

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Doktora Tezi

**GELENEKSEL JAPON KABUKİ TİYATROSU'NDAKİ MASKE MAKYAJIN
MODERN GÖSTERİLERE YANSIMASI**

Hazırlayan
Yasemin ACAR

Danışman
Prof. Dr. Selda Kulluk YERDELEN

İzmir / 2022

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Doktora Tezi

**GELENEKSEL JAPON KABUKİ TİYATROSU'NDAKİ MASKE MAKYAJIN
MODERN GÖSTERİLERE YANSIMASI**

Hazırlayan
Yasemin ACAR

Danışman
Prof. Dr. Selda Kulluk YERDELEN

İzmir / 2022

YEMİN METNİ

“*Sahne Tasarımı*” doktora tezi olarak sunduğum “*Geleneksel Japon Kabuki Tiyatrosundaki Maske Makyajının Modern Gösterilere Yansıması*” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

.../.../.....

Yasemin ACAR

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre doktora öğrencisi Yasemin ACAR'ın **“Geleneksel Japon Kabuki Tiyatrosundaki Maske Makyajının Modern Gösterilere Yansıması”** konulu tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır. Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÖZET

Kabuki tiyatrosu, geleneksel Japon Tiyatrosu'nun alt türlerinden biridir ve XVII. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Abartılı makyaj kullanımı Kabuki tiyatrosunun temel özellikleri arasında yer almaktadır. Oyunların dramatik yapısına katkı sağlayan makyajlar sahnedeki karakterlerin iyi ya da kötü olduklarına dair özellikleri konusunda belirleyici olmaktadır. Bu çalışmanın amacı, geleneksel Japon Kabuki tiyatrosundaki maske makyajının modern gösterilere yansımalarını ele almaktır. Çalışmada geleneksel Japon halk tiyatrosu, Kumadori, Japon Tiyatrosu-modern tiyatro etkileşimleri ele alınmıştır. Geçmişten günümüze popülerliğini koruyarak ulaşmış olan Kabuki'nin modern sanatları önemli ölçüde etkilediği ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Japon Tiyatrosu, Kabuki, Kumadori, Maske makyaj

ABSTRACT

Kabuki theater is a subgenre of traditional Japanese Theater and originated in the 17th century. The use of exaggerated make-up is among the main features of Kabuki theatre. Make-ups that contribute to the dramatic structure of the plays are decisive in terms of the good or bad qualities of the characters on the stage. The aim of this study is to discuss the reflection of mask make-up in traditional Japanese Kabuki theater on modern performances. In the study, traditional Japanese folk theatre, Kumadori, Japanese Theater-modern theater interactions are discussed. It has been revealed that Kabuki, which has remained popular from the past to the present, has significantly influenced modern arts.

Keywords: Japanese theatre, Kabuki, Kumadori, Mask make-up

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının amacı geleneksel Japon Tiyatrosuna ait bir yöntem olan maske ve makyaj kullanımının incelenmesi ve bu yöntemin çağdaş ve modern tiyatro uygulamalarında yansımalarının ortaya konmasıdır. Bu açıdan, öncelikle geleneksel Japon halk tiyatrosunun tarihi gelişiminin tartışılması faydalı olacaktır.

Çalışma, üç bölümde tamamlanmıştır. Birinci bölüm, çalışmanın amacına bir temel oluşturmak amacıyla geleneksel Japon halk tiyatrosuna ayrılmıştır. Burada, öncelikle geleneksel formların tiyatro üzerine analizi sunulmuştur. Ardından geleneksel Japon Tiyatrosu türleri olan Noh, Kyogen, Bunraku ve Kabuki ele alınmıştır.

İkinci bölüm, Kabuki tiyatrosuna ayrılarak tiyatronun en önemli öğelerinden biri olan ve bu çalışmanın temel konusunu oluşturan Kumadori makyajına ilişkin açıklamalara ayrılmıştır. Öncelikle kumadorinin tarihsel gelişimine yer verilmiştir. Ardından makyajın özellikleri, makyajda kullanılan çizgi, renk vs. öğelerin anlamları, makyajda kullanılan malzemeler açıklanmıştır. Makyajın uygulanışı, oshiroi ve kumadori safhaları biçiminde iki süreciyle incelenmiştir.

Üçüncü bölüm, Japon Tiyatrosu ve modern tiyatro etkileşimlerinin değerlendirildiği, araştırmanın temel amacına yönelik olarak hazırlanan bölümdür. Burada öncelikle geleneksel Japon Tiyatrosunda modern tiyatro etkileri değerlendirilmiştir. Japonya ve toplumsal modernizasyon süreci, Japon Tiyatrosunu evrimi, modern Japon Tiyatrosuna geçiş, Şingeki-Ötesi dönem, Küçük Tiyatro Hareketi ve Küçük Tiyatro'da Beşinci Kuşak bu kısımda ele alınmıştır. Modern dönemde geleneksel Japon Tiyatrosu etkilerine bu şekilde genel bir bakış sunulduktan sonra, Kabuki tiyatrosunun biçimsel özellikleri ve modern tiyatro etkileşimleri değerlendirilmiştir. Kabuki tiyatrosunda maske ve makyajın modern gösterilere yansımaları, performans ve gösteriler ile sinema filmleri biçiminde kategorize edilerek incelenmiştir. Burada Cirque du Soleil topluluğunun gösterileri, bunlardan alınan görsellerle beraber değerlendirilmiş ve örneklerde Kabuki etkisi açıklanmıştır. Sinema

filmlerindeki etkileşim bağlamında Tetsuji Takechi hakkında bilgiler verilmiş ve çeşitli sinema filmlerinde Kabuki etkisi değerlendirilmiştir.

Modern tiyatroda geleneksel tiyatro etkilerinin günümüz teknolojileri ile gerçekleştirilebilmesi için motion capture ve 3D uygulamalarının önem taşıdığı düşünüldüğünden, çalışmada bunlara da yer verilmiştir. Teknolojilerin kullanım alanları ve sistematığı açıklandıktan sonra, dijital makyaj uygulamalarına ilişkin fikirler ve örnekler değerlendirilmiştir.

Doktora tezimi oluştururken bana yol göstericilik ve yöntem destekleriyle yardımcı olan tez danışmanlarım Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen'e, Prof. Dr. Ragıp Taranç'a ve Dr. Öğr. Üyesi Atay Gergin'e, her umutsuzluk anımda enerjisiyle bana destek olan Banu Sezer'e, her zaman yanımda hissettiğim aileme, eşime ve doğduklarından beri doktora eğitim sürecime tanıklık etmiş kızım Doğa ve oğlum Aras'a çok teşekkürü bir borç bilirim.

YASEMİN ACAR

İZMİR/2022

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	II
TUTANAK.....	III
ABSTRACT	IV
ÖNSÖZ.....	V
İÇİNDEKİLER	VIII
RESİMLER LİSTESİ.....	X
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ.....	XI
TABLolar LİSTESİ.....	XIII
KISALTMALAR	XIV
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	11

BİRİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL JAPON HALK TİYATROSU

1.1. Geleneksel Formların Tiyatro Üzerine Analizi	12
1.2. Noh Tiyatrosu	13
1.3. Kyogen Tiyatrosu	20
1.4. Bunraku Tiyatrosu.....	23
1.5. Kabuki Tiyatrosu	27

İKİNCİ BÖLÜM

KABUKİ TİYATROSU'NDAKİ MASKE MAKYAJI:KUMODORİ

2.1. Kumadori'nin Tarihsel Gelişimi.....	36
2.2. Kumadori Makyajının Özellikleri.....	38
2.3. Kumadori Makyajlarındaki Anlamlar	40
2.4. Kumadori Makyajında kullanılan Malzemeler	45
2.5. Kabuki Makyajının Uygulanışı.....	46
2.5.1. Oshiroi Safhası	46

2.5.2. Kumadori Safhası	46
-------------------------------	----

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

JAPON TİYATROSU VE MODERN TİYATRO ETKİLEŞİMLERİ

3.1. Geleneksel Japon Tiyatrosunda Modern Tiyatro Etkileri	50
3.1.1. Japonya ve Toplumsal Modernizasyon	50
3.1.2. Japon Tiyatrosunun Evrimi	51
3.1.3. Modern Japon Tiyatrosuna Geçiş	52
3.1.4. Şingeki-Ötesi Dönem	55
3.1.5. Küçük Tiyatro Hareketi	56
3.1.6. Küçük Tiyatro'da Beşinci Kuşak	58
3.2. Kabuki Tiyatrosunun Biçimsel Özellikleri ve Modern Tiyatro Etkileşimleri ..	60
3.3. Kabuki Tiyatrosunda Maske ve Makyajın Modern Gösterilere Yansıması	64
3.3.1. Performans ve Gösteriler	80
3.3.2. Sinema Filmleri	91
3.4. Motion Capture (Hareket Yakalama) ve 3D Karakterler	91
3.4.1. Motion Capture Kullanım Alanları	99
3.4.2. Motion Capture Sistemleri	102
3.4.2.1 Manyetik Sistemler	100
3.4.2.2 Mekanik Sistemler	102
3.4.2.3 Optik Sistemler	104
3.4.2.4 Diğer Motion Capture Sistemleri	107
3.4.3. 3D Karakterler	112
3.4.4. Dijital Makyaj	114
SONUÇ	117
KAYNAKÇA	122
ÖZGEÇMİŞ	

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Bunraku Tiyatrosu Sahnesi	26
Resim 2. Kabuki Sahnesi ve Sahnenin Bölümleri	32
Resim 3. Kabuki Makyajı Örnekleri	34
Resim 4. Suji-guma	38
Resim 5. Ryakushi-guma	40
Resim 6. Ippon-guma	41
Resim 7. Skakkyo Oyunundaki Aslan	42
Resim 8. Ryuko Oyunundaki Kaplan (shosagoto)	43
Resim 9. Hannya-guma	45
Resim 10. İnsan Dışı Karakterler İçin Kullanılan Bir İndigo Kumadori Örneği	45
Resim 11. Şeytan	46
Resim 12. Animelerde Kabuki Etkisi	62
Resim 13. Pantalone Maskesi	66
Resim 14. Scaramuccia'nın Maskesi	67
Resim 15. 1650'lerden İngiliz Lady'si	68
Resim 16. Hareket Yakalama Donanımı	92
Resim 17. Hareket Yakalama Stüdyosu	96
Resim 18. Hareket Analizi	98
Resim 19. Xsnes firmasının ürettiği MOCAP kostümü	112
Resim 20. 3D Hareket Yakalama Modeli	114
Resim 21. Maymunlar Cehennemi'nde Gollum Karakteri	116

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 1. Modern Noh Sahnesi	17
Fotoğraf 2. Noh Tiyatrosunda Yaygın Olarak Kullanılan Kostüm Türleri.....	18
Fotoğraf 3. Temel Noh Maskeleri.....	19
Fotoğraf 4. Modern Bir Kyogen Oyunundan Sahne	23
Fotoğraf 5. Kabuki Oyunu Sırasında Sahnede Bulunan Bir <i>Kuroko</i>	30
Fotoğraf 6. Hanakurabe Senbonzakura Canlandıran Shido Nakamura	60
Fotoğraf 7. Modern Sanatlarla Kabuki Etkileşimi (Shochiku)	64
Fotoğraf 8. Arlecchino'nun Maskesi.....	67
Fotoğraf 9. Shylock.....	69
Fotoğraf 10. Aristokrat Shylock.....	69
Fotoğraf 11. Tiyatro Makyajında Özel Efektler.....	71
Fotoğraf 12. Avangart Makyaj	70
Fotoğraf 13. Basit Sahne Makyajı.....	71
Fotoğraf 14. Sahne Makyajında Yaşlandırma.....	71
Fotoğraf 15. Elizabeth Dönemi Makyajı.....	72
Fotoğraf 16. Sahnede Hayvan Makyajı.....	74
Fotoğraf 17. Makyajla Yara Yaratma	75
Fotoğraf 18. Peri ve Cadı Makyajı.....	77
Fotoğraf 19. Sahnede Aslan Makyajı.....	78
Fotoğraf 20. Sahnede Pierrot Palyaço Makyajı.....	81
Fotoğraf 21. <i>Mystère</i> Afişleri.....	81
Fotoğraf 22. <i>Mystère</i> Gösterisinden Fotoğraflar	82
Fotoğraf 23. <i>Alegria</i> Afişleri.....	85
Fotoğraf 24. <i>Alegria</i> Gösterisinden Fotoğraflar	86
Fotoğraf 25. <i>Alegria</i> Gösterisi Sahne Arkasından Fotoğraf.....	87
Fotoğraf 26. <i>Bazaar</i> Afişleri.....	88
Fotoğraf 27. <i>Bazaar</i> Gösterisinden Fotoğraflar.....	89
Fotoğraf 28. KA Afişi.....	90
Fotoğraf 29. KA Gösterisinden Fotoğraflar.....	90

Fotoğraf 30. <i>Düşler</i> Filminden Kareler.....	90
Fotoğraf 31. <i>Ghost in the Shell</i> 'den Bir Fotoğraf	91
Fotoğraf 32. Hareket Yakalama Sensörleri	101
Fotoğraf 33. Motion Capture, Avatar.....	108



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Motion Capture Tekniđi'ne Duyulan İhtiyaç ve Kullanım Alanları.....	99
--	----



KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
AC	: Alternating Current
AHRS	: Altitude and Heading Reference System
Bkz.	: Bakınız
Cm	: Santimetre
DC	: Direct Current
IR	: Infra-red
LED	: Light-Emitting Diodes
M.Ö.	: Milattan Önce
MC	: Motion Capture
s.	: Sayfa
VR	: Virtual Reality
yy.	: Yüzyıl

GİRİŞ

Japonya, 1868 yılına kadar tamamen dış dünyaya kapalı bir toplum biçiminde olması dolayısıyla toplumsal ve kültürel olarak dünyanın diğer bölgelerinden ayrı bir gelişim göstermiştir. XIX. yüzyıldan itibaren kendini dünyanın geri kalanından izole etmeyi bırakan Japonya'nın diğer kültürler ve özellikle Batı dünyası ile etkileşimine bağlı olarak özellikle bu dönemde Batılı araştırmacılar tarafından Japonya'nın diğer kültürel özellikleri gibi tiyatrosu üzerine de incelemeler yazılmaya başlanmış ve Japon Tiyatrosunun eserleri tercüme yoluyla dünyaya tanıtılmaya başlanmıştır (Birkiye, 2016, s. 46). Özellikle 1900'lü yıllardan itibaren ise önemli tiyatro kuramcısı Bertolt Brecht, Japon Tiyatrosunun kullandığı Noh tekniklerinden epey etkilenmiş ve kendi tiyatro kuramında bu yöntemlerden faydalanmıştır. Ayrıca, İrlandalı şair William Butler Yeats'in de geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinden olan Noh tiyatrosu yöntemlerine uygun bir eser verdiği de görülmüştür. Hatta yine modernist edebiyatın öncülerinden Ezra Pound da Noh tiyatrosunu Yeats'in tiyatrosu ile dahi getirmiştir: "Sembolik bir sahne, ruhlar, kadınlar ve Tanrılar için bir maskeler dramı" (Ito, 2017, s. 91).

Japon kültürünün ve dolayısıyla Japon Tiyatrosunun dünya ile geç tanışmasının aksine, Japon Tiyatro geleneğinin de diğer tiyatro gelenekleri gibi temelde aslında dini törenler ve danslardan türeyerek ortaya çıktığı ifade edilebilir. Bu çerçevede, Japon Tiyatrosunun temelini de yoğunlukla din temelli ritüeller olduğu ifade edilebilir. Bu durum da doğal olarak Japonya'nın dinsel yaşamı ve Japon kültürünün temelini oluşturan mitolojik unsurlardan bahsedilmesini zorunlu kılmaktadır.

Japonya'da dinsel yaşam, Japon tarihinin ilk yıllarından itibaren temelde Şintoizm'in ağırlıkta olduğu ancak toplumun belirli bölümleri tarafından ise Budizm inancının kısmen yaygın olduğu bir biçimde şekillenmiştir. Ancak Japon Tiyatro geleneğinde çoğunlukla Şintoizm'in pratiklerinden olan *kagura* adı verilen maskeli dans ritüelleri olduğu iddia edilebilir. Kagura ritüelleri; müzik, pantomim ve dansın birleşimini kapsayan ve erken dönem Japon kültüründe kutsal olarak değerlendirilen imparatorluk sarayınca din adamları tarafından gerçekleştirilen maskeli danslardır. Bu danslar, tanrılar için gerçekleştirilen ve konuları da doğal olarak dini hikâyelerden

oluşan ritüellerdir (Birkiye, 2016, s. 48). Buna bir örnek olarak Kagura, ritüeller ve maskelerle sıkı bir ilişkisi olan bir Japon dans türüdür. Şinto Tapınağında düzenlenen, dinsel danslar ve tiyatronun atası olan Kagura dansçıları da Şinto Tapınağı dansçılarıdır. Danslı dramatizasyon olarak da ifade edilen Kagura'da Tanrı'nın her an her yerde olduğu anlatılmıştır. Maske, giysi ve sözsüz oyunlarla yapılan danslara sonraları Noh ve Kabuki oyunlarında rastlanan Şişî dansı da eklenmiştir (Yanık, 2010, s. 44). “Kutsal dans” Kagura, kostüm ve maskelerin anlatısı çerçevesinde farklılıklar göstermektedir. Çeşitli anlatılardan beslenen ritüellerde maskeler, yüz ya da ön anlamlarıyla kaminin insan gibi görüldüğü, insanın da kami gibi görüldüğü iki gerçek ve temsili bir araya getirmektedir. Kami, Japon kültüründe her varlığın sahip olduğuna inanılan ruh olarak ifade edilebilir. Bu kapsamda Kagura'da maskeler ile dansçıların kamiye saygı ve hürmet sunduğu söylenebilir. Sahnede kaminin fiziksel varlığı maske ve diğer insanlarla fiziksel dünyada uhrevi bir boyut yaratmaktadır (Averbuch, 1998, s. 316).

Dinsel yaşamdan bahsetmek beraberinde doğal olarak mitolojiden de bahsetmeyi gerektirir. Her ne kadar Japon mitolojisini tamamen ele almak sayfalar sürecektir bir eser kaleme almayı gerektirse de özellikle Japon Tiyatrosunda önem arz ettiği düşünülebilecek Japon mitolojisine ait unsurları değerlendirmek bu tiyatronun gelişimini anlamada faydalı olacaktır.

Klasik Japon Tiyatrosunun atası olan Noh, XIV. yüzyılda doğmuş ve oyuncuyu gösteri odağına almış, öykü anlatımı yerine ruh hali ifadesi vermeye çalışmıştır. Halk dansları, tapınak eğlenceleri, ahlaki öğretiler soylular himayesinde arıtılmış ve saraya, soylulara özgü bir tiyatro ortaya çıkmıştır (Malm, 1990, s. 42). Zen Budizm'inin geleneksel Noh oyunlarında anlatılan hikâyeler üzerinde büyük etkisi bulunduğu ifade edilebilir. En tipik Noh oyunlarında, ana karakterlerin genellikle hayaletler, şeytanlar veya takıntılı insanlar olduğu görülür. Bu ana karakterler, hayatlarını gurur veya aşk gibi dünyevi meselelere adadıklarından dolayı yaşamlarında sükûnete kavuşamamaktadırlar. Çünkü bu karakterler sürekli ruhlarını fiziksel dünyaya hapsedilmiş olarak bulmaktadırlar. Dolayısıyla, her ne kadar geleneksel Noh oyunlarının anlattığı hikâyeler değişkenlik gösterse dahi bütün oyunların Budist bakış

açıları ve bu mitolojik yaklaşımlardan beslendiği ifade edilebilir (Brockett, 1974, s. 638).

Bir topluma veya topluluğa ait sanattan bahsederken söz konusu toplumun kültürel gelişiminden de bahsetmek gerekir. Japon kültürü gelişiminde *kata* ve *dil* kavramları ön plana çıkmaktadır. *Kata* (şekil) kültürel ögenin en temel biçimlerini ifade etmekte, *dil* ise bunların dile gelmesini sağlamaktadır. Huizinga'nın (1995) **Homo Ludens** eserinde, Japon kültürünün yapılanma biçimi bu iki kavram üzerinden açıklanmaktadır. İnsan yetiştirme, ast-üst ilişkisini ifade eden Senpai-Kōhai, birlikte verilen emek, selamlama, dingin ruh gibi unsurlar Japon kültürünün şekli unsurlarını, oyunlar ise ifade aracını belirten dili kapsamaktadır. Japon kültürünün gelişimi kapsamlı olarak ele alınması için farklı bir araştırmanın konusu olmakla beraber, Japon Tiyatrosu özelinde tartışmak gerekirse, birçok araştırmada Noh ve Kabuki tiyatroları üzerinden bir ayrıma gidilerek Japon toplumunda meydana gelen değişimlerin yeni sınıflar oluşturduğuna dikkat çekilmektedir. Öyle ki, Japon geleneksel tiyatrolarından Noh tiyatrosunun XIV. yy.'da Japonya'nın soylu kesimine yönelik, savaşçı samurayları kapsayan Zen Budizmine ait bir tiyatro olduğu belirtilirken XVII. yüzyılda Japon toplumunda kentli tüccar sınıfın ortaya çıkıp kendilerine toplumda söz sahibi bulmasıyla birlikte daha çok halka veya avama yönelik olan Kabuki tiyatrosunun gelişim gösterdiğinden söz edilmektedir. Hatta daha net ifade etmek gerekirse, Kabuki sahnesinde orta sınıfı temsil eden bu kentli tüccarlar Noh tiyatrosunda samurayların üstlendiği rolleri gerçekleştirmektedirler. Noh'ta asiller, samuraylara özgü ve ait bir sahne sanatı söz konusuysa, onların sahip olduğu bu sanat, Kabuki'de köylüler, tüccarlar ve işçilere hitap edilmektedir. Noh'ta saygılarının kazanılması amaçlanan samuraylar ve asillerin yerini Kabuki'de köylü, tüccar ve işçiler almıştır (Kuritz, 1988, s. 101).

Etimolojik bağlamda, “Kabuki” kelimesini oluşturan ifadeler “şarkı söylemek”, “dans” ve “beceri” kelimeleriyle karşılanmaktadır. Kimi tercümelerde bu nedenle Kabuki “şarkı söyleme ve dans etme sanatı” olarak yer bulmaktadır. Japoncada “eğilmek” ve “sıradan olmak” anlamlarına gelen *kabuku* fiilinden türediğine de inanılan Kabuki, avangard ve “tuhaf” bir tiyatro stili olarak anılmaktadır. Bu anlamda

kabukimono ifadesi tuhaf giyinen kişilere atıfta bulunan bir ifadedir ve samuray çetelerinin giydiği kıyafet tarzını simgelemektedir. Noh tiyatrosuna karşıt olarak ortaya çıkıp gelişim göstermiş olan Kabuki tiyatrosunda da doğaüstüne veya bir diğer ifadeyle mitolojik olana yer verildiği görülmektedir. Bu ise, tiyatronun veya genel anlamda sanatın en önemli işlevlerinden biri olan insanın fiziksel dünyayı algılayışı ve “öteki boyut” olarak ifade edilebilecek tanrısal güçlerin, dost canlısı ve intikam arayan hayaletlerin ve garip hayvan ruhlarının insanı nasıl etkileyeceğini merakı arasındaki boşluğu doldurma görevi ile açıklanmaktadır. Dolayısıyla, mitoloji ve doğaüstü kullanımlar Japon Kabuki tiyatrosunda da belirleyici bir rol almış ve bu doğanın dışına ve üstüne ait varlıklar en iyi şekilde maske kullanımıyla tasvir edilmiştir (Ortolani, 1995, s. 174).

Noh ve Bunraku’nun aksine Kabuki, “gayriresmi” bir sanat üretimi olarak nitelendirilebilecek bir tür olmuştur. Tiyatrolarda yiyecek-içecek satılması ve gösteri boyunca seyircilerin yemesi-içmesi, oyundan önce ve sonra seyircilerin gösteri hakkında konuşmaları, performans esnasında tezahürat yapabilmeleri bu niteliği ortaya koymaktadır. Oyuncu ve seyirci arasında göze çarpan bir yakınlık vardır, *hanamichide* bu yakınlığın belirgin olduğu görülmüştür. Oyuncuların karakterden çıkıp seyirciye hitap etme imkanı olmuştur ve her oyuncu çeşitliliği artırmak ve kendi yeteneklerini vurgulamak için doğaçlama yapabilmıştır. Performanslar genellikle virtüöz oyuncuların yapabileceklerinin gösterilmesi için gerçekleştirilmiştir (Harris, 2006, s. 159-182). Kabuki’de genellikle tarihi oyunlar, yerli oyunlar ve haber oyunları popüler olmuştur. Tarihsel oyunlar Japonya’nın geçmişindeki folklorik efsaneler ve süslenmiş olaylara dayanmıştır. Ev içi oyunlar ise genellikle aşk meselelerini ele almıştır, genellikle umutsuz aşk konu edinilmiştir. Haber oyunları ise halktan ilgi gören, ilgi çekici olayların performanslarını içermiştir. Kabuki, yeni müziklerin, kıyafetlerin, saç stilleri ve ürünlerin sunulduğu, her mevsime özgü eğlenceler sağlayan ve büyük bir popülerite elde eden bir sanat formu olarak karşımıza çıkmaktadır (Kominz, 2006, s. 18).

Kabuki Japon dans-dramının klasik bir formu olarak yoğun biçimde stilize edilmiş performansları, sanatçılar tarafından giyilen göz alıcı kostümleri ve ayrıntılı kumadori makyajı ile tanınmaktadır. XVII. yüzyıl sonlarında gelişmeye başlamış ve

XVIII. yüzyıl ortalarında zirvesine ulaşmıştır. Günümüze yasaklar, kısıtlamalar ve büyük engellere direnerek ulaşan Kabuki'nin varlığını anmak ve kurucusu Okuni'yi onurlandırmak için 2002'de bir heykel dikilmiştir. 2005 yılında, Kabuki tiyatrosu UNESCO tarafından “olağanüstü evrensel değere sahip somut olmayan bir miras” olarak ilan edilmiştir. 2008'de ise UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'ne dahil edilmiştir (www.ich.unesco.org).

Kabuki'nin toplumdaki rolü, Japonya'nın kültürel kimliğine önemli katkılar sağlamıştır. Kültürü yansıtan performanslar, onu besleyerek karşılıklı bir etkileşim yaratmıştır. Kabuki söz konusu olduğunda kullanılabilecek temel kavramlardan ilki “abartı” olacaktır. Temalar, performanslar ve konular gibi makyaj da abartı içermektedir. *Kumadori* olarak ifade edilen bu makyaj, performansın tümünde onu tamamlayan ve ifade edilmek isteneni vurgulayan teatral temsillerin aracı olmuştur. Okuni adındaki bir rahibenin kurucusu olduğu kabul edilen Kabuki, Izumo Tapınağı'nın (günümüz Japonya'sında güneybatıda yer alan Shimane vilayeti) tören dansçılığından, membutsu-odori olarak adlandırılan bir Budist geleneksel dansının varyasyonlarına uyarlanmasına evirilen bir temele sahiptir (Scott, 1955, s. 33). Okuni'nin dans ve müziği harmanlaması, flüt ve davulun performanslarda temel unsur haline gelmesi, Kabuki'ye ilişkin ortaya çıkan topluluğun ilk enkarnasyonunu oluşturmada katkı sağlamıştır. Noh tiyatrosu geleneklerinden de faydalanılarak, Noh sahnesinden çok farklı yeni danslar ve müzik stilleri tanıtılmış ve bir sahne inşa edilmiştir. Doğmakta olan bu sahne, daha popüler eğlence ihtiyaçlarına uyarlanmıştır (Scott, 1955, s. 34).

Elbette, Okuni'nin performansına benzer gösteriler ortaya çıkmış ve hızla yaygınlaşmıştır. Fakat bu yeni sanatçılar tarafından ortaya konulan eğlence, yavaş yavaş fuhuş reklamlarına dönüşmüştür. Okuni'nin dans sanatlarının bu şekilde kullanılmasının bir sonucu olarak doğmakta olan Kabuki sahnesi kısa sürede kadınlar tarafından doldurulmaya başlanmıştır. Bu sebeple müstehcen stili Okuni'nin 1610 dolaylarında ölümünden sonra yoğunlaşan bu en eski Kabuki formuna *Onno Kabuki* ya da *Kadın Kabuki* adı verilmiştir. Okuni'nin ölümü, Japon tarihinde Tokugawa Dönemi olarak bilinen en erken yıllara denk gelmektedir. Bu dönem genel olarak bölgesel savaşların ülkede siyasi ve sosyal manzaraya yansımasının ardından elde edilen bir barış

dönemidir. Barışla beraber sanat ve kültürde gelişim görülmeye başlanmıştır. Dönemde büyük toplumsal hareketlerin temsilcileri üç büyük kent olan Kyoto, Tokyo ve Osaka olmuştur. Onna Kabuki, Kyoto'da gelişmiş ve kısa sürede Tokyo'ya ulaşmıştır. Eğlence alanlarının temel taşlarından biri XVII. yüzyılda Onno Kabuki tiyatroları olmuştur. Sınıflara ayrılmış olan Japonya toplumunda herkese hitap eden ve herkesin ilgisini çeken Kabuki, soyluların bu çözülmeye karşı çıkmasıyla kısıtlamalarla karşılaşmıştır. 1629'da Shogunate, “şehvetli ve ahlaksız” etkileri olduğu gerekçesiyle kadınların yasaklanmasına karar vermiştir. Böylece Kabuki sahnesinde yalnızca erkekler performans gösterebilmiştir. Böylelikle de *onnagatanın* ilk doğmakta olan enkarnasyonu görülmüştür. Genç erkekler, kadınların rollerinin yerini doldurmaya başlamış, *Wakashu Kabuki* ortaya çıkmıştır. Genç erkeklerin performansı ile Kabuki, popülaritesini korumuştur (Granzow, 2017, s. 23).

Kabuki tiyatrosu, açıklandığı gibi pek çok kısıtlama, hükümet denetimi ve yasakla karşılaşmıştır. Oldukça katı olduğu bilinen Tokugawa hükümeti karşısında dahi direnen ve popülaritesini korumayı başaran Kabuki tiyatrosu, tam da bu direnme gücü ve isteği nedeniyle günümüzde dahi günceldir. Hem bu direniş hem de performansların devamına duyulan istek Japon tarihi ve kültürü için önemli göstergeleri sağlamanın yanında günümüzde dahi modern sanatları etkileyen bir tiyatronun kökleşmesini ifade etmektedir. 1688-1703 arası Genroku dönemi Kabuki'nin olgun bir sanat, sıradan insanların tiyatrosu olarak başarısının zirvesine ulaştığı dönemdir. Bu dönemde tiyatronun biçimleri daha da geliştirilmiş ve gelecekteki performansların ölçüleceği normlar olarak kurulmuştur (Scott, 1955, s. 35).

Kabuki oyunları, izleyiciler için birçok nedenden dolayı epey etkileyici olmuştur. Bunların arasında oyuncuların ve dansçıların sergilediği farklı roller bulunmaktadır. Örneğin, Okuni'nin dansının halk tarafından bu kadar çok ilgi görmesinin önemli nedenleri arasında kadınların savaşçı rolünü oynayarak erkek kılığına girmeleridir. Ayrıca Kabuki dansı popüler bir eğlence biçimi olmaya başladıktan sonra Kabuki topluluklarında bulunan kadınlar da Okuni'nin izinden giderek erkek kılığına bürünmeye başlamış ve bunu fahişelik sırasında kendilerine fayda sağlaması için kullanmışlardır. Bu uygulamalardan dolayı toplum ahlakının

bozulduğunu düşünen dönemin Japon yönetimi, kadınların Kabuki tiyatrosunda oyuncu olarak görev yapmalarını yasaklamıştır. Bu yasaklamanın sonucunda ise Kabuki oyunlarında kadın rolleri *wakashu* olarak adlandırılan ve güzel oğlan anlamına gelen erkekler tarafından oynanmaya başlamıştır. Buna bağlı olarak ise oyunlarda kadın rolüne çıkan erkek oyunculara verilen isim olan *oyama* veya *onnagata* kavramları ortaya çıkmıştır (Episale, 2012, s. 107).

Genroku dönemi Kabukisinde türün gelişimi hızlanmıştır. Oyunların yapısı, geleneksel karakter mecazları gibi nihayetinde Kabuki'nin önemli bir yönü olarak kabul edilen pek çok unsurun yanında bugün icra edilen yapı resmileşmiştir. Kabuki ve sonrasında *bunraku* olarak bilinen kukla tiyatrosu biçimi birbirleriyle yakın ilişkili hale gelmiş ve gelişimleri bağlamında etkileşimlerini artırmışlardır. İlk profesyonel Kabuki oyun yazarlarından Chikamatsu Monzaemon süreç boyunca etkili eserler ortaya koymuştur. *Sonezaki Shinjū* orijinal olarak Bunraku türünde ortaya çıkmıştır ancak pek çok Bunraku oyununa benzer biçimde Kabuki'ye uyarlanmıştır. Bu uyarlama sonrasında muhteşem bir popülerlik elde etmiş, intihara ilham verecek duruma ulaşmış ve yasaklanmıştır. Bu dönemde Ichikawa Danjūrō I'e atfedilen *mie* poz tarzının gelişmesi, Kabuki oyuncularından kimi oyunlarda kullanılan maske benzeri kumadori makyajının yaygınlaşmasını sağlamıştır. Kabuki'nin popülerliğini kaybetmeye başladığı XVIII. yüzyıl ortalarında Bunraku alt sosyal sınıflar arasında önde gelen sahne eğlencesi halini almış ve Kabuki'nin yeniden popülerleştiği sürece kadar gelişimini sürdürmüştür (Zoe, 1925, s. 21).

1840'larda kuraklık sonucu ortaya çıkan yangınlar, geleneksel olarak ahşaptan yapılan Kabuki sahnelerini ortadan kaldırarak bir dönüşüme zorlamıştır. Nakamura-za'yı barındıran alanın tamamen yok olmasının ardından şogun yeniden inşa izni vermemiş, bunun yangın önlemlerine aykırı olduğunu iddia etmiştir. Şogunluk, Kabuki tiyatrolarında tüccarlar, aktörler ve hayat kadınları arasındaki sosyalleşme ve ticarete karşı olduğundan, bu durumun bir fırsat olarak değerlendirildiği söylenebilir. Yangın krizi, belirtildiği üzere bir fırsat olarak, Nakamura-za, Ichimura-za ve Kawarazaki-za'nın şehir dışına taşınmasına zorlanmasıyla sonuçlanmıştır. Kuzey banliyösü Asakusa'ya taşınan Kabuki tiyatro sahneleri, her ne kadar oyunların popülerliğini

korumaya devam etmesine rağmen, mesafe dolayısıyla katılımın azalması sonucuyla karşılaşmıştır. Saruwaka-machi dönemi olarak da adlandırılan bu dönemde en abartılı, avangart Kabuki eserlerinin verildiği dönemler arasındadır. Bu dönemde Avrupalı sanatçılar da Kabuki'yi fark etmiş ve bu farkındalık ile Kabuki Claude Monet gibi pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Bütün bu gelişmeler Kabuki tarihi için önem taşısa da söz konusu yer değişikliği kostümler, makyajlar için ilhamın azalmasına yol açmış, katılımın azalması da bu durumda önemli bir faktör olarak değerlendirilmiştir (Masato, 2007).

