

T.C.

İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TİYATRODA DİJİTAL DÖNÜŞÜM
MODA SAHNESİ ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ALPER SİNAN KILINÇ

0802040032

Anabilim Dalı: Sanat Yönetimi

Program: Sanat Yönetimi

Tez Danışmanı

Dr. Öğretim Üyesi Nazlı Miraç Ümit

OCAK 2024

T.C.

İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TİYATRODA DİJİTAL DÖNÜŞÜM
MODA SAHNESİ ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ALPER SİNAN KILINÇ

0802040032

Anabilim Dalı: Sanat Yönetimi

Program: Sanat Yönetimi

Tez Danışmanı:

Dr. Öğretim Üyesi Nazlı Miraç Ümit

Jüri Üyeleri:

Dr. Öğr. Üyesi Beste Gökçe Parsehyan

Doç. Dr. Dide Akdağ Satır (Yıldız Teknik Üniversitesi)

OCAK 2024

ÖNSÖZ

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle dijitalleşme kavramı, her geçen gün yaşamımız üzerindeki etkinliğini arttırırken aynı zamanda gündelik yaşamdaki erişim kolaylığını da gündemimize getirmektedir. Hayatın birçok alanındaki teknoloji etkisi, sanat ve sanat kurumları üzerinde de görülür. Covid-19 pandemi döneminde Moda Sahnesi ile yollarımızın kesişmesi ve bu tezin ortaya çıkış süreci başlamıştır. Sanatın dijitalleşmeden nasıl etkilendiğini ve bir sanat kurumunun hangi zorluklardan geçerek bugüne geldiğini yakından inceleme ve öğrenme sürecine tanık oldum.

Tez çalışmamın gerçekleşmesinde her türlü yardım ve desteği benden esirgemeyen, birikimiyle bu sürecin oluşmasında bana rehberlik eden ve yol gösteren danışman hocam Dr. Nazlı Miraç ÜMİT'e, Moda Sahnesi ile ilgili tüm süreçlerde yanımda olan ve desteğini hiç esirgemeyen hocam Kemal AYDOĞAN' a, yardımlarını her daim benden esirgemeyen değerli hocam Prof. Dr. Mehmet ÜSTÜNİPEK' e ve tez sürecinde katkılarından ötürü abim Atilla KILINÇ'a son olarak da her zaman yanımda oldukları için aileme sonsuz teşekkür ederim.

OCAK 2024

Alper Sinan Kılınç

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
RESİM LİSTESİ	viii
ŞEKİL LİSTESİ	ix
GİRİŞ.....	1
1. TİYATRO VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM.....	3
1.1 Türk Tiyatrosu ve Dijitalleşme.....	5
1.2 Pandemi ve Bir Zorunluluk Olarak Dijital Tiyatro	14
2. PANDEMİ SÜRECİNDE ÖNLEMLER, DESTEKLER VE DİJİTAL UYGULAMALAR.....	20
2.1 T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Devlet Tiyatroları	30
2.2 Dijital Tiyatro Kütüphanesi.....	32
2.3 Kültür Bakanlığı Destek Projeleri.....	33
2.4 İBB Projeleri ve Şehir Tiyatroları.....	34
2.5 Oyuncular Sendikası	38
2.6 Tiyatro Kooperatifi.....	40
2.7 Oyuncular Sendikası ve Tiyatro Kooperatifi	42
2.8 Tiyatromuz Yaşasın İnisiyatifi.....	43
2.10 Zorlu Performans Dijital Sahne.....	47
2.11 Galata Perform	48
3. MODA SAHNESİ.....	57
3.1 Kuruluş	57
3.2. Amaç	58
3.3. Vizyon	59
3.4 Genel Sanat Yönetmenliği Prensipleri.....	59
3.5 Pandemi Dönemi.....	61
3.5.1 Pandemi Dönemi Etkinlikler	62
3.5.2 Flaneur Books Ortaklığı.....	63

3.5.3 Provadan İzle Moda Sahnesi ‘Fırtına’ Okuması	64
3.5.4 Sahneden Naklen	71
3.6 Pandemi Sonrası	77
3.6.1 Ödemiyoruz Eylemi	77
SONUÇ	81
EK	86
KAYNAKÇA	94



ÖZET

2013 yılından önce Moda Sineması olarak bilinen Moda Sahnesi, 1980’li ve 90’lı yıllarda İstanbul’da sanat alanının önemli mekanlarından biri olmuştur. Aradan geçen yıllar nedeni ile zaman içerisinde yıpranmış olsa da eski kültürel hayatın popüler mekanlarından biri olduğu gerçeğini kaybetmemiştir. Geçirdiği yenilenme süreciyle birlikte yeni bir soluk kazanmış ve Kadıköy’ün önemli kültür mekanlarından birisi haline gelmiştir ve günümüzde Anadolu yakasının entelektüel hayatının önemli merkezlerinden biri olarak bilinmektedir.

Tüm dünyayı etkisi alan ve toplumsal yaşamı etkilediği gibi sanat alanındaki birçok faaliyetin durmasına yol açan Covid-19 pandemisi sürecinden tüm kurumlar gibi Moda Sahnesi de büyük zararlar almıştır. Moda Sahnesi Covid-19 pandemisi devam ettiği süreçte faaliyetlerini sürdürememiş ve finansal olarak birçok sıkıntılı durumla karşı karşıya kalmıştır. Kurulduğu günden bu yana birçok tiyatro oyununun sahnede oynanmasında yeri olan Moda Sahnesi Covid-19 pandemisi etkisiyle tiyatro oyunlarının seyirciye ulaşmasında dijital olanakları kullanmış ve tiyatronun dijital dönüşümüne uyum sağlayarak sürdürülebilirlik stratejisi geliştirmiştir. Bu araştırmada, Covid-19 pandemisi nedeniyle uzun süre kapalı tutulan tiyatro kurumlarının yaşamış olduğu süreç araştırılmış ve bu kapsamda Moda Sahnesi örnek alınarak kurumun bu dönem boyunca neler yaptığı, pandemiden ne derecede etkilendiği incelenip değerlendirilmiştir. Türkiye’de sahne etkinliklerinin zorunlu bir şekilde dijitalleşme sürecine nasıl ve neden geçtiği araştırılmış Covid-19 pandemisi sebebiyle dijitalleşen sahne kavramının tiyatrolar üzerinde yol açtığı etkiler örneklerle gösterilmeye çalışılmıştır. Moda Sahnesi örneği esas alınarak sahnenin pandemi süreci ve sonrası yaşadıkları dönem incelenmiş ve tiyatronun genel sanat yönetmeni ile birebir röportaj gerçekleştirilmiştir. Bu tezin amacı, İstanbul’da birçok farklı sanat

etkinliklerine ev sahipliği yapan Moda Sahnesi'nin pandemi döneminde sanat kurumlarının seyirci almaya kapatılmasıyla başlayan süreçte dijital mecraları hangi stratejiyle kullandıklarını incelemektedir. Sahnenin pandemi döneminde yapmış olduğu 'Sahnedeki Naklen' projesi, geçmiş dönemde oynamış olduğu oyun afişlerinin yeniden tasarlanıp internet üzerinden satış sürecinin gerçekleştirilmesi, İş Sanat 'Provanın İzle' etkinliği ve 'Ödemiyoruz Eylemi' gibi yaşadığı süreçler incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Tiyatronun dijitalleşme aşamalarının hem toplum üzerindeki etkileri hem de sahne sanatlarının teknolojik öğeleri kullanmaya yönelik olan girişimleri ilerleyen dönemde toplumların gelişmesi ve tarihi süreçleri açısından önem arz eden konulardan birisi olacağı öngörülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Moda Sahnesi, Sanat Yönetimi, Tiyatroda Dijital Dönüşüm, Covid-19, Pandemide Tiyatro, Tiyatroda Dijitalleşme, Sahnedeki Naklen

ABSTRACT

Moda Sahnesi, known as Moda Sineması before 2013, was one of the most important venues of the art scene in Istanbul in the 1980s and 90s. Although it has been worn out over time due to the passing years, it has lost the fact that it was one of the popular venues of the old cultural life. With the renewal process it has undergone, it has gained a new breath and has become one of the essential cultural venues of Kadıköy. Today, it is known as one of the critical centers of the intellectual life of the Anatolian side.

Like all institutions, Moda Sahnesi suffered significant damage from the COVID-19 pandemic, which affected the whole world and led to the cessation of many art and social life activities. Moda Sahnesi could not continue its activities during the Covid-19 pandemic and faced many financially troubled situations. Moda Sahnesi, which has been involved in the performance of many theater plays on the stage since its establishment, has used digital opportunities to reach the audience due to the COVID-19 pandemic and has developed a sustainability strategy by adapting to the digital transformation of theater. In this study, the process experienced by theater institutions that were closed for a long time due to the Covid-19 pandemic was investigated, and in this context, taking Moda Sahnesi as an example, what the institution did during this period and to what extent it was affected by the pandemic were examined and evaluated. It has been investigated how and why the stage activities in Turkey have undergone a compulsory digitalization process, and the effects of the digitalized stage concept on theaters due to the COVID-19 pandemic have been tried to be shown with examples. Based on the example of Moda Sahnesi, the stage's pandemic process and its aftermath were examined, and a one-on-one interview was conducted with the general artistic director of the theater. This thesis aims to explore the strategy with

which Moda Sahnesi, which hosts many art events in Istanbul, uses digital media in the process that started with the closure of art institutions during the pandemic. The processes such as the 'Sahnedeki Naklen' project, the redesign of the play posters of the past plays and the realization of the sales process over the internet, the İş Sanat 'Watch from Rehearsal' event, and the 'We Don't Pay Action' were examined and evaluated. It is predicted that both the effects of the digitalization stages of theater on society and the attempts of performing arts to use technological elements will be essential issues regarding the development and historical processes of societies in the future.

Keywords: Moda Sahnesi, Arts Management, Digital Turn, Covid-19, Theatre during the Pandemic, Online Theater



RESİM LİSTESİ

- Resim 1:** *Çok Tuhaf Soruşturma, Ortaoyuncular*
- Resim 2:** *Çok Tuhaf Soruşturma, Ortaoyuncular*
- Resim 3:** *Sahibinden Satılık Birinci El Ortaoyunu, Oyun Broşürü*
- Resim 4:** *Sahibinden Satılık Birinci El Ortaoyunui Ortaoyuncular*
- Resim 5:** *National Theatre At Home*
- Resim 6:** *İstanbul'da Perdeler Kapanmasın Tanıtım Görseli*
- Resim 7:** *İKSV 24. Tiyatro Festivali Afişi*
- Resim 8:** *İKSV Gülriz Sururi-Engin Cezzar Teşvik Ödülü Görseli*
- Resim 9:** *Moda Sahnesi Giriş*
- Resim 10:** *Moda Sahnesi Sahneden Görünüm*
- Resim 11:** *Moda Sahnesi Seyirciden Görünüm*
- Resim 12:** *Bütün Çılgınlar Sever Beni Afiş Tasarımı*
- Resim 13:** *En Kısa Gecenin Rüyası Afiş Tasarımı*
- Resim 14:** *Hamlet Afiş Tasarımı*
- Resim 15:** *Hamlet 2 Afiş Tasarımı*
- Resim 16:** *Kıyı Afiş Tasarımı*
- Resim 17:** *Yeni Bir Şarkı Afiş Tasarımı*
- Resim 18:** *Sahneden Naklen Projesi Takvimi*
- Resim 19:** *Sahneden Naklen Ocak Programı*
- Resim 20:** *Sahneden Naklen Şubat Takvimi*
- Resim 21:** *Ödemiyoruz Eylemi Duyuru Görseli*
- Resim 22:** *Ödemiyoruz Eylemini Bitirme Duyurusu Görseli*

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: *Sezon yılına göre tiyatro seyirci sayısı*

Şekil 2: *Tiyatro salonu sayısı*

Şekil 3: *Sezon Yılına Göre Gösteri sayısı*

Şekil 4: *TUİK Tiyatro seyirci sayısı*

Şekil 5: *TUİK Tiyatro salonu sayısı*

Şekil 6: *TUİK Çocuk ve Yetişkin Oyunu sayısı*



GİRİŞ

Covid-19 pandemisinin ilk olarak 1 Aralık 2019'da Çin'in Wuhan kentinde görülmesinin ardından dünyaya yayılmasıyla başlayan süreç 11 Mart 2020 günü Dünya Sağlık Örgütü tarafından resmi olarak açıklamasıyla karantina sürecine dönüşmesine yol açmıştır. Pandeminin ilan edilmesiyle kültür ve sanat etkinliklerinin ertelenmesi ve bazı ülkelerde iptal edilmesi gibi süreçler yaşandığını bilinmektedir. Tiyatro kurumları, sinema salonları, müzeler ve birçok sanat işletmesi faaliyetlerini sürdürememiş, birçok oyuncu ve sanatçı bu dönemde herkes gibi evlerine kapanmıştır. Medya ve eğlence sektörü de kapanma döneminin yarattığı zorluklardan ötürü yeni bir çıkış stratejisi yaratma ihtiyacıyla dijital dönüşüm sürecinin etkisine girmiştir. Çok sayıda profesyonel ve amatör tiyatro grubu dijital olanakları kullanarak kendi içeriklerini çevrimiçi olarak seyirciyle buluşturmuştur.

Pandemi dönemiyle birlikte değişen yaşam koşulları toplumların iş konusunda da önemli değişiklikler yapmasına yol açmıştır. Tiyatroların seyircinin katılımıyla var olan yapılarıdır ve Covid-19 pandemisinin yarattığı etkiyle birlikte bu iş modeli sekteye uğramıştır. Etkinlik mekanlarının seyirciye kapatılması tiyatroların dijital platformlara yönelmesine hatta kendi dijital sahnelerini yaratmasına yol açmıştır. Tiyatronun sahnede deneyimlenmesi kavramı bu süreçte dijitalleşmenin etkisi altına girmiştir. Bu araştırma ile çoğunluğu İstanbul merkezi belirli sayıda tiyatronun dijital olarak pandemi döneminde neler yaptığı araştırılmış ve literatüre bu konuda katkı sağlanması hedeflenmiştir.

Bu araştırma tiyatronun yaşadığı seyirci kaybının ne boyutta olduğunu ve dijital olarak yapılan içeriklerin süreci nasıl etkilediğine dair kaynak oluşturma amacı da taşımaktadır. Pandeminin getirmiş olduğu finansal olumsuzlukların yanı sıra sosyal açıdan da yarattığı süreç göz önüne alındığı zaman tiyatro kurumları dijital olarak seyirciye ulaşmak için neler yaptıkları incelenmiştir. Tiyatro kurumları pandemiden en çok etkilenen kurumların başında gelmektedir. Merkezinde insanın olduğu sektörün dijital dönüşüm sürecinde yapmış olduğu çalışmaların sonuçları bu çalışma kapsamında araştırılmıştır.

Tezin *Tiyatro ve Dijital Dönüşüm* başlıklı birinci bölümünde tiyatrodaki dijital ortam teknolojilerinin kısaca tarihsel gelişim sürecine değinilmiş ve bilgisayarın sosyal hayata girmesiyle birlikte yaşanan değişim anlatılmıştır. Dijital performans kavramının tanım ve niteliklerinin yanı sıra tiyatro sanatı üzerindeki etkilerine de değinilmiştir. Türk tiyatrosunda dijitalleşme kavramının ortaya çıkışı ve çoklu ortam teknolojilerinin kullanıldığı örnekler anlatılmaktadır. Özellikle pandemi dönemine kadar olan dönemde Türk tiyatrosunda Nejat Uygur ve Ferhan Şensoy'un öncülük ettiği dijital içerikli denemeler incelenmiş ve kullanılan tekniklere dair yorumlamalar yapılmıştır. Pandemi döneminde özellikle daha çok duymaya başladığımız dijital tiyatro ve performans kavramı yaşanan kapanma süreciyle bir zorunluluk şeklinde ortaya çıkmıştır. Kültür-sanat dünyasına ait olan birçok sektör faaliyet gösterdikleri alanda dijital araçların kullanımını sıklaştırmış ve içerik üretimini çeşitli platformlara taşımıştır. Bu açıdan bakıldığında tiyatronun dijital ortamlarda pandemi döneminde nasıl ve ne şekilde seyirciye ulaştığı anlatılmaktadır.

Tezin *Pandemi Sürecinde Önlemler, Destekler ve Dijital Uygulamalar* başlıklı ikinci bölümünde ise sektörde yaşanan kaotik süreç ve çeşitli kurumların neler yaptığı incelenmiştir. Ülkemizde yer alan kâr amacı gütmeyen kurumların yanı sıra sendika ve inisiyatif oluşumların da süreçte nasıl bir rol aldıkları araştırılmış ve anlatılmıştır. Türkiye dışında örneklerden Birleşik Krallık baz alınmış ve Birleşik Krallık'taki tiyatro kurumlarının, sanatçıların süreçle ilgili yorum ve faaliyetleri üzerine incelemeler yapılmıştır. Çevrimiçi platformlara geçiş süreçleri ve yapılan dijital etkinlikler örnekler üzerinden açıklanmıştır.

Tezin *Moda Sahnesi* başlıklı üçüncü bölümü ise bir vaka incelemesi olarak yer alan Moda Sahnesi'nin pandemi döneminde neler yaşadığına dair bilgiler içermektedir. Pandemi dönemine kadar olan süreçte İstanbul'un önemli sanat mekanlarından biri olarak görülmekte olan Moda Sahnesi'nin kapanma dönemi boyunca nasıl bir süreç geçirdiği bu tezde bir vaka incelemesi olarak sunulmuştur. Dijitalleşme sürecinden nasıl etkilendiği ve hangi projelerde yer aldığı, nasıl bir yol izlediği ve süreçler hakkında araştırma yapılmıştır. Bu tez araştırma kapsamında Moda Sahnesi Genel Sanat Yönetmeni Kemal Aydoğan ile yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir. Moda Sahnesi süreçle ilgili kişisel görüşme dışında sahneden ve kurumun geçmiş arşivinden faydalanma konusunda yardımcı olmuş ve tezin ortaya çıkış sürecinde önemli bir rol üstlenmiştir.

1. TİYATRO VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM

Dijitalleşme kavramının özellikle 90'larda bilgisayar devrimiyle gelen kamulaşma süreci tüm dünyada dijital bir kültürün yayılmasına olanak sağlamıştır. Tiyatro sahnesinde yaşanan devrimler, farklı alanlardan yeniliklerin getirilmesi ya da farklı nedenler ile müdahale edilmesi *deus ex machina*'ya¹ ve belki de henüz bilinmeyen tiyatro tarihinin çok daha erken dönemlerine tarihlendirilebilir. Bugün kullandığımız anlamı ile tiyatro sanatında dijitalleşmenin başlangıcı ise on dokuzuncu yüzyıl sonları ile yirminci yüzyılın başları olarak gösterilir. Tiyatro düşüncesinin pek çok sanat akımının ve disiplinler arası yaklaşımların etkisi altında yeniden tasarlandığı bu yüzyılda Avrupalı kuramcılarının ve uygulamacıların tiyatro estetiğine getirdikleri yorumlar, tiyatrodaki dijital dönüşümü olanaklı kılan gelişmeler olarak yorumlanır. Seyircinin mekân ile ilişkisi ve mekandaki konumunu sorgulayan; sadece anlatıların değil dekor gibi plastik unsurların da müzik ve oyun ritmi ile uyumunu ele alan; yönetmen-oyuncu- yazar hiyerarşisinde görev tanımlarının yeniden şekillenmesine neden olan gelişmeleri, yirminci yüzyılın ikinci yarısında dramatik metnin rolünü sorgulayan *ritüel* ya da *performans* gibi kavramlar takip etmiştir. Bir iletişim aracı olarak da görülen tiyatrodaki dijital ortam teknolojilerinin kullanılması, dijital araçlar yolu ile performansın kayıt altına alınması ve/veya arşivlenmesi ya da performansın doğrudan dijital ortamda üretilip tüketime sunulması tiyatrodaki dijital dönüşümün ana hatlarını oluşturmaktadır. Richard Wagner'in pek çok sahne akımına rehberlik eden *ortak sanat yapısı* (Gesamtkunstwerk) kavramını; bir dans pratiği olan *euritmi*yi oyunculuk ve sahne-dekor tasarımı uygulamalarına taşıyan Adolphe Appia'yı ve tiyatro sahnesinde kuklanın işlevselliğini oyuncunun zaaflarına ve disiplinsizliğine tercih eden Edward Gordon Craig'i yirminci yüzyıla etkisi en geniş isimler olarak gören Ayşin Candan'a göre çağımızın en büyük kültür devrimi bilgisayar üzerinden gerçekleşmiştir ve pek çok sanat türünde olduğu gibi sahne sanatları ve gösterimler de bu devrimin getirilerinden etkilenmiştir:

Dijital teknolojinin gösterimlere katkısı, çok çeşitli anlatım olanaklarının bir arada kullanılması biçiminde oluyor. Sadece yan yana varlık göstermeleri değil, birbirleriyle kaynaşarak, etkileşim yaratarak kullanılmaları söz konusu olduğundan bu durum, etkileşimli medya (intermediality) deyimiyle anlatılır

¹ Miran, Bulut. Digital Performance: *The Use of New Media Technologies in the Performing Arts*, Aristotle University of Thessaloniki, School of Journalism and Mass Communications Faculty of Economic and Political Sciences, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, s. 10. 2018.

oldu. Dijitalleşmenin doğası incelendiğinde doğrudan birden fazla medyanın etkileşim içinde kullanıldığı sanat üretiminde bazı belirgin özellikler gözleniyor. Öncelikle anlam üretmede dilsel olmayan, kinetik (harekete ilişkin), auraya ilişkin, imgesel uyarımlar öne çıkıyor. Birden fazla medyanın (film, video, ses kayıtları.) varlığında etkileşim, bunlardan birinin üstünlüğü gölgesinde gerçekleşiyor. Belli bir hiyerarşi çerçevesi söz konusu. Ama farklı medya her zaman kaynaşma içinde oluyor ve sonuç melezleşmeye varıyor.²

Dijital olanaklar ile üretilmiş *intermedya* deneyimi, tiyatro sanatına atfedilmiş bazı temel özelliklerin gerekliliğini ve geçerliliğini sorgulatmıştır. Örneğin Nadja Masura, *dijital tiyatro* kavramını tanımlarken sadece geleneksel tiyatro anlayışının değil içerisinde yaşadığımız dünyanın da bazı prensiplerinin değişim noktasına geldiğine dikkat çeker. Masura'ya göre dijital tiyatro, dijital teknoloji ile oluşturulmuş bir *canlı tiyatro* (live theatre) örneğidir. Sözel iletişim üzerine kuruludur. Kullanılan dijital teknoloji sadece bir araç değil, performansı ortaya çıkaran yegâne unsurdur.³ Benzer bir şekilde Dixon, bilgisayar teknolojilerinin bir araç değil içerik, teknik ve estetik üretmede anahtar unsur olarak kullanıldığı işleri *dijital performans* olarak değerlendirir. Canlı tiyatro, dans, dijital yollarla üretilmiş ya da yönlendirilmiş performans sanatı; robotik ya da sanal gerçeklik performansları, telematik enstalasyonlar ve teatral yapıtları bunlara örnektir.⁴

Dijital devrim ile ortaya çıkan türler arasında sayborglar, telematik performanslar, sanal gerçeklik veya web tabanlı performans ve enstalasyonlar sayılabilir ancak yirminci yüzyılla birlikte kaçınılmaz olan disiplinlerarasılık ve melezleşme, türlere kesin tanımlar yapılmasını (performans, sergi, enstalasyon vb.) ve bir sayı ile sınırlandırılmasını imkânsız kılar.⁵ Ayrıca tiyatro ve gösteri sanatlarında yaşanan sıçramaların özgün çıktılarının olmasının yanı sıra geçmişten günümüze ulaşmış bazı pratiklerin tekrarı oldukları da vurgulanır. Öyle ki bazı araştırmacılara göre bugün “sanal gerçeklik” olarak nitelendirilen uygulamaların kökeni Pompei duvarlarına işlenmiş panoramik resimlerde, on dördüncü yüzyıl Fransız fresklerinde ya da on altıncı yüzyıl İtalyan kubbe tasvirlerinde aranabilir çünkü tiyatro her zaman seyirlik olanı, gösterileni görkemleştirmek için teknolojinin farklı öğelerinden ve

² Ayşın, Candan, *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2019. 190-191.

³ Nadia, Masura, *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated, Performance, US & UK 1990–2020*. s.6

⁴ Steve, Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge, 2007, s. 3.

⁵ Burcu, Yasemin, Şeyben. *Tiyatro ve Multimedya*. İstanbul, Habitus, 2016. 89-90.

multimedyaadan yararlanmıştır. İnsan yani oyuncunun sesi ve sözünün yanı sıra kostüm tasarımı, nasıl bir dekor içinde sunulduğu ve nasıl ışıklandırıldığı teknolojinin dramatik ve estetik müdahalesinden payını almıştır. Buna bağlı olarak da dijital performans “performansın ve görsel sanatın estetik etkisini ve gösteri duygusunu, duygusal ve duyusal etkisini, anlam oyunlarını, sembolik çağrışımlarını ve entelektüel gücünü artırmak için teknolojilerin benimsenmesi ve uyarlanmasıyla ilgili süregelen bir geçmişin bir uzantısıdır.”⁶

1.1 Türk Tiyatrosu ve Dijitalleşme

*Oyunumuz uydurma, hikayeler sanaldır. Olay dijital bir ortamda cereyan eder, gayet dijitaldir duygular. En ağır işçiler gölge taşıyıcılar. Dikkat dikkat! Save edin bayanlar baylar! F tipi internet günler bunlar.*⁷

Tiyatro ve performans araştırmalarında geçmişteki uygulamaları, anlayışları ve kuramları sınıflandırmada kullanılan yöntemlerden biri bunları tarihsel dönemlere ayırmaktır. Araştırma yapan kişinin öncelikleri ve odak noktası ya da çağının tiyatro ve performans türlerine yaklaşımı, dönem belirlerken kullanacağı kıstasları ve hangi gelişmeleri baz alacağını da belirler. Örneğin Erika Fischer-Lichte, iletişim teknolojileri ve medyanın kullanımına göre dört ana döneme ayıracak bir sınıflandırma yapar: 1600 öncesi sözlü ve yazılı kültürlerde ortaya çıkmış tiyatro ve performans; matbu yani basılı kültürün ön plana çıktığı 1500-1900 aralığı; modern medya kültürü etkisinde gelişen tiyatro (1850-1970) ve son olarak 1950’lerden bu yana globalleşme ile sanal iletişim araçlarının etkileri ile gelişen tiyatro ve performans dönemi.⁸ Tiyatro ve performans sanatlarında çoklu ortamların kullanılması özelinde bakıldığında da Dixon üç ana evreden söz eder; 1910’lar ve fütürizm, 1960’larda karışık ortamlı performanslar ve 1990’larda bilgisayar ile performans birleştiren denemeler.⁹ Türk tiyatrosu, Avrupa tiyatrosu özelinde bakıldığında avant-garde hareketler ile başladığı söylenen bu sanal dönemin neresindedir?

Bir sonraki başlık çerçevesinde ele alınacak olan pandemi ve tiyatro ilişkisinde görüleceği gibi dijital dönüşüm Türk tiyatrosu için, 2020 sonrası tarihsel olarak nitelendirilebilecek bir ivme yaşamıştır. Daha pandeminin etkileri azalmaya

⁶ Dixon 40.

⁷ *Sahibinden Satılık Birinci El Ortaoyunu*

⁸ Erika Fischer-Lichte, *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies*, London & New York, Routledge, 2014. s.75.

⁹ Dixon 87.

başlamadan tiyatrolardaki gelişmelerle paralel olarak akademik alanda tezler üretilmiş ve dijital dönemin tarihsel boyutları mercek altına yatırılmıştır. Yapılan çalışmalarda Türk tiyatrosunda dijitalleşmenin çoğunlukla 2000 sonrasında hatta 2010 yılını takip eden dönemde gerçekleşmiş projeler temel alınarak incelendiği tespit edilmiştir. Türk tiyatrosu ve dijitalleşmeyi bir ana başlık gibi düşünecek olursak bu konu başlığı gereği öncü sayılabilecek kaynakların, tiyatroda dijital unsurları kullanmada öncü sayılabilecek bazı önemli uygulamaları kapsam dışı bıraktıkları gözlemlenmiştir. Türk tiyatrosu ve performans sanatlarında arşiv oluşturma ve bu arşivlere ulaşmada yaşanan sıkıntılar, pek çok öncü örneğin gazete haberleri ya da kişisel koleksiyonlarda yer verilen efemera dışında günümüze ulaşmış detaylı belgelerinin olmaması bir etmen olabilir ancak tiyatro ve dijitalleşme söz konusu olduğunda, 1960'lardan itibaren farklı tiyatro biçimleri içerisinde denenmiş uygulamalar az veri ile de olsa ele alınmalıdır. Batı tiyatrosu incelemeleri, dijital dönüşümde on dokuzuncu yüzyıldaki tartışmaları ve girişimleri referans alıyorsa, Türk sahnesinde bunu 2012'lere kadar öteleyerek ele almak tiyatro araştırmaları bakımından yanıltıcı olacaktır. Özellikle de sinematografin ya da sinemanın tarihi söz konusu olduğunda akademik yazında vazgeçilmez bir anlatı teması olan ve günümüzde hem sahne hem plastik sanatlar alanında tekniği ve dramatik yapısı ile sanatçılara kurtarıcı niteliğinde ilham kaynağı olan Karagöz gibi bir örnek varken. Karagöz'ü, Osmanlı şenliklerinin ve büyük kentlerdeki eğlence yaşamının önemli bir parçası olan ışık ve gölge oyunlarını, optik illüzyon gösterilerini ya da robotik tiyatronun ilham kaynağı ipli kuklayı tiyatro ve performans sanatı olarak tanımayan, Batı formunda tiyatro edebiyatını baz alan yaklaşımlar bakış açısından dahi bakılsa, mekânda ve zamanda çeşitlilik kurgusu üzerine kurulu Türk tiyatro yapıtlarının olduğu görülür. Halide Edip Adıvar'ın *Maske ve Ruh* adlı oyunu buna örnek gösterilebilir. Nedim Saban, bu eserin *modern teknoloji yardımıyla birebir olarak sahnelenmesi* olanaklarına değindiği çalışmasında şöyle der:

Oyunun ikinci perdesi Ahirette geniş zamanda geçer, ancak burada da mekân algısı bir sinemasal kurguyla kurulmuş, adeta bir filmde aynı mekânın farklı kesitlerini gösteren close-up efektleri gibi efektler kullanılmıştır. Örneğin, 2. Perde 6. Sahne bir kulübe önünde geçerken, 7. Sahne'de kamera yaklaşmış gibi, aynı yerde hocanın bir balkabağı yığını ortasında oturması gösterilmiştir. Yazarın sinematografik efektler seçerek kullanması, sadece mekân içine farklı açılardan farklı gözlerle bakması değil, bazı karakter tanımlarına da yansımıştır.¹⁰

¹⁰ Nedim, Saban. *Halide Edib Adıvar Tiyatrosu*, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, s. 50. 2016.

Sinemasal kurgu ile yapılandırıldığını söylediği oyunun çağdaş teknolojinin olanakları ile nasıl sahnelenebileceğini örnekleyen Saban şöyle devam eder:

MVR'nin hiç sahnelenme çabası olmamıştır. Baha Dürder, oyuna 1968'de yazdığı ve oyunun teknik olarak sahnelenme imkânı olmadığını, okunmak için yazıldığını söylediği ön sözünde zaten bu yolu kapatmıştır. Öte yandan, MVR'nin içeriği nedeniyle uzun süre dışlandığı da bir gerçektir [...] Modern tiyatrodaki gelişen yeni teknolojiler, Halide Edib'in oyunda kullandığı fütürist ve sürrealist öğelerin 21. yüzyılda rahatça gerçekleştirilebilmesine olanak tanır [...] Prof. Ayşın Candan'ın değindiği gibi, 1990'lı yılların sonlarında Avrupa ve A.B.D.'de dijital araçların kullanımıyla sahnede gerçek ile sanalın karışımını gerçekleştiren ilginç uygulamalar ortaya çıkar. Bu durumda, MVR'un 2015'lerde sahnelenmesinde mekân ve uzam yaratımı konusunda hiçbir zorluk çıkmayacağı gibi, dijital araçların kullanımıyla oyunun dünyasına uygun yeni bir sahneleme dili yaratılabileceği çok açıktır.¹¹

Türk tiyatrosunda farklı teknolojik yöntemler ve dijitalleşme çerçevesinde ele alınması gereken tiyatrolara bir örnek Nejat Uygur'un tiyatrosudur. Sahip olduğu donanımla sahnesine pek çok yeniliği taşıyan Uygur ile ilgili Süheyl Uygur şöyle der:

Tiyatro sahnesinde hiç yapılmayan şeyleri yapardı. Mesela değişik türde reklam, kendine göre sahne teknolojileri, sahneye yağmur yağdırmak. Barkovizyonu ilk o kullandı. İyi-Kötü- Çirkin diye bir oyun oynuyorduk, Şile'de kovboy kasabası seti kurdu, dekordan barkovizyona bağlantılı giriş yaptı, filminden çıkar gibi bir illüzyon geliştirdi. Mesela Maradonna oyununda dekor kaleydi. Ümit Mi Simit Mi oyununda sahneye yağmur yağdırmıştı. Perde açılınca dekor alkış alırdı.¹²

Bir diğer yakın tarihli örnek, 1980 yılında Ferhan Şensoy tarafından kurulan Ortaoyunculardır. Sadece kullanılan yeni teknolojiler ile değil, türler ve teknikler arası geçişi olanaklı kılan oyun metinleri ile de bilinen Ortaoyuncular'ın dijital dönüşüm kapsamında değerlendirilebilecek unsurlar içeren işlerinden biri *Çok Tuhaf Soruşturma*'dır. Tiyatronun resmî internet sayfasında şu şekilde konusu özetlenir:

Yanlışlıkla hapse düşen ve suçsuz olarak altı yıl içeride yatan, bu süre sonunda suçsuzluğu anlaşılacak salıverilen bir adamın başından geçen tutuklanma, soruşturma ve hapis sergüzeşti çerçevesinde, ülkemizdeki adalet mekanizmasının işleyiş biçimindeki yanlışlar, hapishanelerdeki uygulamalar ve insan hakları konuları, kara mizah biçiminde anlatılıyor. İbrahim Şatır'ın çok acıklı öyküsü hem uyumsuz hem de gülünç.¹³

¹¹ Nedim, Saban. *Halide Edib Adivar Tiyatrosu*, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, s. 142. 2016.

¹² Nedim, Saban. *1951-2020 Yılları Arasında Türkiye Tiyatrosundaki Kimlik Arayışının Tiyatro Mekânları Üzerinden İncelenmesi* Sanatta Yeterlik Tezi, s. 45. 2022.

