

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

Yüksek Lisans Tezi

**TİYATRODA SİNEMATOGRAFİK SAHNELEMENİN TARİHİ VE ANLATIM
ARAÇLARI**

Hazırlayan
Ömer POLAT

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Levent BERBER

İZMİR / 2021

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum **“Tiyatroda Sinematografik Sahnelemenin Tarihi Ve Anlatım Araçları”** 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.

... / ... / ...

Ömer POLAT

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün / /
Tarih ve Sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim
Yönetmeliği'nin maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek
Lisans Öğrencisi Ömer POLAT'ın Tiyatroda Sinematografik Sahnelemenin Tarihi ve
Anlatım Araçları 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**

ÖZET

20. Yüzyıl sanatı, sinemanın keşfi ile birlikte köktenci bir devrimle karşılaşmıştır. Özellikle tiyatronun temsil biçimini etkileyen sinema ve sinemayı oluşturan estetik araçlar (sinematografi) çok kısa bir süre içinde tiyatro temsilini destekleyen etkiler oluşturmuş, köklü bir dönüşümünde kapısını aralamıştır. Başlangıçta tiyatronun araçlarını kullanan sinema sanatı, teknolojik gelişmeler sayesinde hızla kendi dilini oluşturmuştur. Sinemanın anlatım dilini oluşturan sinematografi; kameranın sanatsal bir araç olarak kullanımının yanı sıra bakış açısını çeşitlendiren, temsilin izlenebilirliğini arttıran öğelere sahiptir. Bu tez çalışması, sinema-tiyatro etkileşimini, sinematografik araçlar eşliğinde inceleyerek 1990 sonrası oluşan “sinematografik tiyatro” kavramını incelemiştir. Üç bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümde; kaydetmenin tarihi, sinematografinin anlam ve araçları ve sinematografik düşünce incelenmiştir. İkinci bölümde sinema tiyatro ilişkisi, sinemanın doğuşu, sinematografik araçların 1990 yılına kadar gelişen süreci incelenmiş; yönetmenlerin kullanım amaçları tartışılmış ve performans sanatı içinde sinematografik tiyatroyu etkileyen yönelimler değerlendirilmiştir. Son bölümde ise “sinematografik tiyatro” çalışmaları yapan; John Jeserun, Robert Lepage, Katie Mitchell, Jay Scheib adlı yönetmenlerin sinematografik araçları temsilde ne şekilde ve ne amaçla kullandıkları incelenmiştir. Bu bölümde aynı zamanda Bonnie Maranca’ nın ortaya attığı yeni bir temsil inceleme biçimi olan “mediaturji” kavramı da değerlendirmeye alınmıştır. Bu çalışmanın amacı, sinematografik araçların tiyatrodaki oluşturduğu dönüşümü ve kattığı kavramları ortaya çıkartarak, 21. Yüzyıl tiyatro temsilinde yönetmenlere yeni tartışma alanlarının zeminini hazırlamaktır.

ABSTRACT

20th century art faced a radical revolution with the discovery of cinema. Especially the aesthetic tools (cinematography) that affect the representation style of the theater and the aesthetic tools (cinematography) that make up the cinema have created effects supporting theater representation in a very short time and opened the door to a radical transformation. The art of cinema, which initially used the tools of the theater, quickly formed its own language thanks to technological developments. Cinematography, which is the narrative language of the cinema, has elements that diversify the perspective, especially the narrative language of the camera, and increase the traceability of the representation. This thesis study examines the "cinematographic theater" formed after 1990 by examining the interaction of cinema-theater with cinematographic tools. In the first part of the study which consists of three parts; the history of recording, the meaning and means of cinematography and cinematographic thought are studied. In the second part, the relationship between cinema and theater, the birth of cinema, the development of cinematographic tools until 1990 are examined; The usage purposes of the directors were discussed and the tendencies affecting cinematographic theater within the performance art were evaluated. In the last part, "cinematographic theater" works; How and for what purpose directors John Jesurun, Robert Lepage, Katie Mitchell and Jay Scheib used cinematographic tools in representation were examined. In this section, the concept of "mediaturgy", which is a new representational study put forward by Bonnie Maranca, is also evaluated. The aim of this study is to reveal the transformation of cinematographic tools and the concepts they add to the theater, and to lay the groundwork for new discussion areas for directors in 21st century theater performance.

ÖNSÖZ

Yaşadığımız çağın tiyatrosunu çözümlmek oldukça zor bir alana girmenin yanı sıra zevkli ve geliştirici bir süreç. Şimdi, öğrendiğimiz geçmişe göre daha zorlu kavramları hem hayatımızda hem de temsilde karşılamaya çalışıyoruz. Tiyatro yapma istencimiz her zamankinden daha fazla fakat yaşadığımız zamanı çözümlmeden yola çıkmak, temsil değeri yüksek olsa bile yaptığımız işin soluk kalmasını sağlayacaktır. Çağımızın dili medya ve bu dil yaklaşık yüz yıldan daha fazla zamandır dolaylı olarak hayatımızda. Bu kavramı tüm alanlar içinde çözümlmeye çalışmak daha yetkin eserler ortaya çıkartmamızı sağlayacaktır.

Bu çalışma, medya ya da çoklu medya gibi kavramların arasında fazlaca ilgilenilmemiş ama temel olan bir ilişkiyi sorgulamakta. “Sinematografi ve Tiyatro”. Sinema ve tiyatro ilişkisi de denilebilecek bu alan 21. Yüzyıl tiyatrosunun bel kemiğini oluşturacak bir yoğunluğa sahip.

Bugün sanki kıyafetimiz gibi üzerimizde olan telefonlar bizi birer çağdaş performans sanatçısı, bağımsız film yönetmeni haline dönüştürmek adına itici bir güç olabilir. Sinematografinin ve medyanın bu denli çeşitli eserler ürettiği çağda hepimiz Tarkovski’ nin bakış açısına teknik olarak yaklaşabiliriz. Ama bir yerde eksiklik var. Tüm süreç bu soruların ardından geliştirildi.

Bu çalışmadan önce bu yola giden süreçte bana destek olan tüm hocalarıma, tez sürecinde tüm içtenliği ve öngörüsü ile beni destekleyen danışmanım Doktor Öğretim Üyesi Levent BERBER’e, tüm imkânlarını seferber ederek benim hayallerime destek olan aileme ve her türlü desteğini, hoşgörüsünü, aklını ve sezgisini eksik etmeyen gerçek sanatçı ve yaşam kâhini Burcu AKSAKAL’ a teşekkür ederim. Umarım içten teşekkürlerimi sunacak daha başka araştırma alanları da yaratabilirim.

Ömer POLAT

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİM/FOTOĞRAF/ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM

SİNEMATOGRAFİ NEDİR?

1.1. Kaydetmenin Tarihi Ve Sinemanın Doğuşu.....	19
1.2. Sinematografi Ve Sinematografik Araçlar.....	24
1.3. Sinematografik Düşünce.....	33

2. BÖLÜM

SİNEMATOGRAFİ VE TİYATRO

2.1. Sinemanın İlk Yılları Ve Tiyatro İle Etkileşimi.....	38
2.2. Erwin Piscator; Politik Bir Yansıtıcı Olarak Sahnede Film Kullanımı.....	42
2.3. Josef Svoboda; Sahnede İmajın Görünürlüğü.....	49
2.4. Robert Edmond Jones; Sinematografinin Gizli Sanatı.....	53
2.5. 1960-1990 Yılları Arasında Sinematografik Sahneleme Deneyimleri.....	54

3. BÖLÜM

SİNEMATOGRAFİK TİYATRO

3.1. Sinematografik Tiyatro	64
3.2. Mediatürji Kavramı.....	72
3.2.1. John Jeserun Tiyatrosunda Sinematografik Araçlar.....	74
3.3. Robert Lepage; Temsilde Kültürlerarasılık ve Sinematografi.....	80
3.4. Katie Mitchell; Aktör Olarak Kamera.....	86
3.5. Jay Scheib; Ekranın Sahnede Sonsuz Referansı.....	95
SONUÇ.....	101
KAYNAKÇA.....	109
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1- Ahlat Ağacı filminden çerçeveleme örneği.....	8
Görsel 2- Bir Zamanlar Anadolu’da filminde ışık ve renk örneği.....	10
Görsel 3- Svoboda’ nın ekran kullanımına örnek. Parçalanmış imaj.....	45
Görsel 4- Philoktetes Performansından görüntü.....	69
Görsel 5- Firefall’ ın sahne tasarımı.....	70
Görsel 6- Needles and Opium’ dan bir görüntü.....	76
Görsel 7- Waves prodüksiyonundan bir görüntü.....	81
Görsel 8- Matmazel Julie’ nin sahne tasarımı.....	83
Görsel 9- Matmazel Julie sahne düzeni ve yakın plan çekimin yansıması.....	85
Görsel 10- Forbidden Zone (Yasak Bölge) sahne düzeninin bir bölümü.....	87
Görsel 11- This Place a Desert tasarımının bir bölümü.....	90

GİRİŞ

“Tiyatro, kendi çağında gerçekliğini yaşıyanı göstermekle sorumludur”.

Heinrich Laube

Antik Yunan kültürünün şekillendirdiği ancak kökeni tarih öncesine dayanan tiyatro sanatı; insan yaşamı, doğa ve çağın gelişmeleri ile sıkı bir ilişki içine girmiştir. İnsanların hayat ve kendisi ile olan mücadelesi, çözüm aradıkları toplumsal sorunlar, yaşamı şekillendiren psikolojik etkenler, insan olma çabasına dair kavramlar, doğaüstü olaylar ve tanrılarla olan bağ tiyatro sanatının temel konuları arasında yer almıştır. “Tiyatronun kaynağı, yaşamsal gereksinimlerini sağlayan ilkel insanların, onları yaşayan, üreten ve geliştiren eylemlere, duygulara ve düşüncelere karşı takındıkları tavidir”. (Nutku, 1997: 15). Bu tavrın yanı sıra tiyatro başlangıç yıllarından günümüze kadar diğer sanatlar ve toplumsal gelişmeler ile sıkı bir bağa girmiş, anlatacağı meseleyi aktarırken, sanatsal ve toplumsal gelişmelerin oluşturduğu kavramların eylemsel gücünden faydalanmıştır.

Kendi tarihsel süreci içinde insanı ve toplumu gözlemleyerek ekonomik, politik, kültürel ve psikolojik konuları sentezleyip sahnelemesi; sorunları tartışmaya açarak önerilerde bulunması tiyatro sanatını kaçınılmaz olarak toplumsal yapının aynası konumuna getirmiştir. Bu bağlamda genel olarak değişen ve gelişen koşullara göre topluma bakarak tiyatro, tiyatroya bakarak toplum analiz edilebilir, edilmektedir de...

İnsana ve topluma ait ruhsal ve fiziksel öğelerin yer aldığı, temsil etme ve anlatma ihtiyacının ifade biçimi olan tiyatro, izleyicisi ile olan ilişkisini kullandığı farklı anlatım araçları ve deneyimlediği farklı anlatım biçimleri üzerinden kurmuştur. Bu ilişki bazen boş , bazen de günün teknolojisiyle donatılmış bir sahne üzerinde kurulmuştur.