1868 yılına kadar izole bir yaşam süren Japonya adasında imparatorluk yönetiminin kurulmasından itibaren Japon toplumunun ve Japon kültürünün Batı'ya kendini göstermeye başlaması söz konusu olmuştur. Kültürün önemli bir parçası olan tiyatro da kendine has özgünlüğü ile Batılı düşünürlerin ve sanatçıların dikkatini çekmeyi başarmıştır. Japon Tiyatrosunun yöntemlerden ve öğretilerinden ilham alan belki de en önemli tiyatro kuramcısı Bertolt Brecht'tir. Brecht, her ne kadar yoğunlukla Çin tiyatrosundan faydalanmış olsa dahi (**The Good Person of Szechwan** ve **Verfremdungseffekt**) Japon Tiyatrosundan ve özellikle Noh tiyatrosunun kurucusu olarak bilinen Zeami'nin Noh kuramından faydalandığı görülmektedir (**Der Jasager** ve **Die Massnahme**). Dolayısıyla, Brecht'in epik tiyatrosunun temellerinin uzak doğu tiyatrolarında yattığını ifade etmek yanlış olmayacaktır. Öyle ki, Brecht de sürekli olarak geliştirdiği kuramın kendisinin ortaya attığı ve öncülü olmayan fikirlerden birdenbire ortaya çıkmadığını; aksine temelleri Hindistan, Çin ve Japon Tiyatrolarında var olan yaklaşımlardan ve yöntemlerden beslendiğini sürekli olarak ifade etmiştir (Birkiye, 2016, s. 46; Cemal, 2015, s. 63). **Die Massnahme** için aşağıdaki ifadeleri kullanmıştır (Alter, 1968, s. 124):

“adaptation of an old religious Japanese play ... called No Play”

Tokugawa şogunluğunun düşüşünden sonra 1868'den itibaren samuray sınıfının ortadan kaldırılması ve Japonya'nın batıya açılması gibi değişimler, Kabuki'nin yeniden canlanması ve popüler hale gelmesi, gelişmesi için önemlidir. Hem oyuncular hem de oyun yazarları geleneksel tarzları modern yaklaşımlarla uyarlayarak yeni yabancı etki

karşısında Kabuki'nin tanıtılmasını ve itibarının iyileştirilmesini amaçlamışlardır. İmparatorun 1887'de bir Kabuki gösterisine sponsor olması, tüm bu amaç çerçevesinde ortaya konulan çabaların bir sonucudur. Her ne kadar İkinci Dünya Savaşı sonrasında 1931'de Kabuki yasaklansa da, 1947'de yasak kaldırılmıştır. Buradan da anlaşılacağı üzere İkinci Dünya Savaşı sonrası dönem, Kabuki için son derece zor bir dönem olmuştur. Kimi ekollerin Japonya'nın sanat biçimi ve stillerini reddetmesi, Kabuki'nin de bu stiller arasında yer alması ile bu zor dönem başlamıştır. Tetsuji Takechi'nin yeni yorumları ve uyarlamaları, Kabuki'nin bu zorlu dönemin izlerini silmesinde önem taşımaktadır.

Kabuki tiyatrosunun tarihsel gelişiminin son dönemine ilişkin açıklanması gereken ifade “Süper Kabuki”dir. Ichikawa Eno, Kabuki'nin tarihsel uygulamalarının çoğunu sürdürürken Süper Kabuki adı verilen yeni bir tür yaratmıştır. Yamato Takeru, Süper Kabuki'nin ilk yapımını gerçekleştirmiştir ve prömiyeri 1986'da yapılmıştır. 2014'ten günümüze *Naruto* ve *One Piece* gibi anime tabanlı yapımlar, geleneksel oyunların yeniden yapımları ve yeni çağdaş yorumlarını yerel tiyatrolar sunmaktadır. Süper Kabuki, Kabuki ile ilgili hemen her konu gibi Japonya'da tartışmalı olmuştur. Geleneksel sanat formunun modifikasyonunun ne boyutta olduğuna yönelik fikirler bu tartışmaların temelini oluşturmuştur. Kimileri Kabuki'nin 400 yılı aşan tarihsel dokusunu kaybettiğini öne sürerken kimileri çağdaş uygunluğa yönelik gereksinimlerin karşılandığını ve türün böylelikle yaşamına devam edebileceğini savunmaktadır. Bu düşüncelerden ikincisinin gerçeğe daha yakın olduğu açıkça görülmektedir, güncel teknolojilerin kullanımı ve uyarlamalardan sonra Süper Kabuki ile genç jenerasyonun ilgisi önemli ölçüde çekilmiş ve Kabuki'nin popülerliği artmıştır (Laurence, 1997, s. 232).

Kabuki, anime gibi Japon popüler kültürü eserlerinde de önemli etkiler ortaya koymuştur. Tokyo ve Kyoto'daki büyük tiyatroların yanı sıra Osaka ve kırsal kesimdeki küçük tiyatrolarda da günümüzde Kabuki oyunlarının varlığı sürmektedir. Ōshika merkezli Ōshika Kabuki Topluluğu Kabuki geleneğinin günümüze kadar ulaşmasının önemli temsillerinden birini ifade etmektedir. Kabuki kadın oyuncuların yasaklanmasından sonra genç erkeklerin performans sergilediği bir tür olarak gelişmiş

olsa da günümüzde yerel topluluklarda onnagata rollerinde kadın oyuncuların bulunduğu topluluklar mevcuttur. Örneğin Ichikawa Shōjo Kabuki Gekidan adlı Kabuki topluluğu tamamı kadın oyuncularından oluşan bir topluluktur (Loren, 2009, s. 81).

Japon Tiyatrosunun gelişiminin belirli dönemlerle net bir biçimde sıkışıp kalarak sınırlandırılmadığı ve dinamik bir biçimde çağdaş döneme kadar gelişim gösterdiği ifade edilebilir. Japon Tiyatrosunun ayırt edici ve üzerinde çalışmaya değer yönlerinden belki de en önemlisi ise bu tiyatro geleneğinde makyaj ve maske kullanımının sahip olduğu görevdir. Çünkü söz konusu bu maske ve abartılı makyaj kullanımı yalnızca geleneksel Japon Tiyatrosuyla sınırlı kalmamış, modern tiyatrodaki kendine yer edinmeyi başarmıştır. Bunun önemli nedenlerinden biri olarak Bertolt Brecht, Herbert Ihering, Max Reinhardt, Erwin Piscator gibi tiyatro kuramcılarının kendi tiyatro yaklaşımlarında bu yöntemleri temel alması olarak ifade edilebilir. Brecht'in epik tiyatrosunun ideolojik olarak olmasa dahi metodolojik olarak modern Batı tiyatrosu geleneği üzerindeki yadsınamaz etkisi ile birlikte uzak doğu tiyatro geleneklerine ait kullanımların Batı'da da kendine yer bulduğu görülmektedir.

Japon Tiyatrosunun Batı'da kendine bu şekilde yer bulması, yabancı gezgin ve sakinlerin izlenimleri ile başlayıp denemeler ve çevirilerle yavaş ve kademeli biçimde olmuştur. Bu çok kademeli gelişim, günümüz modern eserlerinde de Kabuki'nin izlerine rastlanılmasıyla bu çalışmanın konusuna kaynak oluşturmaktadır. Çalışmada, Kabuki maske makyajlarının modern gösterilere yansımaları ele alınmaktadır.

I. BÖLÜM

GELENEKSEL JAPON HALK TİYATROSU

BİRİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL JAPON HALK TİYATROSU

1.1. Geleneksel Formların Tiyatro Üzerine Analizi

Geleneksel Japon Tiyatrosu, tarihin durağanlığına hapsolmamış aksine sürekli devingen bir biçimde yaşamaya devam eden bir tiyatro geleneğidir. Her ne kadar bu tiyatronun kökleri neredeyse bin yıl öncesine dayansa da, Japon Tiyatrosuna ait biçimler olan Noh, Kabuki, Kyogen ve Bunraku tiyatroları çağdaş dönemde varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Genel anlamda tiyatro sanatından bahsederken, bu sanatın nesilden nesle aktarımı sırasında her yeni neslin bir diğerinin öğretilerini bir çeşit taklit yoluyla edinip uygulamaya döktükleri söylenebilir. Dolayısıyla, tüm tiyatro geleneğinde olduğu gibi Japon Tiyatrosunun da kadim gelenekleri modern dönemde de sürdürmesi söz konusudur (Brazell, 1998, s. 3).

Geleneksel Japon Tiyatrosunun en belirgin özelliklerinden biri maske ve makyaj kullanımına yüksek önem verilmesidir. Sonraki bölümde gelişimi ele alınacak olan Noh tiyatrosunda, kendi ismi bulunan yetmiş farklı maske bulunmaktadır. Bu maskeler ise temel olarak beş gruba ayrılır. Bunlar; yaşlı, kutsal ruhlar, kadın, erkek ve canavarlardır. Bu maske kullanımıyla karakterlerin belirli tiplere has statüleri temsil ederek belirli rolleri gerçekleştirdikleri görülür. Öte yandan, Kabuki tiyatrosunda ise maske kullanımı görülmemesine rağmen neredeyse maske görevi görecektir şekilde abartılı makyajlardan yararlanılır. Bu makyajlar, kişinin yüz hatlarını belirginleştirecek biçimde sahnelenen rolün karakteristik özelliklerini göstermek için kullanılmaktadır (Birkiye, 2016, s. 52).

Japonya adasında, tiyatro kendini özel bir sanat türü olarak kabul ettirmeden önce, adada yaklaşık altı yüz yıllık bir şiir ve öykü geleneği bulunmaktadır. Tiyatro öncesi dönemde ortaya çıkan bu sanat türleri hem dinden hem de seküler düşünceden beslenmiştir. Her ne kadar tiyatro denemeyecek olsa dahi bu dönemdeki eserlerin performans temelli bir pratiği olduğu da bilinmektedir. Örneğin, bu dönemde sözlü anlatıma dayalı öykülerin genellikle görseller ve anlatıcıların performanslarıyla beslendiği ifade edilmektedir. Ayrıca, tiyatronun varlığını bağımsız olarak tesis

etmesinden önce de akrobatların, maymun eğitmenlerinin ve kuklacıların da tiyatrunun topluma verdiği önemli hizmetlerden biri olan eğlence hizmetini sağlamaları da söz konusudur (Brazell, 1998, s. 3).

Tarihsel olarak değerlendirildiğinde ise, Japonya tarihine dair elde bulunan en eski tarihi belgenin M.S. 712 yılında yazılan Kojiki olduğu kabul edilmektedir. Bu eserde, Japonya’da tiyatroya ait bilinen ilk performanstan da söz edilmektedir. Kojiki’de anlatılan eser, genellikle ardından gelen bütün Japon sahne sanatlarının fiziksel ve ruhsal başlangıç noktası olarak değerlendirilmektedir. Kojiki’de anlatılan hikâyede Güneş Tanrıçası Amaterasu’nun başından geçenleri okuruz. Erkek kardeşinin şımarıklığına kızan Amaterasu, kendisini bir mağaraya saklayıp mağaranın da girişini kocaman bir kaya ile kapatır. Kendisinin bu inziva durumundan dolayı bütün dünya karanlık altında kaldığından dolayı, diğer tanrılar Amaterasu’yu tekrar kendini göstermeye ikna etmek için bir araya gelip bazıları taklitsel büyüye dayalı ayinler düzenlemişlerdir. Örneğin bu ayinlerden birinde, horozları bir araya getirip öttürerek sabahın doğuşunun geldiğini taklit etmeye çalışmışlardır. Yine bu toplantılardan birinde, Ama-no-Uzume çok süslü bir kıyafetle giyindikten sonra mağaranın dışına bir ses tahtası yerleştirip bu tahta iyice ses çıkarana kadar üzerinde zıplamış ve ardından müstehcen bir dansa başlamıştır. Bunu gören tanrıların kahkahalarını duyan ve bu curcunaya neyin sebep olduğunu merak eden Güneş Tanrıçası da tam olarak ne olduğunu kendisi görmek için mağaradan dışarı çıkmıştır. Bu performansı bir süre izledikten sonra hoşnut olan Amaterasu ise mağaradan çıkarak cennetteki yerine geri dönmeye karar vermiştir. Söz konusu bu hikâye, araştırmacılar arasında Japonya’da tiyatroya ait performans sanatının başlangıcı olarak kabul görmektedir (Ortolani, 1995, s. 110; Raz, 1983, pp. 10-13). Bu mitolojik hikâyeye birlikte, geleneksel Japon halk tiyatrosu genellikle saraya ait olan ve soyluların hayatlarını konu edinen Noh tiyatrosu ile başlamıştır.

1.2. Noh Tiyatrosu

Noh tiyatrosu, öncülü olan dans ve performans sanatı biçimlerinin bir araya gelmesiyle oluşan geleneksel Japon Tiyatrosu içinde büyük öneme sahip bir tiyatro

akımıdır. Noh tiyatrosunda, temelinde çeşitli tekniklerin bir arada eritildiği görülmektedir. Bunlar arasında topluma ait halk danslarının, tapınağa ait eğlence türlerinin, sarugaku ve dengaku gibi eğlence türlerinin, keşişler tarafından anlatılan ahlaki öğretilerin bulunduğu görülürken, tüm bunların soyluların himayesinde arıtılarak Noh gibi saraya ve soylulara ait bir tiyatronun ortaya çıktığı ifade edilebilir (Malm, 1990, s. 42).

Noh tiyatrosu, Japonya'da XIV. yüzyılda, dönemin etkili şogunlarından Yoşimitsu'nun bugün söz konusu bu tiyatronun en önemli isimlerinden biri olarak bilinen Zeami ile babası Kannami'yi saraya almasıyla Japon toplumunda bir kurum haline gelmiştir. Babasıyla birlikte sarayda yaşamaya başlayan Zeami, burada Noh tiyatrosuna ait estetik amaçları, Noh'un kurallarını ve standartlarını ele aldığı eserler ortaya koymuştur. Dolayısıyla, Yoşimitsu'nun bu himayesinin Noh gibi normalde halka ve kırsala ait olan bir geleneğin soylulaşıp Japonya'da kurumsallaşmasına yol açan en önemli faktör olduğu ifade edilebilir (Konishi, 2014, s. 533).

Genel anlamda tipik bir Noh performansından bahsederken, sahnedeki her şeyin yavaş bir seremoni gibi ilerlediğini ve rollerin ağırbaşlı bir şekilde gerçekleştirildiği söylenebilir. Bu noktada, Noh performansının realist tiyatro ile uzaktan yakından ilgisi olmadığını ifade etmek mümkündür. Noh tiyatrosu sergilenirken, hareketler net olarak önceden yazılmış belirli biçimlere göre gerçekleşir. Bu sahnede, bazı jestlerin özel anlamları bulunurken diğer hareketler ise ana karakterin duygularını izleyiciye aktarmada kullanılan soyut bir estetik ifade biçimidir. Hatta, Noh izleyicisi aslında bir çeşit dans izlediğini dahi düşünebilir. Ancak bazı durumlarda ise sahnede hareket neredeyse sıfıra indirgenir ve dramatik gerilim ise tamamen anlatı ile sağlanır. Diğer anlarda ise çok güçlü ve vurucu eylemler sergilenir. Genel anlamda, Noh tiyatrosunda oyuncuların hareketlerinin en önemli özellikleri ise düşüncelilik, net bir şekilde duyguyu yansıtma amacı ve soyutluk olarak sayılabilir.

Noh tiyatrosuna ait eserlerin sınıflandırılmasından bahsetmek gerekirse, bu oyunların temel olarak oyunun ana fikri ve oyunda bulunan ana karaktere göre beşe ayrılır. Bunlar (Hoover, 2010, s. 84; Ellis, 2016, s. 113);

- *Shin*: Tanrı oyunu veya ana karakteri tanrı olan bir dua oyunu.
- *Nan*: Ana karakterin genellikle ölümden sonra Budist inancının Araf'ı olarak bilinen bir yerde işkence gören bir savaşçı olan savaş oyunu.
- *Nyo*: Perukla oynanan veya ana karakteri peruk giyen bir kadın olan oyun.
- *Kyo*: Ana karakteri delirmiş bir kadın olan oyun.
- *Ki*: Ana karakterin insanlara dostça veya düşmanca yaklaşan doğüstü bir güç olduğu şeytani veya daymonik oyun.

Noh oyunlarının yapısını oluşturan formül ise net bir şekilde belirlenmiştir ve bu sınırların dışına çıkılması olası değildir. Her ne kadar, her bir oyunun tekil olarak içeriği farklılık gösterse de oyunun çerçevesini oluşturan taslak aynı kalır. Noh oyunlarında, üç perde yerine “Jo, Ha ve Kyu” olarak ifade edilen üç bölüm bulunur. Bu bölümlerin geleneksel giriş, gelişme ve sonuç olarak üçe ayrılan yapıdan farkı ise sonsuz döngüyü ifade eden bir çözümsüz doruk noktasında sonuçlanmasıdır (Avorgbedor, 1999, s. 233).

Tipik bir Noh oyununda eylem genellikle hatıradan ortaya çıkar ve olay örgüsü ise geçmişte zaten gerçekleşmiş bir olaya bağlı olarak kurulur. Dolayısıyla, dramatik olayın izleyicinin gözleri önünde gerçekçi olarak tekrar oynanmasına gerek olmadığı düşünülür. Aksine, dramatik olay şairane bir şekilde yeniden hatırlanıp karakterler ve koro tarafından tartışılır. Bu sırada oyuncuların sahnede gerçekleştirdikleri sözcükler tarafından taşınan fikrin seyirciye iletilmesinde rüya atmosferinde gerçekleşen olaylar halini alır (Botz-Bornstein, 2003, s. 89).

Kurallı bir Noh oyununda, her karakter öncelikle kendini ve gereken durumlarda diğerlerini sözlü olarak tanıtır. Dolayısıyla, modern tiyatrodaki karakterleri tanıtmak için gerekli görülen dramatik olaya Noh tiyatrosunda gerek görülmez. Ayrıca, her karakter dekoru ve olayın gerçekleştiği mekanı da sözlü olarak betimler. Çünkü Noh oyunları, yalnızca arkada tahta bir fonda çizili bir çam ağacı bulunan bir sahnede sergilenir. Ek olarak yine sahneden bahsetmek gerekirse, sahnede sözlü olarak açıklanan olayın,

duyguların veya eylemlerin desteklenmesi için sahnenin yanlarında bulunan bir koro ve sahnenin arkasında da müzisyenler bulunur (Birkiye, 2016, s. 49).

Noh oyunlarının temel iskeletini oluşturan ve yaygın olarak kullanılan bölümler şu şekilde sıralanır:

- *Jo*: Oyunun açılış bölümüdür. Bu bölüm, yan karakter veya *waki* olarak ifade edilen ve görevi ana karakterin duygularını seyirciye daha iyi aktarmak olan karakterin girişiyle açılır. Kendisini tanıtırken adını, rütbesini ve hangi amaçla sahneye çıktığını açıklar. Ardından bir *shidai* olarak adlandırılan bir yolculuk şarkısı girer. Koro tarafından söylenen bu yolculuk şarkısı sırasında, yan karakter hareket eder ve varacağı noktaya ulaştığı anlaşılır. Bunun sonrasında ise *shite* adı verilen ana karakter ve genellikle onun takipçileri olan *tsure* sahneye girer. Shite, genellikle kılık değiştirmiş veya gizli kılığa bürünmüştür. Ana karakter ile yan karakter sohbet ederler. Bu sohbet sırasında ise olay örgüsü çizilir. Dolayısıyla, izleyici oyunun teması için gerekli olan tüm olaylar ve gerilimler hakkında bilgilendirilir (Shelley, 1986, s. 47-48).

- *Ha*: Orta bölümde, ana karakter teknik olarak *kuse* olarak adlandırılan bir dans sergiler. Bu dans genellikle daha önceden gerçekleşmiş bir olayın yeniden fiziksel olarak sahneye aktarılmasını temsil eder. Ana karakter, dansın ardından sahnenin orasında geri çekilir. Ana karakter geri çekildiğinde, diğer karakterler tarafından günlük sokak diline ait bir konuşma biçimiyle mizahi bir ara oyun sahnelenir (Shelley, 1986, s. 56).

- *Kyu*: Noh oyununun en dramatik son bölümüdür. Burada ana karakter sahnede yeniden görülür. Ana karakter bu kez *Jo* bölümündeki gibi gizlenmiş bir biçimde değil gerçek yüzüyle ortaya çıkar. Ana karakterin gerçek yüzü genellikle bir hayalet veya daymondur. Oyunun doruk noktasına ulaştığı bir dans sergiler ve olay örgüsünü tam olarak olmasa da bir sonuca ulaştırır. Bir diğer deyişle, *Kyu* her ne kadar sonuç veya oyunun çözüm bölümü olarak tercüme edilmesine rağmen aslında net bir sonuç sunmaz. Ana karakterin bu dansı, oyunun sonlanması için gerekli olan şairane bir bitiş stratejisidir (Halebsky, 2009, s. 45).

Oyun bölümlerinin oynanması için kendine has sahne tasarımı yaratılmıştır. Noh tiyatrosunun sahnesi, genellikle yerden yaklaşık bir metre yükseklikte bulunmaktadır. Sütunlar ile desteklenen kare bir platform olan bu sahne, izleyicilere üç yandan da açıktır. Sahnenin üzeri ise tapınaklara has bir tavan ile kapalıdır. Bir koridor aracılığıyla, izleyicinin görebileceği şekilde sahnenin sol tarafında arkaya uzanan bir çıkış yeri bulunmaktadır. Hatta oyunun bir bölümü burada gerçekleşmektedir. Arka sahne üzerinde çizili bir çınar ağacı vardır ve koridor boyunca üç adet küçük çam ağaçları da bulunur. Sahnenin arkasında ise bir müzisyenler topluluğu bulunmaktadır (Bkz. Fotoğraf 1).



Fotoğraf 1. Modern Noh Sahnesi

Kaynak: (theNoh, 2018)

Noh tiyatrosunun dekor tasarımı ile bağlantılı olarak kostüm tasarımının da oyunu algılamak açısından önemi büyüktür. Oyuncu tarafından giyilen özel kostümler, doğal olarak oynanan role bağlı olmaktadır. Dolayısıyla, oyuncunun giydiği kostüm canlandırılacak olan karakterin özellikleri hakkında izleyiciye bir ön bilgi vermektedir.

Noh tiyatrosundaki karakterlerin kıyafetleri genellikle saray kıyafetlerine dayalı çeşitli elbiseler ve kimonolardan oluşmaktadır. Bu elbiselerin kesimi ve kostümlerin desenleri ve renkleri hem rolü hem de sosyal statüyü göstermektedir (Halebsky, 2009, s. 31-32).

Noh kostümlerinde beyaz renk en saygın renk olarak değerlendirilirken genellikle soylu karakterlerin kıyafetlerinde kullanılmaktadır. Öte yandan kahverengi saygınlığı en düşük görülen renk olarak ele alındığından dolayı hizmetçiler ve köylülerin kıyafetlerinde kullanılır. Kırmızı ise genç kızlar tarafından giyilirken yaşlı kadınlar daha çok daha koyu renklerde kıyafetler giyer. Açık mavi kıyafetler asabiyeti belirtirken koyu mavi ise dışa dönük kişiliği gösterir. (theNoh, 2018).

Noh tiyatrosunda çeşitli kostüm türleri de bulunmaktadır. Bu kostüm türlerinden biri olan *karaori*, genellikle bir kadın tarafından veya çok zarif bir genç erkek tarafından giyilir. Noh tiyatrosunda kullanılan bir diğer kostüm ise *atsuita* adı verilen ve erkek karakterler tarafından giyilen kıyafetlerdir. Ayrıca, Şinto keşişlerinin ve aristokrasiden olan erkeklerin giydiği kostüme ise *kariginu* denmektedir. Söz konusu bu kostümler, toplumsal olarak yüksek statüde karakterler tarafından giyildiğinde çizgili, Şinto keşişleri tarafından giyildiğinde ise çizgisiz olarak kullanılmaktadır (Bkz. Fotoğraf 2).



Fotoğraf 2. Noh Tiyatrosunda Yaygın Olarak Kullanılan Kostüm Türleri

Kostümlerin renk ve desenleri, kostümü giyen karakterin yaşını, sosyal statüsünü ve toplumdaki rolünü belirlerken aynı zamanda Noh tiyatrosunun en

belirleyici özelliği olan maskelerin de benzer görevlere sahip olduğu ifade edilebilir. Noh maskeleri, genellikle selvi ağaçlarından oyulan maskelerdir. Bu maskeler; oyun içinde karakterin cinsiyetini, yaşını ve mizacını göstermek için kullanılan önemli araçlardır. Kullanılan bu maskeler, neredeyse her zaman karakterin yüzünü tam olarak örtebilecek büyüklükte değildir ve genellikle oyuncunun çene hattını gizlemez. Oyuncuya sınırlı bir görüş alanı sağlayacak şekilde çok küçük göz oyukları bulunur. Noh oyunlarında bu maskeler, ana karakter shite ve yan karakter waki tarafından her zaman giyilirken zaman zaman ana karakterin takipçilerinin de maskeleri taktığı görülebilir. Noh maskeleri, 1603 ile 1868 yılları arasını Japonya'nın Batıya açılmadan önceki son dönemini belirten Tokugawa döneminde belirli standartlara bağlanmıştır (Bkz. Fotoğraf 3).



Fotoğraf 3. Temel Noh Maskeleri

Kaynak: (Birkiye, 2016, s. 50)

Fotoğraf 3’te görülen bu maskelerin anlamları şu şekilde listelenebilir:

- *Okina*: Erkek Maskeleri
- *Jo*: Yaşlı Erkek Maskeleri
- *Onna*: Kadın Maskeleri
- *Otoko*: Erkek Maskeleri
- *Kishin*: İblis veya Daymon Maskeleri
- *Onryo*: Hayaletler ve Ruhları Temsil Eden Maskeler

Noh tiyatrosu bağlamında ele alınması gereken en önemli kavramlardan biri ise *yûgen* kavramıdır. Bu kavram genellikle Noh tiyatrosu tarafından ortaya çıkarılmaya çalışan karmaşık ve gizemli güzellik ile ilişkilendirilir. Yûgen kelimesi, etimolojik olarak derin, karanlık ve dingin anlamına gelen *yû* ile gizemli anlamına gelen *gen* sözcüklerinin birleşiminden ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla, *yûgen* ile ifade edilen aydınlık ve parlak bir güzellik yerine karanlık ve gizemli dolayısıyla örtülü güzelliştir. Bu terim, ilk olarak Çin’de ortaya çıkmış ve Budizm ile birlikte Japonya’ya ulaşmıştır. Yûgen, kelimelere dökülemeyen bir duygudur. Noh tiyatrosunun en önemli isimlerinden Zeami ile aynı dönemde eserler veren şair Shotetsu ise *yûgen* ile erişilmeye çalışılan tarzı gecenin karanlığını aydınlatan ayın bir bulut ile örtülmesine benzetmiştir (Halebsky, 2009, s. 46). Geleneksel Japon Tiyatrosunun bir diğer alt türü olan Kyogen tiyatrosu, Noh oyunları sırasında oynanan güldürü veya komedi olarak değerlendirilebilecek oyunlardan oluşmaktadır.

1.3. Kyogen Tiyatrosu

Kyogen türünün, genel olarak kırsala ait eğlencelerden, komedi unsuru içeren danslardan ve tiyatro öncesi döneme ait *sarukagular*dan türediği düşünülmektedir. Kyogen tiyatrosunu oluşturan oyunları, bir güne yayılan beş adet Noh oyunu sırasında izleyicileri bu Noh oyunlarının ciddiyetinden ve kasvetinden kurtarmak ve komik bir rahatlama yaratmak amacıyla sahnelenmektedir. Dolayısıyla, geleneksel Japon

Tiyatrosunda Noh ile Kyogen tiyatrosu arasındaki fark, Antik Yunan tiyatrosundaki trajedi ile komedi arasındaki farka benzetmek mümkündür (Giannis, Evangelos, & Dimitris, 2016, s. 49).

Her ne kadar Kyogen ve Noh tiyatroları birbirinin karşısı olarak değerlendirilse dahi, Kyogen tek başına Noh tiyatrosunun güldürü amacı güden bir parodisi olmanın ötesine geçmekte ve bu iki tiyatro geleneği zaman zaman birbirini beslerken Noh tiyatrosuna ait belirli felsefelerin Kyogen'i kısıtladığı dahi görülmüştür. Öyle ki, Kyogen ve Noh tiyatroları birinden tamamen farklı iki oyuncu grubu tarafından sahnelenmelerine rağmen, bu iki tiyatro türü birbiriyle iç içe geçmiştir. Bunun en net örneklerinden biri hem Noh tiyatrosunu hem de Kyogen tiyatrosunu himayesi altına alan kişilerin aynı kişiler olmasıdır. Bu kişiler, genellikle sarayda tiyatronun gelişimi üzerine eğilen şogunlardır. Bu iç içe geçmenin bir diğeri örneği olarak ise Kyogen oyunlarının bağımsız olarak sergilenmelerinin dışında aynı zamanda Noh oyunları sırasında ara oyunlar olarak da sergilenmesidir. Buna bağlı olarak, Noh için temel estetik prensip olarak belirlenen yûgen fikrinin Kyogen üzerinde ister istemez bir etkisi olduğu da görülmüştür. Yûgen fikrinden etkilenen Kyogen tiyatrosu, oyunlarda müstehcenlik ve kaba sözlerin azaltmış, genel güldürüden çok detaylarla ilgilenmeye başlamış ve bir süre sonra büyük bir kahkaha yerine izleyicide yalnızca bir tebessüm oluşturma amacını gütmeye başlamıştır (Moore, 2003, s. 191-192).

Kyogen oyunlarının Noh tiyatrosuna çeşitli şekillerde eklendiği ve bütünleşik bir gelenek olduğu görülebilir. Kyogen'in Noh performanslarına dahil edilme biçimleri de değişkenlik göstermektedir. Bunlardan biri, Kyogen oyuncularının zaman zaman Noh oyunlarının sahneleri sırasında ortaya çıkarak ciddiyete karşı güldürülü bir rahatlama sunmasıdır. Kyogen oyuncusu bu sırada sahneye çıktığında, halktan bir kişi olarak gelip izleyicilere sahnelenen Noh oyununda olan biteni anlatmasıdır. Oyuncu bunu yaparken gündelik dil kullanarak oyunun arka planını ve olay örgüsünü basit bir şekilde aktarır. Dolayısıyla, Noh oyununun arasına giren bu Kyogen oyunu izleyiciyi bir yandan güldürürken diğeri yandan ise oyunda kullanılan edebi dili anlamakta güçlük çekebilecek izleyicilerin ise oyunu daha iyi anlamalarına da yardımcı olur. Kyogen ile Noh'un birleştiği bir diğeri nokta ise, normalde Noh oyununda da rolü bulunan bir

oyuncunun Noh oyunu sırasında bir Kyogen performansı sergilemesidir. Yani, Noh'ta örneğin bir dilenci rolünde olan karakter ortaya çıkarak bir dans veya rol sergileyerek Noh oyununun olay örgüsüne ekstra bir anlam veya önem katar (Deal, 2005, s. 275-276).

Kyogen tiyatrosunun en temel özelliklerinden biri, belirli bir yazılı metne göre sahnelenmemesidir. Bu tiyatrodaki, sözlü geleneğe dayalı bir şekilde halkın dili kullanılmaktadır. Dolayısıyla, bu tiyatro türünün genellikle doğaçlamaya dayandığı ifade edilebilir. Muhtemelen bu doğaçlamadan doğan ve birdenbire gelişen diyalogların da mizahın en temel unsurlarından biri olarak belirtilebilecek anlık uyuşmazlıklara katkı sağladığı iddia edilebilir (Morreal, 2016).

Kyogen tiyatrosunda karakterlerden bahsetmek gerekirse, karakterlerin tip karakter oldukları belirtilebilir. Noh tiyatrosundan ayrı olarak Kyogen'de bulunan tip karakterler genellikle daha düşük toplumsal statüye sahip karakterlerden oluşur. Bu karakterler bazen hizmetkâr, bazen alt statüden bir lord, bazen ise dilencilerdir. Kyogen'de de Noh'ta olduğu gibi hayvanlar veya hayaletler bulunur; ancak Kyogen'de bulunan insan dışı karakterler genellikle özünde komedi unsuru taşıyabilecek maymun gibi hayvanlardır (Bkz. Fotoğraf 4).



Fotoğraf 4. Modern Bir Kyogen Oyunundan Sahne

Kaynak: (The Lavenberg Collection of Japanese Prints, 2018)

Kyogen oyunlarında kostüm özelinde tartışılacak olursa, bu tiyatrodaki maske kullanımının çok sınırlı olduğu söylenebilir. Bir diğer deyişle, Kyogen’de maske kullanımına dair bir sınırlama getirilmemesine rağmen genellikle Noh oyunlarının arasına giren Kyogen oyunlarında Noh’un da bir parçası olan oyuncunun sergilediği sahnelerde maskesiz bu oyunu gerçekleştirmesi söz konusudur. Dolayısıyla, Kyogen’de karakterlerin hissettikleri net bir şekilde çizilmediğinden ve bu tiyatro doğaçlamaya dayalı bir güldürü olduğundan dolayı duygular yüz ifadeleri ve mimikler ile seyirciye aktarılır (Davis, 2006, p. 34). Geleneksel Japon halk tiyatrosunun türlerinden bir diğeri de batılı anlamdaki kukla tiyatrolarından daha farklı bir yapıya sahip olan Bunraku tiyatrosu olarak bilinen bir kukla tiyatrosudur.

1.4. Bunraku Tiyatrosu

Bunraku, Japonca kukla ve hikâye anlatımı anlamına gelen *ningyo-joruri* yerine kullanılan isimdir. Bunraku adlandırması, yalnızca kukla performansını tanımlamakla

kalmayıp aynı zamanda öncüllerini de çağrıştırmaktadır. Japonya tarihinde, gezgin hikâyeci geleneğinin tarihi epey eskiye dayanır. Bu hikâyecilerle birlikte aynı zamanda yine köyleri ve kentleri gezen gezgin kuklacılar da bulunmaktadır. Her ne kadar tam olarak bu iki sanat biçiminin bir araya gelip Bunraku tiyatrosunu ortaya çıkardığı tarih net olarak bilinmemesine rağmen bugün Bunraku olarak adlandırılan kukla tiyatrosunun ilk olarak 1684 yılında Takemoto Gidayu'nun Osaka şehrinde kendi tiyatrosunu kurmasına dayandırılmaktadır (Johnson, 1995).

Bunraku tiyatrosunda kullanılan kuklalar genellikle boyu bir metreye yaklaşan ve bir insan boyunun neredeyse üçte ikisine kadar olabilen kuklalardan oluşur. Bu kukla tiyatrosunda, bir kukla üç kuklacı tarafından yönlendirilir. Dolayısıyla kuklanın hareketleri epey karmaşık ve esnektir. Kuklanın gözleri ve ağzı açılıp kapanırken parmakları da aynı şekilde hareket eder. Kuklanın gövdesi eğilirken kafası da sağa sola dönebilir. Bir diğer ifadeyle, kullanılan kuklaların gerçek bir insandan neredeyse farkı yoktur denebilir. Kuklaların hareketleri her ne kadar zaman zaman abartılsa da genellikle gerçeğe yakındır (Guimaraes, 2016, s. 26).

