıştır. Pandemi krizi boyunca ise bu birliktelik artarak devam etmiş ve bir anlamda Matthew Wexler'in belirttiği gibi "pandemik bir rönesans" (2020) ortaya çıkmıştır. Pandemi döneminde tiyatro profesyonelleri, teknolojinin sunduğu imkânları kullanarak yeni ve yenilikçi üretimler ortaya koymuşlardır. Canlı yayınlar, dijital gösterimler, interaktif oyunlar ve sanal gerçeklik deneyimleri gibi yeni formatlar, tiyatronun sınırlarını genişletmiş ve seyirciyle olan etkileşimi dönüştürmüştür. Bu bağlamda ise tiyatrodaki teknolojinin yerinin tartışmaya daha açık hale geldiği görülür. Melike Saba Akım'a göre,

Tüm dünyanın sosyal, politik ve ekonomik koşullarını zorunlu olarak dönüştüren/dönüştürmeye devam eden 2020 Koronavirüs Pandemisi sırasında tiyatronun geleceği kaygı yüklü sorularla birlikte gündemi ziyadesiyle meşgul etti. Neyin tiyatro olup olmadığı, tiyatronun dijitalleşmesinin olumlu ve olumsuz sonuçları, tiyatroyu online izlemenin seyir deneyimi ve elbette çeşitli ekonomik açmazlarla birlikte tiyatronun bir tür yok oluşa sürüklendiğine ilişkin, biraz da pandemi dönemine özgü endişeli atmosfer dolayısıyla, tüm dünyada eş zamanlı bir tartışma başladı (2020, s. 33).

Akım'ın vurguladığı gibi pandemi döneminde tiyatronun geleceği konusunda kaygılar artmıştır. Pandemi sürecinde dijitalleşme, tiyatronun doğasına ilişkin sorgulamaların daha görünür kılınması ve bu sorgulamaların daha yüksek sesle söylenmesi sonucunu doğurmuştur. Bu sorgulamaların başında ise pandemi döneminde tiyatro ve teknoloji buluşmasıyla birlikte teknolojinin tiyatroyu kendi özünden uzaklaştırıp sinema alanına yaklaştırdığı tartışması gelir. Ieva Rodina'ya göre, "Sanal yapımların çoğunda, tiyatro yapımcıları film yapımcılarına dönüşmek zorunda kalmaktadır; e-yapımlar, film endüstrisinin araçları ve ifade biçimleriyle geliştirilen tiyatro filmleri olarak yaratılmaktadır"(2022). Rodina, pandemi sürecinin tiyatro-teknoloji arasındaki etkileşimi derinleştirdiğini ve bu etkileşimin tiyatrodaki teknolojinin rolünü yeniden değerlendirme ihtiyacını doğurduğunu vurgular. Sanal ortamın tiyatro için zorluklar içerdiğini belirtir. Bu, sahnenin fiziksel varlığının yerine dijital bir dünyaya geçişin, seyirciyle doğrudan etkileşim kurmanın ve canlı performansın sanal ortamda nasıl başarılacağına düşünülmesi gerektiğini ifade eder. Sanal dünyada seyirciyi etkilemek, tiyatro yapımcılarına yeni stratejiler ve beceriler kazandırma ihtiyacını ortaya koyar. Bu noktada sanal yapımların tiyatro yapımcılarını film yapımcılarına dönüşmeye zorlaması söz konusudur. Tiyatro, teknolojiyle daha fazla etkileşimde bulunarak, film endüstrisinin araçları ve ifade biçimleriyle birleşmeye başlar. Bu durum, tiyatro ve sinema arasındaki sınırların bulanıklaştığını ve dijitalleşme sürecinde tiyatro üretiminin sinematik unsurlarla bütünleştiğini gösterir ki; bu noktada tiyatronun doğası sorgulanmaya açık hale gelir (Rodina, 2022).

Pandemi dönemi ve sonrasında, pandemi-dijitalleşme-tiyatro ilişkisini tartışan pek çok çalışmanın yapıldığı görülmüştür. Bunların başında Robert Scott Lecrone'nin "Dystopian Theatre of the Pandemic: The Actor as Theatremaker" (2020), Laura Bissell ve Lucy Weir ortak yayınladıkları "Performance in a Pandemic" (2021), Barbara Fuchs'un "Theater of Lockdown: Digital and Distanced Performance in a Time of Pandemic" (2021), Kendra Capece ve Patrick Scorese'nin birlikte yayınladıkları "Pandemic Performance Resilience,

Liveness, and Protest in Quarantine Times" (2021), Maria Marccsek-Fuchs'un "COVID-19: Relocating the Globe Theatre Stage to the Net" (2022), Caridad Svich'in "Toward a Future Theatre: Conversations during a Pandemic" (2022), Pascale Aebischer'in yayınladığı "Viral Shakespeare: Performance in the Time of Pandemic" (2022), Benjamin Broadribb, Erin Sullivan ve Gemma Kate Allred editörlüğünde yayınlanan "Lockdown Shakespeare New Evolutions in Performance and Adaptation" (2022), Maria Chatzichristodoulou, Kevin Brown, Nick Hunt, Peter Kuling ve Toni Sant editörlüğündeki "Covid-19: Theatre Goes Digital- Provocations" (2022), Jurgita Staniškytė'nin "Reinstalling the Fourth Wall: Digital Performance and Spectatorship in (Post-)Pandemic Era" (2023) ve Sarah Bay-Cheng'in makalesi "Digital Performance and Its Discontents (or Problems of Presence in Pandemic Performance)" (2023) başlıklı çalışmalar öne çıkar. Bu çalışmalar pandemi döneminde dijitalleşen tiyatroyu ve bu durumun artı ve eksi taraflarını eleştirel olarak değerlendirmekte ve sanat dünyasındaki değişimleri anlamak adına derinlemesine bir inceleme sunmaktadır. Bu çalışmaların çeşitli yazarlar ve perspektiflerle ortaya koyduğu farklı görüşler, dijitalleşmenin tiyatro üzerindeki etkilerini ve bu değişimlerin sanat pratiğine olan yansımalarını anlamak için zengin bir kaynak sunmaktadır. Bunların bir araya gelmesi, pandemi döneminde tiyatro ve dijitalleşme arasındaki ilişkiyi kapsamlı bir şekilde ele alarak, sanatın bu dönemdeki evrimini anlamamıza yardımcı olmuştur. Eleştirel bir bakış açısı sunmaları, dijitalleşmenin tiyatro pratiği üzerindeki karmaşıklığı ve potansiyel etkilerini daha derinlemesine anlamamıza katkı sağlamıştır.

COVID-19'un etkisiyle ortaya çıkan yeni dijital tiyatro formları aslında fiziksel tiyatronun sona ermediğini, bunun yerine dijital tiyatronun kendi çevrimiçi alanını bulduğu anlamına gelir. Bu doğrultuda dijital ve fiziksel tiyatro entegrasyonunu eleştirmek yerine onun kucaklanması gerekmektedir. Çünkü bu entegrasyonla birlikte tiyatro daha fazla yaratıcı erişim ve özgürlük elde etmiş, maddi veya coğrafi kısıtlamaları olan insanlar için önemli bir fayda sağlamıştır. Pandemi kaynaklı dijital değişim, kullanıcı yaratıcılığını teşvik etmiş, tüketiciden tüketiciye geçişi hızlandırmıştır. YouTube, Zoom ve Google Meet gibi platformlar, hevesli yaratıcıların mesajlarını küresel bir kitleye hızlı ve uygun maliyetle iletmelerine olanak tanımıştır. Tiyatronun, hayal gücü aracılığıyla toplumu şekillendirme potansiyelini daha da öne çıkarmıştır. Bu düşünceleri, duyguları ve eylemleri bir araya getirerek toplumu etkileyebilecek güçlü bir araç olarak tiyatroyu ortaya koymuştur. Bu perspektiften bakıldığında, dijital tiyatro ve teknoloji, kültürel deneyimleri zenginleştirme ve daha geniş bir seyirci kitlesine ulaşma konusunda önemli bir rol oynamaktadır (Creative Conversation, 2023). "All the Screen's a Stage: A Transmedia Manifesto" başlıklı makalesinde tiyatro sanatçısı Jared Mezzocchi, dijital tiyatronun reformcu yönünü ve "ırkçılık karşıtı, baskıcı olmayan, erişilebilir bir tiyatro" (2021) inşa etme potansiyeline vurgu yapmıştır. Mezzocchi, pandemi döneminde tiyatrodaki fiziksel etkileşimin azaldığını ve dijital platformların bu boşluğu doldurduğunu ifade eder. Tiyatrodaki dijital iletişim ve etkileşim araçlarıyla bir araya gelmeyi, kapsayıcılığı ve bağlanabilirliği yeniden tanımlama fırsatı yakalanmıştır.

Tiyatro bilindiği gibi oyuncu ve seyircilerin aynı mekânda bir araya geldikleri canlı bir deneyimi ifade eder. Tiyatro, fiziksel etkileşim ve canlı performansın ön planda olduğu bir sanat formudur. "Aracısız bir sanat olarak tiyatro etkinliği, katılımcılarının (oyuncu ve seyirci) her birine mevcudiyet koşuluna dayanarak karşılıklı etkileşim vadeder" (Saba, 2020, s. 41). Tiyatro, seyircilerin duygusal ve zihinsel tepkilerini anlık olarak paylaştığı bir ortamdır. Sahnedeki oyuncuların enerjisi ve duyguları, seyircilere doğrudan yansır ve seyircilerin kendilerini olayların içinde hissetmelerini sağlar. Pandemi dolayısıyla sosyal mesafe önlemleri ve kısıtlamalar tiyatronun bu özelliklerini zora sokmuştur. Bu süreçte imdada yetişen dijital platformlar, oyunların geniş bir kitleye ulaşabilmesini sağlarken canlı performansın yerini alması veya canlı deneyimin zayıflaması gibi endişeleri de beraberinde getirmiştir. Seyircinin seyir deneyimini değiştiren ve gerçek bir sahne deneyimini tehlikeye atan dijitalleşme, pandemi sürecinde şiddetli tartışmalara sebebiyet vermiştir. Tim Crouch'a göre, "Covid canlı performansın toplumsal deneyimini ortadan kaldırdı ve mekânlar darbe aldı" (2023). Pandemi, Crouch'un vurguladığı gibi, canlı performansların sunduğu toplumsal deneyimi sınırlandırıp tiyatronun mekânsallığına zarar vermiştir. William Kentridge pandemi döneminde dijitalleşen tiyatroyu fiziksel tiyatro deneyimiyle kıyaslarken onu "zavallı bir ikinci kuzen" (2020) olarak ifade eder. Aynı şekilde yönetmen Kyle Haden'e göre, dijital tiyatro gerçekte bir tiyatro değildir. Çünkü teknolojiyle birlikte tiyatronun benzersiz ve bağımsız nitelikleri ortadan kalkmaktadır ve teknoloji tiyatroyu kitlesel dijital yeniden üretime bağımlı hale getirmektedir (2020). Bu noktada aslında pandemi döneminde tiyatronun teknolojiyle etkileşiminin, "tiyatroları yeni koşullara uyarlamak ve modern seyircilerin beklentilerini karşılamak" (Broniewski, 2024) için bir çözüm yolu olarak önerildiğini hatırlamak gerekir. Tiyatro günün koşullarına uyum sağlarken de Broniewski'nin altını çizdiği gibi, özünü korumalı, seyirciyle canlı temas kurabilmeli ve oyunculuk sanatı aracılığıyla duyguları aktarabilmelidir.

