

Pandemi Sürecinde Türkiye'de Dijital Tiyatro ve Seyirci

Digital Theatre and Audience in Turkey during The Pandemic

Müşerref GÖKSEVER¹ 

¹İstanbul Topkapı Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, İstanbul, Türkiye



öz

2020 yılında kısa sürede tüm dünyaya yayılan Covid-19 Pandemisi ile birlikte çalışma hayatı, eğitim, sağlık, spor, kültür-sanat faaliyetleri gibi tüm yaşamsal faaliyetler durma noktasına gelirken, süreç içerisinde tüm bireysel ve toplumsal alışkanlıklar da değişmiştir. Salgının yayılmasını önlemek amacıyla alınan kısıtlama kararı ile tüm sanatsal ve kültürel faaliyetler askıya alınırken, tiyatro sanatçıları ve toplulukları kayıtlı oyunlarını dijital erişime açarak kısa sürede sanatsal faaliyetler için çözümler üretmişlerdir. Bir yandan eğitim faaliyetleri uzaktan yürütülmeye çalışılırken neredeyse tamamı fiziksel, uygulamalı ve örgün öğretimle sağlanan tiyatro eğitimi de pandemi koşullarında dijital erişimle uzaktan eğitimle yürütülmeye çalışılmıştır. Tiyatrolar hızla mevcut olanakları kullanmaya başlayarak dijital platformlarda canlı yayınlara ve dijital alanda yeni form denemelerine başlamıştır. Dijitalleşen tiyatro deneyimi yalnızca sanatçıları/eyleyicileri değil aynı zamanda seyircileri de etkilemektedir. Tiyatro eğitiminin temel özelliklerinden biri de icracı olma yolunda ilerlerken yetkin bir seyirci konumuna ulaşabilmektir. Bugünün tiyatro öğrencileri aynı zamanda seyircilerdir. Dijitalleşme ile birlikte seyircinin tiyatro ile ilişkisi yeniden yorumlanmış ve tiyatro sanatının temeli olarak anlatı yeni bir forma dönüşmüştür. Pandemi ile birlikte dijital prodüksiyonlar Türkiye'de yaygınlaşmıştır. Bu bağlamda çalışma, pandemi döneminde tiyatronun dijital alanda ivmelenişi üzerinden, aynı süreçte uzaktan eğitimle lisans eğitimine devam eden tiyatro öğrencilerinin alana dair deneyim ve düşüncelerine yer vererek seyir rejimini ele almayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Covid-19, Pandemi Dönemi, Tiyatro, Dijital Tiyatro

ABSTRACT

In 2020, with the Covid-19 Pandemic, which spread all over the world in a short period of time, all vital activities such as working life, education, health, sports, culture and art activities came to a standstill, while all individual and social habits changed during the process. All artistic and cultural activities were suspended with the restriction decision issued to prevent the spread of the epidemic, and theatre artists and troupes produced solutions for artistic activities in a short time by opening their recorded plays to digital access. On the one hand, while educational activities were tried to be carried out remotely, theatre education, which is almost entirely provided by physical, applied and formal education, was also tried to be carried out by distance education with digital access under pandemic conditions. Theatres quickly started to use the existing opportunities and started live broadcasts on digital platforms and new form experiments in the digital field. The digital theatre experience affects not only artists/performers but also the audience. One of the main features of theatre education is to be able to reach the position of a competent audience while progressing towards becoming a performer; today's theatre students are also the audience. With digitalisation, the audience's relationship with the theatre has been reinterpreted and narrative as the basis of theatre art has transformed into a new form. With the pandemic, digital productions have become widespread in Turkey. In this context, the study aims to address the regime of spectatorship through the acceleration of theatre in the digital field during the pandemic period, by including the experiences and thoughts of theatre students who continue their undergraduate education with distance education in the same process.

Keywords: Covid-19, Pandemic Period, Theatre, Digital Theatre

Giriş

İnsanoğlu, varlığından bu yana her zaman kendisini geliştirmeye ve içinde bulunduğu çağın dinamiklerine uyum sağlamaya çalışmıştır. Bu sayede tarihsel dönemlere bakıldığında mevcut olandan bir farklılaşma, gözle görülür dönüşümler, gelişmeler yaşanmıştır. Tiyatro sanatı da her dönem içinde bulunduğu çağın bilinci ve toplumsal koşullarıyla şekillenmiştir.

Açıklama: Bu araştırma Atatürk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri SDK-2023-11653 kapsamında yürütülmüştür.

Geliş Tarihi/Received	02.05.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested	24.05.2024
Son Revizyon/Last Revision	23.07.2024
Kabul Tarihi/Accepted	23.07.2024
Yayın Tarihi/Publication Date	31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Müşerref GÖKSEVER

E-mail: mgoksever@gmail.com

Cite this article: Göksever, M. (2024). Digital theatre and audience in Turkey during the pandemic. *Art Vision*, 30(53), 212-220.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1477498>



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

Gelişen teknoloji ve dijitalleşmenin hayatın her alanına yayılarak, tüm toplumsal koşulları ve yaşam biçimini değiştirdiği gibi tiyatro sanatının da bu gelişmelerden etkilenmesi kaçınılmaz bir unsurdur. Bugünün tiyatro sanatı dijitalleşme ekseninde yeniden biçimlenmekte, yeni form ve içeriklerle yolculuğuna devam etmektedir.

Tarihsel süreçte tiyatro, ritüel köklerinden klasik tezahürlerine kadar içinde ses ve bedeni merkeze alan, müzik, dans gibi yakın disiplinlerle birlikteliğini sürdüren bir sanat dalıdır. Antik Yunan'da Deus Ex Machina'dan, Ortaçağ gösterilerinde lonca arabalarına, 16. Yüzyıl İtalyan sahneden perspektife, gaz lambasının ve elektriğin icadıyla ışık efektlerinin kullanımına, bilgisayarın ortaya çıkışıyla modern uygulamalarına kadar, tiyatro; görsel ve işitsel unsurlarıyla en yaratıcı biçimde teknolojiden faydalanmıştır.

Teknoloji ve sanat, tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisi kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 215).

Covid-19 Pandemisi ile Avrupa merkezli bazı tiyatrolarda yürütülen dijital arayışlar, Türkiye'de de mecburi bir yönelimle kendisi göstermiştir. Pandemi sürecinde önlem amaçlı gerçekleşen kısıtlamalar neticesinde tiyatro sanatını devam ettirmeye yönelik arayışlar, dijital araçların kullanımını artırmış ve yeni form denemelerinin yolunu açmıştır. Öyle ki 1989 yılından bugüne varlığını sürdüren İKSV Tiyatro Festivali'nin pandemiden hemen sonraki yıl gerçekleştirdiği etkinlikleri kapsamında, (kısıtlar hafifletilmesi ve tiyatroların perdelerini açmasına rağmen), üç adet dijital prodüksiyona yer verilmiştir. Bir zorunluluk olarak hızlanan Türkiye'de dijitalleşme süreci, tiyatrodaki yeni yöntemlerin varlığına işaret etmiştir. Bu bağlamda çalışma kapsamında dijital tiyatronun varlığı, özellikleri ve seyircinin bu süreçte yaşadığı deneyimler üzerinden bir değerlendirme yapılması amaçlanmıştır.