Tiyatro, üretim ilişkilerine bağlı olarak ortaya çıkan toplumsal sınıfların kendi beğenileri doğrultusunda dekorundan kostümüne ve sahneleme aşamasındaki teknik

olanaklarına kadar farklı estetik yapılarla ortaya çıkar. Örnek olarak burjuva sınıfının filizlendiği Rönesans Dönemi ele alınabilir:

İtalya’ dan İngiltere’ ye kadar etkisini sürdüren Rönesans Tiyatrosu hem oyun yazarlığı anlamında hem de sahneleme ve seyir yeri anlamında köklü değişimler geçirmiştir. Ortaçağ’ dan sonra köklerini aramak için yola çıkan tiyatro sanatı, Rönesans boyunca oluşan sanatsal ve teknolojik dönüşümleri içeriğine katmış, Avrupa’ da oluşan ulusal tiyatrolarla biçimsel çeşitliliğini arttırmıştır. Bu dönemde; maske, dekor gibi görsel öğeler tiyatronun içine yoğun olarak girmiş araçlar olarak karşımıza çıkmıştır. Dönemin en devrimsel dönüşümü oyun yazarlığı anlamında yaşanmış; koro ortadan kalkarak üç birlik kuralı ortaya çıkmıştır. Rönesans Sanatı’ nda yoğun bir şekilde kullanılan perspektif kavramı da tiyatro sahnemelerinde uygulanmaya başlamıştır. Özellikle Rönesans’ ta ortaya çıkan gelişmeler, tiyatronun insana özgü yaşamsal, sanatsal ve teknolojik araçlara her zaman ihtiyaç duyduğu gerçeğini ortaya koymuştur.

Tiyatronun geçirdiği dönüşüm tıpkı devrimlerde olduğu gibi baskı ve gelenekçi yapının kırılarak, yeni toplumsal oluşum ve insani özgürlükleri elde etmeye yönelik olmuştur. Tarih boyunca tüm sanatçılar insana ait sanatsal ve toplumsal araçları tiyatronun içine katarak sadece tiyatronun gelişimine katkıda bulunmamış; devrimsel bir eylem olan tiyatro bu araçlar sayesinde toplumsal kılavuz olma niteliğini pekiştirmiştir.

Bahsedilen tarihsel süreç bağlamında tiyatro devrimci bir eylemdir. “Ünlü İngiliz yönetmen Peter Brook’un The Empty Space adlı kitabında dediği gibi, Tiyatro, sürekli devrim demektir. Durmadan değişen ve gelişen insanoğlu ile iç içe bir sanat olan tiyatro aynı zamanda bir insan bilimidir de”. (Nutku, 1997:20). Hammaddesi insan olan tiyatro sanatı, topluma ait tüm kaynakları kullanarak insan bilimini oluşturmuştur. Sürekli devrim içinde kinetik bir sanat olan tiyatronun insan bilimini oluşturan, dönüştürücü kaynakları; toplumsal, siyasal, edebi, düşünsel, bilimsel, teknolojiktir. Önemli olan tiyatro sanatçılarının bu kaynakları belirli estetik çerçeve içine sokarak yansıtmasıdır.

“Tiyatronun güç kaynakları resim, müzik, yazın, sinema, fotoğraf, mimarlık, yontu, grafik, dans, vb. gibi sanat; toplumbilim, ruhbilim, tarih, felsefe, dil,

halkbilim, göstergebilim, vb. gibi bilim: dekor, giysi, ışıklandırma, oyunculuk, vb. gibi estetik-teknik dallardır. Bütün bunların, tamamlanmış bir tiyatro gösterisinde özümmlenebilmesi için, bir bütünlük, gerekli vurgular, dengelemeler, oranlamalar, uyum ve çekicilik içinde birleştirilmiş olmaları gerekir”. (Nutku, 1997:19).

Tiyatronun kaynakları çağın diğer gelişmeleriyle eşdeğer olarak ilerlemiştir. Özellikle 20. Yüzyıl’ ın başında ortaya çıkan toplumsal ve sanatsal dönüşümler; tiyatroya ait kaynakların tekrar gözden geçirilmesi gerekliliğini ortaya çıkartmıştır. Bu bağlamda tiyatro özellikle Avant-Garde sanat ile ilişki haline girmiştir. Aynı zamanda bu dönem keşfedilen sinematograf aleti ve bu aletin kullanım dilini oluşturan sinematografi, tiyatronun ilgisini çekmiştir. Sinematografin bulunması tüm sanatları ve seyir kültürünü köktenci bir dönüşeme uğratmanın yanında tiyatroyla aynı temelde yer aldığı dram sanatının dönüşümüne de etki göstermiştir. Martin Esslin, sinema ve alt türlerinin (dizi, televizyon skeçleri) oluşturduğu dili tıpkı tiyatro, opera gibi türlerin oluşturduğu dille aynı zemine koyarak “dram sanatı” olarak kavramsallaştırmıştır. Bu türler kendilerine ait özel anlatım araçları taşımalarının yanı sıra temelde ortak özellikler, araçlar ve nitelikler taşırlar. Tiyatro ve genelinde dram sanatında temsil edilen her eylem insana ait kavramların yine insan tarafından algılanıp biçimlenmesini sağlamıştır. “Dram sanatı bireylerin bazı temel modellerini sağlar, öznenin varoluşunu, ideallerini, toplumdaki davranışlarını, dokularını, değerlerini, isteklerini biçimler”. (Esslin, 1996: 12)

Kendi içinde insana ve topluma ait devrim ve dönüşüm içeren bu devrim, 20.Yüzyıl dram sanatı adına çok büyük bir önem taşımıştır. 20. Yüzyıl dram sanatında devrimsel adım sinematografin keşfi ile birlikte atılmıştır. Bu keşif sinematografin bulunmasından önce var olan dramatik anlatım araçlarının, sinematografin keşfi ve sinematografik dilin oluşmaya birlikte yeniden tartışmaya açılmasını gerektirmiştir. Tartışmanın temel noktasında teknolojinin sanatsal bir dönüşümü nasıl oluşturduğu, dramatik göstergeleri nasıl değiştirdiği yer almaktadır.

“Bugün her zamandan daha çok dram sanatının neleri anlatıp anlatmadığını, mesajlarını nasıl formülleyip ilettiğini, seyirciye yönelirken hangi teknikleri kullandığını ve seyircinin nasıl algılayıp özümlediğini, mesajın anlamını nasıl kavradığını bilmek gereksinimi içindeyiz. İşte bu yüzden, son yüzyıl içindeki

asal teknolojik deęişikliklere ve dram sanatının tüm alanım kapsayan bu deęişikliklerin dramatik gösterinin geleneksel ile yeni iletişim ağı üzerindeki etkilerine göz atmak yararlı olacaktır”. (Esslin,1996: 14).

Martin Esslin’ in bu görüşü çerçevesinde tiyatro sanatının araçları ve göstergeleri çağdaş bir çerçevede değerlendirilme gerekliliğini ortaya koymuştur. Sinematografinin keşfi, tiyatro sanatının göz ardı edemeyeceği bir dönüşümün habercisi olmuştur. 19. Yüzyıl sonuyla birlikte ortaya çıkan Avant-Garde yönelimler ve sinemanın doğuşu tiyatro sanatının geleneksel kurallarından uzaklaşıp yeni bir alana yönelmesine kendi içinde devrim gerçekleştirmesine katkı sağlamıştır. Görüntünün kaydedilebilirliği ve yansıtılabilir olması tiyatro yönetmenlerinin ilgisini çekmiş, öykünün anlatımında yeni iletişim birimi olmuştur. Sinematografinin tiyatro sanatı içine dahil olması, Peter Brook’ un bahsettiği tiyatronun sürekli devrim içinde oluşuna bir örnek oluşturmıştır.

Sinematografi; sadece görüntüyü kaydetmek deęil birçok tasarım özelliğinin bir araya geldiği sunumun, “estetiksi” olarak değerlendirilmektedir. Sinematografi, eylemleri birleştirerek, anlamlı bir bütün oluşturmayı amaçlar. Kısaca film çekmek gibi görünse de iletişime ait tüm araçlar sinematografi sayesinde bir araya gelmiştir.

“Sinematografi sözünü oluşturan sözcüklerin kökü Yunancadır ve bu bileşik sözcük "hareketle yazı yazmak" anlamına gelir. İşin özü de film çekmek, çekim yapmaktır; ama sinematografi basit bir görüntüleme işinden çok ötesidir. Düşünce, hareket, duygusal ifade, ton ve iletişimin söze gelmeyen tüm dięer biçimlerini alıp onları görsel terimler haline getirme sürecidir”. (Brown, 2014:2).

Peter Brook’ un bahsettiği tiyatronun sürekli devrim olması fikrine benzer bir şekilde politik aktivist ve dramaturg Marko Kostanic, sinematografik devrimi işaret etmiştir. Kostanic’ in tanımladığı devrim; sinematografik düşünme ile eşdeğer bir bakış açısını işaret etmekte ve sahne sanatlarında köktenci deęişim sağlamaktadır. Bu devrim; kendinden daha önce gelen sanatları kapsayıcı, tüm kayıt altına alma hakkındaki pratikleri, deneme ve düşünceleri bir arada sunacak olanaklara sahip görünmektedir. Sinematografik devrim; izleme kültürünü ve sahne sanatlarının uygulanabilirliği içindeki varyasyonları geri dönölmez bir biçimde dönüşüme uğratmıştır.

“1915 ile 1920 arasında sesin tanıtılmasından çok daha önemli olan sinematografik devrimdir. Bu devrim ilk olarak bale karşıtlığı ile ortaya çıkan modern dansın ideolojisi ile çakıştı. Tiyatroda ise jest ve mizansen dolaylı olarak oyunculuğu geri dönüşü olmayan bir biçimde etkiledi. Sinematografik düşünme ilk olarak sahne sanatlarında bu dönemde ortaya çıktı”. (Kostanic, 2008,1-2).https://bezimeni.files.wordpress.com/2008/10/kostanic_the-choreographic-unconscious.doc.

Böylece tiyatro kendi devrimsel dönüşümü adına sinematografiyi bir araç olarak kullanmaya başlamıştır. Kostanic’ in görüşleri, kendinden önce gelen tiyatro düşünürlerinin görüşleriyle paralel ilerlemekle birlikte sinematografinin devrimsel niteliğinin ilk olarak 20. Yüzyıl’ ın ilk çeyreğinde sahne sanatlarında etkisini göstermeye başladığını ortaya koymuştur. Aynı zamanda Kostanic; Deleuze, Baudrillard, Bergson, Žižek gibi düşünürlerin üzerinde durduğu bir felsefe olan “sinematografik düşünme” eylemine vurgu yapmıştır.

Sinematografik dilin ortaya çıkması ve teknolojik gelişmelerin artışı sinemayı geliştirmekle birlikte tiyatronun olanaklarını da çoğaltmıştır. Buluşlar, sahneleme eylemine önemli katkılar sağlayarak tiyatronun koşullarını da geliştirmiştir. “Tiyatronun koşulları, son yüz yıl içinde, çığ gibi gelen çeşitli teknolojik bulguları önemli değişiklikler geçirmiştir: önce sahnenin kendi değişmiş, sonra da mekanik ve elektronik alanda büyük adımlar atılmıştır”. (Esslin, 1996: 20-21). Teknoloji ve sanatın birleştiği en önemli buluş olarak sinema sanatı tiyatronun anlatım araçlarının yeniden şekillenmesini sağlamıştır. Kökeni sağlam bir geleneğe sahip olan tiyatro sanatı teknolojik bulguların ötesinde neden kendine özgü anlatım dili olan sinematografi ile bağlantı kurma ihtiyacı duydu? Neden kayıtlı görüntü keşfedildiği andan kısa bir süre sonra tiyatro temsiline bir parçası haline dönüştü? Sadece bir deneme aracı mı oldu yoksa geri dönüşü olmayan devrimci bir başlangıç mıydı? Bu değişim içinde sinematografi, tiyatro sanatının temsiline nasıl bir katkıda bulundu? Sinematografinin araçları tiyatro temsiline nasıl değişime uğradı ve yenilendi? Birbirine çok yakın iki sanat birbiri için dönüşüm oluşturmakta mıdır? Aynı zemin üzerinde şekillenen tiyatro ve sinema kendilerine ait özel anlatım araçlarının yanı sıra birbirlerinden aldıkları araçlar sayesinde gelişim göstermiştir. Tiyatronun anlatım araçları sinemadan farklıdır ve sinemanın oluşumunda yer almıştır. Buna rağmen sinema teknoloji ile kurduğu bağ

sayesinde anlatım araçlarını zenginleştirmiştir. “Tiyatro (canlı, sahne oyunu), hiç kuşkusuz kendine özgüdür ve yöntemleri açısından sinemadan (ve televizyonun sinematik biçimlerinden) çok değişiktir. Ama yine hiç kuşkusuz, her ikisi için de aynı olan, üstünde durdukları zemindir; bu zemin de dramadır”. (Esslin,1996: 27).