Tiyatronun pandemi döneminde dijitalleşmesiyle ilgili gerek onun sinemalaşması gerekse de canlılık ve eş zamanlık özelliğini kaybetmesi gibi süren tartışmalara rağmen teknolojinin tiyatroya pandemi döneminde

sunduğu katkı yadsınamaz. Nitekim tiyatro endüstrisi dünya genelinde pandemi döneminde zorluklara karşı direnç göstererek ve çeşitli dönüşümler yaşayarak sanatın evrensel gücünü seyircisine göstermiştir. Arşivlenen temsillerin dijital platformlar yoluyla seyirciye sunulması, dijital platformlarda yayınlanan çevrimiçi performanslar, oyun okumaları, sanal tiyatro etkinlikleri ve sanatın diğer dijital biçimleri bu dönemde tiyatro-teknoloji iş birliğinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bu noktada tiyatronun pandemi döneminde "seyircileriyle iletişimini sürdürdükleri" (Bronieski, 2024) söylenebilir. Klâsik eserlerin dijital formatlarda sergilenmesi, seyircilere tiyatro deneyimini yeniden keşfetme fırsatı sunmuştur. Eski temsillerin arşivlerinin dijital platformlarda paylaşılması yoluyla seyircilerin tiyatro tarihine yolculuk yapmaları sağlanmış ve seyircilere ilham vermeye devam edilmiştir. Canlı performansların yanı sıra, önceden kaydedilmiş gösterilerin ve arşiv materyallerinin dijital platformlarda paylaşılmasıyla, seyircilerin tiyatro deneyimi evlerinin rahatlığında erişilebilir hale gelmiştir. Bu paylaşımlar, Broniewski'ye göre, "sanatın geleneksel sunum biçimlerine mükemmel bir alternatiftir ve yeni seyircilere ulaşmayı ve onlara eşsiz bir kültürel deneyim sunmayı mümkün kılmıştır" (2024). Pandemi döneminde tiyatro sanatçıları, yaratıcı yöntemler kullanarak sosyal mesafe kurallarına uygun olarak oyunlar üretmiş ve sanal ortamlarda etkileyici performanslar sergilemişlerdir. Pandemi, "seyircilerin karantina kısıtlamaları ve evde güvende kalma iddialarıyla baş etmek için internet üzerinden içeriklere erişebilecekleri dramatik performansa yeni zeminler sağlamıştır. Dijital mekânlarda gerçekleştirilen çevrimiçi oyunlar ve dramatik skeçler, salgının zirve yaptığı dönemde tiyatro sektörüne kurtarıcı olarak gelmiştir" (Mowafi, 2023, s. 7). Pandemi süreci, tiyatro endüstrisinde dijitalleşme ve sanatın yeni formları konusunda adeta bir dönüm noktası olmuştur. Bu süreç, seyirci ile tiyatro arasındaki bağı güçlendirirken sanatın toplumsal önemini vurgulamıştır. Facebook, YouTube, Zoom ve Google Meet gibi dijital platformlar sanatseverlere çeşitli tiyatro eserlerini izleme imkânı sağlamış ve bu sayede sanatın erişilebilirliği artmıştır. Bazı tiyatro kurumları canlı yayın teknolojilerini kullanarak sahne performanslarını doğrudan seyircilere iletmeye başlamıştır. Bu sayede seyirciler, canlı yayınlar aracılığıyla oyunlara gerçek zamanlı olarak katılma, onları deneyimleme fırsatı elde etmiştir. Bazı tiyatro kurumları, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerini kullanarak seyircilere interaktif tiyatro deneyimleri sunmuştur. Bu durum, "seyircinin sadece pasif bir gözlemci değil, performansın bir parçası olmasını sağlamıştır" (Broniewski, 2024). Pandemi sürecinde cep telefonları her zamankinden daha önemli hale gelmiştir. "Akıllı telefon kullanımı, özellikle sesli prodüksiyonlar söz konusu olduğunda, tiyatrodaki bir gereklilik haline gelmiştir. Hem çevrimiçi hem de canlı prodüksiyonlar, seyircinin QR kodlarını okutarak, mobil uygulamaları kullanarak ve ses dosyalarını indirerek etkileşime girmesini gerektirmiştir" (Brown, Chatzichristodoulou, Hunt, Kuling & Sant, 2022). Pandemi sürecinde bu teknoloji, sanatseverlerin sanal ortamda tiyatro performanslarını deneyimlemelerini ve etkileşimde bulunmalarını sağlamıştır. Akıllı telefonlar sayesinde seyirciler performansla etkileşimde bulunabilmişlerdir. Akıllı telefonlar, tiyatro biletleri satın almak, programları takip etmek, oyuncu kadrolarını incelemek gibi pratik işlemleri daha erişilebilir hale getirmiştir. Seyirciler, uygulamalar aracılığıyla performansa katılıp etkinliklere doğrudan müdahale edebilmişlerdir. Bu, geleneksel tiyatro deneyiminin daha interaktif ve kişiselleştirilebilir hale geldiğini bize göstermektedir.

Geleneksel tiyatrodaki tiyatro deneyimi kamusal bir boyut taşıırken küresel salgınla birlikte tiyatro deneyimi kamusal süreçten özel, kişisel bir sürece doğru evrilmiştir. Pandemi sürecinde seyircilerin tiyatro deneyimi bireysel tercihlerine daha fazla adapte edilmiştir. Online gösterimlerin izlenme zamanı, konforlu bir koltuktan izleme pozisyonu ve performansa katılım seçenekleri seyircilere daha fazla kontrol sağlamıştır:

Tüm deneyim nihayetinde her seyircinin performansı nerede, hangi cihazda ve kiminle izleyeceği de dahil olmak üzere kişisel karar verme sürecine bağlıdır. Dahası, dijitalleşme bağlamında, tiyatro prodüksiyonunun kalitesi yalnızca oyunculuk, sahne yönetmenliği ve set tasarımı gibi unsurlara değil, aynı zamanda teknolojik desteğin standardına da bağlıdır. E-performansların deneyimlenmesi, video yayınının kalitesi, kameranın açıları ve yayın sırasında alıcı tarafındaki internet bağlantısının kalitesi gibi kategorilerden etkilenir. (García, Miranda & Nieto, 2020)

Pandemi sürecinde her seyirci, kendi konfor alanında, zamanında ve tercih ettiği şekilde tiyatro performansını deneyimleme özgürlüğüne sahip hale gelmiştir. Tiyatro prodüksiyonlarının kalitesi de artık teknolojinin etkili bir şekilde kullanılmasına ve seyirciye dijital platformlarda etkili bir deneyim sunulmasına bağlı olarak ortaya çıkmıştır. Çünkü ses, görüntü ve diğer teknolojik unsurların tiyatroya etkili bir şekilde entegre edilmesi, seyirciye daha zengin bir deneyim sunması açısından önemlidir.

Tiyatro kurumları ayrıca modern teknoloji sayesinde çevrimiçi olarak tiyatro atölyeleri, paneller ve etkinlikler düzenleyerek seyircilerle etkileşimde bulunmuş ve tiyatro sanatını daha geniş bir kitleye ulaştırmıştır. Darren Woo'a göre,

Tiyatronun çevrimiçi forma geçişi, tabii ki saat dilimleri uyduğu sürece katılımcıların dünyanın her yerinden atölye çalışmalarına ve performanslara katılmasına da olanak tanımaktadır. Katılımcılar yalnızca aralarından seçim yapabilecekleri çok çeşitli çevrimiçi gösterilerin tadını çıkarmakla kalmıyor, aynı zamanda çevrimiçi performanslara katıldıklarında küresel bir seyirci topluluğunun parçası haline geliyorlar. Aslında bu eşi benzeri görülmemiş erişilebilirlik seviyesinin bir sonucu olarak küresel bir tiyatro duvar halısı birbirine dikilmektedir (2021).

Çevrimiçi tiyatro, geleneksel tiyatro deneyiminin sınırlarını aşarak, seyircilerin küresel bir perspektif kazanmalarına ve farklı kültürlerden sanat eserlerini deneyimlemelerine olanak tanımıştır. Çevrimiçi tiyatro platformları, coğrafi engelleri kaldırarak sanatın yayılmasını ve insanların birbirleriyle bağ kurmasını kolaylaştırırken, aynı zamanda kültürel etkileşimi ve anlayışı da arttırmıştır.

Tiyatro endüstrisindeki profesyoneller ayrıca çevrimiçi paneller ve sohbetler düzenleyerek seyircilere tiyatro dünyasının içine daha yakından bakma fırsatı sunmuştur. Bu platformlar, sanatın arkasındaki süreçlere ve tartışmalara katılımı artırıp seyircilerle sanatçılar arasındaki etkileşimi güçlendirmiştir. Çevrimiçi okuma tiyatroları, sanatçıların bir araya gelmesini kolaylaştırırken sanatçıların fiziksel mesafeleri aşarak iş birliği yapmalarını sağlamıştır. Sanatçılar, öğrenciler ve tiyatro meraklıları, çevrimiçi atölye çalışmalarına ve eğitim programlarına katılarak uzaktan öğrenme imkânlarına erişebilmişlerdir. Dijital dekorlar, projeksiyon teknikleri ve özel efektler, dijital sahnedeki atmosferi zenginleştirerek geleneksel tiyatro deneyimini modern hale getirmiştir. Sanatçılar, dünya genelinde çeşitli disiplinlerden meslektaşlarıyla dijital platformlarda iş birlikleri yaparak yenilikçi projeler ortaya koymayı başarmışlardır. Sanat, teknoloji, grafik tasarım, müzik ve yazılım gibi farklı alanlardan gelen profesyonellerin, teknolojik gelişmeler ışığında dijital platformlarda birlikte çalışarak sınırları zorlayan projeler geliştirebilmeleri mümkün olmuştur. Oyun ve teknoloji birlikteliği sayesinde yeni bir teatral dilin yaratılması da söz konusu olmuştur. Bazı tiyatro kurumları, dijital abonelik modellerini kullanarak seyircilere çeşitli çevrimiçi içeriklere erişim sağlamıştır. Bu modeller, seyircilere belirli bir ücret karşılığında çevrimiçi tiyatro içeriklerine abone olma ve bu içeriklere özel erişim elde etme imkânı sunmuştur. Podcast'ler, dijital röportajlar ve belgeseller gibi medya formatları, tiyatro dünyasını daha geniş bir kitleye tanıtmaya ve anlatma amacını taşımıştır. Bazı tiyatro toplulukları, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojileri kullanarak interaktif ve yenilikçi tiyatro deneyimleri sunmaya çalışmıştır. Bu çeşitli teknolojik çözümler, pandemi döneminde tiyatro endüstrisinin sanatı sürdürme çabalarını desteklemiştir.