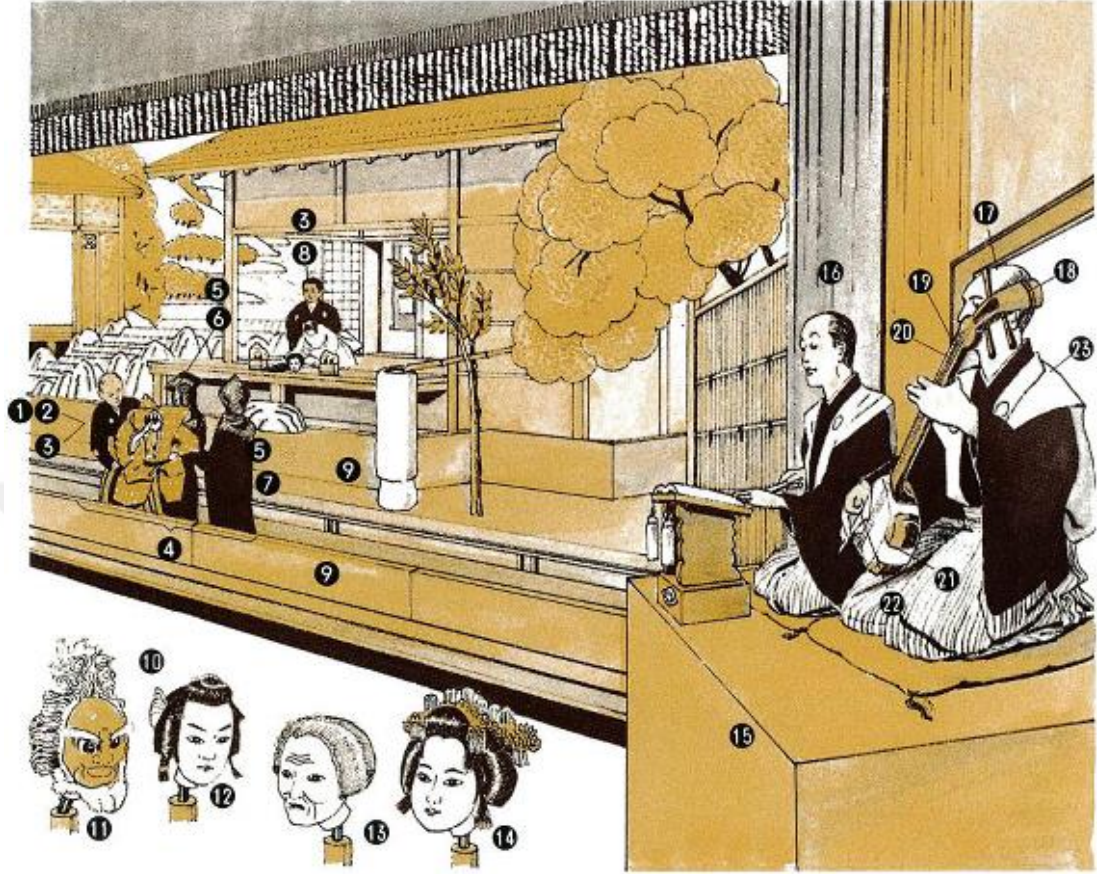
Kukla, genellikle bir anlatıcı tarafından anlatılan bir hikâyeye göre hareket ettirilir. Anlatıya ise *shamisen* adı verilen üç telli bir çalgı aleti eşlik eder. Bu sırada hem anlatıcı hem de shamisen çalgıcısı dizlerinin üzerinde sahnenin kenarında otururlar. Anlatıcının görevi yalnızca karakterleri konuşturmak değil aynı zamanda hikâyenin arka planını seyirciye aktarırken sahne yönetimini de gerçekleştirir. Dolayısıyla, sahnelenen bir Bunraku performansı kuklacı, kukla ve anlatıcı olarak üç bölümden oluşur. Bunlar ise temel olarak oyunculuğun üç unsurunu taşırlar. Bu unsurlar; oyuncu, oyunculuk ve karakterdir. Öyle ki, Bunraku tiyatrosunda kuklacı yalnızca kendi rolünü oynamakla kalmayıp aynı zamanda kuklayı da hareket ettirir. Bu sırada izleyiciler ise kuklanın hareketlerini sahnelenen oyun olarak değerlendirirler. Yani, anlatıcının hikâyesini gerçeğe dönüştüren şey kukladır. İzleyici de bu kuklayı bir karakter olarak algılar. Dolayısıyla, Bunraku'da karakterin anlatıdan doğduğunu ve kuklanın oyunculuğuyla geliştiğini söylemek mümkündür. Buna bağlı olarak, geleneksel bir tiyatro performansı ile Bunraku arasındaki fark belirtilebilir. Geleneksel ve kurallara uygun bir tiyatro performansında oyuncu, sahneleme ve karakter izleyici tarafından algılanan tek bir

nesnedir. Öte yandan Bunraku tiyatrosunda ise bu temel unsurların tamamı fiziksel olarak birbirinden ayrılır (Mori, 2014, s. 251-252).

Prensip olarak, bir Bunraku kuklası üç kuklacı tarafından yönlendirilir. Bu kuklacıların tamamı siyah kıyafet ile gizlenmiştir. Böylece, sahnede kuklanın gölgeleri olarak görünürler. Her ne kadar kuklanın yanında bulunan siyah silüetler sürekli görünürde olmalarına ve izleyicinin de sürekli olarak bunun farkında olmasına rağmen kuklanın yanında gezinen gölgeye benzer silüetlerin varlığından rahatsızlık duymadan tiyatro oyunundan keyif alınır. Bunun en önemli nedenlerinden biri olarak belki de zaten izleyicinin sahnede sergilenen karakterin zaten daha önceden birileri tarafından önceden belirlendiğine dair bir ön kabuldür (Barthes, 2013, s. 49).

Tarihsel olarak, Bunraku tiyatrosu da tek bir kuklacının kuklayı yönlendirmesine dayalı bir sistem ile başlamıştır. Bu yöntemde, geleneksel kukla tiyatrosunda alışlagelen yöntem olarak, kuklacı izleyicilere görünmeden bir perde arkasında durmaktaydı. Kuklacı, perdenin arkasında basit ve ilkel yöntemlerle kuklayı perdenin arkasından yönlendirmekteydi. Ancak Bunraku tiyatrosu özellikle XVIII. yüzyılın ilk yarısında önemli bir gelişim göstermiştir. Muhtemelen en önemli yenilik ise üç kuklacı sistemidir. Üç kuklacıya dayalı bu sistemde, ana kuklacı kuklanın başın ve sağ elini, ikinci kuklacı sol elini ve üçüncü kuklacı ise kuklanın ayaklarını yönlendirmektedir. Bu teknikle birlikte, kuklanın gerçek bir insanmış gibi hareket ettirilmesi mümkün olmuştur (Mori, 2002, p. 252).

Bunraku tiyatrosunun tarihsel gelişimi içinde, bir süre sonra kuklacıların kendilerini sahnede göstermeleri söz konusu olmuştur. Bu durum biraz ironiktir çünkü kuklanın hareketleri daha gerçekçi olmaya başladıktan sonra bu gerçekçiliği ortadan kaldırırcasına kuklacılar sahneye gelerek kuklanın aslında gerçek olmadığını ve yönlendirildiğini göstermişlerdir (Mori, 2014, s. 253).



Resim 1. Bunraku Tiyatrosu Sahnesi

Kaynak: (Sosnoski, 2013)

Resim 1’de numaralarla gösterilenler sırasıyla şu şekilde açıklanabilir (Sosnoski, 2013, s. 35-36):

1. Kuklacı
2. Kuklacı üçlemesinin lideri
3. Ana kuklacının görünüşü
4. Kuklacı üçlemesinin lideri
5. Siyah giyinen sahne asistanları

6. Ayakları yönlendiren kuklacı
7. Sol eli yönlendiren kuklacı
8. Solo kuklacı
9. Kuklacıların ayaklarını gizlemek için kullanılan perde
10. Kuklanın kafası
11. Yaşlı adam kuklası
12. Genç adam kuklası
13. Yaşlı kadın kuklası
14. Genç kadın kuklası
15. Anlatıcı / şarkıcının bulunduğu yan sahne (genellikle solda bulunur)
16. Anlatıcı / şarkıcı
17. Shamisen çalgıcısı
18. Shamisen çalgısı
19. Shamisende bulunan üç tel
20. Shamisen sapı
21. Shamisen gövdesi
22. Shamisen çalımında kullanılan mızrap
23. Çalgıcının giydiği kalın ve kolsuz ceket

Geleneksel Japon Tiyatrosunun belki de en önemli alt türlerinden biri ise kullanılan makyaj, ele aldığı konular ve karakterler itibarıyla Kabuki tiyatrosudur.

1.5. Kabuki Tiyatrosu

Geleneksel Japon Tiyatrosunun alt türlerinden olan Kabuki tiyatrosu XVII. yüzyılda ortaya çıkmış ve çağdaş dönemde bilinen en popüler Japon Tiyatrosu türü haline gelmiştir. Bu tiyatro, her ne kadar Noh tiyatrosunun etkisi altında gelişim göstermiş olsa da temelde saraya ait olan Noh tiyatrosunun bir karşıtı olarak değerlendirilebilecek şekilde halkın tiyatrosu olma özelliği göstermektedir. Kabuki tiyatrosunun ortaya çıktığı dönem, Japon tarihinde 1603 ile 1868 yılları arasında tanımlayan Tokugawa Şogunluk dönemine denk gelmektedir. Bu dönemde, kentli tüccarların toplumda gelişmesi ve Japon toplumunda orta sınıfın yükselişi görülür. Kabuki oyunlarının genel konuları Noh, Kyogen ve Bunraku tiyatrolarında sahnelenen eserlerin uyarlamalarından oluşmakla birlikte aynı zamanda folklorik hikâyelerden de beslenmesi söz konusudur (Çalışlar, 1995, s. 349).

Kabuki sözcüğü, etimolojik olarak “ka”, “bu”, ve “ki” sözcüklerinin birleşiminden oluşmaktadır. Bunlar sırasıyla, şarkı, dans ve rol anlamına gelmektedir. Dolayısıyla, Kabuki tiyatrosunu oluşturan şeyler bu üç unsurdur. Kabuki tiyatrosu, tarihsel gelişimi boyunca ilk olarak kadınlar dansçılar tarafından bir dansa dayalı bir eğlence biçimi olarak ortaya çıkmış olsa da zaman içinde yoğunlukla ve sadece erkek oyuncular tarafından sahnelenmeye başlamıştır. Hatta, kadın rolleri dahi erkekler tarafından sahnelenmiştir. Kabuki, çok disiplinli bir eğlence ve performans sanatı olduğundan dolayı Kabuki tiyatrosunda icra edecek bireylerin dans, koreografi, şarkı söyleme ve oyunculuk gibi becerilerin tümüne sahip olmaları gerekmektedir. Ayrıca, kadın kişiliğine bürünme durumu erkekler için sıradan bir durum halini almıştır. Çünkü tarih boyunca kadınların Kabuki tiyatrosunda rol almaları yasaklanmıştır. Oyunculuk sergilemek isteyen kişiler, sahnede canlandıracakları karakterin kişiliğine bürünmek için rollerini yoğun bir şekilde çalıştıklarından dolayı rol ile bütünleşirken rolün zaman içinde gündelik yaşamlarının da bir parçası haline gelmesi söz konusu olmaktadır (Thornbury, 2008, s. 205).

Kabuki tiyatrosu, dinsel köklere dayanmaktadır. XVII. yüzyılın başlarında, Okuni adında bir kadın Japon dans ve kültürü üzerinde kayda değer değişikliklere yol

açacak şekilde etkide bulunmuştur. Okuni, Şinto tapınağının çevresinde bulunan köylerden kadınları bir araya getirip, *nembutsu odori* adı verilen yerel bir dans sergilemeye başlamıştır. Bir süre sonra, bu eylemi yalnızca Büyük Izumo Tapınağı çevresinde gerçekleştirmenin ötesine geçip bu dansı Japonya'nın diğer yerlerinde de sergilemeye karar veren Okuni ve diğer kadın dansçılar bu dansı çeşitli yerlerde sergileyip performanslarıyla para toplamaya başlamıştır. Okuni'nin önderlik ettiği topluluğun sergilediği bu *nembutsu odori* adı verilen dans ise temelde kendi dinini yaymak için Budist bir keşiş tarafından sergilenmiştir. Bu dans sırasında, keşiş Buda'nın adını ilahi olarak tekrarlayarak söylemekteydi. Okuni ise bu dansı alıp eğlenceye uygun bir biçime uyarlamıştır. Dolayısıyla Okuni'nin amacı kendi dinini yaymak değil izleyicilerini eğlendirmek olmuştur. Buda'nın adını yalnızca dansçıların takip edeceği bir çeşit müzik veya ritim oluşturmak için kullanarak izleyicinin işitme duyusuna hitap etmiştir. Dolayısıyla, Okuni söz konusu dinsel ve ciddi bir dansı alıp eğlenceye dönük bir dans haline dönüştürmüştür. Okuni'nin bu dans sırasında söylediği ilahiler Budist olmanın ötesinde daha çok gündelik şakalar ve kelime oyunlarından oluşmaktaydı. *Nembutsu odori*ye olarak kadınların birlikteliğiyle oluşan yerel dans, bu yeni yaklaşım izleyici için epey yenilikçi olmuştur. Çünkü daha önce hiç görülmemiş bir dans eğlence biçimi olarak halka sunulmuştur. Okuni, halk tarafından kabul edilen ve epey beğenilen bu dansı geliştirerek o dönemde genç kızları da eğiterek popüler ve halka ait bir dans ve müzik oluşturmayı başarmıştır. En nihayetinde, Okuni'nin bu çabaları Kabuki tiyatrosunun başlangıcı olarak kabul edilen *kabuki odori*'nin doğumuna yol açmıştır (Gabrovska, 2015, s. 389-390).

Kabuki tiyatrosunda oyuncu olarak görev yapan kişilerin rollerini kendi gündelik hayatlarıyla bütünleştirmeleri söz konusu olmuştur. Buna bağlı olarak, kadın rolünü oynayan erkek oyuncuların da bunu kendi hayatlarında mümkün olduğunda gerçekleştirdikleri görülmüştür. Kabuki tiyatrosunda, *oyama* (onnagata) olarak görev yapan erkeklerin yalnızca kadın gibi davranmaları değil aynı zamanda kadın gibi düşünmeleri de zorunlu kılınmıştır. Bu kural ile ulaşılmaya çalışılan nokta, sahnede oynanacak rolün karakteriyle oyuncunun kendisinin tek bir kişi haline gelmesidir. Bu noktada, Kabuki tiyatrosunda oyuncu eğitimi öğretilerinin Stanislavski'nin metot

oyunculuğu yaklaşımı üzerinde önemli bir etkisi olduğu belirtilebilir (Leiter, 1999, s. ix). Öyle ki, Stanislavski'nin metot oyunculuğunun temelinde aktörün sahnede oynanacak rolü tamamen içselleştirerek bunu en iyi biçimde yansıtmayı bulunmaktadır. Çünkü oyun yazarının kurgulayarak kağıt üzerine aktardığı karakterin kendisinin sahneye yansıtılması ancak karakterin oyuncu tarafından içselleştirilmesiyle mümkündür.

Kabuki dansları ve oyunları, karmaşık ve girift olay örgüleriyle bilinirler. Oyunlar, zaman zaman bilindik zaman zaman ise yeni olay örgüleri sunmuştur. Bazı Kabuki oyunları ise gün boyu süren performansları içermektedir. Bunlar, gün doğumu ile başlayıp akşam saati sonlanan oyunlardır. Sahnelenen şarkılar, danslar ve oyunculuk izleyicilerin bazen kendi hayatlarıyla çok da ilişkilendiremeyecekleri kadar ayrıntılı olay örgülerini kapsayabilmekteydi. Olay örgülerinin sunumunda kullanılan temel sergileme unsurları sunum biçimi önceden net bir şekilde belirlenmiş hareketler, konuşmalar ve şarkılardan oluşmaktadır. Bunun yanı sıra, diğer sergileme yöntemleri olarak jestler ile aktarılan sembolik anlamlar, ahenkli bir oyun akışı ve bireyin iç ruhunu dansın bir parçası haline getirme amacı bulunmaktadır (Ortolani, 1995, s. 181).

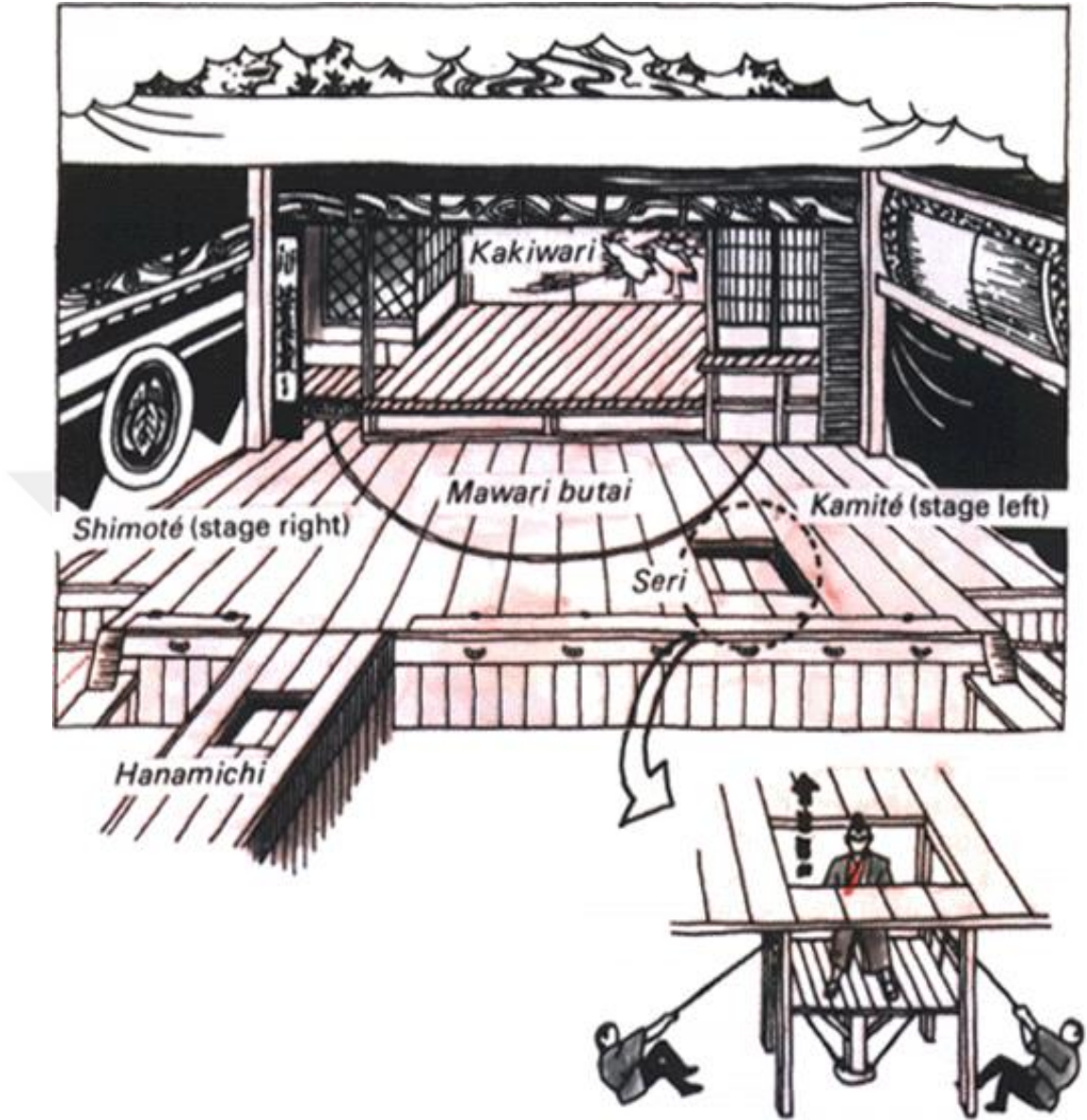
Kabuki tiyatrosuna ilişkin bahsedilmesi gereken önemli unsurlardan biri de sahne tasarımıdır. Kabuki sahnesinde, *hanamichi* adı verilen ve çiçekli yol olarak tercüme edilebilecek, izleyicinin bulunduğu yere kadar uzanan ve dramatik giriş ve çıkışların yapıldığı bir yol bulunur. Zaman içinde, Kabuki sahneleri teknolojinin de gelişimi sayesinde epey gelişmiştir ve döner sahneler ile gizli kapılar gibi yenilikler de XVIII. yüzyıldan itibaren sahnenin birer parçası haline gelmeye başlamıştır. Kabuki sahnesinde, dekor değişimi zaman zaman sahnenin ortasında gerçekleştirilir. Bu sırada oyuncular sahnede kalmaya devam ederken perde de açık olduğundan dolayı seyirci dekor değişimini görür. *Kuroko* adı verilen sahne görevlileri, sahneye girip aksesuarları ve sahnede bulunan dekoru değiştirirken siyah bir kıyafet giyerler. Bu kişiler, genellikle “görünmez” olarak kabul edilirler ve seyirci tarafından göz ardı edilirler.



Fotoğraf 5. Kabuki Oyunu Sırasında Sahnede Bulunan Bir *Kuroko*

Kaynak: (Lydon, 2011)

Kabuki sahnesi, temel olarak hanamichi, mawari-butai ve seri adı verilen üç sahneden oluşur. Hanamichi, yukarıda da bahsedildiği gibi ilk sahnedir ve burada oyuncuların giriş ve çıkışları gerçekleşir. Mawari-butai ise ikinci sahnedir ve bu sahne bir döner sahnedir. Seri ise üçüncü sahnedir, bu ise gizli kapı veya gizli sahne olarak tanımlanabilir. Ek olarak, Kabuki sahnesinde kamite ve shimote olarak iki sahne daha bulunur. Bunlar da sırasıyla sol ve sağ sahne anlamına gelmektedir. Kakiwari olarak adlandırılan ise sahnenin arkasında bulunan dekoru ifade eder (Bkz. Resim 2).



Resim 2. Kabuki Sahnesi ve Sahnenin Bölümleri

Kaynak: (Hays, 2018)

Kabuki tiyatrosunun en önemli ayırt edici unsurlarından biri de kullanılan kostümler ve oyuncuların yüzlerine uygulanan abartılı makyajdır. Japon toplumu, tasarım ve renk konusunda uzman olduklarından dolayı kostüm ve makyaj tasarımlarında da hayal gücünü en iyi şekilde yansıtmışlardır. Kabuki tiyatrosunda da kostüm olarak kimono kullanımı çok yaygındır. Hatta oyuncular genellikle üç kat

kimono giymektedirler ancak giyilen kostüm sayısı bir oyuncunun sahneleyeceği rolün sayısına göre de değişkenlik göstermektedir. Çoğunlukla, öncelikle kısa bir kimono ve üstüne bir kimono giyilmektedir. Bunların üzerinde ise sırmalı bir kimono ve bir de dış kimono giyilebilirdi. Kostümler hangi dansın sergileneceğine bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir. Bu kimonoların yanı sıra Kabuki tiyatrosunda kafa bandı takılması da yaygındır. Takılan bu bantların, renklerine göre çeşitli göstergeler olarak hizmet etmektedir. Örneğin, beyaz bir samuray kafa bandı geleneksel olarak kullanılırken mor renkte bir kafa bandı genellikle karakterin soylu statüsünde olduğunu belirtmektedir. Ayrıca bu kafa bantlarının bağlanma yönlerinin de belirli amaçlarla gerçekleştirilmesi de söz konusudur. Öyle ki, sağ taraftan bağlanan kafa bandı yönetici sınıfa karşıtlığı gösterirken sol taraftan bağlanan kafa bandı ise ritüel amaçlarıyla gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla, Kabuki tiyatrosunda kostüm ve makyaj toplumsal sınıfı belirtirken aynı zamanda sahnede görülen karakterin özelliklerini ve düşünce yapısını da yansıtırma açısından önemli göstergeler olarak değerlendirilebilir (Keister, 2009, s. 231-233).

Kabuki tiyatrosunda Noh tiyatrosunun aksine maske yerine abartılı makyaj kullanımının olduğu görülür. Bu makyajlar, oyunun dramatik yapısına katkı sağlama görevi görür. Örneğin, bir makyaj sahnedeki karakterin maksadının iyilik mi yoksa kötülük mü olduğunu gösterme açısından belirleyici olabilmektedir. Karakterin gözlerinin kenarına çizilen pembe çizgiler karakterin genç ve güçlü olduğunu belirtirken mavi çizgiler ise izleyicinin karakter hakkında olumsuz bir izlenim kazanması gerektiğinin göstergesi olarak kullanılır. Ek olarak, Kabuki tiyatrosunda bazı özel makyaj biçimlerine özel adlandırmalar yapıldığı da görülmektedir. Örneğin *hayagane* adı verilen makyaj biçimi oyuncuların dişlerinin siyaha boyanmasını ifade etmek için kullanılmaktadır. Hayagane makyajı yapılan oyuncuların genellikle evli kadın, fahişe veya garson rolünü canlandırdığı anlaşılır (Leiter, 1999, s. 275; Kılınçarslan, 2017, s. 319) (Bkz. Resim 3).



Resim 3. Kabuki Makyajı Örnekleri

Kaynak: (Kılınçarslan, 2017, s. 320)

Ayrıca Kabuki tiyatrosunda makyajda kullanılan renklerin anlamları ise şu şekilde listelenebilir (Rogers, 2010):

- Koyu kırmızı: kızgınlık, öfke, şiddet, inatçılık
- Kırmızı: aktiflik, isteklilik, tutku, coşku
- Pembe: neşelilik, gençlik, sevinç
- Açık mavi: sükûnet, sakinlik, huzur
- Çivit mavisi: melankoli, sıkıntı
- Açık yeşil: dinginlik
- Mor: yücelik, soyluluk, loftiness

- Kahverengi: bencillik, egoistlik, hüzün
- Gri: kasvet, keyifsizlik
- Siyah: korku, dehşet.

Kısaca bilgi verilen Kabuki tiyatrosunda kullanılan makyaj “kumadori”, bir sonraki bölümde tarihinden biçimsel özelliklerine detaylı biçimde ele alınmaktadır.



II. BÖLÜM

KABUKİ TİYATROSU'NDAKİ MASKE MAKYAJI: KUMADORİ

İKİNCİ BÖLÜM

KABUKİ TİYATROSU'NDAKİ MASKE MAKYAJI: KUMADORİ

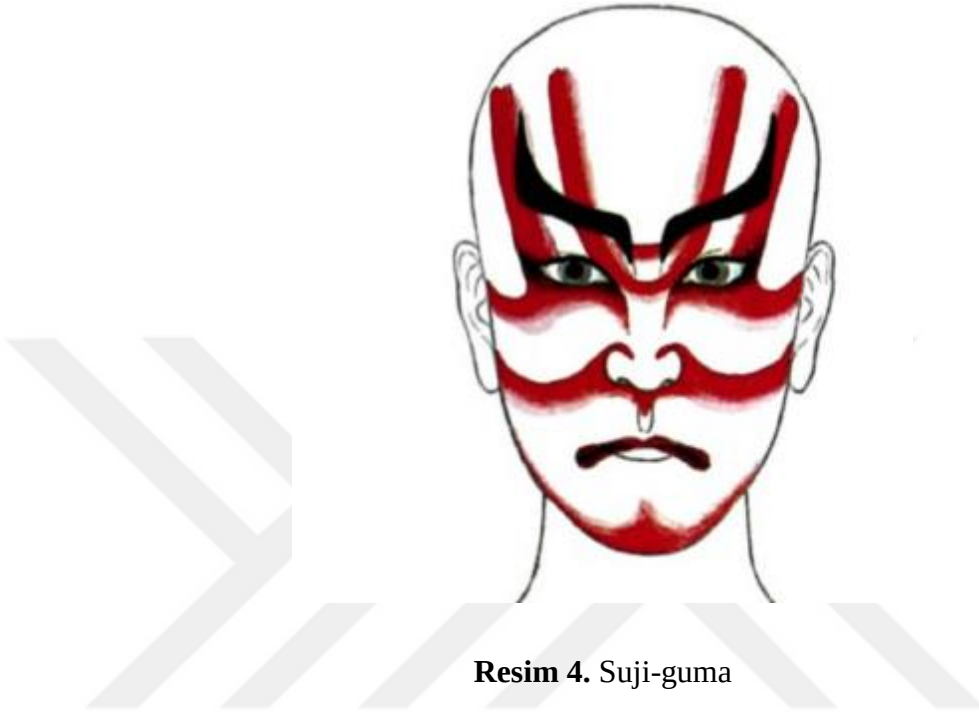
2.1. Kumadori'nin Tarihsel Gelişimi

Kabuki'nin ilk ortaya çıktığı zamanlarda bu türün seyircileri ihtişamlı performans beklemekteydi. Aragoto, yani coşkulu ve gösterişli rollerde o duyguların verilmesi için aktörlerin tutkulu oyunlarının ve abartılı kostümlerin yanı sıra garip ve gerçeklikten uzak bir makyaj biçimi olan kumadori ortaya çıkmıştır. Kumadorinin yaratıcısı olarak Japon aktör Danjūrō I kabul edilmektedir. Danjūrō 14 yaşındayken 1673 yılında **Shitenno Osanadachi** oyununda Sakata no Kintoki rolünde oynamıştır ve bu rolde yapmış olduğu makyaj kayıtlara geçmiş ilk kumadori olarak kabul edilmektedir. Danjuro'nun suratı tamamen kırmızıya boyanmıştı ve üzerine siyah çizgiler çizilerek çeşitli özellikler belirtilip vurgulanmıştı. Bu makyajın en belirgin özellikleri vahşi ve yukarı kavisli kaşlardı ve bunlar diriliği vurgulamaktaydı (Shaver, Akira, & Gako, 1990, s. 49-50).

Kumadorinin bu stili daha sonraları “genroku-guma” olarak adlandırılmıştır. Bu ilk uygulama çok uzun süre devam ettirilmemiştir. Kumadorinin basit formu olarak kabul edilmiş olan makyaj ise yine aynı aktörün 1702'deki “suji-guma”'sı olmuştur (Bkz. Resim 4). Suji-guma, kumadoride karakterin ve huyun çizgi makyajıyla gösterilmesi açısından başlangıç noktası olarak kabul edilir.

Kabuki'de kullanılan kumadorinin temelinin antik Gigaku dansına dayandığı hakkında literatürde birçok iddia vardır. Ancak modern otoriteler bunu kabul etmemektedir. Bazı tarihçiler Gigaku'nun Nara dönemine denk gelen 612 civarında onu Çinlilerden öğrenmiş olan bir Koreli tarafından Japonya'ya getirilmiş olduğunu iddia etmektedir ve Gigaku'da ayrıntılı maskeler kullanılmaktaydı. Zamanla tamamen Japonlaşıp aslından kopan Gigaku günümüzde yok olmuş bir sanat biçimidir. Bazı

Gigaku maskeleri çeşitli tapınak ve müzelerde bulunabilir ve bunlar Gigaku'dan geriye kalan yegâne parçalardır.



Resim 4. Suji-guma

Danjuro I'in ise suji-guma'yı geliştirirken bir Budist heykelinden veya Sanskrit sembolünden ilham aldığı söylenmektedir. Ancak fikri bu kaynaklardan almış olsa bile Danjuro I'in daha derin amaçları vardı. Suji-gama'da güdülen hedef yüzdeki kemikleri, damarları ve kasları vurgulayarak bir huy ve karakter gösterimi kurmaktı. Ancak bütün bunlara rağmen suji-guma ile Budist heykellerinin gerçekten çok büyük benzerlikler taşıdığı da belirtilmektedir. Sonuç olarak Danjuro I Kabuki'ye kumadori makyajını getirerek aragoto türünde devrim yapmıştır. Ancak Danjuro I'in çalışmaları aragoto ile sınırlı değildir. Kendisinin günümüze kadar gelmiş Narukami, Shibaraku ve Fuwa isimli üç adet dram türünde oyunu da günümüze kadar gelmiştir.

1712 yılında Danjuro I'in oğlu Danjuro II bokashi tekniğini kullanarak suji-gamayı geliştirmiştir. Bokashi tekniği çizgilerin gradasyonu veya silikleştirilmesidir. Danjuro bu fikri bir No aktöründen gizlice almıştır. Makyajı hakkında yeni fikirler almak için bu aktörle görüşmek isteyen Danjuro'yu bu aktör reddetmiştir. Ancak dışarı çıkarken aktörün o-beshimi maskesine bakma fırsatı bulmuştur. Shibaraku'daki

Gongoro makyajını da bu maskeden ilham alarak yapmıştır. Diğer bir iddiaya göre ise Danjuro II bokashiyi geliştirme fikrini tam olarak açmış bir şakayık çiçeğine bakarak almıştır. Ancak bu argüman çok masalsı bulunmakta ve kabul edilmemektedir.

Kumadorinin ilk uygulamalarında yalnız yüz değil, kolların ve bacakların da makyajı yer almaktaydı. İlerleyen yıllarda vücuda yapılan kumadoriden vazgeçilmiştir; zira bunlar aktörler oyun içerisinde kıyafet değiştirirken giysilere boya bulaşmasına neden olabilmekteydi. Bunun yerine kumadori desenlerinde boyanmış ten rengi taytlar kullanılmaya başlamıştır. Bu taytlar ise et anlamındaki “niku” ve iç giysisi anlamındaki “juban”ın birleşimiyle “niku-juban” olarak isimlendirilmiştir. Kawachi Hanshichi tarafından 1904’te geliştirilen bu taytlar Onoe Kikugoro VI’ya önerilmiş, ilk zamanlarda bu taytlara sıcak bakmasa da sonunda kabul etmiş ve bu taytlar Kabuki’de norm haline gelmiştir ve günümüzde de kullanılmaktadır. İlk niku-kubanlar vücuttan dirseğe kadar gelmekteydi. Giderek daha fazla alan kaplayacak şekilde tasarlanan bu giysiler en sonunda elleri de kaplayacak hale gelmiştir. Dolayısıyla makyaj bu tarihten sonra yalnızca yüze yapılmaktadır (Shaver, Akira, & Gako, 1990, s. 49-50).

2.2. Kumadori Makyajının Özellikleri

Kumadori ismi makyajın özellikleri hakkında fikir vermektedir. Bu kelime kuma (çizgiler, kırışıklıklar) ve dori (bükme, alma, izleme, çizme) kelimelerinin birleşimiyle oluşmuştur. Kabuki tiyatrosundaki gerçekdışı makyajlar kumadori olarak isimlendirilmektedir. Kumadori Kabuki’ye özgü değildir; Çin tiyatrosunda da kullanılmaktaydı. Ancak bir makyajın kumadori olabilmesi için gerçekdışı olması şarttır. Japon kumadorisini Çin kumadorisinden ayıran bazı keskin farklar bulunmaktadır. Japon kumadorisi insan yüzünün kemik ve kas yapısını takip eden karakterdedir. Çin kumadorisinde ise bunlara riayet edilmeden yüze bir şekil çizilmesi şeklinde makyaj uygulanmaktadır. Dolayısıyla Japon kumadori makyajının gerçeklikten tamamen kopuk olmadığı söylenebilir. Kumadori makyajı uygulanırken yüzün merkez noktası olarak burun alınmaktadır.

Normal sahne makyajı amaç bakımından kumadoriden oldukça farklıdır. Sahne makyajı kaşları, gözleri, burnu ve ağzı öne çıkarmak için yapılır. Bu sayede oyuncular

arasında erkek, kadın, yaşlı, genç, soylu, avam, güzel, çirkin ayrımı yapılır. Kumadorinin klasik makyajlardan ayrıldığı nokta duygu verme özelliğidir. Kage (gölge, gölgeleme) adı verilen kumadorinin fikrini veren durum olarak görülmektedir; zira hem kage hem de kuma ışıktan dolayı oluşur. Kage güneş ile oluşan gölgelerken kuma yüzde oluşan gölgelerdir.

Kumadoride amaç bireyin duygularının yansıtılmasıdır. Bu makyaj türünün yansıttığı duygu çoğu zaman değişen ölçülerdeki öfke olmaktadır. İnsanların öfkelendiklerinde yüzlerinde görülen tepkiler kişiden kişiye büyük oranda değişir. Bazı insanların rengi solar, bazıları kızarır, kaşları ve gözleri ile farklı hareketler yapar. Çılgınlığa varan öfkenin yüzdeki yansıması korkunçtur, çirkindir ve biçimsizdir. Kumadori kullanan oyunlar gerçeküstü seviyede bir hamasetin peşindedir. Dolayısıyla son derece grotesk ve abartılı bir makyaj kullanmaktadırlar. Ancak yalnızca garip ve grotesk olması bir makyajı kumadori yapmaz. Kumadorinin özgün özelliği sahnedeki karakterin ruh halini çok canlı bir şekilde göstermesidir.

En başlarda kumadori aktörlerin yüzlerindeki değişken ifadeleri baz almaktaydı. Ancak zamanla yüz kaslarının hareketinden doğan gölgelere yoğunlaşmaya başlamıştır. Ancak kumadorinin çizilişi sembolik olmaktadır. Yani kumadori makyajı yapan aktörün rolündeki karakteri sembolize eden müstesna bir maske görevi görmeye başlamıştır. Kabuki’de bu bir zorunluluk haline gelmiştir; zira bazı rollerde uzmanlaşan aktörler sabit bir yüz ifadesini korumakta zorlanmaktaydı.

Kumadori’nin, aktörlerin uzun süre yüzlerini özellikle kızgın ifadelerde tutmaları mümkün olmayacağı için Kabuki’nin bir zorunluluğu halini aldığı söylenebilir. Kumadori saçma addedilebilecek bir ihtişama sahiptir. Ancak sahnede bunun yansıması son derece işlevsel olmuştur. Kumadori sayesinde seyirciler aktörün yansıtmaya çalıştığı karakteri olanca görkemiyle görebilmekteydi. Bu makyajı kullanan aragoto rolündeki aktörler yüzlerini tenugui kumaşına bastırırlar ve bu sayede makyajlarının izi kumaşa çıkar ve aktörün de kumaşı imzalamasıyla birlikte bir nevi hediyelik eşya halini alırdı. Japon aktörler her zaman kendi makyajlarını kendileri

yaparlar. Bu konuda tek istisna küçük çocuklardır; onların makyajlarını da babaları yapar (Aubrey & Halford, 1960, s. 210).

