

## Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış

A General Overview of Theater and Digital Initiatives of Private Theatres in Istanbul During the Pandemic

Derya AYDOĞAN<sup>1</sup>  
Özge AYDOĞAN<sup>2</sup>

**Araştırma Makalesi / Research Article**  
Geliş Tarihi / Received: 07.09.2021  
Kabul Tarihi / Accepted: 10.11.2021  
Doi: 10.48146/odusobiad.992276

**Atıf / Citation:** Aydoğan, D. ve Aydoğan, Ö., (2021). "Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış", *ODÜSOBİAD*, 11(3), 951-964 Doi:10.48146.odusobiad.992276

### Öz

Pandemide COVID-19 salgınıyla başa çıkmanın gerekli bir koşulu olan karantina sürecinde mekânlar kapatıldı, organizasyonlar iptal edildi, topluluklarla gerçekleştirilen aktiviteler askıya alındı. Özellikle kültür sanat etkinlikleri, süreçten en olumsuz etkilenenler arasında yer aldı. Kısıtlamalar ve iptallerden dolayı gerçekleştirilemeyen tiyatro etkinlikleri de diğer birçok etkinlik gibi dijital ortamda düzenlendi. Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de eski kayıtların erişime açılması, dijital ortam için yeni projeler üretilmesi, online gösterimler düzenlenmesi, interaktif uygulamalar denenmesi gibi oldukça geniş bir yelpazede çalışmalar yapıldı. Dünya çapında yayınlanan birçok rapor ve analiz çalışmaları dijital ortamın artan ivmesini ve bu ortamlarda yer almanın önemini ortaya koydu. Tiyatro sanatında hareketlilik sağlandı, görünürlük bir şekilde başarılı ama kamu desteği ya da başka kurum ve kuruluşlardan destek almayan, gelirlerinin büyük çoğunluğu bilet satışlarına bağlı olan özel tiyatrolar, finansal sürdürülebilirliklerini sağlamak konusunda zorluklarla karşılaştı. İstanbul'daki özel tiyatrolar da dünyadaki durumla benzer bir durum yaşadı. Ek olarak kriz zamanı iki uçlu olarak belirdi: Yıpratıcı etkilere sahip olsa da yaratıcılığın sınırlarını zorlayan, normalde çekimsiz kalınabilecek yöntemlerin gerçekleştirilebilmesine dair itici bir güç yaratan, disiplinlerarası yapılanmaları güçlendiren tarafı ve yıkımları da beraberinde getirebileceği için tiyatro sanatının geleneksel bağlarını yenilemeye doğru açarken özünü yıpratmayacak yapıları dijital ortamda keşfetmesi ve yaratması gerekliliğini güçlendiren tarafı.

**Anahtar Kelimeler:** Pandemide Tiyatro, Online Tiyatro, Tiyatroda Dijitalleşme, İnteraktif Tiyatro, Şimdi ve Burada

### Abstract

*Although lockdowns are necessary measures taken in response to COVID-19, venues were closed, organizations got canceled and social activities were suspended during the lockdown period. Art and cultural activities were negatively affected in particular. Due to the restrictions and cancellations, theater performances were held digitally like many other activities. A wide range of new practices was implemented in the world as well as in Turkey: such as granting access to old records, producing new projects for digital environments, presenting online performances, and testing interactive applications. Reports and analysis studies published worldwide indicated the growing momentum of digital environments and the significance of taking part in these newly emerged platforms. As a positive development, a growing activity in the art of theater was observed and visibility was somewhat achieved. However, private theatres, whose revenue mostly consists of ticket sales and which don't receive any support from the public or the other organizations and institutions, faced challenges in their financial sustainability. Private theatres in Istanbul experienced a similar situation with the other ones across the globe. In addition, a doubled-edged crisis has emerged: on the one hand, there is the destructive force that pushes the limits of creativity, creating an impetus for the realization of methods that would typically go unnoticed, as well as strengthening interdisciplinary structures. On the other hand, there is the innovative force fortifying the necessity of discovering.*

<sup>1</sup> Sorumlu Yazar: Dr. Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Doktora Mezunu, İstanbul, e-mail: derya\_aydgn@hotmail.com ORCID ID: 0000-0002-0445-3248

<sup>2</sup> Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Mezunu, İstanbul, e-mail: ozgeaydogan19@hotmail.com ORCID ID: 0000-0002-3807-8319



*And it aims to create structures that will not wear down theater's essence in the digital environment while renewing the traditional ties of the art.*

**Keywords:** Theater During the Pandemic, Online Theater, Digitization in Theater, Interactive Theater, Now and Here

## Giriş

Merkezinde çeşitli performanslara yönelik birtakım eylemleri barındıran tiyatro, birçok alanla ve disiplinle kaynaşmış bir sanat türüdür. İnsanlık tarihi kadar eski olan bu sanat türü binlerce yıllık geçmişi ile yolculuğunda karşılaştıklarını, dönemlerin yeniliklerine göre ihtiyaç duyduklarını varoluşuna katarak ilerlemiştir. Tiyatro sanatı, diğer sanat dalları ve teknolojik gelişmeler ile etkileşim içerisinde olarak anlamını çoğaltmıştır.

Tiyatronun değişmeyen en önemli özelliđi, belli bir alanda veya mekânda gerçekleştirilmesi, oyuncu ve seyirciye ihtiyaç duymasıdır. Tekrar edilemez oluşu ile yalnızca o ana özgü bir alımlama şansı tanıyarak biriciklik kazanır. Performansların kayıt altına alınması, onları o an, orada olarak izleyebilme kuralını bir bakıma değiştirmiştir. Kayıtlardan izlenen görüntülerin tiyatronun/performansın kendisi olup olmadığı tartışma konusu olmuştur. Bunlar belki de başka bir forma dönüşen sanat türü ya da ürün olarak değerlendirilebilir ve özellikle arşiv oluşturması, bellek yaratması açısından değerlidir. Öte yandan dijital ortamın çoğaltabilme, dağıtabilme, her an her yerde görülebilme özellikleri, diğer alanlarda olduğu gibi tiyatro için de kitlelere ulaşma, sesini duyurma, küresel ortamda yer alabilme gibi açılardan destekleyici olmuştur.

Tiyatro etkinliklerinin mekâna ve fiziksel bir aradalığa olan bađlılığı da pandemi sürecinde esnetilmek zorunda kalmıştır. Belirsizliğini koruyan bu süreçte toplulukla fiziksel mekânlarda gerçekleştirilen etkinliklerin durdurulması nedeniyle tiyatro etkinlikleri de dijital ortamlarda düzenlenmeye başlanmıştır. Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de öncelikle kayıtlar erişime açılmış, iptal edilen ya da yarım kalan organizasyonlar sanal ortamda tamamlanmaya, devam ettirilmeye çalışılmıştır. Sürecin uzaması ile birlikte bu amaca yönelik yeni projeler üretilip paylaşılmış, çevrimiçi gösterimler yapılmıştır. Dijital platformlar için tiyatro sanatına dair yeni yöntemler denenmiş, prova süreçleri, çekim aşamaları yayınlanmıştır. Oyunlar dijitalde uygun olarak düzenlenmeye çalışılmış, farklı performanslar biçiminde sergilenmiştir. İzleyiciyi odağına alan etkileşimli oyunlar, izleyicinin doğrudan katılımcıya dönüştürüldüğü interaktif deneysel uygulamalar ortaya çıkarılmıştır.

Görünürlük konusunda dijital ortamın getirdiđi çeşitli çözümler tiyatrolar için bir anlamda kurtarıcı olsa da finansal açıdan tatmin edici olamamıştır. Hem seyircinin yeni seyir edimine alışması ve karşılığında bilet satın alabilmesi hem tiyatroların altyapılarını dijitalde uyarlaması zamanla gerçekleşebilecek bir durumdur ve hem zaman, emek hem de bütçe gerektirmektedir. Dolayısıyla özellikle kamu desteđi ya da başka kurumlardan destek alamayan özel tiyatrolar için finansal anlamda süreç daha yıpratıcı olmuştur. Ama bu durum aynı zamanda dijitalleşmeye geçiş hızlandırmakla birlikte yeni ve yaratıcı çözümlerin ortaya çıkarılmasını da sağlamıştır.

Dünya oldukça uzun süredir dijital teknolojinin egemenliđi altındadır fakat yayınlanan birçok rapor ve analiz çalışmaları, pandemi sürecinde bu yeni ortamların kullanımlarının daha da arttığını, daha önce buralarda yer almayan ya da bu konuda yetersiz kalan sektörlerin bile harekete geçtiğini göstermektedir. "O an, orada" olunarak seyredilebilen tiyatro sanatı da güncellenerek, yeniye uyum sağlayarak ilerleme yoluna gitmiştir. Ancak dijital teknolojilerin tiyatronun özüne ket vurabileceđi düşüncesi de bu dönemde hararetlenmiştir. Dolayısıyla tiyatronun özünü dijital yöntemlerle bađdaştıracak arayışlar gündeme gelmiştir.