Pandemi süreci, seyirci-oyun ilişkisinin temel dinamiklerini sarsarken, geleneksel sahne sanatlarını yeni bir dijital dünyaya doğru evirmiştir. Sahne sanatlarının köklü tarihi, büyük ölçüde seyirci ile etkileşim üzerine kurulmuştur; ancak son üç yılda bu ilişki karmaşık bir değişim sürecine girmiştir. J. M. McCaleb'e göre, "sanatçılar için karantinada internet yeni canlı yaşam haline gelmiştir" (2020). Tiyatronun canlılığı dijital bir canlılığa doğru evrilmiştir. Monika Pietrzak-Franger ve arkadaşlarına göre, "bir performansı veya bir performans kaydını başkalarıyla birlikte izlemek, bu nedenle 'dijital canlılığın' kurucusudur. Fiziksel olarak bir arada bulunmanın imkânsızlığına dayanan (post-) pandemik tiyatro ve performans, paylaşılan sanal mekânlar aracılığıyla kurulan bir canlılık hissine ve genellikle icracılar ile seyirciler arasında daha yüksek derecede etkileşime dayanmaktadır" (Stanışkyte, 2023, s. 32). Dijital canlılık terimi, fiziksel bir araya gelmenin zorluğu nedeniyle seyircinin performansları veya kayıtları çevrimiçi platformlarda birlikte izleme deneyimini ifade eder. Sarah Bay-Cheng'e göre dijital performans bir tür "dijital olarak bağlantılı ve ağa bağlı bir dünyada, katılım mevcudiyeti yaratır [...] insanlar 'orada bulunarak' katılmazlar; insanlar katılarak 'oradadırlar'" (2023, s. 11). Pandemi, geleneksel tiyatro ve performans alanlarını etkileyerek sanatçıları, seyircileri ve etkileşimlerini dijitalleşmeye yöneltmiştir. Sanatın bu dönüşümü, ayrıca seyirci-oyun etkileşiminin yeni yüzünü ve sanatın dijitalleşme sürecindeki rolünü anlamamızı gerektirmektedir. Seyirci-sanat arasındaki etkileşim, sanatın özünde bir buluşma ve iletişim biçimi olarak kabul edilmiştir. Ancak pandemiyle birlikte geleneksel sahne performanslarına katılım zorlaşmış ve hatta imkânsızlaşmıştır. Bu durum, sanatçıları, yapımcıları ve seyircileri, sanatın dijital platformlara nasıl taşınabileceği ve sanat deneyiminin yeni bir biçimde nasıl sunulabileceği konusunda düşünmeye itmiştir. Bu dönüşüm süreci, sanatın sınırlarını genişletirken seyirci deneyimini değiştirip dönüştürmüştür. Tiyatro dünyası, bu dönemde dijital platformların yaratıcı potansiyelini keşfedip sanatın yeni formlarını deneyimleyerek sanatın evrenselliğini ve dayanıklılığını seyircisine göstermiştir.

Pandemi süreci, seyirci-oyun ilişkisinde önemli bir değişimin tetikleyicisi olmuştur. Geleneksel sahne sanatlarının fiziksel mekânlarında gerçekleşen etkileşim, pandemiyle birlikte dijital platformlara taşınarak farklı bir boyut kazanmıştır. Sanatın dijitalleşmesiyle birlikte seyircilerin sanat etkinliklerine erişimde yaşadığı kolaylıklar artmıştır. Bozkurt'a göre,

Bu yeni versiyon seyirci için kurgusal alandan oyuncuların yaşadığı gerçek alana, hepsinin bir araya geldiği sanal alandan performansı izledikleri seyircinin gerçek özel alanına kadar birçok alan yaratır. Bu durum daha çok gerekli önlemler ve kısıtlamalar nedeniyle ortaya çıksa da seyirci için özel alanlar onlara rahat, esnek ve sınırsız bir hareket alanı sağlar; seyirci olarak bu performansları ne zaman ve nerede izleyeceğinizi seçebilirsiniz. (2021, s. 103-104)

Bozkurt, pandemi döneminde geleneksel sınırların aşılarak tiyatrodaki sanal ve özel alanların iç içe geçtiğini ifade eder. Performansın izlendiği ve katılımcıların sanal alanda bir araya geldiği bir dijital mekân ortaya çıkar. Bu, seyirciye gerçek dünyadaki fiziksel sınırlamaları aşarak, farklı coğrafi konumlardan bile aynı deneyimi paylaşma olanağı tanır. Sanal alan, seyirci için yeni ve etkileşimli bir platform sunarak geleneksel tiyatro deneyimini genişletir. Tamara Radak, tiyatronun dijitalleşmesi noktasında sanal deneyimini, "post-dijital eş-varlık" kavramıyla açıklar. Ona göre, post-dijital eş varlık üç önemli durumu önerir. Bunlardan ilki, bedensellik/sanal seyircilik ya da organik/sanal arasındaki çizgilerin bulanıklaşmasıdır. İkinci olarak, zamansal eş-varlık ve uzaktaki seyirciyle gerçek zamanlı etkileşimlerdir. Üçüncü olarak ise artan duygusal uyum duygusu ve fiziksel yakınlık yerine uzaktaki seyirci varlığıdır (2023, s. 48).

Dijital platformlar aracılığıyla sunulan tiyatro performansları, daha geniş bir seyirci kitlesine ulaşma imkânı bularak tiyatronun sınırlarını genişletmiştir. Bu durum, tiyatro sanatının çeşitliliğini ve erişilebilirliğini artırarak sanatın toplum üzerindeki etkisini derinleştirmiştir. Dijitalleşen tiyatro sahnesi, mekân kavramını kökten değiştirerek sanal sahnenin sınırsızlığını ortaya koymuştur. Ancak dijitalleşmenin getirdiği bu kolaylıkların yanı sıra, geleneksel sahne performanslarının canlı ve doğrudan etkileşimini kaybetme riski de ortaya çıkmıştır. Sanatın dijital dünyasında seyirci-oyun ilişkisi, fiziksel etkileşimin yoğunluğunu ve duygusal derinliğini yakalamakta bazı zorluklarla karşı karşıya kalmıştır. Öyle ki; seyirci tiyatronun ana bileşenlerinden biri olarak kabul edilir. Tiyatro, seyirci ile sahne arasında etkileşim ve karşılıklı bir deneyim sunan canlı bir sanat formudur. Seyirci, o anki performansın bir parçası olma deneyimini yaşar. Seyirci, "sahne sanatlarının önemli bir parçasıdır. Hatta tiyatro sanatının en önemli kavramlarından ikisi, seyircinin konumunun anlaşılması üzerine inşa edilmiştir. Örneğin, performans tarzı, seyirci tarafından yakalanabilecek ana görsel işitsel deneyime dayalı olarak formüle edilir. Oyun türü ise seyirci üzerinde yaratabileceği ana duygusal etkiye dayalı bir drama türüdür" (Birowo & Pramayoza, 2022, s. 84). Tiyatro sanatı seyircinin konumu üzerine inşa edilir. Tiyatro sanatı seyirci etkileşimine dayalı olarak şekillenir. Astrid Breel'in belirttiği gibi tiyatrodaki "seyirci deneyimi canlı performansın tüm biçimleri için merkezi bir öneme sahip olsa da katılımcıların tepkileri ve eylemleri gösterinin dokusunun bir parçası haline geldiğinden, katılımcı çalışmanın önemli bir estetik bileşenidir. Bu da katılımcının estetik deneyimini anlamının, bir performans türü olarak katılımı anlamak için hayati önem taşıdığı anlamına gelir" (2015, s. 369). Geleneksel tiyatrodaki seyirci oyuna doğrudan etki yapan birer etkileşimci veya tepkileriyle birer katılımcı olarak yer alabilir. Ancak ekran karşısında seyircinin varlığı tiyatronun canlılık özelliğini tehlikeye sokarken bu duruma karşı alternatif yaratıcı çözümler de üretilmiştir. Darren Woo'ya göre, "Seyircilerin yanı sıra performans gruplarının da daha fazla çeşitlilik göstermesine olanak tanıyan tiyatro yapımları, bir bütün olarak daha önce görülmemiş bir görüş, beklenti ve farkındalık yelpazesine karşılaşır" (2021). Seyircinin teknolojik uygulamaları kullanarak oyuna katılması, hatta oyunun bir parçası olması sağlanmaya çalışılmıştır. Sanatçılar, dijital platformların sunduğu imkânları kullanarak interaktif tiyatro deneyimleri tasarlamaya ve seyircileri oyunun yaratım sürecine dahil etmeye başlamışlardır. Bu, seyirci-oyun ilişkisinin pasif izleyici konumundan daha etkileşimli bir katılımcı konumuna doğru evrilmesine olanak tanımıştır.

Pandemi süreciyle birlikte, tiyatrocuların fiziksel mekân kısıtlamalarını aşmak için dijital teknolojileri kullanmaya başlaması, tiyatro mekânının ve performansın yeniden tanımlanmasına yol açmıştır. Dijitalleşen tiyatro sahnesi, tiyatro performanslarının mekânsal sınırlarını genişletmiş ve sanatçılara yeni olanaklar sunmuştur. Sanal sahne, sanatçıların yaratıcılıklarını sınırlamadan farklı mekânlara ve evrenlere erişim sağlamıştır. Sanal mekân, görsel efektler, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla canlı performansların sınırlarını genişleterek seyircilere daha zengin ve etkileyici deneyimler sunmuştur. Bu noktada seyirci Gabriella Giannachi'nin önerdiği gibi, "artık tek bir yerde konumlanmayan, 'yerel ötesi hale gelebilen'" (2004, s. 11) bir kitle haline gelmiştir. Dijital platformlar, oyun yazarlarına görsel ve işitsel unsurları daha etkin bir şekilde kullanma imkânı tanıyarak eserlerin derinliğini ve etkileyiciliğini artırmıştır. Ayrıca sanal sahne, oyun yazarlarına mekânsal kısıtlamalardan bağımsız olarak eserlerini kurgulama ve sunma özgürlüğü tanımıştır. Ancak dijitalleşen tiyatro sahnesi, geleneksel oyun yazma sürecine yeni zorluklar da getirmiştir. Oyun yazarları, sanal sahnede seyirci ile duygusal ve fiziksel etkileşimi sürdürmenin teknik ve sanatsal zorluklarını aşmak zorunda kalmışlardır. Gordon Cox'a göre, "Birçok sahne şirketi ve tiyatro yapımcısı için pandeminin dijitale dönüşü, büyük ölçüde yabancı oldukları medya ve platformlar için yeni bir bilgi tabanı oluşturmayı gerektirmiştir" (2020). Bu dönüşüm süreci, oyun

yazarlarının sanal platformlarda etkili bir şekilde anlatım dilini kullanmayı öğrenmelerini ve eserlerini sanal dünyanın gerekliliklerine adapte etmelerini gerektirmiştir.

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte dijitalleşen tiyatro sahnesi, oyun yazarlarının çevrimiçi ortamlarda eserlerini tasarlama ve sunma biçimini kökten değiştirmiştir. "Tiyatrolar, çevrimiçi yayıncılığın faydalarını, kapasite artışı, boyut verimliliği ve fiyat ayrımcılığı ile ek gelir akışları ve ayrıca seyirci erişimi ve seyirci gelişiminin dolaylı faydaları da dahil olmak üzere birçok şekilde deneyimleyebilmiştir" (Aranyosy, 2022). Çevrimiçi oyun yazımı, sanatçılara ve yazarlara sanal platformlarda etkileşimli ve katılımcı oyun deneyimleri tasarlama imkânı sunarken yeni ve etkileşimli bir platform sağlayarak sanat eserlerinin sınırlarını genişletmiştir. Çevrimiçi oyun yazımı, coğrafi sınırlamalardan bağımsız olarak farklı kültürlerden ve topluluklardan seyircilere ulaşma imkânı sağlayarak oyunun etkisini ve kapsamını genişletmiştir. Çevrimiçi ortamların sunduğu sınırsız olanaklar, oyun yazarlarının eserlerini sanal dünyanın gerekliliklerine uygun bir şekilde tasarlama ve sunma konusunda yeni beceriler edinmelerini gerektirmiştir. Ancak çevrimiçi oyun yazımı süreci teknik ve altyapısal zorluklarla da yüzleşmeyi gerektirdiğinden bazı zorlukları da beraberinde getirmiştir. Bu zorluklar ise performansları yeni ortama uyarlamak, performans kalitesini korumak ve seyircilerle uzaktan etkili bir şekilde etkileşim kurabilmektir. Pandemi döneminde tiyatro teknolojik altyapısını güçlendirmek ve dijitalleşme sürecine ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Kullanılan teknolojilerin geleneksel tiyatroyla kıyaslandığında pahalı olmaları, bu yöntemlere karşı eleştirilere de neden olmuştur. Çünkü yüksek kaliteli kamera ekipmanları, ses ve ışık sistemleri, dijital platformlar için yazılım ve güvenlik önlemleri gibi unsurların tedarik edilmesi ve bakımı büyük maliyet gerektirmiştir. Teknolojiyi etkili bir şekilde kullanabilmek için ayrıca eğitilmiş personel istihdamı ve sürekli güncellemeler de gereklidir. Bu maliyetler tiyatro kurumlarının sınırlı bütçelerini aşabileceği gibi özellikle küçük tiyatro gruplarının dijitalleşme sürecine ayak uydurmasını zorlaştırmıştır. Öyle ki; bu geçiş sürecindeki maliyetler ve yatırımlar konusundaki tartışmalar tiyatro-teknoloji iş birliğinin geleceği noktasında önemli bir tartışma konusu haline gelmiştir.