Tiyatro ve Dijitalleşme

Bugün bahsi geçen dijitalleşmenin kökleri bilgisayarın icat edildiği zaman dilimine kadar dayanmaktadır. Yirminci Yüzyıl'ın başlarında bugünkü bilgisayarların atası sayılan elektronik devrelerden oluşan işlemciler öncelikli olarak

orduda kullanılmak üzere icat edilmiştir. Atanasoff-Berry ve Colossus Bilgisayarı olmak üzere 1940'lı yıllarda üretilen bu iki bilgisayar türü, savaş sırasında ordu adına görev yaparken, 1946 yılında Einac adlı bir bilgisayar ilk kez genel kullanıma açılmıştır.

Bilim adamları, 1946 yılında silah ve nükleer hesaplamalar için elektronik veri işleme kapasitesine sahip ilk bilgisayar ENIAC (Elektronik Numerical Integrator and Computer), ABD'li bilim adamları tarafından geliştirilmiştir. ENIAC ile başlayan ilk bilgisayar örneklerinde matematiksel hesaplar yapılmaya başlanmış, bu hesaplamalar sonucunda elde edilen veriler estetik amaçlar doğrultusunda kullanılmıştır. Sanat biçimleri içinde matematiksel, geometrik, bilimsel, soyut ve teknolojik temeller, dijital sanatın başlangıcında önemli kaynakları oluşturmuştur (Çokokumuş, 2012, s. 53).

1960'lardan sonra Soğuk Savaş dönemi ile ülkelerin birbirlerine bir güç gösterisi ve teknolojik silah olarak kullandığı bilgisayarlar, 1980'lerin sonlarına doğru kişisel üretimlerin artması sonucu halkın ulaşabileceği teknolojik bir aygıt olmuştur. Benzer şekilde internetin icadı ve kullanımı da öncelikli olarak orduda veri akışı için gerçekleşmiştir. 1969 yılında Amerikan ordusunun veri akışı için birkaç bilgisayarı birbirine bağlayan "Arpanet", sonrasında ise Amerika'daki üniversitelerin departmanlarını birbirine bağlayan "Cernet" ortaya çıkmıştır. 1989 yılında İngiliz mühendis Tim Bernerss Lee tarafından icad edilen bugün tüm tarayıcılarda kullandığımız Wolrd Wide Web (www), 1991 yılında genel kullanıma açılmıştır (Şeyben, 2016, s. 58). WWW, sadece 5000 kullanıcısının bulunduğu olduğu 90'ların ortalarında sanat pratiğine elverişli bir medyuma dönüşmüştür (Dempsey, 2002, s. 286).

Elektronik devrimi kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, televizyon ve radyonun eskiden sahip olduğundan çok daha büyük bir potansiyele sahiptir. Televizyon ile radyo 'yayın medyası' olup yalnızca tek yönlü bir iletişim sağlarken, internet, başkalarıyla etkileşim halinde fırsatı sunmakta ve çok daha kapsamlı bilgilere ulaşmaya imkânı tanımaktadır (Wands, 2006, s. 8).

Bilgi Teknolojisi Devrimi sadece ordular ve büyük şirketler için değil, gelecek yıllarda ev yaşantımıza kadar nüfuz ederek, iş ve sosyal ilişkilerimizi etkileyen bir unsura dönüşmüştür. 1980'ler ve 1990'larda bireyselleşen bilgisayarlar ve uygulamalar, insanların kendilerini bilgisayarın bir parçası olarak hissetmelerine ve bu da insan etkileşimlerinin ve iletişim davranışlarının değişmesine, dolayısıyla iş ve kişisel yaşamın da farklılaşmasına yol açmıştır.

20. Yüzyılda bilgi teknolojileri, insanların ev hayatının ayrılmaz bir unsuru haline geldi. Uydu ya da kablolu TV'ler, video cihazları, bilgisayar oyunları, kredi ve anahtar kartları, cep telefonları, faks ve e-posta, kentlerdeki insanların hayatını kökten deęiřtirdi. Bilgisayar teknolojisi ve telekomünikasyon yöndeřmesi ve bütünleřmesi, endüstrileřmiş bir topluma küreselleřmiş bir kültür getirdi, boş zaman ve popüler eğlence hayatında dünya çapında trendler belirledi (Akt. Şeyben, 2016, s. 60; Berghaus, 2005, s. 52)

Çeřitlenen teknolojik aygıtlar ve internetin dünyada birbirinden habersiz pek çok insanı birbirine baęlayarak iletişim kurmasını saęlaması farklı kültürlerin ve sanat pratiklerinin ulařılabilirlięine katkı saęlamıřtır. Dijitalleřen yařamla birlikte, dijitalleřme kültür sanat alanında etkisini hızla göstermiş ve tiyatro sanatı da teknolojinin tüm nimetlerinden faydalanmıřtır. Türk Dil Kurumu, dijital kavramını; "sayısal olarak belirtilen verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi" olarak tanımlamaktadır (TDK, t.y.).

Dijitalleřme, veri, müzik, ses, metin, fotoğraf, görüntü biçiminde her türlü enformasyonun "bit" lere (0 ve 1'lere) ya da bilgisayar diline", mikro işlemciler tarafından dönüřtürölüp işlenmesidir. Enformasyon biçimlerinin tümünün dijital (sayısal) teknoloji yardımıyla, üretilmesi, saklanması, iletilmesi ve dağıtılması önceki dönemlerle kıyaslanamayacak ölçüde kolaylařmıştır (Törenli, 2005).

Özetle dijitalleřme analog sistemlerden sayısallařmaya geçiř ile verilerin veya bilginin yaratılması, depolanması, işlenmesi ve iletilmesi olarak tanımlanabilir.

Tüm dijital medyanın 0:1'lerde kodlanması süreci, görsel, sözel, sonik ve jestsel kodlama ve kod çözme arasında yakınsama saęlar. Dijital kültürün bu yönünün özellikle tiyatro ve performans perspektifiyle ilgili bir avantajı, film gibi daha önceki analog teknolojilerle mümkün olmayan bir şekilde verileri gerçek zamanlı olarak manipüle etme kapasitesidir. Dolayısıyla, canlı tiyatro etkinliklerinde hareketli görüntülerin önceden kaydedilmiş film üzerine yansıtılmasının etkisi Meyerhold ve Piscator gibi öncüller tarafından kullanılmış olsa da canlı yayınlar ve görüntülerin gerçek zamanlı olarak manipüle edilmesi kapasitesi çağdař tiyatro uygulamalarının olanaklarını büyük ölçüde genişletmektedir (Bay-Cheng, 2010, s. 17).