İlk zamanlarda Kabuki oyuncusuna bir sahne hizmetkârı tarafından eşlik edildiği bilinmektedir. Hizmetkârın görevi elinde taşıdığı mum veya kandil ile aktörün yüzüne ışık tutmaktır. Abartılı makyajı bir de karanlıkta tek aydınlık nokta olunca oyunun ana ögesi halini almaktadır. Aktör de zaman zaman yavaşlayarak seyircilere yüzüne iyice bakmaları için fırsat vermektedir (Güner, 2006, s. 115).

2.3. Kumadori Makyajlarındaki Anlamlar

Danjuro II'nin yüzü, babası Danjuro I'inkinin aksine fazla şekilli değildi. Bunun etkisiyle Danjuro II, yüz kasları ve fiziksel görünüşü hakkında önemli ölçüde zaman harcamıştır. Bu sayede yüzüne çizdiği çizgilerin geçişlerini doğru ayarlayarak makyajla yüzündeki kusurları örtmüştür. Bu tekniğe “bokashi” denilmiştir. Danjuro VII, bokashi metodunu son haline getiren isimdir. Onun bokashi kullanımı aktörün yüzünü tüm ihtişamıyla açığa çıkarmak içindi. Bir yüzü daha ince veya daha büyük göstermek için kullanılması gereken temel teknikleri geliştirmiştir. Kendisi aynı zamanda yukarıda belirtilen suji-guma'nın daha sade versiyonu olan ryakushi-guma'yı geliştirmiştir ki bunun yapılışı daha kolaydır (Bkz. Şekil 10).



Resim 5. Ryakushi-guma

Ippon-guma (tek çizgili makyaj) tarzındaki bu makyajlar yüzün şeklini istenen hale getirmek için kullanılmaktaydılar. Örneğin Ichikawa Danjuro ailesi ippon-gumalarında çene çizgisi kullanmazlardı. Bunun sebebi bu ailenin karakteristik olarak uzun suratlara sahip olmalarıydı. Kabuki makyajında çizgilerin kullanımı daha çok fonksiyonel bir yaklaşımla yapılmaktaydı. Klasik bir ippon-guma örneği Resim 6'da görülebilir.



Resim 6. Ippon-guma

Kumadori makyajında duyguları gösteren en önemli öge ise çizgilerden ziyade renklerdir. Aşağıda kullanılan renkler ve denk geldikleri duygu durumu belirtilmiştir:

- Koyu kırmızı: kızgınlık, öfke, şiddet, inatçılık
- Kırmızı: aktiflik, isteklilik, tutku, coşku
- Pembe: neşelilik, gençlik, sevinç
- Açık mavi: sükûnet, sakinlik, huzur
- Çivit mavisi: melankoli, sıkıntı
- Açık yeşil: dinginlik

- Mor: yücelik, soyluluk, azamet
- Kahverengi: bencillik, egoistlik, hüzün
- Gri: kasvet, keyifsizlik
- Siyah: korku, dehşet

Kabuki makyajında en çok kullanılan renk beyaz zemin üzerine koyu kırmızıdır. Kırmızıdan sonra en çok kullanılan ikinci renk olan indigo kötü karakterlerin ve hayaletlerin yüzünü sembolize eder. Kahverengi soylular arasındaki hainler veya tanrılar için kullanılır. Nishoku-guma (iki renkli makyaj) şeklinde kullanılan kırmızı-mavinin yanında kullanılan siyah tonları kesin bir şekilde kadın karakterler için ayrılmıştır ve bunlar uygunluk ve kıskançlık belirtir. Bu özellikler erkeklere atfedilmemiştir. Pembe nadiren kullanılır ve cana yakın rollere ayrılmıştır. Mor, açık yeşil ve altın renginin kullanımı çok nadirdir. Altın renginin kullanımına bir örnek Resim 7’de, açık yeşilin kullanımına bir örnek ise Resim 8’de verilmiştir. Resim 7’de Shakkyo oyunundaki aslanın makyajı gösterilmektedir. Altın rengi taban üzerine parlak kırmızıyla bağlantılar yapılmış ve gözler ile dudaklarda siyah kullanılmıştır. Resim 8’de ise Ryuko oyunundaki kaplan gösterilmiştir. Altın kaplan rolündeki aktörün yaptığı bu makyaja bakıldığında gözlerde ve dudak etrafında tam siyah ile ilginç şekiller oluşturulduğu ancak canlı kırmızı dokunuşların da kullanıldığı görülmektedir.



Resim 7. Skakkyo Oyunundaki Aslan



Resim 8. Ryuko Oyunundaki Kaplan (shosagoto)

İnsan dışı veya doğa dışı ifadeleri sembolize eden makyaja “hannya-guma” denmiştir. Bunlar hayalet veya şeytan gibi karakterlerin yüzlerinde görülmüştür. Kısmen No’daki hannya maskelerinden alınmış olan bu makyajın bir örneği Resim 9’da verilmiştir. Diğer tiyatrolardan alınan bütün konseptlerdeki gibi bu makyajda da esinlenilen maskeye kıyasla bazı modifikasyonlar yapılmış olduğu belirtilmektedir. Maskenin üst yarısı aynen alınmış, alt yarısı ise değiştirilmiştir. Bu makyaj, sonradan intikam dolu bir hayalet dönüşmüş olan güzel bir kadını temsil eder.



Resim 9. Hannya-guma

Kumadorinin tanrılar, Buda, hayaletler gibi insan dışı karakterleri imite eden makyajlarında her zaman öfke olduğu belirtilmektedir. Resim 10 ve Resim 11’de bunun örnekleri verilmiştir. Resim 11’deki Kaduki şeytanı tasviri koyu kırmızının yukarıda belirtilen kızgınlık, öfke, şiddet, inatçılık duygularını vermek için kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanında gaddarlığı da sembolize etmiştir. Gri ve siyahla verilen gölgeler ile şeytana korkunçluk katılmıştır.



Resim 10. İnsan Dışı Karakterler İçin Kullanılan Bir İndigo Kumadori Örneği



Resim 11. Şeytan

Yıllar içerisinde aktörler kumadorinin kabullenilmiş kullanımlarını kendilerince sürekli modifiye etmiştir. Genelde bu modifikasyonlar yapılırken ana amaç sahnede rolden role geçilirken zaman kazanmaktır. Günümüzde 81 çeşit kumadori kullanılmaktadır. Bu sayı eski oyunların gün ışığına çıkarılıp oynanmaya başlamasıyla zaman zaman artarken oyunlardan bazı sahnelerin çıkartılmasıyla ise zaman zaman azalmaktadır. Tarihi Ichikawa ailesine ait 21 kumadori biçimi vardır. Onoe ve Nakamura ailelerinin de kişisel tasarımları mevcuttur.

2.4. Kumadori Makyajında kullanılan Malzemeler

- Beyaz Krem Boya (Oshiroi)
- Siyah Krem Boya
- Kırmızı Krem Boya
- Kabuki Fırçası veya Büyük Bir Sünger
- Detaylar İçin Küçük Bir Fırça
- Bitirme Spreyi

Genellikle Oshiroi adı verilen beyaz krem boya makyajın temel kısmını oluşturmaktadır. Ancak diğer renk boyalar da temel olabilir. Makyaj bu boya ile cilt kaplandıktan sonra yapılır. Oshiroi geleneksel olarak saf pirinç tozundan yapılmaktadır ancak bu boya yerine diğer tip boyalar da kullanılabilir. Esas boyaların uygulanması için büyük bir Kabuki fırçası veya sünger ile birlikte ince işçilik için daha küçük bir fırça kullanılır. Bitirme boyası makyajın sonradan kirlenmesini engellemeyi amaçlar.

2.5. Kabuki Makyajının Uygulanışı

2.5.1. Oshiroi Safhası

- Makyajda ilk adım temel olacak olan boyanın uygulanmasıdır. Bunun için öncelikle aktörün saçları bir bant ile tutturulup yüzünün önüne gelmemesi sağlanır.
- Fırça veya sünger ile oshiroi (veya diğer temel boya) saçın başladığı yerden boyna kadar sıvanır. Bu sayede üzerinde çalışılacak boş bir tuval yaratılmış olur.
- Boyanın düz olmasının sağlanması için gerekirse fırça veya süngerle düzeltmeler yapılmalıdır. Bu adım o kadar önemlidir ki Danjuro II'nin Kabuki kostümü ile ilgili 12 kaidesinden birisidir.
- Bitirme spreyi ile boya set edilir ve kumadori safhasına geçilir.

2.5.2. Kumadori Safhası

Bu safhada yapılacaklar istenen desene göre değişmektedir. Ancak örnek olarak basit bir kumadorinin yapılışı anlatılmıştır.

- Kumadori makyajı için hazırlanmış kırmızı krem boya alınır ve küçük fırça kullanılarak bir gözün iç köşesinden saç çizgisinin ortası ile köşesinin arasında bir noktaya kadar kavisli bir çizgi çizilir.
- Yüzün diğer tarafında da aynı işlem uygulanır.
- Bir kaşın iç köşesinden diğer kaşın iç köşesinde doğru hafif aşağı batmış şekilde kavisli olan bir çizgi çizilir.
- Bir sonraki adım burnun ön plana çıkarılmasıdır. Burada da kırmızı kullanılır. Burun deliklerinin egzajere edilmesine özen gösterilir. Burun kemerinin üzerine küçük bir çizgi atılır.

- Fırça ile gözün iç köşesinin altından başlayarak, göze çizgi çekilir ve yarım çember şeklinde görünecek iki dal çizilir. Üst dal saç çizgisinin köşesi ile ilk kırmızı çizginin arasına gelmelidir. İkinci dal saç çizgisinin köşesinde bitmelidir.

- Burun deliklerinin dış kenarlarından başka bir kumadori çizgisi getirilir. Bu çizgi yan elmalarının alt tarafından geçerek çene kemiğinin bağlantı noktasına kadar gider.

- Dudağın üstü ile burun arasındaki oyuk (iltrum) kırmızı boya ile boyanır.

- Kırmızı kumadori kullanılarak çenede bir yarık oluşturulur. Bu yarık çenenin ki tarafına devam ettirilir. Çenenin ortası ile çene kemiğinin bittiği yerin ortasına gelindiğinde durulur. Bir miktar kırmızı boya kullanılarak üst dudağın tepesinde geniş ve maskülen bir çizgi oluşturulur. Bu çizgi dudağın iki köşesini de geçecek şekilde devam ettirilir.

- Bu noktada kavisli kumadori çizgilerinin göz, çene ve dudak çizgileri dışında birbirine karışması gerekir.

- Siyah makyaj kremi ve temiz bir fırça kullanılarak neredeyse saçlara kadar çıkan kalın ve boynuza benzeyen kaşlar çizilir. Bunlar gerekirse kırmızı kumadorinin üzerinden geçirilebilir.

- Gözkapağının alt kısmına çizgi çekilir. Bu sayede dış köşeye uzanan kanatlar yaratılacaktır.

- Kırmızı dudak çizgisi siyah makyaj boyası ile birkaç dokunuş yapılarak vurgulanır.

- Son olarak bitirici sprey sıkılarak kumadori makyajının kirlenmemesi sağlanır.

Kumadori makyajı Kabuki tiyatrosunun temel elementlerindendir. Dolayısıyla Kabuki'nin modern gösterilerle etkileşiminde ön plana çıkan unsurlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Bir sonraki bölümde, geleneksel Japon Tiyatrosu ve modern sanatlar arasındaki etkileşim ele alınmaktadır.

III. BÖLÜM

JAPON TİYATROSU VE MODERN TİYATRO ETKİLEŞİMLERİ

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

JAPON TİYATROSU VE MODERN TİYATRO ETKİLEŞİMLERİ

3.1. Geleneksel Japon Tiyatrosunda Modern Tiyatro Etkileri

Modern Japon Tiyatrosunu anlayabilmek için onu sosyal değişim, bir başka deyişle toplumsal modernizasyon hareketinin dışında ele almak yanlış ve eksik bir değerlendirme olacaktır. Modern Japon Tiyatrosu, toplumsal dinamiklerin de etkisiyle oluşmuş ve evrilmiştir. Bu yüzden, Japonya'nın toplumsal modernizasyon hareketini özetlemek yerinde olacaktır.

Toplumsal gelişim ve değişim örnekleri içinde Japonya kendine has bir yere sahiptir. Bir yüzyıla yayıldığı kabul edilen bu modernizasyon hareketi 1868 yılında başlamış ve XIX. yüzyılın ikinci yarısına kadar sürmüştür. 1868 yılına kadar tamamıyla izole bir topluma sahip olan Japonya hem coğrafi hem kültürel anlamda bu süreçte büyük bir değişim yaşamıştır. Modernizasyon hareketi, XIX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren ise bir başka biçime bürünmüş, Batı ile etkileşimin etkileri görülmeye başlamış ve Japon Tiyatrosunu dünyaya duyuran çalışmalar yayınlanmaya ve çeviriler yapılmaya başlamıştır. XX. yüzyıldan itibaren ise Avrupa sanat dünyasının, Japon ve No tiyatrosuna ilgi duyduğu ve yöneldiği görülmektedir. Bu sırada, Batı dünyası Japon kültüründen etkilenirken, Japonya da bu etkileşimden payını almıştır. Uzun yüzyıllar kendini Batı toplumuna kapalı tutan Japonya için oldukça radikal kabul edilebilecek bu gelişme sonrası, No tiyatrosu yeniden saygınlık kazanmaya başlamıştır. No tiyatrosunda yaşanan bu değişim ve canlanma, Kabuki ve Kyogen tiyatrolarının uzun yıllara dayanan hâkimiyeti düşünüldüğünde çok önemlidir. Çünkü No tiyatrosu bir bakıma tarihten silinme tehlikesiyle karşı karşıyayken yeniden ayağa kalkmıştır. Sayılan bu üç tiyatro geleneği de devam ederken, o dönem için No'nun yeniden canlanması, Kabuki ve Kyogen'in restorasyon çabaları olarak nitelendirilmelidir. Shimpa da bu dönemde, XIX. yüzyılın ilk yıllarında ortaya çıkmıştır. Bir propaganda tiyatrosu olan Şimpa, Avrupa'nın modern tiyatrosunun bir benzerini Japonya'da gerçekleştirme çabalarının ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Şimpa'nın, modern tiyatronun bir parçası olarak ortaya çıkışıyla Batı etkisi iyiden iyiye gözlenen Japon Tiyatrosunda değişim hareketi hız

kazanmıştır. Şingeki ise bu değişimin doruk noktası olmuştur. Bu değişim ve batılılaşma sürecinde, II. Dünya Savaşı'nın ardından, Batı eserlerinin geleneksel Japon Tiyatro biçimiyle yorumlanması da bir diğer önemli modernizasyon kanalını oluşturur. Metinlerarası bu etkileşim, Şingeki'nin de revize edilmesine neden olmuştur. Geleneksel Japon Tiyatrosunun bir devamı olmayan Şingeki, politik ve didaktik üslubundan Şingeki-ötesi tiyatro anlayışı sayesinde kurtulmuş ve gerçekçiliğin temsilcisi olmuştur. Son olarak, bugün Japon Tiyatrosunda hala etkisini gösteren ve 1960'lı yıllarda ortaya çıkan Sho-gekijo (Küçük Tiyatro) da, Japon Tiyatrosunda yaşanan modernizasyonun bir ayağını oluşturmakta ve değinilmeyi hak etmektedir (Birkiye, 2016, s. 48).

3.1.1. Japonya ve Toplumsal Modernizasyon

Japonya, feodal sistemin en katı kurallarla yaşatıldığı Asya ülkelerinin başında gelmekteydi. Son derece hiyerarşik bir yönetim anlayışıyla yüzyıllar boyu yönetilen Japonya, dış dünyaya kapalı bir toplum ve örgütlenme yapısına sahipti. Bunda bir ada ülkesi olmasının da etkisi bulunmaktaydı. 1868 yılına kadar bu yapı hâkimiyetini sürdürdü.

Japonya dış dünyaya kendini kapatırken bu durumun bilim ve sanat anlamında pek de geçerli olduğu söylenemez. Gelişmeler izlenmişse de Batı dünyasının sömürgeleştirici anlayışından kaçınılmış ve buna izin verilmemiştir. 1868 yılına kadar bu anlayışın hakim olduğu Japonya'da Asya ülkeleriyle olan ilişkiler ise devam etmiştir. Özellikle inanışlar ve öğretiler anlamında yaşanan bu karşılıklı etkileşimde, Japonya, dışarıdan gelen etkileri kendi kültürüyle yoğurarak benimsemeyi tercih etmiştir. Meici hükümetiyle birlikte, 1868 yılında itibaren, hiyerarşik örgütlenme yapısı sona ermiş ve parlamenter sisteme geçilmiştir. Başka ülkelere getirilen teknisyenlerin de yardımıyla sanayi gelişmiş, aynı zamanda Japonlar da Batı tarzı eğitim almak için yabancı ülkelere gönderilmiştir (Benedict, 1965, s. 73).

Bu noktada itibaren, yani ekonomik yapı değiştirildikten sonra ise Batı kültürünün topraklarına görmesine müsaade eden Japonya'nın, yine aldığı yeni değerleri kendine uyarladığı görülmektedir. Tüm yasalar ve yönetim anlayışı değişse de

Japonya kendi kültürünü ve kimliğini korumayı başarmıştı. Buna bir çeşit modernizasyon denmesinin nedeni de budur. Japonya, dış dünyayla ilişkisinde seçici davranmış ve hem kendi kültürünü korumayı başarmış hem de çağdaşlaşma sürecini başarıyla yaşamıştır (Güvenç, 1983, s. 46).

Japon Tiyatrosunu etkileyen asıl gelişme ise II. Dünya Savaşı'nın kaybedilmesi ve ABD tarafından Japonya'nın atom bombasıyla vurulması olmuştur. Bu olay sonrasında imparatorluk rejiminin yerini alan demokrasi, Japon toplumunda anlamsızlık duygusunun ve kimliksel bunalımın yükselmesi sonucunu doğurmuştur. Değerlere olan inanç sarsılmış ve birçok alan gibi Japon Tiyatrosu da bundan derinden etkilenmiştir.

3.1.2. Japon Tiyatrosunun Evrimi

Kaynağını Japon toplumunu etkisi altına alan Shinto ve Budizm dinlerinden alan Japon Tiyatrosunda bu iki başat geleneğe bazı zamanlarda Şamanizm, Hinduizm, Konfüçyanizm, Taoizm ve son dönemde ise Hristiyanlık'ın eşlik ettiği görülmektedir. Ortolani'ye göre Japon Tiyatrosu beş dönemden oluşmaktadır. Bunların ilki, *Genshi* adı verilen tarih öncesi ve ilkel dönem tiyatrosudur. Pantomim, müzik ve dansın bir arada olduğu *Genshi* tiyatrosu, tapınaklarda, din görevlileri tarafından ve tanrılar için yapılmaktaydı. Budizm'in etkisi altında gelişen ikinci tiyatro dönemine ise *Kodai* denmektedir. *Gigaku*, *Bugaku*, *Dengaku* ve *Sangaku* adıyla farklı biçimlerde sergilenen bu tiyatrolarda da, müzik ve dans ağırlıktadır. Ayin şeklinde gerçekleştirilen bu gösterilerin içine zamanla komik oyunlar ve replikler de girmiş, türlü sihirbazlık numaraları eğlence amaçlı yapılır olmuştur. No ve Kyogen'den oluşan *Nogaku* ise Orta Çağ'a egemen olan tiyatro anlayışıdır. Japonya tiyatrosunun bugününün temelleri de bu dönemde atılmıştır. Erken modern dönemde ise Joruri ve Kabuki Japon Tiyatro sanatına yön vermiştir. Joruri bir çeşit kukla tiyatrosuyken Kabuki ise halk tiyatrosu olarak kabul edilir.

Modern döneme gelindiğinde ise Şimpa ve Şingeki'nin ağırlığı hissedilmektedir. Şimpa, 1868 yılında Meici döneminde Japon modernleşmesi içinde tiyatronun da batılılaştırılması çabalarını içeren yeni tiyatro okulunun adıdır. Şingeki ise tiyatronun

edebi tarafıyla ilgilenip sanatsal gücünü meydana çıkararak modernleşmeyi ilke edinen hareketin adı olmuştur (Ortolani, 1995, s. 92).

Bu bilgiler ışığında, geleneksel Japon Tiyatrosunun soylu sınıflara has yüksek sanat ve alt tabakaya indirgenmiş halk sanatı olarak iki ayrı ekseninde geliştiğini görmekteyiz. Japon Tiyatrosunda yaşanan modernleşme ise Batı etkisiyle bir üçüncü hat daha oluşturmuştur. Bu hattın ise temelinde Nogaku ve Kabuki yatmaktadır.

3.1.3. Modern Japon Tiyatrosuna Geçiş

Japonya'nın modernleşme sürecinde her alanda olduğu gibi sanatta da Batı etkisi görülmeye başladı. Meici döneminde başlayan yeni tiyatro biçimleri arayışı Kabuki ve No'nun işe yaramaz ve tükenmiş biçimler olduğu noktasında birleşiyordu. Eski tiyatro geleneğinin restore edilerek modern bir kimliğe kavuşturulma çabaları başarısızlıkla sonuçlanıyordu. Bu girişimler sonunda, modern tiyatronun oluşturulmasına yönelik çabalar Şimpa'yı doğurdu. Bir propaganda tiyatrosu olan Şimpa-geki yeni drama okulu manasına gelmektedir. Akımın öncüsü Sudo Sadonori'dir. Politik bir kimliği de olan Sadonori, o dönem için, tutucu rejime karşı bir duruş olarak tiyatronun aktif bir role sahip olması gerektiğini öne sürmüştür. Sadonori tarafından kurulan *Tiyatronun Reformu İçin Büyük Japon Topluluğu, Dainippon Geigeki Kyofakai* 1888 yılında ilk gösterilerini vermişlerdir. Bu dönemde gerçekleştirilen gösteriler, tiyatrodaki büyük değişimler ve kırılmalar yaratan hamlelerden çok Kabuki'nin temelden revize edilmesini amaçlayan farklı ve amatör denemeler olarak kabul edilmektedir.

Sözü geçen çabalar, Modern Japon Tiyatrosunun radikal değişiklikler beraberinde ortaya çıkışına kadar devam etmiştir. Bu radikal değişiklikleri sahne ışıklandırması, salonların karanlıklaştırılması, tiyatronun toplumsal ve siyasi konulara değinmesi, çocuk oyunları, oyun süresinde kısaltmaya gidilmesi, tiyatro biletlerinin Batılı tarzda kullanımı, Avrupa klasik eserlerinin sahnelenmesi, o zamana kadar pek kabul görmeyen kadın oyuncuların tekrar sahne almaya başlaması ve modern tiyatronun geleneksel tiyatro olmadan ekonomik olarak varlığını sürdürebileceğinin fark edilmesi olarak sıralanabilir.

XX. yüzyılın başlarında Japon Tiyatrosunda Şimpa rüzgârı esmiştir. Kabuki tiyatrosunun tanınmış iki oyuncusunun hayatını kaybetmesi sonrası duraklama dönemine giren Kabuki tiyatrosunun yerini Şimpa tiyatrosu almıştır. Bunda Japon-Çin Savaşı'nın ardından savaş konulu eserlerin rağbet görmeye başlamasının ve Kabuki oyuncularının Şimpa tiyatrolarında da yer almaya başlamasının katkısı büyüktür. Ayrıca, iyi tiyatro yazarları da bu dönemde Şimpa oyunları yazmışlardır (Ertem, 2012).

Şimpa, Yeni Okul anlamına gelmektedir. Kabuki'nin alternatifi ve karşı kutbu olarak gelişen bir tiyatro biçimi olarak öne çıkmıştır. Şimpa tiyatrosu, kökenlerini, Meici Dönemi'nin ortasında, İnsan Hakları Hareketi'ndeki demokratik fikirleri halka tanıtmayı amaçlayan *Genç Siyasi Eylemci Oyunları*, *Soshi Shibai* adıyla bilinen bir türden almıştır. Bu anlayış, günlük gazetelerdeki aktüel konuların tiyatronun malzemesi yapılmasıyla başlamış ve Taish Dönemi'yle birlikte kendisini Şimpa trajedi tarzı olarak kabul ettirmiştir.

Şimpa tiyatrosunun bilinen ilk temsilcileri, Batı tiyatrosuna ve eserlerine bir edebi biçim olarak pek ilgi göstermemişlerdir. Şingeki hareketinin ortaya çıkması sonrası ise Şimpa tiyatrosu yavaş yavaş etkisini yitirmiştir. 1929 yılından itibaren ise Şimpa Tiyatrosu, Shochiku Topluluğu'nun da desteğiyle rutin gösterilerine yeniden başlamıştır. Bu bakımdan ele alacak olursak, Şimpa Tiyatrosunun Kabuki ve Şingeki tiyatroları arasında bir nevi geçiş işlevi gören, ağır olmayan, duygusal nitelikli, zamanına göre demode ve sabit bir estetik anlayışı olmayan bir tiyatro olduğunu söylemek mümkündür (Ortolani, 1995).

Şingeki Tiyatrosu ise, Şimpa'nın aksine Batı edebiyatından oldukça etkilenmiş, onu kendine rehber bellemiştir. XX. yüzyılın başlarında batı romanlarının rehberliğinden doğan Şingeki, elli kadar az sayıda kişinin kurduğu ve bugünlere kadar gelen bir tiyatrodur. Kurucuların hemen hepsi benzer görüşte kişilerdir. Odağına her zaman gerçekçiliği alan Şingeki, dans ve müziğin tiyatronun merkezinde olduğu geleneksel Japon Tiyatrosunun aksine senaryoya önem verir. Şingeki'nin gelişmesinde de ağırlıklı olarak, bir yazar ve yönetmen olan Osanai Kaoru'nun önderliğinde kurulan

ve 1881-1928 yılları arasında faaliyet gösteren Tsukiji Shogekijo Tiyatrosu ve grubu rol almıştır.

Şingeki o dönem Japon Tiyatrosunda yeni bir drama ekolü işlevi görmüştür. Tokyo’da yer alan iki büyük üniversite aracılığıyla çevirilere imza atmış, Batı tiyatrosunu ve Japon edebiyatını karşılaştırılmalı inceleyerek teorik düzeyde de Japon Tiyatrosuna önemli katkılar vermiştir. Söylenebilir ki, Şingeki, Japon modern tiyatrosunu yaratan ilk ciddi harekettir ve akademik kökenlidir.

Şingeki, bahsedildiği gibi, geleneksel Japon Tiyatrosunun bir devamı değildir. Aksine, onu reddederek oluşan yeni bir tiyatrodur. Şingeki, Batı edebiyatından da aldığı birikimle No ve Kabuki tiyatrolarından ayrılır. Bunda Ibsen ve Çehov’un izinden giderek gerçekçiliği seçmesi ve akılcı bir tiyatroya yönelmesinin etkisi büyüktür. Bu da onu geleneksel Japon Tiyatrosunun akılcılıktan uzak yapısından ayırmaktadır. Batı nasıl modernizm ile dinsel ön kabullerin ve ahlaki ezberlerin yerine şüphecilik, görececilik ve bilinmezliği koyduysa, Şingeki ile modern Japon Tiyatrosu da geleneksel Japon Tiyatrosundan aynı şekilde bir yabancılaşmayla ayrılmıştır (Goodman, 1988, s. 54).

Şingeki’nin gelişimi, dört evrede gerçekleşmiştir (Nutku, 1985, s. 102):

1. Aktarma Evresi (1898-1923): Batı edebiyatını kendine rehber edinen Şingeki tiyatrosu bu evrede, Avrupalı yazarları taklit etmişse de Kabuki etkisi yine de gözlenmektedir. Stanislavski ve Reinhard bu evrenin kapanışında örnek alınan isimler olmuştur.

2. Deneysel Evre (1924-1950): Bu evrede Avrupa edebiyatının büyük yazarlarının oyunları Çuiki Tiyatrosu’nun liderliğinden oynanır. Yönetmenin önemi fazlasıyla öne çıkar. Işık, dekor ve kıyafet tasarımcıları da ortaya çıkar ve önem kazanır.

3. Proleter Tiyatro Evresi (1929-1950): Politik görüşlerin ağır bastığı ve sol dünya görüşünün etkisinin hissedildiği bu dönemde hükümetin ağır kontrolü nedeniyle fazla ilerleme kaydedilememiştir. Toplumcu gerçekçi bir anlayış 1946 yılından itibaren

egemen olmaya başlar. Ancak, II. Dünya Savaşı sonrası Japonya'ya yerleşen ABD nedeniyle bu tiyatro onaylanmaz ve hükümet tarafından sansüre uğrar.

4. Edebi Tiyatro Evresi (1936-1960): Batı etkisi gözle görülür şekilde azalır ve klasik tiyatro eserlerine geri dönüş evresi başlar. Fukura Çuneyari'nin öncülüğünde kurulan Bulutlar Topluluğu, modern Japon Tiyatrosunun en bilinen temsilcilerinden biri haline gelir. Bu evrenin en önemli gelişmesi, Japon oyun yazarlarının yetişmesidir.

Şingeki için söylenebilecek en olumsuz yön, demokrasi yanlısı ve sol görüşlü bir anlayışın hâkimiyetinde olsa da, öğretici ve tepeden bakan, elitist tavrından kurtulamamış olmasıdır. Bunun yanı sıra, hem geleneksel tiyatroyu hem popüler tiyatroyu ve eğlence anlayışını inkâr ettiğinden, halka inememiş ve bu açıdan başarısız kalmıştır (Takahashi, 2009, s. 62).

3.1.4. Şingeki-Ötesi Dönem

Şingeki, modern Japon Tiyatrosunun yeni gelenekseli haline gelmişti. 1960'lı yıllarda, bazı Japon Tiyatro toplulukları, bu duruma yeni bir yön verdiler ve Şingeki-Ötesi akımını başlattılar. Dönemin genç kuşağı bir tıkanma yaşamaktaydı. Bu tıkanmanın nedeni ise, modern Batı tiyatrosunun o dönem için hala yüksek bir hedef olarak algılanmasıydı. Halbuki, Şingeki-ötesi tiyatro akımı savunucularına göre Avrupa merkezli tiyatro, kısıtlayıcı ve zarar verici bir anlam taşıyordu. Şingeki'yi doğuran Batı merkezli tiyatro artık çökmektedir. Bu görüşe göre, Şingeki de, Batı tiyatrosu sayesinde kendini aşma özelliğini yitirir olmuştur (Goodman, 1988, s. 66).

Şingeki-ötesi tiyatro ile geleneksel Japon Tiyatrosuna ait olan iki baş at özellik tekrar gündeme gelmiştir. Geleneksel tiyatrodaki tanrıların eşdeğeri olan tarihsel tipler modern tiyatroya geri dönmüştür. Burada amaçlanan geçmişe dönmek olmamıştır ancak geçmişte göz ardı edilen Japon kültürünün ve bu kültürü oluşturan hayal gücünün kaynağını eşeleyerek modern tiyatronun ezberlerini bozmak olmuştur. Şingeki-ötesi akım, Şingeki gibi planlı ve fikri bir temele dayanmamış, tamamıyla kendiliğinden ortaya çıkmıştır. Şingeki'ye bir tepki akımıdır. Modern ötesi olarak kabul edilen postmodern akımların Japon Tiyatrosundaki temsili olan Şingeki-ötesi tiyatro akımı da,

Batı tiyatrosundan alınan kuralları sarsmış, reddetmiş ve yeni, özgün, postmodern bir Japon Tiyatrosunun oluşumuna katkı sağlamıştır. Tiyatronun bir metin üzerinden yürümesi şartı, oyuncuların ve yönetmenin birlikte o metni yorumlayarak sahnelemeleri, tiyatronun eğitici rolüne dair ön kabul, izleyicinin edilgen ve kabullenici rolü ve yine Batı tiyatrosundan alınan klasik çerçeve sahneler gibi kuralların sona ermesi, Şingeki-ötesi tiyatro akımının yapıcı değil yıkıcı ve yeniye arayan özelliğini ortaya koymaktadır (Birkiye, 2016, s. 51).

Kısaca özetlemek gerekirse, Şingeki, Batı tiyatrosundan ve edebiyatından aldığı güçle geleneksel Japon Tiyatrosunun yerini almışsa da, sonraları politik bir anlayışa hapsolmuş ve nihayetinde psikolojik bir gerçekçiliğe saplanıp kalmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren ise geleneksel No ve Kabuki tiyatroları, yeni bir çağdaş tiyatro yaratmak için yeniden çağırılmış ve bir senteze gidilmiştir. Bu bakımdan, Şingeki-ötesi tiyatroyu deneysel bir tiyatro olarak nitelendirmek mümkündür.

3.1.5. Küçük Tiyatro Hareketi

Japon Tiyatrosunun Meici Dönemi'nde ve sonrasında yaşanan süratli toplumsal modernizasyon ile geliştiğine değinilmişti. Modern Japon Tiyatrosunun en belirgin akımı ise Şingeki olmuştur. Ancak daha sonra, Şingeki-ötesi akım doğmuş ve irili ufaklı birçok tiyatro kurulmuştur. Shogekijo (Küçük Tiyatro) da Şingeki-ötesi akımların en öne çıkanı olmuştur. Bu sayede Japon Tiyatrosunda o zamana kadar kabul gören ifade biçimleri yerini yenilerine bıraktı.

1960'lı yıllardan itibaren ortaya çıkan bu birbirinden bağımsız tiyatro hareketleri arasında bir bağ aramak yersizdir. Japon Tiyatrosu denildiğinde akla gelen tiyatrolar klasikten ticariye, küçük tiyatroya, eğitim planının bir parçası olarak hayatını sürdüren lise tiyatrosuna dek birçok farklı biçimi içermektedir ve bunlar arasında bir ilişki ve alışveriş bulunmamaktadır. Ancak bu akımlar ve türler arasında güncel tiyatro adına asıl lokomotif olanı, 1960'larda başlayan ve bugün bile yeni büyük yetenekler üretmeye devam eden Küçük Tiyatro hareketidir (Ertem, 2012).

Bir çeşit yeraltı tiyatro hareketi olarak kabul edilen Küçük Tiyatro akımı üyeleri, gösterilerini çadırlarda, sokakta ve tiyatrolarda gerçekleştiriyorlardı. Hareketin asıl amacı ana akım tiyatro anlayışından sıyrılmaktı ve bu bağlamda, gerçekçi anlayıştan uzaklaşarak düşleri ve fantezileri kaynak olarak kullandı. Bu tiyatro çok ses getirdi ve büyük bir izleyici kitlesine sahip oldu çünkü hem eğlenceliydi hem de yüksek düzeyde entelektüellik gerektirmeyen bir dile ve aktarıma sahipti.

Günümüz Küçük Tiyatro'sunun temelini atanlar üniversitelerin tiyatro kulüplerinin liderleri olmuştur. 1960'lı yıllarda tiyatro yapmak isteyen biri bilinen Şingeki gruplarından birine dâhil olmak zorundaydı. Tiyatroyla ilgilenmek için bundan başka bir yol yoktu. Şingeki ise o dönem için bazı tiyatro meraklılarına fazla gerçekçi gelmekteydi. Yeni talepleri ve fikirleri olan bu tiyatro kulübü üyeleri, mevcut tiyatro anlayışından memnun olmayan ve Şingeki gruplarından ayrılan genç performansçıları aynı hedef için bir araya getirdi. Bu kişiler farklı yeteneklere sahip, kendi biçimlerini yaratmaya hevesli, kendi düşüncelerini hayata geçirmek isteyen daha deneyselci kişilerden oluşmaktaydı.

Küçük Tiyatro, ağırlıklı olarak amatör bir faaliyet olarak doğdu ve gelişti. Liderleri hem oyun yazarı, hem yönetmen hem de oyuncu olarak çok sayıda görev üstleniyorlardı. Bu insanlar yetenekliydi ve bireyci bir bakışa sahiptiler. Küçük Tiyatro'nun önde gelen isimleri, bu harekete dünya avant-garde tiyatrosunda hatırı sayılır bir yer kazandırdılar. Bugün bu isimlerin hemen hepsi bağımsız yönetmenler, sanat direktörleri ve üniversite yönetimlerinde görev almaktadır. Bu açıdan bakıldığında, bir eğitmen rolü üstlenen Küçük Tiyatro akımının ilk kuşak liderleri, yeni kuşakların yetişmesi için de ön ayak olmuşlardır.