Tiyatro topluluklarının kapanmalar ve sosyal mesafe kuralları nedeniyle geleneksel sahne performanslarını sürdüremediği için çevrimiçi platformlara yönelmeleri söz konusu olurken bu durum, ayrıca bazı tiyatro severler ya da sanat eleştirmenleri tarafından desteklenirken bazıları tarafından da çevrimiçi performansların geleneksel tiyatro deneyimini tam olarak yansıtamayacağı ve canlı etkileşimden yoksun olduğu düşünülerek eleştirilmiştir. Çünkü tiyatro, Washington'daki Shakespeare Theatre Company'nin sanat yönetmeni Simon Godwin'in belirttiği gibi, "birlikte olmak, birlikte topluluk içinde olmak, birlikte hikâyeler yaşamak"(Parks, 2020) anlamına gelmektedir. Godwin tiyatronun sadece bir performans izlemekten daha fazlası olduğunu, seyirci ve oyuncular arasında bir birlik ve paylaşım anlamına geldiğini ve ortak bir hikâyeye yaşama olduğunu vurgular. Oysa pandemi süreci fiziksel olarak bir araya gelme ve sahne performanslarını izleme imkânını kısıtlarken ekran karşısında seyirciyi bu paylaşımdan ve bu birlik beraberlik duygusundan yoksun hale getirmiştir. Omark Bhatka'ya göre,

Tiyatro yaşayan bir organizmadır ve tiyatrodaki toplanan yüzlerce kişinin aynı anda, aynı deneyime benzer ve yine de benzersiz bir şekilde düşünmesi ve yansıtmasıyla oluşan sosyal bir bedendir. Tiyatro canlı bir deneyimdir, nefes alan bir sanattır, kutsal bir alandır ve gerçek şu ki bunların hiçbiri dijital ortama uyacak şekilde kopyalanamaz, ayarlanamaz veya değiştirilemez. Bu organizmanın akciğerleri birbirine bağlıdır, bu sosyalleşme olmadan tiyatro nefes almakta zorlanacaktır. (2020, s. 48)

Bhatka, tıpkı Godwin gibi, tiyatro deneyiminin temelinde topluluğun bir araya gelmesini ve aynı anda aynı deneyimi paylaşması hususunu vurgular. Bhatka tiyatronun sadece bir performans izleme etkinliği olmanın ötesinde, bir sosyal olay ve deneyim olduğunu belirtir. Bu deneyim, her seyirci için benzersizdir. Bhatka'ya göre tiyatro deneyimi nefes alan bir deneyim olmakla beraber dijital ortama kopyalanamaz, ayarlanamaz veya değiştirilemez. Bu, tiyatronun sahne üzerinde anlık olarak yaşanan etkileşimin ve enerjinin dijital ortamda tam olarak yansıtılamayacağı anlamına gelir. Nitekim dijital tiyatro deneyiminin canlı performansın enerjisinden yoksun olduğu ve dijital platformda izlemeyle aynı etkiyi yaratamayacağı konusunda tartışmalar hala sıcaklığını korumaktadır.

2.2. Pandemi Sürecinde Britanya Tiyatrosu

Tüm dünyada olduğu gibi Britanya tiyatrosu da pandemiden olumsuz bir şekilde etkilenmiş; ancak yaratıcı çözümlerle yeni duruma adapte olmayı başarmıştır. Pandemi döneminde Britanya tiyatrosu da seyircisiyle buluşmak için yeni yollar aramıştır. Pandemi sürecinde dünya tiyatrosunun önemli örneklerini izleme şansı Shakespeare Globe Theatre, The National Theatre London ve Royal Court Theatre gibi dünyanın en büyük tiyatro ekiplerinin arşivlerini seyircileri için açmasıyla yakalanmıştır. National Theatre, Britanya

tiyatrosunu ayağa kaldırmak amacıyla tiyatro severlere evlerinin konforunda unutulmaz tiyatro deneyimleri sunmak için çeşitli yeniliklere imza atmıştır. National Theatre Live ve National Theatre at Home gibi yeni platformlar ile seyircileriyle etkileşimde kalmaya ve dünya çapındaki erişimine yenilikler katmaya devam etmiştir. Kıbrıs'taki İngiliz Yüksek Komisyonu, National Theatre Live'in kıdemli yapımcısı Flo Buckeridge, öncelikli olarak dünyayı etkisi altına alan pandemi krizinin ne kadar süreceğini bilmediklerini, hatta onun kısa bile süreceğini düşündüklerini ancak uzun sürmesinde dolayı da seyirciyle etkileşime devam etmek için hızlı düşünmek zorunda kaldıklarının altını çizer (British High Commission Nicosia, 2021). National Theatre başkanı Sir Damon Buffini ise "2020-2021 yılı benzeri görülmemiş bir değişim yılıydı. Mart 2020'de sinemalar bir gecede kapandığında, personelimiz, serbest çalışan yaratıcılarımız ve uygulayıcılarımızdan oluşan devasa ekibimiz kendilerini keşfedilmemiş bölgelerde buldu" (Mulligan, 2022) diyerek pandemi krizinin sektörde nasıl ani ve derin bir etki yarattığını vurgular. Buffini ayrıca pandemi krizinin iş kayıplarına ve mali sıkıntılara sebep olmasından dolayı tiyatro sektörü için "travmatik bir kriz" (Mulligan, 2022) olduğunu belirtir. National Theatre Live ve National Theatre at Home gibi platformlar aracılığıyla National Theatre 16 yapımı halkın beğenisine sunmuş, programın tamamı 16 hafta sürmüştür ve bu kayıtlar dünya çapında toplam 15 milyonluk bir seyirci kitlesine ulaşmıştır. Arifa Akbar'a göre, "National Theatre Live programı, tecritin en büyük sanal başarılarından biriydi" (2020). Ona göre, kaydedilen veya YouTube ya da Zoom'da canlı olarak yayınlanan bu tür programların yayılması yaratıcılığı, becerikliliği ve biçim melezliğini ortaya çıkarmıştır. National Theatre Live, National Theatre'in Londra sahnelerinde hayat bulan İngiliz tiyatrosunun en üst düzey yapımlarını dünya çapındaki sinemalara taşıyan öncü bir girişimidir. Honor Douglas, Birleşik Krallık'taki ilk kilitlenme sırasında arşivlenmiş yapımların başarılı bir şekilde gösterilmesinin ardından, National Theatre'in canlı performansın geleceği konusunda ileri görüşlü bir tavır sergilediğini belirtir. Ona göre, "National At Home yayın hizmeti, değişim için olumlu bir güç "tür (Douglas, 2020). Koronavirüs salgını sırasında, halka evlerinde içerik sunmaya yönelik yeni bir girişim olarak ortaya çıkan National at Home, National Theatre Live tarafından daha önce sinemalarda gösterilen ortak tiyatroların yapımlarını içermektedir. National Theatre, her perşembe günü yeni bir oyunun tamamını YouTube hesabından ücretsiz olarak erişime açmıştır. Seyirciler her perşembe günü bu yayınları saat 19.00'da izleyebilmiş ve ayrıca daha sonra yedi gün boyunca talep üzerine bu yapımlar satışa sunulmuştur. Öncelikli olarak National Theatre at Home dizisi, Richard Bean'in komedi oyunu *One Man, Two Guvnors* ile başlamıştır. Bu yapıyı, Bryony Lavery'nin Robert Louis Stevenson'ın *Treasure Island* adlı eserinin 2014 uyarlaması ve William Shakespeare'in klâsik komedisi *Twelfth Night* takip etmiştir. Bunun yanı sıra National Theatre at Home'da yayınlanan yapımların oyuncular ve yaratıcı ekiple soru-cevap ve yayın sonrası konuşmalar gibi etkileşimli içerikleri seyircilere sunulmuştur. İdari yönetmen ve ortak icra başkanı Lisa Burger National Theatre olarak amaçlarının "zorlu, eğlenceli ve ilham verici işler yaratmak" (2020) olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca başrollerinde Fisayo Akinade, Hammed Animashaun ve Cyril Nri'nin yer aldığı, Fuel ve Leeds Playhouse'ın ortak prodüksiyonu olarak üretilen ve Inua Ellams tarafından yazılan *Barber Shop* Chronicles seyircisi ile buluşmuştur. Oyun, Londra'dan Johannesburg'a Afrikalı erkeklerin berber dükkânlarında buluşmalarına odaklanmıştır. YouTube kanalı aracılığıyla National Theatre, ücretsiz olarak tiyatro oyunlarını çevrimiçi olarak yayınlayarak geniş bir izleyici kitlesine erişim sağlamıştır. National Theatre'in bu çabalarından bir diğeri, Danny Boyle'un yönettiği ve başrollerinde Benedict Cumberbatch ve Jonny Lee Miller'in yer aldığı unutulmaz *Frankenstein* performansının çevrimiçi olarak yayınlanmasıdır (Görsel 1).



Görsel 1. *Frankenstein*, Mary Shelley, 23 Nisan 2020

Bu modern yorum, Mary Shelley'nin klâsik eserine dayanarak seyircilere etkileyici bir tiyatro deneyimi sunmuştur. Benedict Cumberbatch ve Jonny Lee Miller'in canlı performansları ve derinlikli karakterleriyle

seyircileri etkilemiştir. National Theatre ayrıca okullar, üniversiteler, kütüphaneler gibi eğitim sektörü için çevrimiçi bir kaynak olabilecek National Theatre Collection'ı okulların kapalı olduğu dönemde evden erişime açmıştır. National Theatre'in on yıllık canlı yayın koleksiyonundan seçilen ve daha önce hiç yayınlanmamış yapımlardan oluşan, dünya standartlarında 24 yapımın yüksek kaliteli kayıtları, National Theatre Collection'da bulunmaktadır. Bu benzersiz koleksiyon, tiyatro tutkunlarına eşi benzeri olmayan bir deneyim sunmayı hedeflemiştir (Nelson, 2020). Maddi kriz National Theatre'ı da olumsuz etkilediğinden ayrıca tiyatroyu desteklemeleri adına pandemi döneminde Nationaltheatre.org.uk vasıtasıyla seyircilerden bağış toplanmış ve bu sayede tiyatronun ayakta kalması sağlanmıştır.