İnternet bařlı bařına bir akım olarak elektronik bir sanat formu olarak görölmüş ve birincil materyali internet olan tiyatro sanatında formların oluşması söz konusu olmuřtur, bu formlar ise çoęunlukla interaktif yapıya sahiptir. "Artistik web sitelerinde, e-mail projelerinde, artistik internet

yazılımında, internet temelli ya da somut bir form olabilmektedir" (Keser, 2005, s. 177). Elektronik postanın ilk versiyonunu tasarlayan Rob Knopp ve Mike Dederian adındaki iki mühendisin, amatör oyun yazarları için oyunların depolanması ve bir başkasına iletilebilmesi amacıyla oluřturdukları "The Dramatic Exchange (Dramatik Deęiř Tokuş) sistemi ile internet, ilk kez tiyatro için kullanılmıřtır (Dixon, 2007, s. 460). 1995 yılıyla birlikte Amerika'da MIT, UC San Diego Stanford, New York Üniversitesi gibi üniversitelerin yanı sıra Avrupa'da Cenova Üniversitesi'nde insan-beden-tiyatro ve yeni teknolojiler üzerine araştırma yapan laboratuvarlar kurulmuřtur. İlk kez oyunların yalnızca yazılı olarak deęil, konferansları, biletleri, e-postaları, toplulukların listesi ve fotoęraflarının depolanacaęı bir dijital ortam olarak Sanal Tiyatro ve Drama Kütüphanesi (Virtual Drama and Theatre Resoures), 1996 yılında Barry Russel tarafından hayata geçirilmıřtir. "Teknoloji alanında uzmanlařmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalıřmalara yöneltmek amacıyla 1966'da New York'ta Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyle (EAT) adlı bir kuruluş oluřturmuřlardır" (Çokokumuř, 2012, s. 53).

Geliřen teknoloji ve dijitalleřme neticesinde yeni kavramlar söz konusu olurken bu kavramları tanımlamak gereęi de duyulur. Dijital tiyatro/performans adına net bir tanımlama yapmanın zorluęu henüz tamamlanmış bir süreç olması ve kavramların muęlaklıęı nedeniyle güçleřmiştir. Konuya iliřkin en kapsamlı çalıřma Steve Dixon tarafından yapılmıř görünse de kuramcıların dijital tiyatroya dair net bir tanım yapmadıkları görölmektedir; fakat Dixon dahil, Giesekam, Bergaus, Manoviç, Starbuck, Saltz ve Salihbegoviç'in görüşlerine yer vermek kapsayıcı bir tanımlamaya ulařmayı kolaylařtırabilir.

David Saltz 1990'lı yıllarda kullanılan teknolojilerin dijital performans açısından hala etkili ve önemli bir yerde durduęunu belirtmektedir. Bu dönemde geliřtirilen teknolojiler ve dijital performanslar olgunlařarak, sosyal, estetik, ontolojik ve teorik konuları derinlemesine ele alarak sanat dünyasına yeni bir soluk getirmiřtir (Saltz, 2001). Dixon ve Bergaus, 20. yüzyılın bařından bu yana dijital performansın üç ana kırılma noktasında geliřim gösterdięine iřaret etmektedir. Bu ana kırılma noktaları aynı zamanda geliřmiş bilgi toplumundaki insan faaliyetine de iřaret etmektedir. 1900'lerin bařı, 1960'lar ve 1990'lar... 1900'lerin bařında geliřen teknoloji makineleřme, telekomünikasyon ile algısal, bilgisayarların, hesap makinelerinin, yapay bilincin ilerlemesiyle kavramsal, robotların ortaya çıkıřı ile de motorsal icad ve faaliyetlerin, insan yařamında ve sanat da deęiřime yol açtıęını ifade etmektedir. Dixon "dijital performans" tanımlarken geniş bir yelpaze kullanarak, dijitalize edilmiş ve manipüle edilmiş tüm estetik sanatları hatta bilgisayar oyunlarını kapsayacak bir tanımlamayı kullanmaktadır:

"Dijital performans" terimini, bilgisayar teknolojilerinin içerik, teknik, estetik veya sunum biçimlerinde ikincil bir rolden ziyade kilit bir rol oynadığı tüm performans çalışmalarını kapsayacak şekilde geniş bir şekilde tanımlıyoruz. Buna, dijital olarak yaratılmış veya manipüle edilmiş projeksiyonları içeren canlı tiyatro, dans ve performans sanatı; robotik ve sanal gerçeklik performansları; bilgisayar algılama/aktive etme ekipmanı veya telematik teknikler kullanan enstalasyonlar ve tiyatro eserleri; ve siber tiyatro etkinlikleri, MUD'lar, MOO'lar ve sanal dünyalar, bilgisayar oyunları, CD-ROM'lar ve performatif net.art çalışmaları da dahil olmak üzere bilgisayar ekranı aracılığıyla erişilen biçimlendirici çalışmalar ve etkinlikler (Dixon, 2007, s. 3).

Salihbegović ise dijital performansın köklerinin izini sürerken multimedya tiyatrosu, avangard görsel (canlı) sanatlar ve bilgisayar teknolojisi olmak üzere birbirine karışan üç farklı akımdan bahsetmektedir.

Dijital performans, bilgisayar kullanan herhangi bir tiyatro veya dans performansıdır. Dijital teknoloji ile donatılmış her türlü kamusal performansın dijital performans olarak adlandırılması gerektiği iddia edilebilir. Bu tanım, her türlü kendine özgü dijital performans kapsam dışında bırakma riskinden kaçınmak için yeterince geniş olacaktır. Bununla birlikte, pek çok kişi, haklı olarak, bu tanımın çok kapsayıcı olan bariz beceriksizliğinden memnun olmayacaktır; son yirmi yılda dijital olmayan pek çok performans bulmak çok zordur (Salihbegović, 2013, s. 71).

Dijital unsurlardan faydalanmayan bir prodüksiyona rastlamanın zorluğu dijitalleşmenin hayatın her alanına nüfus etmesinin bir sonucudur. Sahnelemeye ilişkin tüm öğeler analog sistemlerin yerini alan dijital sistemlerin bir neticesi olarak aydınlatmada, sahnede müziğin kullanılması için mikser sistemleri, projeksiyonda bir film kesiti eklemek gibi reji uygulamalarına hizmet eden çoğu unsur dijital araçların kullanımına girmektedir. Bu nedenle Salihbegović, oyuncunun veya seyircinin dijitalleşme ile olan etkileşimine dikkat çeker.