¹³ <https://www.ortaoyuncular.com/tr/cok-tuhaf-sorusturma/>

Bu oyunu, sinema uyarlaması olan “Pardon” filmi ile karşılaştırmalı inceleyen Özerden ve Guliyev, sinemasal ve teatral anlatının kullanımı bağlamında şöyle der:

Öykülerin farklı söylem biçimlerinde yeniden inşası üzerine birçok çalışma yapılmıştır. Bu anlamda özellikle de uyarlama çalışmaları; güncellenme, kitleyi genişletme, yapıtı boyutlandırma gibi olanaklarıyla disiplinleri zenginleştiren bir yöntemdir. Kendi disiplini içinde yapılabildiği gibi disiplinlerarası etkileşimle metinlerin, resimlere, tiyatro oyunlarına tiyatro oyunlarının sinema filmlerine uyarlandığı pek çok örnek bulunmaktadır. Anlatılar arası bu dönüşüm her bir medya mecrasının kendi teknik yapısına göre değişkenlik göstermektedir. Ferhan Şensoy’un yazdığı ‘Çok Tuhaf Soruşturma’ ve ‘Pardon’ filmi de bu anlamda uyarlama açısından bazen yeniliklerin olduğu, bazen de metnin birebir aktarımından oluşan özgün bir yapıya sahiptir. Daha önce de belirttiğimiz gibi; karakter özelliklerinin daha detaylı sunumu ve olayların seyirci için daha anlaşılır olması adına yapılan belirli anlatım değişiklikleri söylem biçimlerinde özgünlüğü inşa etmektedir.¹⁴



Resim 1: *Çok Tuhaf Soruşturma*, Ortaoyuncular

¹⁴ Kerim Emre, Özerden., & Ziyad, Guliyev. (2022). Tiyatral Anlatının Sinemasal Anlatıya Dönüşümü: Ferhan Şensoy’un “Çok Tuhaf Soruşturma” Tiyatro Oyunu ve “Pardon” Sinema Filminin İncelenmesi. *Rumeli’de Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (30), 516-528. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1192625>



Resim 2: *Çok Tuhaf Soruşturma*, Ortaoyuncular

Ortaoyuncular tiyatrosu, pandemi sürecinde arşivlerinde bulunan oyunları sosyal medya platformlarına aktarmayı hızlandırmış ve çevrimiçi arşiv niteliği taşıyan zengin bir kaynak oluşturmuşlardır. Yukarıda verilen görseller de (resim 1 ve 2) oyunun 13 Mart 1998 tarihli gösteriminden alınmıştır. Görsellerde görünen teknik kullanımlarını Saban aşağıdaki gibi yorumlar:

Arka fonda kullanılan barkovizyondaki film sahneleri mahkumların cezaevine gittikleri bir tren yolculuğunu gösterir. Görüntüler, sahneleri birbirine bağladığı gibi, tek başına da bir bağımsız öykü anlatımı olarak da kullanılır. Ferhan Şensoy oyunlarının vazgeçilmez ögesi olan müzik kullanımı, bu kez yerini bir tren yolculuğunda geçen barkovizyon görüntülerine bırakarak, öyküyü güçlendirir. Ayrıca dekorda kullanılan tepegöz ışık ile gölge oyunu teknikleri kullanılır. “*Arkada kullanılacak gölge oyunları düşünülürken, Rasim kısa bir sahnenin arkada gölge olarak oynanabileceğini söylüyor*”. Bu örnekten de anlaşıldığı gibi, Ortaoyuncular gölge oyunu tekniğini artık gelenekselden farklı bir yere taşımaya çalışırlar. Gölge, başlı başına bir anlatım tekniği olarak farklı formlarda denir.¹⁵

Ortaoyuncular tarafından benzer teknik uygulamalar ile sahnelenen bir diğer oyun Şensoy’un 2001 yılında yazdığı *Sahibinden Satılık Birinci El Ortaoyunu*’dur. Türk tiyatrosunun önemli kollarından olan ortaoyununun bir kültür ögesi olarak konumuna ilişkin şöyle bir detay paylaşılmıştır:

“Oyunun Kültür bakanlığı yardımı dışında iki sponsoru var. Japon hükümetinin geleneksel tiyatrosu Kabuki’yi dünyaya tanıtmak için her yıl ayırdığı para Türkiye’nin bütçesine eşit. Onun için hayatımızda bu kadar çok Japon markası

¹⁵ Nedim, Saban. *1951-2020 Yılları Arasında Türkiye Tiyatrosundaki Kimlik Arayışının Tiyatro Mekânları Üzerinden İncelenmesi* Sanatta Yeterlik Tezi, 158, 2022.

var. Ancak kültüre yapılan katkı ve yatırım bu ülkeyi daha iyi bir yere götürebilir.”¹⁶



Resim 3: *Sahibinden Satılık Birinci El Ortaoyunu*, oyun broşürü



Resim 4: *Sahibinden Satılık Birinci El Ortaoyunu*, Ortaoyuncular

Tiyatronun resmî internet sayfasından alınan broşürde de görüldüğü üzere www.dijital-gulduru.com ifadesi kullanılmıştır. Oyun kişilerine Mikrogül, Diskettin, İnternettin, Forward Printoğlu, Gerialsilme ve Yeni Klasör gibi isimler vermiştir Şensoy. Her sahne öncesi kişilerin isimleri sahne gerisine yerleştirilmiş projeksiyon

¹⁶ <https://www.ortaoyuncular.com/tr/sahibinden-satilik-birinci-el-ortaoyunu/>

perdesine yansıtılır. Sahnede masalar üzerinde bilgisayarlar kuruludur. Kostüm unsuru olarak kablolar sıkça kullanılmıştır. İkinci perdenin sonuna doğru tuvalet görevlisi şair Tosun Bey internet üzerinden birisi ile chat yapmaktadır ve yazışmalar da yine sahneye yansıtılır. Bu tez çalışması kapsamında oyun detaylarına, 2002 tarihli DVD üzerinden ulaşılmıştır. 1980’li yılların başından itibaren plak ve kaset halinde özel tüketime sunulan gösteri sanatı biçimleri 2000’ler sonrası LCD ve DVD olarak da satışa sunulmuştur. Nazlı M. Ümit’in de dikkat çektiği gibi bu dijitalleşme sürecinde seyirciye kayıtlı gösterimler ile ilk ulaşanlar, Türk tiyatrosunun geleneksel unsurlarını çağdaş yapıtları ile harmanlayan Nejat Uygur, Metin Akpınar ve Zeki Alasya gibi sanatçıların önderliğinde kurulmuş tiyatro ekipleridir. Benzer şekilde Ortaoyuncuların oyun kayıtlarına bugün sosyal medya hesaplarından paylaşılan ya da internet üzerinden izlenme fırsatı verilen gösterimler de eklenmiştir.

Video gibi medya araçlarının, sinema ve projeksiyon teknolojilerinin sahne uzamında kullanılarak dramatik anlatının sinematografik teknik ve çoklu ortam yaratımı ile desteklendiğini ve dijitalleştiğini vurgulayan Yakup Hatırlı, yukarıda verilen örneklerdeki öncü teknolojik uygulamalarla ilişkilendirilebilecek melezleşmeyi şöyle özetler:

Hiper medyum, üstün ortam gibi benzer tanımlarla kullanılan çoklu ortam sahnelemeleri, dijital ve sahne sanatlarının melez formu olmakla birlikte geleneksel olanın yarı canlılık kavramını içinde bulundurmaktadır. Sahne uzamının ötesine geçen dijital ekranlar veya projeksiyon yardımlarıyla aktarılan görüntüler anlatımı desteklemektedir. Dijital ekranlardan aktarılan hikâye parçası, geçmiş, gelecek, aktarılmak istenen bir ayrıntı veya başka bir mekân olabilir. Lee Breuer, Richard Foreman, Robert Wilson, Mabou Mines ve Elizabeth LeCompte gibi multimedya sahnelemedeki ilk nesil yönetmenlerin sahnelemeleri, hiperkinetik ortamları, ses ve görüntüyü çoklu hale getiren ekranlar, mikrofonları ve projeksiyon perdelerinin kullanımı ile oluşmuştur.¹⁷

Türk tiyatrosunda çoklu ortamlı sahne uygulamalarını 2010 sonrası örneklerle inceleyen Şeyben, Galataperform repertuarından Ahmet Sami Özbudak’ın yazdığı *İz* adlı oyuna ve oyunda Yeşim Özsoy’un inisiyatifi ile kullanılan kapalı devre canlı

¹⁷ Yakup, Hatırlı. *Dijitalleşen Sahne Sanatlarında Anlatı Formları*. Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Sahne Sanatları Anabilim/Anasanat Dalı Sahne Sanatları Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi Bursa 2022, S. 93.

yayına dikkat çeker.¹⁸ Sahnede eşzamanlılık ve eşmekanlılık durumlarına olanak sağladığı söylediği bu yöntemi şöyle aktarır:

Oyunun metnindeki hikayeler tek bir mekânda, dairenin salonunda geçtiği halde, Özsoy dairedaki diğer mekanları da kapalı devre canlı yayın yoluyla sahneye dahil ediyor. Seyirci, sahnede salonu, izlerken, bir yandan da sahnenin önünde yukarıya yerleştirilmiş olan iki ekrandan kapalı devre canlı yayınla aktarılan, sahneden görülmeyen yatak odasının ve sokak kapısının önünde eş zamanlı olarak çekilmekte olan görüntüleri izliyor. Yedi farklı kameradan gelen görüntüler, dönüşümlü olarak sahne üzerindeki bu iki ekrana yansıtılıyor. Kameraların altısı sahne dışındaki mekanlarda o an çekilmekte olan görüntüleri sahnedeki iki ekrana yansıtıyor. Bir kamera ise sahneden yer alan büfenin içinde gizli ve sahneyi seyircilerin görmediği bir açıdan yatay olarak çekiyor. Böylelikle salonun hemen yanında ve sahne üzerinde yer alan ama seyircilerin bir kolon sebebi ile görmedikleri mutfak da görünür kılıyor. Bu sahnelerin oyun sırasında çekildiğini, (1) oyuncuların giriş çıkışlarındaki zamanlamalardan ve (2) sahne üzerindeki büfede yer alan kameranın, sahne üzerinde olup bitenleri canlı olarak ekranlardan birine aktarmasından anlıyoruz. Oyun boyunca sahne üzerindeki bu iki ekran da farklı görüntüler yer alıyor.¹⁹

Avrupa tiyatrosunda ne salon ışıklarının ilk kez kapatılması ne de elektriğin ilk kez kullanımı sadece görsel bir tercih olarak kalmıştır. Oyun mekânında söylenmek isteneni yeni ya da alışılmışın dışında araçlarla temsili ve düşünce ve sanat akımlarının şekillendirdiği sahneleme biçimleri, kuramcılarının ve uygulamacıların değerlendirme ve onay süreçlerinden geçmiştir. Tiyatro sahnesinde yaşanmış ve bugün devrim olarak nitelediğimiz pek çok unsurun bir zamanlar başka unsurların reddine ya da dönüştürülmesine bağlı olduğu görülür. Törenselle amaçlar ve sağaltıcı kurgu, eğlence, dramatik metin, yönetmen, oyuncu ya da oyun kurmak dönüşümlü ya da eş zamanlı olarak farklı roller üstlenmiştir. Adolphe Appia için sahne ışık yardımı ile üç boyutluluk kazanan bir kutu iken Peter Brook için herhangi bir boş alan da sahne olabilir.²⁰ Tiyatroda estetiğin dijital araçlar ile sağlanmasının da farklı eleştiri ve kabul süreçleri olmuştur. Farklı ortam ve teknolojilerin kullanımının yaygınlaşmasını takiben tiyatrodaki neyden vazgeçilip neyden geçilemeyeceği sıkça tartışılmıştır. Greg

¹⁸ “1950’lerde yaşayan ve 6-7 Eylül olaylarında evlerini terk etmek zorunda kalan Rum kız kardeşler Markiz ve Eleni; 1980’lerde 12 Eylül olaylarından sonra kaçmak için Tarlabası’nda yine aynı evi kiralayan Ahmet ve onun Karadenizli ev sahibi Turgut Usta; 2000’lerde aynı evde yaşayan trans seks işçisi Sevgül ve onun sevgilisi Rizgar... Tüm bu dönemler ve karakterler evde bıraktıkları izlerle bir önceki dönemin hikayelerini taşıırken kendi hikayelerini de yaratırlar.” <https://galataperform.com/iz/>

¹⁹ Şeyben 210.

²⁰ Candan 195-196.

Gieseckam, Jerzy Grotowski ve Peter Brook'un ifadelerinden yola çıkarak bu karşı duruşun iki ana nedenini Şeyben şöyle özetler:

İlk eleştiri, başka ortamların tiyatrodaki sadece oyunu seyirciler açısından daha çekici hale getirmek için kullanılmasına yöneliktir. Sahnelemenin dramaturjik açıdan herhangi başka bir ortam veya teknoloji gerektirmediği durumlarda, sırf tiyatro, sinema ve televizyon gibi ortamlarla yarışabilsin veya onlara seyirci kaybetmesin diye yapılan çoklu ortamlı sahnelemelerin tiyatroya yarardan çok zararı dokunmaktadır. Öte yandan, Grotowski gibi tiyatronun sadece yeni ortam ve teknolojilerden değil oyuncunun kendisi hariç her şeyden arınması gerektiğini öne süren daha köktenci yaklaşımlar da mevcuttur. Grotowski, tiyatronun yirminci ve yirmi birinci yüzyıldaki ortam ve teknolojileri değil, ritüellerden beri her dönem ortaya çıkan yeni ortam ve teknolojileri bünyesine katarak insanların belli bir an ve zamanda bir ritüele katılma gibi temel bir ihtiyacından, özünden uzaklaştığı kanısındadır.²¹

Pandemiden önce de sahnede farklı ortam ve teknolojileri kullanan Özsoy da Mustafa Kara ile yaptığı söyleşide yirmi birinci yüzyılda dijitalleşme ve teatral üretimin daha farklı ve besleyici bir ilişki içine gireceğine ve kalıplaşmış kurallardan ziyade imkanları gözetmenin gerekliliğine vurgu yaparak bu dönüşümü şöyle yorumlar:

Natüralizm 19. Yüzyıl sonunda nasıl sahnede neredeyse sinematografik bir etkiyle gerçeği aynıyla yansıttıysa ve sonrasında sinemanın gelişimiyle 20. Yüzyıl'da tiyatrodaki birebir gerçekliğin tekrar yaratılması yerini, temsiliyet ve bu kavramın sorgulanması üzerinden çağdaş tiyatroya bıraktıysa, şu dönem de 21. Yüzyıl tiyatrosunun dijital olanın etkisiyle yüzleştiği bir dönemdir ve yeniliklere gebe dir [...] Video ve dijital olan, Augmented Reality (artırılmış gerçeklik) ve Virtual Reality (sanal gerçeklik) gibi kavramlar sanatın tiyatro dâhil her alanına girmeye başlamıştı zaten. Tüm bunlar üzerinden teatral olanın yeniden yaratıldığı farklı formlar ortaya çıkacaktır. Bir odanın köşesinde tek bir mumla da tiyatro yapabilirsiniz, dijital bir platformda bir seyirciyi hayal ederek de... Tüm bunlar konusunda ve neyin tiyatro olduğu ya da olmadığı konusunda bağnaz olmamak lazım. Maalesef bizim ülkemizde bu konuda çok kalıplaşmış yargılar mevcut. Mesela bizim geçen sene yaptığımız oyunumuz Yüz Yılın Evi belgesel film, performatif okuma, geleneksel tiyatro, siyah beyaz sinema ve canlı müzik formlarını bir arada harmanlayan bir oyundu ve tiyatro olup olmadığı tartışıldı. Bana bu tartışmalar çok kısıtlayıcı ve ön yargılı geliyor.²²

²¹ Şeyben 42.

²² <https://journos.com.tr/tiyatro-dijital-covid>

Tiyatronun dijitalleşme yolunda geldiği noktayı ve tiyatro-teknoloji etkileşimini destekleyen bir diğer isim olan Nedim Saban, Tiyatrokare bünyesinde bir multimedya oyunu olarak üç boyutlu animasyonlar ve LED ekranlardan oluşan özel bir dekorla sahneye taşıdıkları Mark Haddon’ın oyunu *Süper İyi Günler* (The Curious Incident of the Dog in the Night-Time) için kullanılan teknolojinin önemini şöyle dile getirir:

Bu teknoloji olmasaydı oyun aynı etkiyi verir miydi? Vermezdi. Çünkü bence otizmi anlayabilmek için gerçekten o bireylerin algılarını bilmek lazım. Bu oyun için danıştığımız Prof. Dr. Barış Korkmaz, “Bana öyle sorular soruyorsunuz ki, size yanıt verebilmek için beyinlerinin içine girmem lazım” dedi. Çoğu konuşmuyor, evet beyinlerinin içine de giremiyoruz ama algılarının içine girebiliriz. Yani birdenbire biri çok tiz bir ses çıkardığı zaman onların kafalarında ses nasıl büyüyor, bu etkiyi ancak bu görsellerle ve teknolojiyle verebiliriz. Ve seyirciye de bu duyguyu ancak bu şekilde geçirebilirdiniz.²³

1.2 Pandemi ve Bir Zorunluluk Olarak Dijital Tiyatro

*Bir gün sokağa çıkma yasağı olsa kimseyi etkilemeyecek çünkü artık kimse sokağa çıkmıyor. Çıkmayacak. Bir gün sokakta hiç kimse görülmeyecek. Herkes bilgisayarının başında F tipi internet hüccresinde...*²⁴

*Ben oyuncu olarak, özellikle kabarede iyi bir çizgiye geldim. Daha üstüne çıkamazdık. Ama çağdaş teknolojiyle tiyatroyu karmak gerekirdi, onu yapamadık. Buna üzülürüm.*²⁵

Dixon’a göre tiyatro, dans ve performans sanatı her zaman disiplinlerarası olmuştur ve çoklu ortamlar içinde üretilmiştir. Ritüel köklerinden klasik tezahürlere ve çağdaş deneysel formlara kadar tiyatro yüzyıllar boyunca tiyatro, yeni teknolojilerin dramatik ve estetik potansiyellerini fark etmekte ve kullanmakta hızlı davranmıştır.²⁶ Peki 2020’nin mart ayını takip eden süreçte tiyatronun dijital evresi nasıl bir yörüngeye girmiştir?

Koronavirüs pandemisinin toplumları etkisi altına almaya başlamasıyla birlikte günlük yaşamdaki sanat üretim kavramı birçok değişikliğe uğramıştır. Ülkelerin sınırları kapatılmış, giriş çıkışlar kontrol altına alınmış ve karantina süreci sosyal yaşam üzerinde farklı etkiler göstermeye başlamıştır. Covid-19 pandemisinden en çok

²³ Gamze, Şentürk. Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler. *Avrasya Uluslararası Araştırma Dergisi*, 2023, 11 (35), 548-575
<https://doi.org/10.33692/avrasyad.1220913>, sayfa: 570.

²⁴ *Sahibinden Satılık Birinci El Ortaoyunu*’ndan alınmıştır.

²⁵ <https://gazeteoksijen.com/ekran/oyuncuyduk-zamanla-filozof-olduk-38935>

²⁶ Dixon 39.

etkilenen sektörlerin başında gelen kültür-sanat kurumları da dijital çağın serüvenine ayak uydurmaya çalışmışlardır. İş yaşamında, eğitimde, tüketimde ve sanatta ve eğlence dijitalleşmenin bir seçimden ziyade zorunluluk olduğu bu sürecinin olumlu etkilerinden İKSV'nin 2020 yılı raporunda şu şekilde bahsedilir:

Kültür-sanat dünyası, evlerde kalmanın bir sorumluluk halini aldığı şartlara hızla karşılık verdi; küresel düzeyde pek çok kültür kurumunun arşivlerini dijital ortamda izleyiciye açması, müzisyenlerin sosyal medya kanallarında verdiği konserler gibi girişimler bu süreçte umut ve birliktelik duygusu aşıladı. İnternette günlük ortalama 7 saat, sosyal medyada ise yaklaşık 3 saat geçirilen günlerde, dijital platformlardaki sanatsal faaliyetler, çocuklar, gençler ve yetişkinlerin nitelikli vakit geçirmesine ve iyi hissetmelerine yardımcı oldu. Kültür-sanat alanının sınırlarını genişleterek, bireylerin yaratıcı ifade ve sanatla ilişkilene biçimlerini de dönüştüren katılımcı yaklaşımları bugünün şartlarında daha çok anlam kazandı.²⁷

Pandemi döneminde ülkemizde tiyatro kurumlarının finansal ve psikolojik olarak zorlukların üstesinden gelemeyecek durumlar yaşadığı görülür. Kreksa'nın yapmış olduğu *Pandemi Sanatçı ve Kültür Profesyonellerini Ekonomik Olarak Nasıl Etkiledi?* adlı araştırma anketinde sanatçı ve kültür profesyonellerinin %63'ü mevcut yaşam standartlarını koruyabilmek için maddi desteğe ihtiyaç duyduğunu ve sadece %27'lik kısmının en fazla 1 yıl idare edebilir durumda olduğu belirtilir.²⁸ Bu durum tiyatronun yanı sıra birçok farklı alanın da zorunlu olarak dijitalleşme sürecine geçerek hızlanmasına ve gelişen teknoloji ile birlikte evlere ulaşmasına olanak sağlamıştır.

Özdemir Nutku'ya göre tiyatro gücünü yaşamın kendisinden almaktadır ve güncel olan her şey tiyatro için bir malzeme amacı taşımaktadır. Tiyatro birliktelik başarısına bağlıdır, çeşitli güçlerin birlikte çalışmasıyla yapıt ortaya çıkarılır. Oyun yazarının, dramaturgun, yönetmenin, dekor ve giysi sanatçısının, ışık uzmanının, oyuncunun, besteleyenlerin, dansçıların, çalgıcıların, suflörlerin, çağrıcıların ve daha birçoklarının hep birlikte çalışmasıyla tiyatro yapıtı doğar. Nutku tiyatronun işlevini şu şekilde yorumlar: “*Tiyatro bir arada yaşayan insanların, topluca katıldıkları bir anlatım aracıdır*”.²⁹ Sevda Şener'e göre de “*tiyatro'nun işlevsel bir sanat olmasının nedeni yaşamla bu sıkı ilişkisidir*”.³⁰ Bu anlamda etkenliğini de üç özelliğinden alır; anlatım aracının insan olması, birkaç aşamada oluşması ve seyirciyle bütünleşmesi son

²⁷ https://www.iksv.org/i/content/53_1_iksvfaaliyetraporu_2020.pdf

²⁸ https://www.kreksa.com/_files/ugd/3cd779_af9ad8652bda4a6e84bed64923594392.pdf

²⁹ Nutku, Özdemir. *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2002, 31-37.

³⁰ Sevda, Şener. *Oyundan Düşünceye*. Ankara: Gündoğan Yayınları, 1993, 70.

olarak da devingen bir sanat oluşu. Şener'in de ifade ettiği gibi tiyatro sanatı gündelik yaşamda olan biten her şeyden her an etkilenebilme özelliğine sahiptir. Onu canlı tutan ve günümüze kadar ulaştıran devinim özelliği de toplum yaşamından hiç kopmayacak şekilde karşımıza çıkması olarak bilinir. Malzemesini hayattan alan tiyatroyu Şener şöyle yorumlar: “Bütün sanatlar içinde özellikle tiyatro sanatından hoşlanmamızın nedeni, yaşam oyunundaki rolümüzü tanımamızı sağlaması, maskelerimizi düşürmesidir”.³¹

Bu sebeptendir ki tiyatroyu oluşturan unsurların pandemi sürecinde tümüyle sekteye uğraması kaçınılmaz olmuştur. Fiziksel olarak bir arada olmayı gerektiren süreçler pandemi nedeniyle sağlanamamıştır. Yaşama gücünü destekleyen ve insanların sosyal yaşantısında kendilerinden bir parça buldukları tiyatro sanatı pandemiyle birlikte klasik sahnelemesi içerisinde değişikliğe uğramıştır. Tiyatronun dijitalleşerek pandemi sebebiyle evlere kapanan kitlelere ulaşma fikri onun daha fazla kişiye ulaşabilmesi için bir araç olarak görülmüştür. Tüm örnekleri incelediğimiz zaman Covid-19 pandemisi ile kültür-sanat kurumlarının sadece tiyatro özelinde değil birçok farklı sanat alanında dijitalleşme sürecini zorunlu olarak yaşadığı söylenir. Her ne kadar sanat veya sanatçının bu süreçte üretim dışı bırakılacağı gibi fikirler de ortaya konmuş olsa da çağlar boyu var olan tiyatro sanatı kendisini bu dönüşümün içerisinde deneyimlemiştir. Dijital süreç pandemi ile başlamamış fakat pandemi ile hızlanan bir süreç yaşamaktadır. Dijitalleşme yolu ile tiyatronun ayakta kalma çabasını Aslı Yılmaz Davutoğlu şöyle yorumlar:

Ben yaşamakta olduğumuz deneyimin, yepyeni bir durum yaratmaktan ziyade, gelecekte olacak olanı hızlandırdığını düşünüyorum. Sadece tiyatro değil, pek çok alanda belki de 50-60 yıla yayılacak olan dijitalleşme süreci öne çekilmiş oldu. COVID-19 sadece sağlığımıza değil, insanlığın sosyal alanlarına, mevcut dünya düzenine, yani bir bakıma ‘şimdi’imize, bir saldırı niteliğinde. İnsanlık bu atağı her cephede karşılamaya çalışıyor. Bir yandan aşı ararken, bir yandan sosyal yaşamın yeni kurallarını planlıyor veya hangi iş kollarının hangi koşullarda yürüyebileceğini araştırıyoruz. Toplumsal yaşamla en sıkı bağa sahip olan sanat dallarından biri olan tiyatronun bu arayışlarla ilgisiz kalması pek mümkün değil. Bu nedenle, biçim ve biçim dönüşümlerinin yanı sıra, gösterim mecraları ve araçlar bakımından da değişimler yaşanması kaçınılmaz görünüyor. Bunların ne kadarının etkili veya kalıcı olacağı konusunda şimdiden fikir yürütemesem de

³¹ Sevda, Şener. *Tiyatroda Oyun-Yaşam İlişkisi* Dost Kitabevi, Ankara, 2010, 12.

‘tiyatro’ dendiğinde toplumun genelinin zihninde oluşan imgelemin karşılığı olan biçim ne ise, tüm geleneğiyle süreceğinden eminim.³²

Dijitalleşme etkisiyle ortaya çıkan birçok dijital platformun da toplumda yaygınlaşması ve bilinir hale gelmesi de yeni ortaya çıkacak sanat içeriklerinin yayılmasına kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Toplumun tiyatro ile olan fiziksel ilişkisi dijital ortamlara taşındığı zaman kitleler üzerindeki etkisinin de bu şekilde ortaya çıkabileceği öngörülmektedir. Tiyatro sanatı tarih boyunca birçok sosyal olaylar evresi geçirmiş olsa da bundan güç alarak yeniden evrilebilmiştir. Dijitalleşme kavramı tiyatronun gerçekliğine bir tehdit unsuru gibi görülse de tiyatro sanatı bu alanda yeniden birçok şeyin keşfedilmesine imkân sağlayacak şekilde üretimin önünü açmış belki de sahne üzerinde farklı içerik üretiminin oluşmasına olanak sağlayacak unsurların oluşmasını sağlamıştır. Pandemi nedeni ile kapanmaların başlamasının hemen ardından Artizan bünyesinde *Gösteri Sanatlarında Dijital* başlıklı bir araştırma süreci başlatan Günkut Güven ve Mehmet Can Engül bu “tehdit” ile ilgili şöyle der:

Dijital tiyatro çoğunlukla sahne üzerinde yapılan, seyircinin de oyun mekânında bulunduğu “şimdi ve burada” deneyimini barındıran geleneksel tiyatro faaliyetine bir tehdit olarak algılanmaktadır fakat bu şekilde algılanan ilk form değildir. Radyo, sinema ve televizyon gibi icatların dramatik sanatlarla birleşiminden doğan yeni sanatsal faaliyetler de (örneğin radyo tiyatrosu) tiyatronun varlığı için bir tehlike olarak görülmüştü fakat tiyatro yine de varlığını sürdürmeye devam etti. Dolayısıyla fiziksel olarak bir araya gelinerek seyirci karşısında yapılan tiyatronun dijital tiyatro sonrasında kaybolup gideceğini savunmak pek makul değil. Dijital tiyatro olarak tanımlanan ürünlerin şimdi ve burada yapıl(a)mamasının seyircilerin kendi arasında ve oyuncularla olan anlık etkileşimini kısıtladığını/engellediğini iddia etmek mümkündür. Theatre & the Digital kitabında da bahsedildiği gibi canlı etkileşim, hakiki samimiyet, gerçekten orada bulunma hâli ve bedensel ifade dijital tiyatrodaki kısıtlıdır.³³

Pandemi döneminin sanat içeriklerinin dijital ortamlara taşınması ve kamuoyuyla paylaşılması onun yayılımı ve farklı birçok kesime erişmesi açısından önemli görülür. Tiyatroda ve gösteri sanatlarının tüm biçimlerinde belgeleme ve arşivlemenin önemi geç de olsa pandemi ile fark edilmiştir. Ulaşılabilir bir tiyatro

³² <https://www.istanbul.edu.tr/tr/haber/pandemi-surecinde-yasanan-gelismeler-ulkemize-dijital-tiyatro-yu-getirebilir-6500520059004F00300056007500300047007900620039007900700046006200610041004F003200370077003200>

³³ Günkut, Güven., Mehmet Can, Engül. *Dijital ve Tiyatro İlişkisi Üzerine – 1*, Artizan, <https://www.art-izan.org/kultur-sanat/dijital-ve-tiyatro-iliskisi-uzerine-1/> 05.05.2021

belleği oluşturma ve oyunların dijital kayıtlarının dolaşıma girmesi ile ilgili Yeşim Özsoy şöyle der:

Tiyatrolar bunun, oyunun çıkış noktasındaki deneyime eşdeğer olmadığını biliyor. Ama bir çıkış yolu oldu arşiv paylaşmak. Pozitif etkileri de oluyor. Seyirci ulaşamadığı oyunlara ulaşıyor. Tiyatroların belleği yeniden oluşuyor. Sonrasında başka bir adıma geçeceğimizi düşünüyorum. Artık bir oyunu yaparken nasıl arşivlediğimiz daha fazla önem taşıyacak.³⁴

Yönetmen Emin Alper'in *Kız Kardeşler* filminde rol alan oyuncu Ece Yüksel de tiyatro ve oyunculuğun dijitalleşmesi ile ilgili süreci şöyle yorumlar:

Tabii ki oyunculukta dijitalleşmenin en büyük etkenlerinden biri de Covid aşlında. Bildiğiniz gibi tiyatrolar çok uzun bir süre kapandı ve tiyatro devam edebilmek için yeni imkanlar aradı. Bu arayış süresince de çeşitli dijital platformlar üzerinden izleyebileceğimiz oyunlar, performanslar üretildi. Bence bu tiyatronun sınırlarını yeniden keşfetmemizi sağladı.³⁵

Dijitalleşmenin sunduğu imkanlar ve belirli uygulama alanlarında sağladığı özgürleşme, evden çıkma yasaklarının ya da sosyal mesafe kuralları gibi pandemi de uzun süre toplumsal hayatı etkileyen süreçlerden bağımsız düşünülemez. Bir dramaturjik tercih olarak değil seyirciye ulaşabilmek için kurgulanmış dijital ortamlar ile ilgili Mesrure Melis Bilgin de *Dijital Dünyada Sahne ve Performans Arayışları* başlıklı yazısında şöyle der:

Pandemi süresince belirginleşen “ihtiyaçtan dijitalleşme” sıklıkla sahne yapıtının değil, erişimin dijitalleşmesi halinde seyrettiği için bu erişimi performansçının performansçısıya, performansçının seyirciye, seyircinin performansa erişimi olarak ele alabiliriz. Burada dijital canlı yayın teknolojileri vasıtasıyla seyircinin yapıt ve performansçılara eşzamanlı erişimi kadar seyircinin başka seyircilerle sanal uzamdaki eşzamanlı birlikteliği de sosyal mesafe koşullarında “canlılık” ilkesini yaşatmak üzere devreye girer. Özellikle pek çok canlı yayımlanan performansın ardından performansçıların seyirciyle daha yakın bir temas sağlamak için dördüncü duvarı, kameranin gözünü, pandemi şartlarını aşarak direkt iletişime geçmeyi ya da çeşitli çevrimiçi görüntülü platformlardan karşılıklı soru-cevap seansı yapmayı seçtiğini gördük. Canlı yayımlanan bu performansların özellikle tek kişilik ya da dar kadrolu oyunlar olması ve yazar-yönetmen-performansçının sıklıkla tek kişide toplanmasının da etkisi olduğunu unutmamakta fayda var. Dijital video kayıtların, arşivlerin, aboneliklerin ve mobil uygulamaların kullanımı da seyircinin bu dönemde normal şartlar altında ekonomik, lojistik ya da coğrafi nedenlerden ötürü erişemeyebileceği yerli ve özellikle yabancı sahne ve yapıtlara erişimini de artırdı. Öte yandan seyircinin

³⁴ <https://journio.com.tr/tyatro-dijital-covid>

³⁵ <https://www.ithafsanat.com/dijitallesme-tyatro-icin-bir-tehdit-degil-aksine-yeni-kesiflere-imkan-saglayacak/>

içinde bulunduğu fiziksel gerçeklik ve performansla aynı mekânda bedenlenmemesi, seyircinin konumunu seyir ve mevcudiyet pratiği açısından da değerlendirme gereğini ortaya çıkarıyor.³⁶

Pandemi sürecinde özel tiyatroların dijital açılımlarını konu alan makalelerinde Derya Aydoğan ve Özge Aydoğan, pandemi sürecinin sahnede teknolojinin kullanımında artışa neden olduğuna dikkat çekerler. Ancak zamandan ve mekândan bağımsız bir tiyatro deneyimi cesur atılımları gerektirir. Tiyatroyu dijital platforma taşımak ya da fiziksel sahnede çoklu medya kullanmak şöyle dursun, var olan kayıtları bile seyirci ile paylaşmak, varsa tiyatro arşivlerini kullanıcıya açabilmek güçlü bir finansal destek ağını gerektirir. Tiyatroyu farklı koşullarda sürdürebilmek o koşulların gerektirdiği altyapıya sahip olmayan kişi ve topluluklar için imkânsız olacaktır:

Herhangi bir teknolojinin kullanımı söz konusu olduğunda ekonomik durum oldukça belirleyicidir. Pandemi sürecinde dijital ortam her ne kadar tiyatronun kurtarıcısı olmuş gibi gözüксе 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 ortamdan finansal yönden yeteri derecede faydalanılamadığı çıkarsaması yapılabilir. İstanbul'daki özel tiyatrolara göz atıldığında arşivlerin açılmasının, çeşitli tiyatro etkinlikleri düzenlenmesinin yanı sıra dijitalle uygun yeni projelerin de üretilip sunulduğu görülmektedir. Dolayısıyla finansal açıdan desteksiz kalmış 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.³⁷

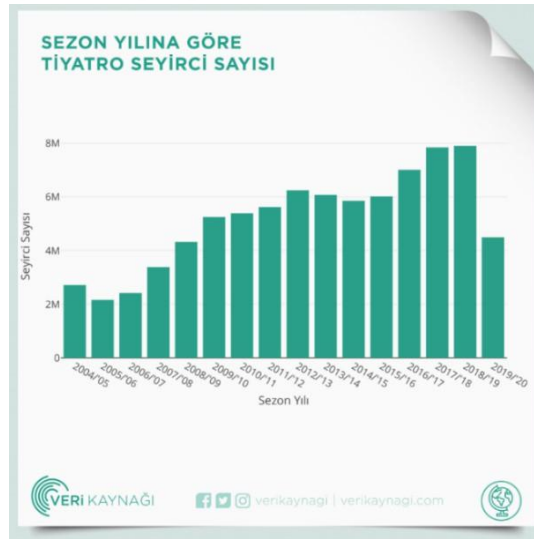
³⁶ Mesrure Melis, Bilgin. *Dijital Dünyada Sahne ve Performans Arayışları* Teboyun Dergisi, Kış sayısı 2021, İstanbul, 27-33

³⁷ Derya, Aydoğan ve Özge, Aydoğan., (2021). Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış.

2. PANDEMİ SÜRECİNDE ÖNLEMLER, DESTEKLER VE DİJİTAL UYGULAMALAR

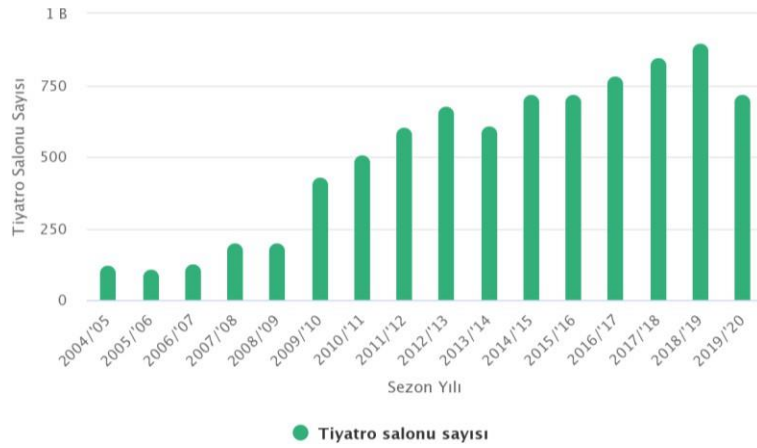
Covid-19 pandemisi ile alınan tiyatro ve sinemaların kapatılması kararı sahne ve gösteri sanatları alanında birçok değişikliğe yol açmıştır. Seyircili yapılan tüm etkinliklerin durdurulması bu sektörde çalışan insanların da yaşamındaki birçok şeyin değişmesine de sebep olmuştur. Fiziksel alışkanlıkların yerini dijital alışkanlıklar almaya başlamıştır. Birçok kültür-sanat kurumu pandemi döneminde kapanmış ya da kapanmaya yaklaşmıştır. Bu konuyla ilgili Veri Kaynağı sitesi yüzdeleri şu şekilde belirtir:

Türkiye’de 2020 yılında her sinema salonundan 4,5’i kapanmış, 2019’da 2,826 olan toplam sinema salonu sayısı 2020’de 2.698’e düşmüştür. Sinema seyirci sayısı 2020 yılında, 2019 yılına göre %69,5 azalmış, yerli film seyirci sayısı %59 azalarak 13,3 milyon kişi olurken, yabancı film seyirci sayısı %83,6 azalarak 3,9 milyon kişi olmuştur. Tiyatro seyirci sayısı 2019/20 sezonunda bir önceki sezona göre %43,1 azalarak 4,5 milyon olmuştur. Tiyatro sahnelerinde sergilenen gösteri sayısı 2019/20 sezonunda bir önceki sezona göre %40,4 azalmıştır. Türkiye’de 2019/20 sezonunda her 5 tiyatro salonundan biri kapanmış 2018/19 sezonunda 901 olan tiyatro salonu sayısı, 2019/20 sezonuna geldiğimiz zaman ise 720’ye kadar düşmüştür.³⁸

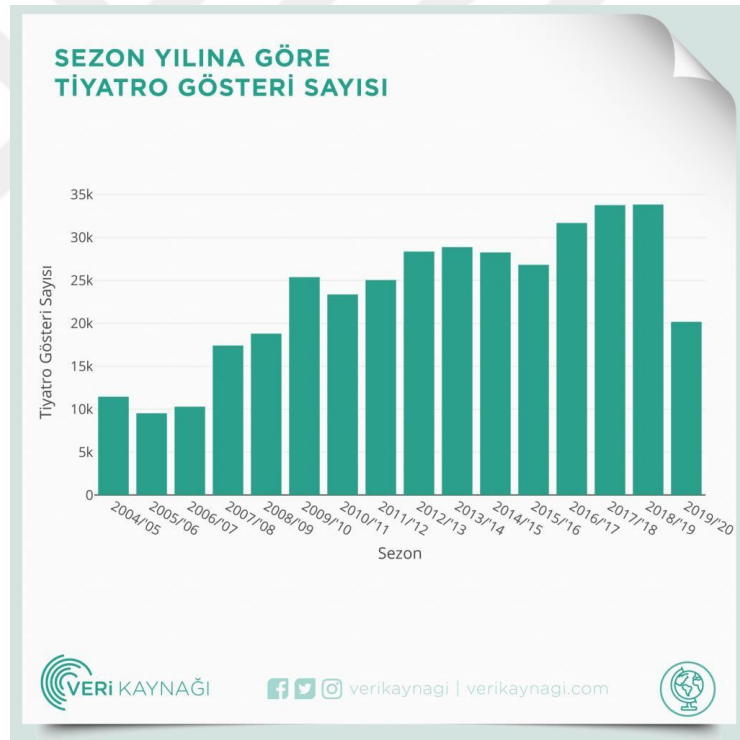


Şekil 1: Sezon yılına göre Tiyatro Seyirci Sayısı

³⁸ <https://www.verikaynagi.com/genel/pandemi-turkiyede-sinema-ve-tiyatro-yu-nasil-etkiledi/> Pandemi Türkiye’de Sinema ve Tiyatro ’yu nasıl etkiledi. 5 Temmuz 2021.