Bu çalışmada pandemi sürecinde dijital ortamın durumu, dünyada yayınlanmış çeşitli raporlardan aktarılacak verilecek; tiyatro ve dijital ortam ilişkisi açıklanacak; süreçte yaşanan dijital açılımlar aktarılacak ve İstanbul'daki özel tiyatroların bir kısmı üzerinden salgın sürecindeki duruşları, etkinlikleri ve deneysel yaklaşımları üzerine genel bir çerçeve yansıtılacaktır.

## ***Pandemi Sürecinde Dijital Ortam***

Korona virüsünün bir türü olan COVID-19 salgını ile birlikte yaşanan pandemi sürecinde salgınla başa çıkmanın bir yöntemi olarak karantina uygulaması yapılmıştır. Karantinada topluluk ile gerçekleştirilebilen organizasyonlar askıya alınmış ya da iptal edilmiş, mekânlar kapatılmış, insanlar evlere çekilmiştir. Eğitim, iş yaşamı, sosyal yaşam, kültür-sanat ortamı, etkinlikler, toplu yapılan eylemlere dair her şeyin işleyişi pandemi sürecinde değişmiştir. İzolasyon boyunca her türlü iletişim, çoğunlukla dijital sistemler üzerinden devam ettirilmiştir. Süreçle ilgili durum üzerine dünya çapında çok sayıda araştırma yapılmış, raporlar yayınlanmıştır. Araştırmalar doğrultusunda, dijital ortamın yaşam alanlarında gittikçe artan bir pay edindiği görülmüştür.

COVID-19'un kültür sanat üzerindeki etkisini inceleyen bir analiz çalışmasına göre; genel olarak tüm sanat sektörü bu süreçten etkilenmiş olsa da etki hiçbir yerde sahne sanatları kadar doğrudan, derin ve hızlı olmamıştır (Greg ve Iain, 2021). American for the Arts Eylül 2020 raporuna göre; "COVID-19'un ABD genelinde sanat ve kültür sektörü üzerindeki ekonomik etkisinin 13.9 milyar dolar olduğu tahmin ediliyor" ("Educational Theatre Association", t.y.). Sanatçılar ve sanat çalışanları salgından finansal olarak en çok etkilenenler arasında yer almıştır ve özellikle performans sanatçıları için vahim bir tablo oluşmuştur. 2020 yılı Ocak-Ağustos ayları arasında, ABD gösteri sanatları şirketlerinde istihdam yaklaşık yüzde 55 düşmüştür. 2020'nin üçüncü çeyreğinde, aktörler, dansçılar ve koreograflar için işsizlik oranları yüzde 50'yi aşmıştır. 17 Eylül-3 Kasım 2020 arasında Americans for the Arts'tan toplanan verilere göre, ankete katılan kâr amacı gütmeyen sanat kuruluşlarının yüzde 63'ünden fazlası pandemiye yanıt olarak çevrimiçi varlıklarını artırdı (National Endowment, 2021). Avrupa Konseyinin görüşü ile; dijitalleşme, yeni kültüre erişim modelleri, kişisel yeniden yorumlama, kendini ifade etme, gençler arasında ilgi uyandırma ve onları aktif izleyiciler olarak dahil etme gibi konularda oldukça etkilidir ve yaşanan süreç fırsat olarak görülmeli, stratejik yaklaşımlar keşfedilmelidir ("Culture Action Europe", 2021). Birleşmiş Milletler ve Dünya Sağlık Örgütü'nün koronavirüsle mücadelede, kamuda farkındalık sağlayabilmek için en kritik araçlardan birinin yaratıcılık olduğunu ortaya koyması, kültür-sanat ve yaratıcılığın bir kez daha kültürlerarası iletişim ve etkileşimin temelinde olduğunu göstermektedir ("İstanbul Kültür Sanat Vakfı" [İKSUV], t.y.).

Mayıs 2020'de Deloitte tarafından yayımlanan raporda Türkiye'de Covid-19 salgını sonrası incelenen 60 kategoride dijital etkileşim değişimi ve tahmini toparlanma hızlarını gösteren bir grafik yer aldı. Rapora göre kültür - sinema negatif bir düşüş gösterirken, internet TV pozitif yükselme göstermiştir (Deloitte, 2020). Pandemi en olumsuz etkilenen bir başka kültür sanat alanı da tiyatrolardır. Özellikle özel tiyatrolar ve bağımsız tiyatro oyuncularını bu süreçte ciddi maddi zorluklar yaşamaktadır ("Türkiye Bilimler Akademisi", 2020).

Commencis 2021 Sosyal Medya Raporu'nda dünya çapında pandemi döneminde yapılan araştırmalara göre internet kullanıcıları salgın sırasında sosyal medya kullanımlarını yüzde 72 ve sosyal medya paylaşımlarını yüzde 43 artırmış durumdadır. 2020'den 2021'e kadar sosyal medya kullanıcı sayısındaki 1 yıllık değişime bakıldığında; kullanıcı sayısının yüzde 13,2 oranında yükseldiği görülmektedir. 2021 Ocak ayında "Statista" tarafından yayınlanan çalışmanın sonucuna göre 2012 yılında sosyal ağlara günlük 90 dakika ayıran kullanıcılar, 2015'de 111 dakika, 2018'de 142 dakika, 2019 ve 2020 yılında ise 145 dakika ayırıyor (İçözü, 2021). Türkiye'de 2018 yılında nüfusun 54 milyonu, 2019 yılında 59 milyonu internet kullanırken 2020'de bu rakam 62 milyona yükseldi. Türkiye'de sosyal medya kullanımı ise 2018 yılında 51 milyon, 2019 yılında 52 milyon iken 2020 yılında 54 milyona ulaştı ("2020 Yılında Türkiye'de", 2021). Hootsuite ve We Are Social 2021 Dijital Türkiye Raporu'na bakıldığında; Ocak 2021 verilerine göre; günde 8 saat çevrimiçiyiz. Bu 8 saatin 3 saati ise sosyal medyaya ayrılmış durumdadır. Similarweb ve Alexa raporında belirtildiği üzere aylık ortalamaya göre en çok ziyaret edilen ilk 20 web sitesinden ilk beşte Google, YouTube, Facebook, Instagram, Twitter ve onuncu sırada Zoom Us yer alıyor ("Hootsuite ve We Are Social", 2021).

Veriler ışığında söylenebilir ki; içinde bulunulan dönem, dijital açılımların zorunlu olduğu, doğrudan ya da hibrit yöntemler ile dijitalleşmenin gerektiğini açık etmektedir. Özellikle koronavirüs salgını sürecinde bu gereklilik çok daha fazla hissedilmiş, daha çok konvansiyonel kalmayı tercih eden dijitalleşme konusunda çekimser davranan alanların da sürdürülebilirlik için sanal ortamlarda yer almaya başladığı görülmüştür.



## Dijitalleşme ve Tiyatro

İletişim sistemleri, her daim daha geniş alana daha hızlı ulaşabilme amacı ile ilerlemiştir. Bu anlamda bilgisayar ve internet teknolojisi, daha önceki sistemlere göre devrim yaratıcı sonuçlar getirmiştir. İnternet ağ'larının ulaştığı her yere anında ve çoklu iletişim mümkün olmuştur, bununla birlikte küresel bir iletişim döngüsü ortaya çıkmıştır. Yeni medya ortamı, dijital ortam veya sanal ortam olarak adlandırılan sistem, yeni uygulamalar denemek, karma yapılar kullanmak, daha geniş kitleye daha işlevsel yöntemlerle ulaşmak gibi birçok özellik barındırmaktadır ve birçok alanın değişim ve dönüşümünü getirmiş, aynı zamanda yeni alanların da doğuşuna sahne olmuştur. Dünyada hem eski sistemleri içeren hem yeni sistemlerin ortaya çıktığı hem de her ikisinin harmanlandığı yapılar oluşmuştur. Birçok disiplin, bu yeni alanlara entegre olmaya çalışmıştır. Çağın insanı ile bağ kurmak, daha işlevsel yaklaşımlar sunmak, daha geniş kitlelere seslenmek, küresel ortamda yer almak gibi birçok sebep de bu akışa eşlik etmiştir.