Küçük Tiyatro hareketinin ilk kuşağı, Şingeki'ye karşı bir anlayışla, avant-garde bir hareket şeklinde ve entelektüel ve deneysel bir motivasyonla hareket ediyordu. Ancak bu durum çok uzun sürmedi. 1970'li yıllara gelindiğinde İkinci Kuşak (Kohei Tsuka) ortaya çıkmıştı bile. İnsanı arzuları tiyatrosunun merkezine koyan ve kendi kendisinin parodisini sahneleyen bir komedi olarak ortaya çıkan ikinci kuşak çok popüler hale geldi. Küçük Tiyatro'yu bir eğlence olarak gören özellikle genç izleyiciler

tiyatroya akın ediyorlardı. Bu, Küçük Tiyatro hareketi için bir kırılma anı olmuştur. Bu sayede Küçük Tiyatro'nun yönelimi, seyirci merkezli hale gelir ve Küçük Tiyatro hareketi, o dönem tiyatroya bağlı olan gençlerin hassasiyetlerine ve isteklerine seslenen bir eğlenceyi odağına alır.

Üçüncü kuşağa dahil olan isimler ise 1980'li yıllarda üniversite öğrenci tiyatrolarında yetişen isimlerdi. Bu hareket de Küçük Tiyatro akımı için çok büyük bir başarıya imza attı. O kadar ki, "Küçük Tiyatro Patlaması" yaşandığı medyada dillendirilmeye başlamıştır. Olay örgülerindeki farklılık, bireysel performansların fazlasıyla öne çıktığı bir tiyatro anlayışı yine özellikle genç izleyicilerden büyük oranda kabul gördü.

1990'lı yıllarda ise Küçük Tiyatro, absürt ve sıra dışı özelliğiyle bir çıkmazın içine düşmüştü. Bu durum, Oriza Hirata'nın eserleriyle temsil edilen ve içeriğini gündelik hayatın basit detaylarından alan oda tiyatrosunun ve dördüncü kuşağın ortaya çıkmasını sağladı. Bu dönemde, eğlence odaklı tiyatrolar da faaliyettedir ve bu şekilde ün yapmış tiyatro topluluklarından Caramel Box'tan Yutaka Narui, oyun yazarı Kazuki Nakashima ve tiyatro yönetmeni Hidenori Inoue'den oluşan Gekidan Shinkansen grubu da, oyunlarının arasına ticari tiyatroyu da eklediler. Bilim kurgu ve aksiyon türündeki oyunlarla resimli öyküleri andıran tiyatral oyunlar sergilediler. Grubun diğer üyeleri ise durum komedisi denilen oyunlar sergileyen, oyun yazarlığı anlamında başarıları olan, ticari tiyatro ve hatta televizyon dizilerine senaristlik yapan Koki Mitani ve sosyal komedi türünde eserler veren Ai Nagai'ydı. Bu yer değiştirmeler, Küçük Tiyatro hareketinin olgunluk dönemine girdiğinin de bir ispatıydı. Üçüncü kuşak liderlerin tiyatro gruplarını bozması, üyelerin daha çok ticari alanlara yönelmesi ve gösteri dünyasına, sinemaya ve hatta televizyona işler yapmaları bunun bir göstergesiydi.

3.1.6. Küçük Tiyatro'da Beşinci Kuşak

Küçük Tiyatro'nun beşinci kuşağını oluşturan isimler arasında oyuncu, yönetmen ve yazarlık özellikleriyle öne çıkan Keishi Nagatsuka, Kida Tsuyoshi, Takeshi Matsumura ve Masako Chiba yer almaktadır. 1960'lı yıllarda doğan bu isimlerin hepsi çok yönlü yetenekleriyle göz dolduran isimler olmuşlardır. Bu isimlere

Matsuo Çocukları da denmektedir. Beşinci kuşak, Küçük Tiyatro'nun kolektif grup niteliğinden tamamıyla sıyrılmış olmalarıdır. Japon Küçük Tiyatrosu'nun asıl belirleyici özellikleri grup faaliyetleri ve bu faaliyetler içinde farklı tarzların keşfedilmesidir. Çünkü ancak bu sayede performans sanatlarının bir bütün olarak gelişebileceğine inanılmaktadır. Ancak Küçük Tiyatro'nun bu niteliği, bireysel başarılar uğruna grup faaliyetlerinin er ya da geç sonlanması gerektiği anlamına da geliyordu. Ancak değişen dinamiklerle birlikte, grup özelliği taşımayan ve benzer performans tarzına sahip çok sayıda yeni ve genç grup ortaya çıkmıştı ve çıkmaya da devam ediyordu. Bu nedenle, sabit gruplar yerine, proje bazlı bir araya gelen gençlerden kurulu tiyatrolar türedi ve sayıları kısa sürede hızla arttı.

Beşinci kuşakla birlikte gelen bir diğer yenilik ise bölgesel tiyatrolar olmuştur. Küçük Tiyatro sahneleri ağırlıklı olarak Tokyo'da yer almaktayken, 1990'lı yılların sonlarıyla birlikte Osaka ve Kyoto'da ortaya çıkan yeni oyun yazarlarıyla Japon Küçük Tiyatrosu'na yeni bir soluk gelmiş oldu. Bölgesel tiyatroların oluşmasında, kendi tiyatrolarını kapatıp, benzer performanslara sahip gençlerin proje merkezli bir araya gelerek yaptıkları tiyatrolar için yapımcılık rolü üstlenmelerinin de bunda büyük etkisi olmuştur. Bu, yeni ve bölgesel tiyatroların oluşmasında finansal bir destek anlamına gelmiştir. Küçük tiyatroların yaşaması için bir merkez görevi üstlenen Osaka'daki Ogimachi Museum Square ve Hyogo Bölgesi'ndeki Itami'de kurulan ve bir halk tiyatrosu olan Ai Hall, bu süreçte büyük öneme sahipti. Çokça genç oyuncu yetiştiren bu tiyatrolar adeta birer sanatçı fabrikası gibi faaliyet gösteriyorlardı. Bölgesel tiyatro sahnelerindeki bu artışta, 1990'lı yıllar boyunca devlet tarafından çok sayıda kamusal tiyatro inşa edilmesinin de katkısı olmuştur. Bu sayede ulusal çapta üne sahip yeni yetenekler çıkmıştır.

Küçük Tiyatro hareketiyle ortaya çıkan yeniliklerden önemli ikisi de oyun atölyelerine duyulan rağbetteki artış ve tiyatrolardan açık odisyon sürecinin başlamasıdır. Yeni ihtiyaçlar ortaya çıkınca, kamusal tiyatrolarda yeni eğitim programları başlamış, bu eğitimler özellikle çocuklara yönelik olmuştur. Bu sayede, Küçük Tiyatro yönetmenlerine de tiyatro sahnelemesi dışında bir alanda kullanabilecekleri mekânlar sağlanmış oldu ve bu da elbette geleceğin tiyatrosu için de

önemli bir adım demektir. Ayrıca, Küçük Tiyatrolar açık odisyonlar gerçekleştirmeye başladı. Ekonomik darlık nedeniyle emlak piyasasında yaşanan düşüşün de etkisiyle, şehir merkezlerinde kullanılmayan boş mekânlara amatör tiyatro faaliyetleri yürütmek üzere çok sayıda küçük tiyatro yerleşti. Japon Tiyatrosunun geleceği bakımından çok anlamlı olan bu değişimin meyveleri ileriki yıllarda daha net görülecektir.

3.2. Kabuki Tiyatrosunun Biçimsel Özellikleri ve Modern Tiyatro Etkileşimleri

Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinden olan Kabuki, ortaya çıktığı XVII. yüzyıldan günümüze hızlı bir biçimde popülerlik kazanarak çağdaş dönemin de en fazla bilinen tiyatro türleri arasında yerini almıştır. Saraya ait olan Noh tiyatrosunun karşıtı şeklinde gelişen ve tüm özellikleriyle “halkın tiyatrosu” olma özelliğini gösteren Kabuki, tarihsel olaylar, duygusal ilişkilerdeki etik çatışmalar gibi konularını Noh, Kyogen ve Bunraku tiyatrolarında sahnelenen eserlerin uyarlamalarından almaktadır. Aynı zamanda folklorik hikâyelerden de beslenmektedir. Tiyatronun biçimsel özelliklerine bakıldığında, kökeninde dinin bulunduğu ve toplumsal tartışmalara da konu olduğu görülmektedir. Teknolojiyle beraber gelişim gösteren sahne tasarımı oldukça etkileyicidir; karmaşık ve girift olay örgüleriyle oyunlar sunulur. Oldukça ayrıntılı şekilde sunulan olay örgüleri ahenkli bir oyun akışı çerçevesinde iç ruhu dansın bir parçası haline getirmeyi amaçlamaktadır (Ortolani, 1995, s. 181).

Kabuki tiyatrosunda en önemli biçimsel özelliklerin başında abartılı makyajlar gelmektedir. Dikkat çekici makyaj tasarımlarının modern tiyatrodan da kullanılması söz konusudur. Teknoloji aracılığıyla geleneksel Kabuki tiyatrosunun dönüştüğü ve modern tiyatroyla etkileşiminin arttığı görülmektedir.

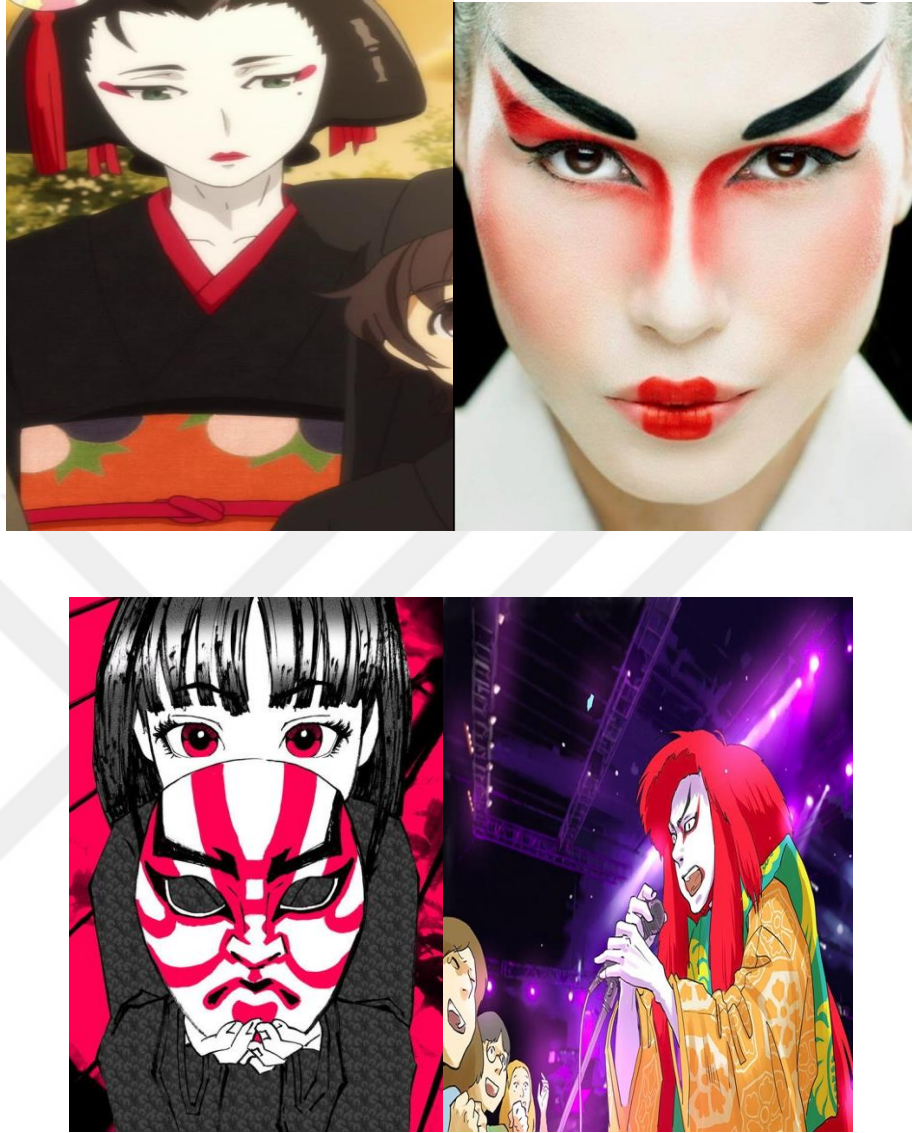


Fotoğraf 6. Hanakurabe Senbonzakura Canlandırıcı Shido Nakamura

Kaynak: (Swindlehurst, 2019)

Yukarıdaki fotoğrafta görüldüğü üzere günümüzde de sahnelenen tiyatrolarda Kabuki makyaj oldukça yoğun biçimde kullanılmaktadır. Kabuki bugün, geçmiş geleneklerinin çoğuna sadıktır ve oyunlar düzenli olarak Japonya'nın şehir ve kasabalarında kalabalık tiyatrolarda gösterilmektedir. Canlı performanslar sırasında çeviri sağlayan kulaklıklar ve daha büyük mekânlarda batı tarzı oturma düzenleri gibi yöntemlerle, Kabuki artık uluslararası izleyicilere ulaşmaktadır. Modern Kabuki, yüzlerce yıldır kullanılan klasik yöntemleri geliştirmek için aydınlatmadan ve pratik efektlerden de yararlanmaktadır.

Kabuki'nin geleneksel özelliklerinden çok günümüzde modern sanatlar üzerinde yarattığı etki dikkat çekmektedir. Anime bunlara en iyi örnektir. Hicivlerde veya ilgi çekici monologlarda, anime karakterleri belirgin bir şekilde hareket etme eğilimindedir: Vokallere eşlik etmek için aşırı stilize vücut hareketleri ve yüz bükülmeleri kullanırlar. Dahası, anime genellikle hikâye, anlatım veya karakter gelişimi kadar görsellere de dayanır. Bu, Kabuki'yi tanımlayan özellikleri oldukça yansıtmaktadır.



Resim 12. Animelerde Kabuki Etkisi

Kaynak: (McElhinney & Larsen, 2021)

Yukarıdaki resimlerde görüldüğü üzere Kabuki makyajı animelerde önemli ölçüde etkili olmuştur. Karakterlerin duyguları ve karakterlerinin yansıtılmasında benzer renk ve çizgi kullanımları göze çarpmaktadır (Resim 12).

Kabuki'nin 1800'lerin sonlarında sömürge gezginlerine tanıtılmasından bu yana Batı tiyatrosunu da etkilediği düşünülmektedir. Yani, Kabuki'nin sanatsal damgasını taşıyan şey, daha gerçekçi hikâye anlatımı tarzları yerine Batı'da soyutlamacılığın

tanıtılmasıydı. Pek çok Kabuki oyunu sinemaya da yansarak modern sanatlarla etkileşimini artırmıştır (47 Ronin, The Ring, The Ghost Story of Yotsuya, Shin Heike Monogatari).



Fotoğraf 7. Modern Sanatlarla Kabuki Etkileşimi (Shochiku)

Kaynak: (McElhinney & Larsen, 2021)

Kabuki modern kültürlerde, dönüşümsel makyaj sanatta, tiyatroda, filmlerde varlığını sürdürmektedir ve en derin kullanımı kullanıcıyı (oyuncu) insanlığının ötesine götürerek doğaüstü ve insanüstünü canlandırabilmesidir.

3.3. Kabuki Tiyatrosunda Maske ve Makyajın Modern Gösterilere Yansıması

Opera, tiyatro, bale, sinema ve televizyonda makyaj gösteri sanatının ayrılmaz bir parçasıdır. Makyajın amacı rolü oynayan kişinin yüzünü ve saçlarını oynaması

gereken role uydurmaktır. Makyaj yapımında birçok malzeme kullanılmaktadır (Ziaei & Öztürk, 2015, s. 100).

Makyajın amacı şunlardır:

Sahne ışıklarının oyuncunun yüzünde neden olacağı olumsuz görüntülerin önüne geçilmesi: Sahnedeki oyuncunun yüzüne önden ve eşit yükseklikte ışık gelmesi istenmektedir. Ancak üstten veya diğer taraflardan ışık geldiğinde yüzde gölgeler oluşarak kötü görüntüler meydana gelmektedir. Işık aşağıdan geldiğinde ise bu sefer hiç gölge oluşmaz ve makyajın yapaylığı seyirciye yansır.

Tipleme Oluşturmak: Her rol için belli bir görünüm öngörülmektedir. Burunda, çenede, yanaklarda farklı görünüm istenir. Bunların elde edilmesinin tek yolu makyajdır.

Karakter Yansıtmak: Karakterin onu oynayan oyuncuyla uyuşmayan yaş ve güzellik gibi özellikleri makyaj ile sağlanabilmektedir.

Psikolojik Etki: Kabuki makyajında da görüldüğü üzere makyaj psikolojik etki için kullanılmaktadır. Karakterin gülünçlük, korkutuculuk, acımasılık gibi özellikleri makyaj ile verilebilir. Burada oyuncuya büyük rol düşmekle birlikte makyaj da yardımcı rolde olmaktadır.

Kısaca makyaj tarihinden söz edecek olursak, makyajın ortaya çıkışına bakıldığında avcılık kutlamaları, dini törenler ve şenliklerde maskelerle iç içe olmak üzere görüldüğü belirtilmektedir. Av sonrası kutlamalarda edilen danslarda makyaj kullanılmıştır. Dini törenlerde ise gerçek üstü karakterlerin yansıtılması için hem maskeler hem de makyaj kullanılmıştır. Halk şenliklerinde ise hem eski Mısır'da hem eski Yunan'da maske ve makyaj kullanılmıştır. Çin ve siyam tiyatrosuna bakıldığında şeytan ve ruhların mavi, yeşil, kırmızı, sarı ve pembe renklere boyandıkları görülmektedir. Eski Mısırlılarda iki cinsiyet de makyaj yapmıştır. İnsanlar saçlarını kazıttıktan sonra peruk takmış, dudaklar kızıl, yanaklar kırmızıyla boyanmıştır. Kaşlar için rastık kullanılmış, göz kapaklarına ise yeşil malakit sürülmüştür. Gözün üst ve

altından paralel kalın çizgiler çekilmiş, bunlar gözün dışına kadar kadar uzatılmıştır (Elcik, 2009, s. 11). Bilinen en eski tiyatro makyajı, M.Ö. 534'te yapılmış olan, Yunan aktör Thespis'in makyajıdır. Korodan ayırt edilmek isteyen Thespis yüzünü beyaz kurşun ve civa sülfür ile boyamıştır. Bu zehirli karışım kırmızı beyaz bir görünüm meydana getirmiştir. Bu tip makyajların Yunan tiyatrosunda kullanılmaya devam edilip edilmediği bilinmemektedir zira komedy ve tragedyada ifade yansıtmak için kumaş maskeler kullanılmıştır. Orta Çağ'da XIV. yüzyıldan başlayarak mucize oyunlarında şeytan, aziz ve meleklerin canlandırılması için son derece gerçekçi makyajlar yapıldığı bilinmektedir. Rönesans İngilteresinde IV. Henry döneminde en popüler aktör olan Gros Guillaume yüzünü kalın bir undan tabaka ile kaplar, sakal olarak ise beyaz kuzu derisi takardı.

XVI. ve XVII. yüzyıllara gelindiğinde ise Commedia dell' Arte'deki oyuncular Pantalone, Arlecchino, Scaramuccia gibi tiplerini maskeler ile yansıtmışlardır.



Resim 13. Pantalone Maskesi



Fotoğraf 8. Arlecchino'nun Maskesi



Resim 14. Scaramuccia'nın Maskesi

Yağlı boyama tekniği ise 1860'ta kullanılmaya başlamıştır. Bu tekniği bir İngiliz aktör peruklarda kullanılmak için geliştirdiği bir boya karışımına bağlamakla birlikte Almanların bulduğu kabul edilmektedir (Seymour, 2003, s. 134).



Resim 15. 1650'lerden İngiliz Lady'si

Makyaj kullanımının daha yaygın görülmeye başladığı tarih 1500'ler ile 1600'lere rastlamaktadır. 1500'lerde Ortaçağ dini dramalarında bazı karakterler yüz makyajı ile yansıtılmıştır. Elizabeth İngiltere'sinde performans sanatçıları yüzlerine is ve tebeşir uygulayarak ifadeleri yansıtmaya ve karakterleri göstermeye çalışmışlardır (Resim 15). Sahte sakallar da kullanılmıştır. Bu yıllar aynı zamanda Kabuki tiyatrosunun Japonya'da yaygınlık kazandığı yıllardır.

1800'lerin sonuna dek yüze çeşitli imgelerin çizimiyle gelişen makyaja, XIX. yüzyılın başlarında artık bir sanat olarak özen gösterilmeye başlamıştır. Kaba kostümlerin yanı sıra basit materyallerden oluşan peruk ve sakallar kullanılmaktaydı. Shakespeare'in **Venedik Tüccarı** oyunundaki komik bir rol olan Shylock'u oynayan en ünlü aktörlerden biri olan Thomas Doggett, kırmızı peruka ve sakal kullanmıştır. Chartis Macklin ise aynı rolü siyah sakalla oynayarak kötülüğüne odaklanmıştır. Bu rol aktörlerle birlikte büyük değişimlere uğramıştır. Sir Henry Irving ise Shylock'u yaşlı bir aristokrata dönüştürmüştür. Bu iki Shylock yorumlarına aşağıda örnek verilmiştir.



Fotoğraf 9. Shylock



Fotoğraf 10. Aristokrat Shylock

Bu çağlarda tiyatronun önemli bir özelliği sahnelerin gaz lambaları ve mumlar ile aydınlatılıyor olmasıdır. Bu da tiyatro sahnesinde yetersiz ışıklandırmayı doğurmuştur. Sahnelere elektrikli ışıklandırmanın girmesi makyaja önem kazandırmıştır. Bunun sebebi yeni ışıklandırma sistemlerinin makyajdaki bozuklukları ortaya çıkaracak olmasıydı. Bu ışıklandırma yüzdeki rengi soldurduğu için yüzün rengini ve çizgilerini belirginleştirmek öne çıkmıştır. Modern tiyatro makyajında da bu esastır. Modern makyaj yüzü istediği her hale sokabilecek imkânlarla sahiptir (Dolkay, 1997, s. 7).

Başlarda kullanılan kaba boyalar yerlerini endüstri devrimi ile beraber daha gelişmiş boyalara bırakmışlardır. İyi ışıklandırılmış sahnelerde sanatçıların iyi makyaj yapmaları gerekmeğe başlamıştır. 1800'lerin ortalarından önce kullanılmakta olan makyaj malzemeleri beyaz toz, tebeşir, yanmış kâğıt ve pigment tozlarıdır. Yağlı boyanın kullanılmaya başlanmasıyla makyaj kökünden değişmiştir. Pigmentler ile domuz yağının karışımından meydana gelen boya, hem daha düzgün bir sonuç vermekte hem de daha detaylı görünümünün ortaya çıkarılmasını mümkün kılmaktaydı. Daha sonraları hazır yağlı boya satılmaya başlamıştır. XX. yüzyıla yaklaşıldığında rujlar, linerlar, vakslar, makyaj çubukları gibi birçok yeni ürün kullanılmaya başlamıştır. 1914 yılında Max Factor'un su bazlı pancake makyajını geliştirmesi makyaj açısından çok önemli bir gelişme olmuştur. Formüller evrildiyse de bu makyaj günümüzdeki makyajın temelini oluşturmaktadır.

Modern tiyatro makyajı son derece gerçekçi çalışmalardan hayvan tiplerine, son derece gerçekdışı makyajlara, özel efektlere ve avangart makyajlara kadar geniş bir yelpazede uygulanan bir sanat dalıdır. Özel efektler aktörün yaşını değiştirebilir, yara izleri ve benzeri öğeler ekleyebilir, yüze sahte kan ekleyerek daha dramatik bir görüntü verebilir.



Fotoğraf 11. Tiyatro Makyajında Özel Efektler

Avangart makyaj dramatik, sanatsal ve abartılıdır. Avangart doğallığın dışındadır ve sanatsallığa önem vermektedir.



Fotoğraf 12. Avangart Makyaj

Modern tiyatrodaki kullanılan makyajlar beş başlığa ayrılabilir:

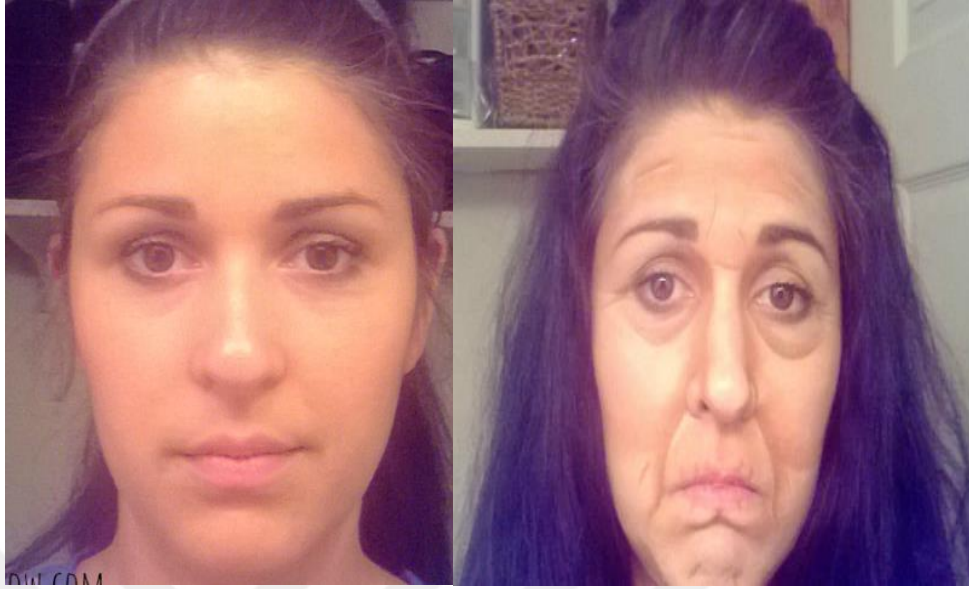
1. Basit Sahne Makyajı: Sahne makyajında en önemli nokta makyajın sahne ışığına göre yapılmasıdır. Normaldeki makyaj görünümü ile sahnedeki görünümü son derece farklı olabilmektedir. Gündelik hayatta kullanılan makyajlara göre sahne

makyajı daha güçlü ve koyu renkte yapılmaktadır. Ancak fazla abartıya kaçılması bu sefer palyaço görünümüne sebep olabilecektir. Özellikle ön sıralarda oturanlar bunu görebilecektir. Bu tip abartılı makyaj uygulamaları genellikle kaplamadan kaynaklanmaktadır. Makyajda kaplama malzemesinin abartılması sanatçının turuncu ve gerçekdışı görünmesine sebep olabilecekken az kullanılması ise solgun görünmesine sebep olabilmektedir. İki durum da sorun yaratacaktır. Basit sahne makyajına tipik bir örnek aşağıda gösterilmiştir.



Fotoğraf 13. Basit Sahne Makyajı

2. Aktörün Yaşının Değiştirilmesi: Birçok tiyatro gösterisinde genç aktörler daha yaşlı oldukları rolleri oynamaktadır. Bu da makyaj gerektirmektedir. Bu makyaj yapılmadan önce aktör yüzünü buruşturmakta, yüzünde oluşan kırışıklıkların üstünden geçilmektedir. Bu sayede daha doğal bir görünüm elde edilecektir. Ayrıca beyaz veya gri boyalar da uygulanabilir. Yaşlandırma makyajına bir örnek aşağıda gösterilmiştir.



Fotoğraf 14. Sahne Makyajında Yaşlandırma

3. Dönem Makyajı: Dönem makyajı oyunun veya gösterinin geçtiği döneme uygun görünmek için yapılan makyajdır. Bu makyajın yapılışı hangi dönem için yapıldığına göre değişiklik göstermektedir. Dönem makyajına örnek olarak Elizabeth Dönemi makyajı aşağıda gösterilmiştir.



Fotoğraf 15. Elizabeth Dönemi Makyajı

4. Hayvan Makyajı: Bazı sahne gösterilerinde insanların hayvan olarak resmedilmeleri gerekmektedir. Bunun için maske de kullanılmakla birlikte makyaj ile de yapılabilmektedir. Bu hayvanlar bazen dünya dışı varlıklar da olabilmektedir. Bu makyaja önceki bölümlerde örneklendirildiği gibi Kabuki tiyatrosunda yaygın olarak rastlanmaktadır. Batı tiyatrosundan bir örneğine aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 16. Sahnede Hayvan Makyajı

5. Deri Yıpratma: Özel efekt makyajları ile dram ve şiddet daha başarılı yansıtılabilmektedir. Sahte kan, yaralar, sıyrıklar ve her türlü bozulma makyajla oluşturulabilmektedir. Tiyatroda kullanılmış bir yara izi makyajı aşağıda gösterilmiştir.



Fotoğraf 17. Makyajla Yara Yaratma

Modern sahne sanatlarında kullanılan makyaj teknikleri Jans'a göre şu şekilde gruplandırılmıştır: Yüzün yaşlandırılması, çocuk ve peri masalı makyajı, hayvan makyajı, karakter makyajı, ırk makyajı, fantezi makyajı ve palyaço makyajı. Bunlar aşağıda açıklanmış ve örnekler üzerinden Kumadori ile karşılaştırılmıştır.

1. Yüzün Yaşlandırılması: Bu makyajın erkek ve kadınlarda uygulamaları birbirinden farklı olmaktadır. Bu makyajın yapımında insan yaşı altı bölüme ayrılmıştır. Birinci bölüm 20 yaşına kadar olan bölümdür ve gençlik olarak değerlendirilmektedir. İkinci bölüm 20 ile 35 yaş arasındır ve olgunluk olarak adlandırılır. Üçüncü bölüm 35 ile 60 yaş arasındır ve orta yaş olarak isimlendirilmektedir. Dördüncü bölüm 60 ile 75 yaş arasındır ve bu bölüme yaşlı denilir. Beşinci bölüm 70 ile 85 yaş arasındır ve çok yaşlı olarak adlandırılır. Altıncı bölüm ise 85 yaş üstüdür ve aşırı yaşlı olarak değerlendirilmektedir. İnsanların doğal yüzünün hangi kategoriye uyacağı yalnızca yaşlarına değil genetiklerine, beslenmelerine ve öz bakımlarına bağlı olmaktadır. Yaşla beraber yüzde cildin yumuşaklığı kaybolur, cilt daha az gergin hale gelir, ciltte ve saçta parlaklık kaybedilir, kemikler daha çok görünmeye başlar, göz, dudak ve çenede gölgeler ve çizgiler oluşur. Beş veya on yıl yaşlanmak en karmaşık sonuçları doğurmaktadır. Sahnede göz önünde bulundurulması gereken bir faktör de sahne ışığıdır; bu ışık yüzdeki çizgileri daha az görünür kılarak aktörü daha genç göstermektedir. Işığın yönü

ve şiddeti yaşlandırma makyajının başarısını etkilemektedir. Sahnede kişinin kendi yaşını yansıtmayı için dahi makyaj gerekebilmektedir.

Bir erkek için yaşlandırmada yapılan temel uygulamalar şunlardır: Gri saçın arttırılması, daha muhafazakâr bir saç biçimi, daha yüksek şakaklar ve daha mat bir cilt. Bir kadına ise şunlar uygulanır: Saç biçimi değiştirilir, gözlere çizgiler eklenir, dudaklar inceltir ve kostüm daha muhafazakâr seçilir. Gözlük de yaşlandırmada sık kullanılan bir aksesuardır. Ancak farklı karakterler için farklı uygulamalara ihtiyaç vardır. Karakterin şişman veya zayıf, mutlu veya mutsuz olduğu, depresif, kaba veya enerjik olması uygulamayı değiştirmektedir.

Yaş makyajı çok yaygın uygulanan ve tamamen işlevsel amaçlarla yapılan bir makyajdır. Aktörlerin olması gerektiği gibi görünmelerini sağlar. Bu bakımdan Kumadori ile bağlantısı olamayacağı söylenebilir.

2. Çocuk ve Peri Masalı Makyajı: Bir çocuk pandomimi için makyaj yapmak son derece geniş bir hayal gücü gerektirmektedir. Bu makyaj yapılırken gerçekçilik kaygısı güdülmemektedir. Eğer çocuk rolünü oynayan gerçekten bir çocuksa olabildiğince az makyaj yapılması daha iyi sonuç vermektedir. Bunlara yalnızca gözleri ve dudakları vurgulayacak hafif bir makyaj sürülebilir. Fondöten gerekli ise açık pembe bir renk kullanılır. Çocuk daha yaşlı gösterilmeye çalışılıyorsa çizgilerin ve kırışıklıkların kullanılması yerine renkli yamalar daha iyi sonuç vermektedir. Yüze makyaj sürülmesi yerine gri saç, gözlükler, bıyık veya sakal kullanılması daha uygundur.

Çocuk oyunlarında kullanılacak peri masalı makyajları ise son derece çeşitlidir. Örneğin bir oyuncak bebek makyajı son derece yaygındır. Aynı şekilde peri, cüce veya cadı makyajları da yapılmaktadır. Ancak bu makyajlar fantastik olmakla beraber, bunlarda çizgilerin fazla kullanılmadığı, renkli peruklar, sakallar, takma burunlar gibi aksesuarların çok sık kullanıldığı, yüzde çizgilerin yerine farklı renklere yer verildiği görülmektedir. Bu bakımdan Kumadori ile benzerlikleri gözlenmemektedir.



Fotoğraf 18. Peri ve Cadı Makyajı

3. Hayvan Makyajı: Hayvan özelliklerini yüze kazandırmak veya bir hayvan kafasını olduğu gibi yüzde canlandırmak için yapılmaktadır. Hayvan makyajı son derece ayrıntılı bir yansıtma da olabilir yalnızca fikir verici de olabilir. Hayvanın temel özellikleri, alışkanlıkları ve hareketlerinden çok fazla kopulmaması esastır. Bu bakımdan kostüm de önem taşımaktadır. Ancak yüz makyajının en önemli eleman olduğu belirtilmektedir. Bu makyaj seyircilerin oyuncuyu hayvan olarak kabullenmelerini sağladığı kadar mimiklerini kullanmasına da izin vermelidir. Oyuncunun kendi özellikleri engellenmemekte, yalnızca büyütülmektedir. Bu sayede yüzsel iletişim güçlendirilmektedir. Oyuncunun hayvanın canlılığını, sıcaklığını ve jestlerini yansıtması ile makyaj tamamlanmış olur.

Hayvan suratının yansıtılmasında kullanılan birçok prostetik parça bulunmaktadır. Bunlar kulakta, ağızda, çenede ve benzeri noktalarda kullanılmaktadır. Ancak bu parçaların yaratıcılığı sınırladığı ve bunların yerine tamamen makyaja güvenilmesi gerektiği belirtilmektedir. Sahnede en çok kullanılan hayvan makyajları kedi, köpek, fare, tavşan ve aslan olarak sıralanabilir. Aşağıda modern sahne

sanatlarından bir aslan makyajı ile Kabuki tiyatrosundan bir aslan makyajı yan yana verilmiştir.



Fotoğraf 19. Sahnede Aslan Makyajı

Resimden görüldüğü üzere modern makyaj gerçekten bir aslan yüzüne benzemeyi amaçlarken Kumadori aslanın yarattığı duyguyu aktarmayı amaçlamaktadır. Kumadori aslan makyajında aslan yüzünün herhangi bir fiziksel özelliğinin yansıtılmadığı görülmektedir. Dolayısıyla modern sahne makyajındaki hayvan tiplerini ile Kumadorideki hayvan tiplerini benzerlik gösterse de amaç bakımından ayrılmaktadır.

4. Karakter Makyajı: Karakter makyajı oturmuş ve kabul edilmiş görünimleri olan karakterlerin yansıtıldığı makyajdır. Bu karakterlerin görünümünde kişisel yoruma yer olsa da temelde benzer olmaları gerekmektedir. Serseri, kurukafa, punk, korsan, şeytan, Dracula, vampir, Noel Baba, kurt adam bunlardan bazılarıdır. Bu makyajlarda bilinen karakter imajına bir dereceye kadar sadık kalındığı, vampir dişleri, peruklar ve benzeri aksesuarlara başvurulduğu görülmektedir. Fantastik karakterler olsalar dahi bunların yansıtılmasında insan yüzünden fazla uzaklaşmaz, yaşlandırma ve benzeri teknikler de kullanılır.

5. Irk Makyajı: Bir ırk makyajının başarılı olabilmesi için ırksal stereotipler yerine makyaj yapılacak oyuncunun yüzüne yoğunlaşılmalıdır. Bütün Çinlilerin yuvarlak yüzlü olması gerektiği, Kızılderililerin kanca burunlu olması gerektiği, İtalyanların esmer ve bıyıklı, İskandinavların sarışın olması gerektiği gibi genellemelere bağlı kalınmamalıdır. Irk makyajındaki ırklara göre kurallar şu şekilde sıralanmaktadır:

Kuzey Avrupalılar: Daha açık renk tonlar

Orta ve Doğu Avrupalılar: Ortalama tonlar. Ruslar için daha fazla kırmızı.