Şekil 2: Tiyatro Salonu Sayısı



Şekil 3: Sezon Yılına Göre Gösteri Sayısı

Veri Kaynağındaki tablolara göre salonlara giden izleyici sayısında çok ciddi düşüşler olduğu görülür. Kültür-Sanat kurumlarının ana gelir kaynağı seyirciye

yapılan bilet satışları olarak bilinmektedir. Bu bağlamda pandeminin getirmiş olduğu finansal yükümlülüklerin tiyatroları kısa vadeli nakit akışı sıkıntısı ile karşı karşıya bıraktığı ve faaliyetlerine devam etme konusunda çeşitli zorluklarla mücadele etmelerini zorunlu hale getirmiştir. Resmî kurumlar, bağımsız sanat toplulukları ve kâr amacı gütmeyen kurumların da pandemi döneminde yapmış olduğu birçok çalışma bulunmaktadır. Tiyatro bu dönemde zorunlu olarak dijitalleşme sürecine girmiştir. Sadece bununla da yetinmemiş birçok eğitim alanında da dijitalin etkisini görmüş bulunmaktayız. Birçok üniversite, amatör ya da profesyonel oyunculuk eğitimi veren kurumlar çevrimiçi eğitim ile yola etmeyi tercih etmiştir.

Deloitte kurumu ülkemizde danışmanlık ve denetim hizmeti veren kurumlardan birisi olarak bilinir. ‘Küresel Covid-19 Salgınının Türkiye’de Farklı Kategorilere Etkileri’ adlı hazırladığı raporda kapanma ile farklılaşan kültür-sanat deneyimi ile ilgili yapılan araştırmalardan bahsetmektedir. Fiziki olarak mekanlarda bulunma döneminin değişmesi çevrimiçi platformlara yönelen alışkanlıkların farklılıkları ortaya konulmaktadır. Evlerde geçirilen sürenin artması sebebiyle ücretsiz içeriklerin ilgi çekmesi ön plana çıkmaktadır. Pandemi sonrası ise bu konuyla ilgili olarak özellikle ‘Kültür-Sinema’ alanına ilginin düşük olacağı yönünde bilgi verilmektedir.³⁹

Dünya ülkeleri pandemi dönemiyle ilgili Kültür-Sanat sektörüne yönelik birçok farklı kredi, fon ve tazminat süreçlerinden geçmişlerdir. Bu kapsamda;

- ABD hükümetinin açıkladığı üçüncü teşvik paketinde kültür-sanat sektörüne 307,5 milyon dolar ayrılmıştır.
- Almanya hükümeti kültür-sanat, medya ve yaratıcı sektör çalışanları dahil olmak üzere küçük işletmelere ve serbest çalışanlara destek olmak için 50 milyar avro ayıracağını duyurmuştur.
- Avustralya’nın ulusal sanat konseyi, daha önce değerlendirilmemiş tüm fonları bir araya getirerek 5 milyon dolarlık bir esnek fona dönüştürmüştür.

³⁹ <https://www2.deloitte.com/tr/tr/pages/consulting/articles/kuresel-covid-19-salgininin-turkiyede-farkli-kategorilere-etkileri.html>

- Estonya’da K lt r Bakanlığı, k lt r ve spor etkinliklerinin iptali nedeniyle kaybedilen geliri kısmen telafi etmek amacıyla, ilk etapta 3 milyon avroluk bir destek paketi a ıklamıřtır.
- Finlandiya K lt r Bakanlığı ve Finlandiya Sanatı Destekleme Merkezi, k lt r-sanat  alıřanlarına yaklaşık 1,5 milyon avroluk yardım daėıtacaėını duyurmuřtur.
- Fransa performans sanatları i in 5 milyon avroluk destek paketi bunun yanında k lt rel etkinlikleri d zenleyen kurumlara y nelik destek paketleri a ıklamıřtır.
- G ney Afrika Spor, Sanat ve K lt r departmanı, sanat ı ve atletleri desteklemek i in 150 milyon rand (yaklařık 8,2 milyon dolar) tutarında bir fon saėlayacaėını a ıklamıřtır.
- G ney Kore, sanat ılar i in d ř k faizli, iki yıl ertelemeli kredi imk nı vermiř, 12 bin sanat ıya tek seferlik 3 milyon won (yaklařık 2500 dolar) deėerinde fon saėlamıř ayrıca sahne sanatları alanında kapsamlı destek paketleri sunmuřtur.
- Hollanda h k meti, k lt r-sanat alanındaki etkinlikler i in 300 milyon avroluk bir destek paketi a ıklamıřtır.
- İngiltere, ulusal sanat konseyi aracılıėıyla desteėe ihtiya ı olan kuruluřlar ve bireyler i in a tıėı 160 milyon sterlinlik acil m dahale fonuna bařvuru bařlatmıřtır. Bunun yanı sıra 20 milyon sterlini sanat ılar, yaratıcı sekt r ve baėımsız k lt r  alıřanlarına ayırmıřtır. İsko ya H k metine baėlı Yaratıcı İsko ya’nın k lt r-sanat sekt r  i in 2 milyon sterlin deėerinde iki yeni fon kuracaėını a ıklamıřtır.
- İtalya h k meti, k lt r-sanat ve turizm sekt rleri i in toplam 130 milyon avro ayırmıřtır.⁴⁰

 lkelerin destek paketlerinin yanında bir ok fon ve kamuya ait vakıflar da d nyada  eřitli kampanyalar d zenlemiřtir. Bunların yanı sıra bireysel olarak yapılan etkinlikler de bilinmektedir. Avustralya’da Melbourne řehri sanat ıların yeni  alıřmaları ve dijital projeleri i in 1,25 milyon dolar hibe programı a ıklamıř, İngiltere ise *BBC Arts* ve *İngiltere Sanat Konseyi* altında 25 sanat ının dijital sanat  retimini desteklemek  zere ‘Culture in Quarantine’ bařlıklı bir fon oluřturmuřtur. *Culture*

⁴⁰ <https://www.bypgroup.com/blog/2020/3/21/government-arts-responses-to-covid-19>

Action Europe, Impala, Devos, Avrupa Tiyatrolar Birliği'nin de bulunduğu birçok organizasyon da kültür-sanat kurumlarının desteklenmesi adına çağrılarda bulunmuşlardır.

Tiyatro kurumları ve bireysel birçok sanat üreticisi kapanmanın etkisiyle pandemi döneminde birçok çalışma farklılığına uyum sağlamaya çalışmış ve yenilikçi dijital hareketleri deneme sürecine girişmiştir. Hızlı ve etkili bir biçimde sadece kendi sınırlarında değil dünya geneline ulaşan uygulamaları ile Birleşik Krallık buna bir örnektir. Ülkede birçok tiyatro eğitim kurumu da süreçle ilgili değişiklikler yapmış ve eğitimlerin dijital bir şekilde uygulanması konusunda adımlar atılmıştır. Eğitimlerin dijital süreçlerde devam etmesini LAMDA'nın⁴¹ direktörü Sarah Frankcom şöyle yorumlar:

Bu zor durumun olumlu yanlarından biri, öğrenciler ve kaynaklar için rekabet etmek zorunda kalan bir sektörde ortaya çıkan dayanışma ve destektir. Google dokümanları, Facebook grupları ve Zoom web seminerleri aracılığıyla dünyanın her yerinden tiyatro öğretmenleri, TikTok'taki hareket egzersizlerinden çevrimiçi doğaçlama oyunlarına kadar teknik ve fikirleri paylaşıyor.⁴²

Birleşik Krallık'ta dijitalleşme süreciyle ilgili geçmişte yazıları bulunan Jo Caird '*When theatre goes digital*' başlıklı yazısında tiyatronun uzun süredir teknolojik gelişmeleri oyunlarında kullandığını belirtir. Fiziksel sahne performansı ve dijital teknolojilerin kullanımı arasındaki dengenin doğru kurulduğu takdirde tiyatrodan dair etkinin artacağını söylemektedir. İzleyici açısından bakıldığında zaman teknoloji kullanımı ile oyunun içinde olma fikrinin farklı bir etki yarattığını ve izleyici deneyiminin nereye varacağını merak uyandırdığını anlatmaktadır.⁴³

Sahne sanatları kavramı sadece sahnelenen oyunlar değil aynı zamanda eğitim alanında da dijitalleşme etkisi altına girmiş ve bunun nasıl evrensel bir hale geldiğini de görülür. Birleşik Krallık'taki birçok üniversite son dönem prodüksiyonlarını çevrimiçi hale getirmiş ve böyle bir sürdürülebilirlik stratejisi geliştirmiştir. İskoçya

⁴¹ <https://www.lamda.ac.uk/about-us>

⁴² <https://www.theguardian.com/stage/2020/apr/17/stage-presence-how-drama-schools-adapted-to-the-age-of-social-distancing>

⁴³ <https://www.thespace.org/resource/when-theatre-goes-digital/>

Kraliyet Akademisi öğrencileri ve personeli ile bağlantıda kalabilmek için dijital bir platform oluşturmuştur.⁴⁴

Royal Shakespeare Company⁴⁵ İngiltere'nin önemli sahne sanatları kurumlarından birisi olarak bilinir. Covid-19 pandemi döneminde süreçle ilgili bir arşiv çalışmasının topluma kazandırılmış olması yaşanan dönem ile ilgili önemli bir kazanım olarak görülmektedir. Kapanma kararı alındığı Mart 2020 tarihinden bu yana yaptığı dijital içerik fikirleri, fiziki etkinlikler sonucunda oluşan ve web sitesi içeriği olarak kamu ile buluşan arşiv pandemi dönemine dair ışık tutan önemli bir evre olarak bilinir.⁴⁶

Royal Shakespeare Company ilk olarak 23 Nisan 2020 tarihinde Shakespeare'in 456'ncı yaşını yaklaşık bin kişinin katılımıyla çevrimiçi platformda kutlamıştır.⁴⁷ Mayıs ayında yaklaşık yüz bin genç öğrenci kurumun aktörlerinden tavsiyeler almıştır. Oyuncu *David Tennant*'ın da katkı sağladığı süreç ülkenin farklı yerlerinden birçok kişinin katılımıyla ilgi çekici bir sürece dönüştürmüş ve dijital içerikler arasında popüler olmasına olanak sağlamıştır.⁴⁸ Royal Shakespeare Company pandeminin sona erdiği 2021 Temmuz ayına kadar her ay farklı dijital etkinlik üreterek pandemi döneminde birçok farklı yaş grubunun sanatla buluşmasında önemli bir sorumluluk üstlenmiştir. Oluşturulan dijital takvim arşivi ise bugün ve gelecekte pandemi döneminin hangi dijital süreçlerden geçerek evrildiğine dair önemli bir örnek olarak rehber olma niteliği taşımaktadır.

Birleşik Krallık'ta pandemi sürecinde tiyatroların durumları ile ilgili olup bitenlere dair araştırma yapan yazarlar ülkemizde bulunmaktadır. Map to Utopia sitesinden Gonca Çelik bu konuyla ilgili 'Tiyatro Dijitalleşme Zorunlu Bir Seçim Mi-İngiltere Örneği'' başlıklı yazısında İngiltere'de pandemi döneminin getirmiş olduğu bir kaos durumundan bahsederken aynı zamanda İngiliz tiyatrolarının aslında dijitalleşme sürecine önceden geçtiğini ve teknolojinin birçok alanda oyunlara zaten etki ettiğinden bahsetmektedir. Bununla birlikte tiyatroda dijitalleşme sürecinin

⁴⁴ <https://www.rcs.ac.uk/rcsathome/>

⁴⁵ <https://www.rsc.org.uk/about-us/history>

⁴⁶ <https://www.rsc.org.uk/about-us/history/what-we-did-in-the-pandemic>

⁴⁷ https://www.youtube.com/watch?v=dmjAbiLo_OU

⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=cn36PXrvBg&t=92s>

Birleşik Krallık'ta bazı kurumlarında nasıl ve ne derecede yapıldığı konusunda da bilgi vermektedir.⁴⁹

Birleşik Krallık'ta pandemi boyunca belirsizliğin hâkim olduğu bir süreç yaşanmıştır. Bu konuyla ilgili *The Guardian* gazetesinde yayınlanan ve çevirisini ülkemizde Hazal Aydın'ın yapmış olduğu yazı yaşanan dönemle ilgili bilgi vermektedir. *Chris Wiegand ve Lanre Bakare'nin* yazdığı 'İngiltere'nin Önde Gelen Sanatçılarından Koronavirüs ve İptaller Üzerine'' başlıklı yazıda kurum ve sanatçılar hükümetten iptallerin telafisi hakkında bir netleşme beklemişlerdir. Yazıda yer alan topluluklardan *The National Campaigns of Arts* (Ulusal Sanat Kampanyası-USK) yöneticisi oyuncu ve yönetmen Samuel West Covid-19 pandemi belirsizliğinden ötürü Birleşik Krallık'taki birçok kurumun bu süreci sağlıklı bir şekilde atlamayacağını belirtmektedir. 110 milyar £'luk sektörün ayakta kalabilmesi için hükümetin ve yetkili önemli görülmektedir. Kriz sürecinin sadece kapanmalarla çözüm olarak topluma ve sanatçılara sunulmaması aynı zamanda sanatın işlev olarak görevini sürdürmesi adına da faaliyetler yapılması gerektiği görülür. West'in açıklamalarından yola çıkarak kültür-sanat endüstrisi dünyanın diğer ülkelerinde olduğu gibi özellikle tiyatro anlamında çok ciddi bir gelir kaynağına sahip olan Birleşik Krallık'ta da benzer kaotik süreçlerin yaşandığını göstermektedir. Yazıda yer alan bir diğer isim olan English National Ballet'nin (İngiliz Ulusal Balesi – İUB) sanat yönetmeni, dansçı Tamara Rojo süreçle ilgili şunu belirtir: "Hükümetin bu mekanların ziyaret edilmemesine yönelik uyarılarının aslında bir yasak olmadığını, dolayısıyla sigorta veya tazminat talep edemediklerini"⁵⁰ Rojo belirsizliğin birçok çalışan üzerinde daha kaotik bir süreç yarattığından bahseder ve sanat endüstrisinin milyonlarca insana istihdam sağladığını anlatmaktadır. Gişe gelirlerindeki düşüşler, insanların tiyatroya endişe ile yaklaşımı gibi şeyler birçok etken olarak görülür.

Birleşik Krallık'ta gözlemlenen en büyük endişelerden birisi pandeminin sektörü ne derecede ve nasıl etkileyeceği konusundaki düşünceler olarak gösterilmektedir. Covid-19'un yol açtığı ekonomik ve kurumların kapanma tehdidine karşı bazı sanat kurumları ise dijital bir süreçten geçerek bağış yoluna gitmiş ve

⁴⁹Gonca, Çelik. *Tiyatroda Dijitalleşme Zorunlu Bir Seçim mi? İngiltere Örneği*
https://maptoutopia.com/2020/04/23/tyatroda-dijitallesme-zorunlu-bir-secim-mi-ingiltere-ornegi/#_ftn4 23 Nisan 2020

⁵⁰ <https://www.art-izan.org/kultur-sanat/ingilteren-onde-gelen-sanatcilari-koronavirus-kaynakli-iptallerin-telafisi-hakkinda-hukumetten-netlesme-talep-ediyor/>⁵⁰

ekonomik anlamda rahatlama çareleri aramışlardır. Bağış yönteminin Birleşik Krallık'ta yasal olması da kurumların seyirci ile olan etkileşim sürecinde ve içeriklerin üretiminde önemli bir araç olarak görülür.

Birleşik Krallık'ta Covid-19 pandemi sürecinde yaşananlarla ilgili önemli bir arşiv çalışmasını da *British Theatre Guide (İngiliz Tiyatro Rehberi)* web sitesinde yer almaktadır. Site koronavirüs başlığıyla sürecin başından sonuna kadar olan kısmı editörler *Philip Fisher, David Chadderton* ve birçok farklı yorumcunun sağladığı katkılarla ülkenin çeşitli bölgelerinden haberlerle kamuya ulaşmasında önemli bir araç olmuştur. Yaşanan pandemi süreçlerinin içeriği ile ilgili olarak önemli bilgiler içeriği görülür. Mart 2020'de kapanmalarla başlayan sürecin çeşitli kampanyalar ve dijital sürece geçiş aşamalarını tiyatro kurumları, eğitim kurumları ve bireysel sanatçılar olarak görülmektedir. Kültür ve sanat sektörüyle ilgili birçok detaya erişim sağlanmasını mümkün kılmıştır.⁵¹

Birleşik Krallık'ta birçok farklı kurum ve kuruluş dijitalleşme sürecini toplumla yeniden etkileşime geçebilmek ve sanat üretimi yapabilmek adına değerlendirmiştir. Kenneth Grahame'nin *The Wind in the Willows* adlı eseri Stiles ve Drew Müzikal uyarlaması, Julian Fellows'un kitabı online olarak erişime açılmıştır.⁵² Evde Kal Festivali, belirli zamanlarda ücretsiz olarak yayınlanmış ancak festival sonunda bağış toplanması adına sanal bir kova dağıtılmıştır.⁵³ Ben Adams ve Chris Wilkins'in kitabı, müziği ve sözleriyle bir çizgi roman süper kahraman hikayesi olarak geçen *Eugenius* müzikalı Facebook üzerinden yayınlanmıştır.⁵⁴ Dave Malloy'un *Hayalet Dörtlüsü* Malloy'un da rol aldığı orjinal haliyle youtube üzerinden yayınlanmıştır. Erişim hala mevcuttur.⁵⁵ West End Tiyatroları Derneği ve Birleşik Krallık Tiyatrosu koronavirüs nedeniyle yaşanan kapanmayla ilgili olarak mini bir site oluşturmuş ve bu site aracılığıyla lobi ve destek kampanyaları yapmaya başlamıştır.⁵⁶ Gateshead Uluslararası Tiyatro Festivali çevrimiçi ortama geçerek dijital bir festival olarak düzenlenmiş ve bu deneyimi izleyicisiyle paylaşmıştır.⁵⁷ King's Head Tiyatrosu Covid-19 nedeniyle kapanmak zorunda kalsa da izleyicisi ile hafta içi her gün yarım

⁵¹ <https://www.britishtheatreguide.info/coronavirus>

⁵² <https://www.willowsmusical.com/>

⁵³ <https://cosmicshambles.com/stayathome>

⁵⁴ <https://www.facebook.com/eugeniusthemusical>

⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=dJSaEJm8pCE>

⁵⁶ <https://theatresupport.info>

⁵⁷ <https://www.facebook.com/thegiftfest/>

saat süren çevrimiçi canlı röportaj ve kamuoyu ile iletişim sağlamıştır. Facebook ve Instagram platformları üzerinden ücretsiz olarak izleyiciye sunum yapmışlardır.⁵⁸ Royal Opera House etkinliklerini online ortamlara taşımış *Peter and the Wolf*, *Acis and Galatea*, *Così fan tutte*, *The Metamorphosis* gibi etkinlikleri facebook ve youtube üzerinden yayınlamıştır. Bununla birlikte *Alice Harikalar Diyarında Maceraları* da dahil olmak üzere yeni yapımları görebilmek için *Marquee TV*'de 30 günlük ücretsiz deneme kaydı yapılmıştır.⁵⁹ *National Theatre* başlatmış olduğu *National Theatre at Home* ile etkinliklerini dijital platforma taşımıştır. Sadece oyunların değil birçok röportaj ve tamamlayıcı videolar da yer almaktadır. İnsanların ilgi duyduğu yapımların evlerinden izleyebilme olanağı ilgili çekici olarak görülmektedir. Belli bir fiyat tarifi ile sunulan seçeneklerde oyunu canlı olarak daha pahalı bir fiyata gelirken, çevrimiçi erişimde bu fiyat daha aşağıdan sunulmaktadır. Bu açıdan bakıldığında zaman düşük maliyetle iyi yapımlara erişme durumu oldukça önemli olmaktadır.⁶⁰



Resim 5: National Theatre At Home

National Theatre pandemi sürecinde 2011’de ilk kez sahnelenen *Frankenstein* oyununu ücretsiz olarak yayınlamıştır. Danny Boyle’un yönettiği *Benedict Cumberbatch*, *Jonny Lee Miller*, *Naomie Harris* gibi isimlerin rol aldığı oyun youtube

⁵⁸ <https://www.facebook.com/kingsheadtheatre>

⁵⁹ <https://www.youtube.com/royaloperahouse>

⁶⁰ <https://www.ntathome.com/>

üzerinden izleyici ile buluşmuştur.⁶¹ Oyuna erişim bugün hala mevcuttur. Bununla birlikte *Antony ve Cleopatra* oyunu da ücretsiz olarak yayınlanan bir diğer oyun olarak izleyiciye sunulmuştur. National Theatre'ın cirosu yıllık olarak 100 milyon pound olarak bilinmektedir. Tiyatronun kapalı olarak kalması demek her geçen gün maliyetlerin daha fazla artması olarak görülmektedir. Evde Tiyatro uygulamasıyla birlikte ortaya çıkan dijital dönüşüm sürecinde National Theatre'ın düzenlediği youtube platformu bağış etkinliklerinden yaklaşık olarak 100 bin pound üzerinde bağış topladığı açıklanmıştır.⁶² Youtube üzerinde yayınlanan içeriklere bağış butonu koyulması durumu da sağlandığı bilinir. National Theatre içeriklerinin milyonlarca izlenme elde ettiği ve bu ilgiden ötürü farklı içeriklerin de dijital süreçle izleyiciye aktarılma süreçlerinden geçtiği görülür. Bu açıdan bakıldığında zaman finansman gelirleri çoğunlukla hükümetin ya da izleyicinin yapacağı bağış sürecine kalmıştır. Tiyatronun zor günlerden geçtiği dönemle ilgili olarak National Theatre müdür Rufus Norris şöyle belirtir: “Bu, insan olmanın ve ulusal kültürümüzün bir parçası ve şu anda büyük ölçüde tehdit altında.”⁶³ Norris yine de sanatın bir dönüşümden geçerek kendisini yeniden canlandıracağını ve dünyayı anlamlandırmaya devam edeceğini de belirtir. Tüm dünyada çalışma ekonomisi anlamında benzer süreçlerden geçen sanatçıların İngiltere’de de aynı durumların yaşandığı ama bir farklılık olarak bağış toplayabildikleri görülmektedir. Tiyatro ve etkinliklerin iptal edilmesi ve kültür-sanat sektörünün zor durumda kalması Birleşik Krallık’ta da dijitalleşme sürecinin daha fazla hızlanmasına ve yeni içerik üretme yöntemleri aramasına yol açmıştır. Mali açıdan sürecin etkilerini azaltmaya yönelik atılan dijital adımlar sahne ve seyirci arasındaki iletişimin kopmaması ve sektörün nefes alabilmesi adına önemli bir dönem olarak yer almaktadır. Birçok farklı sanat topluluğunun sanat üretiminin durmaması adına çaba göstermesi ve teknolojik olanakların kullanılması yaşanan süreçle ilgili olarak yol gösterici olarak görülür. Aynı zamanda izleyici açısından bakarsak birçok yapıma ücretsiz olarak erişme konforu ve destekte bulunarak dayanışma ruhuna katkıda bulunmak açısından önemli görülmektedir.

⁶¹ <https://www.nationaltheatre.org.uk/productions/frankenstein/>

⁶² <https://liamodell.com/2020/04/24/national-theatre-at-home-one-man-two-guvnors-jane-eyre-treasure-island-twelfth-night-frankenstein-antony-and-cleopatra-tamsin-greig-rufus-norris-funding-coronavirus-nt-live/#>

⁶³ <https://www.itv.com/news/london/2020-04-23/haemorrhaging-money-national-theatre-boss-warns-of-industry-devastation>

2.1 T.C. K lt r ve Turizm Bakanlıđı Devlet Tiyatroları

Sanatın, devletin bu konunun dıřında kalmamasına neden olan birden fazla  zelliđi bulunmaktadır. Bunlardan ilki, ekonomik y n d r. Sanatın amacı estetik olarak g zel g r nen bir sonu  ortaya  ıkarmaktır. Bundan maddi olarak bir gelir 196 kazanmanın hesabı yapılmadıđı i in, kimi zaman yaratım s recinin bile tamamlanamadıđı g r lmektedir. Tamamlansa bile serbest piyasada varlıđını s rd rebilmesi veya bir alıcı bulacak kadar řanslı olması  ođu zaman m mk n olmamaktadır.   nk  sanat maddi bir karřılıđı olmayan merit (erdemli) bir maldır. İřte devlet gibi b y k bir  rg t burada devreye girerek tamamen kamu yararını g zeterek, bir sanat eserinin yaratım s recinin tamamlanmasında, sonraki ařamada da toplumla buluşmasına aracılık etmektedir.  zellikle R nesans yařamamıř  lkelerde sanatın devletin ekonomik desteđi olmaksızın geliřmesi ve kitlelere ulařması m mk n olmadıđı i in bu destek b y k  nem tařımaktadır.⁶⁴

Kapanma kararı sonrası tiyatro kurumlarının kapatılması ve sanat etkinliklerinin iptali s recinin bařlaması ile t m kurumların maddi destek beklentisi K lt r ve Turizm bakanlıđına y nelmiřtir. Tiyatro kurumlarının bir araya gelerek oluřturduđu sendika, platform ve  eřitli sanat toplulukları g ncel durumla ilgili bilgilendirmeleri ve talepleri bakanlıđa s rekli olarak iletmiř ve s recin olumsuz taraflarına   z m arayıřları devam etmiřtir. K lt r ve Turizm bakanlıđı bu taleplerin deđerlendirilmesi ve tiyatro emek ilerinin pandemiden etkilenmesini en aza indirebilmek i in gerekli  nlem ve  alıřmaları s rd rm řtir. 2020-2021 sezonunda pandemiden etkilenen  zel tiyatrolara verdiđi destek miktarının 36 milyon olduđu a ıklanmıřtır. Bir  nceki sezon yaklařık olarak 6 milyon civarı olan bu destek paketinin dijital s recin bařlamasıyla 21,5 milyona ulařtıđı s ylenmektedir.  zel tiyatrolar, akademi  evresinden insanlar ve sekt r n bir ok  nde gelen isimleriyle yapılan deđerlendirme s re leri sonucunda pandeminin deđiřtirmiř olduđu faaliyet durumları yeniden deđiřikliđe uđramıřtır. Bakanlıđın pandemi d neminde *Dijital Tiyatro*, *Sesli Oyun*, *Tiyatrolarımız DT Sahnelerinde*, * zel Tiyatrolar Yaz Turnesinde* gibi projeleri hayata ge irilmiřtir.

Bakanlık yaptıđı  alıřmalar neticesinde sekt r n fiziki olarak hareket edememesinden  t r  dijital s recin hızlanması konusunda atılım yapma konusunu hedeflemiřtir. Bu s re  dijitalleşmenin tiyatro sahnesine etkisi bakımından  nemli

⁶⁴ Nahide Iřıl,  etinkaya. *İstikbal, Kamusal Bir Hizmet Olarak Sanatın Y netimi: T rkiye’de Tiyatro  rneđinde Bir Arařtırma*, Kocaeli  niversitesi, Sosyal Bilimler Enstit s , Siyaset Bilimi ve Kamu Y netimi Anabilim Dalı Doktora Tezi, s. 196. 2017.

görülür. Yetkili bir kurumun dijitalleşme sürecine aktif rol oynaması hem sanatın hem de sanatçıların içerik üretimine dair yeniden yorumlamalar yapmasına olanak sağlamaktadır. *Dijital Tiyatro ve Sesli Oyun* projelerinin hazırlanması ve kamuya kazandırılması ile ilgili olarak yapılan yatırımların 3 milyon 875 bin TL olduğu söylenmektedir. Ayrıca 255 özel tiyatronun da bu destek kapsamında 8 milyon 670 bin liradan yararlandığı söylenir. *Dijital Tiyatro* projesi içeriğinde hiç sahnelenmemiş oyunların bulunması ve seslendirmesi yapılacak oyunların da bakanlık bünyesinde paylaşılacağı açıklanmaktadır. Bu projelerin hayata geçirilmesi sürecinde ise bakanlık projeye katılmak isteyen tiyatro ekipleri ve bireysel katılımlara sahnelerini açma vaadinde bulunduğu gibi özel sahnelerin çekim yapma isteğine de destek vaadinde bulunmaktadır. *Tiyatrolarımız DT Sahnelerinde*⁶⁵ projesi ise bakanlığın sahnelerini özel tiyatrolara açması ile gerçekleştirilen projelerden birisi olarak bilinir. Bakanlık projeye katılım sağlayacak olan 41 özel tiyatro için 1 milyon 910 bin lira ödediğini belirtir. Sahnelenecek oyunların pandemi koşullarını fiziki olarak sağlayacak şekilde iki gün süresinde sahnelenmesi planlanmıştır. Bunun yanı sıra ise özel tiyatroların bilet satış gibi konularla da uğraşmaması yönünde çalışmalar yapıldığını açıklamaktadır.⁶⁶

Tiyatroların nefes alması ve sahnelerin ayakta kalabilmesi adına sektörün paydaşları yapılan birçok toplantı neticesinde uygulanan kararlar pansuman etkisi olarak tiyatronun yaşaması adına etken olmuştur. Tiyatroların yeniden seyircisi ile buluşabilmesi adına yapılan projelerden bir diğeri ise *Özel Tiyatrolar Yaz Turnesinde'dir*.⁶⁷ Belli başvuru şartları gerektiren bu süreç ile ilgili olarak daha önce yardım almış, yükümlülükleri yerine getiremeyen, dijital tiyatro kapsamında değerlendirmeye giren, önceki projelerde yer almış kurumlar faydalanamaz açıklaması yapılmıştır. Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü'nde kayıtlı ve 30 Temmuz 2020 öncesinde kurulmuş tiyatro kurumlarının başvuru hakkından faydalanacağı ve ulaşım, konaklama, nakliye gibi işlemlerin başvuru sahibi sorumluluğunda olduğu açıklanmıştır. Sahnelenecek olan oyunların 2 gün boyunca oynaması ve iptal olan oyunların ileri bir tarihte yeniden oynanması ve bilet satışlarının bakanlık tarafından yapılması konusunda da bilgilendirme yapılmıştır. Bakanlık projeye katılacak olan ekipler için minimum bir personel sayısı belirlemiş ve bu sayı 5 kişiyle sınırlandırılmıştır. Devlet Tiyatroları ve Kültür Bakanlığı'nın pandemi şartlarında kâr amacı gütmeyen kurumlar

⁶⁵ <https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-274205/tiyatrolarimiz-dt-sahnelerinde.html>

⁶⁶ <https://basin.ktb.gov.tr/TR-281095/bakanliktan-451-ozel-tiyatroya-145-milyon-lira-destek.html>

⁶⁷ <https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-288866/ozel-tiyatrolar-yaz-turnesinde.html>

dışında kamu yararına yardım ve destek paketlerini sunması toplumsal açıdan önemli görülmektedir. Devletin görevleri arasında yer alan sanat ve sanatçıyı koruma durumunun burada devreye girdiği görülür.

2.2 Dijital Tiyatro Kütüphanesi

Kültür ve Turizm Bakanlığı Covid-19 pandemisinden etkilenen tiyatro kurumları için dijital bir kütüphane oluşturma projesi gerçekleştirmiştir. Tiyatroların yaşamış olduğu gösteri iptalleri ile başlayan mağduriyet süreci hem sivil toplum kuruluşları hem de bakanlık bünyesinde çözüme kavuşturulma hedefiyle proje ortaya çıkmıştır. Bakanlık özel tiyatroların sahneleme süreci yapamamasından ötürü bir arşiv oluşturma ve yayınlama yolunu tercih etmiştir. Bu sebeple *Sanat Cepte* web sitesi oluşturulmuş olup aynı zamanda mobil uygulama olarak da sanatseverlerin hizmetine sunulmuştur.⁶⁸ Kütüphaneye katılacak olan eserler oluşturulan bu site ve mobil uygulamalar üzerinden yayınlanma hedefi taşımaktadır. Dijital Tiyatro Kütüphanesinin oluşma sürecinde bakanlık yeterli miktarda eseri bünyesine kazandırdıktan sonra tarihlerle ilgili bilgileri ilan etme yolunu tercih etmiştir. Tüm özel tiyatroların başvurabildiği bu projede gönderilen oyunların tamamının arşiv niteliği taşınması hedeflenmektedir. Dijital kütüphane oluşturulmasındaki süreçte gönüllülük esaslı söz konusu olmuş ve herhangi bir bedel talep edilmemiştir.⁶⁹

⁶⁸ sanatcepte.com

⁶⁹ <https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-261628/dijital-tiyatro-kutuphanesi.html>

2.3 K lt r Bakanlıđı Destek Projeleri

H k metin geređinden fazla m dahale etmediđi,  zelleřtirmelerin devlet tarafından teřvik edildiđi, sistemin kendisini finanse edecek bir yapıya oturtulana kadar devlet desteđinin ortadan kalkmadıđı, alanın eđitim yapısının  zenle inřa edildiđi, merkezi ve yerel h k met arasındaki bađların  zellikle sanat alanında dođru anlařılması ve y nlendirilmesinin  nemi, toplumun k lt rel algısının, sanat bilinci ve bilgi birikiminin artırılması, sanat kurumlarının mevcut yapılarındaki eksikliklerin arařtırılması ve sorunlarının giderilmesi, yeni bir g ncel k lt r-sanat politikasının oluřturularak her sene deđerlendirilen, geliřtirilen ve iyi bir řekilde uygulanan yapının varlıđı T rkiye'nin sanat alanında geleceđe y nelik atması gereken adımlar listesinin kısa bir  zetini oluřturmaktadır. B lgesel sahne sanatları kurumlarının oluřturulması, yerel y netimlerin sanat alanındaki rol n n daha iyi anlařılması, sanat eđitiminin sanat geliřiminde ve izleyici kitlesi geliřtirme konusundaki rol n n  neminin g z ardı edilmemesi, sanatçı  alıřtırma politikalarının, kurumların yapılarının, kanunlarının g zden ge irilmesi ve geliřtirilmesi sahne sanatları alanındaki  ođu sorunların  n ne ge ecektir. Daha istikrarlı bir geliřim i in bu yapılanmalara ve yenilenmelere ihtiya  vardır.⁷⁰

Pandeminin ekonomik a ıdan etkilediđi sanat kurumları ise faaliyetlerine yeni sezonu planlayarak normalleřme s recine ge meye bařlamıřtır. Pandemi d neminde sendikaların, sivil toplum kuruluřlarının, platformların ve dayanıřma k lt r n  benimsyen bir ok farklı tiyatro ve sanat emek isinin bir araya geldiđi d nem sonrası sanatın yeniden ayađa kalması ve sosyal hayat i erisinde bulunması herkes i in bir ihtiya  meselesi olarak g r lmektedir. K lt r ve Turizm Bakanlıđı pandemi sonrası 2022-2023 sezonunda tiyatrolara yaptıđı maddi desteđi arttırmak devam ettirmiřtir. Rekor yardım olarak kayıtlara ge en s re te bakanlık  zel tiyatrolara yapmıř olduđu desteđin kapsamını 476 tiyatro bařvurusuyla deđerlendirmeye almıřtır. Yapılan deđerlendirmeler sonucunda 283 profesyonel, 86  ocuk oyunu ve 72 geleneksel kategori oyunu destekten faydalanmaya hak kazanmıřtır. Bakanlık olumlu bařvuru neticesi alan t m  zel tiyatrolara toplamda 32 milyon  denek ayırarak bu zamana kadar ki en y ksek dađıtımı yaptıđını a ıklamıřtır. Bakan Mehmet Nuri Ersoy' un bir ok sekt r temsilcisiyle yaptıđı deđerlendirmeler ve talepler neticesinde her tiyatronun durumu deđerlendirilerek tespitler yapılmıř olup imkanlar dahilinde ek maddi destek sađlandıđı bilinir. Yardım ve destek s reciyle ilgili olarak belli řartların bulunduđu s re te  zel tiyatroların 4  alıřan ve  zerinde olması, T rk oyun yazarlarına

⁷⁰ G lta , Yusifova. *Sahne Sanatları Alanında Devletin Rol n n Analizi*, s. 160.

ait projelerle başvuru yapılması ve Türk oyun yazarlarına ait eserlerin daha çok ön planda olması gibi gerekçeler ek maddi destek imkânı da sağlamıştır.⁷¹

Tiyatro kurumlarının 2023-2024 sezonuna baktığımız zaman ise Kültür ve Turizm Bakanlığının destek başvurusuna 511 özel tiyatronun başvurduğu, bunların 304 profesyonel, 95 çocuk oyunu ve 77 geleneksel kategoride olduğunu görülür. Komisyon değerlendirmesi sonucunda ise 55 milyon TL ödenek toplamda 476 özel tiyatro bünyesinde bu zamana kadar en yüksek sayıda projeye dağıtıldığını açıklanmıştır. Başvuran kurumların çalışan sayısı, eserin Türk bir oyun yazarına ait olması, geçmiş dönemde kurumun hangi bölgede ne etkinlikler yapmış olduğu, salon ve kapasite durumu gibi kriterler değerlendirmeye alınmış ve buna göre destek paketi dağıtılmıştır.⁷²

2.4 İBB Projeleri ve Şehir Tiyatroları

İstanbul Belediyesi Genel Kurulu, 21 Ekim 1949 tarihli ve 945/ 75 sayılı kararıyla yeni bir yönetmelik hazırlamıştır. 1 Aralık 1949'da yürürlüğe giren bu yönetmeliğe göre; Şehir Tiyatrosu, İstanbul Belediyesi'ne bağlı bir katma bütçeyle yönetilen bir sanat kurumudur. Bu yönetmeliğin yine birinci maddesine göre; kurumun yönetiminden sorumlu bir yönetici, sanat işlerinden sorumlu bir "İntendant"ı ve kıdemli sanatçılardan oluşan bir yürütme kurulu bulunmaktadır. Kurumun amacı ikinci maddede; halkın tiyatro gereksinimini karşılamak, tiyatro kültürünü yükseltmek; yerli-yabancı tiyatro yapıtlarını tanıtmak; tiyatro sevgisini yaymak ve güzel sanatlara duyulan ilgiyi artırmak biçiminde açıklanmaktadır.⁷³