Dijital performanstan söz ettiğimizde genellikle, oyuncunun gerçek zamanlı olarak sahneye yansıtılan dijital multimedya içeriğini yaratmasını, kontrol etmesini, düzenlemesini veya bu içerikle etkileşime girmesini sağlayan dijital teknik olanakları içeren bir tiyatro biçimini (mümkün olan en geniş anlamıyla tiyatro) kastediyoruz. Başka bir deyişle, bir oyuncunun bilgisayar kaynaklı ışık, ses ve görüntülerin dijital alemi ile etkileşim içinde olduğu bir tiyatro. Ancak bu

tanımın ciddi bir dezavantajı, dijital performansın alamet-i farikası olarak kabul edilse de bazı eserlerin kapsam dışında kalacağı gerçeğidir (Salihbegović, 2013, s. 71).

Sahnelemeye ilişkin kullanılan dijital teknolojilerin Salihbegović'inde değindiği gibi aslında pek çok alanda kullanıldığı ve yalnızca dijital teknolojilerden faydalanmanın bir prodüksiyonu dijital tiyatro olarak tanımlamadaki yetersizliğidir. Benzer şekilde dijital teknolojilerle bariz bir iletişime geçmediği için bir performansın dijital olandan soyutlanamayacağıdır. Buna bir örnek olarak yine Salihbegović, Stelarc'ın iletişim teknolojilerini bedenine ameliyatla naklettiği performansını örnek vermektedir. Bu nedenle dijital performans anlamaya çalışırken onu birkaç cümleye indirgemek yerine, varlığının belirleyici özelliklerine değinmek gerektiğini belirtmiştir.

Dijital performansın tanımlayıcı özelliği, kendini belli eden dijital doğası olmalıdır. Dijitallik ne anlama gelir? Bilgisayar tarafından üretilen veya bilgisayarda saklanan tüm bilgilerin, metinlerin, filmlerin, grafiklerin, seslerin ve diğer tüm medyanın uzun süreli satırları olarak temsil edilmesi anlamına gelir. (...) Tiyatro dünyasında bu, görsel ve işitsel tasarım için medya materyali oluşturmak, depolamak ve manipüle etmek için zengin, dinamik ve kullanışlı bir kaynak ve performans sırasında bu materyalle gerçek zamanlı etkileşim imkânı anlamına geliyor (Salihbegović, 2013, s. 77).

Salihbegović dijital performansın özelliklerini ele alırken, kuramcılarının yeni medya tanımları ile benzerlikler olduğunu öne sürmektedir. Örneğin, Lev Manovich yeni medyayı tanımlarken "bilgisayar teknolojileri ile oluşturulan" (Manovich, 2001, s. 27) ifadesine yer vermekle beraber, etkileşime dikkat çekmektedir. Bu nedenle Salihbegović'e göre sahnelemede veya performans esnasında gerek önceden kayıtlı gerekse o an orada dijital kodlar aracılığı ile depolanan verilerle etkileşime geçmek dijitalleşme unsuru sayılmaktadır. Aynı zamanda Lev Manovich etkileşimli teknoloji kavramının yanlış ve yetersiz olduğunu da vurgulamıştır. Burcu Yasemin Şeyben Tiyatro ve Multimedya adlı kitabında bu görüşe yer vererek, etkileşimin tiyatro varlığından bu yana seyircide mevcut olduğu ileri sürerek, etkileşimin dijitalleşme öncesinde de varlığına işaret etmektedir. Bilgisayarı açmak için tuşuna basmanın buna benzer bir örnek olarak göstererek, etkileşim çok kapsamlılığında işaret etmekte ve seyircinin etkileşiminin fiziksel veya zihinsel, duygusal ve duygusal olarak da mümkün olabileceğini öne sürmektedir (Şeyben, 2018, s. 69). Buradan hareketle interaktif olarak seyircinin bir oyuna katılmasının etkileşim olduğunu kabul etmek doğru olsa da seyircinin zihinsel olarak katılımının bir etkileşim olduğunu varsaymak şüphelidir. Çünkü bu noktada değindiğimiz görüş, seyircinin

oyunun bir parçası olması ve gidişata yön verebilmesidir, zihinsel bir etkileşimde böyle bir mevcudiyet söz konusu değildir.

Bir kişi bilgisayarda herhangi bir eyleme dahil olduğu anda otomatik olarak etkileşime de dahil olur. Dijital performans söz konusu olduğunda da aynı şey söylenebilir. Etkileşim, dijital performansın özü ve tanımlayıcı özelliğidir. Dijital performanstaki dijital terimi interaktif anlamına gelir. Herhangi bir multimedya performansında müzik çalmak, video yansıtmak ve ışıkları kontrol etmek için bilgisayarlar kullanılabilir, ancak bu unsurlar ile icracı veya izleyici arasında belirli bir düzeyde etkileşim olmadan bu performans dijital olarak adlandırılmaz (Salihbegović, 2013, s. 90).

Dijital performansın temelini oluşturan bir unsur olarak etkileşim, icracı veya izleyici arasında bir organik bağ oluşturmaktadır. Prodüksiyonda dijital araç veya aygıt kullanılmış olması fakat etkileşimin var olmaması, o prodüksiyonu dijital tiyatro olarak adlandırmaya yetmemektedir. Tiyatroda kullanılan dijital araçların niteliği ve türü giderek çeşitlenmektedir. Dijital unsurların kullanım alanlarının geniş yelpazesi, tiyatro sanatı ile birleşme noktasında hibrit prodüksiyonların oluşumuna yol açmaktadır. Özellikle Covid-19 pandemisiyle birlikte ortaya çıkan zorunlu kapanma süreçleri, bireyleri kurum ve kuruluşların dijital süreçlere entegre olmasına yol açmış, daha önce hiç olmadığı kadar yeni iletişim teknolojilerine ihtiyaç duyulmuştur. Bahsi geçen ihtiyaç hemen hemen her sektörü etkilemiş ve bu dönemde dijital teknolojilerin önemi daha iyi anlaşılır hale gelmiştir. Covid-19 Pandemisi ile gelen zorunlu dijitalleşme neticesince dijital araçların ve aygıtların kullanıldığı prodüksiyonların niteliği zenginleşmiş ve niceliği bakımından da artış yaşandığı gözlemlenmiştir.