Dijitalleşmenin kapsama alanına giren alanlardan biri de sahne sanatlarıdır. Nutku; (1993, s. 65) "teatron" sözcüğünden gelen tiyatronun "seyir yeri" manasına geldiğini ve "görmek" anlamını veren "theasthai" kökünden üretildiğini belirtir. Tiyatroyu "konuşma ve eyleme dayanan bir gösteri sanatı" olarak tanımlayan Çapan'a (1992, s. 11) göre; "Bu sanat türünün gerçekleşebilmesi için yazılı oyunun bir yönetmenin yorumuyla sahneye konması, oyuncuların değişik kişileri canlandırması ve yazarın anlamını en yetkin biçimde aktarmak için dekor, giysi ve ışık gibi yardımcı öğelerden yararlanılarak seyircilere sunulması gerekir". Hattinger'e (1998, s. 216-217) göre; tiyatro sanatının bilgisayarla bir araya gelmesi, prodüksiyondaki her yönü değiştirdi ve yeni keşiflere doğru itici bir unsur oldu. Bilgisayar teknolojisi, sanatçıya yeni bir özgürlük alanı sağladı, örneğin; bir oyuncu elini sallayarak alanı sihirli bir şekilde dönüştürebilir. Performans alanı sanatçı ile etkileşime girerek canlı deneyimi daha organik hale getirir. Yönetmenlere sanatsal ifade olanaklarını kökten genişletecek teknolojik araçlar ile uygulamadan önce tasarım öğelerini görme, yeni fikirleri ve kavramları deneme ve keşfetme özgürlüğü verir. Sahne aydınlatması, sesler, kostümler, setler akıllı sistemlerle genişlemiştir ve sanal alanda yeni gerçekliklerin yaratılabileceği olanaklar oluşmuştur.

Dijital ortam, kayıt, çoğaltma, depolama ve dağıtma konularında diğer iletişim ortamlarına göre ciddi derecede üstünlüğe sahiptir. Tiyatro etkinliklerinin kaydedilmesi ve çoğaltılması aslında özünü oluşturan "tekrar edilmezlik" olgusuna ters düşmektedir. "Tiyatronun biricik olması, bir oyunun her sahnelemesinin öncekilerden farklı, bu yüzden özel ve tekrar edilemez olması anlamına gelir. Buna karşın kayıtlı ortamların, örneğin bir filmin, bire bir çoğaltılıp dağıtılabileceği için biricikliği söz konusu değildir" (Şeyben, 2016, s. 94). Başka bir açıdan dijital ortam içerisine aktarılan veriler, bir anlamda arşiv, bellek oluşumunun da önünü açmıştır. Ancak bu nedenle sanatın kendisinden çok dokümantasyonu belirginleşmeye başlamıştır. Groys'a (2014, s. 59-60) göre; sanat dokümantasyonunda araç, sanatı var etmiyor sadece onu belgeliyor. Çünkü sanat dokümantasyonu, sanat değildir; sadece sanata gönderme yapar. Bu şekilde sanatın artık orada mevcut olmadığını ve hemen görünmediğini, namevcut ve gizli olduğunu belirtir. Sanat dokümantasyonu, tiyatro performansları aynı şekilde belgelenen performanslara, geçici enstalasyonlara veya oluşumlara gönderme yapabilir. Bu çalışmalar, belirli bir zamanda gerçekleşmiş ve görülmüş sanat etkinlikleridir. Daha sonra sergilenen dokümantasyon, sadece anlam anımsatmaya yarayan bir yöntem olarak kullanılır. Ayrıca "Yapıtın birden çok çoğaltılmasıyla, onun biricik varlığının yerine kitlese bir varlık konulur." (Benjamin, 2015, s. 15-16).

Tiyatronun bir diğer önemli özelliği ise o anda orada olunarak izlenebilen ve bu nedenle canlı olan bir sanat türü olmasıdır. Oyuncular ve izleyici o anda canlı olarak orada olurlar ve bu durum da tiyatro sanatının tekrar edilemezliğini sağlayarak biricikliğini oluşturur.

*Söz konusu bu ön kabullerin pek çoğu tiyatronun alametifarikası 'şimdi ve buradalık' (presence) niteliğinden türemektedir. Buna göre, tiyatro 'şimdiki zaman'da gerçekleşen yegâne sanattır ve gerçekleşebilmesi için katılımcılarının (oyuncu ve seyirci) aynı mekânda mevcut bulunması gerekir. Bu sebeple tiyatro tüm sanatlar içinde en mimetik olandır; çünkü eylemin dolaylı temsilinden (diegesis) ziyade doğrudan takdimini (mimesis) içerir. Yine bu sebeple tiyatro canlılık ve yanı sıra eş zamanlılık talep eder: hem oyuncu hem seyirci, canlı*

*canlı bedenleriyle aynı mekândadır ve hem temsil hem alımlama ortak bir zaman diliminde (şimdi), aynı anda ve kesintisiz olarak gerçekleşir (Akım, 2021, s. 34).*

Dijital ortam ile birlikte zaman ve mekân algısı değişmiştir. Ağ'a erişimi olan herkes her an her yerden sanal etkinliğe katılabilmektedir. Tercihe göre istenilen zamanda ve bulunulan mekândan katılım sağlanabilmektedir. Tiyatronun teknolojik gelişmelerle birlikte seyirci açısından sadece orada olunması durumunun ötesine geçtiğini belirten Şeyben (2016, s. 114), Steve Dixon'dan referans ile *"canlı, kayıtlı veya ortamlararası performanslarda izleyicilik biçimleri konusundaki asıl mesele, seyircinin 'o an ve orada bulunması değil', seyircinin 'aracılık' [agency] veya 'eylemlilik' durumu üzerinden değerlendirilmelidir"* demektedir. Akım'ın (2021, s. 41) Philip Auslander'dan yaptığı aktarıma göre; canlılık sözcüğü, tarihsel olarak klasik canlılık, canlı yayın, internet canlılığı, sosyal canlılık, websitenin yayınlanması gibi ifadelerle kategorize edilir. Klasik canlılık kategorisinde yer alan tiyatrodaki oyuncu ile seyircinin fiziksel olarak aynı mekânı paylaşması, icranın ve alımlamanın eş zamanlı gerçekleşmesi, anın deneyimlenmesi söz konusudur. Bu nedenle klasik canlılık, "şimdi ve buradalık" (zaman ve mekân) bileşenlerine bağlı olan mevcudiyet ile koşullanır. Dijital canlılık araçları ile mevcudiyet koşullarından "buradalık"; "başka türden bir canlılık" olarak fiziksel mekân yerine sanal mekânda sağlanmaktadır.

Dijital ortam, karşılıklı iletişim ve etkileşimi barındıran, kullanıcının sadece tüketici olarak kalmadığı aynı zamanda üretici de olduğu, sınırlılığı aşırı yapabilirliklerini artırabildiği, kendi varlığını çeşitli biçimlerde gösterebildiği, gösterinin bir parçası olduğunu hissettiği ve hissettirdiği yaklaşımlarla bezelidir. Bu yeni sistemlere entegre olan alanlarda pek çok yönden yeniden yapılanmalar meydana gelmiştir. Tiyatro da yeni oluşumlardan payını almıştır. "Dijitalleşmenin oyuncuların yerini alarak seyirciyi katılımcı-performansçıya dönüştürdüğü, tiyatro mekânının yerini alarak dijital ortamlarda kamusal alanlar yarattığı, dramaturji ve metnin yerini alıp çıkarımlar ve talimatlarla anlatıyı oluşturmayı ve performans seyirciye bıraktığı farklı yapıtlar bu yöntemin açılacağı özgün çeşitliliğe işaret etmektedir" (Bilgin, 2021, s. 85).