Akdeniz: Kehribardan beje değişen tonlar kullanılır. Güneş altında çok kalmış karakterler için daha koyu tonlar kullanılır.

Güneybatı Asya: Bej ve sarı tonlarına yer verilmektedir. Sakal ve vücut kılı yaygındır.

Güney Asya: Çok geniş bir yelpazede cilt renleri olabilmektedir. Çin'den ne kadar uzaksa o kadar az sarı kullanılır.

Orta Asya: Açık kahverengi-sarıya çalan kahverengi kullanılır. Sakal ve vücut kılı genellikle yoktur.

Okyanusya: Halkın çoğunluğu Kuzey Avrupa kökenlidir. Aborjinler kahverengi tenli, kıvrıkcık saçlı ve sakallıdır. Melanezyalılar sakalsız ve kıvrıkcık saçlı, Polinezya ve Havaiililer esmer düz saçlıdır. Ada insanları koyu veya orta kahverengi tenlidir.

Kuzey Amerikalılar: Yerliler dışında Avrupa ile aynıdır.

Orta ve Güney Amerika: Kuzey Amerika yerlileri ile benzerdir. İspanyol kökeni var ise İspanyollara benzerdir.

Afrika: Siyah veya kahverengi tonları kullanılır. Siyah ırktan insanlar birbirleriyle son derece farklı olabilmektedir. Bunlara dikkat edilmediğinde karikatür tarzı bir makyaj yapılarak gerçekçilik sağlanamayacaktır.

Antik Yunan veya Roma: Günümüzün Roma ve Yunan halkı ile ilgisizdir. Klasik Helen halkı düzgün fizikli ve yakışıklı olarak resmedilmektedir. Alna kadar kırılmadan giden düz bir burun mevcuttur. Yüz ovaldır, düzgünce bükülmüş dudaklar ve sağlam bir çene mevcuttur. Gözler büyüktür.

Antik Mısır: Bunlar piramit ve eski yapılardaki resimlere bağlı kalınarak resmedilir. Aristokratlar uzun boylu, ince hatlı, geniş omuzlu ve kaslıdır. Köylüler de benzerdir ancak daha ufak tefektir. Cilt güneşte yanmış kahverengidir. Kadınların cilt rengi daha beyazdır ve elmacık kemiklerinde kırmızı kullanılır.

Uzak Doğu: İki farklı ırk bulunmaktadır. Birincisi uzun, düzgün özelliklere sahip, esmer ve badem gözlüdür. İkincisi ise kısa ve sağlam yapılı, iri kemiklidir ve gözleri Mongoloid yapıdadır. İki ırk da sarıya çalan kahverengi cilt ile resmedilmektedir. Erken yaşlanmaktadırlar. Sakal mevcut değildir.

Tıpkı yaşlandırma makyajı gibi bu makyajlar da olabildiğince gerçekçi bir görüntüyü amaçlamaktadır. Ne kadar gerçekçi bir makyaj o kadar iyidir ve karakterin olması gerektiği gibi görünmesi amaçlanmaktadır. Dolayısıyla Kumadori makyajı ile ilgisi bulunmamaktadır.

6. Fantezi Makyaj: Fantezi makyajda dikkat edilmesi gereken en önemli nokta yüzün orijinal biçimidir. Uzun bir yüzde dikey motifler, geniş bir yüzde yatay motifler iyi durmayacaktır. Yüzün iki tarafı arasında simetri bulunmaktadır. Kullanılan fondöten, motiflerin görünebilmesi için daha açık renkte seçilmektedir. Fantezi makyajlarda Kumadoriyi bir nebze andıran tasarımlar görmek mümkündür. Kullanılan renk skalası Kumadoriye kıyasla çok daha zengindir. Kumadoride temel genellikle beyazken burada ten rengi veya sarı gibi temeller de kullanılmaktadır ancak açık renk olmaktadır. Aşağıda örneği verilen fantezi makyajı Kumadori benzeri çizgisel bir tasarıma örnek olarak gösterilebilir.

Bu makyajın Pekin Operası'nda kullanılan maskelerden esinlendiği belirtilmektedir. Dolayısıyla maske benzeri makyajların Kumadori ile benzer görüldüğü söylenebilir.



Fotoğraf 20. Sahnede Pierrot Palyaço Makyajı

7. Palyaço ve Pierrot Makyajı: Palyaçoların en eski türü sirk palyaçosudur. XVIII. yüzyılın ikinci yarısına kadar uzanan tarihleri bulunmaktadır. En çok İngiltere’de ve Rusya’da görülmüşlerdir. XIX. yüzyıl Pierrot’su Fransız mime sanatçısı Debureau’nun bir yaratımıdır ve clown de luxe veya beyaz palyaço olarak bilinmektedir. XVI. yüzyıl İtalyan Commedia dell’Arte’indeki Predolino’dan esinlenmiştir. Pierrot ve palyaço arasında akıllı Pierrot ve aptal palyaço şeklinde bir kontrast oluşturulmuştur. Palyaço makyajında çok farklı yaklaşımlar olabilse de tıpkı karakter makyajındaki gibi belli bir temele bağlı kalınmaktadır.

3.3.1. Performans ve Gösteriler

Kabuki tiyatrosunun modern gösterilere yansıması kapsamında öne çıkan performans örnekleri Cirque du Soleil’e aittir. Cirque du Soleil (*Güneşin Sirk*) Montreal, Kanada merkezli bir sanat topluluğudur. Geçmişte sokak sanatçısı olan Guy Laliberté ve Daniel Gauthier tarafından 16 Haziran 1984 tarihinde Baie-Saint-Paul’de kurulmuştur (CBC, 2019). Dünyanın en büyük çağdaş sirk yapımcısı olarak kabul edilen topluluğun performanslarında önemli derecede Kabuki tiyatrosu etkisine

rastlamak mümkündür. Prömiyeri 25 Aralık 1993'te yapılan **Mystère**, günümüzde hala sahnelenmektedir. Yönetmeni Franco Dragone, kostüm tasarımcısı Dominique Lemieux, makyaj tasarımcısı Nathalie Gagne'dir. Sanat yönetmeni ise Pavel Brun ve Sandi Croft'tur. Yaşamın kökenleri ve insanın evrendeki varlığını konu alır. Konusuyla da uyumlu biçimde son derece dinamik, renkli kostümlerin yanında makyaj da Kabuki'nin modern gösterilere yansımaları örneklenmektedir.



Fotoğraf 21. *Mystère* Afişleri

Gösterinin afişlerindeki karakterlere bakıldığında Kabuki etkileri net biçimde görülebilmektedir. İlk afişte Red Bird adlı karakterin farklı açılardan çekilen fotoğraflarında tek hatlı makyaj dikkat çekmekte olup kırmızı tonlar baskındır. Avangart stilde yapılan makyajda kırmızı tonunun koyu olmamasıyla aktiflik, coşku, isteklilik ve tutkunun yansıtılmasının amaçlandığı anlaşılmaktadır. *Red Bird* karakteri, uçuş isteği ve tutkusu içindedir. Uçabileceğine ikna olduğunda büyük bir tutkuyla

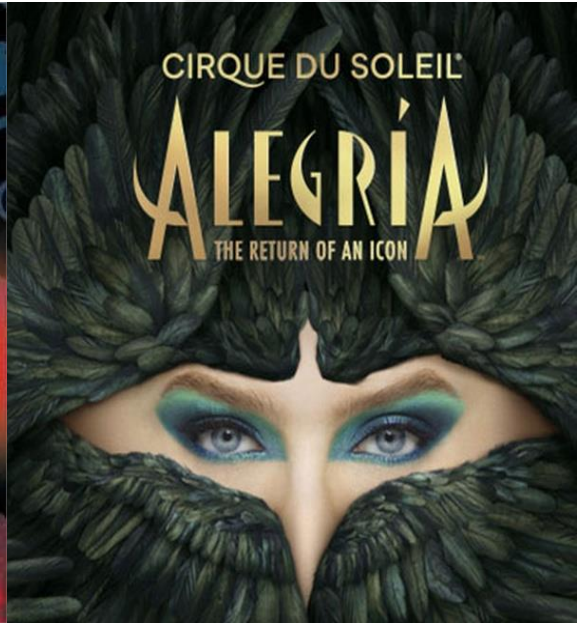
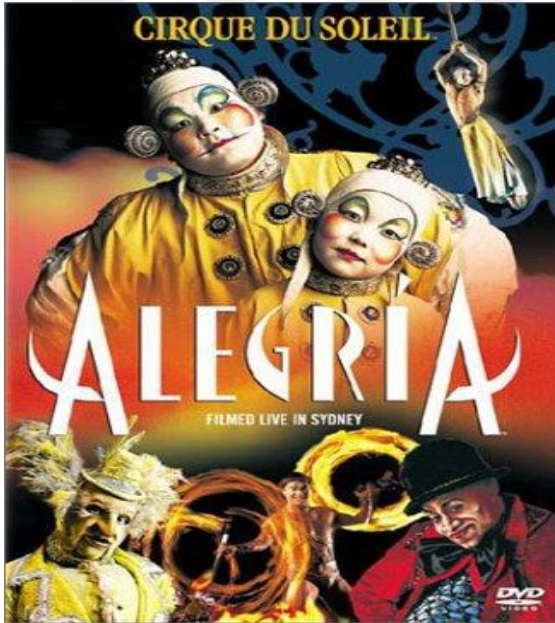
umaktadıř, dinamik bir karakter olarak kırmızı tonlarında makyaja sahiptir. İkinci afiřte de aynı makyaj görölmektedir. Son afiřte makyaj açık mavi ve pembe tonlarındadır. Bunlar sükûnet, sakinlik, huzur ve neřelilik, sevin, gençlięi ifade etmektedir. *Inti X-Y*, komik ve neřeli koroyu ifade etmektedir. Komiklik ve neřelilik açık mavi-pembe, toz yeřille ifade edilmektedir. Afiřlerin tümünde karakterlerin pozları ve bakıřlarından renklerin yansıması hedeflenen durumlarla uyum içinde oldukları görölmektedir.





Fotoğraf 22. *Mystère* Gösterisinden Fotoğraflar

Gösteri performanslarından elde edilen fotoğraflara bakıldığında yine yoğun biçimde Kabuki etkisi göze çarpmaktadır. Kızılderili makyajı, palyaço makyajı, hayvan makyajları ve duyguları yansıtan makyajlar kullanıldığı görülmektedir. Yukarıdaki görsellerde sağda bulunan ilk fotoğrafta görüldüğü gibi koyu kırmızı tonlarıyla öfke, şiddet, inat, kızgınlık yansıtılmaktadır. Maske makyajların da kullanılmış olması göze çarpmaktadır. Fotoğraf 22’de altta ve ortada, sağdaki fotoğraflarda bulunan karakterlerde görülmektedir.





Fotoğraf 23. Alegria Afişleri

Sanat topluluğunun bir diğer gösterisi 1994'ten beri sahnelenen **Alegria** afişlerinde gösteri makyajlarında Kabuki etkisinin yoğun olduğu net biçimde görülmektedir. Gösteri kralını kaybetmiş bir krallıkta, eski düzen ve yenilik arasındaki güç mücadelesini konu edinmektedir. İlk afişteki üstteki karakterlerin yanaklarında makyaj ile farklı görünüm yaratılarak tiplendirme oluşturmak amaçlanmıştır. Açık yeşil ve çivit mavisi tonları kullanılmıştır. Böylece dinginlik, sükûnet ve melankolinin yansıtılması amaçlanmıştır. İkinci afişteki karakterde basit sahne makyajına benzer göz makyajına yer verilmiştir. Mavi rengin yeşille beraber kullanımı ile kıskançlık ve gizemliliğin yansıtıldığı anlaşılmaktadır. Üçüncü afişte *The Nymphs* karakterlerinden birinin makyajında mavi ve beyaz tonlarıyla gençlik, gençliğin saflığı kişileştirilmektedir. Kabuki makyajındaki anlamlar burada yakalanmaktadır. Gençlik mavi-toz pembe, beyaz tonlarıyla aktarılmaktadır.



Fotoğraf 24. *Alegria* Gösterisinden Fotoğraflar

Performanstan alınan fotoğraflara bakıldığında tiplene oluşturmak ve duyguları yansıtmak amacıyla yine Kumadori'den faydalandığı görülmektedir. Öfke, hırs, kızgınlık, hüzn, kıskançlık gibi duyguların çeşitli tiplelerde makyaj aracılığıyla yansıtılması amaçlanmıştır. Kabuki makyajında da öfke, hırs, kızgınlık, hüzn, haset gibi duygular ve özellikler kahverengi, gri, koyu kırmızı gibi renklerle verilmektedir.



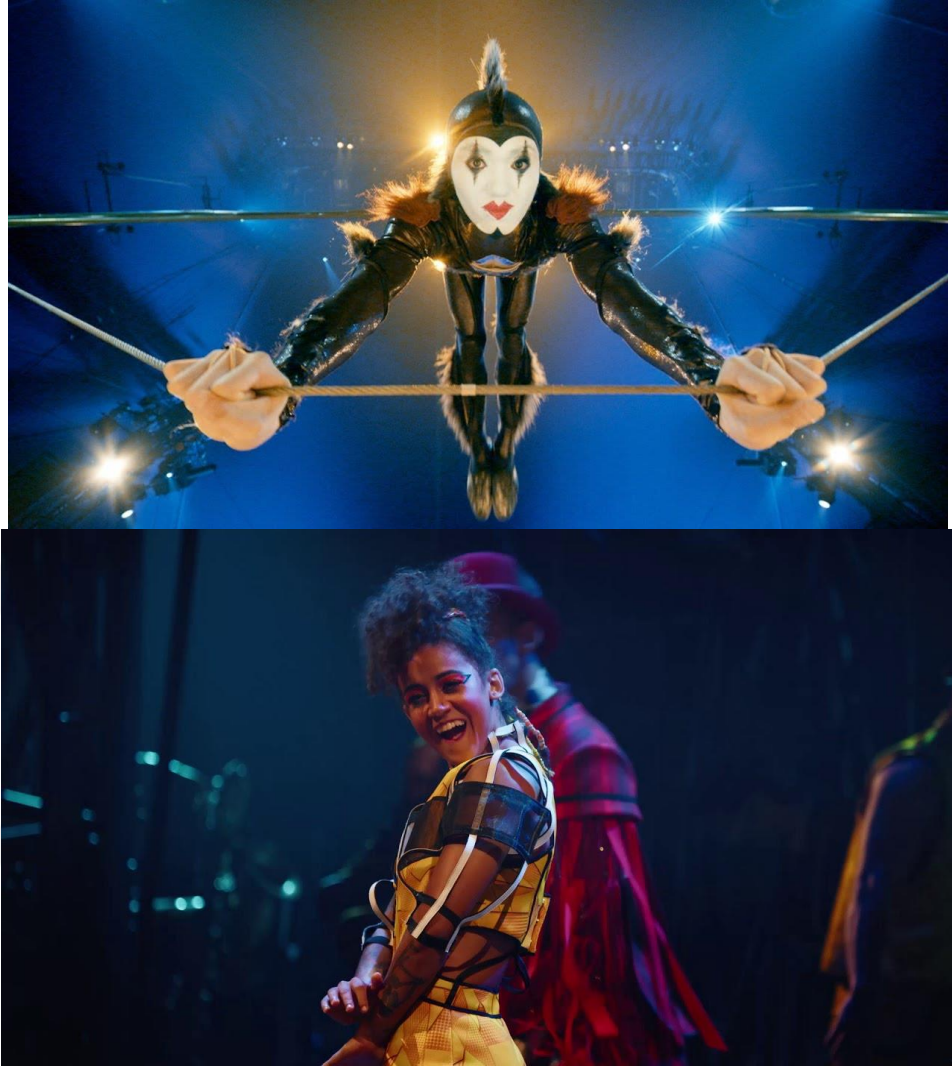
Fotoğraf 25. *Alegria* Gösterisi Sahne Arkasından Fotoğraf

Alegria performansı sahne arkasına ait olan görseldeki karakterlerde basit sahne makyajıyla beraber kumadori kullanıldığı da görülmektedir. Karakterlerin gözlerine uygulanan makyajda renk kullanımlarıyla karakter özellikleri ve duygu durumları yansıtılmıştır.



Fotoğraf 26. Bazzar Afişleri

Topluluğun bir diğer gösterisi **Bazzar** da Kabuki etkisinin görüldüğü performanslardandır. Düzen ve düzensizliğin bir arada bulunduğu bizar bir evren yaratılan gösteride de daha önce de belirtildiği üzere tiplerin oluşturulması ve bunların duyguları-karakter özelliklerinin yansıtılması için makyajdan yararlanılmaktadır. Yukarıdaki afişlerde tiplere ait özelliklerin makyajla yansıtıldığı görülmektedir. Kırmızı yanaklar ile aktifliğin, hareketliliğin ve coşkunun ifadesi söz konusudur.



Fotoğraf 27. *Bazaar* Gösterisinden Fotoğraflar

İlk fotoğrafta görüldüğü üzere Kumadori ile beraber maske kullanımı da göze çarpmaktadır. İkinci fotoğrafta karakterin hareketliliği, enerjikliğı, aktifliğı mimikleri ile olduğu gibi makyajıyla da yansıtılmıştır. Göz makyajında kullanılan çizgiler de Kumadori ile benzerlik taşımaktadır.



Fotoğraf 28. KA Afişi

Aşk, ikilik ve çatışmayı konu alan bir diğer gösteri **KA** afişinde tüm tiplerde Kabuki yansımaları görülmektedir. Bokashi tekniğine benzer tekniklerin kullanımıyla tiplerin yüzlerine şekil verilmesinin amaçlandığı anlaşılmaktadır. Gaddarlık, öfke ve kızgınlık özellikleri ve duygularının yansıtılması için siyah, gri tonları kullanılmış; teknikteki çizgiler kaşlar, dudaklar ve yanaklarda yine bu özellikler ve duyguların yansıtılması için şekillendirilmiştir.



Fotoğraf 29. KA Gösterisinden Fotoğraflar

Kıskançlığın ifadesinde mavinin koyu tonlarına yer verilmiştir, performanstan alınan görsel de söz konusu anlamlar ile uyumludur. Soluk gri gibi renklerle olumsuz duyguların yansıtılması, kırmızı ile aktifliğin yansıtılması söz konusudur. Çizgi kullanımları ile desteklenen makyajlar Kabuki'nin modern gösterilere yansımaları birebir örneklemektedir.

3.3.2. Sinema Filmleri

Kabuki'nin modern sanatlardan sinemaya yansımalarının ele alınmasında akla gelen ilk isim Tetsuji Takechi olacaktır. 1912'de dünyaya gelen Takechi, ilk olarak 1940 ve 1950'lerde teatral eleştirileriyle öne çıkmıştır. Popüler ve deneysel Kabuki oyunları üretmiştir. **Takechi Kabuki** adlı bir tiyatro topluluğu kurmuş ve 1945-1955 yılları arasında Osaka'da Kabuki klasiklerinin yenilikçi ve popüler performanslarının verilmesinin önünü açmıştır. Böylelikle Takechi'nin teatral fikirleri uygulamaya konulmuştur (Toita & Don, 1970, s. 213).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki dönem Kabuki için zor bir süreç olmuştur. Japon şehirlerinde ortaya çıkan yıkımla beraber ortaya çıkan yaygın anlayış geçmişe ait tarzları ve yaklaşımları, Kabuki de dahil olmak üzere reddetmek üzerine kurulmuştur. (Kominz, 2006, s. 232). Bu süreçte, geçmişe benzer biçimde Kabuki kamu ahlakına zararlı olduğu gerekçesiyle yasaklanmıştır. 1947'de yasağın kalkmasıyla beraber, Kabuki'ye yönelik ilgi Takechi tarafından yeniden canlandırılmıştır. Yeni ve daha enerjik bir Kabuki formu yaratarak köklü engellerin üstesinden gelmiş ve Kabuki oyunlarını psikolojikleştirmeyi amaçlamıştır. Oyuncuların rollerini adeta yaşayarak sergilemeleri gerektiğini vurgulamış ve performanslarda canlılık ve enerjikliği ön plana çıkarmıştır (Leiter, 1999, s. 71). Takechi'nin bu yenilikleri, Shigeyama ailesinin dikkatini çekmesiyle sonuçlanmıştır. Shigeyamalar ile beraber 1953'te **Susugigawa** (Yıkanan Nehir) filmini yaratmış ve yönetmiştir. Geleneksel repertuara giren ilk Kyogen olmuştur (Salz, 2007, s. 131). Noh'u Kabuki ve Kyogen'e benzer biçimde canlandırmaya çalışmış ve 1951'de kurulmuş olan avangart grup **Jikken Kōbō** (Deneysel Atölye) ile çalışmıştır. Bu grupla beraber 1955'te Pierrot Lunaire'in Noh versiyonunu ortaya çıkarmıştır (Tezuka, 2005, s. 12).

1960’larda Takechi, yönünü sahneden beyaz perdeye çevirmiştir. Sanat biçiminin Kabuki’den pornografiye dönüşmesiyle hükümet ile sıklıkla ters düşmüştür. Günümüzde “pembe filmler” olarak ifade edilen düşük bütçeli, bağımsız erotik filmler yönetmiştir. Çeşitli filmleri arasında **Women... Oh, Women!** (1963), **Daydream** (1964), **Black Snow** (1965), **The Tale of Genji** (1965), **Madam Scandal** (1973), **Sacred Koya** (1984) bulunmaktadır.

Kabuki’nin modern sanatlara etkisinde sinemaya baktığımızda Akira Kurasawa’nın **Dreams** (Düşler) filmi göze çarpmaktadır. 1990 yapımı filmde Kurosawa’nın yaşamı boyunca kendine dayalı rüyaları sekiz ayrı segmentte sunulmuştur.



Fotoğraf 30. *Düşler* Filminden Kareler

Filmden karelerde Kabuki etkileri açıkça görülebilmektedir. Kurosawa kendi kültürüne ait bir zenginlik olan Japon Tiyatrosu'ndan filmlerinde ciddi ölçüde yararlanmış, kültürel etkiyi net biçimde yansıtmıştır. Mekân, kostüm, dekor, müzik ve makyaj bağlamında Noh ve Kabuki'ye özgü dış öğeleri kullanarak söz konusu yansıtmayı gerçekleştirmiştir. Kabuki'nin Noh gibi stilize olmamış, halka daha fazla inebilmiş bir tiyatro olması da Kurosawa'nın Kabuki etkisinde daha fazla kalmasının bir nedenidir. **Dreams** de Kurosawa'nın etkisinde kaldığı Kabuki yansımaları söz konusu olduğunda akla gelen ilk film olarak karşımıza çıkmaktadır.

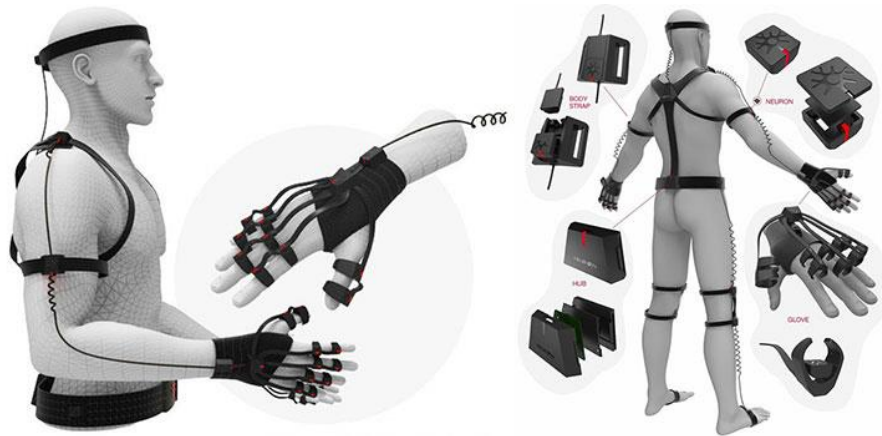


Fotoğraf 31. *Ghost in the Shell*'den Bir Fotoğraf

Ghost in the Shell (Kabuktaki Hayalet), Masamune Shirow'un yazdığı bir manga serisidir. İlk kez 1989'da yayımlanan eserin dört anime filmi, üç anime dizisi ve üç OVA uyarlaması yapılmıştır. Bir canlı çekim filmi aynı isimle 2017'de gösterime girmiştir. Filmde bir geyşanın makyajı Kabuki etkisini ortaya koymaktadır (Fotoğraf 31). Geyşanın makyajıyla hırs ve aktiflik yansıtılmaktadır. Günümüzde dahi modern Japon sanatında Kabuki etkisinin görülmesi, Kabuki'nin güçlü etkisini ortaya koyar niteliktedir.

3.4. Motion Capture (Hareket Yakalama) ve 3D Karakterler

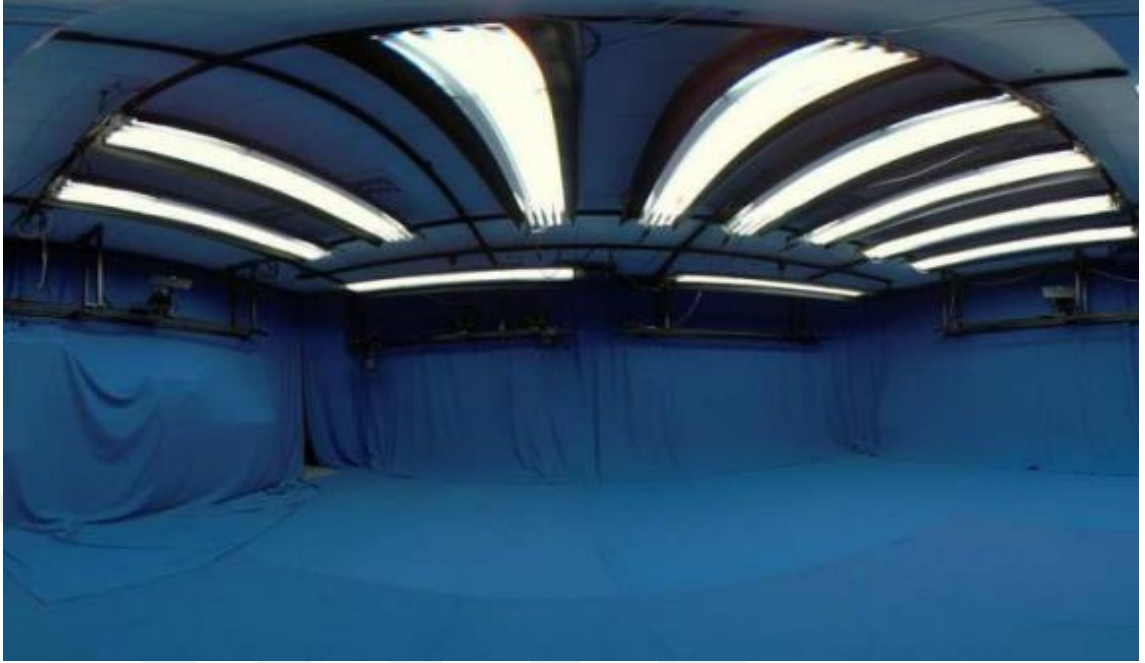
Son yıllarda insan makine etkileşiminin daha verimli hale getirilmesine yönelik arayışların hızlandığı görülmektedir. Bu ihtiyaç geçmiş dönemlerde fare, klavye, joystick ve uzaktan kumanda gibi geleneksel elektro-mekanik yardımcı cihazlar aracılığıyla giderilmekteydi. Fakat hızla gelişen teknoloji ile birlikte makineler doğrudan insan hareketleriyle komut verilebilmesi ve makineler tarafından yaratılan sanal gerçeklik ile etkileşime girilebilmesi mümkün kılınmıştır. Bu amaç doğrultusunda teknolojinin önemli hedeflerinden biri de insan hareketlerinin algılanıp tanınması olmuştur. İnsan vücudunun üç boyutlu bir yapıya sahip olması sebebiyle bu bilgiyi almanın en sağlıklı yolunun yine üç boyutlu bir veri girdisi ile mümkün olacağı belirtilmektedir. Hareket yakalama (motion capture) insan vücudunun duruşunu üç boyutlu olarak algılama işlemi olarak ifade edilmektedir. Bu amaç çerçevesinde tasarlanan sistemler genel olarak iki farklı teknolojiye dayanmaktadır. Bunlar; hareket algılayıcılar ve optik sistemler olarak ifade edilmektedir. Hareket algılayıcılar kapsamında nesnelerin anlık ivmelerini ölçen ivmeölçerler ile doğrultularını veren jiroskopluklar yer almaktadır. Bahsi geçen algılayıcılar kullanılarak üzerine yerleştirildikleri nesnelerin üç boyutlu uzaydaki konumları ve doğrultuları elde edilebilmektedir. Bu algılayıcılar bireyin eklem bölgelerine yerleştirilir ve böylece eklem noktalarının üç boyutlu uzaydaki yörüngeleri belirlenebilmektedir. Böylelikle bireyin zamana göre değişen iskelet modeli ortaya çıkarılmaktadır (İçten & Bal, 2019, s. 429).



Resim 16. Hareket Yakalama Donanımı

Kaynak: (fragtist.com, 2014)

Hareket yakalamanın 1970'lerden itibaren biyomekanik sahasındaki fotogrametrik analiz araçları ile başladığı bilinmektedir. Bu kapsamda hareket yakalama spor, eğitim, sinema, bilgisayar oyunları ve bilgisayar animasyon gibi pek çok farklı teknolojilerde kullanılmaktadır. Ayrıca inersiyal, LED, akustik, manyetik ya da reflektif işaretleyicili veya bunların kombinasyonu biçiminde birçok hareket yakalama sisteminin geliştirildiği gözlenmiştir. 2000 sonrasında hareket yakalama teknolojisinin biyomekanik, yaya navigasyonu, eğitim ve simülasyon, sanal gerçeklik ve karakter animasyonu alanlarında önem kazandığı görülmektedir. Bu çerçevede hareket yakalama (motion capture / mocap), hareketin kaydedilmesi ve sayısal bir modele dönüştürülmesi olarak ifade edilmektedir. Bunun yanı sıra bir hareket yakalama sisteminin aktör ya da aktörlerin hareketlerini saniyede pek çok kez örneklediği belirtilmektedir. Bu noktada bilgi aktörün dış görünüşü kaydedilmez, sadece yaptığı hareketler kaydedilir. Hareket yakalama yazılımları genellikle açı, hız, pozisyon, darbe ve ivmelenme gibi pek çok ölçümü kaydeder. Gerçek zamanlı veriler biyomekanik, spor ve eğitimde problemlerin çözümü için gereken bilgileri sunmaktadır (Kayacık, 2011, s. 27). Ayrıca hareketli bir durumda insan vücut hareketlerini harici kameralar olmadan yakalayan sistemler de vardır.



Resim 17. Hareket Yakalama Stüdyosu

Kaynak: (fragtist.com, 2014)

Mekanik algılayıcılarda insan vücuduna giyilen açı ölçerler kullanılmaktadır. Söz konusu açı ölçüm aygıtları eklemlerde yer alan açı bilgilerindeki kinematik algoritmaları kullanmaktadır. Böylece bu aygıtlar vücut pozisyonunu algılamaktadır. Vücudun yumuşak dokusu sebebiyle algılayıcılarda pozisyon hataları ortaya çıkmaktadır. Bu aygıtların yerleşimi de son derece problemlili bir husustur. Hareket analizinde inersiyal algılayıcıların kullanımı sıklıkla tercih edilen bir yöntem olarak bilinmektedir (Roetenberg, Luinge, & Slycke, 2007, s. 79). Bu kapsamda oryantasyon bilgisinin kesin bir şekilde elde edilmesinde de önerilen pek çok farklı yöntem bulunmaktadır (Foxlin, 1996, s. 189). Akselerometreler tarafından yerçekimine göre dikey ivmenin ölçülmesiyle yön bilgisi üretilmektedir. Ayrıca manyetik algılayıcılar yatay ekseninde kararlılığı sağlamaktadır. Bu şekilde pek çok algılayıcıdan gelen bilgiler ise oryantasyon bilgisinin sürekli olarak elde edilmesini mümkün kılmaktadır. Vücut eklemlerinin her birinden hesaplanan oryantasyonların kullanılması sonucunda vücut pozisyonu saptanmaktadır (Bachmann, 2000, s. 72).

İnsan modelinin sayısal ortamda hazırlanabilmesi yalnızca gerçek dünyadaki modellenecek insanın hareketlerinin ölçülmesi ile yapılabilmektedir. Bunu gerçekleştirmek amacıyla geliştirilen yöntemler ise literatürde kullanım şekillerine göre harici, giyilebilir ve hibrit sistemler olarak 3 farklı bölümde incelenmektedir. Bu çerçevede harici sistemler derinlik sensörü tabanlı ve kamera tabanlı sistemler olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Kamera tabanlı sistemler ile genellikle modelleme ortamına yerleştirilen farklı kameralar aracılığıyla hareketin takip edilmesi sağlanmaktadır. Literatür incelendiğinde; LED tipinde işaretçi kullanan (Bachmann, 2000), karekod tipinde işaretçi kullanan (Giasanti, Macellari, Maccioni, & Macellari, 2005) ya da işaretçi kullanmayan (Kuipers, 1999) çalışmalara rastlanmaktadır. Bunun yanı sıra derinlik sensörü tabanlı sistemlerde, RGB standart kameraya ilave olarak eklenen kızılötesi ya da derinlik sensörü aracılığıyla görüş alanının 3 boyutlu haritası oluşturulmaktadır. Örnek verilecek olursa Microsoft Kinect ile yapılan çalışmalar gösterilmektedir (Cole, Nigg, Ronsky, & Yeadon, 1993, s. 351).

Harici sistemler için yürütülen bir çalışma sonucunda, yazarlar tarafından Kinect tabanlı tek bir sistemin kullanımında bazı görüş problemlerinin ortaya çıkabileceği saptanmıştır. Bu çalışmada tespit edilen görüş problemi ise 2 adet Kinect cihazı kullanılarak çözülmüştür (Roetenberg, Luinge, & Slycke, 2007, s. 74). Bu alanda yapılan bir diğer çalışmada ise standart kameraların yanı sıra LED işaretçiler de kullanılmıştır (Bachmann, 2000). Ayrıca yürütülen başka bir çalışmada ise, özel ekipmanların ortadan kaldırılmasıyla maliyetlerin düşürülmesi amaçlamıştır. Söz konusu çalışma kapsamında deneğin vücudunun farklı yerlerine artırılmış gerçeklik işaretçileri yerleştirilmiştir. Bu işaretçilerin tanınması ise standart kameralar ile sağlanmıştır (Giasanti, Macellari, Maccioni, & Macellari, 2005).



Resim 18. Hareket Analizi

Kaynak: (Hürriyet, 2016)

Hareketlerin tespit edilmesi amacıyla bireyin üzerine yerleştirilebilen ya da bireylerin giyebildikleri sensörlere giyilebilir teknolojili sistemler denilmektedir. Bahsi geçen sensörler aracılığıyla kasların (Kinzel, Hall, & Hillberry, 1972), kemiklerin (Lander, 1998) ya da eklemlerin (METU, 2020) hareketleri öğrenilebilmektedir. Bunların yanı sıra tüm hareket kolaylıkla tespit edilebilmektedir. Ayrıca giyilebilir sistemler alanında yapılan çalışmalara örnek verecek olursak, bireyin üzerine eklenen ivmeölçer, açısal hız sensörü ve manyetik sensörden elde edilen bilgilerin kablosuz bir şekilde bir merkeze gönderilmesi ve bu merkezde işlenmesini konu alan bir çalışma gösterilmektedir (Giasanti, Macellari, Maccioni, & Macellari, 2005).

Yine benzer alanda yapılan diğer bir çalışma içerisinde ise tekstil tabanlı oluşturulan sensörlerden sağlanan tanımlama sistemi aracılığıyla eklemlerin duruşları saptanmış ve insan bedeninin parçalarına ait bilgilere ulaşılmıştır (METU, 2020). Söz konusu iki tür sistemin birleşmesi sonucunda ise hibrit sistemlerin ortaya çıktığı ifade edilmektedir. Bu sistemlerin eksik yönlerinin tamamlanmasına yönelik olarak yapılan

bu türdeki çalışmalardan birinde ise bir kamera ve bir atalet ölçüm sisteminin kullanıldığı gözlenmiştir (Xsens, 2020). Ayrıca yapılan bir başka çalışma kapsamında bir odaya toplam 8 adet kamera yerleştirilmiştir. Çalışmada bireylerin üzerinde atalet ölçüm birimi ile benzer niteliklere sahip olan Altitude and Heading Reference System (AHRS) cihazları konumlandırılmıştır (METU, 2020).