Sinematografik düşünme, tiyatro yönetmenlerinin seyirci ile olan ilişkisine, klasik teatral anlatının olanaklarının dışında yeni bir açı kazandırmanın yanı sıra anlatıyı metnin ve amacın farklı bir bakış açısı ile ifade edebilmesine olanak sağlamıştır. İzleyicinin kayıtlı bir görüntü ile teatral temsilde karşı karşıya gelmesi ve bu görüntünün kinetik olarak sahnede yer bulması seyircinin alımlama stratejilerini değiştirerek, anlatıya karşı bakış açısını çoğaltmıştır.

Sinema doğuşu ile birlikte birçok tekniği ve anlatım olanağını tiyatrodan edinmiştir. Seyirci karşısına çıkan ilk sinema gösterimleri, tiyatronun araçlarını kullanmıştır bunların yanında tek fark kamera ile kayıt altına alınması olmuştur. İlk sinema eserleri, tiyatro oyunlarının metinlerini kullanmış, oyunculuk, dekor, kostüm teknikleri tiyatro sanatından örnek alınmıştır. Tiyatronun kendi içinde oluşturup unuttuğu, bazen toplumsal dönüşüme kurban verdiği anlatım olanakları sinemanın anlatım dili olan sinematografi ile birlikte yeniden canlanarak, sinemanın ilk yıllarında dönüşüme uğramıştır.

“Modern sinema eleştirisinin en başta gelen eleştirmeni olan André Bazin, 'Tiyatro ve Sinema' (1951) üzerine yazdığı önemli makalelerinde, ilk itmeli kakmalı, düşmeli kalkmalı sinema güldürülerinin "pratikte daha önce kaybolmuş olan, Commedia Dell 'Arte gibi, dramatik biçimlerin yeniden doğuşu nu temsil ettiği gerçeğini belirtmiştir: Zamanaşımı içinde yozlaşmış olan belli dramatik durumlar, belli teknikler sinemada yeniden bulundu; önce bunların yaşayabilmeleri için gerekli olan toplumsal beslenme ve sonra da tiyatronun doğuşundan sonra zayıf düşürdüğü estetiğin geniş bir yelpaze içindeki durumları yeniden canlandırıldı". (Esslin, 1996: 27).

Tiyatronun sinema ile olan ilişkisi ülkemizde özellikle metin ve oyunculuk bazında incelemeye alınmış genel anlamda sinematografi ile ilişkisi ise fazlaca değerlendirmeye girmemiştir. Bu çalışmalar sinema ve tiyatro oyunculuğu arasındaki farkları araştırmanın yanı sıra tiyatro-multimedya ilişkisini değerlendirmektedir. Batı kaynaklı çalışmalar ise daha yoğunluklu olmakla birlikte yönetmenlerin çalışmalarını

birbirinden özgür olarak ele almıştır. Oysaki tiyatro konvansiyonel bakış açısının aksine sinema ve sinematografik araçları kapsamıştır. Sinematografinin tiyatro ile kurduğu tarihsel bağın incelenmesi, çağımız sahne sanatlarının yöntemsel gereksinimlerini daha net anlamamıza olanak tanımaktadır.

“Popüler kültürün en güçlü alanlarından biri olan sinema sanatındaki sinematografik estetik ve görsel efekt yapısının, sahne estetiği içerisinde yeni bir dil olarak ve alışlagelmiş yöntemlerin dışında, özgün bir biçimsel yapı ile kullanılması da çağdaş teatral anlatım estetiğini artırma yolunda yapabileceğimiz çalışmalardan birisi olarak kendisini net bir şekilde ortaya koymaktadır. Sinema perdesi ve sahne algısı arasındaki yadsınamaz büyüklükteki farklar göz ardı edilemeyeceğinden, dikkat edilmesi gereken nokta; bünyesinde iki disiplini de bulunduran ancak herhangi birinin tekrarı ya da taklidi olmayan ‘yeni bir estetik anlatım dilinin amaçlanmış olmasıdır’”. (Gergin, 2013: 27-28).

Tiyatroya ilişkin köktenci değişimlerin öncüsü olan iki fikir hemen hemen yüz yıl arayla karşımıza çıkmıştır. 19. Yüzyıl’ ın sonunda oluşan yönetmen fikri ve post-dramatik teori, tiyatronun değişimi adına devrimsel nitelikte görüşler oluşturmıştır. Yönetmen fikri, sahneye konulan esere farklı yorumlar katmış, post-dramatik teori ise hammadde insan olan tiyatro sanatının kavramlardan bağımsız bir şekilde yol alması adına açıklayıcı olmuştur. “Sahneyle ilişkiyi değiştiren ve tiyatronun radikal bir dönüşümünü başlatan iki nokta var: Birisi on dokuzuncu yüzyılın sonunda yönetmenin doğuşu ise, diğeri Hans-Thies Lehmann’ ın post-dramatik tiyatro teorisidir”. (Belkis, 2020: 124). Bu anlamda sinematografik sahneleme iki radikal düşüncüyü de kapsayıcı bir nitelik taşımaktadır. Bu sahnelemede yönetmen konvansiyonel tiyatrodan bağımsız bir şekilde sahneyi hem görsel hem de düşünsel olarak inşa etmektedir.

Sinematografik Tiyatro bir kavram olarak Hans-Thies Lehmann’ ın “Postdramatic Theatre” adlı kitabında kısa bir bölüm olarak karşımıza çıkmaktadır. Lehmann sinematografik tiyatroyu; metin temelli tiyatro anlayışına karşılık olarak, görüntünün anlatısının ön planda olduğu ve filme ait öğelere sıklıkla başvuru olan bir biçim olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlama yönetmen John Jeserun’ un Porto-Riko Tiyatrosu’nda oluşturduğu sahneleme biçimi üzerine oluşturulmuştur. Jeserun sahnelemelerinde metinden ve dekordan uzaklaşarak, ışığın ve filmin alanına yönelmiştir. Tiyatronun kendine has temposu kırılarak hızlı sahne geçişleri tıpkı filmde

olduğu gibi kullanılmıştır. Diyaloglar ve sahneler kesintiye uğratılarak çizgisel anlatım, parçalı bir anlatıma doğru yönelmiştir. Konvansiyonel tiyatrodaki zaman ve uzam algısı parçalanmış, sinemada kullanılan montaj ilkesi ile tiyatro temsilinde anlatım yeniden şekillenmiştir. Bu bağlamda Jesurun’ un sahnelemeleri Avant-Garde ile birlikte gelişen klasik dramatik mantığın reddini ortaya koymaktadır.

“Çalışmalarında çoğunlukla özel bir dekor bulunmaz. Hızlı sahne geçişleri için ışık kullanılmaktadır. Tiyatro ve filmin iç içe geçtiği yapıda sekanslar vardır. Biraz değiştirilmiş film diyalogları tiyatroya aktarılır, kesme ve montaj ilkesi kullanılır. Sahneler birbirini takip etmek zorunda değildir. Filmde olduğu gibi zaman atlaması kullanılır. Dramatik karakter, yalnızca kısmen bilinen bir hikâyenin görsel ve sözlü yönleri ile karşı karşıyadır. Kolaj ve montaj izlenimi, video-grafik, filmsel anlatı klasik dramatik mantık algısını engeller”. (Lehmann, 2006:114).

Lehmann’ in sınıflandırmasına benzer bir çalışma, Tiyatro Kuramcısı, PAJ: A Journal of Performance and Art’ ın yayıncısı ve editörü Prof. Bonnie Maranca tarafından yapılmıştır. Bu çalışma 1970’lerde Amerikan Avant-Garde sanatçılarının film ve tiyatro etkileşimi ile oluşan üretimleri üzerine yoğunlaşmıştır. “Görüntü tabanlı tiyatro” adını verdiği bu sınıflandırmadaki çalışmalar “20. Yüzyıl’ ın ilk yıllarındaki film ve tiyatronun karşılıklı uyarlanması, etkileşimini ve multi-disipliner sanatsal çalışmaların sürekliliğini kapsar”. (Boivin, 2010:11). Bu fikir, sahnede klasik dramatik anlayıştan çok daha fazla dil olduğu ve görüntülerle kurulan bu yapının yeni bir görsel cazibe oluşturduğunu işaret etmektedir. Bu yeni tiyatro anlayışında sadece metne değil görsel ve işitsel imgelerin hâkimiyetine önem verilmiştir.

Hızla gelişen çağımızda tiyatro yönetmeninin temel sorumluluklarından biri klasik olandan farklı anlatım olanakları ile birlikte işbirliği kurarak hikayeyi aktarmak olmuştur. Çağın hızla gelişen ve yenilenen anlatım dili olarak sinematografi, tiyatro yönetmeni için oldukça geniş olanaklar sunmaktadır. Kanadalı yönetmen Robert Lepage göre “tiyatro yönetmeni sinematografi ile oluşan dillerle meşgul değilse kendisini ve eserini kelimelerin ötesine ulaşabilecek bir anlam ve ifade aracından mahrum bırakmaktadır”. (Boivin, 2010: 2). Bu mahrumiyet anlatımı kısıtlayan, seyir algısını düşüren ve sıradanlaştıran bir durum oluşturmaktadır. Sinematografik dil metnin içinden farklı anlamların ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır. Özellikle

sinematografinin temel anlatım aracı olan görsellik konuşma dilinin ötesine geçerek yeni anlam birimlerini ortaya çıkarmakta seyirci için özgün imge dünyası oluşturmaktadır. Lepage, sinematografiye ait anlatım araçlarının yeni metin olanaklarının kapısını açtığını vurgulamıştır.

Lehmann' ın Post-Dramatik Tiyatro kuramı içinde açıkladığı sinematografik tiyatro, Maranca' nın görüntü tabanlı sahnelemeler ışığında oluşturduğu sınıflandırma ve Lepage' nin görüşleri ile birlikte sinematografik tiyatro; anlatının sözden çok görsel olarak yoğunluk kazandığı, farklı izleme alanlarının hem teatral hem filme ait öğelerle oluştuğu, eserin yapısının yönetmen ve oyuncular tarafından kurgusal olarak yeniden şekillendiği, sözün ve sahnenin kendi içinde parçalara ayrılarak özel anlam birimleri oluşturduğu bir alanı işaret etmektedir. Bu alan sinematografinin araçları ve bu araçların tiyatronun kendine özgü anlatım birimlerini ile işbirliği sağlaması sonucunda oluşmuştur.

Bu çalışma, tiyatro sanatı içine giren sinematografik araçların, metni, seyir gücünü, anlatıyı nasıl şekillendirdiğini tarihsel süreçte araştırarak, 21. Yüzyıl tiyatrosunda devrimsel bir araç olduğunu ortaya koymaktır. Ayrıca tiyatronun özellikle 19. Yüzyıl sonu ile ilişki içine girdiği sinematografi kavramının, tiyatro sanatı içinde tarihsel olarak ne şekilde evrildiğini, neler kattığını, hangi tartışmaları açtığına eğilmektedir. Çalışma sinematografinin doğuşu ile etkileşime giren iki kavramı tarihsel süreçte incelemeye alıp, sinematografinin gelişimi ile hızlıca gelişen medya dünyası ve tiyatro sahnesine yansımaları, 1990 sonrası sahneleme çalışmaları yapan dört yönetmenin eserleri ışığında incelenmektedir. Seçilen dört yönetmenin ortak özelliği sinematografik dilin araçlarını yoğun bir şekilde eserlerinde işlemiş olmalarıdır. Ayrıca John Jesurun' un çalışmaları sinematografik tiyatro teorisi için önemli bir örnek teşkil etmesinin yanı sıra görüntü tabanlı sahnelemeler için önerilen yeni dramaturjik kavram Mediatürji adına açıklayıcı olmaktadır. Robert Lepage sahnelemelerinde yoğun bir şekilde disiplinlerarası etkileşimi kullanmıştır. Özellikle tiyatro, opera, film öğeleri sahnelemelerinde bolca yer almıştır. Lepage, karma medya araçlarının sahnede kullanımına öncülük etmiştir. Katie Mitchell kamerayı bir aktör olarak kullanarak

önemli çalışmalar yürütmüştür. Jay Scheib ise sinematografik öğeler ve kamera sayesinde tiyatro sahnesini sonsuz bir uzama dönüştürme adına önem taşımaktadır.