Tiyatro sanatının dijital ortamlarla olan ilişkisi, sahne tasarımı, dekor, ışık, ses gibi konularda ve hikâyeye hizmet edebilecek efektler, videolar, bilgisayar programlamaları gibi eklentilerde yapılabirliklerini artırması, zaman kazanması, daha yaratıcı uygulamaların ortaya koyulması açılarından oldukça işlevseldir. Normalde yapılması imkânsız veya oldukça zor olan sahne tasarımlarının yaratılabilmesine ve etkileyici atmosferler oluşturulabilmesine olanak tanıyan uygulamalar, dijital yöntemlerle gerçekleştirilebilmiştir. Ancak etkinliğin dijital ortama aktarılması konusu, -her ne kadar daha geniş kitlelere ulaşımını getirirse de- oldukça tartışmalı konular yaratmaktadır. Timplalex'i'den (2020, s. 44-47) özetle; tiyatro çevrimiçi olduğunda kendisini genellikle viral videolar, reklamlar ve oyunlarla aynı platformlarda kullanılabilir hale getirir ve başka bir çevrimiçi ürün olarak tüketilir. Ekranlarımızda izlediğimiz şey, neden hipermetin ve web yasalarına uyan bir gösteri biçimi olarak algılamak yerine tiyatro ve performans olarak pazarlanıyor? Bir tiyatro performansı kayıt ya da canlı farketmeksizin bir web platformunda "sanat" yerine "içerik" olarak hizmet eder. Bu nedenle dijital ortamın doğasını göz önünde bulundurarak akademinin dayattığı estetik ölçütlerini atmak yerine sanatsal olarak deneyimlenmesine izin verecek ölçütlerin geliştirilmesine ihtiyaç vardır. Şeyben'in (2016, s. 42) yorumuyla; tiyatrodaki başka ortamların kullanımı konusunda iki temel eleştiriden biri; dramaturjik olarak gerekli olmadığı halde tiyatroyu sinema televizyon gibi ortamlarla yarıştırmak ya da oyunu sadece seyirciler açısından daha çekici hale getirmek için teknolojinin, çoklu ortamların kullanımına yöneliktir, bu ortam ve teknolojilerin pazarlama aracı olarak kullanılmasına karşı bir duruş vardır. Diğerisi ise "yoksul tiyatro" savıyla tiyatronun sadece yeni ortam ve teknolojilerden değil, oyuncunun kendisi hariç her şeyden arınması gerektiğini savunan Grotowski gibi tiyatronun bu arınma ile daha benzersiz ve üstün konuma geleceğini savunanların eleştirisidir.

Dünya çapında internet kullanımları ve pandemi sürecinde artan ivmeye bakıldığında; dijital ortamların insanların yaşam alanı haline geldiği görülmektedir. Bu kapsamda tiyatro etkinliklerinin dijital gösterim alanında yer almasının hayati olduğu açıktır. Halihazırda tiyatronun yapısını genişletecek, yaratıcılıkları artıracak yöntemler, uygulamalar dijital sistemlerde mevcuttur. Tiyatronun yapıtaşlarına ait olguların yeniden tasarlanmasına, şekillenmesine ve sanal dünyaya adapte edilmesine ihtiyaç vardır.



## ***Pandemi Sürecinde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatrolara Genel Bakış***

Pandemi sürecinin belirsizliğini korumasından dolayı sahneler varlıklarını devam ettirebilmek adına gösterilerini ekranlar üzerinden seyirciye ulaştırma yoluna gitmiştir. Seyirci ile teması kaybetmemek için sanal da olsa varlık göstermeye çalışmışlardır. Polonya'da yapılan bir araştırmada tiyatroların bir yandan ayakta kalmak ve finansal likiditeyi sürdürmek diğer yandan da izleyicilerle teması devam ettirmek üzere iki yönlü bir zorlukla karşı karşıya kaldıkları belirtilmektedir (Kalinowska ve diğ., 2021, s. 51). Araştırmaya katılan bir katılımcının "*birlikte olmak elimizden alındı ama aynı zamanda yeniden inşa edildi*" (Kalinowska ve diğ., 2021, s. 51) şeklindeki görüşü ile durum serimlenmektedir.

Kültür sanat etkinliklerinde fiziksel ya da sanal alan farketmeksizin varlığın sürdürülebilmesi finansal sürdürülebilirliğe bağlıdır. Bu süreçte sanal alanda bir şekilde görünür olabilmek başarılıysa da finansal akış konusunda yeterlilik sağlanamamıştır. Çevrimiçi sürümler konusunda ciddi bir artışa tanık olursa da çevrimiçi ürünlerin ekranlarımızda ücretsiz olarak tüketilmesinin olası yan etkileri dikkate alınmalıdır. (Timplalexi, 2020, s. 44) Pandemi krizinden oldukça etkilenen kültürel ve yaratıcı sektörler (Cultural Creative Sectors/CSS) üzerine analizleri içeren Avrupa'da yayınlanan bir çalışmadan özetle; gelirleri büyük ölçüde bilet satışlarına ve ziyaretçi/seyirci katılımına bağlı olan faaliyetlerin aniden durması, pazar gelirlerinde önemli bir düşüşe neden olmuştur. Kamu tarafından finanse edilen ve bu nedenle tamamen ya da kısmi olarak kamu mali desteğine güvenebilen kuruluşlar için süreç daha az şiddetli algılanmıştır. Tüm gösteri sanatları disiplinleri için düşen gelirin temel nedenleri bilet satışlarının kaybolması, sübvansiyonlar, sponsorluk ve bağışların olmaması ya da eksilmesiydi. Gişe gelirlerinin olmaması ve devlet sübvansiyonlarının gelmemesi en önemli açığı yaratmıştır. Elektronik ortam temelli yeni dağıtım biçimlerinin ücretlendirme mekanizmalarının daha az elverişli olması ve içeriklerin ücretsiz sunulması gelirdeki ciddi düşüşü telafi etmemiştir. Çünkü her etkinliğin arkasında sahne tasarımcıları, kostüm ve makyaj tasarımcıları, ışık tasarımcıları gibi aktörlerin yaşadığı büyük bir ekosistem de vardır. Bu nedenle hasarın boyutu, gişe gelirlerinin tamamen yokluğunun çok ötesine geçmektedir (European Parliament, 2021).

Başka bir açıdan, etkinliklerin dijital ortamda ücretsiz sunulması, ilk aşamada sadece gelir kayıplarını getirmiş gözükse de arka planda ek harcamaları da gerektirmiştir. Avrupa'daki CSS raporunda da ifade edildiği üzere; bazıları için kurum içi uzmanlıkların mevcudiyetinden dolayı dijital formatlara ve çözümlere geçiş kolay olsa da birçok kuruluş için dijital çözümlerin benimsenmesi ve dijital becerilere sahip personellere yatırım yapmak da bütçe kaybına neden olmaktadır (European Parliament, 2021). Örneğin; Uluslararası Çağdaş Gösteri Sanatları Ağı'nın (International Network for Contemporary Performing Arts/IETM) 23 ülkeden 80 üyesi arasında yapmış olduğu bir anket çalışmasında ABD'den bir katılımcı küçük şirketlerin bir etkinliği canlı yayınlamak veya videoya kaydetmek için yeterli paraya sahip olmadığını belirtmiştir. Romanya'dan bir katılımcı ise kendisi gibi bir halk tiyatrosunun canlı yayın maliyetinin, çevrimiçi bilet satışından elde edilen gelirden çok daha yüksek olabileceğini söylemiştir (Polivtseva, 2020, s. 4). Ocak 2021'de Washington'da Ulusal Sanat Vakfı Araştırma ve Analiz Ofisi (National Endowment for the Arts' Office of Research & Analysis) tarafından yayınlanan bir çalışmada ise Sanat Danışma Kurulu'nun (Advisory Board for the Arts/ABA) Ekim 2020'de yayınlanan anketine yer verilmiştir. Ankete katılan sanat kuruluşlarının yüzde 70'i çoğunlukla dijital bilet satarak ve içeriğe bağlı gönüllü bağış toplayarak dijital içerikten gelir elde ettiğini bildirmiş, gelir elde etmeyen kuruluşların yaklaşık yüzde 30'unun ise yüzde 53'ünün dijital içeriği öncelikle 'izleyicilerle bağlantıda kalmak için' kullanırken, yüzde 47'sinin henüz bir para kazanma planı oluşturmadığı veya uygulamadığı" bilgisi yer almıştır (National Endowment, 2021). Türkiye'deki durum üzerine genel bir değerlendirme yapan bir yazıda ise şu açıklamalara yer verilmiştir:

*Türkiye'de kurumsal ve ödenekli tiyatrolar dışında pek çok bağımsız topluluğun kendi olanaklarıyla tiyatroyu yaptığını ve bu noktada en büyük destekçilerinin oyunlarını tutkuyla takip eden bir seyirci kitlesi olduğu düşünülürse toplulukların ayakta kalması giderek*

zorlaşıyor. Pandemiyle birlikte iki binin üzerinde tiyatro emekçisi işsiz kaldı. (...) Kültür ve Turizm Bakanlığının özel tiyatrolara destek fonu sağlayacağı söylense de topluluklar desteğin proje merkezli olduğunu ve uzun vadede sorunu çözmeyeceğini düşünüyor. Ayrıca vergi borcu, şgk borcu yüzünden kara listede olan birçok topluluğun yararlanamayacağını da (Ejder, 2020).

Finansal anlamdaki tüm yetersizliklere ve kayıplara rağmen Dünyada olduğu gibi Türkiye’de de daha önceden kaydedilmiş oyunlar, sosyal medya hesapları ve web sitelerinden erişime açıldı, canlı yayınlar yapıldı. Doğrudan dijital olarak yayınlanmak üzere oyunlar üretildi. Okuma tiyatroları, podcastler\*, kısa oyunlar, akıllı telefon ve dijital uygulamalara yönelik oyunlar gerçekleştirildi.