Covid- 19 Pandemisi ve Türkiye’de Tiyatronun Dijitalleşme Süreci 2019 yılının Aralık ayında Çin’in Wuhan şehrinde ortaya çıkan Covid -19 Pandemisi kısa sürede dünya geneline yayılarak, on binlerce kişinin ölümü ile acı kayıplara sebep olurken, sosyal ve ekonomik sistemleri de sekteye uğratmıştır. 2020 yılının Mart ayında Türkiye’de alınan kapanma kararı ile tüm ülke evlerine hapsolmuş, ekonomik, sosyolojik ve psikolojik olarak yeni düzene kendini adapte etmeye çalışmıştır. Türkiye’de de dünyada olduğu gibi kültürel faaliyetler sokağa çıkma yasağı ile birlikte fiziki olarak tamamen sona ermiştir. Öncelikle Avrupa merkezli tiyatrolar eski gösterimlerinin kayıtlarını web sitesi, Youtube, Facebook, Instagram vb. sosyal medya platformlarında izlenmeye açmıştır. Benzer şekilde Türkiye’de İstanbul Şehir Tiyatrosu, Nilüfer Kent Tiyatrosu gibi ödenekli kurumların yanı sıra özel tiyatrolar da öncelikle arşivlerindeki kayıtlı gösterimleri seyircinin erişimine sunmuştur. Moda Sahnesi “Sahneden Naklen Yayın” uygulaması ile oyuncuların

performansları eş zamanlı olarak internet üzerinden yayınlanarak seyirci ile birliktelik sağlamıştır. Zorlu PSM’nin yapıcılığını üstlendiği klasik eserlerin modern uyarlamaları kayda alınarak, Youtube üzerinden “Dijital Sahne” adı altında yayınlanmıştır. Galata Perform öncelikle eski gösterimlerini yayınlamaya başlamış ve aynı zamanda Yeni Perform oluşumu ile dijitalleşen dünyaya ayak uydurarak dijital ortamda gösterime sunulacak yeni oyunlar için websitesi kurmuştur. Bu örnekler dışında pandemi sürecinde seyirci ile buluşmak adına mevcut koşulları değerlendirerek dijital ortamda tiyatro yapmak adına yeni formlar deneyen topluluklar da görülsede tiyatronun canlılık, “şimdi ve burada” ilkelerine uygun olmadığı görüşünde olan topluluklar, klasik sahnelemeye sadık kalmak isteyerek pandemi sürecinin tamamlanmasını beklemişlerdir. 2020 Ekim ayına gelindiğinde kısıtlar hafifletilme başlamıştır. Artık fiziken tiyatroya gidebilme söz konusu iken dijital alanda prodüksiyon üreten toplulukların oyunları gösterime devam etmiştir. Bu oyunlardan üç tanesine İKSV Tiyatro Festivalinde de yer verilmiştir. Fringe Ensemble ve Platform Tiyatro ortak yapımı Ceren Ercan, Frank Heuel, Mark Levitas, Annika Ley, Fehime Seven tasarımı ile “Map To Utopia”, Galata Perform yapımı Yeşim Özsoy’un yönettiği “Terkedilmiş Kıyılar// Negatif Fotoğraflar”, Barış Arman’ın yazıp yönettiği “Olağan İçi Bir Gezi”, festival kapsamında yer verilen dijital prodüksiyonlar olmuştur. Çalışma kapsamında farklı dijital araçları kullanan ve tasarımları birbirinden farklı bu üç oyun üzerinden seyircilerin deneyimlerine başvurulmuştur.

Üç farklı versiyonda sahnelenmiş olan “Map To Utopia” ilk olarak 2019 yılında Yeldeğirmeni Mahallesi’nde fiziksel bir performans olarak sunulmuş, Covid-19 Pandemisi ile İKSV Tiyatro Festivali kapsamında Zoom uygulaması üzerinden dijital ortamda gerçekleşmiştir. Pandemi koşulları hafiflediğinde ise 2022 yılında hem çevrimiçi uygulama hem de fiziksel olarak hibrit versiyon ile sahnelenmiştir. Oyun, ‘gamified theatre’ örneği olmakla birlikte performans sanatı, doğaçlama tiyatro, forum tiyatrosu ve video sanatı gibi farklı türlerden de beslenmektedir. Dijital ağ ve sinyalleri bir dayanışma ağına dönüştüren oyun, 5g teknolojisiyle, Zoom ortamında kurmaca bir şehir ve dört farklı semt simülasyonu ile seyirciyi katılımcı olmaya davet etmektedir. Konvansiyonel tiyatrodan her anlamda uzaklaşarak tasarlanmış oyunda, ilk defa 1974’te masaüstü kart oyunu olarak ortaya çıkan ‘role playing’ tekniğinden faydalanılarak seyirciyi katılımcıya dönüştüren bir dramaturji tasarlanmıştır. Farklı sosyo-kültürel özelliklere sahip 20 avatarın, kurmaca şehrin semt sakinleri ile semt yöneticilerinin bütünü oluşturduğu hikâyede, katılımcılar/seyirciler, semt sakini veya yönetici konumunda oyuna dahil edilmekte ve beş moderatör eşliğinde, kurmaca çerçevesinde verilen karakterlerini oynamaya yönlendirilmektedir. Tiyatronun karşılaşma, anlama, dinleme, buluşturma işlevi, seyircinin de

interaktif katılımıyla, bu ütopyik şehrin içinde yeniden anlam bulur. Verili koşullar altında katılımcıları doğaçlamaya yönlendiren oyun, toplumsal önemi olan konularda tartışma, fikir oluşturma, fikri beyan edebilme adına bir iletişim ortamı oluşturmaktadır. Olagelen müzakere ortamı, karakterleri birbirine yakınlaştırarak katılımcılara, empati kurma, irdeleme, düşünme ve analiz etme fırsatları tanımaktadır. Adalet, eşitsizlik, güç dengesi gibi olgular, oyunda yer alan "arı kovani"nin simgeleşmesiyle yeniden sorgulanıyor ve oyun nesneden özneye atıfta bulunmaktadır. Yaşamı devam ettirme için gerekli ihtiyaçlar, toplumsal bir bakış açısıyla ele alınmaktadır.

Terkedilmiş Kıyılar//Negatif Fotoğraflar oyunu ise "mesafeleri" ele alan, aile bireylerinin bir araya duygusal ve fiziksel olarak gelemeyişinin hikayesini konu etmektedir. Oyunun kayıt kamerasındaki kadrajlarda sahne alanı açıkça yer almakta; oyunun açılışında sahne ışıklarını ve yaratılmış platformu görülmektedir. Bunun yanı sıra sahne dışı deniz kıyısı görüntüleri de karakterin duygu durumlarını açığa çıkaracak mizansenlerle bezenmiş ve metinle bütünleşmektedir. Film, video art ve enstalasyonun tiyatro ile birleştiği hibrit bir örnek olarak oyun iki katmandan oluşmaktadır. İlk etapta seyircinin internet üzerinden seyredebildiği oyunun ikinci katmanında ise oyun mekânının ve oyunda simgesel anlatımda kullanılan otomobil, yengeç vb nesnelerin oyun mekânında yer aldığı, fakat oyuncuların bulunmadığı bu alanda; bu kez seyirci ile oyunun fiziksel temasının mümkün olduğu yerleştirme söz konusudur. Oyuncu ve seyircinin fiziksel olarak bir araya gelmediği veya seyirci interaktif olarak oyunun gidişatına yön vermediği çok disiplinli bir prodüksiyon olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema, video ve audio'dan faydalanarak oluşturulmuş hibrid bir oyun örneğidir. Sinematografik tiyatro örneği sayılabilecek oyun, izleyicisine bir fotoğraf karesinin süblimleşerek canlandığı geçmişe ve şimdiye uzandığı bir buluşma tasarlamıştır.