Konur'un tarihsel bilgi aktarımından yola çıkarak Şehir Tiyatrosu'nun misyonları arasında tiyatroyu her şartta yaşaması ve gelişmesi olduğu görülür. Pandemi döneminin perdeleri kapatmasının ardından tiyatronun durmaması ve yaşaması adına İstanbul Büyükşehir Belediyesi Mart 2020'den bu yana kültür-sanat sektörüne 12 milyon TL tutarında destek sunmuştur. Bu miktarla birlikte hem sürece katkı sağlanması hem de emekçilerin yaşadığı sıkıntıların çözümü amaçlanmıştır. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kültür Daire Başkanlığı ve Kültür A.Ş. iş birliği ile gerçekleştirilen projelendirmeler birçok insana ulaşmıştır. *Sokakta Sanat Var*,

⁷¹ <https://guzelsanatlari.ktb.gov.tr/TR-331787/ozel-tiyatrolara-rekor-yardim.html>

⁷² <https://guzelsanatlari.ktb.gov.tr/TR-357257/ozel-tiyatrolara-55-milyon-lira-destek.html>

⁷³ Tahsin, Konur. *Devlet-Tiyatro İlişkisi* Ankara, Dost Yayınevi. 2001, 82-83

Sahnebüs, Sokak Sokak Masal, İstanbul'da Bir Sonbahar Kabaresi, Yolculuk Arası Bi' Caz Molası, Sokak Müzisyenleri Kafede, Akademiden Sahneye, Klasik Sabahlar Kahve Konserleri, Roman Havası, İstanbul Sokak Festivali, Sound Check Harbiye ve Sahnede Bir Hayat gibi etkinlikler gerçekleştirilmiştir.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi *#İstanbulBirSahne* adı altında müzisyenlere destek olmak adına bir proje gerçekleştirmiştir. Bu projede yaklaşık binin üzerinde müzisyen yer almıştır. İstanbul'un 39 ilçesi planlanan etkinliklerle müzikle buluşturulmuştur. Yine İstanbul Büyükşehir Belediyesi bünyesinde dijital sahne konserleri düzenlenmiştir. Bu konserleri Enver Ören Kültür Merkezi'nde kayıt alarak gerçekleştirmişlerdir. Bu projeye birlikte her müzisyene iki bin Türk lirası destek sağlamıştır. 2 bin 289 başvuru ve topluluklarla birlikte toplam 6 bin 841 başvuru içerisinde 5 bin 10 kişi destek alarak projeye katılım gerçekleştirmiştir.⁷⁴

İstanbul Büyükşehir Belediyesi tüm bunların yanı sıra tiyatro emekçileri için de *İstanbul'da Perdeler Kapanmasın* başlıklı bir proje başlatmıştır. Bu proje kapsamında Mayıs 2021'de başvurular alınmış olup yaklaşık 400 özel tiyatroya 2 milyon tutarında bir destek sağlanmıştır. *İstanbul'da Perdeler Kapanmasın* projesi tiyatro emekçilerinin zor günlerde nefes alması adına önem arz eden projelerin başında gelmektedir. Kültür Daire Başkanlığı tarafından gerçekleştirilen bu proje kapsamında 129 yetişkin, 101 çocuk olmak üzere toplamda 230 oyun seyirciyle ücretsiz olarak buluşmuştur. 3 Temmuz-22 Ağustos 2021 tarihleri arasında kentin farklı yerlerinde ve İBB Kültür Merkezlerinde sahnelenme takvimi yapılmıştır. Proje kapsamında; 3-4 Temmuz'da Pendik Kaynarca ve Zeytinburnu Çırpıcı Parkı'nda, 10 – 11 Temmuz'da Kadıköy Yoğurtçu Parkı ve Beylikdüzü Yaşam Vadisi'nde saat 19.00 ve 21.30'da olmak üzere iki farklı oyun sahneleneceği konusunda bilgilendirme yapılmıştır. İstanbul'un iki yakasında yer alan, on farklı İBB Kültür Merkezi'nde oyunların seyirci ile buluşması planlanmıştır. 15 Temmuz – 25 Temmuz tarihleri arasında ise İBB Kültür Sanat Youtube adresi üzerinden her gün 2 oyun yayınlanacağı duyurulmuştur.⁷⁵

⁷⁴ <https://kultur.istanbul/ibb-kultur-sanat-sektorunun-yaninda/>

⁷⁵ <https://kultur.istanbul/istanbullular-istanbulda-perdeler-kapanmasin-projesiyle-tiyatrolarla-bulusuyor/>



Resim 6: *İstanbul'da Perdeler Kapanmasın Tanıtım Görseli*

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları Covid-19 pandemisi ile çalışma şartlarını değiştiren ve dijitalleşme sürecine geçen kurumlardan birisi olmuştur. İBB'nin İstatistik Ofisi'nin kültür verilerinin kamuya açıklanmasıyla birlikte ortaya çıkan sonuçlarda Şehir Tiyatrolarına katılım sayısı 2019'a göre yarıdan fazla düştüğü gözlemlenir. İBB Şehir Tiyatrolarının sadece 12 salonda 51.689 seyirciyle ulaştığı öğrenilirken 2020 yılında ise bu sayının 24.503'e kadar gerilediği bilinmektedir. Sahnelenen oyunların içeriğine bakılırsa %67'si yetişkin, %27'si çocuk oyunu ve %6'sı müzikalden oluştuğunu görmekteyiz. 2020 Eylül ayında sahnelenen yetişkin oyunlarında aylık ortalama seans sayısı 49 iken 2019'da ortalama 107 seans olduğu açıklanmıştır. Çocuk oyunlarında 2019'da ortalama 36 seans gösterimi yapılırken bu sayının 2020 yılında aylık ortalama 23 seansa düştüğü gözlemlenir.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin önemli ve popüler sahnelerinden birisi olarak bilinen Harbiye Muhsin Ertuğrul Sahnesi ise 2019 yılında 42.229 izleyici ağırlarken, ikinci sırada ise Kağıthane Sadabad Sahnesi yer almıştır. COVID-19 döneminde dijital olarak aktif bir dönem geçirmeye başlayan 'Şehir Tiyatroları Youtube' kanalı 11 yetişkin, 5 çocuk oyununu canlı yayınlamıştır. Bununla birlikte 24 oyunculuk atölyesi, 7 çağdaş gösteri sanatları merkezi atölyesi, 4 yazarlık atölyesi olmak üzere toplam 35 atölye gerçekleştirilmiştir. 4 *Sahnenin Gizli Kahramanları* videosu, 3 *Çocuk Saati* videosu ve 1 Belgesel yayınlanmıştır. Ek olarak 1 Nisan-1

Mayıs tarihlerinde Şehir Tiyatroları Youtube kanalı üzerinden toplam 31 ‘Masal Saati’ etkinliği yayınlanmıştır. Instagram hesabı üzerinden ise 4 adet canlı yayın yapılmıştır.

2020 Ağustos ayı verilerine göre 2019'da aylık ortalama 446 etkinlik gerçekleşirken COVID-19 pandemisi sebebiyle 2020 yılında aylık ortalama 263'e gerilemiştir. İBB sorumluluğundaki bir kültür merkezine düşen kişi sayısı 467.548 kişi iken 2 yıl içerisinde inşaatı tamamlanacak 10 kültür merkeziyle kültür merkezine düşen kişi sayısı 337.673 olacaktır. Covid-19 sebebiyle alınan önlemler kapsamında sosyal medya aracılığıyla 17-31 Mart tarihleri arasında 92, Nisan ayı içerisinde 155, Mayıs ayı içerisinde 127, Haziran ayı içerisinde 107 ve Temmuz ayı içerisinde 91 adet etkinlik gerçekleşmiştir.⁷⁶

Şehir Tiyatroları pandemi döneminde daha minimal işlerle yönelmiş ve bu kapsamda oyunlar repertuvara alarak covid-19 pandemisinin etkilerini azami seviyeye indirmeyi amaçlamıştır. Her ne kadar önlemler alınıyor olsa da seyircinin endişesi salgın döneminde yeterince giderilemediği de gözlemlenmektedir. Şehir Tiyatroları yeni sezon çalışmalarını *Harbiye Muhsin Ertuğrul Sahnesi*'nde tanıtmıştır. Seçilen oyunlar genelde tek perde ve küçük kadrolarla *Sezon Minimal* adı altında gerçekleştirilmiştir.⁷⁷ Dünyada ilk kez bir tiyatro 16 yeni oyunla prömiyer yapmayı hedeflemiştir. İBB Şehir Tiyatroları, COVID-19 tedbirleri kapsamında Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın 23 Haziran 2020 tarihinde yayınladığı genelgeye uygun olarak bazı önlemler almıştır. Bu süreçle ilgili harfiyen uyulacak şekilde tiyatro salonları yeniden düzenlenmiş ve sahneye konacak oyunlar buna göre planlamaya dahil edilmiştir. Oturma düzeninden, maske kullanımına, salon girişlerinde ateş ölçümü ve dezenfektan kullanımı gibi önlemlerin yanı sıra yoğunluğun oluşmaması adına da birçok önlem alınmıştır. Covid-19 pandemi döneminde en önemli süreçlerden birisi kapalı ortamlardaki temiz hava dolaşımının sağlanmasıdır. Bu konu da yine önlemler arasında yerini almış ve salon klima sistemleri yeniden düzenlenmiştir. Hem teknik ekip hem de seyircilerin sağlığı açısından fiziki olarak kullanılan her alanda temizlik ve süreçleri detaylı bir şekilde planlanmıştır.⁷⁸

⁷⁶ <https://artigercek.com/kultur-sanat/coronavirus-sehir-tiyatrolari-ni-vurdu-140998h>

⁷⁷ <https://www.istdergi.com/ajanda/ibb-sehir-tiyatrolari-sezon-minimali-tanitti>;
https://www.youtube.com/watch?v=XzRw4O2QqRs&ab_channel=%C5%9EehirTiyatrolar%C4%B1

⁷⁸ <https://kultur.istanbul/sehir-tiyatrolari-aciliyor-peki-alinan-koronavirus-onlemleri-neler/>

2.5 Oyuncular Sendikası

1948-49 yılı tiyatro mevsimi açılırken sahne hayatımızda yeni doğan hayırlı bir hadiseyi meslekî bir sevinç ve öğünçle idrâk etmiş bulunuyoruz: Ne zamandır kurulması beklenen “Sahne Sanatkârları Derneği” nihayet vücut bulmuştur (...) Bence ilk esaslı meslek topluluğu “Türk Sahne Sanatkârları Derneği” adı altında üç beş meslek arkadaşımızın teşebbüsü ile bu sene kurulan bu dernektir. Bu kurul, sahnede sanatlarıyla hayatlarını kazanan ses, söz, saz ve teknik erbabın bütün ihtiyaçlarına cevap verecek mahiyette zengin ve sağlam esasları ihtiva etmektedir. Anayasası ve iç tüzüğü gözden geçirildiği zaman görülecektir ki sahne sanatkarlarının karşılıklı tanışma, dayanışma, haklarını koruma, kültür, sağlık ve sanat gelişmeleri bakımlarından her nokta üstünde titizlikle durulmuştur. Azasının birlik, beraberlik zihniyetiyle gösterecekleri bağlılık ve sadakat nisbetinde ve devletin uzatacağı kuvvetli müzaheret ve himaye eliyle bu umdelerin hepsi birer birer tahakkuk edecektir. Bu, ancak iyi niyet ve inanç sahiplerinin gayretiyle hasıl olacaktır. Fikir ve gaye etrafında el ele verebilecek idealist Türk sanatkarlarının bunu yapabileceklerine inanıyorum.⁷⁹

Türkiye’de sendikalaşmanın ilk süreçleri 1960’lı yıllarda başlamış olup 70’li yılların ortalarına doğru gelişme evresine girmiştir. Daha sonrasındaki süreçte ise farklı isimler altında platform ya da sendika olarak kültür-sanat sektöründe sanat emekçilerinin haklarıyla ilgili birçok farklı çalışmalarda bulunmuştur. Oyuncular Sendikası 29 Mart 2011 yılında resmi olarak kurulmuş ve bünyesinde sahne, perde, ekran ve mikrofon oyuncuları sendikasını barındırmaktadır. Covid-19 pandemisi öncesinde Türk dizi, sinema, seslendirme, tiyatro sektörüne dair çalışanların ve kurumların sosyal hakları ve çalışma süreleri bunun yanı sıra hukuki anlaşmalar ile ilgili birçok çalışmanın içerisinde bulunmuştur.

Pandemi döneminde neredeyse tamamen değişen çalışma koşullarına sendika da katkıda bulunmuş ve süreçle ilgili olarak birçok bilgilendirme yapmıştır. Covid-19 pandemisi süresince oyuncuları sendikası sektörün yaşaması ve yeniden aktif bir hale gelebilmesi adına birçok çalışmada bulunmuştur. Bununla birlikte hem oyuncuları hem de tiyatro mekanları bilgilendirecek çalışmalar yapmıştır. Sendikaya üye olan oyuncular ve sektör çalışanları pandemi boyunca hangi hakları olduğuna dair birçok şeyi de yine sendika yoluyla öğrenmeye çalışmıştır. Farklılaşan sektör ve dijitalle evrilen süreçte sendika da buna yönelik olarak faaliyetlerini genişletmiş ve kapalı olan sanat kurumlarına desteğini göstermiştir. Pandemi döneminde yapılan önemli

⁷⁹ İ. Galip Arcan, “Türk Sahne Sanatkarları Derneği”, *Türk Tiyatrosu*, sayı: 222, 1949, s.4.

alıřmalardan birisi 12 Mart 2020 tarihinde gerekli tedbir ve nlemlerin alınmasına dair yapılan bilgilendirmedir. Sendika bu srete yapmıř olduėu tespitlerle ilgili olarak kamuyu bilgilendirmiř ve saėlık hizmetine eriřme, tm sektr emekilerinin sigorta haklarının gvence altına alınması ve alıřma kořullarının iyileřtirilmesi ile ilgili sreleri topluma duyurmuřtur. Sendika fiziki olarak yeterli kořulları saėlamayan mekanlarla ilgili de alıřmalarda bulunmuř havalandırma sistemlerinin iyileřtirilmesi, temizlik ve hijyen konusunda gerekli nlemlerin nasıl alınması gerektiėi konusunda da sektre bir rehber olmuřtur.

Her salonun fiziki kořullarının bir olmadığı lkemizde her sahne iin gerekli olan nlem ve ihtiyalar ne ise ona gre hazırlanması konusunda da bilgilendirmeler yapmıřtır. Kltr Bakanlıėı ile yapılan dnemsel toplantılarda sektrn ihtiyalarına dair nlem paketi alıřmaları sunulmuř uluslararası kurumlarla yapılan iletiřimler neticesinde neler yapılabileceėi ile ilgili bakanlıėa bilgiler sunulmuřtur. Evden alıřma sisteminin çoėunlukla mmkn olamayacaėı alıřma alanlarına ynelik olarak bilgilendirmeler yapılmıř ve sektr alıřanlarına bu konuda hukuki destek verilmiřtir. Sendika eřitli sosyal medya platformları ve kendi web sitesi zerinden srekli olarak bilgilendirme ve mevzuat deėiřiklikleri ile ilgili olarak sektrn hayatta kalabilmesi adına alıřmalarda bulunmuřtur. Tm bu sreleri Covid-19 blm altında mini bir arřiv oluřturarak bařından sonuna kadar hangi dnem hangi alıřmalar yapıldıėı ile ilgili bilgi verilmektedir.⁸⁰

Oyuncular Sendikası 20 Mayıs 2020 tarihinde pandemi nedeniyle meslek yařamlarına devam edemeyen tiyatro sanatılarının sesini duyurabilmek adına ortaya ıkan ‘Dayanıřmanın 100’ řiir’ projesine de katkıda bulunmuřtur. Proje tiyatronun yařaması ve yeniden hayata dnebilmesi adına birok sanatının katkısıyla ortaya ıkmıř ve pandemi dnemindeki dayanıřmaya destek olabilmesi adına bařlatılmıřtır.⁸¹ Proje ismiyle oluřturulmuř olan web sitesi mevcuttur. Platformun kurucuları arasında Ali Dřenkalkar, Bahar uhadar, aėlar orumlu, Feza Soysal, Mehmet Sarıca, Tilbe Saran, Demet Akbaė gibi isimler bulunmaktadır. Projeye ilgili sreleri katıldıkları bir programda Demet Akbaė ve aėlar orumlu anlatmıřtır.⁸² Dayanıřmanın 100’

⁸⁰ <https://oyuncularsendikasi.org/calismalar/covid-19-dosyasi/>; <https://oyuncularsendikasi.org/wp-content/uploads/2020/11/Sahneler-Covid-19-Tedbirleri.pdf>; <https://oyuncularsendikasi.org/covid-19-surecinde-sahne-alani-icin-yapilan-calismalar/>

⁸¹ <https://dayanismanin100usiir.org/bizkimiz.php>

⁸² https://www.youtube.com/watch?v=Xff4qV_N-O8

şiiir projesi youtube üzerinden bugün erişime açık ve izlenebilmektedir.⁸³ Projenin Bununla birlikte kendi web sitesi üzerinden de tüm seslendirilen şiirlere erişim sağlanmaktadır. Proje kapsamında site üzerinden bağış yolu seçilmiş ve belli meblağlar ile seyircinin katkı sunabilmesi beklenmiştir. Dayanışmanın 100'ü şiir projesi dijitalleşme açısından bakıldığı zaman sanatın her koşulda izleyici ile buluşması açısından önemli görülmektedir. İzleyiciye fiziki koşullarda bir arada olmasa dahi teknoloji aracılığıyla sürecin bir parçası olma imkânı vermiştir.

2.6 Tiyatro Kooperatifi

Tiyatro Kooperatifi tiyatronun dayanışma içerisinde ilerlemesine ve gelişmesine kurulduğu günden bu yana önemli katkılar sunmuş bir platform olarak bilinmektedir. Sanat kurumlarının dayanışma gücüyle toplumda yer edinmesi hem sanat kurumlarının hem de sanat emekçilerinin geleceği açısından önem arz etmektedir. Bu sebeple özel tiyatrolar bünyesinde bir araya gelerek onların hem ekonomik hem de sosyal açıdan daha sağlıklı bir sanat üretimi yapması adına kurulan Tiyatro Kooperatifi 26 Haziran 2019 tarihinde resmiyete kavuşmuştur. Kooperatif resmi bir kimliğe kavuştuktan sonraki süreçte kendisine birçok hedef belirlemiş ve bu yönde çalışmalarını sürdürmüştür. 71 Tiyatronun katılımıyla önemli bir yapıya kavuşmuş ve özel tiyatroların topluma fayda sağlayacak projeler üretmesi konusunda öncü olmayı hedeflemektedir. Dayanışma ile sadece yerelde değil uluslararası alanda da iş birlikleri yapmak, kamu ve yerel yönetimler ile hareket edebilmek, akademik çalışmalar, sivil toplum kuruluşları ile ortak projeler üretmek kooperatifin amaçladığı süreçler olarak bilinmektedir. Üniversiteler bünyesinde sektör ile ilgili olarak insan kaynağı yaratıcı faaliyet ortaya çıkarmak, eğitim süreçlerini yaratmak ve kamunun sanat alanında daha nitelikli şekilde yer alabilmesi sağlamak da kooperatif açısından önem arz etmektedir. Özel tiyatroların seyirciye daha iyi şartlarda hizmet verebilmesi adına dekor tasarımı, prova mekanlarının kullanımı, dekor ve kostümlerin sağlıklı şartlarda saklanabilmesi, çalışma şartlarının iyileştirilmesi gibi çalışmalar da görülür.

Her dayanışma amacıyla kurulan kurum veya kooperatifler yetkili kurumlarla toplum ve sanatçı arasında bir köprü görevi görmektedir. Bu açıdan bakıldığı zaman

⁸³ <https://www.youtube.com/@dayansmann100usiir7/videos>

kooperatif Türkiye’de sanata emek veren birçok kuruluşun bir araya gelebilmesi adına da çalışmalar yürütmektedir. Oluşan bu dayanışma ruhunun tüm Türkiye’de bir resmiyete kavuşması adına da çalışmalar yapılmış, tiyatro sanatının dünyaya tanıtılması ve bilinirliğini arttırması adına yapılacak çalışmalar hedef olarak belirlenmiştir. Özetlemek gerekirse kooperatif yerelde başlayan birlik ve beraberlik sürecinin ülkeye yayılması, sahnelerin ve sahneye emek veren insanların hem fiziki hem de sosyal açıdan daha sağlıklı içerik üretimi yapabilmesi, bilgiye erişim ve paylaşım sürecinin daha fazla kolaylaşması, hukuki şartların gelişmesi ve gerekli mevzuatların günlük yaşama uygun hale getirilmesi gibi birçok amaçla toplum ve sanat yaşamında yerini almıştır.⁸⁴

Tiyatro Kooperatifi Covid-19 pandemisi döneminde ise tiyatro kurumlarının yaşadığı zorlu süreçler ile ilgili olarak birçok sorumluluk almış ve yapmış olduğu çalışmalarla önemli katkılarda bulunmuştur. Kapatılan kültür-sanat kurumlarının yeniden ve daha sağlıklı bir şekilde açılabilmesi adına yapılan birçok proje bulunmaktadır. Hashtag #BizdeYerinAyrı projesi 2020 Mayıs-2021 Haziran tarihleri arasında kapatılmak durumunda kalan ve gelirleri olmayan tiyatro kurumlarına destek olmak amacıyla yapılmıştır. Tiyatro sanatının yeniden yaşaması ve seyirci ile olan iletişimini sağlayabilmesi adına ileri tarihli şekilde planlanan oyunlara bilet ayırarak tiyatrolara destek verilmiştir. Mobilet’in de katkıda bulunduğu süreçte kurumsal destekçiler *Anadolu Efes, Mey Diageo, Yapı Kredi ve Zorlu Holding* yer almaktadır.

Tiyatro Kooperatifi 2020 yılında T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı ile ortak hareket ederek İstanbul Bilgi Üniversitesi Kültür Politikaları Yönetimi ve Araştırma Merkezi (KPY)⁸⁵ bünyesinde *Tiyatro Kooperatifi Çözüm Buluşmaları* düzenlemiştir. Çalışma kapsamında ortaya çıkmış olan rapor ve anket⁸⁶ pandemi şartlarında oluşan genel tablo hakkında bilgi vermektedir. Tiyatrolar yaşanan süreçle ilgili olarak medyada tiyatrolar ile ilgili yapılan kampanyalara destek verilmesi, pandemi döneminden sonra seyircinin tiyatro gitme konusundaki endişelerinin giderilmesi, tiyatronun her daim yaşamın içerisinde olması gerektiği, tiyatroların sesini topluma duyurabilmek adına reklam projelerinin geliştirilmesi, toplumda sayılan ve sevilen

⁸⁴ <https://tiyatrokoperatifi.org/hedeflerimiz/>

⁸⁵ <https://kpy.bilgi.edu.tr/tr/>

⁸⁶ https://tiyatrokoperatifi.org/wp-content/uploads/2021/06/2021_Bilgi-U%CC%88niversitesi-KPY_Tiyatro-Kooperatifi-Aras%CC%A7tırma-Raporu.pdf

isimlerden çeşitli mesajlar alınması, tiyatro mekanlarına olan güvenin gerekli hijyen ve temizlik koşulları sağlanarak yeniden sağlanması gerektiği gibi konularda taleplerde bulundukları bilinmektedir. Uzun süre kapalı olarak tutulan ve mesleki yükümlülüklerini yerine getiremeyen tiyatro kurumları kooperatif çatısı altında dönem dönem yetkili kurumlara taleplerini iletmıştır. Özellikle maddi açıdan çok fazla ağır sorumlulukların bulunduğu sanat alanında tiyatrolara hibe desteği verilmesi, kredi kullandırılması, SGK ve vergi yükümlülükleri konusunda kolaylıklar sağlanması, işsizlik desteği verilmesi, teknik alanda çalışma yapan sektör emekçileri için fiziki koşulların iyileştirilmesi ve maddi destek sağlanması konusunda hem yerel yönetimlere hem de T.C. Kültür Bakanlığına taleplerde bulunulmuş ve süreçle ilgili takip yapılmıştır.^{87 88}

2.7 Oyuncular Sendikası ve Tiyatro Kooperatifi

Pandemi sonrası süreçte yine aktif olarak rol almaya devam eden Oyuncular Sendikası ve Tiyatro Kooperatifi ise yaptığı çalışmalarla sektör çalışanlarının sesini duyurmaya devam etmiştir. 15.01.2022 tarihinde aşısız veya aşı sürecini tamamlamayan ve son 180 gün içinde Covid-19 geçirmemiş kişilerin tiyatro etkinliklerine girişinde uygulanan aşı kartı veya PCR testi kontrolünün kaldırılması kararı alınmasından sonra yapılan anket çalışmasında kooperatife bağlı tiyatrolar bu kararın kalkmasını yanlış bulduğunu belirtmiştir. Bu durumun seyirci nezdinde güven zedeleyeceğini ve salonlara katılımın azalacağını öngörmektedirler. Finansal yetersizliklerin etkilerinin devam ettiği dönemde birçok tiyatro kurumu pandemi ile ilgili alınan her karardan etkilenmektedir. Pandemi sonrası dönemde etkileri ile değil artan maliyetler ve enflasyondan etkilenmek durumunda kalan sanat kurumları bundan ötürü de olumsuz dönemler geçirmektedir. Kooperatif özel tiyatroların bulunduğu konumdan daha ileri gidebilmesi adına iş birliği çağrılarında bulunmuş ve bu sebeple birtakım düzenlemeler yapılması gerektiğini belirtmiştir. Tiyatroların üstündeki veri yükünün azaltılması, KDV oranının %1'e indirilmesi ve kalıcı olması, özel tiyatrolar için gerekli sponsorluk teşviklerinin sağlanması, sınırlı olan desteklerin çeşitli kategorilere ayrılarak elektrik, doğalgaz, SGK teşviği gibi maddeleri de kapsamı,

⁸⁷ <https://tiyatrokooperatifi.org/duyurular/>

⁸⁸ <https://tiyatrokooperatifi.org/covid-19-pandemisi-sebebiyle-9-aylik-surecin-ozel-tiyatrolari-getirdigi-nokta-ne-yazik-ki-son-derece-vahim/>

belediye ve sigorta mevzuatı konusunda değişikliklerin yapılması gibi taleplerini yetkili kurum ve kuruluşlara iletmiştir. Pandemi sonrası her ne kadar destek paketlerinin açıklandığı ve rekor yardım başlıklarının atıldığı görülse de tiyatrolar açısından durum hala pek iç açıcı olarak görülmemektedir. Belediyelerin özel tiyatrolara yönelik uyguladığı kurallar, mevzuat konusundaki sıkıntılar, maliyetlerin çok fazla artması, bağış konusunun çözilememiş olması gibi sorunlar tiyatro kurumlarının önündeki engeller olarak ortaya çıkmaktadır. Oyuncular Sendikası'nın Covid-19 pandemisi sonrasındaki dönem kapsamında yaptığı çalışmalar ağırlıklı olarak sektörün eksiklikleri üzerine tespitlerde bulunmaya ve sanat emekçilerinin çalışma koşullarının geliştirilmesi yönünde olarak dikkat çekmektedir. Oyuncuların sektörde yaşadığı sıkıntılar, seslendirme sanatçılarının yaşamış olduğu telif problemleri ve global anlamda diğer ülkelerle olan iletişim süreçler sendika tarafından yürütülmüştür.

2.8 Tiyatromuz Yaşasın İnisiyatifi

Pandemi sonrası dönemde yetkili kurumlara olan taleplerin takibi ve kamuoyunda sanat kurumlarının sesini daha fazla duyurabilmek adına kurulmuş olan oluşum yayınladığı bildiriler ve pandemiye yönelik olarak belirlediği yol haritasıyla süreçte önemli bir misyon edinmiştir. Pandemi süreciyle birlikte kapanan tiyatro kurumları ile ilgili olarak birçok çalışma gerçekleştirmiş ve sanat emekçilerinin haklarını korumak adına bildiriler ve bültenler yayınlamıştır. Toplumda sanat kurumları ve sanatçılarının yaşadığı sorunlara değinen inisiyatif bu süreçlerle ilgili olarak gerekli hatırlatmaları dönem dönem bakanlığa ve kamuoyuna çağrıda bulunarak gerçekleştirmiştir.

Sektörün emekçileri olarak bilinen oyuncu, yönetmen, afiş tasarımcısı, kostümcü, fotoğrafçı, ressam, dramaturg ve birçok farklı sanat emekçisinin yanı sıra teknik alanda görev alan iletişim sorumluları, basın, operatör, temizlik ve gişe görevlilerini kapsayan geniş bir havuza hitap eden talepleri topluma duyurmuşlardır. Bu kapsamda gerekli vergi indirimlerinin yapılması, temel ihtiyaç olarak görülen elektrik, doğalgaz ve su faturalarının 2021 ocak ayına kadar dondurulması, salon kiralalarının devlet tarafından karşılanması, tiyatroya emek veren birçok çalışan kesime maddi destek sağlanması, tiyatro kurumlarının ticarethane statüsünden kamusal hizmet

alanına geçirilmesi, özel tiyatrolara verilen destek şartlarının güncellenmesi gibi talepleri gerekli kişi ve kurumlara ileterek sürecin ilerlemesinde pandemi ve sonrasında etkinliklerini sürdürmüşlerdir. Covid-19 pandemisinin yol açmış olduğu maddi kayıpların telafisi konusunda herhangi bir ayırım yapılmadan destek olunması gerektiğini dile getirmişlerdir. Belirsizlik döneminin hâkim olduğu sahneleme süreçlerine dair kesin bir bilginin olmadığı dönemde ‘*Tiyatromuz Yaşasın İnisiyatifi*’ gerekli sorumlulukları alarak tiyatro kurumlarının ve emekçilerinin sesi olmuş ve farklı sosyal medya platformlarında kamuoyunu bilgilendirme adına önemli işlere imza atmıştır. Bu açıdan bakıldığı zaman tiyatronun yaşaması adına atılan her adım sanatın ilerlemesi ve pandemi döneminde nefes alabilmesi adına önem arz eden konuların başında gelmektedir. İnisiyatif tiyatroların bir kamu kurumu olduğunu ve halka ait olan bu kurumların iflas sürecine girmemesi gerektiğini savunmuş ve bu konuda acil eylem planı ortaya konmasını talep etmiştir.⁸⁹

2.9 İstanbul Kültür Sanat Vakfı Çalışmaları

İstanbul Kültür Sanat Vakfı kâr amacı gütmeyen ve kamu yararına çalışan kültür kurumlarından biri olarak tanımlanmaktadır. 1973 yılından bu yana toplumun kültür ve sanat açısından ilerlemesinde önemli bir yer edinmiştir. Covid-19 pandemisinin etkisini göstermesi ve alınan kapanma kararı ile birçok festivale ve etkinliğe ev sahipliği yapan kurum da çalışma şartlarını değiştirmek zorunda kalmıştır. İKSV ilk olarak tüm etkinliklerini dijital erişim imkanları yaratarak destekleme kararı almıştır. Bununla birlikte İKSV Kültür Politikaları ekonomik kriz altında boğulan sanat sektörlerini de destekleme kararı almıştır. 2020 yılında yapılmış ve yayınlanmış olan *Pandemi Sırasında Kültür-Sanatın Birleştirici Gücü ve Alanın İhtiyacı* politika metni bu sürece katkıda bulunan önemli bir araştırma olarak kabul edilmektedir. Bu araştırma kapsamında pandemi sürecinde dünya ülkelerinin ne gibi destek ve önlem projelerinin hazırlandığı, neye ihtiyaç duyulduğu ve nasıl bir yol izlendiği, ülkemizde de salgın ile ilgili sürecin nasıl olması ve olacağına dair politikalar açıklanmaktadır.⁹⁰ İKSV düzenleyemediği etkinlikleri çevrimiçi olarak yayınlamaya kararı almış ve bunun örneklerinden olan Film Festivali 190.000 kişi tarafından izlenmiştir. Yine

⁸⁹ <http://tiyatromuzyasasin.com/>

⁹⁰ https://www.iksv.org/i/content/19586_1_Pandemi_Sirasinda_Kultur_Sanatin_Birlestirici_Gucu_ve_Alanin_Ihtiyaclari_Nisan_2020.pdf

Müzik Festivali çevrimiçi gösterimlerin açılmasıyla birlikte 80.000 izleyici sayısına ulaşmıştır. 5. Tasarım Bienali çevrimiçi olarak 4300 izlenmiş ve açılış törenini yaklaşık 10.000 kişi takip etmiştir. 24. İstanbul Tiyatro Festivali de bu kapsamda çevrimiçi olarak düzenlenmiş ve 11 yapım izleyici ile buluşmuştur. 24. İstanbul Tiyatro Festivali dijital platformda 13.000 'i aşkın kişiye erişmiştir. *Dasdas, Fişekhane, Moda Sahnesi, Zorlu Psm, Yapı Kredi Bomontiada, Caddebostan Kültür Merkezi ve Surp Vortvots Vorodman Kilisesi'nde* kısıtlı sayıda izleyici ile 14 yerli yapım yaklaşık 2500 kişiye erişmiştir.⁹¹

Pandemi döneminde düzenlenen 24. İstanbul Tiyatro Festivali İKSV'nin profesyonel ekipler tarafından yüksek ses ve görüntü kalitesiyle seyirciye ulaştırılmıştır. Festivalin çevrimiçi bölümünde 11 oyun ve her oyun festival boyunca iki kez sergilenmiştir. Ortak Yapım Projesi ile *BKM, Dasdas, Enka Sanat, İKSV ve Zorlu Psm* 10 tiyatro yazarından eser sipariş etmiştir. Seçici kurul önderliğinde yapılan proje kapsamında 786 proje ile katılım sağlanmış ve belirlenen yazarlara 7500 TL olmak üzere toplam 75000 TL nakit ödülü verilmiştir. 5 proje ortağından iki yapıma prodüksiyon desteği ve prömiyer imkânı da sağlanmıştır. Yine İKSV ve kariyer.net ortaklığında 24. İstanbul Tiyatro Festivali'nde sınırlı olarak fiziki katılımın olduğu salonlarda çok ciddi gelir kaybı yaşayan 13 topluluk 75.000 TL destek almıştır. Destek alan projelerden birisi olan Ceren Ercan'ın yazdığı 'Beni Sakın Yumruklardan' oyununun yapımını İKSV üstlenmiş ve prömiyerine İstanbul Tiyatro Festivali ev sahipliği yapmıştır.⁹²

25. İstanbul Tiyatro Festivali⁹³ de fiziki gösterimlerin yanı sıra çevrimiçi gösterimlere yine devam etmiştir. Yapılan iş birlikleri kapsamında 10 mekânda ve çevrimiçi sahnelenen yurtdışından 11, Türkiye'den 13 yapım katılım sağlamıştır. Fiziki gösterimlerde yaklaşık olarak 8000' e yakın, çevrimiçi gösterimlere yaklaşık 7000 kişi katılım sağlamıştır. Festival kapsamında 2 kulak tiyatrosu, 1 perdeden gösterim ile 750 çocuğa ulaşan bir dans gösterisi ve 2 tiyatro oyunu da yer almıştır. Festival kapsamında kadın üretimini desteklemek ve görünür kılmak için oluşturulan 'Bu İşte Bir Kadın Var' bölümünde 4 yapım sahnelenmiştir.⁹⁴

⁹¹ https://www.iksv.org/i/content/53_1_iksvfaaliyetraporu_2020.pdf

⁹² <https://tiyatro.iksv.org/tr/festivaller/yirmidorduncu-istanbul-tiyatro-festivali-2020>

⁹³ <https://tiyatro.iksv.org/tr/festivaller/yirmibesinci-istanbul-tiyatro-festivali-2021>

⁹⁴ https://www.iksv.org/i/content/53_1_iksvfaaliyetraporu2021.pdf

2018 yılında Gülriz Sururi'nin de kurul başkanı olarak yer aldığı Gülriz Sururi-Engin Cezzar Tiyatro Teşvik Ödülü 2020 ve 2021 yılları birlikte verilmiş ve 14 tiyatro sahnesi bu ödülü almaya hak kazanmıştır. Bu ödülün sahnelerin salgın döneminde yaşadıkları zor koşulları bir nebze olsun atlatmalarına yardımcı olma amacı taşıdığı bilinmektedir. Toplam 210.000 TL ödül tutarı eşit şekilde sahneler arasında paylaştırılmış bununla birlikte ödül alan sahnelerden yeni bir eser o yıllara özel olarak beklenmemiştir.⁹⁵ İKSV pandemi döneminde aktif olarak yer almış ve covid-19 salgınının yol açtığı ekonomik ve psikolojik birçok tahribatın onarılmasında önemli bir rol üstlenmiştir. Sahnenin tüm paydaşlarını bir dayanışma çatısı altında toplamaya kültür-sanatın durmaması için çalışmaya devam ettiğini aynı zamanda dijitalleşme sürecini de sanat alanlarının farklı birçok alanında uyguladığı görülmektedir. Zorunlu dijitalleşmenin her alanda etkilediği üretim koşullarına destek vermek ve içerik üretme durumunun kapanmaması adına yapılan çalışmalar izleyici ve sanat üreticisi arasında köprü görevi olarak görülmektedir.