Tiyatrolar	Erişime Açılan Arşiv Oyunlar	Dijitale Uyarlanan Mevcut Oyun Sayısı	Dijitale Özel Üretilen Yeni Oyun Sayısı
Apartman Sahne	0	1	0
Asmalı Sahne	1	0	1
Entropi Sahne	2	0	0
Kadıköy Boa Sahne	0	0	9
Kadıköy Emek Tiyatrosu	0	0	5
Platform Tiyatro	0	2	1
Siyah Beyaz ve Renkli	0	0	0
Tatavla Tiyatro	0	0	0
Tatbikat Sahnesi	0	3	0
Tiyatro Kare	2	0	0
Uygur Gösteri Süheyl Behzat Uygur Tiyatrosu	0	0	0
Versus Tiyatro	0	0	0
Yolcu Tiyatro	1	1	0

**Görsel 1:** Pandemi Sürecinde İstanbul’daki Özel Tiyatroların Dijital Gösterimlerine Dair Genel Bir Görünüm\*\*

Görsel 1’de genel bir örneklem sunmak amacıyla İstanbul’da bulunan, ulaşılabilen ve bilgilerini paylaşan özel tiyatroların pandeminin başından Temmuz-Ağustos 2021’e kadar dijital ortamlardaki aksiyonları listelenmiştir. Tüm özel tiyatroları kapsayan bir tablo, oldukça geniş olacağından genel bir görünüm sunulmuştur. Araştırma yalnızca özel tiyatrolara yönelik olarak yapılmış, devlet ve şehir tiyatroları kapsam dışı bırakılmıştır. Tablo, daha önce kaydettikleri ve bu süreçte erişime açtıkları oyunları, bu süreçte dijital sistemlere uyarladıkları mevcut oyunları ve dijital ortamlara özel olarak yeni üretilen oyunları içermektedir. Okuma tiyatrosu, ses tiyatrosu gibi uygulamalar dışarıda tutulmuş yalnızca klasik sahneleme biçiminde oynanan ve canlı yayın ya da kayıttan dijital olarak gösterilen oyun sayıları ele alınmıştır.

Tabloya bakıldığında; bu kapsamda herhangi bir eylemde bulunmayanların olduğu gözükse de dijital ortamda farklı etkinlikler düzenleyenler de vardır. Örneğin; Tatavla Tiyatro, Zoom programı üzerinden canlı olarak 28 adet okuma tiyatrosu sergilemiştir. (Kişisel İletişim, Tuğba Zehra Sağlam [29.07.2021]). Dünyada olduğu gibi Türkiye’de de Pandemi sürecinde tiyatro sanatı adına

\*Geleneksel radyo formatı ve çağdaş kayıt teknolojisinin bir karışımı olarak tanımlanabilecek “podcast”, internet üzerinden hazırlanan veya sonradan internete aktarılan ses yayınıdır (“Podcast Nedir”, 2020).

\*\*Görsel 1’de yer alan bilgiler, Temmuz-Ağustos 2021 tarihlerinde mail, whatsapp ve telefon ile özel görüşmeler yapılarak edinilmiştir.



dijital olarak sergilenen birçok oyunun yanı sıra online eğitimler, toplantılar, atölyeler, söyleşiler gibi etkinlikler de gerçekleştirilmiştir.

Süreçte dijitalde uygun 9 yeni oyun üreten Kadıköy Boa Sahne'nin yapımcı ve oyuncularını arasında olan Gökhan Gürün'ün açıklaması ise şöyledir; "Tam kapanmadan önce kısa oyunlar üzerine çalışıyorduk. pandemi ile birlikte oyunlarımızı fiziksel sahnede sahneleyemeyeceğimiz için seyirci ile nasıl buluşabileceğimize dair bir arayışa girdik. Daha önce bu anlamda bir deneyimimiz olmamasına rağmen hem sinemacıların hem tiyatrocuların bir araya geldiği kompakt bir şey ortaya çıkardı. Fakat dijital ortam canlı olarak seyirciyle karşı karşıya geldiğimiz bir alan olmadığı için buna hiçbir zaman tiyatro adını vermedik, arayüz olarak adlandırdık. Tıpkı canlı tiyatrodaki olduğu gibi anları kaybetmeden seyirciye aktarmaya gayret ettik. Temel meselemiz bir izlek olabilmektir. Çekimleri 3-4 kamera ile yaptık ama her oyunda tiyatro sahnesinde olduğunu göstermek adına mutlaka geniş planları da kullandık. Efektler, sesler ekleyerek anları belirginleştirdik ve montaj üzerine yoğunlaştık. Her oyunun teatral yönden ya da sinematografik yönden bakış açısı farklı olsa da ortaya çıkan çalışma aslında ne sinema ne tiyatro ikisinin arasında bir şey oldu" (Kişisel İletişim, [23.08.2021]).

Tabloda yer almayan pek çok tiyatro da çeşitli atılımlarda bulunmuştur. Moda Sahnesi, "Sahnedeki Naklen" uygulaması ile canlı olarak sahnelenen oyunlarını online gösterime açarak oynama ve izleme deneyiminin eş zamanlılığını sağlamıştır ("Moda Sahnesi", t.y.). Dijital tiyatroya yönelik pandemi öncesi kurulan ve kapanma zamanında atağa geçen ya da yeni oluşturulan websiteleri de vardır. Örneğin; Tiyatrolar TV, gösterimden kaçırılan, uzaklık nedeniyle ulaşılamayan ve tekrar izlenmek istenen oyunları ekrana taşımaktadır ("Tiyatrolar TV", t.y.). YeniPerform ise 2020 yılında GalataPerform tarafından kurulan tiyatro alanında yeni oyunlar, atölyeler ve yayınlar için oluşturulmuş 3 boyutlu dijital bir platformdur. Önceden kaydedilmiş performanslara, canlı yayınlara, dijital tiyatro örneklerine, söyleşilere ev sahipliği yapmaktadır ("Yeni Perform" t.y.).

Tablo kapsamına girmese de birtakım kurum ve kuruluşlara bağlı olan sahnelerin deneysel uygulamaları da konu kapsamına alınabilir. Örneğin; İş Sanat yapımı ile gerçekleştirilen, klasikleşmiş tiyatro eserlerinin bir masanın etrafında okuma provası düzeninde seyircilere sunulduğu "Provedan İzle" ve Dünya klasiklerinden bölümlerin seslendirildiği "Okuma Tiyatrosu" alışıldık oyun izleme deneyiminin dışındaki uygulamalar olarak ele alınabilir (Has, t.y.). Bu uygulamalar, İş Sanat'ın web sitesi ve YouTube kanalı üzerinden seyirci ile buluşmuştur. Başka bir örnek ise kültür tiyatro eserlerinden seçilen kesitlerin günümüz perspektifinden yorumlanarak dijital bir format ile YouTube kanalında sergileyen Zorlu PSM tarafından gerçekleştirilen "Dijital Sahne"dir ("Dijital Sahne", t.y.).

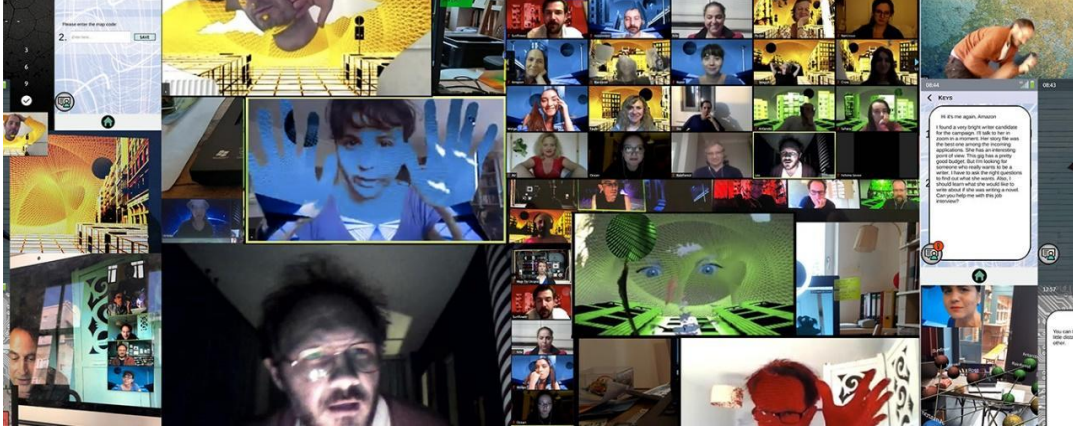
Diğer yandan birtakım sebeplerle dijitalleşmeye karşı duran ya da daha gerçekçi, klasik tiyatroya daha uygun tekniklere yönelmek isteyen tiyatrolar da vardır. Örneğin; Uygur Gösteri Süheyl Behzat Uygur Tiyatrosu'nun kurucularından Behzat Uygur'un ifadeleri ile; "Pandemi sürecinde toplam 12 oyun oynadık. Dijital olarak yapılan biçimleri doğru bulmadığımız için dijital oyun yapmadık. Çünkü dijital tiyatronun tiyatro seyircisi olmayanları ya da tiyatroyu ilk defa izleyecek seyirciyi tatmin edeceğini düşünmedik. Çekimlerin dijital mantığa uygun olarak daha sağlıklı yapılması gerekiyor. 1-2 tane denemenin dışında buna ulaşabilen tiyatro yoktu. Bu nedenlerle dijitalde itibar göstermedik. Ama bununla ilgili çalışmalarımız var" (Kişisel İletişim, [21.08.2021]).