Olağan İçi Bir Gezi oyunu ise, mobil telefon üzerinden dinlenen bir kulak tiyatrosu deneyimi sunmuştur. Kulaklıkla dinlenen kayıttaki katılımcının/seyircinin evi bir performans alanına dönüştürülerek, seyirci performansının yerini almaktadır. Oyun moderatörün sesiyle seyircinin evini bir müze gezdirir gibi, odalara, mutfığa, pencerelere, aynalara, kapılara yönlendirmektedir. Aynı zamanda 1979'da İstanbul Boğazi'nde gerçekleşen İndependada tanker kazasını da konu edinmekle beraber, katılımcının dokunma, tatma, görme gibi duyarlarını harekete geçirerek kinestetik bir tiyatral deneyim sunulmuştur.

Dijital araçların ve olanakların farklı tezahürlerinin söz konusu olduğu bu üç oyunda tiyatronun farklı unsurları teknolojiden faydalanılarak yeniden biçimlenmiştir. Konvansiyonel tiyatro deneyimden farklı olarak

farklı disiplinlerin bir aradalığı ve aynı zamanda seyircinin bu formlar aracılığı ile edilgen konumdan etkin konuma geçtiği gözlemlenmiştir.

Araştırmanın Amacı ve Özgün Değeri

Çalışma kökenleri 20. yüzyıla dayanan ve pandemi dönemi ile ivmelenen dijital prodüksiyonların Türkiye'de gerçekleşen örnekleri üzerinden 18-30 yaş arası konservatuvar tiyatro bölümü öğrencilerinin seyirci olarak deneyimlerini ele almaktadır. Literatür taraması yapıldığında Avrupa merkezi kuramsal ve uygulamalı çalışmaların çeşitliliği Türkiye'ye göre sayıca fazla olduğu tespit edilmiştir. Dijitalleşen tiyatro deneyimi yalnızca sanatçıları/ eyleyicileri değil aynı zamanda seyircileri de etkilemektedir. Tiyatro eğitiminin temel özelliklerinden biri de icracı olmadan yetkin seyirci konumuna erişebilmekten geçer; bugünün tiyatro öğrencileri aynı zamanda etkin seyircileridir. Bu seyirciler aynı zamanda kısa zaman sonra icracıya dönüşecek ve tiyatro sanatına yön verecektir. Buradan hareketle projenin özgün değerini ortaya koyacak çalışma; 18-30 yaş arası tiyatro öğrencileri ile anket çalışmasıdır. Aynı zamanda bu proje çalışması tiyatronun dijitalleşme sürecine odaklanarak süreçteki uygulamaları araştırmayı hedeflemektedir.

Evren ve Sınırlılıklar

Pandemi dönemindeki yaşanan dönüşümlere yönelik tutum ve algılarının incelendiği bu çalışmada dijital prodüksiyonların seyircisi çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Ancak tüm seyirciye ulaşmanın zorluğundan ötürü yaş ve eğitim durumu baz alınarak, bazı sınırlandırmalara gidilmiş ve örnekleme yöntemine başvurulmuştur.

Araştırmanın Örnekleme

Dijital prodüksiyonları seyircilerinin tamamına ulaşmanın zorluğundan ötürü amaca yönelik örnekleme metodu tercih edilmiştir. Bu bağlamda seyirci olarak üniversitelerin tiyatro bölümünde eğitim gören 20 tiyatro öğrencisine ulaşılmış ve çalışma amacına uygun seyircilerle sürdürülmüştür.

Yöntem

Araştırma, pandemi sürecinde dijital tiyatro deneyimi yaşayan 18-30 yaş arası katılımcılarla derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilerek yapılmıştır. Araştırma için etik kurul onayı, İstanbul Topkapı Üniversitesi Yerel Etik Kurulu'ndan (Tarih: 13.05.2024, Sayı: E-49846378-302.14.1-2400007737) alınmıştır. Ayrıca, katılımcılardan yazılı onam alınmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler, söylem analizi kullanılarak incelenmiş ve sonuçlar yorumlanmıştır. Ayrıca, katılımcıların rızasıyla gerçekleştirilen görüşmelerde, yaş ve cinsiyet gibi demografik faktörler arasındaki farklılıklar da göz önünde bulundurulmuştur. Bu sayede, çeşitli demografik özelliklere sahip bireylerin dijital tiyatro deneyimleri

üzerinden pandemi döneminde tiyatro sanatının algıları ve tutumları incelenmiştir.

Bulgular

Demografik Değişkenlere İlişkin Değerlendirmeler

Araştırma kapsamında toplanan verilerin cinsiyete göre dağılımı Tablo 1’de görüldüğü gibidir:

Tablo 1.

Cinsiyete Göre Frekans Analizi Sonuçları

Değer	f	%
Kadın	9	45
Erkek	11	55
Toplam	20	100

Pandemi döneminde dijital tiyatroya ilişkin tutum ve algılarını belirtmek için çalışmaya katılan 20 kişinin %45’i (n=9) kadın iken, %55’i (n=11) erkektir.

Tablo 2.

Yaş Grubuna Göre Frekans Analizi Sonuçları

Değer	f	%
18-24	14	60
25-30	6	40
Toplam	20	100

Çalışmaya katılanların yaş aralıkları incelendiğinde %60’ının (n=14) 18-24 yaş aralığında, %40’ının (n=6) 25-30 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Yaş aralığının 18-24 ağırlığında yoğun olması, çalışmanın daha çok üniversite öğrencilerini kapsamasının bir neticesidir.

Dijital Tiyatro Deneyimleyen Seyircilerin Tutum ve Algılarına İlişkin Değerlendirmeler

Araştırmanın bu bölümünde pandemi döneminde tiyatrodaki dijitalleşme sürecinde yaşanan dönüşümlere bağlı olarak, dijital tiyatro deneyimleyen seyircilerin düşünce ve tecrübelerinden yola çıkılmış, mevcut algı ve tutumların analizi yapılmaya çalışılmış ve bulgular ortaya konmuştur.

Tablo3.

Dijital Tiyatro Seyircilerinin Tutum ve Algılarına İlişkin Değerlendirmeler

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Pandeminin, Tiyatronun Mevcut Dinamikleri Üzerindeki Etkisi	1. Pandemi döneminin tiyatronun mevcut dinamikleri üzerine etkisi vardır.	20	100
Toplam		20	100

Elde edilen verilere göre katılımcıların tamamı pandemi ile birlikte tiyatronun mevcut dinamiğinin ve formunun değiştiğini belirtmektedir. Pandemi döneminde kısıtlar nedeniyle evlerine hapsolmuş seyirciler, mevcut dijital araçlara sığınarak vakit geçirmeye çalışmışlardır. Fiziken bir tiyatroya gitmenin mümkün olmadığı bu dönemde dijital teknolojiler aracılığı ile seyirciye ulaşmaya çalışan

topluluklar, sosyal medya uygulamaları dahil, farklı platformları da kullanarak etkileşimli ve canlı pek çok performansa ev sahipliği yapmışlardır. Zorunlu bir seçim olarak dijital teknolojilerden faydalanan toplulukların sayısı arttıkça, alana dair performansların sayısı da giderek artmıştır.