Resim 7: İKSV 24. Tiyatro Festivali Afişi

⁹⁵ <https://www.iksv.org/tr/tyatro-tesvik-odulu/hakkinda>



Resim 8: İKSV Gülriz Sururi-Engin Cezzar Teşvik Ödülü Görseli

2.10 Zorlu Performans Dijital Sahne

Zorlu Performans Sanatları Merkezi Covid-19 pandemisiyle iptal edilen projelerini dijital platformlara taşımış ve sahne sanatlarının izleyici ile buluşmasında önemli bir aracı kurum görevini üstlenmiştir. Açıldığı günden bu yana hem yerelde hem de dünyada birçok etkinliğin İstanbul'da seyirci ile buluşmasını sağlayan Zorlu Performans Sanatları Merkezi Covid-19 süreciyle başlayan 'Dijital Sahne' dönemi sanat ve dijitalleşmenin önemli bir aşaması olarak görülür. Bugün hala devam etmekte olan proje youtube üzerinden içerik üretmeye devam etmektedir. Pandemi döneminde etkinliklerin başlangıcını Zorlu PSM Dijital Sahne süreci *Hashtag #PSMyle Kal* hareketi ile başlatmıştır. Zorlu Dijital Sahne projesi ile birlikte youtube sosyal medya platformu üzerinde *Hamlet, Martı, Nora Bir Bebek Evi, Antigone, Romeo ve Juliet, 12.Gece, Hırçın Kız, Üç Kız Kardeş, Ayı* oyunları ücretsiz olarak izleyici ile

buluşmuştur. Proje kapsamında dijital içerik sürecine özel olarak yapılan çekimler ve her oyun özelinde farklı bir prodüksiyon görülür.^{96 97 98 99 100 101 102 103 104}

Zorlu Performans Sanatları Merkezi bu etkinlik kapsamında oyunların bugünkü halini sahneye koyabilmek için iş birliğine gitmiş ve Based İstanbul ile çalışma kararı almıştır. Projeye Türk Tuborg A.Ş'nin de katkıda bulunduğu bilinmektedir. Dijital sürecin sahneye yansıtılması ve görsel açıdan eksiklik olmaması adına birçok çalışma yapıldığı görülür. Tiyatro sanatçısı İbrahim Çiçek'in yönetmenlik koltuğunda olduğu projede birçok popüler oyuncu yer almıştır. Bununla birlikte sahnelenen oyunlar tasarım ve kostüm olarak bir ekibin planlamasından geçmiş ve prodüksiyon aşaması profesyonel bir şekilde sahneye yansıtılmıştır. Proje bünyesinde Skenograf Ceyda Balaban kostüm ve sahne tasarımı, Dijital Sahne'nin video yönetmenlik sürecinde ise Gizem Kızıl yer almaktadır.¹⁰⁵

Dijital Sahne sürecinde yayınlanan 9 farklı oyunun geri dönüşleri youtube platformu üzerinde olumlu olarak bilinmektedir. Dijitalleşmenin evlere misafir olma süreci tiyatro yoluyla yapılmış ve birçok insan içeriklere ilgi göstermiştir. Toplumda bilinen ve sevilen sanatçıların içeriklerde yer alması da ilgiyi arttıran bir diğer etken olarak görülür. İçerik üretimindeki özen ve izleyiciye aktarım yöntemleri de izleyici-içerik arasındaki etkileşim açısından önemli olarak bilinmektedir.

2.11 Galata Perform

GalataPerform 2003 yılında Yeşim Özsoy tarafından kurulmuştur. Kurulduğu günden bu yana kültür-sanat yaşamında önemli bir edindiği bilinen sahne zaman geçtikçe dönüşüm içerisinde yer almış ve sanatın farklı alanlarda etkinliğini sürdürmüştür. Covid-19 pandemisinin hayatımız girmesiyle birlikte dijitalleşen sanat kavramından etkilenen GalataPerform da bu dönüşümü 3 farklı alanda *Yeni Perform*,

⁹⁶ Dijital Sahne 1- Hamlet: <https://www.youtube.com/watch?v=oGlzVxkmDBk>

⁹⁷ Dijital Sahne 2- Martı: <https://www.youtube.com/watch?v=f8RLVVnQYvA>

⁹⁸ Dijital Sahne 3- Nora-Bir Bebek Evi: <https://www.youtube.com/watch?v=L1nLmuCSYQE>

⁹⁹ Dijital Sahne 4- Antigone: <https://www.youtube.com/watch?v=rWx5E9CrsoM>

¹⁰⁰ Dijital Sahne 5- Romeo ve Juliet: <https://www.youtube.com/watch?v=ENdJBWKdl-c>

¹⁰¹ Dijital Sahne 6- 12.Gece: https://www.youtube.com/watch?v=kHPQOHt7A_0

¹⁰² Dijital Sahne 7- Hırçın Kız: https://www.youtube.com/watch?v=JAz_napmAhM

¹⁰³ Dijital Sahne 8- Üç Kız Kardeş: <https://www.youtube.com/watch?v=IWLPLr8-ZC8>

¹⁰⁴ Dijital Sahne 9- Ayı: <https://www.youtube.com/watch?v=tP9lTtxhglg>

¹⁰⁵ <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/zorlu-psmde-dijital-sahne-serisi-6398979>

Yeni Metin ve Yeni Dünya adı altında alan açarak sürdürmektedir.¹⁰⁶ GalataPerform bünyesindeki yönetmen, tasarımcı, yazar ve seyirciyle yeni YeniPerform bünyesinde buluşma hedefi belirlemiştir. YeniPerform içerik olarak canlı ve kayıtlı videoların yayımlanabildiği, atölye ve farklı kitabeve alanlarıyla beraber söyleşilerin de olacağı bir platform olarak görülmektedir. YeniPerform projesi Almanya Dışişleri Bakanlığı tarafından Goethe-Institut ve ortaklarının da bulunduğu proje destek sürecine başvurmuş ve 75 ülkeden 440 başvuru arasından destek sağlanan proje kapsamına girmiştir. *YeniMetin ve YeniDünya* ise kurumun yeniden tasarlayıp dijital bir uyum sürecine dönüştürdüğü projeler olarak bilinir. YeniMetin¹⁰⁷ içeriğinde hem bağımsız bir alan oluşturma hem de yeni yazar ve yönetmenlerin ortaya çıkması adına önem taşımaktadır. Bu alandaki eğitimler sadece İstanbul yerel bölgesinde kalmayıp Türkiye'nin birçok noktasına ulaşma hedefi taşımaktadır. Bölümde bulunan kütüphane ise atölyelerden ve festivallerden ortaya çıkan yazıları ve çeviri oyunları e-kitap formatına getirerek satışa sunma planı belirlemektedir. GalataPerform'un yapmış olduğu dijital dönüşüm süreci kültür ve sanatın internet yoluyla topluma daha fazla ulaşması açısından önemli görülür. Farklı sanat alanlarının dijital bir çatı altında buluşarak birçok içerik üretme dinamiği yaratması ve bunun ulusal bir ağa yayılma olanağı bulundurması sanatın dijitalleşme evresine pandemide yeni bir soluk getirmektedir.

*YeniDünya*¹⁰⁸ kendisini ulaşım ve fiziksel alan sınırlamasından uzaklaşıp tiyatroyu daha etkili biçimde kullanmanın ve seyirciye ulaşmanın bir aracı olarak tanımlamaktadır. Dijital alanda yaratacağı etkiyle devam etmekte olan değişim sürecine uyum sağlamanın önemini kavradıklarını ve buna yönelik olarak kayıtlı olan sanatın da değerli olabildiğini fark ettiklerini belirtir. YeniDünya bu süreci online eğitim, kamp ve bilgi edinme olarak tanımlamaktadır. Dijital bir dünya yaratmanın yanı sıra klasik olandan da kopmama amacı taşımaktadır. Bu açıdan bakıldığında zaman GalataPerform'un yaratmış olduğu YeniDünya formatı sadece bulunduğu alanda kalmakla sınırlandırılmamış ve dijital gücün farkındalığı ile seyirciye erişim fırsatının var olduğunu belirtir.

¹⁰⁶ <https://galataperform.com/galataperform-uc-yeni-alan-aciyor/>

¹⁰⁷ <https://galataperform.com/yeni-metin-yeni-tiyatro/>

¹⁰⁸ <https://yeniperform.com/yenidunya>

GalataPerform'un kurucusu Yeřim Özsoy pandemi dönemiyle ilgili olarak bu dijital dönüşümün hem kaçınılmaz hem de bir fırsat olduğunu dile getirir ve konuyla ilgili olarak şöyle der: "Yurtdışı turnelerimiz vardı, iptal oldu. Bütün bunları düşündüğümüz zaman, ekip olarak önümüzdeki süreci değerlendirdiğimizde deneysel olma ve yeni medya ile olan ilişkimize bağlı kalarak önümüzdeki süreçte dijitalleşmeye ağırlık vererek geçirmeye karar verdik."¹⁰⁹ Zorunlu dijitalleşme sürecinden geçmiş olsa da sahnenin geleceğe yönelik olarak yapmış olduğu bu atılım fiziki olarak kendisini hiç tanımayan birçok kişiye erişmesine de fırsat olarak görülebilir. Özsoy sancılı bir süreçten geçtiklerini ve bunun zorunlu bir süreç olduğunu da farkında olduğunu belirtir. *Goethe-Institu (Goethe Enstitüsü)*¹¹⁰ ve ortaklarının katkılarıyla kültür ve sanat faaliyetlerinin devam etmesine yönelik olarak düzenlenen fona başvuruda bulunan GalataPerform buradan aldığı destekle dijital dönüşüm sürecinin hızlandığını belirtir. Özsoy salgının kısa süreli olmadığını farkında olduklarını belirtir ve şöyle yorumlar: "Aldığımız bu fon, tiyatroların bu süreci nasıl geçirebilecekleri ve sürdürülebilirlik üzerine ağırlık veren bir fondur. Bence çok önemli bir konu çünkü kısa dönemli desteklerle hiçbir tiyatro şu anda ayakta durabilecek durumda değil." Dijital dönüşüm süreci fiziki olarak Galata'daki mekândan ayrıldıkları dönemle başlamıştır. *Terk Edilmiş Kıyıları/Negatif Fotoğraflar* projesi bu örneklerden biri olarak bilinir. Birçok atölye ve festival süreci de zoom üzerine taşınmış olup 4 farklı atölye sınıfı ile 50'ye yakın öğrenci katılımıyla Yeni Metin Festival Atölyeleri düzenlenmiştir.¹¹¹ Covid-19 pandemisi tiyatro kurumlarının ve tiyatro emekçilerinin dijitalleşmesine zorunlu olarak bir katkı sunmakla beraber aynı zamanda sanat icrasında da değişikliklere yol açmıştır. Farklı birçok içerik üretiminin dijital yollarla birçok farklı kişiye erişebilme imkânı verdiği görülmektedir. Özsoy'un bu sürece hızlıca katılıp gereken dönüşüme açık olması da kurumun geleceği açısından önemli bir adım olarak görülür. Özsoy dijital dönüşüm sürecini şöyle yorumlar: "Eski formlara tutunmak yerine var olan denklemlerin içinde hem seyirciyi hem de tiyatro sanatıyla uğraşan kişiler olarak bizleri içinden geçtiğimiz bu fırtınada yeni seyir ve tiyatro biçimlerine açacak bir düzlem yaratmanın önemine değer veriyorum."¹¹²

¹⁰⁹Tanış, Edanur. <https://medyascope.tv/2021/03/27/galataperformun-salginda-bir-yili-yesim-ozsoy-kisa-donemli-desteklerle-hicbir-tiyatro-ayakta-durabilecek-durumda-degil>

¹¹⁰ <https://www.goethe.de/ins/tr/tr/sta/ist.html>

¹¹¹ <https://galataperform.com/yeni-metin-festivali-9/>

¹¹²Aksoy, Zeynep. <https://artdogistanbul.com/korona-gunlerinde-tiyatro/>

GalataPerform pandemi sebebiyle bazı oyunları da dijital platformlara taşımış ve 3 farklı oyunu izleyici ile buluşturmuştur. *House of Hundred* oyunu İngilizce gösterimle birlikte Türkçe altyazı olarak yayınlanmıştır. Edinburgh Fringe Festivali'nde de oynanan oyun *The Guardian* ve *The Times* gibi gazetelerde de yer almıştır. Oyun Yeşim Özsoy'un kendi kişisel tarihinden yola çıkarak oluşturduğu hikayelerden oluşmaktadır. Bir diğer proje ise zoom platformu üzerinde canlı şekilde oynanmış olan *Beyaz Kanatlar* oyunudur. Burak Alıcı'nın yazmış olduğu ve Özgür Çoban'ın yönettiği *oyunda* Berfu Aydoğan, Ayşe Lebriz Berkem, Bahadır Buyruk, Sezgi Deniz ve Reha Özcan rol almıştır. Son proje ise *Meteor* adlı oyundur. *Berkun Oya*'nın *Bomba* isimli oyunundan esinlenilmiştir. Oyunun kadrosunda Begüm Nil Kutluay, Buğra Özurul, Efe Akercan, Mert Algın ve Selin Hasar bulunmaktadır. Meteor oyunu çeşitli sosyal medya uygulamalarını kullanarak fiziksel mekân deneyimini farklılaştırır ve dijital kodlar aracılığı ile tartışmaya açar.¹¹³

Dijitalleşme ile ilgili birçok farklı kurumun dönüşüm süreci yaşadığı görülmektedir. Bu örneklerden olan *Dijitalab: Performans Projesi* Şule Ateş'in küratörlüğünde dramaturgi alanına dijital bir yaklaşım getirerek teknolojinin sahne sanatlarındaki kullanım imkanını araştırma hedefi taşımaktadır. Proje Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı tarafından da desteklenmiştir. Dijitalab projesi amacını performans, gösteri sanatları alanında dijital öğelere dair bilgi paylaşımının artması ve yeni medya ile sahne arasındaki iş birliği sürecini geliştirmeyi hedeflemek olarak tanımlar.¹¹⁴ Cihangir Akademi kurucusu Şule Ateş pandemi döneminde yaşanmakta olan tiyatro ve gösteri sanatlarının dijitalleşme sürecine dair gelişmelerin aslında bir anda olmadığını, yaşananların bir ihtiyaçtan kaynaklandığını ve pandeminin buna keskin bir ivme kazandığını belirtir.¹¹⁵ Digitalab: Performans'ı dijital bir sanat merkezi olarak kalıcı hale getirmek istediğini ve dijitalleşme sürecinin fiziksel süreçlerden daha uygun maliyetlerle yapıldığını belirtmektedir.¹¹⁶ Bu açıdan bakıldığında zaman dijitalleşme sürecinin farklı yeni alanlar açtığı ve fiziksel mekânda zorluk yaratan bazı süreçlerin dijital yollarla kolay bir evreye geçtiği görülmektedir. Geçmişten günümüze kadar gelen dijitalleşme sürecinde Covid-19 pandemisiyle dijitalleşme yönündeki deneyimin istendiği takdirde pratiğe dönüşebilmesinin daha

¹¹³ <https://artdogistanbul.com/bir-haftada-uc-farkli-dijital-oyun/>

¹¹⁴ <https://dijitalab.blogspot.com/2021/04/dijital-dramaturji-ve-dijital.html>

¹¹⁵ Şule Ateş Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCWWEPMNHkmpeniP4kVaaSrQ>

¹¹⁶ <https://www.mimesis-dergi.org/2021/05/bu-bir-tur-direnc-tiyatro-ekranda-olamaz/> m

hızlı olabildiği görülür. İstanbul ve diğer şehirlerdeki sanat üreticilerinin dijitalle olan ilgisi zorlukların içinden çıkan yeni bir yaratı süreci olarak görülmektedir. Kaotik ve belirsizliğin sosyal yaşamda etkin olduğu bu dönemde dijitalleşme cesareti de duruma farklı bir yaklaşım getirir. Türkiye’de dijital yollarla kitlelere ulaşmak birçok platform yoluyla mümkün olduğu kadar sanat yapıtlarının ortaya çıkış aşamasında finansal desteklerin önemi de bilinmektedir. Bu açıdan sponsorluk ve teşvik süreçleri önemli olarak görülür. Prodüksiyon ve üretim aşamalarında çekim, tasarım, kostüm ve aktarım maliyeti gibi etkenleri de göz önüne almak ve buna yönelik olarak çalışmalar üretmek dijitalleşme sürecinin yolculuğunu belirleyecek faktörler olarak görülmektedir.

Pandemi döneminin hızlandırdığı dijitalleşme süreci çoğu kurum ve oluşumun dönüşüm yaşamasına sebep olmuştur. Bunlardan birisi olan tiyatrolar.com.tr web sitesi de yapmış olduğu dijital platform ile sürece katkı sağlamıştır. [Tiyatrolar.com.tr] “Türkiye’nin en büyük sahnesi” olma hedefiyle 25 Ekim 2015 Pazar günü yayın hayatına başlamıştır. Sitenin amacı oyunları, sahneleri, tiyatro topluluklarını, sahne arkasındaki kahramanları ve seyircileri tek bir çatı altında toplamayı hedefleyen dijital platform, her geçen gün sunacağı farklı hizmetlerle, sahne sanatlarının doğasına uygun canlı ve dinamik bir yapı sunmayı hedeflemektedir.

Tiyatrolar dijital oluşumunda seyirciler; etkinlik bilgilerine, türüne, yerine ve tarihine göre kendilerine ve ruh hallerine en uygun gösteriyi kolay ve hızlı bir şekilde seçip, haber ve duyuruları takip ederken, tiyatro ekipleri ise performans bilgilerini güncelleyebilir, iptal/erteleme bilgilerini paylaşabilir, geri bildirimleri görebilir ve oyuncu, teknik ekip, sahne arayışlarını gerçekleştirir. Seyircilerin tüm ayrıntılarıyla oyun ve ekip bilgilerine ulaşp, seyir listesi oluşturabilecekleri platform, kişisel profil oluşturup diğer kullanıcılarla etkileşime geçebilme, sahnelerde mekân bildiriminde bulunup paylaşım yapabilme, oyunları ve oyuncularını alkışlayabilme özellikleriyle de sanatseverler arasında sürekli canlı kalacak, sosyal bir bağ kurma imkânı sağlamaktadır. Tiyatrolar web sitesi amacı ve vizyonunu bu şekilde anlatırken pandemi döneminde ise farklı bir yolculuk serüvenine çıkmıştır. Bu proje ile tiyatro sahnesi dijital uygulamalara uyum sağlamaya çalışmaktadır. Tiyatrolar TV ismi altında kurulan platform birçok tiyatro oyununa çevrimiçi olarak erişme imkânı sunmaktadır. Oluşturduğunuz hesap ile platformdaki oyunları kiralama yöntemi ile 15 gün içerisinde izleyebilme olanağı sunmaktadır. Sadece izlenebilir tiyatro kavramının

yanı sıra podacto yeni nesil sesli tiyatro projesi de tiyatrolar platformu altında hizmet vermektedir. Bu proje ile tiyatro dünyasındaki birçok yerli ve yabancı yazara ait oyunları tiyatro oyuncularının seslendirmesi ile dinleyiciye ulaşmaktadır.¹¹⁷

Pandemi döneminde yapılan dijital etkinlikler farklı birçok sanatçının katılımıyla farklı alanlarda devam etmiştir. Karantina dönemindeki eve kapanma süreci insanların daha fazla dijital mecralara yönelmesine yol açmış ve sanat üretimi dijitalin etkisi altında evlere ulaşmıştır. Onur Hamilton Karaoğlu bu dönemde *Altyazıları Yüksek Sesle Oku* gibi minimal ve zor koşullar altında beklenmedik bir fikir diyerek ortaya çıkan projeye imza atmıştır. *Altyazıları Yüksek Sesle Oku* projesi çatışan istekler ve zorlukları aşmaya çalışırken bu fikri gerçekleştirme çabasını arkadaşlıklar, üretme sancıları ve ikili ilişkiler üzerinden anlatan bir video serisi olarak tanımlanmaktadır. Videoların baş rolünde de videoları izleyen seyirci bulunmaktadır. Altyazıları okuyarak olaylara dahil olan izleyici böylece hikâyenin ana karakterine dönüşmektedir.¹¹⁸

Bireysel ve sanat topluluklarının pandemi dönemindeki farklı çalışmalar yapmaya ve üretmeye devam etmişlerdir. BGST Tiyatro'nun yapmış olduğu 'K'nın Sesi' projesi de bunlardan biri olarak bilinir. Bir radyo tiyatrosu formunda hazırlanan oyun Sabancı müzesinde ziyaretçiler ile buluşmuştur. Birçok farklı sanatçı ile fikir alışverişleri sonucunda projenin bir bellek oluşturma ihtiyacından doğarak ortaya çıktığı görülmektedir. Oyun fikrinin ortaya çıkış sürecini Duygu Dalyanoğlu şöyle yorumlar: “Mart 2020’de pandemi ile tiyatro oyunlarımızın iptal olması ve evlerde gönüllü karantinanın başlamasıyla yaşadığımız ilk şokun ardından şekillenmeye başladı K’nın Sesi projesi. Tabii pandemiye anlamlandırma, virüsün sebep olduğu hastalık ve ölümlerin yanı sıra yarattığı tahribatı da anlatma ihtiyacımızdan doğan bir sanatsal arayış ile başladı.” Afiş tasarımı yapan Dilek Şenyürek de görsel açıdan projeye katkı sunan sanatçılar arasında yer alırken, projenin bir aşamasında Ayla Algan da sesiyle projeye destek vermiştir.¹¹⁹

¹¹⁷ <https://tiyatrolar.com.tr/hakkimizda>; <https://tiyatrolar.tv/kulak-tiyatrosu>; <https://tiyatrolar.tv/tv-nedir>

¹¹⁸ <https://www.onurkaraoglu.com/ayso>; <https://www.youtube.com/@altyazlaryuksekseleoku7109>

¹¹⁹ <https://haberler.bogazici.edu.tr/tr/haber/bgst-tiyatrodan-yeni-proje-kadınlardan-kainata-kalem-den-kalbe-ulasan-ses>; <https://www.youtube.com/playlist?list=PLD7IXR7KUu-pSEWpIH0InxREbbm-mntxf>

Pandemi döneminin en etkin kurumlarından biri olarak bilinen İKSV ‘Her Güne Bir Vaka’ projesiyle birlikte çevrimiçi bir gösterim düzenlemiştir. 7 farklı kadın karakterin haftanın günlerini isim olarak taşımalarıyla bilinir. Bu karakterler hem kendi durumlarını bir anlatı diliyle dalga geçerek hem de iğneleyerek paylaşma yolunu seçmişlerdir. Covid-19 süreci karakterlerde pozitif, negatif ve izolasyonda olarak görülür ve bunun kaydı tutulur. Fiziksel olarak buluşamayan kadınlar çektikleri videoların internette kesişmesiyle gerçek bir karşılaşmaya dönüştürürler. ‘Her Güne Bir Vaka’ projesinde *Aysel Yıldırım, Ayşenil Şamlıoğlu, Bulut B. Sezer, Duygu Dalyanoğlu, Elif Karaman, Tülin Özen, Zeynep Okan* gibi isimler yer almaktadır. *Her Güne Bir Vaka* pandemi dönemindeki günlük yaşama dikkat çeken yapımlar arasında yer almaktadır. Birçok insanın evde, hastanede ya da farklı konumlarda Covid-19 pandemisi ile uğraştığı süreçte her hikâye gündelik yaşamın içinden dijital bir hikâyeye dönüşüp izleyiciye ulaştırılmıştır.¹²⁰

Cihangir Akademi’nin yapmış olduğu ‘Karantina 2020 Video Performans Serisi’ de pandemi döneminde yapılan dijital çalışmalardan birisi olarak bilinir. Şule Ateş tarafından tasarlanan proje dijital tiyatro araştırması olan altı farklı oyuncunun karantina sürecindeki proje ve tiyatroya dair içeriklerini dijital mecra üzerinden seyirciye ulaştırmaktadır. Projenin Avrupa Birliği Sivil Düşün programı tarafından da desteklendiği bilinmektedir.¹²¹

İş Bankası altında etkinliklerini sürdüren İş Sanat ise pandemi sürecine katkıda bulunan kurumlardan birisi olmuştur. *Provadan İzle* projesi kapsamında bir masa etrafında okuma provası şeklinde izleyici buluşturma serisi gerçekleştirmiştir. İş Sanat’ın youtube hesabı üzerinden yayınlanan içerikler birçok izleyiciye çevrimiçi olarak ulaşmıştır. *Midas’ın Kulakları, Tartuffe, Hırçın Kız, Yaz Gecesi Rüyası, Fırtına* gibi oyunlar farklı ekipler tarafından okunmuştur. Projenin içerisinde Semaver Kumpanya, Moda Sahnesi gibi önemli sanat kurumları yer alırken, Yiğit Sertdemir, Taner Ölmez, Serkan Keskin, Burcu Doğan ve Selen Şenay gibi isimler de projeye

¹²⁰ <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmidorduncu-istanbul-tiyatro-festivali-2020/her-gune-bir-vaka>

¹²¹ <https://724kultursanat.com/sule-ates-karantina-2020-video-performans-serisi/>

katkı sağlamışlardır. İş Sanat Youtube hesabında videolara erişim halen bulunmaktadır.^{122 123 124 125 126 127}

İş Sanat'ın yapmış olduğu *Provanan İzle* projesinde yer alan oyunların video geri dönüşleri yaşanan etkinlik süreci ile ilgili bir gözlem imkânı vermektedir. İzleyici sahnelenen oyunların birçoğunda pozitif bir geri dönüş tavrı sergilediği görülür. Bu açıdan bakıldığında dijital sahne performanslarında ortaya çıkan içeriklerin prodüksiyon ve nitelik olarak kalitesi izleyici gözünde farklılıklar yaratmaktadır.

İzmir Büyükşehir Belediyesi de 2020 yılında düzenlemiş olduğu 38. İzmir Tiyatro Günlerini dijital ortamda yayınlayarak ilk defa böyle bir projeye imza atmıştır. İzmirtube youtube kanalı üzerinden yayınlanan oyunlar gösterim tarihinde gün boyu yayında kalmıştır. İzmir Büyükşehir Belediyesi festivali şöyle tanıtır:

Çekimleri İsmet İnönü Sanat Merkezi, İzmir Sanat ve İzmir'deki farklı sahnelerde yapılan 44 yetişkin, 32 çocuk oyunu olmak üzere 76 eser Uluslararası İzmir Tiyatro Günleri kapsamında yayınlanacak. İzmir'in ilk dijital festivali, 20 Kasım'da *Teftişör*, *Barakalar* ve *Saraylar*, *Haydi Masallara* ve *Bremen Mızıkacıları* oyunları ile başlayacak.¹²⁸

Yukarıda belirtilen örneklerden yola çıkarak pandemi döneminde kâr amacı gütmeyen kurumların yanı sıra bireysel olarak da üretilen içeriklerin önemi görülmektedir. Birçok sanat üreticisinin ortaya koymuş olduğu dijital yapıtlar pandemi döneminde insanların sanat ile olan iletişiminin devam etmesine olanak sağlamıştır. Bu dönemde sponsorluk ve teşvik süreçlerinin olumlu etkileri de görülmektedir. Evlerinde otururken herhangi bir teknolojik alet ile sanat yapıtına erişme kolaylığı bir aşamada toplumun sanatla hiç buluşmayan kesimleri için de şans olarak görülebilir. Pandemide Tiyatro kavramı üzerine yüksek lisans araştırması bulunan Egemen Salman geçmişte yaşanmış olan *İspanyol Gribi*¹²⁹ ve Covid-19 pandemi sürecinden yola çıkarak bu sürecin zorlu bir deneyim olduğunu ve kendi içinde sürece

¹²² <https://postkolik.com/sanat/Is-sanatin-provanan-Izle-serisi-semaver-ve-kumpanya-ile-devam-ediyor>;

¹²³ Midas'ın Kulakları: <https://youtu.be/tpHciB4Mdwo?si=mHDyIwYufVGKzAYO>

¹²⁴ Tartuffe: <https://youtu.be/pN2N16MaUqQ?si=5LckvjAoVfIIDuoN>

¹²⁵ Yaz Gecesi Rüyası: <https://youtu.be/FN73I0oqbkw?si=ykUUVFjDeDENftAf>

¹²⁶ Fırtına: <https://youtu.be/8nUc1WdIoBM?si=WA7cnOQMetPHQUdp>

¹²⁷ İş Sanat Youtube Sayfası: <https://www.youtube.com/@issanat>

¹²⁸ <https://www.izmir.bel.tr/tr/Haberler/38-inci-uluslararasi-izmir-tiyatro-gunleri-internet-ortamina-tasindi-/44334/156>. Etkinlikler İzmir Tube youtube kanalında ücretsiz şekilde yayınlanmış ve 76 oyundan 55'i yerel tiyatro topluluğu oluşturmuştur.

¹²⁹ İspanyol Gribi: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52473039>

uyumlanmanın gerekli olduğundan bahsetmektedir.¹³⁰ Bu dönemde yapılan her dijital içerik hem pandemi dönemi için hem de gelecek için birer arşiv niteliği taşımaktadır. Sanatçı açısından üretimin durmaması ve aynı zamanda yaşanan sürecin sanatla paylaşılması önemli görülmektedir.

Normalleşme sürecine geçiş dönemi ülkemizde kademeli olarak gerçekleştirilmiştir. Sürecin başından itibaren alınan sıkı önlemler ve aşılama sürecinin etkisi ile pandemi seyrindeki düşüş süreci normalleşme aşamasına katkıda bulunmuştur. Temizlik, maske ve mesafe kurallarının uygulanması ve günlük yaşamda alınan tedbirler Sağlık Bakanlığı ve Koronavirüs Bilim Kurulu önerileri ile değerlendirip Cumhurbaşkanlığı Kabinesinde alınan kararlar neticesinde belirlenmiştir. Türkiye 14 Nisan 2021-17 Mayıs 2021 tarihleri arasında uygulanan kısmi ve tam kapanma dönemleri sonrasında 17 Mayıs 2021 tarihinden bu yana etaplar halinde ‘kademeli normalleşme’ sürecine geçmiştir. Bakanlık süreçle ilgili detaylı bilgilendirmeyi ve yeni dönem ile ilgili birçok uygulamayı duyurmuştur.¹³¹

Türkiye’de 1 Temmuz’dan itibaren normal hayata dönüşü sağlayacak yeni döneme geçilmiştir. Pazartesi-cumartesi günleri saat 22.00’den sabah 05.00’e kadar olan ve pazarları ise tam gün uygulanan sokağa çıkma kısıtlaması ile sınırlama süresince uygulanan şehirler arası seyahat kısıtlaması tamamen sona ermiştir. Bu sürecin tamamlanmasının ardından kültür ve sanat kurumları yeni dönemle ilgili olarak çalışmalarına hız vermiş ve buna göre planlama yapmıştır. Pandemi boyunca kapalı durumda kalan tiyatro sahneleri yeni dönem ile yeniden canlanma dönemine girmektedir. Pandemi sonrası dönemde dijital etkilerin nasıl olacağı konusu ise hem toplum hem de sanat kurumları açısından önem arz eden bir konu olarak ön plana çıkmaktadır.

Pandemi sonrası yeniden açılan ve seyirci ile arasındaki güveni tekrardan inşa etme sürecine giren tiyatrolar perdelerini birer birer açmaya başlamıştır. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları da ‘*Kaldığımız Yerden, Yeniden*’ sloganıyla hareket ederek perdelerini açma hedefini belirlemiştir. Pandemi döneminde minimal olarak oynanan oyunlarda yeni sezon kapsamına alınmış ve sahnelenmeye sürecine

¹³⁰ Salman, E. (2022). Pandemiye tiyatro: “Her Yokluk Bir Varoluştur” Filmi / Theater in the pandemic: “The Film Every Poverty is an Existence”. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul

¹³¹ <https://www.icisleri.gov.tr/81-il-valiligine-kademeli-normallesme-tedbirleri-genelgesi-gonderildi>

devam etmiştir. Şehir Tiyatroları Müdürü Mehmet Ergen pandemi dönemindeki dijitalleşme sürecine sanatçıların sağlığını tehlikeye atmamak adına devam ettiklerini ve prova süreçlerini zoom platformu üzerinden yaptıklarını belirtir.¹³²

Tiyatronun yaşamış olduğu pandemi etkisi ve sahnelerin kapanma sürecinin yavaş yavaş sona ermesinin ardından Devlet Tiyatrosu yapmış olduğu etkinliklere devam etmiştir. 2021-2022 sezonunda 1 milyon 140 bin seyirciye ulaştığını açıklamıştır.¹³³ Türkiye'nin farklı şehirlerinde birçok etkinliğin gerçekleşmesine katkıda bulunan kurum 2022-2023 sezonunda ise 82 farklı oyunla perdelerini açmıştır. 'Kültür Yolu Festivali' olarak adlandırılan süreçle tiyatro seyircisi ile buluşma hedeflenmiştir.¹³⁴

3. MODA SAHNESİ

3.1 Kuruluş

Eski dönemde Moda Sineması olarak bilinen şimdiki ismiyle ise Moda Sahnesi olarak hizmet veren kültür ve sanat mekânı 12 sanat emekçisi insanın sahneyi yeniden hayata döndürme isteğiyle yeni bir çehreye kavuşma sürecine girmiştir. Sinemanın sahibi olarak bilinen Yalçın Yeğiner de sanatçı ekiple birlikte aynı fikri paylaşmakta ve sahnenin kültür-sanata yeniden kazandırılması konusunda destekçisi olmuştur. İsim birliğine varılmasının ardından Moda Sahnesi yeni ismiyle ve yeni yapım aşamasıyla Kadıköy'ün bugün en özel mekanlarından birisi olarak kültür ve sanat hayatına hizmet vermektedir. 15 Ocak günü başlayan yeniden inşaat süreci 2013 Ekim ayında tamamlanmış ve sanatseverleri misafir etmeye başlamıştır. İnşaat sürecinde mekânın birçok kısmı yeniden elden geçirilmiş, elektrik, havalandırma, koltuk, teknik altyapı, kulis ve fuaye alanları, yangın sistemi gibi birçok alan yenilenmiştir. Sahneleme aşaması için her şey yeniden tasarlanmış ve akustik olarak özen gösterilen bir şekilde yapılmıştır. Moda Sahnesi 3 salondan oluşur ve bu salonlar farklı kapasitelere sahiptir. Sinema salonu, stüdyo salonu gibi sanatın farklı alanlarında hizmet verecek tasarımlar da sahnenin yeniden yapım sürecinde düşünülmüştür. Bu

¹³² <https://kultur.istanbul/sehir-tiyatrolari-yeni-sezon-programini-acikladi/>

¹³³ <https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/medyadetay/267?a=2021-2022-sezonunda-devlet-tiyatrolari>

¹³⁴ <https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/medyadetay/266?a=ve-perde...>

minimal tasarım alanlarında atölyeler, edebiyat seminerleri, farklı sanat çalışmaları ve bağımsız film gösterileri düzenlenmektedir.¹³⁵

Moda Sahnesi'nde mimarların ve ortaklarının fikir birliğinde olduğu tasarım konusu işlevsel olarak gelen ziyaretçilerle yaşayan ve çoğalan bir mekân olması şeklinde planlanmasıdır. Moda Sahnesi'nin yeniden tasarım sürecini Mimar Gamze İşcan ve Mimar Bilge Kalfa yürütmüşlerdir. Arkitera sitesinde İlkur Sudaş tasarım süreciyle ilgili şöyle belirtir: “Mekânda göze çarpan mimari müdahalelerden biri; fuaye ile atölye arasındaki yekpare 3x3m cam yüzey olarak nitelendirilebilir. Bu transparan hem de opak olabilen yüzey; atölye, oda tiyatrosu ya da prova alanı olarak kullanılabilen mekânın, fuayeden izlenmesine olanak veriyor.”¹³⁶ Buradan yola çıkarak hedeflenen planın değişen salon düzeneği ile performans ve seyirci arasındaki iletişimin hem canlı tutulması hem de mekânın kendi yaşanılabilirliğini arttırması olarak yorumlanabilir. Büyük salondaki seyirci düzeneğinin 295 kişilik koltuklu düzenden 750 kişilik ayakta sahne düzenine geçiş kolaylığına sahip olması sahne oyunlarından, konser alanına dönüşmesi de farklı etkinliklerin rahat bir şekilde yapılması konusunda farklı bir estetik katmaktadır.^{137 138}

3.2. Amaç

Moda Sahnesi kuruluşundan bugüne kadar kültür ve sanatın farklı alanlarında toplumun sanata erişebilmesi, sanatla ilerleyebilmesi ve en önemlisi sanatın geleceğe taşınması yolunda bir aracı görevi görmeyi kendisine amaç edinmiştir. Tasarlanan mekânın birçok farklı kültür-sanat etkinliğine ev sahipliği yapabiliyor oluşu onu diğer birçok sahneden farklı kılan özellikleri arasında yer almaktadır. Bu sebeple sadece tiyatro oyunlarına değil konser, seminer, çeşitli atölyeler gibi etkinlikler düzenlemek de sahnenin planlamasında önemli bir yer tutmaktadır. Yetişkin oyunlarının yanı sıra özellikle çocuk ve gençlerin de sanatla buluşması, onların bireysel gelişim süreçlerine katkı sağlamak, teorik ve pratik birçok bilgiye erişebilmeleri Moda Sahnesi'nin amaçları arasında sayılabilir. Sadece yurtiçinde değil yurtdışından da konuk olarak gelen sanat etkinliklerini ve sanatçıları seyirciyle buluşturmak yerel bir kültürde değil global anlamda bir sanat mekânı olarak da adını duyurması ve ilerlemesi konusunda

¹³⁵ <https://www.modasahnesi.com/hikayemiz/>

¹³⁶ <https://www.arkitera.com/proje/moda-sahnesi/>

¹³⁷ <https://www.modasahnesi.com/teknik-bilgiler/>

¹³⁸ <https://www.modasahnesi.com/galeri/>

çalışmayı hedef olarak belirlemiştir. Moda Sahnesi, İstanbul'un birçok sanat etkinliğine ev sahipliği yapma arzusuyla her zaman sanatseverlerin yanında olma hevesiyle hareket etmeye ve kültür-sanat hayatının gelişmesine yardımcı olmaya devam edecektir.

3.3. Vizyon

Moda Sahnesi kurulduğu günden bu yana hem bulunduğu konum hem de yapmış olduğu etkinliklerle İstanbul'un kültür ve sanat hayatına çok büyük katkılar sağlamaktadır. Toplumun sanatla buluşması konusunda öncü olma fikri Moda Sahnesi vizyonunun temelini oluşturmaktadır. Geçmiş dönemin klasik oyunlarının yanı sıra gündelik yaşamdan konusunu alan, sosyal ve politik olarak ön plana çıkmış oyunları sahneye koyarak toplumdaki ilerlemeye ve aydınlanmaya rehberlik etmektedir. Her geçen gün gelişen teknolojik imkanların da toplum yaşamında yer edinmesi Moda Sahnesi'nin kendisini uyumlama anlamında önem arz eden konuların başında gelmektedir. Moda Sahnesi toplumun her kesiminin erişebildiği sanat, sanatçı ve halk üçgeninin buluşmasında önemli bir mekân görevi görmesinin yanı sıra yaşamın olağan dönüşümü içerisinde kendisine yer bulma hedefiyle çalışmalarına devam etmektedir.