Dijital ortamlar, Dünya izolasyon içerisinde iken sahnelerin dinamizmini koruması, seyirci ile ilişkisine bir şekilde devam edebilmesi gibi açılardan dikkate değer olabilir. Tiyatroların görünürlüklerini sağlamaları konusunda sanal ortam fizikseli aşan kapasiteye sahip olsa da sürdürülebilirlik için kazanç anlamında da aynı etkinin yakalanması gerekmektedir. Fiziksel ortamlarda toplu etkinliklerin gerçekleştirilebilmesini engelleyen süreçte sanal ortamların kurtarıcı görevinde olabilmesi için öncelikle finansal çözümler elde edilmelidir. Özellikle devletten veya başka insiyatiflerden herhangi bir destek alamayan ya da alınan desteklerin yetersiz kaldığı özel tiyatroların durumu benzer süreçler içerisinde çok daha kritik olacaktır. Ama iyimser bir çerçeveden bakıldığında da krizlerin üretim ve yaratıcılık konusunda itici bir güç yarattığı da söylenebilir.



## ***Pandemi Sürecinde İstanbul'daki Özel Tiyatrolardan Yenilikçi ve Deneysel Dijital Uygulama Örnekleri***

Karantina fiziksel mesafenin önemli olduğu bir süreç olarak sosyalleşmenin bilinen anlamını askıya alsa bile çağımızda sosyalleşmenin sınırlı bir anlamdan ibaret olmadığını da açık etmiştir. Bu nedenle “dijital sosyallık” olarak adlandırılabilir bir kavram, izole hayattan arınmanın yolu olmuş ve yaşamın dinamiklerini oluşturan birtakım eylemler, multimedya ortamına kaymıştır. Pandemide tiyatroların yenilikçi, deneysel uygulamalarıyla pasif bir izleme deneyimi sunan ekranlar üzerinden seyircinin aktifleştirildiği, karşılıklı etkileşim kurulabilen örnekler ortaya çıkarılmıştır.



**Görsel 2:** Map to Utopia, (‘Map to Utopia’, 2020).

Dijital ortamda interaktif olarak gerçekleştirilen çeşitli deneysel uygulamalara örnek olarak Almanya’nın Bonn şehrinde kurulan fringe ensemble ile İstanbul’da çalışmalarını sürdüren Platform Tiyatro’nun ortaklığında oluşturulan “Map to Utopia” verilebilir. Oyunun prodüksiyonunu üstlenen Mark Levitas’ın aktarımı ile Map to Utopia; oyun tasarımı ve tiyatro ilişkisinden yola çıkan, akıllı telefonlara yüklenen uygulama eşliğinde seyircinin konumunu pasif izleyiciden aktif katılımcıya dönüştüren bir dijital tiyatro projesidir. Tüm farklılıklarına rağmen aynı şehirde yaşayanlara birbirini duymayı ve gerçek anlamda birlikte yaşayabilmeyi öneren bir kent geleceği fikrini yerleştirmektedir. Seyircilerin Zoom programı ve oyun için tasarlanan bir mobil uygulama üzerinden kendi özel alanlarından dâhil olabileceği oyuncuların da eşzamanlı olarak seyircilerle birlikte oynadıkları interaktif bir yapı içermektedir. Seyirciler ve oyuncular aynı fiziksel mekânda olmasalar da aynı sanal mekânı aynı zaman dilimini paylaştıkları bir deneyim yaşamaktadırlar. Dört farklı semt simülasyonu yaratılan performansta seyirciler, içinde buldukları semtlerde avatarlar eşliğinde yeni bir karakteri ve onun yolculuğunu inşa etmeye davet edilmektedir. Katılımcılar şehir tasarımcısı ya da bir semt sakini olarak yaşadıkları semte dair ortaya konan çeşitli sorunlara çözüm ürettikleri bir deneyimle karşı karşıya gelmektedirler (Uysal, 2021). Map to Utopia örneğinde yaratılan hikâye dili çerçevesinde seyircinin sürecin etken bir bileşeni olarak konumlandırıldığı, seyretme ediminin silikleşerek rol alma ediminin güçlendiği görülmektedir. Bilgisayar, dijital toplantı odası, akıllı telefon kullanımı, artırılmış gerçeklik uygulaması gibi çeşitli araç ve tekniklerin tiyatro oyunu içerisinde yoğun bir şekilde konumlandırılması, gösterilenin bir bilgisayar oyun formatı mı yoksa teatral bir oyun mu olduğu arasındaki çizgileri eritmiştir.

GalataPerform’un video, ses, performans ve yerleştirmeyi birleştirerek ürettiği “Terk Edilmiş Kıyıları/Negatif Fotoğraflar” projesi, başka bir örnek olarak sunulabilir. 24. İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında çevrimiçi prömiyer yapan oyunda, mekânın çağdaş teatral araçlarla dönüştürülmesi hedeflenmiştir. Oyuncunun bedeni ve sesinin, diğer tüm teatral araçlarla bir bütün oluşturduğu gösterimde; bir ailenin bir araya gelemediği aile yemeğine dair bir anlatı inşa edilmektedir. Bir ailenin geçmişinin izlerini sürecektir şekilde yeniden düzenlenen oyun mekânı, multimedya performansı şeklindedir. Seyirci bu mekâna çeşitli araçlar üzerinden dahil olmaktadır. Öncelikle sanal dünyada çevrimiçi olarak oyuna katılan seyirci, ikinci aşamada oyunun gerçekleştiği mekânı ziyaret edebilmektedir ama sahnede bilinen anlamda bir oyuncuyla karşılaşmamaktadır (“Terk



Edilmiş", 2020). Farklı disiplinleri bir araya getiren çevrimiçi gösteriminde tiyatro formatında olması gereken dekor, mekân, ışık tasarım v.b. öğeler kullanırken sinemanın olanaklarından da faydalanılmıştır. Oyunun ikinci ayağında seyirciler mekânı gerçekten gezebilmektedir ve fiziksel mekânda ses, video ve dekor yerleşimi ile bir enstalasyon kurgulanmıştır. Sanal ortamda izlenen oyunda geçen araba, avize gibi öğeler, fiziksel alana yerleştirilmiştir. (Yeter, 2020) Hem multimedya olanaklarından hem fiziksel ve sanal birleşimi hibrit yöntemlerden hem de enstalasyon, sergi gibi sanatın diğer alanlarından yararlanan bu oyun, deneysel olmakla birlikte disiplinlerarası bir yapı sunmaktadır.

Tiyatroda dijital uygulamaların kullanımı -özellikle de pandemi sürecinin etkisiyle- alana daha çok seyirci çekmek için yenilikçi ve yaratıcı uygulamaların nasıl yapılabileceğine dair keşif sürecini hızlandırmış ve artırmıştır. Bu noktada önemli olanın teatral anlatımdan uzaklaşmadan yeni sistemlere entegre olmak olduğu söylenebilir.

## Sonuç

Dünyayı sarsan COVID-19 salgını ve karantina süreci, kültür sanat alanını oldukça etkilemiş, kısıtlamalar ve iptallerden kaynaklı kriz yaşanmıştır. Pandemi boyunca dünya çapında yapılan birçok rapor ve analiz çalışmaları; salgın sürecinde dijital ortam ve sosyal ağların kullanımlarının arttığını göstermiştir. Bu durumda ayakta kalabilme koşulunun yeni dünya düzenine uyum sağlayarak, yeni yapılanmalara gitmek olduğu açıktır.