Özellikle 1990 sonrası sahnelemelerde, sinematografik araçların, eserin anlatı gücünü pekiştirdiği, yeni anlatım dillerine ön ayak olduğu ve bu sahnelemelerin 21. Yüzyıl tiyatrosunun anlatı dilinde önemli bir başlangıç adımı olduğu vurgulanmıştır. Bu bağlamda incelemeye alınan yönetmenlerin eserleri, sinematografi ve medya dilini kullanma yoğunluğu ve kullanımla oluşan kavramlar eşliğinde incelenmiştir. Çalışma sinema-tiyatro ilişkisini incelemesinin yanı sıra temel olarak kaydedilmiş görüntünün sahne üzerinde oluşturduğu estetik dilin yansımaları üzerinde durmuştur.

Çalışmanın ilk bölümünde sinematografinin oluşumunu sağlayan tarihsel düşünce ve çalışmaları bir arada incelemeye aldıktan sonra sinematografinin temel araçlarından “kayıtlı görüntü” araştırılmıştır. Yirmi bin yıl öncesinden oluşmaya başlayan görüntüyü kaydetme düşüncesi tarih boyunca farklı deneyler sayesinde uygulanmaya çalışılmıştır. Bu uygulamaların temelinde teknolojik gelişmeler ve doğayı gözlem yatmaktadır. İnsanın doğayı gözlem altına alma, gözlemlediği durumları sunma ihtiyacı hem sanatın hem de bilimin ortak alanlarını oluşturmuştur. Sinematografinin temel aracı ise kaydedebilir bir cihaz ve bu cihazın yansıtılacağı alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Çağımızda herkesin sıklıkla faydalandığı kamera ve kamera ile oluşan tüm anlatım dilleri sinematografinin araçlarının temelini oluşturmuştur. Kameranin yanı sıra gelişen teknolojik ve estetik çalışmalar sayesinde sinematografik araçlar artış göstermiştir. Çerçeveleme, montaj, kurgu, plan, çekim açıları vb. araçlar sunulmak istenen anlamın oluşması adına etkin rol oynamıştır.

İkinci bölüm, sinemanın doğuşunun yanı sıra sinematografi-tiyatro ilişkisini, Lumiere Kardeşler, Méliès gibi sinemacıların yanında Erwin Piscator, Josef Svoboda, Robert Edmond Jones ve 1960-1990 arası çalışmalar yapan Avant-Garde sanatçıların çalışmaları ışığında incelemekte; hangi sinematografik araçların neden sahne üzerinde kullanıldığına dair fikir geliştirmektedir.

Lumiere Kardeşlerin devrimsel buluşu sinematograf ilk yıllarda sadece kısa zaman aralıklarını kayıt altına alan bir araç olmuştur. Başlangıçta doğal görüntünün

kayıt altına alınması adına kullanılan çekimler bir süre sonra planlanmış, mizansenini oluşturulmuş kısa filmlere dönüşmüştür. Fransız Sinemacı Méliès ise tiyatro sanatının araçlarını sinematografi ile ilişkilendirerek daha kapsamlı çalışmalar ortaya çıkartmıştır. Onun en temel başarısı başlangıçta ticari geleceği olmayan teknolojik bir çalışmayı parlak bir şekilde incelemesi ve geniş kitlelere ulaşacak alanları açması olmuştur.

1908-1914 yılları arasında yoğun bir tiyatro-sinema ilişkisi gözlemlenmektedir. Bu dönemde birçok tiyatro oyunu filme alınmıştır. Fransız etkisinin yüksek olduğu bu dönem içinde özellikle Aristokrat kitlenin ilgisini çekmek adına neredeyse tüm Fransız Tiyatro edebiyatı filme alınmıştır. Ayrıca tiyatrodaki sıkça seyirci bulan, melodram, güldürü türü sinema filmleri içinde önemli malzeme oluşturmuştur. Bu dönem Alman sinemasında ise tiyatro yönetmeni Max Reinhardt' ın etkisi gözlemlenmektedir. Dışavurumculuk akımının da önemli temsilcisi olan Reinhardt' ın sanatsal yaklaşımı sinemada gerilim ögesinin ilk defa kullanılmasına da olanak sağlamıştır.

Sinemanın tiyatro etkisi altında gelişmeye başlayan ilk yıllarından sonra Sinemanın araçlarının da tiyatro sahnesine etkili bir biçimde sızdığı gözlemlenmiştir.

“Yenilikçi ve modern sahne dili anlamında önemli çalışmalar yapmış olan Piscator için önemli olan, dramatik yapıtları, tarihsel ve toplumsal boyutları içinde kavranabilir kılmaktır; bunun için de film, projeksiyon vb. gibi yenilikler yardımıyla, kurgu tekniği ile siyasal ve ekonomik olaylar arasında ilişki kurmayı denemiştir”. (Gergin, 2013:15).

Piscator, sinematografinin gücünü erken dönemde tanımlayarak kayıtlı görüntüyü belgesel nitelikte politik bir yansıtma aracı olarak görmüş ve Rus Devrimine özgü ajitrop sahnelemelerde sıklıkla kullanmıştır. Sahnelemelerinde mekanı belirleyen dekor araçları yerine uzamı genişleten ve çeşitlendiren dekor parçaları kullanmıştır. Dekor parçalarının yanı sıra sinematografiye dair araçlar sahnelemelerinin temel unsurları içinde yer almıştır. “Erwin Piscator’ un estetik ve teknik total tiyatrosunda sahneler adeta bir makine parkı gibi, iskeleler, rampalar ve merdivenlerle doludur. Projeksiyon, dia, film en temel dekor elemanlarıdır”. (Akıncı, 2017:1-15). Karakterlerin oluşum çizgisinde filme ait araçlar sıklıkla kullanılmıştır. Piscator için sinematografi yeni ve devrimci sahneleme için parlak bir çalışma alanı sunmuştur.

Çek tasarımcı Svoboda, sinematografi ile tiyatronun olanakları birleştğinde çok güçlü bir anlatım dilinin ortaya çıktığını savunmuştur. Her iki sanatın araçlarının estetik dengesi olduğu zaman benzersiz bir disiplinler-arası form ortaya çıkmıştır. “Svoboda’nın, tiyatronun çoklu ortamına en kayda değer katkısı, sahnedeki dekoru hareketli hale getirmenin yanı sıra psiko-plastik mekan yaratımıdır”. (Şeyben, 2016:37). Bu psiko-plastik yaratım, özellikle sinematografik araçlarla şekillenen dekorun, karakterin iç dünyasını yansıtmaya olanak tanınmasıdır.

Robert Edmond Jones ise sinematografinin sağladığı olanakların özellikle yansıtılan görüntünün sahne tasarımı ve sahneleme için ilerici bir yol olduğunu düşünmüştür. Ona göre karakterlerin iç dünyasının yansıtılması adına ekran güçlü bir gösterge oluşturmıştır. Ekran ve sahne birleştiği zaman hayat göstergesi sağlanmış, oyuncunun ve filmin aynı zaman diliminde kullanımı yeni bir sahne diline dönüşümü ortaya çıkarmıştır.

1960-1990 yılları arasında yapılan sinematografik deneyimler adına Steve Dixon üç isim üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu sanatçılar mekân, çoklu medya, sinematografi gibi yenilikçi araçları özgün bir anlatım aracı olarak kullanmıştır. (Robert Whitman, Geoff Moore ve Elizabeth La Comte tarafından yönetilen Wooster Group). Bunların yanı sıra Richard Kostelanetz’ in teoride oluşturduğu Karmaşık Araçlar Tiyatrosu fikri ve bağımsız sanatçıların oluşturduğu video-art sanatı; sinematografik sahnelemenin gelişimi ve 1990 sonrası sahnelemelerin özgünlüğü adına önem taşımıştır. Bu dönemin başlangıcıyla “tiyatronun dramatik metinle olan bağları gevşedi ve tiyatro kendisini happening’ lerde, çok sayıda ve dikkat çekici disiplinler arası, görsel ve mekân odaklı performans türlerinin içinde yeniden icat etti”. (Şeyben, 2016:43). Performansa dayalı deneyimler içinde sinematografi adına Video-Art sanatı önem taşımıştır. Video-Art, sinemanın doğduğu yıllarda tiyatronun içinde bulunduğu arayışların, bu dönemdeki sinematografik yansıması gibi ortaya çıkmıştır. “Video sanatı tarihsel olarak modernist-avantgard hareketler ile bağlantılı öte yandan ise kitle kültürü, tüketim toplumu ve postmodernizm ile ilişkilidir”. (Atal, 2008: 13).

Dilin bir varlık göstergesi olması gibi, sinematografik teknikler de imajların yaşanır ve yaşama ait olduğunu göstermiştir.

“Bütün temsil teorilerinin iddia ettiği gibi, artık bir imaj ve bir de şey, bir bilinçteki imaj ve bir de dünyadaki şey yoktur. Her şey bir imajdır ve her imaj bir şeydir. Beyin, diğerleri arasında bir imaj olduğu gibi, özne de bir imaj tipidir. Dolayısıyla algı şeylerdedir; algı bir öznenin ayrıcalığı değildir, çünkü özne algı-imajın belirli bir biçiminden başka bir şey değildir”. (Lazzarato, 2016:97).

Çoklu ortam sahnelemelerine olanak tanıyan ve farklı gerçekliği ifade etmek isteyen, imaj ve öznenin algılama stratejilerini çeşitlendiren, canlı performans ile birlikte de sunulan Video-Art çalışmaları, sanatçıların bireysel bakış açılarını farklı mekânlar içinde izlenebilir kılmayı sağlamıştır.

Video-Art sanatı, sinemanın o güne kadar temsil ettiği kolektif bellek koşullarının tekrar inşasını ortaya çıkarmıştır. Bu yeni gösteri biçimi, özne, nesne, seyirci ilişkisinin klasik temsil alanını, çoğaltılabilir, özgürleşmiş yeni alanlarını işaret etmektedir. “Sahnenin sinemayla başlayan bu yersizyurtsuzlaşma süreci, videoyla daha da radikalleşir. Aslında video tekniğinin temsil alanı, tablodan, sahneden ve hatta ekrandan özgürleşir”. (Lazzarato, 2016:98). Video-Art’ ın yanında Video Tiyatro biçimi de bu dönemin deneysel temsil alanı içinde önemli bir noktaya sahiptir. Video Tiyatro; televizyon içinde yer bulan anlatım olanaklarının tiyatro temsili ile birleşmesi ile oluşmuştur. Videonun sağladığı özgürleşmiş imajlar 1990 sonrası sinematografik tiyatro sahnelemeleri için önemli kaynaklardan biri olmuştur.

Üçüncü bölüm, Hans-Thiess Lehmann’ ın sinematografik tiyatro tanımından hareketle 1990 sonrası çalışmalar üretmiş John Jeserun, Robert Lepage, Katie Mitchell, Jay Scheib adlı dört yönetmen üzerine eğilmiştir.

İncelemeye alınan sanatçıların sahnelemelerinde 1990 ve sonrası batılı toplumlarda sıklıkla ortaya çıkan; parçalanma, kopuş, savaş, iletişimsizlik, yüzleşme gibi temalar eserlerin merkezine oturmuştur. Yönetmenlerin çalışmalarında sahne metni; oyuncularla birlikte oluşturulduğu gibi klasik metnin uyarlaması şeklinde de karşımıza çıkmıştır. Metinlerde postdramatik yapı ve metinlerarasılık gözlemlenmiştir.