3.4.1. Motion Capture Kullanım Alanları

Günümüzde bu teknik animasyon, endüstri, spor, ticaret, fiziksel terapi, rehabilitasyon, psikoloji, ortopedi, mühendislik, veterinerlik ve askeriye gibi pek çok farklı alanda farklı boyutlarda ve tekniklerde kullanılmaktadır. Çünkü son yıllarda birçok alanda doğal hareketin analiz edilmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Motion Capture sistemleri ölçüme dayalı bilim dallarında sıklıkla kullanılan bir sistem haline gelmiştir. Örnek verilecek olursa efektif fiziksel terapilerde ağrının azaltılması ve muhtemel spor sakatlanmalarının engellenmesi amacıyla kullanılması gösterilmektedir.

Sistemin temel amacı ise hareketi analiz edebilen bir veriye dönüştürmektir. Bu sistemin görünürde sinema sektörünün büyüyle ortaya çıktığı düşünülmektedir. Ancak bu sistem özel görsel efekt tasarımı, TV sektörü veya türlü 3 boyutlu video oyunlarının dışında önemli alanlar ve uygulamalarda yoğun bir şekilde kullanılmaktadır (Naylor, ve diğerleri, 2011).

Tablo 1. Motion Capture Tekniği'ne Duyulan İhtiyaç ve Kullanım Alanları

ENDÜSTRİ	UYGULAMA ALANI
Animasyon	Video oyun avatarları, özel efektler, animasyon filmleri ve koreografi
Endüstriyel	Robotik, makine kontrolü, VR CAD, çatışma testleri ve sırt çantası tasarımı
Ticari	Araç üretimi ve ayakkabılar, spor malzemeleri tasarımı ve performans

Spor	Eğitim, performans değerlendirme, ekipman seçimi
Spor hekimliği	Rehabilitasyon, yaralanmaları önleme
Ortopedi	Omurga çalışmaları, fonksiyonel kapasite, prortez ve ortez
Fiziksel Terapi	Eğitim ve rehabilitasyon etkinliği, performans değerlendirme, yürüme analizi
Mühendislik	Gemi tasarımı ve yük testi, robotik, yapısal değerlendirmeler, exoskeleton
Psikoloji	VR (Sanal gerçeklik) etkileşimleri, yüz tanıma, davranış çalışmaları
Ergonomi	Ev ve ofis değerlendirmeleri, kullanım/kullanılabilirlik çalışmaları
Sinir Bilim	Travmatik beyin hasarı değerlendirmeleri, VR (Sanal Gerçeklik), Bilişsel değerlendirmeler
Cerrahi	Sanal cerrahi ve inme değerlendirmeleri, operasyon öncesi ve sonrası değerlendirmeler
Veterinerlik	Rehabilitasyon, eğitim, yaralanmaların önlenmesi
Yasal/Sigorta	Sakatlık değerlendirmesi ve fonksiyonel kapasite testi

Kaynak: (Karlık, 2019)

Motion Capture için oyun geliştirenler en büyük market ağını oluşturmaktadırlar. Oyunlarda çoğunlukla iki çeşit 3 boyutlu karakter animasyonu kullanılmaktadır. Bu animasyonlar ise gerçek zamanlı oynatma ve sinematik olarak sıralanmaktadır. Bunun yanı sıra gerçek zamanlı animasyonlar karakterin gerçek zamanlı hareketini sağlayabilmek amacıyla önceden oluşturulan hamleleri seçmesine olanak sunmaktadır. Oyuncu bu şekilde oluşturulan hareket grupları sayesinde oyun sırasında istediği hareket grubunu seçebilir ve karakteri yönlendirebilir. Sinemasal niteliğe sahip olan animasyonlar (sinematikler) genellikle render edilen filmlerden ibaret olmaktadır. Buna ek olarak çoğunlukla intro olarak adlandırılan oyunların giriş ve bitiş bölümlerinde ya da oyunların ara geçişlerinde kullanılmaktadır. Render kavramı ise 3 boyutlu veri kümesinde sentetik küme oluşturma işlemi olarak ifade edilmektedir (Brikmann, 2008, s. 25).

Bilgisayar ortamında model olarak 3 boyutlu grafiği ürettikten sonra onun gerçekçi bir görümüne sahip olabilmesi için ışıklarla ve türlü dokularla kaplanmalıdır. Bilgisayardaki çözünürlüğün sinemadaki ile aynı olamaması sebebiyle bilgisayar bunun içinde hesaplama yapar. Örnek verilecek olursa 10x10 cm olarak tasarlanmış olan bir animasyonun sinema perdesinde yüksek çözünürlükte görüntülenmesi için söz konusu animasyonun perde boyutu ölçülerine göre büyütülmesi gerekmektedir. Bunun yapılabilmesi için ise bilgisayar çiftliği olarak adlandırılan binlerce bilgisayarın birbirine bağlandığı bir ağ oluşturulmaktadır. Çözünürlük render işlemiyle istenilen ölçüye göre ayarlanabilmektedir. Söz konusu render işlemi sayesinde hazırlanan grafik animasyonun daha gerçekçi görünmektedir. Bu sistem PC oyunlarının yanı sıra video ve TV sektöründe de hızlı adımlarla ilerlemektedir (Sigal, 2019, s. 12). Sistem özellikle canlı TV yayınlarında performans animasyonları olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu sanal görüntü, sanal bir karakterin oluşturulmasıyla sunucunun arka bölümünde yer verilen dev ekrana yansıtılır. Bu sayede ekranda anlatım açısından zengin ve farklı ifade şekilleri açığa çıkmaya başlar. Ayrıca söz konusu teknik animasyon tabanlı dizi ve film serilerinde de yoğun bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Öte yandan bu sistemin sinema ve animasyon dünyasının yanı sıra web tabanlı çalışmalarda da sıklıkla kullandığı görülmektedir. Bu sistem genellikle web tasarım geliştiriciler tarafından kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra mekanik analizlerde, bilimsel araştırmalarda, eğitimde, mühendislikte ve VR uygulamalarında yoğun olarak kullanılmaktadır (Corazza, 2006, s. 1022).

Günümüzde hareketin kaydedilmesi adına video kameralar, 3 boyutlu sensörler, kızılötesi infrared kameralar ve hızölçer tabanlı sistem gibi pek çok farklı teknik kullanılmaktadır. Bu noktadan önemli olan husus kaydedilen verinin nasıl kaydedileceği ve kaydedildikten sonra söz konusu verinin nasıl kullanılacağıdır. Bu bağlamda animasyon ve eğlence dünyasının temel amacı; Motion Capture tekniği kullanılarak kaydedilen verinin önceden hazırlanan 3 boyutlu bir karaktere adapte etmektir. Ancak bu teknik ile yalnızca kişinin kaydedilebileceği hususunun göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Yani normal bir video kamerasının yakalayabildiği bireysel duruş (dış görünüm), Motion Capture sistemi ile kaydedilememektedir (Brownridge, 2014, s. 42).

Genel olarak ham veriler karmaşık sayısal değerlerden ve fonksiyonlardan oluşmaktadır. Söz konusu verilerin işlenebilir bir duruma getirilebilmesi için doğru bir şekilde analiz edilmesi son derece önemlidir. Bu verilen kullanım alanların yanı sıra işleme metoduna göre de farklılık göstermektedir. Örnek verilecek olursa tıp alanında yürütülen çalışmalarda elde edilen veriler için duyarlılık, hassasiyet ve doğruluk gibi faktörler ön plana çıkmaktadır. Ancak animasyon ve eğlence dünyasında ise hareketin bilgisayar ortamında canlandırılacak olan 3 boyutlu karaktere uygulanabilmesi hususu ön plana çıkmaktadır. Bu noktada amaç sadece hareket şeklinin oluşturulan karaktere uygun olarak adapte edilmesidir. Burada simulasyon kavramı ortaya çıkmaktadır. Simulasyon kavramı, gerçek hayattaki fizik kuralları ve parametrelerin tanımlanması sonucunda elde edilen animasyonlar olarak tanımlanmaktadır. Bir başka tanım çerçevesinde simülasyon kavramı, gerçeğin gerçeğe en uygun şekliyle bilgisayar ortamında modellenmesi olarak ifade edilmektedir (Yumrukuz, 2016, s. 93).

3.4.2. Motion Capture Sistemleri

Motion Capture sistemleri genel olarak optik, manyetik ve mekanik sistemler olmak üzere 3 farklı bölümde incelenmektedir. Her tekniğin kendi bünyesinde farklı metotlara sahip olduğu bilinmektedir. Bu sistemler uygulama alanlarına göre farklılık göstermekte ve kendilerine özgü olumlu ve olumsuz yönleri sahip olmaktadır. Söz konusu üç sistemin yanı sıra akustik, ultrasonik ve inertial gibi pek çok farklı sistem bulunmaktadır (Corazza, 2006, s. 1024).

Motion Capture sistemlerinin işlevsel özelliğini, eğlence sektöründe kalıcı olarak yerini sağlamlaştıran optik sistemlerle kıyaslandığında göz ardı edilmemelidir. Çünkü sistemlerin her biri kendine özgü niteliklere sahip olmasının yanı sıra kullanım alanlarına göre olumlu yönleri de sahiptir (Sigal, 2019, s. 15).

3.4.2.1 Manyetik Sistemler

Elektromanyetik Motion Capture sistemleri, manyetik takipçiler olarak bilinmektedir. Bu sistemler maliyetinin ucuz olmasıyla birlikte gerçek zamanlı uygulamaların ortaya çıkarılmasına olanak tanıyan sistemler olarak bilinmektedir.

Böylece söz konusu sistem aracılığıyla yakalanan veriler, gerçek zamanlı olarak izlenebilmektedir. Bu sistemin askeri uçak pilotlarının kaslarına yerleştirilen sensörlerin etkisinde kalınarak icat edildiği belirtilmektedir (Kitagawa & Windsor, 2008, s. 66).

Elektromanyetik Motion Capture sistemleri genel olarak seri bir algılayıcı veya alıcı, verici ve kontrol ünitesinden meydana gelmektedir. Bu kapsamda algılayıcılar kontrol ünitesine bağlanır ve sonrasında hareketi gerçekleştirecek olan bireyin vücuduna yerleştirilir. Kontrol ünitesi, vericinin oluşturduğu düşük frekanslı manyetik alanda hareket ettirilen acılar sayesinde alıcıların konumlarını kolaylıkla saptayabilir. Böylece bireyin hareketleri yakalanır ve 3D verilere dönüştürülür (Windsor, 2007). Öte yandan bu sistemlerde verici kaynak tarafından üretilen düşük frekanslı manyetik alanın ölçülebilmesi için vücuda yerleştirilen sensörlerden büyük ölçüde faydalanılmaktadır. Bu çerçevede yaklaşık olarak 12 ile 20 sensör kullanılmaktadır. Bu sensörler ve kaynak, kablo yardımıyla elektronik kontrol ünitesine bağlanarak yakalama sahası içerisinde belirlenen yerlere konumlandırılır. Böylece manyetik veri ile uzaysal bağlantısı ölçülür. Bunların yanı sıra elektronik kontrol üniteleri söz konusu ilişkilendirilen rotasyonları ve pozisyonları 3 boyutlu alanda temsil edebilecek bir yazılım sürücüsüne sahip olan bilgisayar kullanılarak network ağı üzerinden bağlanmaktadır. Bu noktada bireyin vücuduna bağlanan sensörler sayesinde eklem hareketi pozisyon ve rotasyon verisi olarak kaydedilir (Sigal, 2019, s. 21).



Fotoğraf 32. Hareket Yakalama Sensörleri

Kaynak: (Skywell Software, 2019)

Algılayıcılar diğer bir ifadeyle takip eden sensörler tarafından çeviriler ve yönelimler veri olarak çıkarılmaktadır. Bu sayede bir post-processing işleminin uygulanması gerekmemektedir. Dolayısıyla bu sistem gerçek zamanlı pek çok uygulamada kullanılabilir. Söz konusu takip sensörleri metal olmayan malzemeden üretilen hareketi kaydedilen objeden veya üzerinde bulunan destekleyici nesnelerden etkilenmemektedir. Çoğunlukla elektronik ortamlardan kaynaklanan manyetik ve elektriksel etkileşimlere duyarlı bir sistemdir. Bu nedenle parazitler bozuk veri elde edilmesine yol açabilmektedir (Kurban & Beşdok, 2008, s. 2).

Manyetik sistemler iki farklı gruba ayrılmaktadır. Bu çerçevede birinci grup doğru akım elektromanyetik alanı kullanmaktadır (DC: Direct Current). İkinci grup alternatif akım alanlarından faydalanmaktadır (AC: Alternating Current).

Manyetik Capture sisteminin avantajları şöyle sıralanmaktadır (Katragadda, Lord, Sun, Udpa, & Udpa, 2019, s. 1582);

- Gerçek zamanlı geridönüşüm ve gerçek zamanlı uygulamalara olanak tanır.
- Post-Processing işlemine gerek duyulmadan pozisyon ve oryantasyon mevcuttur.
- Metal olmayan objeler tarafından takip sensörleri absorbe edilmez.
- Manyetik sistemler Optik sistemlere kıyasla çok daha düşük maliyetlidir.
- Birden fazla performans çoklu kurulumları aracılığıyla eş zamanlı olarak kaydedilir.

Manyetik Capture sisteminin dezavantajları şöyle sıralanmaktadır (Estevez-Rams, Penton, Martinez-Garcia, & Fuess, 2005, s. 169);

- Takip sensörleri için kullanılan pil ve kablolar, hareketi yakalanacak olan bireyin hareketlerini büyük ölçüde kısıtlayabilmektedir.

- Takip sensörleri elektriksel ve manyetik etkileşimlere eğilimlidir.
- Manyetik sistemler, optik sistemlere kıyasla daha düşük sampling hızına sahiptir.
- Manyetik veriler gürültünün yanı sıra bozuk olma eğilimine de sahiptirler.
- Takip sensörlerinin konfigrasyonlarını değiştirmek son derece güçtür.

3.4.2.2. Mekanik sistemler

Elektromekanik hareket yakalama yöntemleri, diğer yöntemlerle kıyaslandığında daha mekanik bir yapıya sahiptir. Manyetik sistemlerdeki gibi bu sistemlerde de gerçek zamanlı olarak kaydedilen sonucun anında izlenmesine olanak sunulmaktadır. Mekanik sistemin çalışma şekli ise kıyafet olarak bireyin vücuduna giydirilen mekanik parçaların dönüşlerinin saptanması ve hareketlerinin yakalanması ilkesine dayanmaktadır (Kayacık, 2011, s. 51).

Mekanik sistemler diğer sistemlere kıyasla en düşük maliyete sahiptir. Ancak bu sistemde örnekleme miktarı az ve hata oranı son derece yüksektir. Bununla birlikte elektromekanik hareket yakalama yöntemlerinin büyük bir bölümünün hareketi yapan kişinin konumunu tespit edemediği, yalnızca eklemlerinin dönüşlerini tespit ettiği belirtilmektedir. Mekanik (Exo-skeletal) Motion Capture sistemlerinde hareketi kaydedilecek olan bireyin eklem açıları kaydedilmektedir. Bu çerçevede hareketi yakalanacak olan bireyin üzerine düz çubuklardan ve potansiyometrelerden meydana gelen ve eklem bölgelerinde birleşen bir cihaz giydirilir (Kurban & Beşdok, 2008, s. 3).

Potansiyometre ise dışarıdan yapılan fiziksel müdahaleler sonrasında değeri değiştirilebilen dirençler olarak ifade edilmektedir. Buna ek olarak devrelerde gerilimin bölünmesi ya da akımın sınırlandırılması amacıyla kullanılmaktadır. Bu kapsamda uzun çubuklar bu potansiyometrelere vücudun eklem bölgelerinden bağlanır ve hareketi yakalanacak olan bireyin eklem açılarını ölçme işleminde kullanılır. Öte yandan mekanik sistemlerin gerçek zamanlı olmaları nedeniyle pek çok TV yayınında ve gerçek zamanlı animasyon uygulamalarında sıklıkla kullanılan sistemler arasında yer

almaktadır. Mekanik sistemler maliyet açısından da son derece uygundur ve portatif bir yapıya sahiptir. Bunun yanı sıra dışarıdan gelen manyetik ve elektriksel dış uyaranlardan yani parazitlerden etkilenmezler (Roetenberg, Luinge, & Slycke, 2007, s. 17).

Mekanik sistemlerin avantajları şöyle sıralanmaktadır (Sigal, 2019, s. 18);

- Gerçek zamanlıdır.
- Nispeten daha az maliyetlidir.
- Manyetik ve elektriksel dış uyaranlardan etkilenmez.
- Geniş yakalama aralığına sahiptir.
- Portatiftir.

Mekanik sistemlerin dezavantajları şöyle sıralanmaktadır (Katragadda, Lord, Sun, Udpa, & Udpa, 2019, s. 1583);

- Hareketi yakalanacak kişinin üzerinde hareket kısıtlamalarının olması,
- Küresel boyutta hareketlere izin vermemesi,
- Kolay kırılabilir bir yapıda olması,
- Sensörlerde sabit yapılandırılması,
- Düşük sampling hızına sahip olması,

3.4.2.3. Optik Sistemler

Optik Motion Capture sistemin temelinde canlının üzerine yerleştirilen yansıtıcı vericilerin sağlamış olduğu yansımanın, stüdyoya yerleştirilen hızlı algılama niteliğine sahip olan kameralarla takip edilmesi ilkesi yatmaktadır. Optik sistemler, diğer sistemlere kıyasla daha pahalı hareket yakalama sistemine sahiptir. Bu sistem aynı zamanda hata oranı en düşük sistem olarak bilinmektedir. Hızla gelişen kamera

teknolojileriyle birlikte optik sistemlerin saniyede yaklaşık olarak 30 ile 2000 örneklemenin üzerine çıkabildiği bilinmektedir (Yahya, ve diğerleri, 2019, s. 4).

Optik Motion Capture sistemlerinin tıbbi uygulamalarda kullanılmak amacıyla tasarlandığı bilinmektedir. Çünkü tıp alanında temiz ve net veri akışı gerekmektedir. Bu alanda hareket analizi bağlamında yapılan çalışmalarda hataya yer yoktur (Bai, Pepper, Yan, Spurgeon, & Sakel, 2015, s. 235). Klinisyenler ve araştırmacılar tarafından medikal alanda insan hareketine ve performansına yönelik olarak çalışmalar yürütülebilmesi için hareket verilerinden faydalanılmaktadır. Böylece insan hareketlerinin temeli özümsebilir ve ortaya çıkabilecek pek çok sakatlama önlenabilir. Bu nedenle pek çok fizyoterapist ve doktor tarafından rehabilitasyon amacıyla hareket yakalama sistemleri kullanılmaktadır. Öte yandan optik sistemlerin medikal alanın yanı sıra pek çok endüstriyel uygulamada ve mekanik alanda da sıklıkla tercih edildiği bilinmektedir. Örnek verilecek olursa araba geliştiricileri ve iç tasarım gibi uygulamalarda, ergonomi araçlarının kullanımıyla daha güvenli ve konforlu bir araç üretebilmek için yine bu sistemlerden faydalanılmaktadır. Günümüzde optik sistemler net ve temiz veri elde etme özelliği sayesinde sinema ve animasyon dünyasında son derece önemli bir konuma ulaştı. Bu çerçevede piyasada ilk önce ticari optik sistem olarak bilinen Vicon 8 yerini aldı. Daha sonra günümüzde sinema alanında en çok kullanılan sistem haline gelen Vicon optik sistemlerin Avatar, Titanic, Matrix ve Mumya gibi pek çok başyapıt filmde kullanıldığı gözükmemektedir (Choppin, Lane, & Wheat, 2014, s. 101).



Fotoğraf 33. Motion Capture, Avatar

Kaynak: (Motion Capture, 2012)

Optik sistem yaklaşık olarak 4 ile 31 kameranın yanı sıra bu kameraları kontrol eden bir bilgisayardan oluşmaktadır. Bu çerçevede hareketi yakalanacak olan bireyin üzerine market olarak adlandırılan işaret yerleştirilmektedir. Söz konusu işaretler yapısal özelliklerine göre pasif marker ve aktif marker olarak iki gruba ayrılmaktadır. Dış kaynaktan gelen ışığı yansıtan işaretler pasif marker olarak tanımlanırken, ışığı yayan işaretler ise aktif marker olarak tanımlanmaktadır (Kitagawa & Windsor, 2008, s. 78). Dolayısıyla optik sistemler aktif marker, pasif marker ve merkezli optik sistemler olmak üzere üç bölümde incelenmektedir.

Yansıtıcı malzemeden meydana gelen pasif markerler; küresel, yarı küresel veya yuvarlak şekildedir. Söz konusu markerlerin şekli ve boyu ise kullanılacak olan kameranın çözünürlüğüne ve hareketi kaydedilecek olan nesneye göre farklılık göstermektedir. Pasif sensörlü optik sistemlerde, kameranın etrafına yerleştirilen Infra-red (IR) LED'ler ve IR geçiren filtreler kullanılmaktadır. Bu sensörler üzerlerinde kamera lensinin yakınında oluşan ışığı yansıtma özelliğine sahip olan ve reflektör olarak adlandırılan bir malzemeye kaplanmaktadır. Böylece kamera, bireyin üzerindeki kıyafet ve ten rengi gibi şeylere değil, yalnızca ışığı geri yansıtan nesneye odaklanmaktadır (Bai, Pepper, Yan, Spurgeon, & Sakel, 2015, s. 238).

Kameralar pasif sistemlerde, LED (Light-Emitting Diodes) olarak adlandırılan ışık yayan diyotlardan oluşur. LED'lerin yaydığı ışıklar ise pasif markerler kullanılarak yansıtılmaktadır. Bunun yanı sıra aktif marker sisteminde yer alan işaretler ise LED'lerin kendisidir. Aktif marker sistemlerin bir kısmı tek seferde sadece bir LED'i aydınlatırken, bir kısmı ise tüm LED'leri tek bir seferde aydınlatmaktadır. Optik sistemlerde kullanılan kameralar tarafından marketlerin yansıttığı ışık kaydedilmektedir. Bu sistemler yüksek çalışma hızları sayesinde saniyede yaklaşık olarak 30 ile 2000 sampling hızına yetiştirebilmektedir. Bu bağlamda 3 boyutlu pozisyonun belirlenebilmesi için en az iki adet kameranın bir markeri görmesi gerekmektedir. Bunun yanı sıra kamera sayısındaki artış, veri tespitinin doğru bir şekilde yapılmasını sağlayacaktır (Chen, Li, Luo, & Zhu, 2015, s. 8).

Optik Motion Capture sistemlerinin avantajları şöyle sıralanmaktadır (Bai, Pepper, Yan, Spurgeon, & Sakel, 2015, s. 239);

- Yüksek düzeyde yakalama hızına sahiptir.
- Optik veri kesin ve doğrudur.
- Eş zamanlı olarak birçok konu yakalanabilmektedir.
- Çok fazla sayıda marker kullanılabilir.
- Projede belirlenen amaçlara göre çok marker konfigürasyonu kolay bir şekilde değişebilmektedir.
- Optik sistemlerde kaydedilecek olan konu, kayıt alanında özgür bir şekilde hareket edebilmektedir.
- İskelet veriler oluşturulabilmektedir.
- Yakalama hacmi diğer sistemlere kıyasla daha büyüktür.

Optik Motion Capture sistemlerinin dezavantajları şöyle sıralanmaktadır;

- Post-processing sürecinde rotasyonel verilerin, pozisyonel verilerden hesaplanmasına ihtiyaç duyulmaktadır.
- Optik sistemler geniş çapta post-processing işlemlerine ihtiyaç duymaktadır.
- Markerler, kaydedilen konu ya da dekorlardan kaynaklanan sebeplerle kapanabilir. Bu da kayıt sırasında veri kaybının yaşanmasına yol açar.
- Pasif optik sistemler aydınlatma kontrolü son derece önemlidir.
- Gerçek zamanlı geribildirim ise çizgisel figürlerle sınırlandırılmıştır.
- Optik sistemlerin donanımı, diğer sistemlere kıyasla çok daha maliyetlidir.

Optik sistemlerde ışık unsuru son derece önemlidir. Bu kapsamda genellikle hareketi kaydedilecek olan bireyin, kendi adımlarını görebilecek düzeyde loş bir ortam hazırlanır. Çünkü kamera, bireyin duruşunu takip etmez, bireye adapte edilen sensörleri takip eder. Optik sistemlerin büyük bir kısmında kızılötesi kameralar kullanılır. En bilinen optik sistem ise Vicon 8'dir (Chen, Li, Luo, & Zhu, 2015, s. 7).

Günümüzde sıklıkla tercih edilen optik sistemler arasında Biomechanics ve NaturalPoint firmaları tarafından üretilen optik sistemler de yer almaktadır. Pasif sensörler ile çalışan sistemlerde konusunda önde gelen firmalar arasında Motion Analysys ve Oxford Metrics firmaları vardır. Bunların yanı sıra Northhern Digital Optitrak firması ise çoğunlukla biyomekanik alanda kullanılan aktif sensörler ile çalışan sistem hususunda önde gelen firma olarak bilinmektedir (Naylor, ve diğerleri, 2011, s. 6).

3.4.2.4. Diğer Motion Capture Sistemleri

Performans yakalama hususunda kullanılan bir diğer yöntem ise Akustik Motion Capture sistemlerdir. Bu yöntemde genellikle güçlü ses alıcılarına ihtiyaç duyulmaktadır. Hareketi kaydedilecek olan kişinin vücudunda farklı yerlere bir sızı ses vericileri yerleştirilir. Söz konusu vericiler ise sırasıyla duyulacak olan “tık” sesine odaklanır. Alıcıların her birinde, sesin vericiden hareket ederek yayılma süresi ölçülür.

Buna ek olarak üç alıcıdan toplanıp elde edilen mesafe ise 3 boyutlu bir uzay oluşturmak için birleştirilir (Ligorio, Zanotto, Sabatini, & Agrawal, 2017, s. 107).

Akustik sistemlerin en önemli avantajı, optik sistemlerde sıklıkla yaşanan veri kaybına yol açmamasıdır. Sistemin dezavantajları olarak ise manyetik ve mekanik sistemlerde yoğun bir şekilde ortaya çıkan ve hareket kabiliyetinin kısıtlanmasına sebep olan kablo problemleri gösterilmektedir. Ayrıca akustik sistemlerde de hareket sahası sınırlıdır (Chen, Li, Luo, & Zhu, 2015, s. 8).

Intersiyal (Inertial) Motion Capture sistemler, aralarında Animazoo ve Xsens firmalarının da yer aldığı pek çok firma tarafından üretilmektedir. Bu sistemlerde genel olarak içerisine eylemsiz jiroskopların gömülü olduğu özel kıyafetler kullanılır. Mekanik ve optik jiroskoplar olarak ikiye ayrılan jiroskoplar açışal hareketlerin ölçümünde kullanılan araçlar olarak ifade edilmektedir. Intersiyal (Inertial) Motion Capture sistemleri aracılığıyla genellikle bireyin bedeninin belirli noktalarına yerleştirilen sensörlerin yönlerinde ve oryantasyonunda meydana gelen değişimler ölçülmektedir (Hagg, 2009). Bu sensörlerin kullanımıyla elde edilen oryantasyon verileri ise bilgisayara bağlı olan bir alıcıya kablosuz bir şekilde aktarılmaktadır. Aktarılan verisel değerler ise performansı gerçekleştiren bireyin vücut ölçüleriyle doğru orantıda oluşturulan 3 boyutlu karakter ile eşleştirilmektedir. Böylece dijital ortamda performansın sanal formu yaratılmış olacaktır. Optik sistemler, hareket yakalama sistemleri arasında en üstün özelliklere sahiptir. Fakat Intersiyal (Inertial) Motion Capture sistemleri de kendine özgü bazı üstün niteliklere sahiptir. Bu çerçevede optik sistemler oryantasyonu ölçmek için kızılötesi kameralar kullanılırken, intersiyal sistemlerde aktif sensörlerden yararlanılmaktadır. Bu sensörlerin bağlı bulunduğu kostümler ise ensek yapıdadır (Ligorio, Zanotto, Sabatini, & Agrawal, 2017, s. 109).



Resim 19. Xsnes firmasının ürettiği MOCAP kostümü

Kaynak: (3d-ring, 2013)

Günümüzde verilerindeki doğruluk payının son derece yüksek olması sebebiyle Intersiyal (Inertial) Motion Capture sistemler sıklıkla tercih edilmektedir. Sistemin avantajları arasında hareket rahatlığı, kolay taşınabilirliği ve veri kaybı gibi sorunlara olanak sunmaması gibi unsurlar yer almaktadır. Buna ek olarak sistemin dezavantajı ise küresel boyutta veri kaydının kısıtlı olmasıdır (Chen, Li, Luo, & Zhu, 2015, s. 7).

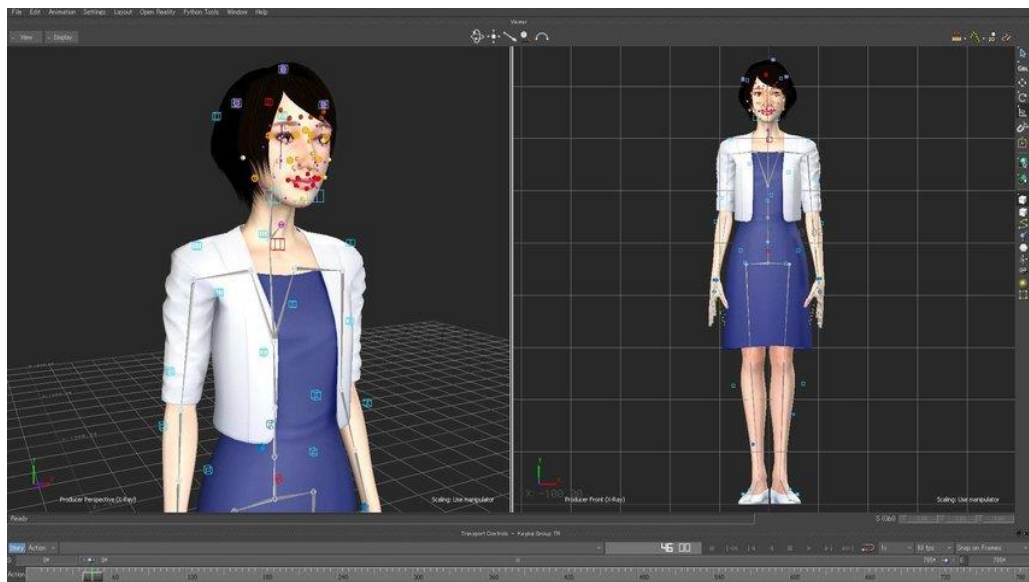
3.4. Motion Capture (Hareket Yakalama) ve 3D Karakterler

3.4.3. 3D Karakterler

Animasyon tarihine bakıldığında öncelikle karelerin tek tek el ile çizilerek boyanması tekniğine dayalı geleneksel 2 boyutlu animasyon tekniğinin öne çıktığı görülmektedir. Günümüzde 2 boyutlu animasyon tekniği ile üretilen çizgi filmlerin var olduğu bilinmektedir. Bu nedenle 2 boyutlu elle çizim metodunun ortadan kalkması gibi bir durum söz konusu değildir. Çünkü tam olarak üç boyutlu bir karakter çizilerek modellemeye kullanılsa bile 3 boyutlu animasyon tasarımında, 2 boyutlu boyama ve el ile çizim tekniğinin mutlaka gerekli olduğu ifade edilmektedir. 2 boyutlu çizimler aynı zamanda performans tasarımı olarak adlandırılan scenography alanında karakterin

konumlandırılacağı yerin çiziminde kullanılmaktadır. Buna ek olarak oluşturulacak olan animasyon filminin hikaye olarak şablonunun çiziminde de 2 boyutlu çizim tekniği kullanılmaktadır (Kitagawa & Windsor, 2008, s. 87).

Günümüzde Walt Disney gibi pek çok firmanın özellikle Japonlar tarafından üretilen Magna ve Anima olarak adlandırılan çizgi film serilerinde 2 boyutlu ve 3 boyutlu çizgi film animasyon tekniklerini birlikte kullandıkları gözlenmektedir. Buna ek olarak Japon çizgi filmlerinde 2 boyutlu çizim tekniklerinin kullanılması nedeniyle az karede çok keskin hareketlerin yer almaktadır. Bu nedenle özellikle Japonya’da daha fazla tercih edilen 2 boyutlu çizgi filmlerin sıklıkla üretildiği vurgulanmaktadır (Brownridge, 2014, s. 31). Öte yandan tercih edilen Motion Capture tekniğine göre kablosuz veya kablolu olarak bilgisayar ortamına kaydedilen veriler, Nuance ve Motionbuilder gibi çok zamanlı hareket kaydedebilen ve işleyebilen programları aracılığıyla temizlenmekte ve çeşitli animasyon programlarında işlenebilecek bir formata dönüştürülmektedir. Bu veriler önceden dijital ortamda tasarlanan 3 boyutlu karakterler ile adapte edilir. Böylece gerçek zamanlı eşleşme sağlanır. 3 boyutlu animasyonlarda modelleme olarak adlandırılan 3 boyutlu görsel dijitalize edilmektedir. Sonrasında modellenen karakterler gerçeğe uygun türlü dokular ile kaplanmaktadır. Bu işlem mekan ve ışık birleştirilerek şekillendirildikten sonra tamamlanmış olur (Ligorio, Zanotto, Sabatini, & Agrawal, 2017, s. 108).



Resim 20. 3D Hareket Yakalama Modeli

Kaynak: (Brock, 2018)

Günümüzde karakter modelleme ve animasyon bağlamında kullanılan birçok program vardır. Bu programlardan en önemlileri ise Autodesk firması tarafından üretilen 3D Studio Mx, Maya ve MotionBluilder programları olarak sıralanmaktadır. Buna ek olarak Cinema 4D, SoftImage, Blender, Autodesk Human IK, Autodesk Mudbox ve Zbrush gibi pek çok program karakter modelleme ve animasyon dünyasında kullanılmaktadır. Bu programlar bugün günümüzde Walt Disney ve Pixar gibi önde gelen birçok animasyon şirketi tarafından tercih edilen programlar arasında yer almaktadır (Yahya, ve diğerleri, 2019, s. 8). 3D hareket yakalama modeliyle anime makyajları yapılabilir. Diğer makyajlar gibi Kabuki makyajı da bu teknolojiyle ortaya koymak mümkündür.

3.4.4. Dijital Makyaj

Dijital makyaj, televizyon ve film prodüksiyonunda görsel efektler için bilgisayar tarafından oluşturulan (CG) görüntüler ile kamera ile yakalanmış insan yüzü veya vücut görüntüleri oluşturma tekniğidir. Gerçekçi dijital makyaj efektleri oluşturmak için hareket izleme ve foto-gerçekçi görselleştirme gibi birçok bilgisayarla görme ve grafik tekniği entegre edilmelidir. 3D yüz veya vücut hareket takibi, CG yüzü veya gövdeyi canlandırmak için çok önemlidir. Ek olarak, yüz veya vücut görüntüsü hareketli bir kamera tarafından çekildiğinde, 3D kamera hareketi de yüksek seviyede bir kesinlikle izlenmelidir. Bununla birlikte, dijital makyajda olduğu gibi eşzamanlı insan ve kamera hareket takibi üzerinde çok fazla çalışılmamıştır ve bilgisayarla görme ve bilgisayar grafiklerinde bu halen daha zor bir problem olarak varlığını korumaktadır (Hellström, 2013, s. 36).

Hareket yakalama, insan hareketini kameralar veya jiroskoplar gibi belirli sensörlerle kaydeder ve ardından kaydedilen hareket verilerini CG modelleri ile eşler. Hareket yakalama bilgisayar animasyonu ile tanıtılmış olmasına rağmen, endüstriyel eğitim gibi birçok farklı alanda çeşitli uygulamalar için yaygın olarak kullanılmaktadır.

Ayrıca, dijital makyaj için neden bir hareket yakalama teknolojisi benimsendiğini açıklar bir şekilde 3D insan yüzü veya vücut hareket takibi için yüksek performanslı bir çözüm olarak kullanılabilir. Hareket yakalama ile insan hareket takibini çözmek kolay olsa da özellikle dış ortamda dijital makyaj için, eş zamanlı insan ve kamera izleme problemi üzerine hareket yakalama uygulamak kolay değildir (Eriksson & Persson, 2010, s. 92).