Tiyatro etkinlikleri de pandeminin yarattığı kriz ile karşı karşıya kalmıştır. Dijital ortam, karantina sürecinden etkilenen birçok alanın olduğu gibi tiyatronun da doğrudan sergilenme, gösterim alanı olmuştur. Dijital teknoloji, sahne tasarımı, dekor, ışık, ses gibi tiyatronun birçok alanında uzun süredir kullanılan bir teknoloji olmasına rağmen gösterim anlamında bu teknolojiden faydalanması özellikle pandemi süreci ile birlikte artmıştır. Zaman ve mekândan bağımsız dünya tiyatrosuna ulaşımın yolunu açan dijital alan, tiyatro sanatının "burada ve şimdi" özelliğini dönüştürmüştür. "Burada" özelliği ortak bir çatı oluşturan sanal mekâna; "şimdi" özelliği de "ağ'a sahip olunan her an'a" evrilmiştir. Bir şekilde varlığını sürdürebilmek, sesini duyurabilmek ya da daha farklı işlevsel yaklaşımlar yakalamak, deneysel yöntemler keşfederek alana yeni biçimler kazandırmak gibi birçok sebeple dijital olanaklardan yararlanılmıştır. Tiyatroların eski kayıtlarını ve arşivlerini açmaları, bellek yaratılması yönünden oldukça dikkate değerdir. Yenilikçi ve deneysel uygulamalar ise tiyatronun dijital ortamda multimedya öğeleriyle harmanlanarak çeperinin genişlemesine katkı sunmaktadır. Ama tiyatronun dijital teknolojiden yararlanırken dikkat etmesi gereken temel konu, sanal alanda bir içeriğe ve orada yer alan bir tüketim metasına dönmemesidir. Yalnızca faydacı yaklaşımlar, ihtiyaçlar paralelinde dijital teknolojiden yararlanması, yapılanın teknolojiye mi yoksa tiyatroya mı hizmet ettiğine bakılması önemlidir.

Herhangi bir teknolojinin kullanımı söz konusu olduğunda ekonomik durum oldukça belirleyicidir. Pandemi sürecinde dijital ortam her ne kadar tiyatronun kurtarıcısı olmuş gibi gözükse de aslında finansal açıdan sürdürülebilirlik sağlanamamıştır. Tiyatrolar, ücretsiz olarak erişim verdiklerinde, dünya sanat ortamında yer almak, tanınmak, seyirci kazanmak, arşiv oluşturmak gibi açılardan kazançlıdırlar. Ancak bu süreçte sürdürülebilirliğin sağlanması için ekonomik döngüye ihtiyaç vardır bu da şimdilik tam olarak kapsayıcı biçimde gerçekleştirilememiştir. Uluslararası çalışmalardan anlaşılmaktadır ki dünya genelinde durum benzerdir ve özellikle de gelirleri çoğunlukla bilet satışlarına bağlı olan özel tiyatrolar için finansal akış çok daha önemlidir. Mevcut dijital altyapılarının yetersizliği, tiyatroların ekonomik durumu, seyircinin yeni seyir biçimlerine alışma süreci gibi birçok faktörden dolayı dijital ortamdaki finansal yönden yeteri derecede faydalanılamadığı çıkarılması yapılabilir. İstanbul'daki özel tiyatrolara göz atıldığında; arşivlerin açılmasının, çeşitli tiyatro etkinlikleri düzenlenmesinin yanı sıra dijitalde uygun yeni projelerin de üretilip sunulduğu görülmektedir. Dolayısıyla finansal açıdan desteksiz kalınmış ya da yeterli destek alınamamış olmasına rağmen üretim anlamında verimli bir sürecin yaşandığı söylenebilir. Diğer yandan multimedya ortamının olanakları kullanılarak deneysel, yenilikçi çalışmalar da yapılmıştır ve bunların tiyatro olup olmadığı, teatral dile sahip olup olmadığından öte öncü, alan açıcı çalışmalar olarak değerlendirilmesi daha uygun olacaktır.

Salgın süreci ve yaşamın toplu etkinliklerden izole edilmesi, tiyatro sanatını bir krizin eşiğine getirmiş olsa da tiyatronun çağın gerekliliklerine uygun şekilde yeni teatral diller aradığı, ışıklarını söndürmemek için çaba harcıyarak zor koşullarda bile güncellenmeye doğru istekli bir tavır aldığı, her daim seyircisine ulaşmanın yeni yollarını keşfettiği, yeniliklerden yararlanmaya çalışırken kendi yaratıcılığını da ortaya koymaya çalıştığı söylenebilir. Peter Brook'un (1990, s. 7); "*Herhangi boş bir alanı alıp işte bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş alanın ortasından yürür geçer, biri de onu gözleriyle izler, işte bir tiyatro ediminin oluşması için gereken şey bu kadardır*" sözünden de anlaşılacağı üzere tiyatro yapmak için normalde çok büyük parçalara, öğelere ihtiyaç yoktur ve internetle birlikte ağın ulaştığı her yer sahneye dönüştürülebilir. Sonsuz bir uzamda sınırsız yaratıcılıkla yer alınabilir.

Dünyada birçok sektörün özellikle de kültür sanat alanının durma noktasına geldiği bir zaman diliminde gerçekleştirilen yeni fikirlerin, yöntemlerin, uygulamaların tiyatronun özünün yeni ortamlarla nasıl içselleştirilebileceğinin, dönemin seyircisine nasıl seslenebileceğinin arayışları olarak değerlendirilmesi ve tiyatronun dijital açılımı için eşik atlanmasında önemli adımlar olduğunu düşünmek, daha yerinde olacaktır. Devamında finansal sürdürülebilirliğe dair çalışmalara yönelmekle birlikte yeni hikâye dillerinin nasıl oluşturulabileceği ve sanal alanda temasın organik biçimlerine nasıl ulaşılabilirliği araştırılmalıdır.

## Teşekkür

Görsel 1'de yer alan tüm tiyatrolara verilerini paylaşarak araştırmamıza katıldıkları için, kişisel görüşmelerde ise yanıtlarıyla oldukça yardımcı olan Behzat Uygur, Gökhan Gürün ve Tuğba Zehra Sağlam'a teşekkür ederiz.

## Yazar Katkıları

Çalışmaya 1. Yazar: %60 2. Yazar: %40 oranında katkı sağlamıştır.

## Kaynakça

- 2020 Yılında Türkiye'de Sosyal Medya İstatistikleri ve İnternet Kullanımı. (2021, 7 Ocak). Erişim adresi: <https://www.ondibilisim.com/blog/2020-yilinda-turkiyede-sosyal-medya-istatistikleri-ve-internet-kullanimi-nasildi/>
- Akım, Melike Saba. (2021). Canlılık ve Karşılıklı Etkileşim: Tiyatronun Dijitalleşmesi ve Seyir Rejimi Üzerine Ontolojik-Tarihselci Bir Soruşturma. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları Dergisi*, 44, 31-47. Erişim adresi: [http://sanatyazilari.hacettepe.edu.tr/img/154251372021\\_51206606632.pdf](http://sanatyazilari.hacettepe.edu.tr/img/154251372021_51206606632.pdf)
- Benjamin, Walter. (2015). *Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. çev. Gökhan Sarı. İstanbul: Zeplin Kitap.
- Bilgin, Mesrure Melis. (2021). Dijitalleşen Sahne Sanatları Deneyimi. *Dijital Dönüşümün Kültür ve Sanat Üzerindeki Yansımaları*. ed. Canan Arslan. Ankara: Nobel Bilimsel Eserler. (71-86).
- Brook, Peter. (1990). *Boş Alan*. çev. Ülker İnce. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Culture Action Europe, (2021). No Sustainability Without Culture And The Arts. Erişim adresi: <https://cultureactioneurope.org/news/no-sustainability-without-culture-and-the-arts/>
- Çapan, Cevat. (1992). *Değişen Tiyatro*. 3.bs. İstanbul: Metis Yayınları.
- Deloitte. (2020). Küresel Covid-19 Salgınının Türkiye'de Farklı Kategorilere Etkileri II. Erişim adresi: <https://www2.deloitte.com/tr/tr/pages/consulting/articles/kuresel-covid-19-salgininin-turkiyede-farkli-kategorilere-etkileri.html>
- Dijital Sahne Başladı!. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.zorlupsm.com/tr/blog/dijital-sahne-basladi>