Tablo 4.

Dijital Teknolojilerin Tiyatroyla Nasıl Birleştiğine Yönelik Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Teknolojilerin Tiyatroyla Birleştirilmesi	1. Pandemiden önce dijital teknolojilerin tiyatro ile birleştiği performanslardan haberdardım.	4	20
	2. İlk defa dijital teknolojilerin tiyatro ile birleştiği performansla karşılaştım.	16	80
Toplam		20	100

Elde edilen verilere göre katılımcıların %20’si dijital teknolojilerle tiyatro ile birlikteliğinden doğan hibrit formlardan haberdar iken, %80 ‘i pandemi ile birlikte ilk kez deneyimlemiştir. Seyirciler konvansiyonel tiyatronun getirdiği bir alışkanlık olarak fiziken tiyatro salonunda bir oyun izleme düşüncesiyle, mecbur kalmadıkça farklı bir formun arayışına girmemiştir. Fakat pandemi döneminde mecburi kısıtlamalar seyircinin dijital alanda gerçekleşen sahnelemelerden haberdar olması ve farklı formları deneyimleyebilmesinde etken olmuştur. Dijital alanda gerçekleşen bir forma şahitlik etmese dahi, süreçte alana dair pek çok güncel haber, televizyon, gazete haber veya podcastlere konu olmuştur.

Tablo 5.

Dijital Teknolojileri Tiyatro Deneyimlerken Karşılaşılan Zorluklara İlişkin Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Teknolojileri Tiyatro ile Deneyimlerken Karşılaşılan Zorluklar	1. Teknik sorunlarla (görüntü kaybı, ses kopması) karşılaştım.	6	30
	2. Teknik sorunlarla (görüntü kaybı, ses kopması) karşılaşmadım.	14	70
Toplam		20	100

Elde edilen verilere göre, dijital tiyatroyu deneyimlerken katılımcıların azınlığı teknik aksaklıklarla karşılaşmıştır. Bu aksaklıklar prodüksiyonun alt yapısı, seyircinin internet bağlantısı, kullanmakta olduğu bilgisayar ya da mobil cihaz nedeniyle olabilir, fakat tespit edilememiştir.

Tablo 6.

Dijital Teknolojilerin Tiyatro ile İş Birliğinin Devam Edip Etmemesine Yönelik Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Teknolojilerin Tiyatro ile İş Birliğine Devam Edip Etmemesi	1. Devam etmeli	18	80
	2. Devam etmemeli	2	20
Toplam		20	100

Katılımcıların çoğunluğu dijital prodüksiyonların devam etmesi gerektiğini düşünmektedir. Bunun gerekçesi olarak da fiziksel bir mekânda oyun izlemekten daha ulaşılabilir olduğunu belirtmekte ve farklı ülke veya şehirlerden de katılım sağlayabilmenin avantajını öne sürmektedirler. Bir başka gerekçe ise bazı hibrid performansların bilgisayar oyununa benzerliği nedeniyle daha heyecan verici olmasıdır. Elde edilen bu sonucun tiyatro sanatının varlığından bu yana seyirciyle iç içe fiziksel koşullarda gerçekleştiği göz önünde bulundurulduğunda şaşırtıcı olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır. Bu kapsamda tiyatro seyircisinin tiyatro deneyimlerini dijital ortamlardan da edinmeleri, tiyatronun geleceği için yenilikçi bir süreci de beraberinde getirebileceği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır.

Tablo 7.

Fiziksel Bir Ortam Yerine Dijital Bir Platform Üzerinden Oyun İzlemenin Neler Hissettirdiğine Yönelik Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Fiziksel Bir Ortam Yerine Dijital Bir Platform Üzerinden Oyun İzlemenin Neler Hissettirdiği	1. Keyifliydi	10	50
	2. Fiziksel ortamda oynanan oyunlardaki hazzı alamadım	8	40
	3. Enteresan bir deneyimdi	2	10
	Toplam	20	100

Elde edilen verilen incelendiğinde, katılımcıların yarısı dijital bir platform üzerinden tiyatro deneyiminin keyifli olduğu görüşünü paylaşmıştır. Herhangi bir fiziksel ortama gitme zorunluluğu olmadan evlerinden adeta birer sanal seyirci olabilen katılımcılar bu sürecin kendilerine keyif verdiğini ifade etmiştir. Dahası tiyatro izlemek için sahneye gitmek zorunda olan katılımcılar yol boyunca harcadıkları vaktin zaman kaybı olduğunu belirtmiş, dijital ortamlar aracılığıyla böyle bir sorunun ortadan kalktığını ifade etmiştir. Bununla birlikte dijital ortamda oynan oyunlardan yeterince keyif alamadıklarını belirten katılımcıların oranı da azımsanmayacak derecededir. Katılımcıların bazıları, oyunları izlerken fiziksel ortamda olunması gerektiğini, oyuncularla sıcak iletişim kurulmasının oyunun anlaşılması ve duygunun izleyiciye daha etkin bir şekilde aktarılması bağlamında oldukça önemli olduğunu vurgulamıştır.

Tablo 8.

Dijital Tiyatro İçin Teknolojik İmkanların Yeterliliği Konusunda Katılımcı Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Tiyatro İçin Teknolojik İmkanlar Yeterli mi	1. Yeterli	18	80
	2. Yetersiz	2	20
	Toplam	20	100

Elde edilen veriler ışığında, katılımcıların çoğu teknolojik imkânların Türkiye’de yeterli olduğu görüşünü belirtirken, bir kısmı yetersiz olduğunu düşünmektedir. Ülkemizdeki internet kullanım oranı ve yeni iletişim teknolojilerine sahiplik düzeyi dikkate alındığında yeterli cevabının verilmesi

şaşırtıcı değildir. Yetersiz olduğu görüşünü ortaya koyan katılımcılar, ekonomik ve endüstriyel olarak gelişmiş ülkelerdeki dijital araçların daha inovatif olması veya internet hızı gibi alt yapı sistemlerinin daha gelişmiş olması gibi unsurları örnek göstermektedir. Ayrıca katılımcılar Türkiye’deki dijital araç ve gereçlerin ithal olmasını da bir etken olarak belirtmektedir.

Tablo 9.

Dijitalleşen Tiyatroda Oyuncunun Mevcudiyeti Üzerine Katılımcı Görüşler

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijitalleşen tiyatrodaki bir oyuncunun mevcudiyeti üzerine görüşler	1. Oyuncunun yerini dijital oyuncular veya robotlar alacak	3	30
	2. Oyuncunun varlığını tiyatrodaki sonsuza dek korunacak	17	70
	Toplam	20	100

Elde edilen veriler ışığında, katılımcıların çoğu oyuncunun etten kemikten mevcudiyetinin tiyatronun olmazsa olmaz bir unsuru olarak varlığını sürdüreceği yönünde görüşe sahip iken, azınlığı ise hayatın her alanında olduğu gibi oyuncunun yerini de dijital ikizlerinin veya robotların alacağı görüşündedir. Bir süredir var olan “insanın yerini robotlar mı alacak?” endişesi bazı katılımcılarda oyuncunun da yerini alacak bir dijital gelişme olarak sirayetini göstermiştir.