Kayıtlı görüntü ve diğer sinematografik araçlar çeşitlilik göstermekte ve özellikle multi-medya ve inter-medya diline ait araçlarda sahnelemelerin içinde yer almıştır. Bu yönetmenlerin çalışmaları, sinematografik öğelerin sahnelenen eserin diğer unsurlarından (oyuncu-dekor-mekân-uzam-aksesuar) ayrı görülemeyeceğini ortaya çıkarmıştır.

“Bu dönemde tiyatroda, anlatı, metin, eylem ve karakter yirminci yüzyılda avangardın çalışmasıyla ortaya çıkanlardan daha fazla kopma stratejisine tabi tutuldu. Bu bağlamda, dijital teknoloji ve medya artık tiyatro yapımının diğer unsurlarından ayrı olarak kabul edilemez. Yeni yüzyılda tiyatro ‘bilinci’ yansıtır. ‘Yeni arayışının temelinde görsellik yatmaktadır. Yeni görme, algılama ve deneyimleme yolları’”. (Coppini, 2017: 1).

Yeni algılama ve deneyimleme stratejileri, sinematografik araçların tiyatroda daha sık ve cesur bir şekilde yer almaya başlamasına olanak tanımıştır. İnsanın kendisini, çevresini olan biteni kavrama ve fark etme yetisi (bilinç) artık tiyatronun temel işlevi haline gelmiştir. Bu yoğunluklu görev anlatım dilinin çoğalmasına, bakış açılarının genişlemesine ihtiyaç duymuştur.

1990 sonrası süreçte John Jesurun’ un eserleri klasik dramaturgi incelemesinin ötesinde kullandığı sinematografi ve medya araçları sayesinde Bonnie Maranca’ nın oluşturduğu mediatürji kavramı ile incelemeye olanak sağlamaktadır. Bu kavram, medyanın yerleşik olarak kullanıldığı tiyatro temsiline inceleme yöntemini kolaylaştırmaktadır. Köklerini post dramatik kuramdan alan bu inceleme yöntemi sahne yapısının anlatım olanaklarını sinematografik araçlar sayesinde ne kadar çeşitli kullandığı ortaya çıkarmıştır. Postdramatik teori, Hans-Thies Lehmann tarafından ortaya atılmıştır. Postdramatik teori, metni en aza indirmeyi, öyküyü temel almayı ortaya atmıştır. Böylece sözün ağırlığı yerini görsel olana, eyleme bırakmıştır. Teoride önemli olan nokta, dramatik metinden bağımsız bir alana yönelmek olmuştur. Postdramatik dramın görünmeyen tarafını ifade etmeye yönelmiştir.

“Postdramatik tiyatro, metnin azaltılabileceğini savunurken, tiyatroyu, metnin, öykünün "öteki tarafındaki" sınırdan görür; performans, happeningler ya da Robert Wilson'un "imge tiyatrosu" gibi örneklerle bütünleşerek, dramatik metinden uzaklaşma arzusunu belirginleştirir. Hans-Thies Lehmann,

postdramatik tiyatroyu "dramın öteki tarafı" olarak nitelemiştir". (Çelik,2003: 52).

Marranca' nın medya temelli sahnelemeler için önerdiği mediatürji kavramı sinematografik sahnelemelerin dramaturjik çözümlenmesi adına önemli izlekler sunmuştur.

Postdramatik teori, mediatürji gibi kavramlar içinde John Jeserun' un eserleri önemli bir noktada yer almaktadır. John Jeserun, tiyatro ve film sanatı arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. Metinleri kendi sahneleme stratejisine göre yeniden oluşturmuştur. Diyaloglar sinemaya benzer. Zengin ve hızlıdır. Hızlı geçişler ve ışıklandırma tasarımı sinematografi ile bütünleşen tiyatro eserinin en belirgin özelliğini taşımaktadır. Onun için önemli olan filme ait tempoyu tiyatro temsiline monte etmektir. Sahnelemelerinde oyuncular sinematografik araçlarla etkileşime geçmektedir. Bazen canlı bir karakter ekrandaki görüntüsü ile konuşur kimi zaman kaydedilmiş görüntüsünü izler, kimi noktada ise web kamera aracılığı ile performansa bağlanır. Kullandığı bütün araçlar sinematografik ve teknolojiktir. Araçları sadece illüzyonu arttırmak adına değil, bireyin bilinç noktasının vardığı o an ki göstergeyi oluşturmak için kullanılmıştır. Böylece performans sanatının temelinde yatan “şimdi, şu anda” yaklaşımı sinematografik olanaklar çerçevesinde yeniden yorumlanmıştır. Jeserun sahnelemeleri sinematografik ve medya tabanlı araçlar sayesinde yeni bir temsil alanının keşfini ortaya çıkarmıştır. “Tüm bu çalışma bir arabuluculuk sürecidir. Diğer bir deyişle tiyatro sanatçılarının yeni bir dramaturji biçimi olan mediatürji biçimini, tiyatronun bilindik unsurlarının bilgisayar tabanlı sahnelemede yeni keşfedilen özelliklere işaret etmesidir”. (Marranca, 2010:19).

Kanadalı yönetmen Robert Lepage ise sinematografi başta olmak üzere birçok estetik dili sahne üzerinde uygulamıştır. “Robert Lepage Tiyatrosu üzerine yazan Sırp tiyatro yönetmeni, tiyatro yazarı, akademisyen Alexander Sasa Dundjerovic, Lepage' nin Rönesans' ta olduğu gibi bütün sanat biçimlerini tiyatroya getiren çok yönlü bir sanatçı olduğunu belirtir”. (Şeyben, 2016:52). Lepage' nin sahnelemeleri Wagner' in bütüncül sanat anlayışından temel alır ve Rose Lee-Goldberg' in tanımladığı performans tiyatrosu kavramına uymaktadır. Lepage, sinematografinin ve filmin tüm olanaklarını

sahnelemelerinde deneyimlemiştir. Sahnelemelerinde sinematografi ve medya araçlarının çeşitliliği göze çarpmıştır. Fotoğraf, film, belgesel gibi sinematografik anlatım araçları sahnelemenin bütünü içinde yer almıştır. Kullandığı dil bazı anlam kayması eleştirileri almasına rağmen, iki sanatın etkileşimi ile bilincin çok yönlülüğü sağlanmaktadır.

Tiyatro sahnesinde sinematografi; kişisel göndermeleri, bilinci, hafızayı, tarihi simülasyonların gölgesinden koparıp belirginleştiren bir unsur olmanın yanı sıra filme ait çok dillilik izleyicinin seyir stratejilerinin çeşitlenmesine olanak tanımıştır.

Dönemin önemli yönetmenlerinden İngiliz Sanatçı Katie Mitchell, sinematografik tüm araçları kullanmıştır. “Onun medyayı doğrudan bir araç olarak kullanma düşüncesinin temelinde tiyatronun kelimelere ve ardışık sahnelere olan bağımlılığından sıkılması olarak açıklanabilir”. (Dixon, 2019:139). Onun sahnelemeleri bir filmin çekimi ile prova edilmiş bir tiyatro temsilini bir arada sunmaktadır. Temsil oynanır ve aynı anda sahne üzerinde kameramanlar tarafından canlı kayda alınarak belirli sahne yüzeylerinde yansıtılır. Mitchell sinemaya ait kurgu tekniğini sahne teknisyenleri eşliğinde o anda gerçekleştirmiştir. Seyir üç yönlüdür; tiyatro oyunu, filme ait kimi zaman canlı kimi zaman kayıttan görüntülerin yansıdığı alanlar ve sahnelemeyi sinematografik teknikle oluşturan teknisyenlerin eylemleri. Böylece film ile tiyatro birbirine karışarak kinetik bir yapı oluşturmuştur. Özellikle bellek, tarih, geçmiş ve yüzleşme kavramlarını kullanan Mitchell, temsilin boyutunu sinematografi ile fazlalaştırırken teatral olanın kendine has değerini korumuştur.

Amerikalı Profesör ve tiyatro yönetmeni Jay Scheib, sinematografik araçlar sayesinde sahnede tiyatro ile harmanlanmış yeni bir anlatım biçimini hedeflemiştir. “Jay Scheib tiyatrosu, tiyatro ve sinematografik özellikleri bir araya getirerek iki farklı alanın aynı ifade için bir arada olma şeklinin teorik olarak incelenmesine izin verir”. (Deaca, 2016:21). Scheib ekrana yansıyan görüntünün birleştirici etkisinden ve sonsuzluğundan faydalanmaktadır. Ekran sahne üzerinde gösteremeyeceğimiz kadar çok bedenin (anlamın) birleşmesine olanak sağlamaktadır. Scheib, her iki alanda bedenlerimizi

görüngü bilimsel olarak görüntüler. Böylece ekranın sağladığı referans sonsuz bir döngü oluşturmuştur.

Bu yönetmenlerin sağladığı bakış açısı 21. Yüzyıl tiyatrosunu şekillendirecek anlam dizgelerini ortaya çıkarmaktadır ve bu anlam dizgeleri çağımız tiyatrosunu ileri götürecek bakış açıları sergilemiştir.

Tiyatro sahnesinde sinematografi anlatım olanaklarının zenginleşmesi ve toplumsal olayları aktarmada çok dillilik oluşturmak adına kullanılmıştır. Çağın akışına duyarsız kalmayan her sanat gibi tiyatrodaki kayıtlı görüntünün sağladığı illüzyonu etkin bir şekilde kullanmıştır. Sinematografinin kendisi başlı başına bir dönüşüm olması ile birlikte sahne sanatlarının bugünü ve geleceğini de dönüştürecek araçların başında gelmiştir.

Çalışma, ülkemizde üzerine fazlaca araştırma yapılmamış Lehmann, Maranca gibi kuramcılarının yanı sıra John Jesurun, Robert Lepage, Katie Mitchell, Jay Scheib gibi günümüz tiyatrosunda aktif olarak eserler üreten ve 21. Yüzyıl sahne sanatlarında değişime öncü bakış açıları sağlayan yönetmenleri “sinematografik tiyatro” kavramı çerçevesinde bir araya getirmekte ve 1990 sonrası sahneleme stratejilerine dair bulgular ortaya çıkarmaktadır. Bu bulgular, 21. Yüzyıl tiyatrosunda yeni anlatım arayışlarının şekillenmesi ve özellikle günümüzde dijitalleşen tiyatro sanatının geleceği ile ilgili arayışlar adına kılavuz olma amacı taşımaktadır.

1. BÖLÜM
SİNEMATOGRAFİ NEDİR?

1. BÖLÜM

SİNEMATOGRAFİ NEDİR?

1.1.Kaydetmenin Tarihi Ve Sinemanın Doğuşu

“John Berger, 1839’da kamera icat edildiği sırada Auguste Comte’ un *Cours de Philosophie Positive* (Pozitif Felsefeye Giriş) kitabını tamamlamakta olduğuna dikkat çeker. Pozitivizm ve kamera birlikte büyüdü. Her ikisinin de uygulamaya geçmesini sağlayan bilim adamları ve uzmanlar tarafından kaydedilen gözlemlenebilir, sayılabilir gerçeklerin, günün birinde insanların doğa ve toplum hakkında, her ikisini de denetleyebileceği bütüncül bir bilgi sunacağı inancıydı”. (Robins, 2013: 252).

Sinema, insanlık tarihi boyunca deneyimlenen ortak çabaların eseri olarak ortaya çıkmıştır. İnsanoğlunun mağaralara çizdiği resimler, oyma, kabartma, gölge oyunu vb. tüm düşünsel ve bilimsel çalışmalar sinemanın tohumlarını oluşturmuştur. Farklı zamanlarda, değişik coğrafyalarda oluşan bu çalışmalar, insanoğlunun görüntünün hareketlenmesi hakkındaki hevesini ve fikirlerini ortaya koymuştur.