National Theatre, ayrıca Tennessee Williams'ın ünlü oyunu *A Streetcar Named Desire*'in Gillian Anderson ve Ben Foster'ın başrollerinde olduğu versiyonunu da ücretsiz olarak sunmuştur. Politik komedi türündeki James Graham'ın yazdığı, Jeremy Herrin'in yönettiği ve 1974 İngiltere'sine, parlamento krizine odaklanan *This House* adlı oyun gösterime girmiştir. Josie Rourke tarafından yönetilen, Roma'daki politik durumu ele alan, bir intikam hikâyesi türündeki Shakespeare'in ünlü trajedisi *Coriolanus* da gösterilmiştir. Ayrıca Ralph Fiennes'in başrollerinde yer aldığı *Antony and Cleopatra* gösterilmiştir. Ayrıca *Les Blancs*, *The Deep Blue Sea*, *A Taste of Honey* ve *Everyman* gibi oyunlar National Theatre'in seyircilerin izlemesi için gösterime sunduğu oyunlardır. National Theatre, Clint Dyer ve Roy Williams tarafından yazılan ve sosyal konuları güçlü diyaloglar ile dile getiren *Death of England: Delroy* adlı oyunu çevrimiçi olarak seyircilere sunmuştur. Bu çabalar, National Theatre'in YouTube kanalı aracılığıyla tiyatro deneyimini dijital ortamda seyircilere ulaştırma çabalarının sadece birkaç örneğini oluşturmaktadır. Bu çevrimiçi gösterimler, tiyatro sanatının erişilebilirliğini artırmış ve dünya çapındaki seyircilere sanatın gücünü göstermiştir. National Theatre'in bu girişimleri, pandemi döneminde sanat ve kültürel deneyimin seyircilere ulaştırılmasında tiyatro endüstrisinin nasıl dönüştürücü bir rol oynadığını göstermektedir. National Theatre Live iş birliği ile *Hamlet*, *Mice and Men* ve *Skylight* gibi oyunları sinema salonunun en iyi koltuklarından görüntüyle satışa sunulan sınırlı sayıda biletle gösterime sunulmuştur. National Theatre, *Jane Eyre* gibi klâsik edebî eserlerin tiyatro uyarlamalarını dijital ortamda seyircilere sunarak edebiyat ve tiyatro dünyasını bir araya getirmiştir. National Theatre, *Amadeus* gibi klâsik müzik ve tiyatronun harmanlandığı büyüleyici bir eseri dijital platformlarda sergilemiştir.

Shakespeare's Globe Theatre da 18 Mart 2020 tarihinde Koronavirüs salgını ışığında kapılarını kapatmak, tüm performanslarını, turlarını ve eğitim etkinliklerini iptal etmek zorunda kalmıştır. Ancak fiziki kapılarını kapalı kaldığı bir yılda, akıllarını, kalplerini ve hayal güçlerini sonuna kadar açık tuttuklarını ve online dünyalarını genişletmeye kanalize olduklarını belirtmişlerdir (Horobin, 2021). Shakespeare's Globe Theatre, dijital platformlar yoluyla Shakespeare oyunlarını seyircisine evlerinde ulaştırma çabasını sürdürmüştür. Kuruluş, özellikle Shakespeare'in ünlü oyunu *Hamlet*'i dijital olarak yayınlamak seyircilere unutulmaz bir deneyim yaşatmıştır. Bu performans, seyircilere klâsik Shakespeare eserini evlerinde deneyimleme imkânı sunmuştur. Shakespeare's Globe Theatre, Globe Player'da çekilen altı yapımı 6 Nisan'dan 28 Haziran'a kadar YouTube kanalında ücretsiz olarak yayınlamış ve bu yapım 600.000'den fazla kişiye ulaşmıştır. Sonrasında *Romeo and Juliet* gibi klâsikleşmiş bir Shakespeare oyununu çevrimiçi olarak seyircilere sunarak, seyircilerin romantizm ve trajedi dolu bu unutulmaz hikâyeyi evlerinde izlemelerine olanak sağlamıştır. Youtube hesabından yayınladıkları *Romeo and Juliet* oyunu 840.000'den fazla kişi tarafından izlenmiştir. Oyun, YouTube'da 26. sırada yerleşmiş ve abonelerini %729 arttırarak 133.000'den fazla aboneye ulaşmalarını sağlamıştır. Globe Player'ın bu ücretsiz serisi, İngiltere, ABD, Hindistan ve Avustralya başta olmak üzere 2,7 milyon görüntüleme sayısına ulaşmıştır. Ayrıca İngiltere'de öğrencilerin GCSE için Shakespeare metni çalıştıklarını bildikleri için 2020 yapımı *Macbeth*'in kaydını da YouTube kanallarında ücretsiz olarak yayınlamışlardır (Horobin, 2021). Bunun yanı sıra *Twelfth Night* gibi eğlenceli ve dokunaklı bir Shakespeare komedisini sanatseverlerle buluşturarak, seyircilere unutulmaz bir tiyatro deneyimi yaşatmıştır. Shakespeare's Globe Theatre *Othello* ve *The Midsummer's Night Dream* gibi Shakespeare'in klâsik oyunları resmî web sayfalarından online erişime açmıştır. Bu oyunlar, kuruluşun pandemi sürecinde tiyatro deneyimini dijital platformlar aracılığıyla seyircilere ulaştırmak için gösterdiği çabaların birer örneğini oluşturmaktadır. Shakespeare's Globe Theatre, seyirci kitlesiyle etkileşimi sürdürerek sanatın ve kültürel deneyimin evlerde yaşanmasına olanak tanımıştır. Bunun yanı sıra eğitim departmanlarındaki öğretmenleri çevrimiçi CPD oturumlarıyla desteklenmiş, çevrimiçi revizyon oturumları ve çalışma atölyeleri düzenlenmiş ve öğretmen bülteni aracılığıyla her ay 12.000'den fazla öğretmenle öğrenme kaynaklarını doğrudan paylaşarak bağlantıda kalmışlardır (Horobin, 2021). Bu çabalar ise öğretmenlerin profesyonel gelişimine katkıda bulunurken aynı zamanda öğrencilerin eğitim kalitesini artırmayı hedeflemiştir. Kuruluşun eğitimdeki bu aktif rolü, toplumda eğitimdeki eşitsizlikleri azaltmayı ve sanatın gücünü eğitim alanına taşıyarak daha geniş bir kitleye ulaşmayı amaçlamıştır. Shakespeare's Globe Theatre'in bu çabaları, tiyatro deneyimini erişilebilir kılarak ve seyirci kitlesiyle bağ kurarak sanatın evrenselliğini vurgulamıştır. Shakespeare's Globe Theatre, William Shakespeare'in diğer

oyunlarının yanı sıra *The Merry Wives of Windsor* gibi nadir sahnelenen eserlerinin dijital performanslarını da seyircilere sunmuştur. Bu performanslar, Shakespeare'in geniş ve renkli repertuarını keşfetmek isteyen seyirciler için özel bir fırsat olmuştur. Çevrimiçi olarak aile atölyeleri ve hikâye anlatma oturumlarını içeren *Telling Tales*'i okul tatilleri için çevrimiçi canlı ve etkileşimli etkinliklerine uyarlamışlardır. Toplamda ise ailelere ve gençlere yönelik olarak 475 saatin üzerinde etkileşimli içerik sunmuşlardır. Aynı zamanda iki yeni dijital festival de oluşturmuşlardır. Sam Wanamaker Tiyatrosu'nu 'Shakespeare ve Irk' ile 'Shakespeare ve Korku' festivalleri için yayın stüdyosuna dönüştürmüşlerdir. Michelle Terry ve Paul Ready ile Shakespeare Günlükleri'ni ve Shakespeare ve Race için adanmış #BöyleŞeyler adlı podcast serisi başlatılmıştır. Aralarında Stephen Fry, Jade Anouka ve Shubham Saraf gibi sanatçıların bulunduğu Shakespeare'den seçilmiş alıntı, sone, kendi kendine konuşmaları ve sahne direktiflerinden oluşan seçkisi *Love in Isolation* serisi içerisinde yayınlanmıştır. Bu seri, 38 videodan oluşmuş ve 120.000'den fazla kişi tarafından ücretsiz izlenmiştir (Horrobin, 2021). Shakespeare's Globe Theatre, filme aldığı yapımlarını YouTube'da yayınlamaya 1,9 milyonluk bir seyirci kitlesine ulaşmıştır. Kuruluş aynı zamanda dünyanın dört bir yanından sanatçıların Shakespeare'in eserlerini Shakespeare's Globe Theatre sahnesinde kendi dillerinde seslendirmeleri için ağırladığı 2012 Globe to Globe Festival'inin 34 yapımının tamamı da satışa sunmuştur. The Complete Walk'taki 37 film çevrimiçi olarak erişilebilir olmuştur. Bu 10 dakikalık kısa filmler, Shakespeare'in eserlerinde tasvir edilen mekânlarda çekilmekle birlikte seyircisini Verona'dan Atina'ya ve Danimarka'ya kadar bir yolculuğa çıkarmıştır. Filmlerde James Norton, Gemma Arterton, Meera Syal ve Simon Russell Beale gibi ünlü oyuncular oynamıştır (Horrobin, 2020).

Shakespeare's Globe Theatre, kuruluş amacına da uygun olarak kalabalıkların sahnenin etrafında toplandığı ve oyuncular mikrofon veya set olmadan performans sergiledikleri bir tiyatro binası olduğundan, bu özel durumdan dolayı pandemiden daha olumsuz etkilenmiştir. Kuruluşun gelirinin %95'i bilet gelirlerinden sağlanmaktadır. Bu kuruluş bilet satışları, düğünler, yiyecek-içecek hizmetleri ve kişisel etkinliklerden elde edilen gelirlerle finanse edilen, kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olduğundan pandemideki kapanmadan dolayı iflasın eşiğine gelmiştir. İngiltere Sanat Konseyi'nden (ACE) mali destek alamadığı için hükümet kurumu tarafından acil durum finansmanı olarak tahsis edilen yaklaşık 200 milyon dolar desteğe de hak kazanamamıştır (Jeffery, 2020). Shakespeare's Globe Theatre düzenli devlet desteği almayan bir hayır kurumu olarak, seyircilerinin desteğine her zamankinden daha fazla ihtiyaç duymuştur. Shakespeare's Globe Theatre "1997'deki açılışından bu yana geleceğine yönelik en büyük tehditle" (Kelleher, 2020) karşı karşıya kalmıştır. Komite başkanı ve muhafazakâr parti milletvekili Julian Knight, "Shakespeare's Globe dünyaca ünlü bir kurumdur ve yalnızca ulusal kimliğimizin bir parçası değil, aynı zamanda dünya çapındaki büyük katkının önde gelen bir örneğidir. Bu milli hazinenin Covid-19'a yenik düşmesi trajedi olur" (Booth, 2020) diyerek geçmişi 1599 yılına dayanan ve Shakespeare'in eserlerinin ilk sergilendiği ikonik tiyatro binasının replikası olan bu kuruluşun salgına karşı ayakta kalması gerektiğini vurgulamıştır. İngiltere Sanat Konseyi'nin verdiği acil durum desteğinden yararlanamadığını açıklayan tiyatro topluluğu, bu zorlu süreci atlatmak adına seyircilerinden bağış toplama yoluna gitmiştir.