Tartışma ve Sonuç

Bilgisayarın ve internetin icadıyla hızla gelişen teknolojiler ve dijitalleşme neticesinde, teknolojik olanakları bünyesine dahil eden tiyatro sanatında, yıllar içinde gelişen yeni formlar ve deneysel arayışlar görülse de, dijital mecrada tiyatro adına önemli atılımların Türkiye’de pandemi süreci ile birlikte hız kazandığını söylemek mümkündür. Yıllarca konvansiyonel tiyatro seyircisi olarak varlığını sürdüren pek çok kişi kapanma kararı ile dijital alanda sahnelenen oyunları deneyimlemiştir. Dijital mecralarda gerçekleşen prodüksiyonlar tiyatronun temel kavramları ve unsurları üzerine yeniden düşünmeyi ve sorgulamayı beraberinde getirmiştir. Tiyatronun olmazsa olmazı seyirci, oyuncu birlikteliği, mevcudiyet, canlılık gibi kavramlar yeniden ele alınmıştır. “Map To Utopia” oyunu örneğinde görüldüğü gibi rol yapma ve oyunlaştırma, tiyatronun ilkel kökenlerinde yer alan mimetik olana da hizmet etmektedir. Böylece oyun, mevcudiyet ve oyunculuğun birleştiği, seyircinin oyuna katılarak etkin rol aldığı bir birlikte üretime dönüşmüştür. Dijital araçların, internetin bir iletişim alanı olarak varlığı seyirci ve oyuncu arasındaki canlılığa hizmet etmektedir. Mutimedya unsurlarının ve farklı sanatsal disiplinlerin bir araya geldiği “Terkedilmiş Kıyıları/Negatif Fotoğraflar” oyunu ile seyirci ve oyuncu fiziken ya da sanal ortamda bir araya gelmemesine ve seyircinin interaktif katılımı bulunmamasına rağmen, dijital teknolojilerin ağırlıklı kullanıldığı bir form olarak seyir yeri ve oyun yeri kavramlarını teatral açıdan yeniden düşünmeye sevk etmiştir. “Olağan İçi Bir Gezi”

oyunu ise, kalabalık ve birlikte yapılmasına alışkın olduğumuz seyir kavramını bireysel bir deneyime dönüştürmektedir. Katılımcıların dijital mecralarda gerçekleşen tiyatro deneyimlerine başvurduğunda çoğunluğun pandemi süreci ile birlikte ilk kez deneyimlediği görülmüştür. Aynı zamanda katılımcıların çoğu konvansiyonel tiyatroya nazaran kendini oyunun bir parçası olarak hissettiği için ve yeni bir formla karşılaştığı için bu deneyimi heyecan verici bulduğu gözlemlenmiştir. Dijital prodüksiyonlar aynı zamanda uzak mesafelerden de seyircinin katılım sağlayabildiği formlar olarak daha fazla seyirci kapasitesine ulaşma bakımından artıları olan bir form olarak görülse de ekonomik koşulları teknolojik aygıtlara sahip olma bakımından yetersizlik çeken seyirci kitlesi veya eksik teknolojik aygıtları olan kişiler için ulaşılması zor bir deneyim olarak kalabilir. Bir başka eksi yönü ise giderek sanallaşan dünyanın bireyin yalnızlığı ve bunalımını tetiklediği görüşlerinden yola çıkarak fiziki birliktelikten giderek uzaklaşan bir topluma hizmet edebilmesi açısından risk taşıyabilir. Yine de değişen dünya ve gelişen teknolojiyle tiyatronun birlikteliğinin kısa süreli olması beklenilemez. Tiyatro, yaşanan sürecin çabucak okunması zor olan bir sanattır. Bazen sanat yapımcıları tavrı belirlerken, bazen sanatın eleştirmenleri ve yorumcuları tiyatroyu bir kategoriye sokar. Tiyatro mekânı, mecrası veya formu her ne olursa olsun insan var oldukça varlığını sürdürmüştür. Dijital alanda gerçekleşen deneysel çalışmaların yönelimlerini önümüzdeki arayışlar ve toplumsal yaşam biçimleri belirleyecektir.

Etik Komite Onayı: Etik kurul onayı İstanbul Topkapı Üniversitesi Yerel Etik Kurulu'ndan (Tarih: 13.05.2024, Sayı: E-49846378-302.14.1-2400007737) alınmıştır.

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcılardan yazılı onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-M.G.; Tasarım-M.G.; Denetleme-M.G.; Kaynaklar-M.G.; Veri Toplanması ve/veya İşlenmesi-M.G.; Analiz ve/veya Yorum-M.G.; Literatür Taraması-M.G.; Yazıyı Yazan-M.G.; Eleştirel İnceleme-M.G.; Diğer-M.G.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was obtained from İstanbul Topkapı University Local Ethics Committee (Date: 13.05.2024, Number: E-49846378-302.14.1-2400007737).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from the participants

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-M.G.; Design-M.G.; Supervision-M.G.; Resources-M.G.; Data Collection and/or Processing-M.G.; Analysis and/or Interpretation-M.G.; Literature Search-M.G.; Writing Manuscript-M.G.; Critical Review-M.G.; Other-M.G.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Bay-Cheng, S. (2010) *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University Press.
- Berghaus, G. (2005). *Avant-garde performance: live events and electronic technologies*. Pallgrave Macmillan.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1(3), 51-66. <https://www.ijase.net/index.php/ijase/article/view/296/333>
- Dempsey, A. (2002). *Art in the modern era*. Thomas and Hudson Ltd.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. The MIT Press.
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ütopya Yayınevi.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238. <https://kutuphane.dogus.edu.tr/mvt/pdf.php>
- Salihbegović, F. (2013). *Directing cyber theatre*. Academica-Akademiska grupa.
- Saltz D. Z. (2001). Live media: Interactive technology and theatre. *Theatre Topics*, 11(2), 107-130. <https://doi.org/10.1353/tt.2001.0017>
- Şeyben, B. Y. (2016). *Tiyatro ve multimedya*. Habitus Kitap.
- TDK. (t.y.). Dijital. *Türk Dil Kurumu sözlükleri (sozluk.gov.tr)* içinde. 13.03.2024 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.
- Törenli, N. (2005). *Bilişim teknolojileri temelinde haber medyasının yeniden biçimleniş: Yeni medya, yeni iletişim ortamı*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı* (O. Akınhay, Çev.). Akbank Kültür Sanat Yayınları. (Orijinal çalışma 2006'da yayınlandı).