Resim 9: Moda Sahnesi Giriş

3.4 Genel Sanat Yönetmenliği Prensipleri

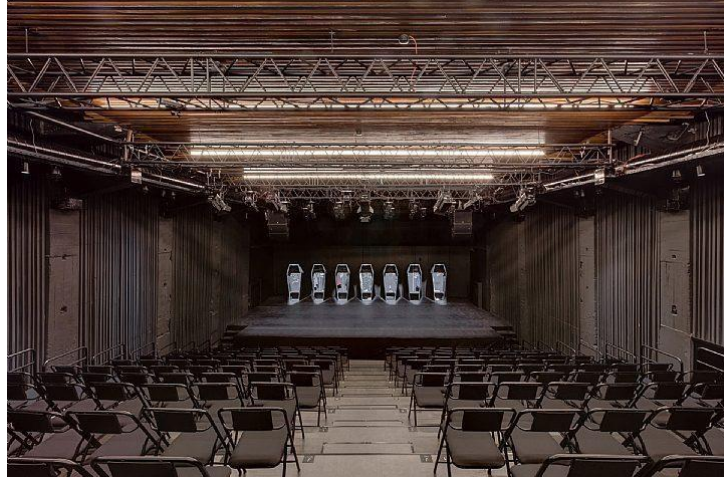
Moda Sahnesi'nin en önemli ilkelerinden birisi öncelik olarak kendi ürettiği oyunların sahneye konmasıdır. Modern dönem ya da klasik dönem birçok fark oyun içeriği ile seyircinin karşısına çıkmak ana hedeflerinden birisi olarak bilinir. Yetişkin oyunları ile çocuk oyunları da çocuk izleyicilerin sahne ile bağ kurabilmesi adına önemli çalışmalar olarak bilinmektedir. Kendi bünyesindeki projelerin dışında farklı ekiplerin konuk olduğu tiyatro oyunları, konserler, dinletiler, atölyeler, seminerler de Moda Sahnesini oluşturan kültürün öğeleri olarak yer almaktadır. Her sezon ve sezon içerisinde sahneye koymuş olduğu oyunlarla birlikte toplumun sanatla yaşamasına ve etkileşim sağlamasına yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Moda Sahnesi prensip olarak her yaş kesiminden toplum bireylerine hitap edecek nitelikte sahne ve etkinlik planlamaları yaparak sosyal yaşamın gelişmesi konusunda sorumluluk üstlenen bir mekân olarak İstanbul'da kendisine yer edinmiştir.¹³⁹¹⁴⁰



Resim 10: *Moda Sahnesi Sahneden Görünüm*

¹³⁹ <https://www.modasahnesi.com/>

¹⁴⁰ <https://www.modasahnesi.com/hikayemiz/>



Resim 11: *Moda Sahnesi Seyirciden Görünüm*

3.5 Pandemi Dönemi

Pandemi dönemi ile alınan kapanma kararları sonrasında bundan en çok etkilenen sektörlerin başında kültür ve sanat faaliyeti yapan kurumlar yer almıştır. Çoğu sanat kurumu bu duruma hazırlıksız yakalanmış ve faaliyetlerini durdurduğu takdirde tam olarak nasıl bir yol haritası izleyeceğine dair ilk aşamada bir plan-program hazırlığı yapılmamıştır. Moda Sahnesi de yaşanan süreçlerden en çok etkilenen kültür ve sanat mekanlarının başında gelmektedir. Tiyatro mesleğinin canlı bir aktarım olarak seyirciye sunulması ve seyirci ile bire bir etkileşim içerisinde olduğu bilinen bir sanat dalı olması sebebiyle pandemi döneminde tiyatro sanatının seyircili yapılması aksamalara yol açmıştır. Covid-19 pandemisi boyunca mekanların kapalı olarak kalması Moda Sahnesi'nin de varlığını sürdürmesi konusunda birçok zorluk yarattığı bilinir. Tiyatroların her ne kadar dönemsel bazda destek aldığı gözüktü de Moda Sahnesi bu süreçten yeterli derece fayda sağlayamamış ya da hiçbir şekilde destek görememiştir. Çoğu özel ve kamusal alan desteğinden mahrum bırakılan sahne hem kendi bünyesindeki dayanışma çözüm yollarıyla hem de seyircinin getirmiş olduğu önerilerle ilerleme sürecinden geçmiştir. Kendisiyle bire bir görüşme gerçekleştirdiğim Moda Sahnesi kurucularından ve Tiyatro'nun Genel Sanat

Yönetmeni olarak görev yapan Kemal Aydoğan pandeminin başladığı dönemi şu şekilde yorumlar:

Tanımlanamayan bir cisim bize doğru geliyordu. Ben de kendime adıma tanımlayamadım. Şunu demek istiyorum. Ben 1 ya da 2 ay sonra geçeceğini düşündüğüm bir evre oldu. 13 Mart 2020’de biz kapattık. Önce şehir tiyatrosu kapandı sonra seyirci hızlı bir biçimde siz neden kapatmadınız biletleri iade etmeyecek misiniz gibi baskı oluşturdu. Daha önce yaşanmış herhangi bir şeye benzemediği için ben bunu tanımlayamadım. Daha önce hasta olmuştum normal grip gibi ama 1 hafta 10 gün halsizlik yapsın yatayım kalkayım bir şekilde sürüp hayatıma devam ediyordum. Biletleri iade etmek yerine Mart oyunlarını Nisan ayına aktardık sonra anladık ki uzun sürecek Mayıs’a aktardık en nihayetinde biletleri iade ettik. Bu 2 aylık süreçte daha uzun süreceğine ikna oldum ve bu belanın büyüklüğü konusunda fikrim oldu. Ama en başta belanın büyüklüğünü anlamakta ben de zorluk çektim tabii ki. Bunun 1 ay sürsün hadi bilemedin 2 ay sürsün gibi bir şey düşünüyordum.¹⁴¹

Kapanma kararının alınmasından sonraki süreçte ise Moda Sahnesi’nin Covid-19 pandemisi ile imtihanı daha da zor bir hale gelmeye başladığı bilinmektedir. Üst üste gelen birçok maddi yükümlülük sahnenin yaşam alanlarını gittikçe daraltmış ve yeni çözüm yolları arama sürecine sokmuştur. Moda Sahnesi Kadıköy’ün önemli ve popüler kültür sanat mekanlarından birisi olarak bilinmektedir. Pandemi döneminin sahne üzerinde yaratmış olduğu maddi ve manevi tahribat bugün hala devam ediyor olsa da sahne varlığını sürdürmeye zorluklar içinde devam etmektedir. Moda Sahnesi hem kurum içerisindeki dayanışma hem de seyircinin birçok süreçte göstermiş olduğu destekle pandemi dönemindeki aksaklıklarla başa çıkmaya çalışmıştır.

3.5.1 Pandemi Dönemi Etkinlikler

Covid-19 pandemisi gündelik yaşamın birçok farklı alanına etki etmiş olsa da bundan en çok kültür ve sanat kurumları etkilenmiştir. Tamamen kapanma ve seyircili etkinliklerin artık yapılmayacak duyurusunun resmi hale gelmesinden sonra birçok kurum ve kuruluş sanat etkinliklerinin yeniden hayat bulabilmesi için çalışmalar gerçekleştirmiştir. Mart 2020’de kapanma kararı alan Moda Sahnesi de sürecin yaralarını sarabilmek için farklı çözüm yolları aramıştır. Sanatın dijital yollarla seyirciye erişme sürecine Moda Sahnesi de bir dönüşümden geçerek uyum sağlama

¹⁴¹ Kemal, Aydoğan. Kişisel Görüşme. Moda Sahnesi Kadıköy, 26 Ağustos 2023

sürecine girişmiş ve tüm olanakları kullanma yolunda adımlar atmıştır. Kemal Aydoğan ile yapmış olduğum görüşmede dikkatimi çeken önemli unsurlardan birisi seyirci konusunda bahsetmiş olduğu ‘her zaman bizi her şartta desteklediler’ fikrinin ön plana çıkması olmuştur. Yetkili kurumlardan gerekli maddi desteği alamayan sahne farklı çözüm yolları geliştirmiştir.

3.5.2 Flaneur Books Ortaklığı

Moda Sahnesi pandemi döneminde seyirci ile iş birliği içerisinde gelen önerilerle hareket etmeyi ve dayanışmanın da canlılık içerisinde kalmasından yana bir tavır göstererek süreci atlatmaya çalışmıştır. Yapılan çalışmalar ve öneriler neticesinde sahne geçmişten günümüze kadar dönem dönem oynadığı bazı oyunların afişlerini grafik sanatçılara yeniden tasarlatmış ve sahne oyuncularının da imzasıyla birlikte web sitesi üzerinden satışa sunmuştur. Yeniden tasarım aşamasına giren afişlerin her birisi numaralandırılmış şekilde serigrafi tekniğiyle üretilmiştir. Moda Sahnesi afişlerin yeniden tasarlanmasıyla ilgili süreci şöyle açıklar:

Kuruluş tarihi 2013’ten beri kültür-sanat alanında nitelikli eserler sergileyen, karşılaşmalara, ortaklıklara ev sahipliği yapan Moda Sahnesi, ana etkinliği tiyatro alanında kendi ürettiği oyunların afişlerini, Flaneur Books ortaklığıyla özel bir dizi altında toplamış ve Flaneur tarafından sınırlı sayıda basım aşaması gerçekleştirilmiştir.¹⁴²

Yeniden tasarım süreci geçirmiş oyun afişlerinin seyirci ile buluşması bir çıkmazda olan sahnenin sorunları çözmeye yönelik bir adımı olarak görülür. Çünkü tiyatro kapalı durumda olsa bile mali sorumluluklar açısından hayatına devam eden bir kurum olarak bilinir. Oyuncu-teknik ekip, su, elektrik faturası gibi süreçler alınan kapanma kararıyla herhangi bir indirim ya da destek sınıfına dahil olmamıştır. Kemal Aydoğan da bu konuyla ilgili ekonomik olarak bu süreçten çıkmak için ne gerekiyorsa yaptıklarını belirtir. Moda Sahnesi’nin yaşaması ve şartlar olumsuz dahi olsa sanatın bir ögesi olan afişlerini çıkış yöntemi olarak kullanması değerli görülür.

¹⁴² <https://www.sozcu.com.tr/moda-sahnesi-afis-koleksiyonunu-satisa-cikardi-wp6042435>; Afiş örnekleri: https://www.instagram.com/p/CEHIDdbAOpf/?img_index=1

3.5.3 Provadan İzle Moda Sahnesi ‘Fırtına’ Okuması

İş Sanat bünyesinde düzenlenen *Provadan İzle* projesi birçok izleyici kesiminden büyük ilgi gören projelerden birisi olmuştur. Kapanmaların ardından dijital platformların daha sık kullanılması üretilen içeriklerin de farklılaşması yolunda önemli bir dönemeç olarak görülmüştür. ‘Provadan İzle’ projesi kapsamında Moda Sahnesi de etkinlikte yer almış ve Shakespeare’in ‘Fırtına’ isimli oyunu ile katkı sağlamıştır. Tüm içeriklerin İş Sanat Youtube kanalında yayınlandığı süreçte 27 Mart 2021 Cumartesi günü *Fırtına* oyunu Kemal Aydoğan yönetmenliğindeki Hüseyin Avni Danyal, Cenk Dost Verdi, Mürsel Yaylalı, Gürsu Gür, Zeynep Tuğçe Bayat, Selen Şeşen, Münircan Cindoruk, Yaşar Bayram Gül, İnanç Koçak, Kaan Songün, Ertürk Erkek ve Deniz Elmas'ın katkılarıyla izleyici buluşmuştur. Fırtına oyunu bugün İş Sanat youtube üzerinden hala erişime açık olarak izlenebilmektedir.¹⁴³

¹⁴³ Moda Sahnesi’nin yapmış olduğu ‘Fırtına’ okuması:
<https://www.youtube.com/watch?v=8nUc1WdIoBM>



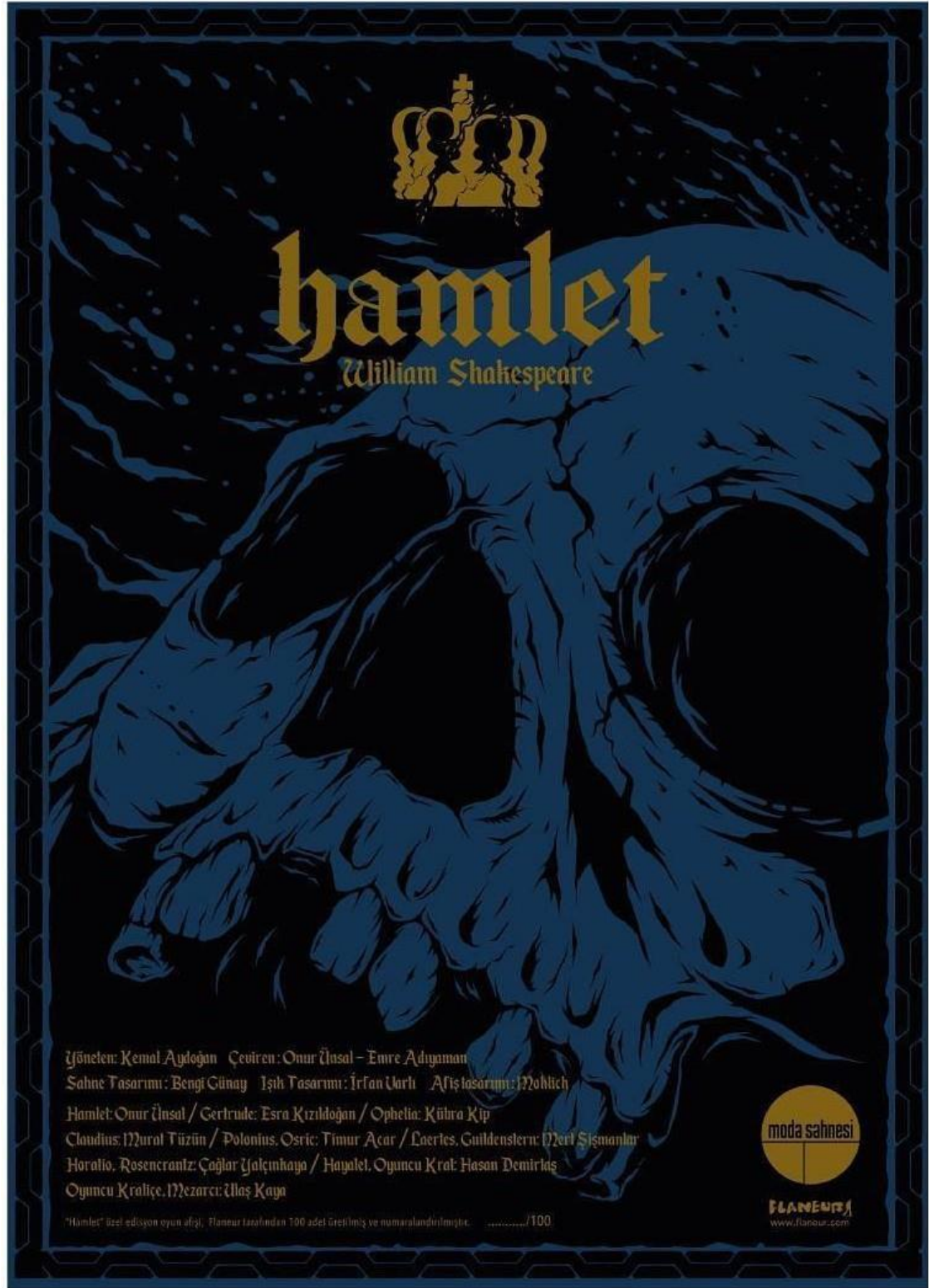
Resim 12: Bütün Çılgınlar Sever Beni Afiş Tasarımı



Resim 13: *En Kısa Gecenin Rüyası Afış Tasarımı*



Resim 14: Hamlet Afiş Tasarımı



Resim 15: Hamlet 2 Afif Tasarımı



Yazan: Wajdi Mouawad
Çeviren: Ayberk Erkay
Yönetmen: Kemal Aydoğan
Sahne Tasarımı: Bengi Günay
Müzik: Ulaş Özdemir
Işık Tasarımı: İrfan Varlı
Afis Tasarımı: Pelin Kırca
+18

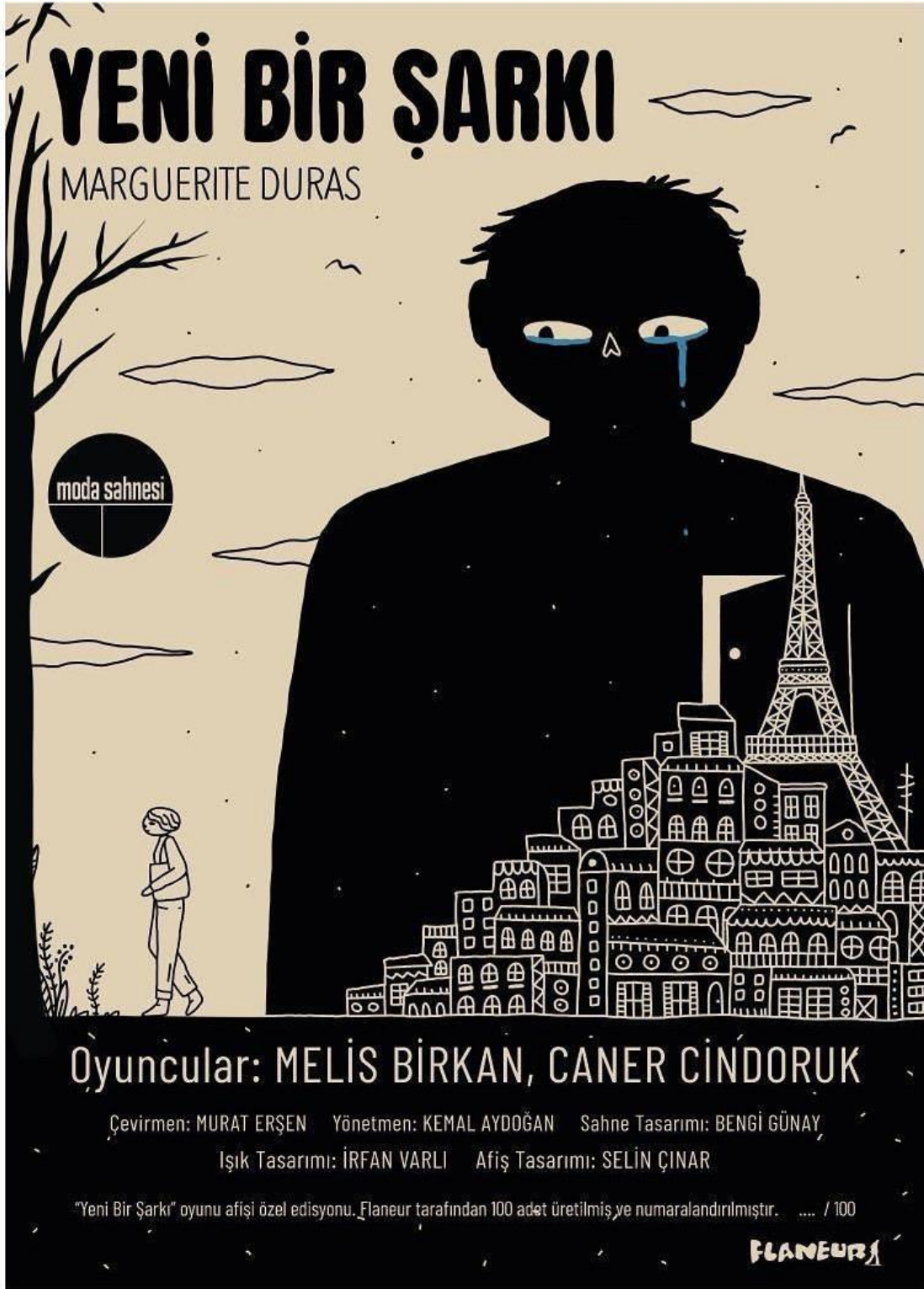
Onur Ünsal
Uluç Esen
Caner Erdem
Mert Şişmanlar
Melek Ceylan
Barış Yurtsever
Çağla Budak
Talha Kaya



"Kıy" özel edisyon oyun afiş, Flaneur tarafından 100 adet üretilmiş ve numaralandırılmıştır.

... / 100

Resim 16: Kıyı Afiş Tasarımı



Resim 17: *Yeni Bir Şarkı Afiş Tasarımı*

3.5.4 Sahneden Naklen

Moda Sahnesi pandemi sürecinin etkilerini atlatabilmek ve fiziki olarak seyircili faaliyetlerine devam edemediği için onunla olan iletişimini yeniden sağlamak amacıyla '*Sahneden Naklen*' projesini gerçekleştirmiştir. Covid-19 pandemisinin gösteri sanatlarında yaratmış olduğu dijitalleşme etkisi sahnenin de bu sürece katılmasını bir nevi zorunlu kılmıştır. Günümüzde iletişim olanaklarının gelişmesi, sanatın dijital yollarla izleyiciye ulaşmasında kolaylık sağlayan bir süreç olarak bilinir. Sahneden Naklen projesi kapsamında sahnede canlı olarak oynanacak oyunlar çevrim içi olarak seyirciye ulaşmaktadır. '*Babamı Kim Öldürdü*', '*Bütün Çılgınlar Sever Beni*' ve '*Yeni Bir Şarkı*' oyunları yayınlanmıştır. '*Sahneden Naklen*', tiyatrunun dijital olanaklar kullanılarak seyircinin anlık olarak naklen izlediği ve aynı zamanda binlerce kişinin ortak bir katılım sağlayabildiği proje olarak bilinmektedir. Bu projenin hazırlık aşamasında Moda Sahnesi çevrim içi yayın yapılabilecek olan altyapı desteğini sahnenin teknik altyapısını dönüştürerek sağlamıştır. Yönetmen Kemal Aydoğan sahneden naklen projesinin çıkmazdan doğduğunu belirtir. Tiyatronun naklen bir şekilde seyirciye ulaşması konusunu şöyle yorumlar: “Ancak sahnede oyun oynanırken (futbol maçı gibi) seyirciye ulaştırırsak bir parça ‘canlılık’ sorununu bertaraf etmemiz mümkün olabilir diye düşündük.”¹⁴⁴ Tiyatronun her ne kadar doğallığına aykırı olduğu düşünülse de pandemi döneminde seyircinin pandemi endişesine yönelik en yatıştırıcı çözüm yönteminin dijital sahneler olduğu kanaatine varıldığı söylenir. Moda Sahnesi'nin dijitalleşme aşaması da çeşitli zorlukları bünyesinde barındırır. Bir tiyatro oyununun naklen yayınlanması fikri etkileşimsiz bir salonda belli bir kamera düzeneği ile iletme süreci o konuyla ilgili bir bilgi sürecine de hâkim olmayı gerektirir. Tiyatro oynayışı ile film çekimi arasındaki farklılığın yansıtılması durumu da bu noktada ortaya çıkar. Kemal Aydoğan bu süreçleri etkileyen kamera kullanımı, internet hızı, görüntülerin karşı tarafa sağlıklı bir biçimde aktarılması, seyircinin sisteme sıkıntısız erişebilmesi ve kullanabilmesi gibi önemli noktalara dikkat çekmektedir.

Naklen yayınlanan bir tiyatro oyunu olunca içerisinde teknolojinin getirdiği bazı zorlukları da seyirci açısından görülür. Ülkemizdeki internet hızının çok yüksek seviyelerde olmadığını bilir ve bu da süreci etkileyen detaylardan birisi olarak

¹⁴⁴ <https://www.gazetekadikoy.com.tr/kultur-sanat/tyatrolardan-alternatif-zmler>

bilinmektedir. Eriřim problemleri, bağlantı sorunları ya da hangi kitlenin sizi izledięi, teknolojiyi kolayca kullanabilme gibi konular ön plana çıkmaktadır. Sahneden Naklen projesinde benzeri süreçlerin yaşandıęı gözlemlenir. Sinema salonlarında izledięimiz filmler ile tiyatro salonunda izledięimiz oyunlar an ve resim olarak çok farklılıklar barındırır. Bir tarafta belki de defalarca tekrarlanan bir sahneyi görürüz dięer tarafta ise o an canlı bir şekilde aktarılan oyun metni izleyiciye farklı bir dünya sunmaktadır. Tiyatro sanatı tamamen canlı olarak oyun içerisinde hata olsa bile anında seyirciye yansıyabilen öğeler barındırır ve seyirci o an orada olan biten bir hikâyeye şahit olmaktadır. Bu süreç doğal olarak aktarıcı kişilere ayrı bir sorumluluk getirir. Aktarım sürecini Kemal Aydoğan řu şekilde yorumlar: “Ben sinemayı bilmiyorum. Dolayısıyla benim bir de sinema çalışmam gerekti. Tüm gerekleri anlamam için. Dramaturgi çalışır gibi çalıştım. Neyin önde kalmasını istiyorsak o açıları belirledik. Ters, çok sinemacı istekler getiriyor, řimdi güzel olanın peşinde deęiliz, řu an anlamın peşindeyiz.”¹⁴⁵

Tiyatro ve sinema işleniş ve teknik bakımdan farklılık içerir ve tiyatro metninin tekrarlanabilirlięi mümkün olmamaktadır. Sahnede oynanırken hata yapılmış bile olsa bunu o an tekrar oynayayım gibi bir şey söz konusu deęildir. Her ne kadar iletim ve oynanış süreçleri bir açıdan zorluklar barındırsa da seyirci ile iletişim kurma bağlamında önemli bir dönemeç sayılmaktadır. ‘Sahneden Naklen’ projesi devam ettięi süreç boyunca Moda Sahnesi’nin pandemi sürecinde nefes alması açısından önemli bir katkı sağlamıştır. Seyirciden alınan geri dönüşler hem oyuncular hem de sahne yönetimi açısından kaotik bir dönemden geçerken moral verici nitelikli olduęu varsayılır. Bu projeyle birlikte naklen yayınlanan üç oyun hem canlı olarak oynamış hem de seyirci bir gün sonrasında tekrar izleme olanaęına sahip olmuştur.

¹⁴⁵ Gözde, Pelister. *Dijitalleşen Beden ve Mekân Sürecinde Moda Sahnesi*, Teboyun Dergisi, Yaz-Güz 2022: 69



Resim 18: *Sahnenen Naklen Projesi Takvimi*

Sahnenen Naklen etkinliklerinde *Babamı Kim Öldürdü* oyunu ile yer alan Onur Ünsal projenin önemli isimlerinden birisi olarak bilinir. Oynadığı oyun *Babamı Kim Öldürdü* ile proje içerisinde yer alan Ünsal pandemi döneminde yeterli destek göremediklerini ve kötü durumda olan kurumların kurtuluş reçetesi ararken pandemiyle baş başa kaldığını belirtir. Bununla birlikte vergi yükü, SGK prim borçları gibi ekstra yükümlülüklerin de sahneleri bir çıkmaza soktuğunu söyleyerek aslında durumun ne kadar zor olduğunu ifade etmektedir. Pandemi dönemindeki destek sürecini şöyle yorumlar: “Gönül rahatlığı ile söyleyebiliyorum ki devletten destek alamadık. Destek için vergi borcu olmaması söylendi bu dönemde nasıl olabilir bu bilemiyorum.”¹⁴⁶ Bu noktadan yola çıkarak pandemi sürecinde Moda Sahnesi’nin yaşadığı sıkıntılarla çok fazla baş başa bırakıldığı görülür. Tiyatronun ve tiyatrocunun yaşamına devam edebilme yetisinin pandemide ne gibi değişikliklere uğradığını ve tiyatro yapabilmenin ne derece zorlaştığı da bilinmektedir. Tiyatronun durma noktasına gelmesi çoğu ekip üyesinin de farklı iş dallarına gitmesine sebep olmuş ve sahnenin çalışan sayısında ciddi derecede azalma olduğu görülmüştür. Birçok borcun içerisinde ekstra olarak borçlanmak ve sürecin açtığı tazmini minimuma indirme amacı bize durumun ne halde olduğunu özetle niteliktedir. Pandeminin yol açmış

¹⁴⁶ Onur, Ünsal. Görüşme. Koronavirüs Salgınında Tiyatrolar. Medyascope; Koronavirüs salgınında tiyatrolar: https://www.youtube.com/live/mYuAQ4sfaqw?si=Kwb-5yy9QFhICe_a

olduğu süreç sağlıklı bir problem olsa da bunun sahneye yansımaları maddi olarak çok fazla yük olarak geri dönmüştür. Sahneden Naklen projesi Moda Sahnesi için son çıkış yollarından birisi olarak görülse de sürecin olumlu etkileri de yadsınamaz. Seyircinin bu projede sahneyi yalnız bırakmaması sürecin ilerlemesine yönelik olarak motive eden bir unsur olarak ön plana çıkmıştır. Prova sürecinde tamamen izole şekilde minimum ekiple oyunların ortaya çıkışı sağlanmış ve oyuncular katıldıkları online röportajlarla bu süreci anlatmışlardır. Bununla birlikte naklen yayınlara ortalama 1500 kişilik seyirci katılımı da Moda Sahnesi'nin seyirciden kopmaması ve sadece Türkiye sınırları içerisinde değil yurtdışındaki birçok insana erişmesine de katkıda bulunmuştur. Moda Sahnesi ekibi normal şartlarda pandemi döneminde kapanma ihtimali en yüksek sahnelerden birisi olarak kendilerini görür fakat buradaki en önemli faktör seyirci olmuştur. Her ne olursa olsun buna izin vermemiş ve Moda Sahnesi'nin attığı en ufak adımda seyirci her zaman elinden tutan olmuştur.

Sahneden Naklen projesinde yer alan oyunlardan birisi olan *Bütün Çılgınlar Sever Beni* oyuncularından *Çağlar Yalçınkaya* ve *Öznur Serçeler* katılmış oldukları İBB Kültür Sanat canlı yayınında proje yaptıkları oyun için bir alışma süreci yaşadıklarını anlatır. Serçeler konuyla ilgili olarak özellikle farklı birçok insana erişim imkânı olmasını önemli olduğunu belirtir ekler: “Naklen olmasının güzelliği Teksas'ta veya Kanada'da yaşayan insanların bu oyunu izleme fırsatına kavuştuğunu ve geri dönüşlerin çok olumlu olduğunu gördüm.”¹⁴⁷ Sahneden Naklen projesinin oyunlarından birisi olan *Yeni Bir Şarkı* oyuncularını Caner Cindoruk ve Melis Birkan İBB Kültür Youtube kanalındaki yayında konuyla ilgili dijital sürecin olumlu etkilerinden bahsederler. Dijitalleşmenin etkilerine Melis Birkan şöyle değinir: “Gidemediğiniz, sizi izlemek isteyen başka şehirlerde olan insanlar var. Biz oralara her zaman gidemiyoruz. Turne yapmak çok maliyetli şeyler. Sahneden Naklen projesinin bana göre en güzel tarafı bir şekilde evine gidiyor olmak çok güzel şey.” Oyunun diğer başrol oyuncusu Caner Cindoruk sahneden naklen sürecini şöyle yorumlar: “Bizleri izleyemeyen birçok insan bizleri izleyebilecek. 5 Kamera ile yapılan bir çekim olacak. Bu süreç denendi ve çok güzel geri dönüşler oldu.”¹⁴⁸

¹⁴⁷ Öznur, Serçeler. Görüşme, İBB Kültür Youtube, İstanbul, 7 Ocak. 2021; İBB Kültür Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=t4KpEuAHeCQ>

¹⁴⁸ Caner, Cindoruk. Görüşme, İBB Kültür Youtube, İstanbul, 25 Aralık 2020; İBB Kültür Youtube yayını: <https://www.youtube.com/watch?v=RjCTzQzDnVQ>

Moda Sahnesinin oyuncularını ve kurucularını söylemlerinden yola çıkarak dijitalleşmenin sadece yerelde kalmayıp evrensel bir sürece evrildiği de görülür. Farklı ülkelerden birçok insanın aynı anda bir oyun izlemesi ve ortak bir paydada buluşması dijitalleşmenin sahneye olan etkisini göstermektedir. Bunun bir diğer etkisi ise o an orada bulunmasanız da evinizde olup aynı duyguya ortak olma ve sahne atmosferine farklı bir ortamdan ortak olma düşüncesi de sürecin olumlu yansımalarından birisi olarak görülmektedir. Dünya'nın farklı yerinde yaşayan birçok insan bilgisayar, telefon veya tablet kullanarak internet aracılığıyla Türkiye'deki bir oyunu canlı olarak seyretme imkanına kavuşmuştur. Sahneden Naklen projesi de sürece ilgi olduğu müddetçe pandemi döneminde devam ederek seyircinin göstermiş olduğu ilgi ve geri dönüşe farklı etkinlikleri de katarak devam etmiştir. Birçok konuk tiyatro ekibi bu proje içerisinde yer almış ve gösterilerini izleyiciye ulaştırma yolunda Moda Sahnesi aracılığı ile seslerini duyurma imkânı bulmuşlardır. Dünyanın çevrimiçi olarak sanatı evlere ulaştırdığı ve yeni bir içerik paylaşım sürecinin olduğu dönem olarak tarihte yerini alan pandemi dönemi sahne sanatları üzerinde etkisini göstermiştir.



Resim 19: Sahneden Naklen Ocak Programı

Sahneden Naklen projesinin katılımı ve geri dönüşleri de göz önüne alındığında hem Tiyatro'nun Genel Sanat Yönetmeni Kemal Aydoğan hem de yer alan oyuncular seyirci geri dönüşleri konusunda olumlu fikir belirtmektedir. Projenin en temel amacı olan seyirciye ulaşma, tiyatronun bir çıkmazsan kurtulma sürecine girmesi ve en önemlisi seyirci ile olan bağın yeniden başlayabilmesi kısaca evlere misafir olma durumu gerçekleştirilmiştir. Zorlukları olsa da süreçle ilgili yapılan bilgilendirmeler ve kullanım kılavuzu izleyici açısından da farklı bir deneyim olarak görülür. İnsanlar dizi veya film platformlarındaki alışkanlıklarını belki de ilk kez tiyatro izlemek için kullanmıştır. Sahneden Naklen projesi Moda Sahnesi'nin seyirciyle yeniden bağ kurabilmesinde ve belki de sahneyi daha önce hiç bilmeyen, gelmeyen insanlara ulaşmasına da önemli bir araç olmuştur.

SAHNEDEN NAKLEN  canlı yayın Şubat	17 ŞUBAT / 21.00  BEGÜL ERHAN KLASİK GİTAR KONSERİ
	18 ŞUBAT / 21.00  KÖPEK KALBI
	19 ŞUBAT / 21.00  ZABEL
	20 ŞUBAT / 21.00  BOYACI
	21 ŞUBAT / 20.00  FURUĞ
	24 ŞUBAT / 21.00  SAR
	25 ŞUBAT / 21.00  KAPILARIN DIŞINDA
	26 ŞUBAT / 21.00  EINSTEIN'IN İHANETİ
	27 ŞUBAT / 21.00  BABAMI KİM ÖLDÜRDÜ
	28 ŞUBAT / 20.00  DİRMİT

Resim 20: Sahneden Naklen Şubat Takvimi

3.6 Pandemi Sonrası

Pandemi sonrası aldığı maddi tahribatı düzeltmeye çalışan Moda Sahnesi faaliyetlerine yeni oyunlar ve etkinliklerle devam etmektedir. Sahne özellikle pandemi sonrası daha politik oyunlar sahneye koymaya başlamıştır. Yetkili kurumlardan hala yeterli maddi desteği alamıyor olsa da seyirci tarafından yalnız bırakılmamaktadır. Bunun yanı sıra çocuklar için drama atölyeleri ve farklı çalışmalar sahne bünyesinde devam etmektedir. Pandemi sonrası genel olarak en büyük endişe seyircinin nasıl bir reaksiyon verdiği konusu olarak görülür. Bu konuyla ilgili ilk dönemler belli endişeler olsa bu sezon özelinde artık seyirci üzerinde böyle bir endişe görülmemektedir. Moda Sahnesi bünyesinde 8 farklı oyunla *İki Kore'nin Birleşmesi*, *Şirreti Evcilleştirmek*, *Selmin Zeki Hanım*, *Othello*, *Bütün Çılgınlar Sever Beni*, *Yer Altından Notlar*, *Babamı Kim Öldürdü*, *Tanrıdan Öğrendiğim Şeyler* tiyatroya katkı sunmaya devam etmektedir. Bunların yanı sıra her ay farklı konuk sanat ekipleri ve sanatçılar Moda Sahnesi'nde yer almaktadır. Sahne oyunlarından olan *Selmin Zeki Hanım* 2023-2024 sezonu Kültür Bakanlığı destek bünyesinde bulunan oyunlardan birisi olarak yer almaktadır. Bunun dışında bir maddi destek alan oyun ne sahne kayıtlarında ne de bakanlık kayıtlarında gözükmemektedir.