İngiltere'nin Stratford-upon-Avon'daki ikonik kuruluşlarından olan Royal Shakespeare Company (RSC) de pandemi krizinden olumsuz etkilenen kuruluşlardan birisidir. Tiyatrolarının kapılarını geçici olarak kapatmak durumunda kaldıklarından sahneye çıkmadan seyircilerine hizmet etmeye nasıl devam edebileceklerinin yollarını aramışlardır. Stratford'daki açık hava Shakespeare programları da dahil olmak üzere etkinlikler düzenlemişler ve sonbahar, kış aylarında çevrimiçi yayınları seyircilerinin seyir zevkine sunmuşlardır. Ayrıca çocukları ve gençleri okula dönerken desteklemek amacıyla öğretmenler ve okullarla ortak çalışmalar yapmışlardır (Ramachandran, 2020). Kuruluş, BBC Bitesize Online ile iş birliği yapılarak Birleşik Krallık genelinde evde Shakespeare okuyan okul çocuklarına ücretsiz eğitim faaliyetleri ve kaynaklardan oluşan destekleyici bir paket sunmuştur. Kuruluş, RSC From The Archive adı altında arşiv performanslarını dijital olarak paylaşarak seyircilerin erişimini sağlamıştır (Görsel 2). Bu girişim, tiyatro tutkunlarına sevdikleri oyunları evlerinden izleme şansı vererek tiyatroya olan ilgiyi canlı tutmuştur.



Görsel 2. RSC From The Archive, 10 Mart 2024

Royal Shakespeare Company, bu çerçevede Shakespeare'in unutulmaz oyunlarından biri olan *Macbeth* performansını dijital platformda paylaşp seyircilere evlerinde Shakespeare'in başarılarından birini deneyimleme imkânı tanımıştır. Tiyatro topluluğu ayrıca bu program aracılığıyla *King Lear* gibi unutulmaz bir Shakespeare oyununu seyircilere sunarak, seyircilere klâsik bir trajedi deneyimi yaşatmıştır. Ayrıca *The Tempest* gibi büyüleyici bir oyuna ait performansı dijital ortamda seyircilerle buluşturarak, sanatseverlere unutulmaz bir tiyatro deneyimi sunmuştur. Bu örnekler, Royal Shakespeare Company'nin tiyatroya erişimi artırmak ve seyirci kitlesiyle etkileşimi sürdürmek amacıyla arşiv performanslarını dijital ortamda paylaşarak tiyatroya olan ilgiyi canlı tutma çabasına güzel birer örnektir. Bu tür girişimler, tiyatro sanatının erişilebilirliğini artırarak ve seyirciyle bağ kurarak sanatın evrenselliğini vurgulamış ve tiyatro deneyimini herkese ulaşılabilir kılmıştır. Royal Shakespeare Company, pandemi döneminde *Dream* adlı bir projeye de imza atmıştır (Görsel 3). Susan L. Fischer'a göre,

Dream başlıklı otuz dakikalık deney, Royal Shakespeare Company ile Geleceğin Seyircileri arasındaki ortak bir çabayı temsil ediyordu. Canlı performansı hareket yakalama teknolojisi, 3D grafikler ve etkileşimli oyun teknikleriyle birleştirdi ve seyircilerin Puck'ı sanal bir ormanda uzaktan yönlendirmesine olanak tanıdı. *Midsummer Night's Dream*'den esinlenen film, Puck ve perilere odaklandı. Çevrimiçi seyirciler için dijital ormanda dolaşan sanal periler bir video oyunu önerdiyse, sekiz performans canlı ve gerçek zamanlı olarak sunuldu. *Dream*, Shakespeare'in performansı için, COVID-19 salgını sırasında (bu salgından ortaya çıkmak yerine) gelişen yeni bir formatı temsil etmektedir (2022).

Dream, Shakespeare'in performans sanatını, COVID-19 salgını sırasında gelişen yeni bir formatla birleştirerek tiyatro deneyimine yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu deney, sanatın ve teknolojinin entegrasyonunu göstererek, tiyatronun ve performans sanatlarının yenilikçi bir şekilde evrimleşebileceğini göstermektedir. Aynı zamanda seyircilerin sanal ortamda etkileşime geçmesini sağlayarak, tiyatro deneyimini daha kişisel ve ilgi çekici hale getirmiştir. Bu proje kapsamında, Shakespeare'in oyunlarından esinlenilerek oluşturulan dijital içerikler ve çevrimiçi etkinliklerle seyirciyle etkileşim sağlanmıştır.



Görsel 3. *Dream*, Royal Shakespeare Company, 3 Mart 2021

The Old Vic tiyatrosu da herhangi bir hükümet fonu almadığından, kuruluşun mali modelinin üçte ikisi gişe gelinine ve üçte biri de bağış toplama ve hayır amaçlı bağışlara dayandığından pandemi döneminde büyük zorluklar yaşamıştır. Pandemi nedeniyle kapılarını kapatmak zorunda kaldıklarında, Daniel Radcliffe ve Alan Cumming'le iki haftalık bir oyun çalışması ve Eileen Atkins ve Timothée Chalamet'in oynadığı *4000 Miles*'in kapalı gişe yapımı vardır. Ancak pandemi bu üretimleri sekteye sokmuştur. Pandemi süresince Zoom üzerinden seyirci gösterimlerle buluşurken The Old Vic'in Genel Müdürü Sam Sargant, Zoom platformunun "performanslar için doğal bir yuva gibi" olduğunun, "canlı bir performansın uğultusuna izin verdi"ğini (Francois, 2021) dile getirir. Sargant açıklamasına şöyle devam eder: "Kendi bünyemizdeki bilgi birikimimiz ile Zoom'un teknolojisini birleştirdik. Muhteşem sahne ekibimiz kamera operatörü oldu ve ses departmanımız tüm yayın sorumluluklarını üstlendi. Aynı zamanda Zoom ekibi yayın ve kayıt lojistiğini uygulamamıza da yardımcı oldu" (Francois, 2021). Sargant bu ifadeleriyle tiyatro endüstrisinin COVID-19 salgını sırasında nasıl bir dönüşüm geçirdiğini ve teknolojinin bu süreçteki önemini vurgular. Geleneksel sahne performanslarının kısıtlandığı bir dönemde, kuruluş kendi içindeki bilgi birikimini ve Zoom gibi dijital iletişim platformlarının teknolojisini bir araya getirerek yeni bir yol bulmuştur.

The Old Vic, "In Camera" adı altında dijital oyun gösterimleri düzenleyerek seyircileri evlerinden tiyatro deneyimi yaşamaya teşvik etmiştir. Buna göre, oyuncular tiyatrodaki boş koltuklara karşı oynarken performanslarını anlık olarak kameralar yoluyla canlı olarak seyircilere ulaştırmışlardır. Bu gösterimler yalnızca kamera ve canlı yayın yoluyla erişilebilirliğe sahiptir. Akbar'a göre, The Old Vic, "In Camera" dijital gösterileri, "esasen dijital tüketim için yapılmış (boş oditoryumlarda da olsa) canlı sahne prodüksiyonlarıdır" (2020). Bu doğrultuda seyirciler Zoom yoluyla gösteriyi hem canlı hem altyazılı hem de sesli anlatımla izleme fırsatı yakalamışlardır. Gösterimler için biletler, oditoryumda olduğu gibi 10£ ile 65£ arasında fiyatlandırılmakla birlikte tüm koltuklar aynı manzarayı göstermektedir. Sargant ise bu dijital seriyi şöyle tanımlar: "IN CAMERA serisi bir bağış toplama etkinliğidir ve kapılarımız fiziksel olarak kapalı olsa bile The Old Vic'in açık ve başarılı kalmasına yardımcı olacak bir fırsattır. Etrafımızda toplanan ve bize destek olmak isteyen insanlardan çok etkilendik. Şiddetli izolasyon duygularının ardından o dönemde yeni ve farklı bir şeyin parçası olmak da heyecan vericiydi" (Francois, 2021). Sargant, bu tiyatro kuruluşunun COVID-19 salgını sırasında nasıl bir dönüşüm geçirdiğini ve toplumdaki destekle ayakta kalmaya çalıştığını vurgular. 94.000'den fazla hane tarafından izlenen bu prodüksiyonlar, The Old Vic'in salonlarının kapalı olmasına rağmen geniş bir izleyici kitlesiyle bulunduğu anlamına gelir. %40'lık yeni seyirci oranı, tiyatronun seyirci tabanının genişlemesi ve çeşitlenmesi açısından önemli bir gelişmedir (Francois, 2021). Kuruluşun özellikle uluslararası erişim konusundaki başarılar dikkat çekicidir. Bu prodüksiyonların 88 ülkede izlenmiş olması, sadece yerel değil, aynı zamanda küresel bir etkiye sahip olduğunu bize gösterir. Bu proje kapsamında Britanyalı oyun yazarı Duncan MacMillan'ın *Lungs* adlı oyunu dijital platformda seyircilere sunulmuştur (Görsel 4). Bu oyun, Claire Foy ve Matt Smith'in performanslarıyla evlerdeki seyircilere unutulmaz bir tiyatro deneyimi yaşatmıştır.



Görsel 4. Lungs, Duncam MacMillan, 27 Ocak 2021

“The Old Vic, In Camera” projesi kapsamında ayrıca *Three Kings*, *The Dumb Waiter* ve *Christmas Carol* adlı oyunlar dijital olarak sahnelemiştir. *A Christmas Carol* oyununun, ülke genelindeki bakım evlerinde izlemeleri için ücretsiz biletler sunulmuştur. 2400’den fazla bakımevi bu projeyi üstlenmiştir (Francois, 2021). Tiyatro topluluğu *Faith Healer* adlı oyunu dijital olarak seyircilere sunarak, sanatseverlere etkileyici bir tiyatro performansı deneyimletmiştir. Bu örnekler, 73 ülkede yayınlanan The Old Vic’in “In Camera” projesi aracılığıyla evde kalmak zorunda olan seyircilere tiyatro deneyimini ulaştırma çabasına örnek teşkil etmektedir. Bu çabalar, tiyatro sanatının evrenselliğini ve erişilebilirliğini artırarak, seyircilerin herhangi bir coğrafi sınırlama olmaksızın sanatın tadını çıkarmasına olanak tanımıştır. Pandemi döneminde yaşanan zorluklara rağmen, tiyatro endüstrisi yaratıcı çözümler üreterek sanatın canlılığını ve önemini korumuştur. Bu süreçte ortaya çıkan yenilikler, sanatın dijital platformlarda nasıl daha geniş kitlelere ulaşabileceğini göstermektedir.

Öte yandan Bridge Theatre, Alan Bennett’in *Talking Heads* adlı eserinin dijital performansını sergilemiştir. *Donmar Warehouse da Coriolanus* ve *A Streetcar Named Desire* gibi klâsik oyunların çevrimiçi performanslarını seyircilerle buluşturarak tiyatro deneyimini dijital ortamda sunmuştur. Bridge Theatre, Nicholas Hytner tarafından yönetilen ve Shakespeare’in *A Midsummer Night’s Dream* adlı eserinin bir uyarlaması olan oyunu çevrimiçi olarak seyirciye sunmuştur. Bunun yanı sıra West End ve diğer popüler tiyatro mekânları, bazı büyük prodüksiyonlarını dijital ortamda seyircilerle buluşturmuş ve bu sayede seyircilere Broadway ve West End kalitesinde tiyatro deneyimi sunmuştur. The Barbican Centre’da *The Encounter* gibi deneysel ve sıra dışı tiyatro performansları dijital ortamda seyircilere sunulurken sanatın sınırlarını zorlamış ve seyircilere benzersiz bir deneyim sunulmuştur (Görsel 5). Bu oyun, Mayıs 2020’de bir haftalığına seyirci için Londra’da gösterime girmiştir.