“İspanya’da ki Altamira Mağaralarının duvarlarındaki 20.000 yıllık resimlerden, İsveç’te tunç devrinden kalma Kivik Anıtına, Firavunlar zamanında çizilmiş canlı resimleri andıran dizileme resimlere, Eski Yunan yapılarındaki kabartmalara kadar her şey, insanoğlunun hareketi yeniden canlandırmadaki çabasını ortaya koyuyordu”. (Özön, 1964: 3).

İnsanın hareketi oluşturmaya yönelik adımlarına dair en belirgin çizimler yine mağara resimlerinden ortaya çıkmıştır. Hayvanların betimlendiği bu resimlerde günümüz sinematografisinin en temel araçlarından “hareket” unsuru göze çarpmaktadır. Betimlenen hayvan figürleri yaratıcının imge dünyasında yeniden şekillenerek ortaya koyulmuştur. Bu imgeler günümüzde ki çizgi romanları anımsatmaktadır.

“Genellikle tek renkli (siyah, sarı ya da kırmızı) olan resimlerin konusu yine hayvanlardır. Bu resimlerin bir özelliği de, hayvanların kimi kez dört yerine sekiz ayaklı olarak çizilmiş olmalarıdır. Böylece hayvanın yerinde durmadığı, yürüdüğü, "hareket ettiği" belirtilmek istenmiştir. Bu resimler hem canlandırma

sinemasının hem de çizgi romanın uygarlık tarihindeki ilk tohumu sayılabilir”. (Teksoy, 2005: 15).

Duvar resimlerinin yanı sıra Uzakdoğu kökenli gölge oyunları, görüntünün devinimi hakkında görüş oluşturmıştır. Bulunduğu çağın teknolojisi ile sanatı birleştiren çalışmalar özellikle ışığın hareket üzerinde etkisini ortaya çıkartmıştır. “Uzakdoğu kökenli gölge oyunu da, hareketin bir ışık kaynağı aracılığıyla yansıtılmasının en eski, en yaygın örneğidir”. (Teksoy, 2005: 15). İnsan ve hayvan figürlerinin zemin (parşömen kağıt, levha vb.) üzerine aynalar yardımıyla yansıtılması ile oluşan bu oyunlar Uzakdoğu’dan Avrupa’ya ardından ülkemize kadar yaygınlaşmış ve gelecekte sinemanın kullanacağı temel ilke olmuştur.

İnsanların ilk çağlardan başlayan ortak çabalarının yanı sıra bir çok farklı çağda düşünür ve bilim adamları görüntünün hareketi ve saklanması hakkında fikirlerini ortaya koymuş ve bu konuda çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalar, farklı coğrafyalarda farklı dönemlerde ortaya çıkmış, görüntünün yansıtılması ve saklanması evrensel bir sorun olduğu sonucunu ortaya çıkartmıştır.

“Aristoteles, bir delikten bakarak güneş ya da ayın görüntüsünün saklanabileceğini söylemiştir. Arap Alhazen ise 1000’li yıllarda, karanlık odadan söz ederek her hangi bir görüntünün kutudaki delikten geçerek karşı duvara ters olarak düştüğünü söylemektedir. Ünlü ressam Leonardo Da Vinci 1480’li yıllarda karanlık oda konusuna değinir”. (Yılmaz, 2011: 45).

Sinema hakkında ilk önemli buluş karanlık oda olmuştur. Karanlık oda bir kutu olarak tanımlanabilir. Her tarafı kapalı olan kutuya delik açılmaktadır. Işık bu delikten geçerek nesnenin görüntüsünü ters bir şekilde yansıtır. “Deliğin önüne bir mercek yerleştirildiğinde fotoğrafın ortaya çıkmasına yol açacak olan karanlık odayı, ayrıntılı bir biçimde ilk kez Giovanni Battista Alberti (1535-1615) *Magia Naturalis* adlı kitabında açıklar”. (Teksoy, 2005: 17).

Karanlık oda buluşunun kısa bir süre sonra büyülu fener ortaya çıkmıştır. Günümüzdeki slayt cihazlarının atası olan büyülu fener (*Laterna Magica*) gaz lambası ve mercek sayesinde, cam üzerine boyanmış resimlerin perdeye veya duvara yansıtılmasını sağlamaktadır. “Asıl adı Ecienne-Gaspard Robert (1763-1837) olan ama

Robertson adıyla tanınan Belçikalı araştırmacı, büyülü feneri geliştirdi. Aleti lastik tekerlekli bir taşıyıcının üstüne yerleştirerek gürültüsüz bir biçimde yer değiştirmesini sağladı”. (Teksoy, 2005: 18). Robertson bu keşfi ile birlikte oldukça ilgi gören gösteriler gerçekleştirmiştir. Gösterilerini kapalı bir odada gerçekleştiren Robertson, bazı ses efektleri kullanarak illüzyonun artmasını da sağlamıştır.

Büyülü fenerin ardından Belçikalı Josheph Plateua, “fenatiskiskop” adını verdiği bir alet tasarlamıştır. Bu alet, hareketin belirli aşamalarını saptayan bir dizi görüntüye sırasıyla ve hızla bakıldığında gözde hareket aldanması yaratmaya yararmaktadır.

Fotoğrafın bulunması sinema ve sinematografi adına çok önemli bir aşamanın kat edilmesini sağlamıştır. “Fransız, Jacques Mande Daguerre (1787-1 851) ile Joseph-Nicephore Niepce (1765-1833) fotoğrafı buldular. Karanlık odada çekilen resimleri cıva buharı aracılığıyla duyarlı tabanlar üzerinde saptamayı başardılar”. (Teksoy, 2005: 21) Gerçekliğin saptanması aslına uygun bir şekilde fotoğraf sayesinde ortaya koyulmuştur. Pozlama süresinin uzunluğundan dolayı ilk zamanlarda sadece doğa fotoğrafları çekilmiştir. Kısa bir süre sonra pozlama süresi daha kısa zaman dilimine indirgenmiştir.

Fotoğrafın keşfi temsil kavramını da köktenci bir şekilde değiştirmiştir. Fotoğraf, gerçek zamanla öznenin ilişkisini, bilinir kıldığı zaman ve uzam adına değişikliğe uğratmıştır. Epistemolojik olarak fotoğraf halen geçerliliğini tam anlamıyla koruyan bir bellek yansıtıcısı olarak karşımıza çıkmaktadır. “Fotoğrafik imaj ile gerçek dünya arasındaki ilişki, temsil etme kavramının bütün sorunsallığını ezip geçerek, imajın zamanla, bellekle, tarihle olan bağını yerinden oynatarak altüst edilmiştir”. (Robins, 2013: 80).

Kısa bir süre sonra ekrana yansıtma konusunda aşama kaydedilmiştir. Fotoğrafın bulunmasıyla beraber keşfedilen bir çok alet birbiri ile etkileşime geçerek hareketlendirme ve yansıtma adına arayışların içinde yer almıştır.

“1851'de Jules Duboscq, elle çizilmiş ya da renklendirilmiş görüntülerin yerine fotoğraf kullanmayı denedi. Stereofantaskop ya da biyoskop denilen bu yeni alet sonradan birçok değişikliğe uğradı ve geliştirildi. 1853'te Avusturyalı Uchatius büyülu fener ile fenakistiskopu birleştirerek hareketli görüntüleri bir ekrana yansıtmayı başardı. Bu düşünce sonradan, 1870'te, özellikle Bourbouze ve Heyl tarafından yeniden ele alındı”. (Betton, 1995: 5).

19. Yüzyıl sonunda, astronomi alanında,gezegenlerin geçişini gözlemlemek adına yapılan bilimsel bir çalışma; görüntünün kayıt altına alınması adına önemli bir aşama oluşturmıştır.

“1874'te ender rastlanan bir olay olan Venüs gezegeninin güneşin önünden geçişini gözlemlemek amacıyla astronom Jules Janssen, peş peşe fotoğraf çeken ve astronomi tabaneası adı verilen bir alet yaptırdı. Bu alette her 72 saniyede bir, kendi merkezi etrafında 38 derece dönen yuvarlak bir fotoğraf filmi vardı ve her ilerleyişte filmin bir başka bölümü objektifin önüne geliyordu. Böylece, bir dizi oluşturan görüntüler elde etmek mümkün oldu”. (Betton, 1994: 5).

Astronomi gözleminin yanında, hayvanların hareketlerini incelemek için yapılan cihaz ilk sinematografik çalışmanın oluşmasını sağlamıştır. “1877 ve 1880 yıllarında Muybridge, hemen hemen tek başına oluşturduğu büyük ve karmaşık bir aletle bir atın devingenliğini kaydederek ilk sinematografik çalışmayı gerçekleştirmiş oldu. Bunu başarabilmek için cam tabakanın yüzeyine nemli kolodyum maddesi koymuştu”. (Bazin, 2011: 23).

Bu buluşların ardından hızlı bir şekilde çalışmalar devam etmiştir. Emile Reynaud, delikli film şeridini tescil ettirdi ve bunun adına “praksinoskop” adını verdi. Thomas Edison “kinetograf” adlı bir alet oluşturdu. Bunlara karşılık sinematograf Louis Lumiere tarafından keşfedilmiştir.

“Sinematografi icat etme onuru bir Fransız’ a aittir. Louis Lumiere (1864 – 1948) Kamuya açık ilk gösteri 22 Mart 1895’ te, Bilimler Akademisi Başkanı, Astronom Mascart’ ın başkanlık ettiği Ulusal Sanayiye Özendirme Derneği üyeleri önünde yapıldı. Lumier’ in sinematografi, aynı yılın 28 Aralık tarihinden itibaren Paris’ teki Grand Cafe’ nin bodrum katında halka açık gösterilerde kullanılmaya başladı”. (Betton, 1994: 6).

Sinemanın doğuşu farklı bir çok denemenin ardından Lumiere Kardeşlerin keşfi ile sağlanmıştır. Genel olarak günlük aktivitelerin olduğu halini kayıt altına alan

bu çalışmalar insanlar tarafından büyük bir ilgi ile karşılanmıştır. Bu kayıtlarda, senaryo ve yönetmen yoktur. Bir anlamda fotoğrafın oluşturduğu temsil biçiminin devamı gibi görünmektedir. Aktüalite, belgesellik niteliği taşıyan filmler sayıca oldukça fazla görünmektedir.

“İlk filmler açık havada çekildi; ne senaryoları vardı ne de yöneticileri. Bunlar belgesel türde röportaj filmleri (Lumiere Fabrikasından Çıkan İşçiler, Trenin Ciatat İstasyonu'na Girişi, Bahçesini Sulayan Bahçıvan, Deniz Kıyısında Bir Banyo Sahnesi), belgeseller, günlük hayattan sahneler saplayan filmler (Bebeğin Öğle Yemeği, Piquet Partisi ...) ve aktüalite filmleriydi (Arabaya Binen İtalya Kralı ve Kraliçesi, Çar II. Nikola'nın Taç Giyme Töreni ...)”. (Betton, 1994:7).

Lumiere Kardeşler’ in çalışmalarında senaryo, dekor, kostüm, makyaj vb. gibi araçlar yer almamıştır. Tüm çalışmalar kamerayı bir belgeleme aracı olarak kullandıklarını ortaya koymuştur. Lumiere Kardeşlerin sinemanın geleceğine dair inançları oldukça düşük olmasına rağmen sinemayı bilindik anlamda ele alan ilk sanatçı Fransız Georges Méliès olmuştur. Fransız sanatçı, sayıca yoğun olan çalışmalarını oluştururken halen kullanılan sinematografik araçları bazılarında temelini oluşturmuştur.

“Lumiere kardeşler tarafından "ticari geleceği olmayan bilimsel bir merak konusu" olarak görülen bu yeni tekniğin önündeki parlak geleceği fark etti. 1914'e kadar 400'den fazla (bazıları 700 m uzunluğunda) film çekti. Bunlardan 1902'de çektiği Aya Seyahat, ticari değer taşıyan ilk gösteri filmi olarak kabul edilebilir. Bugün de kullanılmakta olan sinema tekniklerinden pek çoğunu Georges Méliès 'e borçluyuz”. (Betton, 1994: 7).