Konuyla ilgili olarak TV ve film prodüksiyonunda görsel efektler için kamera ile yakalanan insan yüzü veya vücut görüntülerini CG ile oluşturmak için başlangıç hareket yakalama tabanlı dijital makyaj yöntemi sunulmaktadır. Söz konusu yöntem hem insan hem de kamera başlangıcındaki 3D hareketini yüksek doğrulukla izlemek için aktif bir optik hareket yakalama teknolojisini dışarıdan içeriye kamera izleme tekniğiyle birleştirir, bu da yöntemin CG/gerçek görüntü kompozisyonu üzerine önceki çalışmaların aksine iç mekânlarda olduğu gibi dış mekânlarda da insan yüzünün veya vücudunun dijital özel makyajına uygulanmasını sağlar (Hellström, 2013, s. 43).

Dijital makyaj ile ilgili olarak yapımcı James Cameron'ın **Avatar** ve Steven Spielberg'in Cameron'ın teknolojisini kullanarak daha sonra ortaya koyduğu **Tenten'in Maceraları** filmlerinden bahsetmek doğru olur. Spielberg bu konuda şu itirafta bulunmuştur: *"Bunu artırılmış animasyon değil dijital makyaj olarak düşünmeyi seviyorum. Bu temelde gerçek oyuncunun gerçek performansı ve sizin esasında deneyimlediğiniz şey ise makyaj."* Bazı uygulayıcılar Spielberg'in bu kelime seçimine sempati duymaktadır. **King Kong**, **Avatar**, **Maymunlar Cehennemi: Başlangıç** (Twentieth Century Fox, 2011), **Hobbit: Beklenmedik Yolculuk** (Peter Jackson, 2012) ve **Hobbit: Smaug'un Çorak Toprakları** (Peter Jackson, 2013) dâhil olmak üzere hareket yakalamayı kullanan CG ve vfx ağırlıklı filmler üzerinde çalışan 3D sanatçısı Mathias Larserud, performans yakalama ve CG karakterlerini içeren efektlerin kullanımını Spielberg ile aynı terminolojiyi kullanarak açıklamaktadır: *"Sanırım Gollum ve Sezar (Maymunlar Cehennemi'nde Andy Serkis tarafından canlandırılan) hareket yakalama kullanımının mükemmel örnekleridir. Her iki durumda da görsel efektlerin görsel efektten daha gelişmiş bir makyaj olduğunu düşünüyorum. Bunlar oyuncuya, aksi takdirde inandırıcı bir şekilde yapılması mümkün olmayabilecek bir rolü*

oynamasına yardımcı olan "dijital bir makyaj" sunarlar. Gollum'u canlandırmaya çalışan makyajlı birini hayal edin. Bu işe yaramazdı” (Chung, 2011, s. 29).



Resim 21. *Maymunlar Cehennemi’nde Gollum Karakteri*

Kabuki makyajı da yukarıdaki örneklere dayanarak dijital makyaj teknolojileriyle uygulanabilir. Böylelikle izleyici üzerindeki etkisi elle yapılan makyaja kıyasla daha fazla etki sağlayacak, Kabuki makyajıyla amaçlanan duygu ve karakter özellikleri aktarımının teknoloji sayesinde daha net biçimde gerçekleştirilmesi mümkün olacaktır.

SONUÇ

Kabuki, geleneksel Japon Tiyatrosu'nun belirgin özelliklerini oldukça net biçimde yansıtan, makyaj kullanımının ön planda olduğu bir tiyatro türüdür. Maske kullanımı Noh tiyatrosuna göre az olsa da abartılı makyajların neredeyse bir maske kadar etkileyici olduğu göze çarpmaktadır. Kişinin yüz hatlarını belirginleştirmeye ve böylelikle sahnelenen rolün karakteristik özelliklerini vurgulamaya yönelik olarak yapılan bu abartılı makyajlar, modern tiyatrodaki yerinin ele alınması amaçlanmıştır. Kabuki tiyatrosundaki maske makyaj kullanımının modern sanatlara ve gösterilere yansımaları değerlendirilmiştir.

Kabuki, deneyimsiz bir izleyici üyesi için bile dikkat çekici şekillerde Noh'tan çok farklı işlev görmektedir. Noh'ta görülen yokluğun estetiğini somutlaştırmak yerine, Kabuki'nin mevcudiyet estetiğini keşfettiği söylenebilir. Yine, bu yorum, sanatta ustalaşmaktan kazanılan bilgeliği paylaşan bir uzmandan ziyade, sanat formuna gerçek bir ilgi duyan, sıklıkla izleyici bir üye olma deneyimine dayanmaktadır. Belki de sanat, dış görünüş ve gösteri estetiğine odaklanması nedeniyle yabancı bir izleyici tarafından daha kolay kavranabilmektedir. Kabuki hala kodlanmış bir yapıya ve birçok seyircinin anlayışından kaçan sahneleme tekniklerine sahip olsa da, anlaşılacak için ciddi ölçüde zihinsel ve duygusal çaba gerektiren bir türdür. Bununla birlikte, daha yakından incelendiğinde, Kabuki'nin estetiğinin katmanlı ve karmaşık bir şekilde işlev gördüğü anlaşılmaktadır. Batılı gerçekçilik geleneğinden hala uzak olan Kabuki, Japon kültürel deneyiminden Noh'dan farklı bir şekilde yararlanmaktadır, ancak aynı derecede güçlüdür.

Kabuki, sunduğu hikâyelerin temeli olarak tarih ve efsaneyi kullanmaktadır. Bazı hikâyeler Noh geleneğinden geri dönüştürülse de, Kabuki, kaçınılmaz ve genellikle trajik bir sona yol açan alt olaylar ve karmaşık koşullar dizisi ile daha anlatısal biçimde kompleks hikâyeler anlatma eğilimindedir. Tüm Kabuki eserleri trajik bir şekilde bitmez, bazıları oyunu sona erdiren doruk noktası bir savaşıyla daha kahramanca olabilmektedir. İzleyiciler genellikle bu hikâyeler hakkında güçlü kültürel

bilgiye sahiptir, bu nedenle olay örgüsünün açığa çıkması hikâye anlatımının odak noktası değildir. Tıpkı Noh'ta olduğu gibi, yeni anlatı bilgileriyle izleyiciyi şaşırtmak yerine bir anın duygusunu keşfetmeye odaklanılır. Bununla birlikte, Kabuki'de duygusal bir anın bu keşfi, Kabuki oyuncusunun yoğun duyguları gerçekleştirme becerisini göstermesi için bir fırsattır. Kabuki hikâyeleri, deneyimi seyirciye oyun boyunca rehberlik eden net kahramanlara odaklanmaktadır.

Karakterler, hem izleyicinin anlatı hakkındaki bilgisi hem de mevcut koşullar kümesi nedeniyle, kaçınılmaz bir sonu olan bir hikâyeyi canlandıran, açıkça iyi ya da kötü niteliklere sahiplerdir. Dolayısıyla karakter ifadesi aslında “tip” olarak da belirtilebilir. Bu nedenle hikâye bazen çatışmadan yoksundur. Dramatik doruğa, bir anlatı içindeki çatışma yoluyla değil, doruk noktasına ulaşan bir görüntünün yaratılması yoluyla ulaşılır. Bu duygusal deneyim, sunulan anlatıyı gölgede bırakmaktadır. Bu nedenle oyunlar bazen anlatıdaki doruk noktasından hemen önce sona erebilmektedir. Hikâyenin sonucunu bildiğimiz gibi, dramatik deneyim görüntü ve gösteri yoluyla yaratılmakta ve bazen en iyi duygusal doruk noktası, doruktan önce elde edilmektedir. Kabuki tiyatrosunda nadiren bir sonuç vardır. Dolayısıyla dramatik deneyimin ve duygunun yansıtılması Kabuki’de temel amaçtır.

Kabuki tiyatrosunun ritüeli, biraz daha abartılı olsa da, Noh'daki gibidir. Performans gelenekleri 1500’ler ve 1800’ler arasında konsolide edildiğinden ve bugün yürürlükte kaldığından Kabuki hala bir “müze tiyatrosu” olarak kabul edilmektedir. Tiyatro, hiç olmadığı kadar uzun bir süre içinde kurulmuş ve daha kısa zamanda hızla geliştirilmiştir. Bununla birlikte, tiyatronun performans geleneklerinin ve ritüellerinin hala popüler ve güncel olması, Kabuki’ye bir “müze tiyatrosu” niteliği kazandırmaktadır. Kabuki ayrıca kullanılan kodlanmış jestlerle ritüelleştirilmiştir. Bugün hala gelenek ve performans tarzı adına yalnızca erkekler tarafından icra edilen kodlanmış jestler, kadın tasvirinde özellikle önemlidir. Karakteri canlandıran oyuncu erkek olmasına rağmen bazı jestler karakterin kadınlığını göstermektedir. İzleyici üyesinin deneyimi bile gelenek içinde kodlanmıştır, birçok izleyici üyesi, mükemmel beceri veya doruk noktası hareketi anlarında sanatçının adlarını, ailesinin adlarını

haykırır. Bu, seyirciye tiyatroya gitme ritüelinde oynayacakları bir rol vererek, daha dinamik bir performans alanı yaratmayı sağlamaktadır. Her sürecin, Kabuki tiyatrosuna özgü kendi ritüelleri vardır. Tiyatroya varışın ve biletlerin satın alınmasının ötesinde, yemekler genellikle sahneler arasında tüketilir ve tiyatrodan satın alınan öğle yemekleri, oyunun herhangi bir anında olduğu gibi gösteriye devam ritüelinin bir parçasıdır.

Açıklandığı üzere Kabuki’de kadın cinsiyetin yansıtılmasından temel amacın “doruk noktası” ve “duygu durumu” ekspresyonu olmasına kadar, bütün bunların gösteriye geçirilebilmesi bir desteği şart hale getirmektedir. Bu destek, kumadori makyajı biçiminde karşımıza çıkmakta, Kabuki’ye ilişkin sözü edilen gereksinimlerin karşılanması için yoğun ve vurucu bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Kabuki oldukça sansasyonel bir geçmişe sahip bir tür olarak Japon kültüründe popülerliğini hep korumuştur. XVII. yüzyıldan itibaren pek çok yasakla ve kısıtlamayla karşılaşmış, köklü engellerin üstesinden gelmeyi başarmıştır. Halka inebilen, tüm sınıflara hitap edebilen bir tür olması nedeniyle böylesine güçlü bir direniş hikâyesine sahiptir. Bu direniş, günümüzde dahi etkilerinin görülmesiyle de kendini somutlaştıran bir kültürel değer taşıdığını ortaya koymaktadır.

Modern gösterilerde Kabuki etkilerinin yalnızca kumadori uygulamalarında görülmediğini söylemek mümkündür. Modern gösterilerde kullanılan fantezi makyajın da kumadori ile benzerlik gösterdiği ve etkileşim içinde bulundukları söylenebilir. Fantezi makyajlarda tercih edilen yoğun çizgi kullanımı ve yüzün belli bölgelerinin vurgulanmasına yönelik renk tercihleri bu benzerliğin temeli olarak ifade edilebilir.

Çalışmada ele alınan Cirque du Soleil topluluğunun pek çok gösterisinde kumadori kullanımı görülmektedir. Oyuncuların duygularını yansıtmak ve tiplerin karakter özelliklerini vurgulamak için abartılı vurgularla yapılan makyajlar kumadorinin tipik örneklerini sergilemektedir. Benzer şekilde Kurosawa’nın filmlerinde de kumadori kullanımı yaygındır. Geçmişten günümüze karşılaştığı tüm kısıtlamalar, yasaklar ve engellere karşı varlığını sürdürmekle kalmayıp popülaritesini de koruyan Kabuki’nin Japon kültüründeki etkisi yadsınamaz güçtedir. Örneklenen eserler ile de bu etki ortaya konulmuştur.

Cirque du Soleil'in **Mystère** performansına bakıldığında, kumadori makyajının hemen tüm tiplerde mevcut olduğu görülmektedir. Renk ve çizgilerin, geleneksel Japon Tiyatrosu anlayışına uygun biçimde kullanıldığı göze çarpmaktadır. Oyuncuların canlandırdığı tiplerin karakter özellikleri ve duygu durumları, renkler üzerinden yansıtılmaktadır. Bunun yanında hayvan makyajı kullanımı da görülmektedir. Aktif, dinamik ve canlı, coşkulu duygu durumunun kırmızı tonlarıyla yansıtılması; sükunet, huzur, neşe duygularının ve gençlik, saflık halinin açık pembe tonlarıyla yansıtılması kumadori makyajı anlamlarının temelinde yer almaktadır. Çalışmada daha önce de değerlendirildiği gibi, her renk bir özellik ya da duyguyu yansıtmaktadır ve böylelikle Kabuki'ye özgü abartılı, bizar, avangart stil ile oyuncuların performansları güçlendirilmektedir. Gösterilerde koyu kırmızıyla öfke, şiddet, inat, kızgınlık yansıtılmaktadır. Çivit mavisıyla melankoli, mavi-yeşil kullanımıyla kıskançlık, haset vurgulanmaktadır.

Sert karakterler ve yüksek enerjili negatif duygu durumlarının **KA** adlı gösteride yoğun kullanımı görülmektedir. Bu gösteri makyajlarında renkler kadar çizgilerin kullanımı da yoğundur. Acı içinde olma hali tüm yüzde soluk mavi kullanımıyla verilmektedir, yüz hatlarını vurgulayan çizgilerle kibir, kendini beğenme özellikleri yansıtılmaktadır.

Pek çok popüler ve deneysel Kabuki oyununa imza atan aynı zamanda tiyatro eleştirmeni Takechi, geleneksel Kabuki'yi yeni uygulamalar ve modifikasyonlarla geliştirmiştir. Kabuki günümüzde dahi popülerliğini korumasını ciddi ölçüde Takechi'nin inovatif yaklaşımları ve teatral fikirlerine borçludur denebilir. Özellikle türün uyku sürecinde olduğunun ifade edilebileceği bir dönemden sonra onun yaklaşımları ve girişimleriyle Kabuki canlanmıştır.

Önemli bir etki yaratan ve dikkat çeken 1990 yapımı **Dreams**, Akira Kurasawa'nın yaşamı boyunca kendine dayalı rüyaları sekiz segmentte sunmuştur. Rüyalarda yer alan tiplerde kumadori sıklıkla görülmektedir. Kurasawa kendine ait olan bu kültürden filmlerinde ciddi ölçüde etkilendiğini yansıtan bir sanatçıdır. Kültürel etki onun filmlerinde özellikle mekân, kostüm, dekor, müzik ve makyaj seçimlerinde

net olarak görülebilmektedir. Özellikle dış öğelerde Noh ve Kabuki etkileri yoğundur. İlk kez 1989'da yayımlanan manga serisi **Ghost in the Shell**, pek çok uyarlamaya sahiptir ve 2017 yapımı canlı çekim filminde bir robot geyşada kumadori kullanımı dikkat çekicidir. Bir robotta kumadori kullanılması, duygular ve çeşitli karakter özelliklerinin yansıtılmasında bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Kumadori gibi duygu yansıtımını hiçbir eylem ya da söz kullanmadan gerçekleştirebilen bir makyaj uygulamasının robot üzerinde kullanımı bu durumun kanıtıdır, filmde bu kullanım Kabuki'ye ya da geleneksel Japon kültürüne bir gönderme amacından çok geleneksel kumadori makyajında olduğu gibi duygu durumunu yansıtma amacı taşımaktadır.

Görüldüğü üzere günümüz modern Japon sanatında dahi Kabuki etkileri yoğundur. Bu durum, Japon sanatında yansıtılmak istenenleri başarılı biçimde izleyiciye aktarmak için kumadorinin önemli bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Bu da elbette akla modern teknolojilerin kullanılmasının faydalı olacağı fikrini getirmektedir. Japon kültürünün önemli bir parçası olmasının yanında, sanatın aktarımında da önemli bir etkisi olduğu anlaşılan kumadori makyajın daha yoğun biçimde kullanılmasının 3D teknolojiler ve dijital makyaj uygulamalarıyla yaygınlaşması gerektiği düşünülmektedir.

Kumadori makyajın 3D ve hareket yakalama teknolojileri gibi teknolojilerin kullanılmasıyla günümüz modern gösterilerinde oldukça zengin biçimde kullanılabileceği net bir gerçekliktir. Bu noktada geleneksel Kabuki tiyatrosunun popülerliğini koruması da bir fırsat olarak değerlendirilerek güncel teknolojik gelişmelerle beslenmesinin önem taşıdığı düşünülmektedir. **Ghost in the Shell** örneğinde sunulan geyşa robota ait kumadori makyajın dijital ortamdaki örneklerine online ortamda sıklıkla rastlamak mümkündür. Kumadorinin güncel teknolojiler ile kullanımı Kabuki'nin popülerliğini korumaya destek olmanın yanı sıra sanatta duygu ekspresyonunu kolaylaştıracaktır. Dolayısıyla 3D başta olmak üzere günümüz teknolojilerinin büyük bir kültürel direniş gücü ve etkiye sahip olan Kabuki makyaj uygulamalarında da kullanılması önerilmektedir. Böylelikle Kabuki makyaj uygulamaları bir görsel anlatım aracı olarak bütüncül etkiyi artıracak, günümüz dijital dünyasında yaşayan seyirci üzerinde daha etkileyici izlenim bırakarak hayranlık uyandıracaktır.

KAYNAKÇA

- 3d-ring. (2013). *Kabelloses Mocap System von XSens*. https://www.3d-ring.de/3d/forum.php?post_id=13860 adresinden alındı
- Alter, M. P. (1968). Bertolt Brecht and the Noh Drama. *Modern Drama*, 11(2), 122-131.
- Aubrey, S., & Halford, G. M. (1960). *The Kabuki Handbook*. ABD: Charles E. Tuttle Company.
- Averbuch, I. (1998). Shamanic Dance in Japan: The Choreography of Possession in Kagura Performance. *Asian Folklore Studies*, 57(2), 316.
- Avorgbedor, D. K. (1999). The Turner-Schechner Model of Performance as Social Drama: A Re-examination in the light of Anlo-Ewe Halo. *Research in African Literatures*, 30(4), 144-155.
- Bachmann, E. (2000). Inertial and magnetic tracking of limb segment orientation for inserting humans into synthetic environments. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Monterey: Naval Postgraduate School.
- Bai, L., Pepper, M. G., Yan, Y., Spurgeon, S. K., & Sakel, M. (2015). Quantitative assessment of upper limb motion in neurorehabilitation utilizing inertial sensors. *IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering*, 23(2), 232-243.
- Barthes, R. (2013). On Bunraku. J. Schechter (Dü.) içinde, *Popular Theatre: A Sourcebook* (s. 49-52). New York: Routledge.
- Benedict, R. (1965). *Krizantem ve Kılıç*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Birkiye, S. K. (2016). Kendi Kültürünü Dönüştürmek: Japon Tiyatrosu. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 2(4), 45-61.
- Botz-Bornstein, T. (2003). Play, Dream, and the Search for the "Real" Form of Dwelling-from Aalto to Ando. *Nordisk Arkitekturforskning*, 2, 85-90.

- Brandon, J. R., Malm, W. P., & Shively, D. H. (1978). *Studies in Kabuki: Its Acting, Music and Historical Context*. Hawaii: The University Press of Hawaii.
- Brazell, K. (1998). A Living Tradition. *Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays* (s. 3-43). içinde New York: Columbia University Press.
- Brikmann, R. (2008). *Rhe Art and Science of Compositing*. United States: Morgan Kuafmann Publishers.
- Brock, H. (2018). *Figure 3- uploaded*. https://www.researchgate.net/figure/3D-model-used-to-rig-the-raw-motion-capture-data-onto-an-avatar-skeleton-to-provide-joint_fig1_325082191 adresinden alındı
- Brockett, O. G. (1974). *History of the Theatre*. Boston: Allyn & Bacon.
- Brownridge, A. (2014). Real-time motion capture for analysis and presentation within virtual environments. *Semantic Scholar*(176), 14-68.
- CBC. (2019). *Showtime for Cirque du Soleil* . <https://www.cbc.ca/archives/entry/showtime-for-cirque-du-soleil> adresinden alındı
- Cemal, A. (2015). *Oynamak Varken*. İstanbul: Can Yayınları.
- Chen, P., Li, J., Luo, M., & Zhu, N. (2015). Real-Time Human Motion Capture Driven by a Wireless Sensor Network. *International Journal of Computer Games Technology*, 1-14.
- Choppin, S., Lane, B., & Wheat, J. (2014). The accuracy of the Microsoft Kinect in joint angle measurement. *Sports Technology*, 7(1-2), 98-105.
- Chung, H. L. (2011). Global Visual Effects Pipelines. *Media Fields Journal*.
- Cole, G., Nigg, B., Ronsky, J., & Yeadon, M. (1993). Applications of the joint coordinate system to three dimensional joint attitude and movement representation: a standardization proposal. *Journal of Biomechanics*, 115(4), 344-349.

- Corazza, S. (2006). A Markerless Motion Capture System to Study Musculoskeletal Biomechanics: Visual Hull and Simulated Annealing Approach. *Annals of Biomedical Engineering*, 34(6), 1019-1029.
- Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Davis, J. M. (2006). *Understanding Humor in Japan*. Detroit: Wayne State University Press.
- Deal, W. E. (2005). *Handbook to Life in Medieval and Early Modern Japan*. Oxford: Oxford University Press.
- Dolkay, Z. (1997). Sahne Sanatlarında Makyajın Tipik Uygulama Modelleri. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Elcik, P. (2009). Ekin” Gösterileri Örneğinde Halk Danslarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Sahne Etmenlerinden Yararlanma Biçimleri. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi(11)*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Ellis, S. (2016). Japan, Japonisme and Japonaiserie. *The Plays of W. B. Yeats: Yeats and the Dancer* (s. 86-153). içinde New York: Springer.
- Episale, F. (2012). Gender, Tradition, and Culture in Translation: Reading the Onnagata in English. *Asian Theatre Journal*, 29(1), 89-111.
- Eriksson, D., & Persson, T. (2010). *Magic Mirror Using Motion Capture in an Exhibition Environment*. Linköping: Linköping University Electronic Press.
- Ertem, G. (2012). *Japonya’da Küçük Tiyatro Hareketinin Tarihi* . İdans Blog: <https://idansblog.org/2012/10/23/japonyada-kucuk-tiyatro-hareketinin-tarihi/> adresinden alındı
- Eryürek, E. (2014). *Karşınızda “Türkçe Deyimleri Görselleştirme Projesi”*. <http://www.cut-online.com/2014/10/28/karsinizda-turkce-deyimleri-gorsellestirme-projesi/> adresinden alındı

- Estevez-Rams, E., Penton, A., Martinez-Garcia, J., & Fuess, H. (2005). The use of analytical peak profile functions to fit diffraction data of planar faulted layer crystals. *Cryst. Res. Technol*(40), 166-176.
- Foxlin, E. (1996). Inertial-head tracker sensor fusion by a complementary separate-bias Kalman filter. *Proceedings of VRAIS '96*, 185-194.
- fragtist.com. (2014). *Ucuz Hareket Yakalama Teknolojisi: Perception Neuron*. <https://fragtist.com/mobil/ucuz-hareket-yakalama-teknolojisi-perception-neuron/adresinden-alindi>
- Güner, Y. (2006). Maskede İfade: Dünya Maske Geleneklerine İfadeye katkıları Açısından Bir Bakış. *Sanatta Yeterlik Eser Metni*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Güvenç, B. (1983). *Japon Kültürü*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Gabrovska, G. T. (2015). Onna Mono: The "Female Presence" on the Stage of All-Male Traditional Japanese Theatre. *Asian Theatre Journal*, 32(2), 387-415.
- Giannis, T., Evangelos, C., & Dimitris, G. (2016). Traditional Noh Theatre and Ancient Greek Tragedy: Comparative Study Towards ad Common Performance. *4th International Conference: Archi-Cultural Interactions through the Silk Road* (s. 49-52). Nishinomiya: Mukogawa Women's University.
- Giasanti, D., Macellari, V., Maccioni, G., & Macellari, V. (2005). The development and test of a device for the reconstruction of 3-D position and orientation by means of a kinematic sensor assembly with rate gyroscopes and accelerometers. *IEEE Transactions on Biomedical Engineering*, 52(7), 1271-1277.
- Goodman, D. G. (1988). *Japanese Drama and Culture in 1960's*. London: An East Gate Book.
- Granzow, K. (2017). How Handsome, How Infuriating: Onnagata Gender Performance on the Kabuki Stage. *Master's Thesis*. Emporia State University The Department of English, Modern Languages, and Journalism.
- Guimaraes, F. (2016). *Puppetry: An Overview*. PediaPress.

- Hürriyet. (2016). *Hareket yakalama teknolojisi lisede*.
<https://www.hurriyet.com.tr/egitim/hareket-yakalama-teknolojisi-lisede-40048270> adresinden alındı
- Hagg, J. (2009). *Inertial Motion Captura and Live Performance*.
<https://ausdance.org.au/articles/details/inertial-motion-capture-and-live-performance> adresinden alındı
- Halebsky, J. V. (2009). Transformation, Transmission, Translation: Japanese Noh in West Coasts Art Practice in San Francisco and Vancouver. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. University of California.
- Halebsky, J. V. (2009). Transformation, Transmission, Translation: Japanese Noh in West Coasts Art Practice in San Francisco and Vancouver. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. University of California.
- Harris, J. W. (2006). *The Traditional Theatre of Japan*. Wales: Edwin Mellen Press.
- Hays, J. (2018, 02 14). *Kabuki: History, Themes, Famous Plays and Costumes*. Facts and Details: <http://factsanddetails.com/japan/cat20/sub131/item715.html> adresinden alındı
- Hellström, S. K. (2013). More Than Digital Makeup: The Visual Effects Industry as Hollywood Diaspora. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Stockholm: Stockholms Universitet Department of Cinema Studies.
- Hoover, T. (2010). *Zen Culture: How Zen Influenced Art, Architecture, Literature, Sports, Ceramics, Theatre*. New York: Random House.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Ayrıntı.
- İçten, T., & Bal, G. (2019). Design and Testing of a Web Based Augmented Reality Virtual Dressing. *Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 7(2), 425-438.
- Ito, E. (2017). Reconciliation between Joyce and Yeats at the Noh Theatre. *Journal of Policy Studies*, 18(2), 89-101.

- Johnson, M. (1995, 08 14). *A Brief Introduction to the History of Bunraku*. The Puppetry Home Page: <http://www.sagecraft.com/puppetry/definitions/Bunraku.hist.html> adresinden alındı
- Küstür, S. (2020). *Apple Music, Shazam ve Karnaval Medya Grubu'ndan yeni bir radyo programı*. <https://www.teknoblog.com/shazam-stars-radyo-programi/> adresinden alındı
- Kılınçarslan, Y. (2017). Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri "Onnagatalar". *İnsan ve İnsan Bilim Kültür Sanat ve Düşünce Dergisi*, 4(14), 314-334.
- Karlık, M. (2019). otoğraf üzerinden propriyosepsiyon analizi ve hareket algılayıcı sensörler yardımı ile propriyosepsiyon analizi yöntemlerinin validasyonları. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Katragadda, G., Lord, W., Sun, Y. S., Udpa, S., & Udpa, L. (2019). Alternative magnetic flux leakage modalities for pipeline inspection. *IEEE Transactions on Magnetics*, 32(3), 1581-1584.
- Kayacık, M. (2011). Beden ve Hareket Bağlamında Görüntü Teknolojileri ve Motion Captura (MOCAP) Tekniği. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Keister, J. (2009). Urban Style, Sexuality, Resistance, and Refinement in the Japanese Dance "Sukeroku". *Asian Theatre Journal*, 26(2), 215-249.
- Kinzel, G., Hall, A., & Hillberry, B. (1972). Measurement of the total motion between two body segments. I Analytical development. *Journal of Biomechanics*, 5(1), 93-105.
- Kitagawa, M., & Windsor, B. (2008). *MOCAP for Artists Workflow and Techiques for Motion Capture*. New York: Focal Press Publications.
- Kominz, L. (2006). *The Splendor of Kabuki*. Lectures at Waseda University.

- Konishi, J. (2014). The Growth and Flowering of No. *A History of Japanese Literature, Volume 3: The High Middle Ages* (A. Gatten, & M. Harbison, Çev., s. 520-560). içinde New Jersey: Princeton Univesity Press.
- Kuipers, J. (1999). *Quaternions and Rotation Sequences*. United Kingdom: Princeton University Press.
- Kurban, T., & Beşdok, E. (2008). İnersiyal Algılayıcı Tabanlı Hareket Yakalama. *Elektrik - Elektronik ve Bilgisayar Muhendisligi Sempozyumu*, (s. 1-5). Bursa.
- Kuritz, P. (1988). *The Making of Theatre History*. New Jersey: Prentice Hall.
- Lander, J. (1998). Working with motion capture file formats. *Game Developer*, 30-37.
- Leiter, S. L. (1999). *The Art of Kabuki: Five Famous Plays*. New York: Dover Publications.
- Ligorio, G., Zanotto, D., Sabatini, A., & Agrawal, S. K. (2017). A novel functional calibration method for real-time elbow joint angles estimation with magnetic-inertial sensors. *Journal of Biomechanics*(54), 106-110.
- Lydon, M. (2011, 02 28). *Performing Kabuki at PSU- Kabuki Part 3*. Tramping a Perpetual Journey: Teaching & Travel Overseas: <http://themiddlespaces.blogspot.com.tr/2011/02/performing-kabuki-at-psu-kabuki-part-3.html> adresinden alındı
- Malm, W. P. (1990). *Japanese Music & Musical Instruments*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- McElhinney, D., & Larsen, B. (2021). *What is Kabuki? 8 Things You Need to Know About Kabuki Theater*. Japan Objects: <https://japanobjects.com/features/kabuki/#culture> adresinden alındı
- METU. (2020). *Biomechanics*. <http://biomechanics.me.metu.edu.tr/Presentations/Anato> adresinden alındı
- Moore, T. (2003). Japanese Kyogen in the Ancient Comedy Classroom. *The Classic Journal*, 98(2), 189-198.

- Mori, M. (2002). The Structure of Theater: A Japanese View of Theatricality. *Substance*, 31(2), 73-93.
- Mori, M. (2014). The Structure of Acting Reconsidered from the Perspective of a Japanese Puppet Theatre: Bunraku. V. A. Cremona, R. Hoogland, G. Morris, & W. Sauter (Dü) içinde, *Playing Culture : Conventions and Extensions of Performance* (s. 243-262). Amsterdam: Rodopi, B.V.
- Morreal, J. (2016, 09 28). *Philosophy of Humor*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy: <https://plato.stanford.edu/entries/humor/> adresinden alındı
- Motion Capture*. (2012). <https://lukebeech.wordpress.com/motion-capture/> adresinden alındı
- Naylor, J. M., Ko, V., Adie, S., Gaskin, C., Walker, R., & Harris, I. A. (2011). Validity and reliability of using photography for measuring knee range of motion: a methodological study. *BMC Musculoskeletal Disorders*, 12(1), 2-10.
- Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*. İstanbul: Remzi.
- Ortolani, B. (1995). *The Japanese Theatre: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism*. New Jersey: Princeton University Press.
- Raz, J. (1983). *Audience and Actors: A Study of Their Interaction in the Japanese Traditional Theatre*. Leiden: E. J. Brill.
- Roetenberg, D., Luinge, H., & Slycke, P. (2007). Moven: Full 6DOF Human Motion Tracking Using Miniature Inertial Sensors. *Xsens Technologies*.
- Rogers, B. (2010, 04 30). *Kabuki*. Outsider Japan: <http://outsiderjapan.pbworks.com/w/page/25797261/Kabuki> adresinden alındı
- Salz, J. (2007). Contesting Authority through Comic Disruption: Mixed Marriages as Metaphor in Postwar Kyogen Experiments. H. Nara içinde, *Inexorable Modernity: Japan's Grappling with Modernity in the Arts*. Lanham: Lexington Books.
- Scott, A. (1955). *The Kabuki Theatre of Japan*. Collier.

- Seymour, P. (2003). *The Artist's Handbook: A complete professional guide to materials and techniques*. London: Arcturus Publishing Ltd.
- Shaver, R. M., Akira, S., & Gako, O. (1990). *Kabuki Costume*. North Clarendon: Tuttle Publishing.
- Shelley, N. (1986). Unity and the Three Principles of Composition in a No Play. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Indiana University.
- Sigal, L. (2019). HUMANEVA: Synchronized Video and Motion Capture Dataset and Baseline Algorithm for Evaluation of Articulated Human Motion. *Springer Science*, 12(6), 1-24.
- Skywell Software. (2019). *What is Motion Capture — Definition and Features*. <https://arvrjourney.com/what-is-motion-capture-definition-and-features-f454a2246260> adresinden alındı
- Sonarİstanbul. (2020a). *Sonar+D Workshop: The Role Of Graphic Designer in Multidisciplinary Arts and Design by DECOL Academy*. <https://sonaristanbul.com/tr/2020/Sanat%C3%A7%C4%B1lar/sonar-d-workshop-the-role-of-graphic-designer-in-multidisciplinary-arts-and-design-by-decol-academy> adresinden alındı
- Sonarİstanbul. (2020b). *Live Choir AV*. <https://sonaristanbul.com/tr/2020/Sanat%C3%A7%C4%B1lar/live-choir-av> adresinden alındı
- Sosnoski, D. (2013). *Introduction to Japanese Culture*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Swindlehurst, B. (2019). *Kabuki: The traditional Japanese theatre transformed by technology*. Independent: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/photography/kabuki-japan-theatre-acting-traditional-modern-sexism-equality-a8716956.html> adresinden alındı
- Takahashi, Y. (2009). *Japon Tiyatrosu Bağlamında Suzuki'nin Çalışması*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

- Tezuka, M. (2005). From Confrontation to Pluralism: Takechi Tetsuji and the Contemporary Nô Theater. *57 th Annual Meeting of Association for Asian Studies*. Chicago.
- The Lavenberg Collection of Japanese Prints. (2018, 02 13). *Nōgakuzue, Utsubozaru*. The Lavenberg Collection of Japanese Prints: <http://www.myjapanesehanga.com/home/artists/tsukioka-kogyo-1869-1927/nogakuzue-utsubozaru> adresinden alındı
- theNoh. (2018, 02 12). *Costumes*. theNoh: <http://www.the-noh.com/en/world/costume.html> adresinden alındı
- theNoh. (2018, 02 12). *The National Noh Theatre Virtual Tour*. theNoh: <http://www.the-noh.com/en/tour/nnt.html> adresinden alındı
- Thornbury, B. E. (2008). America's Kabuki-Japan, 1952–1960: Image Building, Myth Making, and Cultural Exchange. *Asian Theatre Journal*, 25(2), 193-230.
- Toita, Y., & Don, K. (1970). *Kabuki, the popular theater* . New York: Walker/Weatherhill.
- Windsor, B. (2007). *Motion Capture History and Pipeline*. Ohio State University: https://www.asc.ohio-state.edu/berezina-blackbu.1/classes/mocap/MotionCaptureOverview2016_2017_JD.pdf adresinden alındı
- Xsens. (2020). *Static*. https://www.xsens.com/Static/Documents/UserUpload/papers/beauregard_WPN_C_omnidirectionalPDR.pdf adresinden alındı
- Yahya, M., Shah, J. A., Kadir, K. A., Yusof, Z. M., Khan, S., & Wars, A. (2019). Motion capture sensing techniques used in human upper limb motion: a review. *Sensor Review*, 39(4), 1-9.
- Yanık, E. (2010). Dans ve İletişim. *Yüksek Lisans Tezi*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Yumrukuz, Ö. (2016). Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Survivor Programı. *TRTAkademi*, 10(1), 86-111.
- Ziaei, M., & Öztürk, F. (2015). Sinemada Kostüm Tasarım ve Uygulama Süreci. *GSF Sanat Dergisi*(27), 97-108.



ÖZGEÇMİŞ

Ad,Soyad: Yasemin ACAR

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim:

Yüksek Lisans: 2013 Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü

Lisans: 2010 Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü Sahne Tasarımı Anasanat Dalı

Lise: 2004 Ümran Baradan Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümü

İş Tecrübesi: 2010-2018 eğitim öğretim yılları arasında Dokuz Eylül Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü Opera Anasanat Dalında sözleşmeli olarak Sahne Makyajı, Işıklama Tasarımı ve Kostüm Tarihi dersleri vermiştir.