Görsel 5. The Encounter, Barbican Centre, 2018

Bu performanslar, seyircilere sanatın gücünü evlerinin konforunda deneyimleme fırsatı sunmuştur. Bu dönemde Britanya tiyatrosu, çeşitlilik gösteren dijital performanslarla seyircilerin evlerinde sanatın gücünü deneyimlemesine olanak sağlamış ve tiyatro deneyimini herkesin erişebileceği bir noktaya taşımıştır. The National Theatre'ın sanat yönetmeni Rufus Norris ayrıca "National Theatre Together" projesini başlattıklarını duyurmuştur. Bu proje kapsamında Londra dışındaki sanatçılar, gruplar ve yapımcılar ağırlanmıştır. Ayrıca National Theatre of Scotland ve BBC tarafından ortaklaşa yaratılan bir dizi kısa dijital sanat eseri olan *Scenes for Survival* ortaya konulmuştur.

Robert Myles tarafından yaratılan "The Show Must Go Online", William Shakespeare'in Birinci Folyo oyunlarının çevrimiçi olarak haftalık olarak okunmasını gerçekleştirmiştir. Britanya'da "Dijital Tiyatro Dönüşümü" projesi kapsamında tiyatro şirketlerinin çevrimiçi olarak oyun sahnelemeleri mümkün kılınmıştır. Bu proje, 2020'deki karantinanın ilk günlerinde *The Tempest*'in kapalı gişe olarak Zoom üzerinden performansını sergilenen Oxford'daki Creation Theatre'ın deneyimine dayandırılmıştır. Exeter Üniversitesi'nden Profesör Pascale Aebischer ve Dr. Rachael Nicholas tarafından yönetilen bu proje, seyircilerin karantina sona erdikten sonra bile canlı, dijital tiyatro için ödeme yapmaya istekli olmaları sonucunu paylaşmıştır. Hampstead Tiyatrosu, Guardian ile birlikte en dikkat çekici yapımlarından olan bazı oyunları çevrimiçi olarak sahnelemiştir. Sanat yönetmeni Edward Hall tarafından yönetilen ve madencilerin 80'lerin ortasındaki grevine odaklanan Beth Steel'in *Wonderland* oyunu ve Howard Davies'in yapımlarında ve Hindistan'ın 1947'de bölünmesini anlatan Howard Benton'ın 2013 yılındaki oyunu *Drawing the Line* bu durumu örnekler. Elysium Theatre tarafından online *Covid-19 Monologues* gösterime girmiştir. The National Theatre of Scotland, pandemi döneminde İskoç tiyatro sektörünü ve yaratıcılarını desteklemek için alternatif bir çevrimiçi tiyatro programı duyurmuştur. Edinburgh Festival Fringe (EFF) ve Edinburgh International Festival (EIF) gibi uluslararası festivallerde bazı iptallerden sonra hibrid performanslar sergilenmiştir. Pek çok tiyatro grubu online atölye düzenleyerek gösterinin devam etmesini sağlamaya çalışmışlardır. Örneğin, Theatre Royal Haymarket, pandemi döneminde genç sanatçılar ve tiyatro severler için çevrimiçi atölyeler düzenleyerek eğitim ve sanat faaliyetlerini sürdürmeye çalışmıştır.

Barry Houlihan ve Catherine Morris'e göre, "drama eğitimi açısından, birçokları için öğrenme alanı radikal ve acil bir şekilde tamamen çevrimiçi bir alanda olacak şekilde yeniden oluşturulmuştur. Bu durum, uzak konumlardan çevrimiçi öğrenme platformlarına altyapısal erişim, çevrimiçi öğretme ve öğrenme sırasında öğrenmek, değiş tokuş yapmak ve katkıda bulunmak için kişisel bir alan gerektirme açısından zorlukları da beraberinde getirmiştir" (2022). The Royal Conservatoire of Scotland, RSC at Home adlı dijital platform yoluyla öğrencilere yayınlar ve içerikler sunarak onları desteklemiştir. Britanya'da bitirme projelerinin sunulması noktasında da teknoloji yoluyla dijital çözümler sunulmuştur. Örneğin, Guildford School of Acting son döneminde olan öğrencilerinin performanslarını paylaşmaları amacıyla dijital bir platform kurmuştur. National Theatre, yönetmen Rufus Norris'un moderatörlüğünde gerçekleşen "Rufus Norris Talks to..." adlı çevrimiçi bir söyleşi serisi düzenlemiştir. Bu seride tiyatro dünyasının önde gelen isimleriyle yapılan röportajlar ve sohbetler seyircilere sunulmuştur. West End'deki birçok ünlü oyuncu pandemi sırasında ev performansları düzenleyerek sosyal medya üzerinden seyirciye ulaşmıştır. Bu performanslar, tiyatro dünyasındaki yıldızların evde kaldıkları süreçte sanatı sürdürme çabalarını temsil etmiştir.

3. Sonuç

Pandemi, tiyatro dünyasında büyük dönüşümlere yol açmış ve tiyatrodada adeta bir rönesans başlatmıştır. Tiyatrodada sosyal mesafe önlemlerinin uygulanması, sahnelerin kapanmasıyla geleneksel tiyatro performanslarının seyirciyle doğrudan etkileşimi kısıtlanmış, sanatçılar ve tiyatrocular dijital platformları kullanarak seyirciyle buluşmak için yeni yollar aramaya zorlanmışlardır. Dijital dönüşüm, tiyatro sanatının daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlarken sanatçıların yaratıcılıklarını da artırmıştır. Sanal tiyatro performansları, coğrafi sınırları aşarak dünya çapında seyircilere erişim sağlamış ve tiyatronun küresel bir dil haline gelmesine katkıda bulunmuştur. Teknolojinin etkisiyle, oyun yazarları artık eserlerini interaktif formatlarda tasarlayabilmiştir. Dijital platformlar, oyun yazarlarına görsel ve işitsel unsurları daha etkin bir şekilde kullanma imkânı sunarak eserlerin derinliğini ve etkileyciliğini de artırmıştır. Ayrıca sanal sahne, oyun yazarlarına mekânsal kısıtlamalardan bağımsız olarak eserlerini kurgulamaya ve sunma özgürlüğü tanımıştır. Bu dönem, tiyatro dünyasının direncini ve adapte olma yeteneğini bize gösterirken sanatın dayanıklılığını bir kez daha kanıtlamıştır. Dijitalleşen tiyatro sahnesi, tiyatro dünyasına yeni olanaklar sunarken geleneksel oyun yazma sürecinde yeni zorlukları beraberinde getirmiştir. Sanal performansların gerçek zamanlı etkileşimini sağlamayı, teknik ve estetik anlamda yeni beceriler kazanmayı gerektirmiştir. Bununla birlikte dijitalleşme geleneksel tiyatro deneyimindeki canlılık, duyuşal zenginlik ve biriciklik gibi önemli unsurları sorgulamamıza yol açmıştır.

Pandemi süreci, dünya tiyatrosunda olduğu gibi Britanya tiyatrosunda da köklü değişimlere yol açmış ve sanatın dönüşümüne tanık olunmuştur. Sağlık önlemlerinin getirdiği kısıtlamalar, Britanya'daki tiyatro endüstrisini dijital platformlara doğru yönlendirmiş, sanatçıları yeni ve yaratıcı çözümler üretmeye teşvik etmiştir. Dijitalleşmenin hız kazandığı bu süreçte, tiyatro sahnesi evden, ofisten veya herhangi bir mekândan erişilebilir hale gelmiş ve sanatın evrensel gücü daha geniş kitlelere ulaşmıştır. National Theatre, The Globe Theatre, Royal Shakespeare Company ve The Old Vic gibi önde gelen tiyatro kurumlarının dijital platformlara yönelik çabaları, sektörün bu dönemde nasıl bir dönüşüm yaşadığını seyircisine göstermiştir. National Theatre, National Theatre Live ve National Theatre at Home gibi başlattığı yeni platformlarla seyircisiyle buluşarak öncü bir girişimcilik örneği göstermiştir. National Theatre ayrıca okulların kapalı olduğu dönemde evden erişilebilen National Theatre Collection adlı çevrimiçi kaynağı eğitim sektörü için sunmuştur. Bu kaynak, okullar, üniversiteler, kütüphaneler ve diğer eğitim kurumları için oldukça değerli bir kaynak olma potansiyeline sahip olmuştur. Shakespeare's Globe Theatre, Shakespeare'in unutulmaz eserlerini online platformlar yoluyla seyircisi ile paylaşmıştır. Mali anlamda destekten yoksun kalan ve iflasın eşiğine gelen bu tiyatro, büyük zorluklarla baş etmek zorunda kalmıştır. Kuruluş, *Love in Isolation* projesini başlatarak bu kapsamda, Shakespeare'in aşk temalı eserlerinden sahnelerinin sanatçıların evlerinden kaydettikleri bölümleri çevrimiçi olarak yayınlamıştır. Tıpkı Shakespeare's Globe Theatre gibi pandemi krizinden ciddi anlamda etkilenen Royal Shakespeare Company, Stratford'daki açık hava Shakespeare programları ve çevrimiçi yayınlar düzenlemişlerdir. Royal Shakespeare Company'nin pandemi döneminde başlattıkları *Dream* adlı proje büyük ses getirmiştir. Bu proje, sanatın ve teknolojinin entegrasyonunu seyircisine başarılı bir şekilde sunmuştur. Royal Shakespeare Company bunların yanı sıra RSC From The Archive adı altında arşiv performanslarını dijital olarak seyircisinin erişimine açmıştır. The Old Vic tiyatrosu çoğunlukla canlı performanslarla seyircisinin seyir zevkine seslenmiştir. Başlattıkları "In Camera" adlı dijital oyun gösterimleriyle dikkat çeken bu tiyatro kuruluşu Duncan MacMillan'ın *Lungs* adlı oyunu ile *Three Kings*, *The Dumb Waiter* ve *Christmas Carol* gibi ikonik oyunları seyircisi ile buluşturmuştur. Bridge Theatre, Donmar Warehouse The Barbican Centre ve National Theatre of Scotland gibi tiyatro kuruluşları da yine aynı şekilde çevrimiçi performanslara yer vererek seyircisine ulaşmıştır. Britanya tiyatrosundaki tüm bu öncü girişimler, sanatın toplumsal bağları güçlendirme potansiyelini ve insan deneyimine olan katkısını bize göstermiştir. Pandemi süreci, zorluklara rağmen Britanya tiyatrosunun dayanıklılığını ve yaratıcılığını ortaya koymuştur. Britanya tiyatrosu başta olmak üzere sanatın bu dönüşü gelecekte daha büyük değişimlere yol açacak ve seyirci-oyun-oyuncu etkileşimini yeni bir boyuta taşıyacak gibi görünmektedir.