Méliès’ in en önemli başarısı, teknolojik bir buluş gibi gözüken sinematografi, sanatsal içgüdü ve yaratım süreci ile birleştirmesi olmuştur. Sinema ile uğraşmadan önce tiyatro işletmeciliği yapan Méliès, Lumiere Kardeşlerin icadını tiyatro aracılığıyla sinemaya çevirmek adına kullanmıştır. Resim, dekor, oyuncu yönetimi gibi tiyatroya dair ilkeleri ilkeleri sinemaya uyarlamaya çalışmıştır. Bu anlamda kullandığı araçlar tiyatroya ait olmasına karşın sinematografik ilkeleri yine bu çalışmaların içinden ortaya çıkartmıştır. Onun amacı tiyatro ve sinematograf arasında yenilikçi bir aracı olmaktır. Bu anlamda kullandığı tüm tiyatroya ait araçlar kamera karşısında dönüşüme uğramıştır.

“Méliès, ilkin filmin konusunu yazıp, sahneleri çiziyor (aynı zamanda iyi bir ressam ve karikatürcüydü), sonra sahneleri (dış sahneleri de) stüdyosunda filme alıyordu. Kimi kez, istediği gibi yönlendirebileceği amatör oyuncular, kimi kez de varyete oyuncularını ya da balerinler kullanıyordu. Kimi filmlerini elle boyayarak renklendiriyordu”. (Teksoy, 2005: 35).

Méliès, sinematografi teknolojik bir buluş olmanın dışında, hayal gücünü ve estetik değerleri aktarıcı bir araç olarak görmüştür. Tiyatro ve sinema arasındaki ilk etkileşimde yine Méliès’ in çalışmaları sayesinde ortaya çıkmıştır. Méliès’ in çalışmaları belirgin kompozisyonlar, önceden hazırlanmış, prova edilmiş eylemler oluşturmaktadır. Bu anlamda Lumiere Kardeşlerin çekimlerinden çok farklı bir noktada yer almaktadır. Méliès sinematografinin ortaya çıkmasına en temel katkıda bulunmuştur.

“Onun çalışmalarında sinematografi kavramı varlığını ortaya koymaktadır. Sinematografi bir hayal gücü tarafından inşa edilmektedir. Kompozisyonlu konular, sahnede olduğu gibi eylemin daha önceden hazırlandığı ve kamera önündeki oyuncular tarafından gerçekleştirilen tüm konular sinematografinin içinde yer alır”. (Méliès, Liebman, 1984: 22).

İnsanlığın kendini ifade etmeye başlamasıyla birlikte ortaya çıkan görüntüyü yansıtma ve saklama fikri çağlar boyunca farklı teknolojik argümanlarla sağlanmaya çalışılmıştır. 20. Yüzyıl başında Lumiere Kardeşlerin buluşu ile sonuçlanan bu süreci ise Fransız Méliès sanat sürecine sokmayı deneyimlemiş, tiyatro sanatından aldığı araçlarla sinematografi kaynaştırarak seyir gücü yüksek bir alan açmıştır. Méliès aynı zamanda halen kullandığımız sinematografik araçların başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Onun tiyatroya ait araçları kullanarak oluşturduğu yapı uzun yıllar sinema sanatını besleyen temel bir alanın başlangıcı olmuştur.

1.2.Sinematografi Ve Sinematografik Araçlar

“Günümüzde çevremizde olup biten şeylerle ilgili bilgiler yalnızca sözcükler yoluyla bizlere ulaşmamaktadır. Özellikle de görüntü ve sese dayalı görsel-işitsel bir bütünlükle medya tarafından hazırlanan mesajlar hedef kitleye iletilmektedir. Çoğu kez görselliğe dayalı bir apaçıklık varmış gibi görünse de, aslında bu mesajlar kendine özgü kuralları olan, dünya hakkında çok değişik

kavram ve düşünceleri içeren, karmaşık görsel ve işitsel bir “dil” kullanmaktadırlar”. (Güngör, 2017:699).

Sözcüklerin ötesinde oluşan bu sofistike dil özellikle izleyici için anlamların yoğun bir şekilde iletimi adına önem taşımaktadır. Çağımızda bu dil sinematografi ve medya araçları sayesinde yoğun bir şekilde sağlanmaktadır. Sadece sözle sağlanan iletişim, teknolojiyle birlikte gelişen insan adına eksik bir temsil alanı sağlamaktadır. İnsan eylemleriyle var olur ve yine bu eylemlerin yansımalarıyla temsil edilmek ister. Sinemaya kadar genel olarak insan eylemini temsil eden, geliştiren ve yansıtan tiyatro sanatı, sinematografin bulunmasıyla birlikte yeni bir temsil alanı edinmiş, eksiklikleri yansıtacak, kendini gözlemleyecek, sağaltacak başka bir alan edinmiştir. Bütüncül olarak kendini ifade etme alanı olan temsil ya da drama; sinematografiyle birlikte sözün yerine görselliğin ön planda olduğu bir alan açmıştır. Bireyin gördüğü, imgesel olarak tanımladığı alan sinematografi sayesinde artık temsil edilebilir bir nitelik kazanmıştır. Görüntünün dili oldukça karmaşık olmasına karşın ortak imgeleri şekillendirebilir özellik taşımaktadır. Farklı coğrafyalarda aynı şeyleri düşünen insanlar sözel olarak anlaşılamayabilir; buna karşın görüntü dili bu farklı coğrafyaları ortak imge üzerinde uzlaştırma özelliğine sahip olmuştur. Bu durum temel olarak insanlık tarihine özgü bir düşünme biçiminin eseri olmuştur. Tüm tarihsel çabalar, sadece bir dilin değil bir temsil alanının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Mağara resimlerinden, gölge oyunlarına ardından Aristo ve bir çok düşünür ve bilim, sanat insanını etkileyen süreç sinematografinin şekillendirilmesi ve tanımlanmasıyla oluşmuştur.

“Sinematografi düşüncesi doğuş yılı olan 1894’te William Paul ve H.Wells tarafından buluş belgesinde hareketli resimlerin gösterilmesi aracılığıyla öyküler anlatmak”. (Lotman, 2012: 57). olarak tanımlanmıştır. Kelime kökeni olarak Yunanca: kine (hareket) ve graphos (yazı) kelimelerinin birleşimidir.

“Sinematografi sözünü oluşturan sözcüklerin kökü Yunancadır ve bu bileşik sözcük "hareketle yazı yazmak" anlamına gelir. İşin özünde film çekmek, çekim yapmaktır; ama sinematografi basit bir görüntüleme işinden çok ötesidir. Düşünce, hareket, duygusal ifade, ton ve iletişimin söze gelmeyen tüm diğer biçimlerini alıp onları görsel terimler haline getirme sürecidir”. (Brown, 2014:2).

Sinematografi, sinema sanatına ait görüntüleme dilini ifade eden araçlar bütünü tanımlamaktadır. Aslında bu dil görüntünün içine bir çok farklı eylem sığdırmayı düşünmektedir. Görüntüye duygu, anlam, ifade yükler. Kısaca insana ait tüm içsel mekanizmayı harekete geçirip uyarmayı hedeflemiştir. Özneyi ifade edecek bir araç olmuştur. Özne toplumsal ve düşünseldir. Sinematogafi ise özne ile izleyen özne arasında sistematik bir bağ oluşturma hedefi içindedir. Örgütlenmiş bir mekanizma olarak değerlendirilebilir ve özünde anlatma eylemini içermektedir. “Sinematografiksel dil, hareketli resimlerin gösterilmesi aracılığıyla öyküler anlatma mekanizması olarak örgütlenmektedir ve temelde bir anlatı dilidir”. (Lotman, 2012: 83). Sinema tıpkı tiyatro gibi birçok sanat alanının birleşmesi ile ortaya çıkan estetik bir aktarım alanıdır. Sinema dil gibi ama sadece sözel olmayan bir anlatım yoludur. Tiyatro, roman, edebi sanatlar, mimarlık, bale vb. alanlardan çeşitli öğeler almıştır. “Sinema bu bakımdan, belli başlı sanat kollarının bireşimi (sentez) olarak ortaya çıkmaktadır; fakat kendine özgü kuralları, kanunları olan başlı başına bir sanat. Bu sanat her şeyden önce kendine özgü bir anlatım yoluyla, yani dille dikkati çeker”. (Özön, 1964: 255). Sinemanın görsel dilini oluşturan araçların bütünlüğü ise sinematografin içinde yer almaktadır.

“Bir sinema filminin görsel dilini oluşturan sinematografi çok yönlü bir olgu olan sinemanın bir sanat dalı olarak kabul edilmesini sağlayan en önemli öğelerden biri olarak kabul edilmektedir. Sinema bir dildir ve içinde objektif, kompozisyon, görsel tasarım, ışıklandırma, görüntü denetimi, devamlılık, hareket ve bakış açısına ait dağarlar ve alt-diller bulunmaktadır”. (Tuğan, 2017: 223).

Sinematografi; bir öyküyü, bir sunumu estetik öğeleri kullanarak bir çerçeve içinde sunar. Çerçeve; film oluşturma en temel kuralı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir anlamda gösterilmek istenen dokunun sınırlarını belirlemek için kullanılmaktadır. “Çerçeveyi belirlemek, film çekmenin temel yasasıdır. Biz sinemacılar, izleyicinin dikkatini yönlendirmek zorundayız: 'buraya bak, şimdi şuna bak, şimdi oraya ..' Çerçeveyi seçmek, öykü aktarma aracıdır; ama aynı zamanda bir kompozisyon, ritim ve perspektif sorunudur”. (Brown, 2008:4) Çerçeve aynı zamanda bir seçim oluşturmaktır. Diğer bir görevi izleyicinin neye odaklanacağı konusunda yönetmenin tercihlerini belirler. “Biz, görüş alanımıza giren her şeyi görebiliriz, bunların arasından bir seçme yapamayız. Oysa sinemacı çerçevenin içine neyin gireceğini, neyin girmeyeceğini

kararlařtırabilir. Sinemacı ayrıca bu çerçevenin içine neyin ne vakit gireceğini, neyin ne vakit buradan çıkacağını da düzenleyebilir”. (Özön, 1985: 99).



Görsel 1- Ahlat Ağacı filminden çerçeveleme örneđi,

<https://www.filmcomment.com/blog/making-wild-pear-tree/>

Yukarıdaki görselde Nuri Bilge Ceylan’ ın yönettiđi Ahlat Ağacı filminden bir çerçeveleme örneđi yer almaktadır. Ahlat Ağacı filminde çerçevenin içine giren yalın elemanlar, öyküyü aktarırken yönetmenin tercihleri ile şekillenmiştir. Geniş bir doğa imajının tam ortasında eğri-büğrü bir ağaç ve onun gölgesinde uyuyan bir kiři vardır. Ağaç neredeyse puslu bulutların başlangıcına kadar uzanır, bir dalı da uyuyan kiřiye dokunmak üzeredir. Toprak verimsiz ve çoraktır. Yönetmen; doğa, düş, birey, hayat gibi imgeleri çerçevenin içine almıştır. İzleyiciyi neye bakacağı konusunda net bir şekilde yönlendiren bu çerçeve kapsamlı bir kompozisyon ve perspektif sunmuştur.

Diđer bir araç olan objektif; cisimlerden gelen ışınları alıp ekran üzerine yansıtan mercek ya da mercekler dizgesi olarak tanımlanmaktadır. Kayıt altına alma aracı olan kameranın en temel fiziksel bileřimi olan objektif aynı zamanda görüntünün şekillenmesini sađlayan iletken olmaktadır.