3.6.1 Ödemiyoruz Eylemi

Moda Sahnesi'nin yaşadığı trajik bir diğer durum ise Eylül 2022 tarihli bakanlık desteğinin alınmadığı 'Yeraltından Notlar' oyununa dair olan süreç olarak görülmektedir. Kültür Bakanlığı kendisine maddi destek başvurusunda bulunan Moda Sahnesi'ne desteği uygun görmemiş ve bunun sonucunda sahne de mahkeme sürecini başlatmıştır. Ankara 17. İdare Mahkemesi, devlet desteğine müracaat eden fakat ret cevabı alan Moda Sahnesi'nin başvurusunu değerlendirerek bu kararın hukuka aykırı olduğuna kanaat getirmiştir. Kültür Bakanlığı red gerekçesi olarak 8.maddeyi "örf ve adetlere uygun bir oyun olmadığı" belirtmiştir. Mahkemeden çıkan karar neticesinde ise: Projelerin objektif olarak değerlendirilmesi yapıldıktan sonra destek yararlandırılmamasına karar verilenlerin, hangi gerekçelerle yararlandırılmadıklarının somut ve net biçimde ortaya konulması gerekirken, değerlendirme ölçütlerine göre bir

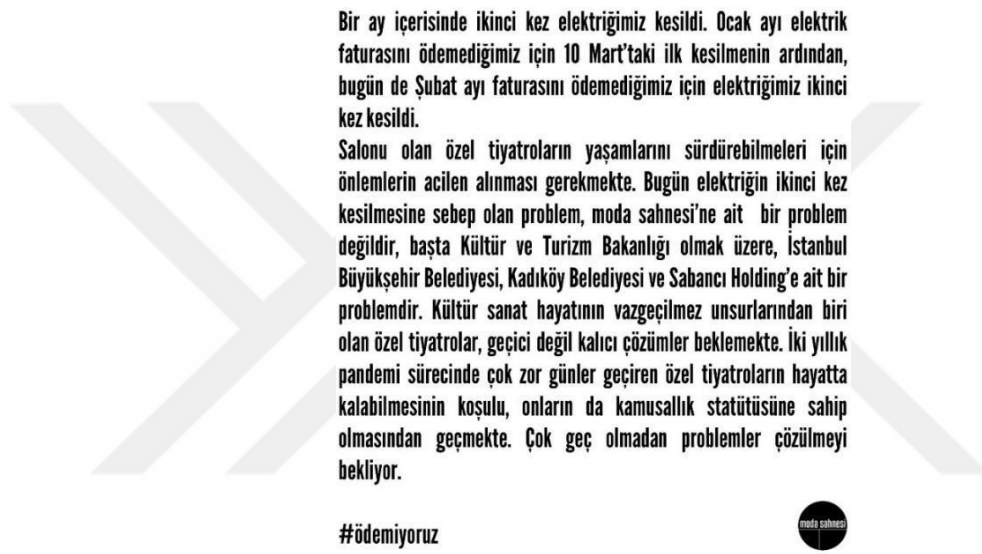
değerlendirme yapılmasının ve davacının destekten yararlandırılmamasına ilişkin somut gerekçeler ortaya konulmadan takdir yetkisine dayalı olarak tesis edilen dava konusu işlemlerde hukuka uygunluk görülmemiştir.¹⁴⁹

Bu sebeple mağdur bir durumda olduğu mahkemece belirlenen Moda Sahnesi yaşananların sahneye yönelik keyifsel bir durum olduğunu savunmaktadır. Bununla birlikte aynı yıl elektrik yardımından da vergi borcu çıktığı için faydalanamamış ve çifte bir mağduriyet söz konusu olmuştur. Tiyatronun pandemi sonrası yaşadığı süreçle ilgili birçok defa sesini kamuoyuna duyurmaya çalışan Kemal Aydoğan dünyadaki diğer tiyatro kurumlarının fon ve desteklenme biçimlerinden bahsederken bakanlıkların da ne gibi çalışmalar yaparak tiyatrolara destek olduklarını belirtir. Birçok ülkede tiyatrolar kâr amacı gütmeyen kurumlar olarak görüldükleri için fon ve destek süreçleri çok ciddi bir denetleme aşamasından geçmektedir. Bu açıdan bakıldığında ülkemizde tiyatro kurumlarının vergi yükü ve maddi yükümlülükleri çok ciddi problemlere yol açtığı bilinmektedir. Tiyatro kurumlarının desteklenmesi sürecinde ise siyaset kurumunun da etkisi olduğunu belirtir Aydoğan ve ekler: “Aslında siyaset ve sanatı iç içe geçirebiliriz. Sanat siyasetin problemlerini de toplumun problemlerini de tartışabilir. Ben siyaseti bir partiye üyelik çerçevesinden öte, bir insani problemin anlaşılması çabası olarak anlıyorum. Bu anlamda sanat hem insani dertlerin anlaşılmasını hem de politikanın problemlerinin anlaşılmasını sağlayabilir.”¹⁵⁰ Tabii bu açıdan bakıldığında zaman siyasetin artık sanatın birçok alanındaki etki faktörü ciddi şekilde görülür. Moda Sahnesi de bundan etkilenen ve belki de yardımlardan genellikle mahrum bırakılan tiyatro kurumlarının başında gelmektedir. Bununla birlikte sahnenin yaşadığı en büyük krizlerden birisi *Ödemiyoruz Eylemi* olarak kayıtlara geçmektedir. Moda Sahnesi Kurucusu Kemal Aydoğan bu süreçle ilgili birçok mücadele vermektedir. Kamuoyunda çok fazla yer edinen bu durumla ilgili olarak sanatın devam edebilmesi ve seyirciye hizmetini sürdürebilmesi için elektriğe ihtiyacı olduğunu dile getirir. Bir sahnenin en temel ihtiyacının erişilemez olmasını kabullenmemek ve bunun bir suç olduğunu belirtmektedir. Süreçle ilgili birçok farklı mecraya açıklamalarda bulunarak Moda Sahnesi’nin sesini duyurmaya çalışmış ve sanatın ışığının sönmemesi adına önemli bir mücadeleye giriştiği görülmektedir. Aydoğan ödemiyoruz eylemi sürecini şöyle

¹⁴⁹ <https://medyascope.tv/2022/09/08/kultur-bakanligi-moda-sahnesine-destegi-uygun-gormedi-mahkeme-hukuka-aykiri-buldu>

¹⁵⁰ <https://t24.com.tr/k24/yazi/perdenin-ardi-tiyatrolarda-isleyis-ve-devlet-destegi,3845>

yorumlar: “Anayasa’nın 64. maddesi sanat ve sanatçıyı koruyan bir madde. Devletin ona destek olması gerektiğini söyleyen bir madde. Buna istinaden mücbir sebep sayıp faaliyetimize devam edecektik. Bu suçu işleyecektik.”¹⁵¹ Sahne bir dönem oyunların devam edebilmesi için elektrik kontağının mührünü sökmüş ve sanatın yaşaması adına birçok eylem gerçekleştirmiştir. ‘Ödemiyoruz Eylemi’ zamanla birçok farklı platformda yayılmış ve ses getirmiştir. CHP Eski Genel Başkanı Kemal Kılıçdaroğlu da bu eylemden ötürü sahneyi geçmişte ziyaret etmiştir.¹⁵² Eylem süreci 21 Nisan 2022 tarihinde sahnenin faturayı ödemesi ile son bularak kayıtlara geçmiştir.



Resim 21: Ödemiyoruz Eylemi Duyuru Görseli

¹⁵¹ <https://sendika.org/2022/04/moda-sahnesinin-elektrigi-bir-kez-daha-kesildi-sabanci-holding-bir-sanat-kurumunun-calismasini-engelledi-652772>

¹⁵² Kılıçdaroğlu ziyareti: <https://chp.org.tr/haberler/chp-genel-baskani-kemal-kilicdaroglu-moda-sahnesini-ziyaret-etti>

Elektrik Günlüğü -son-
21 Nisan 2022

Yeni aşamalara geçiş için sonlara hep ihtiyacımız var. Hareket doğası gereği başlar, sürer ve noktalanır. Oyun bir hareketler toplamıdır, hareketlerin kurduğu bir örüntüdür. Tiyatro harekettir.

İlk, Ocak ayında “Ödemiyoruz!” dedik çünkü Aralık ayında 7.000 TL. gelen elektrik faturası Ocak ayında 20.000 TL'ye yükseldi, üç katına çıktı. Bunun ödenebilir makul faturalar olduğunu sadece biz değil kimse kabul etmedi, emekçilerden, sanatçılara, esnafa, anamuhalefet partisi başkanı Kemal Kılıçdaroğlu'ndan, Meral Akşener'e, “Ödemiyoruz!” dendi. Halk isyan etti, itiraz etti, ödeyemedi, bu yüzden birçok abonenin elektriği, doğalgazı kesildi kamuoyunun haberi olmadan.

moda sahnesi dört aydır “Ödemiyoruz!” demeyi sürdürdü. Yaşadığımız topluma karşı sorumluyuz çünkü. Topluma zorla dayatılanı görünür kılmak sanatın işidir çünkü. Boynumuzu eğmemek, haklarımızı talep etmek, insanca bir yaşamın koşullarını dile getirmek sanatın işidir çünkü. Seyircimize, tiyatro sanatının en temel olmazsa olmaz unsuruna, bu zorlu süreçte verdikleri destekleri için teşekkür ediyoruz.

Bugün itibariyle “Ödemiyoruz!” eylemini sonlandırıyoruz çünkü artık geçici çözümlerle tiyatro sanatının gereksinimlerini yerine getirmekte zorlanıyoruz. Işık, havalandırma eksikliği sanatsal açıdan ve sağlık açısından moda sahnesi'ndeki faaliyetleri her an zaafiyete uğratabilir artık. Bu hiç istemediğimiz sonuçlara sürüklenmeyi ne kendimize ne de seyircilerimize yaşatmak istiyoruz.

Tiyatrolar içinde #Ödemiyoruz eylemini tek başımıza yaptık ama bunun nasıl bir süreç olduğunu hep beraber gözlemledik, sonuçlarına tüm toplum olarak katlanacağız.

moda sahnesi demokratik, anayasal hakları için sesini çıkarmaya, eylemde bulunmaya bundan sonra da şimdi olduğu gibi devam edecektir. Bu süreçte bize güç veren, eylemin oluşmasına ve duyurulmasına destek olan seyircilerimize, basın mensuplarına, dostlarımıza, meslektaşlarımıza yürekten teşekkür ediyoruz.

Gelecek güzel günlere...

Saygılarımızla



Resim 22: Ödemiyoruz Eylemini Bitirme Duyurusu Görseli

SONUÇ

Pandeminin ortaya çıkışıyla birlikte insanların sosyal yaşamında birçok farklılık yaşandığı bilinmektedir. Değişen yaşam koşulları sadece sosyal hayat içerisinde etkisini göstermemiş aynı zamanda iş hayatında da değişikliklere yol açmıştır. Bundan aktif olarak etkilenen sanat dallarından birisi olan tiyatro sanatı da kendi içerisinde pandeminin etkileriyle birlikte değişime uğramıştır. Tiyatro mekanları insanlarla var olan ve onlarla yaşayan bir nevi nefes alan sosyokültürel alanlardır. Tiyatro sanatı da sahnede an olarak yaşanan ve insanlara bunu canlı olarak aktarma sanatıdır. Covid-19 pandemisi boyunca evlerine kapanan birçok insan için tiyatroya erişme süreci internet sayesinde olmuştur. Tiyatroda dijitalleşme kavramı daha önceleri ortaya çıkmış ve örnekleri görmüş olsak da pandemi ile bu kavramlar sosyal hayatta daha fazla yer etmeye başlamıştır.

Tiyatro mesleği zorunlu olarak bir dijitalleşme süreci yaşamıştır. Çünkü birçok tiyatro sahnesi ve oyuncu bu süreçte geçim sıkıntısı yaşarken aynı zamanda kendi mesleğini yapamamanın getirdiği zorluklarla da uğraşmıştır. Kendi mesleği dışında farklı meslek dallarına yönelen insanların olduğu bilinmektedir. Aylarca kapalı duran mekanların hem seyirciye hem de çalışanlarına olan sorumluluklarını yeterli destek göremedikleri gerekçesiyle yerine getirememiş olması ve buna yeterli derecede çözümler üretilemediği de görülür. Maddi imkansızlıklar sebebiyle kapatılan mekanlar, pandemiye atlatmış olsalar bile sonrasında birçok tiyatro kurumu maalesef kapanmıştır. Pandeminin yol açtığı etkilerden biri sadece mesleki kayıplar olarak gözükse de aynı zamanda tiyatro sanatı ile yaşamını sürdüren insanların belki de meslekten tamamen kopmasına sebep olmuştur.

Covid-19 pandemisi yaşamımızda yol açmış olduğu birçok sosyal etki aynı zamanda ona uyum sağlama aşamasını da gerçekleştirmiştir. Bu süreç yaşanması zorunlu bir dijitalleşme evresine kurumları yönlendirmiştir. Tiyatronun dijitalleşme süreci dünyanın farklı tiyatro kurumlarının da oyunlarını dijital erişime açmasıyla birlikte herkesin ulaşabileceği bir noktaya evrilmiştir. Teknoloji kavramının günden güne kendisini geliştirdiği ve hayatımıza etkisi herkes tarafından bilinmektedir. Her saniye bir telefon yoluyla birçok farklı içeriğe erişim sağlamak mümkün görülmektedir. Bu sebeple insanlar evlerinden sosyal platformlara erişim sağlayarak birçok farklı sanat etkinliğine katılım sağlayabilmiştir. National Theatre'in youtube

üzerinden yayınladığı oyun içeriklerine milyonlarca insan erişebilmiştir. Sadece bununla da yetinmeyerek fon toplanmış ve kuruma destek sağlanmıştır. Sanat ve teknoloji pandemi boyunca iş birliği içerisinde kendisini var etme sürecini yaşamıştır.

Tiyatro kurumları seyirciyle yaşayan ve onunla nefes alarak, ortak bir payda oluşturarak yaşamlarını sürdürmektedir. Seyirci ve tiyatro ilişkisi toplumların gelişimi ve ilerleyebilmesi açısından önemli bir kriter olarak görülür. Tüm bu süreçleri göz önünde bulundurduğumuz zaman dijitalleşme kavramı tiyatro kurumunun nefes alması ve yaşayabilmesi yönünde önem arz etmekte olduğu bilinmektedir. Pandemide dijitalleşme hem oyuncunun mesleğini devam ettirebilmesine hem de mekanların seyirci ile yeniden iletişim kurabilmesine olanak sağlamaktadır. Seyirci olan iletişimin kopmaması her ne kadar anı aktarma sanatı olsa da tüm bu zorluklar içerisinde kendisini yeniden var edebilmesi bize gelecek adına umut vermektedir. Moda Sahnesi'nin birçok zorlukla başa çıkmaya çalıştığını ve sahnenin kapanmaması için birçok fedakârlık yapıldığını görülür. Tiyatro kurumunun pandemide neler yaşadığı ve dijitalleşme sürecinden kendisine ne derece pay çıkarttığı görülmektedir. Moda Sahnesi'nin bu süreçte yapmış olduğu '*Sahnedeki Naklen*' projesi ve geçmiş dönemde oynanan oyunların afişlerini yeniden tasarlatarak seyirciye hatıra olarak satma süreçleri iki önemli aşama olarak bilinmektedir.

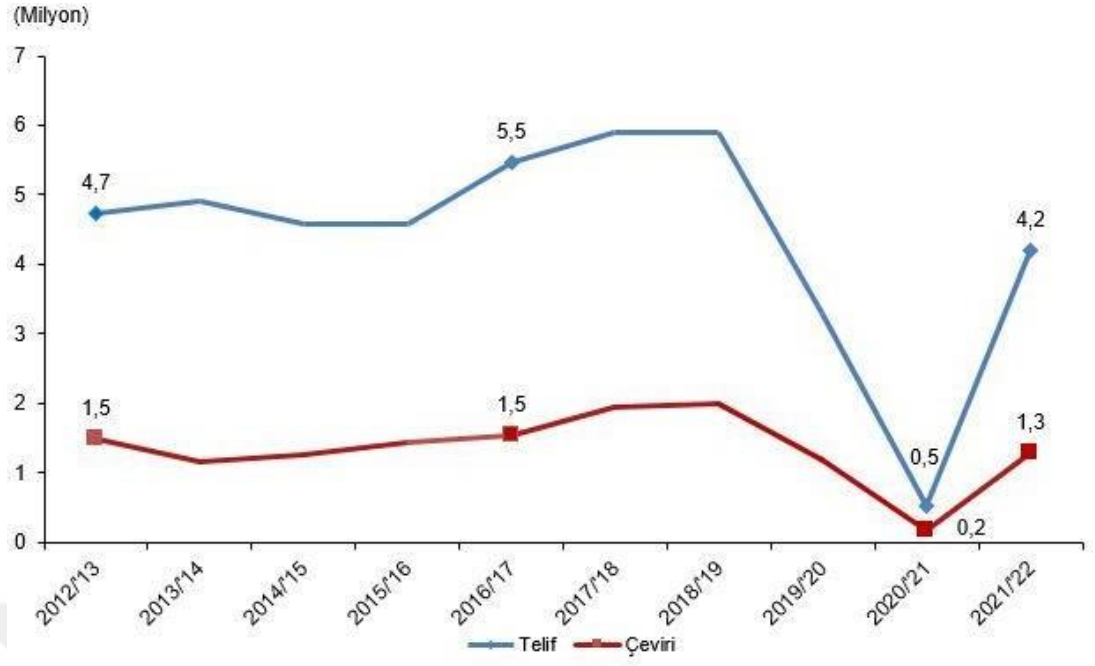
Türk Tiyatrosundaki finansal sürdürülebilirlik sorunları hem arşiv oluşturma süreçlerinde hem de tiyatroların kültür hafızası yaratmasına çok büyük bir engel teşkil ettiğini söylemek gerekir. Sadece Moda Sahnesi özelinde değil tüm tiyatrolarda bulunan bu sıkıntı geleceğe aktarım konusunda toplum olarak en büyük eksikliklerimizden birisi olarak dikkat çekmektedir. Bir toplumun ilerlemesinde sanat kurumlarının hafızasının olması çok önemli bir işlev görevi görmektedir. Pandemi döneminde sanat ve sanatçıların yaşadığı süreçler tespit edilip bir arşiv oluşturulmama gelecek nesillerin bundan faydalanması gereklidir.

Araştırma kapsamında her ne kadar maddi destek sağlanmış olsa da bunun yeterlilik derecesi tartışılmaktadır. Dijital teknoloji kavramı tiyatro ile bütünleşmeye devam edecek olsa da süreklilik konusu sahnelerin fiziki varlığına yönelik bir tehdit unsuru olarak gözlemlenmektedir. Dijitalleşme sanatın içerisinde kendisini geliştirmeye ve sahne sanatları üzerindeki etkisini gün geçtikçe arttırmaya devam etmektedir. Bu çağın ve gelişen teknolojinin kaçınılmaz sonuçlarından birisi olarak

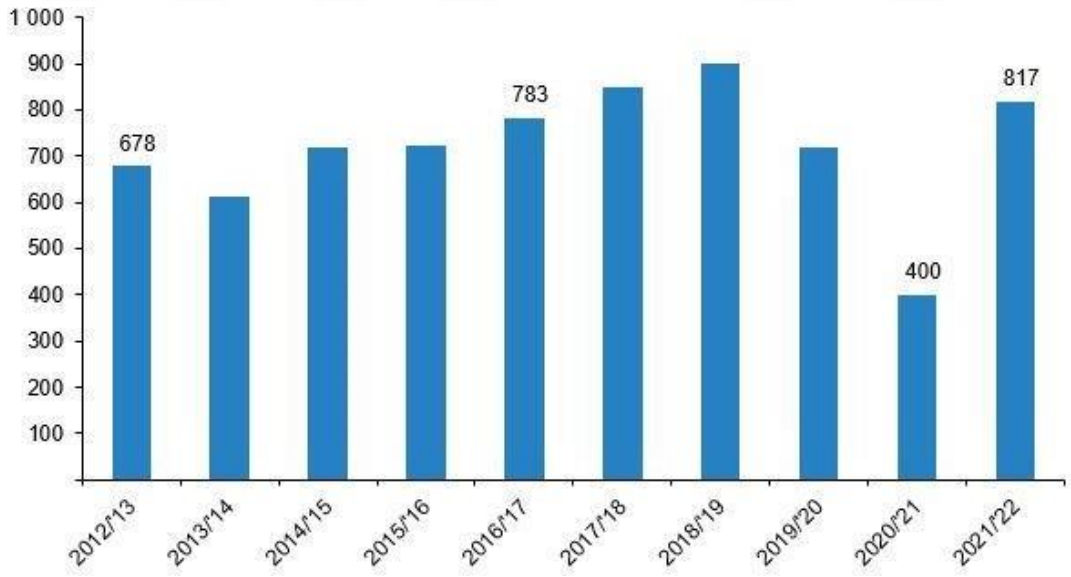
kabul edilmektedir. Dijital içerik üretim süreçlerinde dikkatimi çeken önemli unsurlardan birisi içeriklerdeki geri dönüşlerin çok fazla olumlu yansıması olmuştur. İçeriğin niteliği ve içerik üreticisinin bilinirlik derecesi de toplumda izlenmesi ve yaygınlaşması açısından önemli görülmektedir. Bakanlığın yapmış olduğu projeler ve destekler bazı kurumların ve kişilerin nefes almasına yardımcı olsa da dijital anlamda kâr amacı gütmeyen ve sivil kuruluşların daha fazla ön planda olduğunu söylemek gerekir. Pandemi sonrasına yönelik özellikle Moda Sahnesi özelinde gündelik yaşama fikri öne çıkmaktadır. Günü ya da anı kurtarma fikri devam etmektedir. Seyirci açısından baktığımız zaman ise pandemi endişesi gözlemlenmemiştir. Bu endişelere yönelik yapılan araştırmada TÜİK verilerine göre tiyatro salonu sayısı (2022) geçen sezona göre %104,3 artarken tiyatro salonu koltuk sayısı %112,9 artmıştır. Aynı sezonda tiyatro salonu sayısı 817 olurken tiyatro salonu koltuk sayısı 332 bin 141 olmuştur. Bu açıdan baktığımız zaman sayı anlamında pandemi etkisi görülmediği sonucuna varılmıştır. Tiyatro seyirci sayısı 2021/'22 sezonunda %662,6 artarak 5 milyon 451 bin 627 olmuştur. Tiyatro salonlarında oynanan eser sayısı geçen sezona göre %402,6 artarak 8 bin 368 olmuştur. Tiyatroda telif eser seyirci sayısı geçen sezona göre %674,7 artarken çeviri eser seyirci sayısı %624,8 artmıştır. 2021/'22 sezonunda tiyatro salonlarında oynanan çocuk eseri gösteri sayısı %718,5 artarken yetişkin eseri gösteri sayısı %398,7 artmıştır. Aynı sezonda çocuk eseri seyirci sayısı %979,7 artarken yetişkin eseri seyirci sayısı %558,3 artmıştır. Tiyatro salonlarında oynanan çocuk eseri sayısı %704,1 artarken oynanan yetişkin eseri sayısı %285,8 artmıştır.¹⁵³ 'Pandemi Dönemi ve Sonrasında Gösteri Sanatları' başlığı altında yapılan Kreksa anketi raporunda ise %44'lük kesim 'pandemi bitti' açıklaması üzerinden bir süre zaman geçtikten sonra katılıyorum diye cevaplarırken %41'lik kesim ise pandeminin bittiği açıklandıktan sonra inandığı kurumların etkinliklerine katılacağını belirtir.¹⁵⁴

¹⁵³ <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-Gosteri-Sanatları-Istatistikleri-2022>

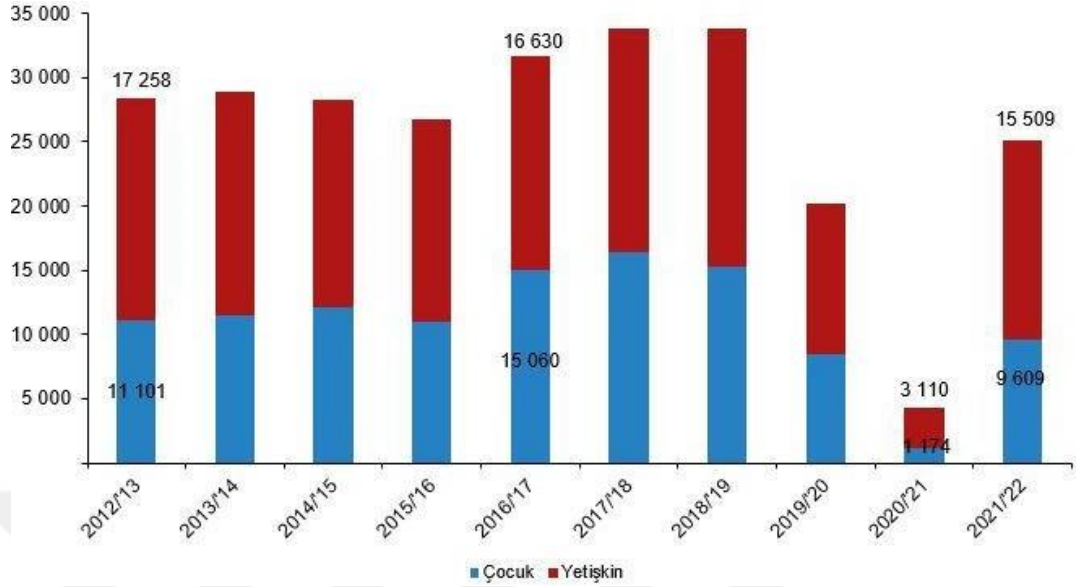
¹⁵⁴ https://www.kreksa.com/_files/ugd/3cd779_b6508943ded84431b19e64884ef099bd.pdf



Şekil 4: Tiyatro Seyirci Sayısı



Şekil 5: Tiyatro Salonu Sayısı



Şekil 6: Çocuk ve Yetişkin Oyunu Sayısı

Tiyatro sanatı her zaman seyirciyle yaşamaya devam edecek olsa da teknoloji kavramının artık ayrılmaz bir parçası olacağı da bilinmektedir. Çünkü pandemi dönemi sona ermiş olsa da gelecekte bir zaman diliminde tekrar hayatımıza dahil olabileceği ihtimali göz önünde bulundurulmalıdır. Bunun bilinciyle birlikte tiyatro kurumları dijitalleşme süreçlerini her zaman geliştirmeye devam edecek yollar aramalı ve kendilerini buna adapte etmelidir. Günümüz teknolojik gelişmeleri ışığında yeni sanat içeriği üretiminde hologram ve VR teknolojisi gibi öğeler de daha fazla kullanılabilir. Sahne tasarımlarında dijital enstalasyon çalışmaları öne çıkabilir. Pandemi döneminde ve bugün de olmak üzere izleyicilerin erişime açık ve ücretsiz olan içeriklere gösterdiği ilgi bize dijitalin ve dijitalleşmenin sahne üzerindeki etkisini arttıracığına dair bir ipucu niteliği taşımaktadır. Tiyatroların içinde bulunduğu maddi yetersizlik ve üretmelerine engel teşkil eden sorunların çözümüne yönelik kültür politikası geliştirmeli ve olası afet veya pandemi gibi durumlarda bu süreç acilen devreye girmelidir. Sanat kurumları belirsizlik süreçleriyle zaman kaybı yaşamamalıdır. Unutulmamalıdır ki sanat kurumları toplumların gelişmesi ve ilerlemesindeki en önemli oluşumların başında gelmektedir.

Tiyatronun tamamen dijitalleşmesi onun kendisine özgü yapısına canlılık olanağı vermiyor olsa da tüm dünyada seyirciye erişme ve sanatla buluşturma amacı

onu her zaman destekleyeceği bilinmektedir. Tüm bunlar doğrultusunda tiyatro kurumunun pandemi hafızası oluşturulmalı ve tiyatronun yaşamsal evreninde her zaman yer tutmalıdır. Böylelikle bu hafızanın gelecekte hem teknoloji ile hem de değişen seyirci ile ilerlemesi herkes için daha faydalı olabilir olduğu görülür.

EK

Moda Sahnesi Genel Sanat Yönetmeni Kemal Aydoğan ile Pandemi Döneminde Moda Sahnesi'nde yaşanan süreç hakkında röportaj:

Bu röportaj gündelik yaşamı her anlamda değişikliğe uğratan covid-19 pandemisinin tiyatroya dair etkileri üzerine gerçekleştirilmiştir.

1- Pandemi başlangıcında mesleki olarak ilk hissettiğiniz ve düşündüğünüz şey neydi?

Tanımlanamayan bir cisim bize doğru geliyordu. Ben de kendime adıma tanımlayamadım. Şunu demek istiyorum. Ben 1 ya da 2 ay sonra geçeceğini düşündüğüm bir evre oldu. 13 Mart 2020'de biz kapattık. Önce şehir tiyatrosu kapandı sonra seyirci hızlı bir biçimde siz neden kapatmadınız biletleri iade etmeyecek misiniz gibi baskı oluşturdu. Daha önce yaşanmış herhangi bir şeye benzemediği için ben bunu tanımlayamadım. Daha önce hasta olmuştum normal grip gibi ama 1 hafta 10 gün halsizlik yapsın yatayım kalkayım bir şekilde sürüp hayatıma devam ediyordum. Biletleri iade etmek yerine Mart oyunlarını Nisan ayına aktardık sonra anladık ki uzun sürecek Mayıs'a aktardık en nihayetinde biletleri iade ettik.

Bu 2 aylık süreçte daha uzun süreceğine ikna oldum ve bu belanın büyüklüğü konusunda fikrim oldu. Ama en başta belanın büyüklüğünü anlamakta ben de zorluk çektim tabii ki. Bunun 1 ay sürsün hadi bilemedin 2 ay sürsün gibi bir şey düşünüyordum.

2- Pandemi döneminde Moda sahnesi ile ilgili acil bir eylem planı hazırladınız mı?

Oluşmadı. Çünkü dediğim gibi tanımlamak gerekiyordu. Tanıyana kadar geçen süre 1, 2 aylık bir süreydi. Tanımlanamayan bir belaydı. Nasıl bir bela ve ne ile karşı karşıyayız? Ne kadar sürecek? Bunun içinde nasıl hareket edilecek? Hareket imkanları

ne? Kısıt ne gibi şeyleri bilmeye ihtiyaç vardı. Bunlar zaten üç beş ay içinde bilindi. Tüm toplum için bu böyle. İşte o yaz göreceli bile olsa dışarı çıkıldı, tatillere gidildi mesafe korunarak gidildi. Ama asıl bela Aralık 2020’de başlayan bela oldu. Aralıkta başlayan ve Haziran 2021 sonuna kadar devam eden süreç oldu. Onun için de ilk başta herhangi bir çözüm üretmek söz konusu değildi. Çünkü önce problemi tanımak gerekiyordu. Acil bir önlem gibi kaygıya düşmedik.

Burada şu olabilirdi. Bunu biz değil ama bunu tanıyan devlet, yetkili ya da uzmanlar mesela tiyatrolardan veya mekanlardan kira alınmasını engelleyebilirlerdi, seyircilere biletlerin iadesini engelleyebilirlerdi. Belçika’da mesela Kültür Bakanlığı dedi ki; tiyatrolarda alınmış biletlerin hiçbirisi iade edilmeyecek. Bunları onlara katkı olarak düşünün. Fakat biz burada tümünü iade ettik hatta iade işlemini gerçekleştirmediğimiz birkaç seyirci bize büyük fırça attı. Çünkü o merci Kültür Bakanlığı ya da Devlet bu paraları ödenmesinin gerekmediğini bizim adımıza kamuya duyurabilirdi. Bunu yapmadı kiralarımızı, kira stopajlarımızı ödedik. Kapalı mekâna mart, nisan ve mayısta kira stopajı ödemek durumunda kaldık.

Demek ki Devlet de tanımıyormuş bunun büyüklüğünü ya da ilgilenmiyormuş ne kadar büyük olursa olsun tiyatrolar açık, ticari faaliyetlerini sürdürüyormuş, ekonomik yükümlülüklerini yerine getirmelidir düsturundan vazgeçmedi aslında.

3- Pandemi dönemi en fazla etkilenen alanlardan birisi kültür ve sanat alanı oldu. Tiyatrosuz ne yapacağız fikri var mıydı?

Ben hiç o fikre kapılmadım aslında. Tiyatrosuz ne yapacağız fikri baskın bir fikir haline gelmedi. Sonra yaz geldi 2020 Haziran ve Temmuz’da ‘Babamı Kim Öldürdü’ Onur, ben ve bir asistan arkadaşımız. Mesafemizi koruyarak gerçekleştirdik süreci. 2020 Eylül ayında ise prömiyer yaptık. Mart ayında kapandık. Nisan, Mayıs ve Haziran 3 ay sonra bir oyunun provasına başladık. Önce 1 ay prova yaptık Haziran’ın 15’i Temmuz’un 15’i sonra döndük Ağustos’un 15’i Eylül’ün 15’i prova yaptık ve oyunu çıkardık. Dolayısıyla ben o fikre girmedim tiyatrosuz kalır mıyız diye ama sonrasında Aralık ayından itibaren tiyatroyu seyirciyle nasıl buluşturacağız acaba diye tabii ki bir düşünceye girdim.

4- Tiyatrolar canlı organizma gibi kurumlar. Oyun oynanınca hayat bitmiyor tabii ki. Elektriği, suyu, oyuncusu, ısınması, tekniği gibi birçok masrafı söz konusu. Bu süreçler sizi nasıl etkiledi?

Şöyle anlatayım. Oyunculardan ayrı olarak burada yaşayan teknik ekip sigortalı olduğu için devletten desteklerini alarak devam ettiler. Devlet de onlara maaşlarını verdi. O bir avantajdı. Oyuncular daha böyle güvensiz çalışanlar savruldu hepimiz gibi. Bizim kiralarımız borç olarak birikmeye başladı vergilerimiz katlandı. O ekonomik yük çok büyük bir boyuta çıktı. Oyuncular konusunda da bence çok da trajik şeyler yaşandı. Devlet, Kültür Bakanlığı ya da herhangi bir başka kurumdan onlara destek gelmedi. Biz de onlara herhangi bir destek sunamadık. Çünkü öyle bir para ve imkânımız da yoktu. Bunu çözmesi gereken Devlet ya da Kültür Bakanlığı gibi devlet organları bu konuları ağırdan aldılar ve destekten öte çok küçük, geçici destek bile sayılmayacak hamleler yaptılar. Bence pandemide devlet sınıfta kaldı. Sınıfta kalan biri ya da problemi çözemeyen biri varsa o da devlet ve devlet organlarıdır.

5- Pandeminin yol açtığı durumlardan bir tanesi de dijital oyun süreci oldu. Siz buna uyum sağlarken zorlandınız mı?

Biz aslında dijital tiyatro yapmadık. Bizi rahatlatan şey belki de buydu. Biz oyunlarımızı dijital araçlarla seyirciye ulaştırdık. Dijital sanat herhalde başka bir şey. Nihai bir dijital dönüşüm taraftarı değiliz hatta hiç değiliz ama bu Aralık 2020-Haziran 2021 arasında seyirci ile buluşamayacak olmak yaklaşık 6 aylık bir süreç bizi bir ne yapabiliriz bir çözüm bulabilir miyiz gibi bir düşünceye sevk etti. İnternet marifetiyle oyunları 5-6 kameralı bir şekilde seyirciye ulaştırabilir miyiz bir tür canlı yayın gibi yapabilir miyiz fikrine ulaştırdı.

Bu sebeple 2020 Ağustos ayında buraya internet firmasından kablolama için iş birliğine girdik. Onlar buraya çok güçlü bir internet bağlantısı sağladılar. Henüz kapanma olmamıştı ama beklentimiz kapanması üzerineydi. Ağustos'ta başladık ve Kasım'ın ilk haftası gibi bitti bu kablo ve internet bağlantısı altyapısı işleri. Aralıkta da zaten kapandık. Böyle bir öngörümüz oluştu tabii uzmanlar tekrar kapanacağını söylediler. Biz de bunu ciddiye aldık ve böyle olursa ne olur diye düşündük. Bu altyapıyı da bu yüzden kurduk. Biz buna dijital tiyatro diyemeyiz buna. Tiyatronun seyirciye ulaşmasında bir araçtı bizim kullandığımız şeyler. Dijital Tiyatro tiyatronun dijital ortamda yapılıyor olması ya da dijital unsurların kullanılarak yapılıyor olması başka bir kavram galiba.

6- Dijital Tiyatroyu ilk sunduğunuz zaman aldığınız geri dönüşler nasıldı?

Çok olumlu ve iyiydi. İstanbul'da olanlar Moda Sahnesine ulaşabilecek pozisyonda olanlar için canlı oyun seyretmek daha mümkün bir şeydi ama Kanada, Londra ya da Yozgat'a, Aydın'a kadar seyirci oyunu izler hale geldi. Çok da memnun kaldılar bu işin yapılmasından dolayı. Bize çok fazla geri dönüş geldi. Çok fazla tebrik ve teşekkür aldık. Sonrasında çok fazla talep de geldi ama biz onlara dedik ki tiyatro bu değil. Ekranda seyrettiğiniz şey tiyatro değil. Buna sizi alıştıırırsak kolayla alıştıırmış oluruz ve tiyatro sanatının kalbine kurşun sıkılmış oluruz dedik. Bu sadece geçici bir çözüm olarak algııarsak tiyatro sanatı olduđu güçte olmaya devam eder. O bire bir karşılaşma sanatıdır. Onun dışında herhangi bir karşılaşma hali bunu tiyatro olmaktan çıkarır dedik ve bu yanıtları verdik. Bunun halen böyle olduđunu düşünüyorum. Bu arada ben yönetmedim onu. Enes Korkmaz diye bir arkadaşımız yönetti. En az 3-4 kamera ile çekim yapıldı. Bir resim seçici vardı, bir yönetim kontrol masası vardı. Ben oyunun nasıl görünmesi gerektiğine dair bilgiler verdim ama o geceki kamera kullanımını, canlı yayını Enes Korkmaz yönetti. Çünkü benim bilgim ve deneyimim yok zaten.

7- Sizce bu alanda tiyatrolar geleceğe yönelik olarak dijital atılımlar yapmaya devam etmeli mi?

Bence etmemeli. Tiyatro bağlamında etmemeli. Tiyatro bağlamında bence bir tek yol var. Bitmiş oyunların kaydını sitelere koyabilirler para karşılığı ya da parasız seyircinin izlemesini sağlayabilirler. Çünkü tiyatro o an orada oluşan bir şey. Seyirci bu karşılaşmadan vazgeçerse sinemaya dönüşür. Sinema diye bir sanat var, video diye bir sanat var. Tiyatro'yu neden buna bulaştırıyoruz ki? Tiyatro günün çok büyük miktarlarda seyirciye ulaşarak kar elde etmesini sağlamıyor olabilir. Atıyorum 200 kişi 300 kişi 500 kişi en fazla 1000-2000 kişiye buluşarak gerçekleşmesinde sermaye tarafında bunda bir karlılık görmüyor olabilir. Ama bu sanatın sorunu değil. Bu sermayenin ya da kapitalizmin tiyatroyu sokmak istediğı yerin problemi. Tiyatro buraya gelmemeli.