- Educational Theatre Association. (t.y.) Impact of COVID-19 on Theatre Education. Erişim adresi: [https://higherlogicdownload.s3.amazonaws.com/SCHOOLTHEATRE/7f9e7fa8-ea41-4033-b6a3-1ce9da6a7b6f/UploadedImages/EdTA\\_Covid19Impact\\_2020.pdf](https://higherlogicdownload.s3.amazonaws.com/SCHOOLTHEATRE/7f9e7fa8-ea41-4033-b6a3-1ce9da6a7b6f/UploadedImages/EdTA_Covid19Impact_2020.pdf)
- Ejder, Eylem. (2020, 8 Ekim). Tiyatro "Şimdi" ve "Burada". Art Dog İstanbul. Erişim adresi: <https://www.artdogistanbul.com/5-sayi/tiyatro-simdi-ve-burada.htm>
- European Parliament. (2021). Cultural and Creative Sectors in Post-COVID-19 Europe – Crisis Effects and Policy recommendations. Erişim adresi: [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=IPOL\\_STU\(2021\)652242](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=IPOL_STU(2021)652242)
- Groys, Boris. (2014). *Sanatın Gücü*. çev: F. Candil Erdoğan. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Guibert, Greg. Hyde, Iain. (2021). ANALYSIS: COVID-19's Impacts on Arts and Culture. *Argonne National Laboratory*. Erişim adresi: <https://www.arts.gov/sites/default/files/COVID-Outlook-Week-of-1.4.2021-revised.pdf>
- Has, Nil. (t.y.) İş Sanat'ta "Provadan İzle" Cimri ile Başlıyor. Sanat Okur. <https://sanatokur.com/is-sanatta-provadan-izle-cimri-ile-basliyor/>
- Hattinger, Gottfried. (1988) "Introduction: A Historical Survey on the Subject". Erişim adresi: <http://archive.aec.at/media/assets/72c9daf868e0dbbe403d8af5fa0f6ff3.pdf>
- Hootsuite ve We Are Social 2021 Dijital Türkiye Raporu. (2021, 16 Şubat). Erişim adresi: <https://www.webolizma.com/hootsuite-ve-we-are-social-2021-dijital-turkiye-raporu/>
- İçözü, Tuğçe. (2021, 19 Nisan). Commencis 2021 Sosyal Medya Raporu'ndan Öne Çıkan Başlıklar. Erişim adresi: <https://webrazzi.com/2021/04/19/commencis-2021-sosyal-medya-raporundan-one-cikan-basliklar/>
- İKSV. (t.y.) İKSV'den yeni bir politika metni: Pandemi Sırasında Kültür-Sanatın Birleştirici Gücü ve Alanın İhtiyaçları. Erişim adresi: <https://www.iksv.org/tr/haber/iksv-den-yeni-bir-politika-metni-pandemi-sirasinda-kultur-sanatin-birlestirici-gucu-ve-alanin-ihitiyaclari>
- Kalinowska, Katarzyna. Kułakowska, Katarzyna. Babicka, Maria. ve Bargielski, Michał. (2021) A Community in Quarantine: The Social Worlds of Alternative Theater During the Pandemic. *Przełqd Socjologii Jakościowej*, 17(3), 50-74 doi: <https://doi.org/10.18778/1733-8069.17.3.03>
- Map to Utopia. (2020). Erişim adresi: <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmidorduncu-istanbul-tiyatro-festivali-2020/map-to-utopia>
- Moda Sahnesi Oyunları. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.modasahnesi.com/sahneden-naklen>
- National Endowment for the Arts (2021). The Art of Reopening: A Guide to Current Practices Among Arts Organizations During COVID-19. Erişim adresi: <https://www.arts.gov/impact/research/publications/art-reopening>
- Nutku, Özdemir. (1993). *Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 1 Başlangıcından - 19. Yüzyıl'a Kadar*, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Podcast Nedir ve Nasıl Yapılır: Adım Adım Rehber. (2021, 4 Mayıs). Erişim adresi: <https://tr.wix.com/blog/makale/podcast-nedir-podcast-nasil-yapilir?>
- Polivtseva, Elena. (2020). Performing Arts in Times Of The Pandemic Status quo and the way forward. *International Network for Contemporary Performing Arts*. Erişim adresi: [https://www.ietm.org/en/system/files/publications/performing\\_arts\\_in\\_times\\_of\\_the\\_pandemic\\_0.pdf](https://www.ietm.org/en/system/files/publications/performing_arts_in_times_of_the_pandemic_0.pdf)
- Şeyben, Burcu Yasemin. (2016). *Tiyatro ve Multimedya*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.

Terk Edilmiş Kıyılar//Negatif Fotoğraflar İzleyiciyle Buluşuyor. (2020, 8 Kasım). Terk Edilmiş Kıyılar//Negatif Fotoğraflar İzleyiciyle Buluşuyor. Erişim Adresi: <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/terk-edilmis-kiyilarnegatif-fotograflar-izleyiciyle-bulusuyor-i-22188>

Timplalexi, Eleni. (2020). Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects. *Homo Virtualis*, 3(2), 43-54. doi: <https://doi.org/10.12681/homvir.25448>

Tiyatrolar TV Nedir. (t.y.). Erişim adresi: <https://tiyatrolar.tv/tv-nedir>

Türkiye Bilimler Akademisi. (2020). COVID-19 Küresel Salgın Değerlendirme Raporu. Erişim adresi: <http://www.tuba.gov.tr/tr/yayinlar/suresiz-yayinlar/raporlar/5.-versiyon-tuba-covid-19-kuresel-salgin-degerlendirme-raporu>

Uysal, Kardelen. (2021, 23 Ocak). Öncü ve Özel Bir Deneyim: Map to Utopia. Otuzbeşlik. Erişim adresi: <https://www.otuzbeslik.com/yazilar/map-to-utopia-oncu-ve-ozel-bir-deneyim>

Yeni Perform Nedir?. (t.y.). Erişim adresi: <https://yeniperform.com/gise/gise-hakkmzda>

Yeter, Kübra. (2021, 11 Ocak). Bir arada olamamanın hikâyesi: "Terkedilmiş Kıyılar/Negatif Fotoğraflar". Unlimitedrag. Erişim adresi: <https://www.unlimitedrag.com/post/bir-arada-olamaman%C4%B1n-hik%C3%A2yesi-terkedilmi%C5%9F-k%C4%B1y%C4%B1lar-negatif-foto%C4%9Fraflar>

## Extended Abstract

*Although lockdowns are necessary measures taken in response to COVID-19, venues were closed, organizations got canceled, and social activities were suspended during the lockdown period. Art and cultural activities were negatively affected in particular. Due to the restrictions and cancellations, theater performances were held digitally like many other activities. Digital technology has many positive features such as ensuring sustainability, getting rid of certain dependencies, trying new practices, using mixed structures, and reaching a wider audience with more functional methods.*

*The most persistent feature of the theater is the fact that it is performed in a specific area or venue, and it needs actors and an audience. With its unrepeatable structure, the theater only allows reception at the very moment of the performance, which makes it a unique art. But now, the recording devices and the improving technology stretched this feature a bit. Thus, whether the footage watched from the recordings is the theater/performance itself or not has become a matter of debate. In this respect, the recordings can be considered as a type of art or a product that may be transformed into another form, and they are especially valuable in terms of creating archives and creating memories. Moreover, as in other fields, the ability to reproduce, distribute, and the vast visibility independent of the time and space in the digital environment has been a great help in terms of reaching the masses and eventually taking a place in the global environment.*

*The reliance of theater activities on space and physical proximity had to be stretched during the pandemic process. In this uncertain process, theater events have also begun to be organized in digital environments due to the restrictions concerning social activities held in physical spaces. In Turkey, the records were made available to the public, and the canceled or unfinished organizations were tried to be completed and continued in the virtual environment initially. As the process prolonged, new projects for this purpose were produced and shared, and online demonstrations were made. In addition to the rehearsal processes and shooting stages, other new methods of theater art were attempted for digital platforms. The plays were tried to be arranged according to the digital platforms and presented in the form of different performances. Interactive plays that focus on the audience and interactive experimental practices where the audience is directly transformed into a participant have been revealed.*

*Although the various solutions brought by the digital environment in terms of visibility are really helpful for the theaters, they have not been financially satisfactory. The process involving the audience getting used to the new viewing routine and buying tickets, along with adapting the infrastructure of the theaters to digital forms will most likely occur gradually and it requires time, effort, and budget. Therefore, the financial endeavour has especially been more tiring for private theatres that cannot receive public support or support from other institutions. Still, this situation has also accelerated the transition to digitalization and also provided the emergence of new and creative solutions.*



*The world has been under the domination of digital technology for a long time, but many reports and analysis studies suggest that the use of these new environments has increased during the pandemic process. Even sectors that were not involved in this area before or were insufficient in this regard took action. The art of theater, which can only be experienced by being "there, at that moment", has also updated itself and adapted to the new ways in order to improve. However, the idea that digital technologies could hinder the essence of theater was also heated in this period. And thus, the pursuits reconciling the essence of theater with digital methods have come to the question.*