Kaynakça

- Aebischer, P. (2022). *Viral Shakespeare performance in the time of pandemic*. Cambridge University Press.
- Akbar, A. (2020, September 21). The next act: How the pandemic is shaping online theatre's future. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/stage/2020/sep/21/future-of-live-theatre-online-drama-coronavirus-lockdown>
- Aranyossy, M. (2022). Technology adoption in the digital entertainment industry during the COVID-19 pandemic: An extended UTAUT2 Model for Online Theater Streaming. *Informatics*, 9, 3(71). <https://doi.org/10.3390/informatics9030071>
- Auslander, P. (2012). Digital liveness a historical-philosophical perspective. *PAJ*, 3-11.
- Barbican Centre. (2018). *The Encounter*, Erişim adresi (Mart, 10, 2024). <https://www.barbican.org.uk/whats-on/2018/event/complicitesimon-mcburney-the-encounter>
- Bay-Cheng, S. (2023). Digital performance and its discontents (or, problems of presence in pandemic performance). *Theatre Research International*, 48(1), 9-23. doi:10.1017/S0307883322000372
- Bhatka, O. (2020). Ontological crisis of theatre, *Sambhāṣaṇ*, 1(4).
- Birringer, J. (2022). Gravel Maraboutage: a brief manifesto. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18(1), 191-194.
- Bissell, L. & Weir L. (2021). *Performance in a pandemic*. Taylor & Francis.
- Breel, A. (2015). Audience agency in participatory performance: A methodology for examining aesthetic experience. *Participations*, 12(1), 368-387.

- Brilli, S., L. Gemini & F. Giuliani. (2022). Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediated theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic, *Poetics (Amst)*. 10.1016/j.poetic.2022.101750
- British High Commission Nicosia. (2021, March 8). *How the National Theatre tackled the COVID-19 challenge*. <https://www.gov.uk/government/news/how-the-national-theatre-tackled-the-covid-19-challenge>
- Booth, W. (2020, May 19). *Coronavirus could bring down curtain on Shakespeare's Globe theater*. https://www.washingtonpost.com/world/europe/shakespeare-globe-theatre-coronavirus/2020/05/19/1f2fa5be-99d1-11ea-ad79-eef7cd734641_story.html
- Bozkurt, K. (2021). Reformulation of liveness and physicality of theatre in the pandemic period. *Representations of Pandemics in Literature, International virtual conference*.
- Birowo, P. & Pramayoza, D. (2020), The Transition of dramaturgy during pandemic: From staging to streaming *Journal of Urban Society Arts*, 9(1), 71-86.
- Broadribb, B., Sullivan, E. & Allred, G. K. (2022). *Lockdown Shakespeare new evolutions in performance and adaptation*. Arden Shakespeare.
- Broniewski, M. (2024, February 2). Theatre in the Age of Pandemic - How are Cultural Institutions Coping with Constraints? *Patriotic Literature*, <https://patrioteka.pl/en/theatre-in-times-of-pandemic-how-cultural-institutions-cope-with-restrictions/>
- Brown, K., Chatzichristodoulou, M., Hunt, N., Kuling, P. & Sant, T. (2022) Covid-19: theatre goes digital – provocations. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18:1, 1-6, <https://doi.org/10.1080/14794713.2022.2040095>
- Capece, K. & Scorese, P. (2021). *Pandemic performance resilience, liveness, and protest in quarantine times*. Routledge.
- Cox, G. (2020, Nov 24). 'All Arts Organizations Are Media Companies Now': How the Pandemic Is Transforming Theater. <https://variety.com/2020/legit/news/digital-theater-pandemic-broadway-1234836759/>
- Creative Conversation. (2023, March 23). *From stage to screen: is there a place for digital theatre in a post-pandemic landscape?*. Erişim adresi (Mart, 10, 2024). <https://thecreativeconversation.wordpress.com/2023/03/24/from-stage-to-screen-is-there-a-place-for-digital-theatre-in-a-post-pandemic-landscape-c2012092/>
- Crouch, T. (2023, February 10). Regional theatres are on their knees – support your local one. *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/stage/2023/feb/10/covid-live-performance-regional-theatres>
- Douglas, H. (2020, December 17). National Theatre at Home: what is the future of live theatre?. *Palatinate*, <https://www.palatinat.org.uk/national-theatre-at-home-what-is-the-future-of-live-theatre/>
- Fischer, S. L. (2022). *Following Puck virtually in the Royal Shakespeare Company's Dream experiment: Live theatre and high-tech innovations*. *Cahiers Élisabéthains*, 109(1), 85-97. <https://doi.org/10.1177/01847678221122809>
- Francois, M. (2021, May 24). How 'The Old Vic' Found Success and Reinvented the Theatre Experience During COVID-19. <https://www.zoom.com/en/blog/how-old-vic-found-success-reinvented-theatre-experience-during-covid-19/>
- Fuchs, B. (2021). *Theater of lockdown: Digital and distanced performance in a time of pandemic*. Bloomsbury Publishing.
- García, F. V., Miranda, R. S. & Nieto, S. H. (2020). Tercera Llamada #LiveOnlineNow: Notes on a virtual theatre experience. *Critical Stages*, 22.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual theatres, an introduction*. Routledge, London.
- Haden, K. (2020, Oct 5,). Pandemics and playgoers: the future of theater in a post-pandemic world. *TEDx Talks*, Erişim adresi (Mart, 10, 2024). <https://www.youtube.com/watch?v=FqQphKgPDRg>
- Horobin, C. (2020, March 30). *Joy and wonder in a time of isolation Stay connected to Shakespeare's Globe with our new digital content, free Globe Player films, and education resources*.

- <https://www.shakespearesglobe.com/discover/blogs-and-features/2020/03/30/joy-and-wonder-in-a-time-of-isolation/>
- Horobin, H. (2021, March 18). *Shakespeare's Globe in lockdown: One year later*.
<https://www.shakespearesglobe.com/discover/blogs-and-features/2021/03/18/shakespeares-globe-in-lockdown-one-year-later>
- Houlihan, B. & Morris, C. (2022). Introduction – performing in digital in the COVID-19 era, *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 27(2), 157-167,
<https://doi.org/10.1080/13569783.2022.2064214>
- Imiti, L. (2022, October). *The Business of theatre in Covid-19 and post Covid-19 environment*, Aghogho.
- Kentridge, W. (2020, July 3). The pandemic and post-pandemic theatre. *The Theatre Times*, Erişim adresi (Mart, 10, 2024). <https://www.youtube.com/watch?v=Xqy9NZfAm5c>
- Lecrone, R. S. (2020). *Dystopian theatre of the pandemic: the actor as theatremaker*. California State University, Los Angeles.
- Jeffery, L. (2020, May 19). *Shakespeare's Globe May Not Survive Pandemic, U.K. Lawmakers Warn*.
<https://www.npr.org/sections/coronavirus-live-updates/2020/05/19/858754044/shakespeares-globe-may-not-survive-pandemic-u-k-lawmakers-warn>
- Kelleher, S. R. (2020, May 19). *Shakespeare's Globe Theatre May Be Another Coronavirus Casualty*.
<https://www.forbes.com/sites/suzannerowankelleher/2020/05/19/shakespeares-globe-theatre-may-be-another-coronavirus-casualty/?sh=5e44b0d2330d>
- Lee, A. (2020, March 26). National Theatre Live to release productions on YouTube. *Los Angeles Times*
<https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2020-03-26/national-theatre-live-youtube-free>.
- MacMillan, D. (2021, January 27). *Lungs*. Erişim adresi (Mart, 10, 2024).
<https://www.oldvictheatre.com/stage/event/in-camera-playback-lung>
- Marcsek-Fuchs, M. (2022). COVID-19: relocating the Globe Theatre Stage to the net. in M. Tönnies, E. Voigts-Virchow (eds.), *Twenty-first century anxieties dys/utopian spaces and contexts in contemporary British theatre*, De Gruyter.
- McCaleb, J. M. (2020). Coronavirus: for performers in lockdown, Online is becoming the new live. *The Conversation*, <https://theconversation.com/coronavirus-for-performers-in-lockdown-online-is-becoming-the-new-live-133961>.
- Mezzocchi, I. (2021, September 22). 'All the screen's a stage: A transmedia manifesto'. *American Theatre: A Publication of the Theatre Communications Group*, www.americantheatre.org/2021/09/22/all-the-screens-a-stage-a-transmedia-manifesto.
- Mowafi, S. E. M. (2023). In-pandemic theatre: A socio-cultural reading of the impact of COVID-19 on theatre industry and dramatic performance. *Journal of Scientific Research in Arts*, 24(7), 1-18
https://jssa.journals.ekb.eg/article_321326.html
- Mulligan, R. (2022, January 18). *National Theatre accounts illustrate scale of pandemic "crisis"*,
<https://www.theticketingbusiness.com/2022/01/18/national-theatre-accounts-show-devastating-impact-of-pandemic/>
- Nelson, A. (2020, March 30). National Theatre live: how to stream theatre shows at home on YouTube for free- from Treasure Island to *Twelfth Night*, *The Scotsman*, <https://www.scotsman.com/whats-on/arts-and-entertainment/national-theatre-live-how-to-stream-theatre-shows-at-home-on-youtube-for-free-from-treasure-island-to-twelfth-night-2522873>
- Nonoa, K. G. (2020). *COVID-19 crisis: Response-ability and responsibility of theatre*. Melusine Press.
- Quek, M. (2023, Mar 31). Performing arts in a high-tech, post-pandemic world. *The Business Times*,
<https://www.businesstimes.com.sg/lifestyle/performing-arts-high-tech-post-pandemic-world>
- Parks, M. A. (2020, March 26). Coronavirus may have devastated the theatre world artists are adapting. *ABC News Network*, Erişim adresi (Mart, 10, 2024). abcnews.go.com/Business/coronavirus-devastated-theatreworld-artists-adapting/story?id=69750362.

- Pietrzak-Franger, M. & Liedke H. L. & Radak T. (2023). *Presence and precarity in (post-)pandemic theatre and performance*. Cambridge University Press.
- Radak, T. (2023). "Dying... to Connect': Postdigital Co-presence in Dead Centre's to Be a Machine (Version 1.0)". *Theatre Research International*, 48(1).
- Ramachandran, N. (2020, August 28). U.K.'s Iconic Royal Shakespeare Company Theaters to Remain Closed Until 2021. *Variety*, <https://variety.com/2020/legit/global/royal-shakespeare-company-stratford-upon-avon-closed-1234752126/>
- Rodiņa, I. (2022). Digital theatre experiments in Latvia: the case of audio productions, *Critical Stages/Scènes critiques*, The IATC journal/Revue de l'AICT, 26, <https://www.critical-stages.org/26/digital-theatre-experiments-in-latvia-the-case-of-audio-productions/>
- Royal Shakespeare Company. (2021, Mart 3). *Dream*, Erişim adresi (Mart, 10, 2024). <https://bigumigu.com/haber/izleyicilerin-sanatcilarla-etkilesime-girebildigi-cevrimici-performans/>
- Royal Shakespeare Company from the Archive*. (2024, Mart, 10). Erişim adresi (Mart, 10, 2024). <https://www.royalshakespearecompanyarchives.amdigital.co.uk/>
- Shelley, M. (2020, Nisan 24). *Frankestein*, 23 Nisan, National Theatre, Erişim adresi (Mart, 10, 2024). <https://www.youtube.com/watch?v=DmkQHV8e4Rk>
- Staniškytė, J. (2023). "Reinstalling the Fourth Wall: Digital Performance and Spectatorship in (Post-)Pandemic Era". *Art History & Criticism/Meno istorija ir kritika*, 19, <https://doi.org/10.2478/mik-2023-0003>.
- Svich, C. (2022). *Toward a future theatre: Conversations during a pandemic*. Methuen Drama.
- Wexler, M. (2020). *Theatre's changing landscape: How the pandemic is altering traditional roles*, <https://dramatics.org/theatres-changing-landscape/>
- Woo, D. (2021, June 18). The Digital Future Is Now: How The Pandemic Has Re-Energised Local Theatre, *Rice*, <https://www.ricemedia.co/culture-life-online-theatre-pandemic-evolution-change-community-digital/>