Tiyatro anlık o karşılaşmanın sanatı. Seyirci olacak, oyuncu olacak, bu oyunun içinde dijital unsurlar olabilir, birtakım interaktif haller yazılabilir, detaylandırılabilir bunların hepsi olabilir. Bunların kullanılmasından yana bir sıkıntı duymuyorum.

Dijital ortamda sanat, tiyatro gerçekleşir ve atıyorum internet marifetiyle seyirciye ulaştırırız dersek tiyatro bitiyor zaten.

8- Moda Sahnesi dijital tiyatro sürecinde devlet veya özel destek aldı mı maddi olarak?

Sıfır. Yok öyle bir şey. Türkiye’de hiçbir tiyatro çok az ufak tefek Kültür bakanlığının bir iki tane desteği dışında tiyatroların yaşaması için iyi düşünülmüş destek özel tiyatrolara sunulmadı tabii ki.

9- Moda Sahnesi sevilen ve takip edilen popüler sahnelerimizden birisi. Seyirci bu süreçte size nasıl bir katkıda bulundu?

Evet geldi. En aktif destekçisi Moda Sahnesi’nin seyircilerdi. Hem dijital katılım anlamında böyle hem de tiyatroya gelebildikleri zaman olsun hem aktif oldular. Afişlerimizi bastırdık sattık onları almak konusunda olsun seyirci en büyük ve tek destekçisiydi. Daha küçük destekçiler var değil en büyük ve tek destekçisi seyircisiydi. Seyirci hiç yalnız bırakmadı. Bizden gelecek her destek önerisini de bekledi. Öneri de sunanlar oldu. Elektriklerimizi kesildiğinde o kadar çok insan bunu ödemeyi önerdi ki tabii ki biz bunu istemedik ama o konuda seyirci destek sunmak konusunda hem hareketli hem iştahlıydı.

Oluşturulan merchler ve farklı işler spontane gelişen süreçlerdi. Onların satın alınması konusunda da bir ürünü satarmış gibi bir şeyle karşılaşmadık. Seyirci her daim her şartta yanımızda oldu.

10- Oyuncular dijital tiyatro sürecine uyum sağlarken neler yaşadılar?

Bunu çok konuştuk aslında. Oyuncular çok yabancıları oldukları bir işi yaptılar. Sinema ya da TV dizisi çekmek gibi bir şey değildi. Baştan sona bir oyunu oynuyorlar. Nefeslerini, kokularını, aksırıklarını, tıksırıklarını, öksürüklerini duydukları bir canlı organizma var seyirci diye fakat bu sefer kimse yok orada 3 ya da 4 tane kameraman var. Onlar da aslında iş yapıyorlar ve vizöre bakıyorlar onlara bakmak yerine. Onlar da bir hayali seyirciyi oynuyorlar. Avantajımız şeydi daha önce seyircinin oyunlara verdiği tepkileri oyuncu az buçuk aklında tutuyordu. Seyircinin oyunun nerelerine nasıl tepki verdiğini biliyor. Biraz o böyle yol haritası oldu. Yolumuzu o biraz daha önceki verilmiş tepkilerden dolayı kendimizi iyi hissettik diyebilirim ama oyuncular için büyük bir boşluk haliydi orası.

11- Bu pandemi süreci artık geride kaldı. Sonrasında acaba başka bir pandemi dönemi daha yaşanır mı ne yapacağız gibi bir eylem planı var mı Moda Sahnesi'nin?

Sıfır. Türkiye'de de öyle yaşıyorum. Şu an Türkiye'de de tiyatroyu sürdürebilmek çok zor bir iş. Hem özel tiyatro hem de sahnesi olan bir özel tiyatroyu bir sanat mekânı sürdürmek yoksa bu tür mekanları ticaretleştirsek yoksa burada konser yapıp bira satsak çok para var bu işte. Sanat mekânı olarak sürdürmek çok kolay değil. Dolayısıyla Türkiye'deki bu kültür politikaları ve sanatın desteklenmesi bütçe ayrılması konusunda zafiyetten dolayı zaten her an motorun durabileceğine dair tehditle birlikte yolculuk yapıyoruz. Motor her an durabilir.

Gündelik yaşamaya pandemi ile alıştık zaten. Uzun vadeli şeyleri çok da planlamıyorum kendi adıma. 3 ay sonra tiyatro kapanırsa kapanır ve ben de çok ona hazırladım kendimi. 3 ay sonra tiyatro kapanır ve çok üzülmem. Çünkü tiyatroyu sürdürmek çabası daha üzücü. O daha trajik sonuçları olabilir. Malımızı, mülkümüzü her şeyimizi kaybedip delirebiliriz.

12- Özellikle İngiltere'de ve Amerika'da tiyatroların ayakta kalabilmesi için youtube üzerinden fon kampanyaları düzenlendi ve ciddi bağışlar toplandı. Biz bu konuda yeterli atılımı yapabildik mi?

Türkiye'de böyle bir fon toplama izniniz yok vakıf değilseniz. Vergi ya da kurumlar mevzuatı buna izin vermiyor. Bu izin verilseydi biz bağış toplayabilirdik mesela. Bunun yerine biz askıda bilet gibi dolaylı destekler oldu ama buralarda devlet yine maliye açısından tiyatroların işini kolaylaştıracak bir sistem kurmuyor ve bunun önündeki engeli de kaldırmıyor. Devlet bu konuda inanılmaz. Tiyatroların bu tür bağışlara erişmesini kolaylaştıracak hiçbir düzenleme yapmadı.

13- Kültür Bakanlığı dijital içerik olarak oyunlarını halka açmıştı. Bu sürecin Moda Sahnesine bir faydası oldu mu? Ya da olumsuz bir etkisi?

Biz buna katılmadık. Bu çok çirkin bir şeydi. Çirkinliği şu; verdiği parayla oyunun yazarına, çevirmenine telif vereceğiz. Oyuncularına teliften doğan bir hak vereceğiz. Yönetmenine ve tasarımcısına da telif vereceğiz. Bu verdiği parayla da sonra tiyatro yaşayacak. Ben de bunu 3 ya da 5 yıl boyunca seyirciye göstereceğim. Bu şey demekti; bizim oyunumuzu halka göstermek için bedava alım durumu. Sahneleri açtıkları zaman bir defa katıldık. Ankara'ya gidip Babamı Kim Öldürdü

oynadık. Bunların dışında devletten ya da bakanlıktan desteklerin hiçbirisini alamadık. 2021 yılında da devlet desteğinden mahrum edildik. Kültür Bakanlığı 2021-2022 desteği bize verilmedi.

14- Pandemi sonrası özelinde izleyici alışkanlıkları nasıl değişti? Siz bu konuda bir gözlem yaptınız mı?

Geçen yıl yoktu bu. 2021 yılında ise vardı. 2022’de biraz devam etti. 2023 sezonu başladığında bu artık çok azalmıştı. Maske de kalkmıştı, Dünya Sağlık Örgütü de maske kalktığını duyurduktan sonra rahatlatmıştı insanları. Bu sefer ekonomik kriz vardı ama pandemi endişesi yoktu.

15- Yönetmen olarak baktığınız zaman pandemi süreci sizin tiyatroya bakış açınızda ne gibi değişiklikler yarattı?

Bunu ben tespit edemem. Bir şey değiştirse de ben bunu bilmiyorum. Daha önceki mesleki yörüngemden ayrıştığımı ve farklılaştığımı düşündüren herhangi bir şey yaşamıyorum. Sadece şöyle bir şey gözlemleyebilirim. Mesela bu 3 yılda seçtiğimiz oyunlar sert oyunlardı. Temaları direkt olarak probleme değmeye çalışan oyunlardı. Daha politik olarak daha güçlü temalara sahip oyunlardı ama yönetmen olarak bunlara başka türlü yaklaşım söz konusu değil. Sonuçta ben de kendi yolculuğumda birtakım şeyleri deniyorum. Yeni etkilenmeler, yeni hallere giriyorum ama buna bendeki bir değişim diyemem. Bendeki yolculuk anlayışı diyebilirim. Ben böyle bir yerde durmayı isteyen ve kendisini hep aynı biçimde ortaya koyan bir yönetmenlikten hoşlanmıyorum değiştiremeye gücüm yettiği şeyleri değiştiriyorum. Kendimi kişi olarak da değiştirmeye daha önce düşündüğüm fakat şu an geçerli olmadığını düşündüğüm fikirlerimden uzaklaşmaya da çalışıyorum. Bu büyük olasılıkla şeye de yansıyor yönetirken gösterdiğim tavra.

16- Moda Sahnesi olarak pandemi öncesi ve sonrası olarak bir arşiv oluşturdunuz mu?

Yok arşiv oluşturmadık. Bunların hepsi para ve güç meselesi. Eğer yeterli bütçeniz yoksa çok zor süreçler. Bunlar biraz da Kültür Bakanlığı, Belediye gibi kurumların size gelip bu kayıtları tutun bunlar yıllar sonra bize lazım olacak demesiyle oluşacak şeyler. Mesela size şöyle bir bütçe ayırılım ve 2020 Mart-2022 Ekim arasındaki süreci ne olur hiç kimseye bırakmayın ve kaydını tutun demesi gerekirdi. Devletin ve kurumların öncülük yapması gerekirdi buna. Kayıt tutulacak, internet

sitesi kurulacak, dokümanlar oraya yüklenecek, çekimler yapılacak bu bir iş aslında. Tiyatro'dan biri bunu yapmaya kalkıştığı zaman ona bunu yükleyemiyorsun. Herkes maksimum çalışıyor günde 10-12 saat çalışıyor. İşin içerisinde bütçe de yoksa bunlar angarya işlere dönüşüyor. Ben dahil bu yükleri niye taşıyayım ki? Gitsinler kim nereden öğrensin veya öğrenmesinler. Devlet Tiyatrosu mesela kayıt tuttu mu ki ben tutayım? Bir ay tek bir ay çift maaş almaya devam ettiler ve yüklüce de bir maaş alıyorlar diğer insanlara göre ve onlar da tutmadı bu arşivleri.

17- Moda Sahnesi olarak pandemi döneminde keşke şunu yapsaydık veya şunu hiç yapmasaydık dediğiniz şeyler var mı?

Galiba yok. Aklımızın erdiği her şeyi yaptık aslında. Yapmaya da devam ediyoruz. Bir konuda yeni bir fikir doğduğu zaman Moda Sahnesi çeperinde bunu nasıl gerçekleştiririz diye düşünüyoruz. Gerçekleştiremeyeceğimiz şeyleri düşünemiyoruz zaten. Çünkü Moda Sahnesi tanımlı bir mekân ve verili bir mekân. Bu sahanın içindeki gerçekleşecek olan şeyler hayal evrenimize girdiyse genelde yapıyoruz. Hiç öyle keşke dediğimiz durum kendi adıma yok.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Candan, Ayşın. (2019). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Dixon, Steve. (2007). *Digital Performance A History Of New Media In Theater, Dance, Performance Art And Installation*. England. The MIT Press, Cambridge, 2007.

Esslin, Martin. (1996). *Dram Sanatının Alanı*. (N. Özdemir, Çev.) İstanbul, Mayıs 1996. Yapı Kredi Yayınları.

Fischer-Lichte, Erika. *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies*, London & New York, Routledge, 2014. s.75.

Konur, Tahsin. (2001). *Devlet-Tiyatro İlişkisi*. Ankara: Dost Kitabevi

Masura, Nadia. *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated, Performance, US & UK 1990–2020*.

Nutku, Özdemir. (2002). *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi

Şener, Sevdâ. (1993). *Oyundan Düşünceye*, Ankara: Gündoğan Yayınları.

Şener, Sevdâ. (2010). *Tiyatroda Yaşam-Oyun İlişkisi*. Ankara: Dost Kitabevi

Şeyben, Yasemin, Burcu. (2016). *Tiyatro ve Multimedya*. İstanbul: Habitus Kitap

Tezler ve Makaleler

Aydın, Y. *Tiyatroda Dijitalleşme ve Seyircinin Konumu*, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tiyatro Anasanat Dalı, İstanbul, 2021; 130.

Aydoğan, Derya. ve Aydoğan, Özge., (2021). *Pandemi Döneminde Tiyatro ve İstanbul'daki Özel Tiyatroların Dijital Açılımlarına Genel Bir Bakış*, 11(3),951-964 Doi:10.48146. odusobiad.992276

Bulut, Miran. *Digital Performance: The Use of New Media Technologies in the Performing Arts*, Aristotle University of Thessaloniki, School of Journalism and Mass Communications Faculty of Economic and Political Sciences, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2018.

Çetinkaya, Işıl. *Kamusal Bir Hizmet Olarak Sanatın Yönetimi: Türkiye’de Tiyatro Örneğinde Bir Araştırma*. Doktora Tezi, Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Anabilim Dalı, 2017.

Hatırlı, Yakup. *Dijitalleşen Sahne Sanatlarında Anlatı Formları*, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Sahne Sanatları Anabilim/Anasanat Dalı Sahne Sanatları Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Bursa, S. 93, 2022.

Salman, E. *Pandemide Tiyatro: “Her Yokluk Bir Varoluştur” Filmi / Theater in the pandemic: “The Film Every Poverty is an Existence”*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2022.

Saban, Nedim. *Halide Edib Adivar Tiyatrosu*, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, s. 50, 2016.

Saban, Nedim. *Halide Edib Adivar Tiyatrosu*, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, s. 142, 2016.

Saban, Nedim. *1951-2020 Yılları Arasında Türkiye Tiyatrosundaki Kimlik Arayışının Tiyatro Mekânları Üzerinden İncelenmesi* Sanatta Yeterlik Tezi, s. 45, 2022.

Türk Hijyen Derneği Araştırma Makalesi, *Covid-19 Salgınının Küresel Etkileri*, https://jag.journalagent.com/turkhijyen/pdfs/THDBD_78_3_235_248.pdf, 2021, Doi Id : 10.5505/TurkHijyen.2021.83357

Dergiler ve E-dergiler

Aydoğan, Derya., Aydoğan, Özge. ‘‘Tiyatroda Sanal Gerçeklik Atılımı’’ Akademik Sanat 14 (Aralık 2021). 130-140.

Ateş, Şule. Görüşme. ‘‘Bu Bir Tür Direnç Tiyatro Ekranda Olamaz’’ Mimesis Dergi, 11 Mayıs 2021, <https://www.mimesis-dergi.org/2021/05/bu-bir-tur-direnc-tiyatro-ekranda-olamaz/>

Bilgin, Mesrur, Melis. ‘Dijital Dünyada Sahne ve Performans Arayışları’, Teb Oyun Dergisi Kış 2021, İstanbul, 27-33.

Çelik, Gonca. *Tiyatroda Dijitalleşme Zorunlu Bir Seçim Mi İngiltere Örneği*, Web Erişim Tarihi: 23 Nisan 2020, https://maptoutopia.com/2020/04/23/tyatroda-dijitallesme-zorunlu-bir-secim-mi-ingiltere-ornegi/#_ftn4

Güven, Gökut. Ergül, Mehmet, Can. *Dijital ve Tiyatro İlişkisi Üzerine*, Artizan E-Dergi, Web Erişim Tarihi: 05.05.2021, <https://www.art-izan.org/kultur-sanat/dijital-ve-tyatro-iliskisi-uzerine-1/>

Arcan, Galip. ‘‘Türk Sahne Sanatkarları Derneği’’, *Türk Tiyatrosu*, sayı: 222, 1949, s.4.

Özerden, Kerim. Emre., & Guliyev, Ziyad. (2022). *Tiyatral Anlatının Sinemasal Anlatıya Dönüşümü: Ferhan Şensoy'un "Çok Tuhaf Soruşturma" Tiyatro Oyunu ve "Pardon" Sinema Filminin İncelenmesi*. Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi (30), 516-528. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1192625>

Pelister, Gözde. *Dijitalleşen Beden ve Mekân Sürecinde Moda Sahnesi* Teb Oyun Dergisi, Yaz-Güz 2022: 69.

Seville, Alice. 30 Mart 2020. <https://exeuntmagazine.com/features/paradoxes-trying-make-art-pandemic/>

Şentürk, Gamze. 2023. *Tiyatro ve Ortamlararasılık/Medyalararasılık: Süper İyi Günler*. Avrasya Uluslararası Araştırma Dergisi, 2023, 11 (35), 548-575
<https://doi.org/10.33692/avrasyad.1220913>, sayfa: 570.

Yusifova, Gültaç. *Sahne Sanatları Alanında Devletin Rolünün Analizi*, s. 160.

Raporlar ve Anketler

Deloitte. (2020, 4). *Küresel Covid-19 Salgınının Türkiye'de Farklı Sektörlere Etkileri*, Web Erişim Tarihi: Nisan 2020, <https://www2.deloitte.com/tr/tr/pages/consulting/articles/kuresel-covid-19-salgininin-turkiyede-farkli-kategorilere-etkileri.html>

İKSV 2020 Faaliyet Raporu, https://www.iksv.org/i/content/53_1_iksvfaaliyetraporu_2020.pdf

İKSV 2021 Faaliyet Raporu, https://www.iksv.org/i/content/53_1_iksvfaaliyetraporu2021.pdf

İKSV ‘‘Pandemi Sırasında Kùltür Sanatın Birleřtirici Gücü ve Alanın İhtiyaçları Raporu’’ (2020).

https://www.iksv.org/i/content/19586_1_Pandemi_Sirasinda_Kultur_Sanatin_Birlestirici_Gucu_ve_Alanin_Ihtiyaclari_Nisan_2020.pdf

Kreksa *Pandemi Kùltür ve Sanat Profesyonellerini Nasıl Etkiledi* Anketi, https://www.kreksa.com/files/ugd/3cd779_af9ad8652bda4a6e84bed64923594392.pdf

Kreksa *Pandemi Dönemi ve Sonrasında Gösteri Sanatları Arařtırması* 21-28 Nisan 2020, https://www.kreksa.com/files/ugd/3cd779_b6508943ded84431b19e64884ef099bd.pdf

Oyuncular Sendikası, Covid-19 Tedbirleri bilgilendirme duyurusu, Web Eriřim Tarihi: 25 Ağustos 2020, <https://oyuncularsendikasi.org/wp-content/uploads/2020/11/Sahneler-Covid-19-Tedbirleri.pdf>

TUİK (2023, 6). *Sinema ve Gösteri Sanatları İstatistikleri, 2022*. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-Gosteri-Sanatlari-Istatistikleri-2022-49695#:~:text=Sinema%20salonu%20say%C4%B1s%C4%B1%202022%20y%C4%B1l%C4%B1nda,azalarak%20284%20bin%20204%20oldu.&text=Sinema%20seyirci%20say%C4%B1s%C4%B1%20bir%20%C3%B6nceki,754%20bin%20644%20ki%C5%9Fi%20oldu>.

Veri Kaynağı web sitesi, ‘‘Pandemi Türkiye’de Sinema ve Tiyatroyu Nasıl Etkiledi Arařtırması’’ Web Eriřim Tarihi: 5 Temmuz 2021 <https://www.verikaynagi.com/genel/pandemi-turkiyede-sinema-ve-tiyatroyu-nasil-etkiledi>

İnternet Kaynakları

Aksoy, Zeynep. *Korona Günlerinde Tiyatro*, Web Erişim Tarihi: 11 Haziran 2020,

<https://artdogistanbul.com/korona-gunlerinde-tiyatro/>

Artdog, *Bir haftada üç farklı oyun*, Web erişim tarihi: 22 Nisan 2021,

<https://artdogistanbul.com/bir-haftada-uc-farkli-dijital-oyun/>

Ateş, Şule. 2020 Video Performans Serisi, Web Erişim Tarihi: 03.09.2020,

<https://724kultursanat.com/sule-ates-karantina-2020-video-performans-serisi/>

BBC News Türkçe, İspanyol Gribi nedir, kaç kişi hayatını kaybetti ve salgın bittiğinde dünya ne haldeydi, Web Erişim Tarihi: 29 Nisan 2020,

<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52473039> London Academy Of Music and Dramatic Art, <https://www.lamda.ac.uk/about-us>

Bilgi Üniversitesi Kültür Politikaları ve Yönetimi Araştırma Merkezi,

<https://kpy.bilgi.edu.tr/tr/>

British Theatre Guide, <https://www.britishtheatreguide.info/coronavirus> Royal

Shakespeare At Home, <https://www.rcs.ac.uk/rcsathome/>

Bypgroup, Government Arts Responses to Covid-19,

<https://www.bypgroup.com/blog/2020/3/21/government-arts-responses-to-covid-19>

Davies, Paul T. British Theatre, Frankenstein National Theatre At Home, Web Erişim

tarihi: 2 Mayıs 2020, <https://britishtheatre.com/review-frankenstein-national-theatre-at-home-online/>

Davutoğlu, Yılmaz Aslı. Görüşme, İstanbul Üniversitesi, Web Erişim Tarihi:

21.05.2020, <https://www.istanbul.edu.tr/tr/haber/pandemi-surecinde-yasanan->

gelismeler-ulkemize-dijital-tiyatro-yu-getirebilir-

6500520059004F003000560075003000470079006200390079007000460062006100

41004F003200370077003200

Dayanışmanın 100'ü tanıtım, <https://dayanismanin100usiir.org/bizkimiz.php>

Devlet Tiyatroları web sitesi, 2021-2022 sezonunda devlet tiyatroları, Web Erişim

Tarihi: 30.09.2022,

<https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/medyadetay/267?a=2021-2022->

[sezonunda-devlet-tiyatrolari](https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/medyadetay/267?a=2021-2022-)

Devlet Tiyatrosu Web Sitesi, Web Erişim Tarihi: 30. 09.2022,

<https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/medyadetay/266?a=ve-perde...>

Dijitallab, Dijital Dramaturji ve Dijital Teknolojiler İçin Eğitim ve Üretim Programı,

<https://dijitallab.blogspot.com/2021/04/dijital-dramaturji-ve-dijital.html>

Durgun, Duygu Özgür. *BGST Tiyatro 'dan yeni proje: Kadınlardan kâinata, kalemden*

kalbe ulaşan ses, Web Erişim Tarihi: 13 Ağustos 2020,

<https://haberler.bogazici.edu.tr/tr/haber/bgst-tiyatrodan-yeni-proje-kadinlardan->

[kainata-kalemden-kalbe-ulasan-ses](https://haberler.bogazici.edu.tr/tr/haber/bgst-tiyatrodan-yeni-proje-kadinlardan-)

Eugenius Muzikal sayfası, <https://www.facebook.com/eugenius-themusical>

Galata Perform, Üç Yeni Alan Açıyor, Web Erişim Tarihi: 27 Aralık 2020,

<https://galataperform.com/galataperform-uc-yeni-alan-aciyor/>

Galata Perform, <https://galataperform.com/yeni-metin-yeni-tiyatro/>

Galata Perform, Yeni Dünya, <https://yeniperform.com/yenidunya>

Gazete Kadıköy web sitesi, Tiyatrolardan Alternatif Çözümler, Web Erişim Tarihi: 8 Aralık 2020, <https://www.gazetekadikoy.com.tr/kultur-sanat/tyatrolardan-alternatif-zmler>

Gazete Oksijen, Oyuncuyduk Zamanla Filozof Olduk, Web Erişim Tarihi: 04 Şubat 2024, <https://gazeteoksijen.com/ekran/oyuncuyduk-zamanla-filozof-olduk-38935>

Itvcom web sitesi, "Haemorrhaging money': National Theatre boss warns of industry devastation" Web Erişim Tarihi: 23 Nisan 2020, <https://www.itv.com/news/london/2020-04-23/haemorrhaging-money-national-theatre-boss-warns-of-industry-devastation>

İBB Kültür, Şehir Tiyatrolarında Alınan Önlemler, <https://kultur.istanbul/sehir-tyatrolari-aciliyor-peki-alinan-koronavirus-onlemleri-neler/>

İBB Kültür, *İstanbulullar İstanbulda perde kapanmasın projesiyle tiyatrolarla buluşuyor*, <https://kultur.istanbul/istanbullular-istanbulda-perdeler-kapanmasin-projesiyle-tyatrolarla-bulusuyor/>

İKSV Tiyatro Festivali 'Çirkin' oyunu, <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmiyedinci-istanbul-tiyatro-festivali-2023/cirkin>

İKSV 25. İstanbul Tiyatro Festivali Duyurusu, <https://tiyatro.iksv.org/tr/festivaller/yirmibesinci-istanbul-tiyatro-festivali-2021>

İzmir Büyükşehir Belediyesi 38. İzmir Tiyatro Günleri Bilgilendirmesi, Web Erişim Tarihi: 16 Kasım 2020, <https://www.izmir.bel.tr/tr/Haberler/38-inci-uluslararası-izmir-tiyatro-gunleri-internet-ortamina-tasindi-/44334/156>

İKSV, *Her Güne Bir Vaka Oyunu*, <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmidorduncu-istanbul-tiyatro-festivali-2020/her-gune-bir-vaka>

İKSV Gülriz Sururi-Engin Cezzar Teşvik Ödülü Hakkında, <https://www.iksv.org/tr/tiyatro-tesvik-odulu/hakkinda>

Karacan, Dilan. Perdenin Ardı: *Tiyatrolarda İşleyiş ve Devlet Desteği*, Web Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2020, <https://t24.com.tr/k24/yazi/perdenin-ardi-tiyatrolarda-isleyis-ve-devlet-destegi,3845>

Kings Head Theatre, <https://kingsheadtheatre.com/about/history>

Kemal Kılıçdaroğlu Moda Sahnesi Ziyareti, Web Erişim Tarihi: 12.03.2022, <https://chp.org.tr/haberler/chp-genel-baskani-kemal-kilicdaroglu-moda-sahnesini-ziyaret-etti>

Kreksa Araştırma Şirketi, <https://www.kreksa.com/hakkimizda>

Love, Catherine. *Stage Presence: How Drama Schools Adapted to the Age of Social Distancing*, Web Erişim Tarihi: 17 Nisan 2020 <https://www.theguardian.com/stage/2020/apr/17/stage-presence-how-drama-schools-adapted-to-the-age-of-social-distancing>

Milliyet com, Zorlu Psm'de Dijital Sahne Serisi, Web Erişim Tarihi: 06.01.2021, <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/zorlu-psmde-dijital-sahne-serisi-6398979>

Moda Sahnesi web sitesi, <https://www.modasahnesi.com/teknik-bilgiler/>

Moda Sahnesi web sitesi, <https://www.modasahnesi.com/galeri/>

Moda Sahnesi, Ödemiyoruz Eylemi, <https://www.modasahnesi.com/odemiyoruz-eylemi/>

National Theatre At Home, <https://www.ntathome.com/>

National Theatre, <https://www.nationaltheatre.org.uk/productions/frankenstein/>

Onur Karaoğlu kişisel web sitesi, <https://www.onurkaraoglu.com/ayso>

OrtaOyuncular, <https://www.ortaoyuncular.com/tr/sahibinden-satilik-birinci-el-ortaoyunu/>

OrtaOyuncular, <https://www.ortaoyuncular.com/tr/cok-tuhaf-sorusturma/>

O'dell, Liam. ‘‘*National Theatre at Home raises over £100k through YouTube livestreams*’’ Web Erişim Tarihi: 24 Nisan 2020,

<https://liamodell.com/2020/04/24/national-theatre-at-home-one-man-two-guvnors-jane-eyre-treasure-island-twelfth-night-frankenstein-antony-and-cleopatra-tamsin-greig-rufus-norris-funding-coronavirus-nt-live/#>

Oyuncular Sendikası Covid-19 Dosyası, <https://oyuncularsendikasi.org/calismalar/covid-19-dosyasi/>

Oyuncular Sendikası Covid-19 Sürecinde Sahne Alanı İçin Yapılan Çalışmalar <https://oyuncularsendikasi.org/covid-19-surecinde-sahne-alani-icin-yapilan-calismalar/>

Postkolik web sitesi, *İş Sanat Provası İzle Serisi*, Web Erişim Tarihi: 05.04.2021, <https://postkolik.com/sanat/Is-sanatin-provadan-izle-serisi-semaver-ve-kumpanya-ile-devam-ediyor>

Royal Shakespeare History, <https://www.rsc.org.uk/about-us/history>

Royal Opera House Youtube sayfası, <https://www.youtube.com/royaloperahouse>

Royal Shakespeare Company, What We Did In The Pandemic,
<https://www.rsc.org.uk/about-us/history/what-we-did-in-the-pandemic>

Share Your Shakespeare, RSC. Web Eriřim Tarihi: 23 Nisan 2020,
https://www.youtube.com/watch?v=dmjAbILo_OU

Saęlık Bakanlıęı Pandemi İlanı, Web Eriřim Tarihi: 2 Temmuz 2020,
<https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66494/pandemi.html>

Sanat Cepte web sitesi, <https://sanatcepte.com/kurumsal/hakkimizda>

Stay At Home Festival, 2020, <https://cosmicshambles.com/stayathome>

Support for UK Theatre Professionals, <https://theatresupport.info>

Sendika org web sitesi, *Moda Sahnesinin Elektrięi Bir Kez Daha Kesildi*, Web Eriřim Tarihi: 13 Nisan 2022, <https://sendika.org/2022/04/moda-sahnesinin-elektrigi-bir-kez-daha-kesildi-sabanci-holding-bir-sanat-kurumunun-calismasini-engelledi-652772>

Sudař, İlknur. Moda Sahnesi, Web Eriřim Tarihi: 13 Aralık 2013,
<https://www.arkitera.com/proje/moda-sahnesi/>

Sözcü com, Moda Sahnesi afiř koleksiyonunu satıřa çıkardı, Web Eriřim Tarihi: 17 Eylül 2020, <https://www.sozcu.com.tr/moda-sahnesi-afis-koleksiyonunu-satisa-cikardi-wp6042435>

řehir Tiyatroları Yeni Sezon Program Duyurusu, <https://kultur.istanbul/sehir-tiyatrolari-yeni-sezon-programini-acikladi/>

Tanıř, Edanur. Görüřme, Web Eriřim Tarihi: 27 Mart 2021.
<https://medyascope.tv/2021/03/27/galataperformun-salginda-bir-yili-yesim->

ozsoy-kisa-donemli-desteklerle-hicbir-tiyatro-ayakta-durabilecek-durumda-degil/

The Gateshead International Festival of Theatre, <https://www.giftfestival.co.uk/about>

Tiyatro Kooperatifi, Biz Kimiz, <https://tiyatrokooperatifi.org/biz-kimiz/>

Tiyatrolar com web sitesi, <https://tiyatrolar.com.tr/hakkimizda>

Tiyatrolar tv kulak tiyatrosu bilgilendirme, <https://tiyatrolar.tv/kulak-tiyatrosu>

Tiyatrolar tv nedir?, <https://tiyatrolar.tv/tv-nedir>

T.C. K lt r ve Turizm Bakanlıđı, Tiyatrolarımız DT sahnelerinde
<https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-274205/tiyatrolarimiz-dt-sahnelerinde.html>

Tiyatromuz Yaşasın İnisiyatifi web sitesi, <http://tiyatromuzyasasin.com/>

T.C. K lt r ve Turizm Bakanlıđı web sitesi, * zel Tiyatrolara Rekor Yardım*,
<https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-331787/ozel-tiyatrolara-rekor-yardim.html>

T.C. K lt r ve Turizm Bakanlıđı web sitesi, * zel Tiyatrolara 55 milyon lira destek*
<https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-357257/ozel-tiyatrolara-55-milyon-lira-destek.html>

T.C. İ işleri Bakanlıđı web sitesi, *81 İl Valiliđine Kademeli Normalleşme Genelgesi*,
Web Erişim Tarihi: 27.06.2021, <https://www.icisleri.gov.tr/81-il-valiligine-kademeli-normallesme-tedbirleri-genelgesi-gonderildi>

Teb Oyun Twitter Sayfası, <https://twitter.com/TebOyun>

Teb Oyun Instagram Sayfası, <https://www.instagram.com/teboyundergisi>

The Space Org, *When Theatre Goes Digital*, Web Eriřim Tarihi: 19 Eylöl 2016,
<https://www.thespace.org/resource/when-theatre-goes-digital/>

T.C. Költer ve Turizm Bakanlıęı, *Bakanlıktan 451 Özel tiyatroya 145 milyon lira destek*,
<https://basin.ktb.gov.tr/TR-281095/bakanlik-tan-451-ozel-tiyatro-145-milyon-lira-destek.html>

T.C. Költer ve Turizm Bakanlıęı, Dijital Tiyatro Kütüphanesi,
<https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-261628/dijital-tiyatro-kutuphanesi.html>

Tanıř, Edanur. *Költer bakanlıęı Moda Sahnesine Destegi Uygun Görmedi Mahkeme Hukuka Aykırı Buldu*, Web Eriřim Tarihi: 8 Eylöl 2022,
<https://medyascope.tv/2022/09/08/kultur-bakanligi-moda-sahnesine-destegi-uygun-gormedi-mahkeme-hukuka-aykiri-buldu>

T.C. Költer ve Turizm Bakanlıęı, *özel tiyatrolara 55 milyon lira destek*,
<https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-357257/ozel-tiyatrolara-55-milyon-lira-destek.html>

T.C. Költer ve Turizm Bakanlıęı, *özel tiyatrolara rekor yardım*,
<https://guzelsanatlar.ktb.gov.tr/TR-331787/ozel-tiyatrolara-rekor-yardim.html>

Ünsal, Onur. Görüşme, 14 Aralık 2020,
<https://medyascope.tv/2020/12/14/koronavirus-salgininda-tiyatrolar-moda-sahnesinin-kurucularindan-onur-unsal-ile-soylesi/>

Yüksel, Ece. Görüşme, Web Eriřim tarihi: 7 Haziran 2022,
<https://www.ithafsanat.com/dijitallesme-tiyatro-icin-bir-tehdit-degil-aksine-yeni-kesiflere-imkan-saglayacak>

Willow Musical web sitesi, <https://www.willowsmusical.com/>

Wiegand, Chris, Bakare, Lanre. Web Eriřim Tarihi: 17 Mart 2020. <https://www.art-izan.org/kultur-sanat/ingilteren-onde-gelen-sanatciları-koronavirus-kaynakli-iptallerin-telifisi-hakkinda-hukumetten-netlesme-talep-ediyor/>

Video ve Görsel Kaynaklar

Ayso, <https://www.youtube.com/@altyazlaryuksekseleoku7109>

Burb Works, Moda Sahnesi Afiř Tasarım Örneęi, Web Eriřim Tarihi: 20 Ağustos 2020, https://www.instagram.com/p/CEHIDdbAOpf/?img_index=1

Bütün Çılgınlar Sever Beni, İBB Kültür Youtube Programı, Web Eriřim Tarihi: 7 Ocak 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=t4KpEuAHeCQ>

Dayanışmanın 100'ü Program, https://www.youtube.com/watch?v=Xff4qV_N-O8

Dayanışmanın 100'ü Şiir, <https://www.youtube.com/@dayansmann100usiir7/videos>

Flaneur Books ve Moda Sahnesi ortaklığı ile hazırlanan afiř tasarımları, Web Eriřim tarihi: 19 Ağustos 2020, https://www.instagram.com/p/CEFJQtIJkRm/?img_index=1

K'nın Sesi Tiyatrosu, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLD7IXR7KUu-pSEWplHoInxREbbm-rntxf>

Midas'ın Kulakları, İş Sanat Provadan İzle Etkinliği, Web Eriřim Tarihi: 22 Aralık 2022, <https://youtu.be/tpHciB4Mdwo?si=mHDyIwYufVGKzAYO>

Moda Sahnesi Fırtına, İş Sanat Provadan İzle Etkinliği, Web Eriřim Tarihi: 27 Mart 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=8nUc1WdIoBM>

RSC Homework *Help, David Tennant on Hamlet's Soliloquies*, Web Eriřim Tarihi: 20 Mayıs 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=cn36PXxrvBg&t=92s>

řule Ateř, DijitalLab Performans Youtube Kanalı, <https://www.youtube.com/channel/UCWWEPMNHkmpeniP4kVaaSrQ>

Tartuffe, İř Sanat Provası İzle Etkinlięi, Web Eriřim Tarihi: 27 Mart 2022, <https://youtu.be/pN2N16MaUqQ?si=5LckvjAoVfIIDuoN>

Yaz Gecesi Rüyası, İř Sanat Provası İzle Etkinlięi, Web Eriřim Tarihi: 1 Temmuz 2021, <https://youtu.be/FN73I0oqbkw?si=ykUUUVFjDeDENftAf>

Yeni Bir řarkı, İBB Kùltür Youtube Programı, Web Eriřim Tarihi: 25 Aralık 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=RjCTzQzDnVQ>

Zorlu PSM Hamlet, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 7 Ocak 2021 <https://www.youtube.com/watch?v=oGlzVxkmDBk>

Zorlu PSM Martı, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 14 Ocak 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=f8RLVVnQYvA>

Zorlu PSM Nora-Bir Bebek Evi, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 21 Ocak 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=L1nLmuCSYQE>

Zorlu PSM Antigone, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 28 Ocak 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=rWx5E9CrsoM>

Zorlu PSM Romeo ve Juliet, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 4 řubat 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=ENdJBWKdl-c>

Zorlu PSM 12.Gece, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 11 řubat 2021, https://www.youtube.com/watch?v=kHPQOHt7A_0

Zorlu PSM Hırçın Kız, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 18 řubat 2021,

https://www.youtube.com/watch?v=JAz_napmAhM

Zorlu PSM Üç Kız Kardeř, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 25 řubat

2021, <https://www.youtube.com/watch?v=IWLPLr8-ZC8>

Zorlu PSM Ayı, Dijital Sahne Etkinlikleri, Web Eriřim Tarihi: 4 Mart 2021,

<https://www.youtube.com/watch?v=tP9lTtxhglg>