“Objektiflerin, bizim fiziksel dünyayı algılama biçimimizi deđiřtirebilme becerisi, görsel anlatımın güçlü bir aracıdır. Her objektifin, görüntüye tat ve ton katan bir kiřiliđi vardır. Bunun içine kontrast ve keskinlik gibi pek çok etmen girer. Ama bir objektifin en etkileyici yanı odak uzunluğudur, ne kadar geniş veya dar açıyla gördüğüdür. Kısa odaklı bir objektifin çok geniş görüş açısı

vardır, uzun odaklı objektif ise teleskop veya dürbün gibidir, görüş açısı dardır”. (Brown, 2008: 7).

Teknik bir araç gibi görünse de objektif estetik bir görüş açısını oluşturmak adına çok temel bir işlev olmaktadır. Çerçeve içine yerleşen nesne ve öznelerin birbiri ile olan görüntüsel ilişkisi objektif ile sağlanmaktadır.

Tasarım ve sinematografinin temel araçlarından ışık ve renk; insan duygularına en rahat şekilde hitap edebilmenin temel araçlarından ışık ve renk sinematografi için vazgeçilmez bir noktada yer almaktadır. Işık ve renk sinemadan önce sahne sanatları için de hayati bir önem taşımıştır. Özellikle zaman, mekan ayrımı duygunun ifadesi ve izleyiciyi bu duyguya yöneltmek adına çok önemli bir işlev görmüştür. “Görüntü yönetmeni... ışık kaynaklarını ve yardımcı araçları belirli bir düzende yerleştirerek; konu üzerine düşen ışığın miktarını ve biçimini belirli bir anlayışa göre düzenleyerek sahneye belirli bir hava verir; iki boyutlu olan film üzerinde derinlik duygusu uyandıran üç boyutlu görünüşler elde etmeğe çalışır”. (Özön, 1964: 182).



Görsel 2- Bir Zamanlar Anadolu’da filminde ışık ve renk örneği.

<https://geekyapar.com/film/bir-zamanlar-anadoluda-nasil-film/>

Nuri Bilge Ceylan' ın yönettiği Bir Zamanlar Anadolu'da filminde yer alan görseldeki sahne, cesedin arayışı esnasında yorulan doktor ve savcının yamaçta konuşmasıdır. Özellikle Anadolu bozkırında çalışmak zorunda kalan iki eğitimli aydın (Doktor ve Savcı) sahnenin odağında yer almıştır. Sahne boyu içsel bir hesaplaşma ve yüzleşme yaşanmıştır. Bu sahnede en temel kavram belirsizlik ve içsel yalnızlıktır. Coğrafyanın karanlığına gömülmüş iki "kurtarıcı" karakter bu sahnede arkalarından gelen ışığın etkisiyle karanlığa gömülmüşlerdir. Arkadan gelen ışık arama sırasında kullanılan araçlardan birinden gelen ışıktır. Çorak arazi gece aramasında askeri araçların farları ile aydınlatılmıştır. Yaklaşık 2500 Kelvin değerinde gelen ışık karakterleri gölgede bırakmanın yanı sıra bazı ağaçların gövdesini aydınlatmıştır. Karakterlerin ruhsal yalnızlığı, arayışın belirsizliği siyah renk ile karakterlerin ruhsal arayışları ile paralel olarak ilerleyen cesedin aranması parlak sarı rengin rahatlatıcı tonu ile vurgulanmıştır. Sarı renk aynı zamanda yaşanan coğrafyaya ait bozkırı sembolize eden bir renktir. Işıklandırma arazinin belirsizliğine de vurgu yapmıştır. Ayrıca arkadan verilen ışığın etkisi ile ortaya çıkan gölgeler sahnenin farklı imgesel değerler yüklenmesini sağlamıştır.

Sinematografik anlatım dilini oluşturan diğer ögeler olarak doku, tanıtma, kameranın bakış açısı, çekim planı, montaj olarak karşımıza çıkmıştır. Doku; bir bütünün yapısı ve özelliklerini tanımlayan doku, tüm sanat dallarında yer almaktadır. Sinematografi içinde doku; yönetmenin tercihlerini anlaşılabilir bir bütünlükte sağlayabilmesi adına belirgin bir zemin oluşturmalarını sağlamaktadır. Doku oluşurken aynı zamanda çekilen gerçek görüntü belirli deformasyonlardan geçmektedir. Bu deformasyon anlatılan öykünün estetik bütünlüğü için özel bir önem taşımaktadır.

"Bugünlerde çok az şeyi olduğu gibi çekiyoruz, yani bir sahnede gerçeği kaydedip yaşamda olduğu gibi yansıttığımız çok ender demek istiyorum. Çoğu zaman -özellikle sinema filmlerinde, reklamlarda ve tabii video kliplerde- görüntüde bir şekilde hile yapıyoruz, ona kimi görsel 'dokular' katıyoruz. Bunu, nesnelerin yüzeyindeki dokuyla karıştırmayın. Bu dediğimi gerçekleştirmek için pek çok yol var: görüntünün renk ve kontrastını değiştirmek, renklerin yoğunluğunu azaltmak, filtreler, sis ve duman efektleri, çekimde alışılmışın dışında filmler kullanmak, çeşitli baskı teknikleri ve tabii bilgisayar aracılığı ile sayısal görüntüde yapılabilecek her türlü işlem". (Brown, 2008:9).

Doku sadece sinemada değil, tüm medya iletişim araçları için önem taşımaktadır. Aynı zamanda sahne sanatları da doku kavramını, dekor ve ışığın renk ve derecelendirmesiyle sağlamaktadır.

Hareket; hareket ya da devinim belli bir amaca ulaşmak için birbiri ardınca yapılan ilerlemeler, özellikle düşüncede değişme sağlamaya yönelik toplu eylem olarak açıklanmıştır. Hareketi, amaca yönelik belirgin bir yol alış olarak görmek gerekmektedir.

“Sinema sanatı, gerçekliği, kendine özel yetenekleriyle oluşturduğu uzam içinde, iki boyutlu yüzeyde yeniden yaratırken aynı zamanda hareketin yeniden sunumunu da yaratır. Sinemayı diğer iki boyutlu durağan görüntülerden temelde ayıran özellik budur. Resim ve fotoğraf söz konusu olduğunda sinema, uzamsal yeniden sunum bağlamında bu sanatlarla ilke olarak birleşirken, hareketin filmsel uzam içindeki temsili durumunda bütünüyle ayrılır”. (Çınar, 2008: 84).

Sinema hareketin sunarken parçaların ayrıntılı bir biçimde yeniden şekillendirilmesi sayesinde farklı bir anlatım alanı yakalamaktadır. Bu anlatımın en önemli aracı ise plan ve montajdır.

Sinemada sahneye koyma eylemi planları düzenleme bilgisi ile orantılıdır. Plan kavramı görüş açısının keşfi ile birlikte ortaya çıkmıştır. Sinemada kurgu için kullanılan genel bir terim olan montaj, birbiriyle ilgisi olmayan görüntülerin anlam oluşturan bir dizgede birleşmesi anlamına gelmektedir.

“Plan, sinemayla değil montajla, yani Griffith'in başlattığı görüş açısı çokluğuyla doğmuştur: "D. W. Griffith'in ilk denemelerinden sonra sinema kendi imkânlarının bilincine varmaya başladığında, yani genel bir biçimde sahneler çeşitli görüş açılarından kaydedilir hale geldiğinde, teknisyenler bu değişik kayıtları, birbirinden ayırmak amacıyla, nitelemek zorunda kaldılar. Bunun için uzayı, kamera eksenine dikey düzlemler olarak dilimlediler ve başlıca film kişilerinin bu dilimlere göre konumlanışlarını esas aldılar”. (Bonitzer, 2006: 20).

Griffith' in buluşu, seyirciye göre bir eylem sunmak yerine seyirciyi eylem için tercih edilmiş bakış açısına yönlendirmeyi sağlamıştır. Böylece sinema, diğer gösterim sanatlarından ayrılmaya başlamıştır.

“Griffith, kamerayı izleyicinin ekrana göre sahip olduğu görüş açısına ayarlamayı bırakarak, hem filmsel uzayı parçalamış hem de sinematografik gösterinin şartlarını radikal biçimde değiştirmiştir. Ekran tiyatro, müzikhol ya da kukla tiyatrosu sahnesiyle bir tutulmamaya başladığında, görüş açılarının çeşitliliğinden, planların yelpazesinden, sinema doğmuştur. Planlar, Griffith montajının sonucudur, yani farkın görüş açısına, filmsel alana, gövdeye girmesinden kaynaklanırlar; demek ki sinemanın dili, Metz'in belirttiği gibi, bulunamayan bir dillendirimin temel birimleri olmaktan çok, bir yazı sisteminin, göstergelerin ve duyumların düzenlenmesinin ayrımsal izleridir”. (Bonitzer, 2006: 23-24).

Bonitzer, plan ve montaj kavramının birbirini bütünleyen çalışmalar ortaya çıkardığı söylemiştir.

“Sinemacılar planlan, değişik plan değerlerini ya da büyüklüklerini ayırıp birbirine eklemlmeye başladığı anda sinema kendini iki imkan arasında bocalar halde buldu. Birincisinde, sahneye koyma, uzak açılardan yakın açılara, optik görmeden "haptik" görmeye düzenli, ustalıklı bir geçiş sayesinde, seyircilerin ilgisini yönlendirebiliyor, yakın planlarla baştan çıkarıcı, heyecandırıcı, endişe verici ya da itici nesnelere bir anlamda parmaklarını dokundurmalarını sağlayabiliyordu; montaj kısmı, kameranın görüş açısına göreli, suspense içindeki görmeleriyle oynayabiliyor, kısacası bütün bir duyumlar dizisini icat edip çeşitlendirebiliyordu. Bağlantılı olarak, ikincisinde, bütün bir sinematografik göstergeler parkı oluşuyor, artık başlangıçtaki gibi mühendis ve teknisyen değil, birer yaratıcı ve demiourgos olan sahneye koyucular, onun üzerindeki iktidarlarının sarhoşluğunu yaşıyorlardı. Aynı anda, bir gazetecinin deyişiyle, dünya sarsılıyordu”. (Bonitzer, 2006: 24).

Griffith’ in ortaya çıkardığı bu teknik sayesinde büyüleyici bir etki sağlayan sinema, izleyicide sarsıcı bir etki göstermiş ve sinema evrensel bir sanat haline dönüşme adına önemli bir yol kat etmiştir.

Tanıtma; sinematografinin diğer bir aracı olan tanıtma, görüntünün dilini tıpkı tiyatrodan anlatıcının yaptığı görev gibi tanımlayabiliriz. Anlatıcı, öykü ve duruma ilişkin bilgileri izleyiciye verirken çoğu zaman bir ön bilgilendirme yapmaktadır. Kamera ise görüntü aracılığı sayesinde izleyici üzerinde belirgin bilgilerin oluşmasını tanıtma tekniği sayesinde oluşturmaktadır.

“Tanıtma, kameranın ortaya çıkartma ya da gizleme yeteneğidir. Bunu, sözel anlatımda dinleyicilere önemli bilgilerin veya geçmişin açıklanması demek olan sunumun görsel karşılığı gibi düşünün. Bir öyküyü görsel yoldan anlatmanın gerçek anlamda can damarıdır. Bilgileri izleyiciye diyaloglar ya da

dış sesle anlatmak yerine kameranın tanıtması ve aktarması genellikle çok daha sinemasaldır”. (Brown, 2008: 10).

Bakış açısı; görsel anlatımın kilit noktasında duran bakış açısı, karakterin ve uygulayıcının görmek istediğini aktaran bir araçtır. Kameranın bir göz olarak izleyene neleri göstermek istediğinin tercihinin bakış açısı oluşturmaktadır. Bir çok açı olmasına rağmen “Sinemanın temeli şudur: kamera izleyicinin gözüdür; kamera sahneyi nasıl çekerse, izleyici öyle algılar”. (Brown, 2008: 10).

Bütün bu anlatım araçlar, gerçeğin izleniminin sunumuyla ilişkili olmuştur. Sinematografik anlatımın evrensel kurallarını oluşturan bu araçlar, sinemanın diğer sanat dalları ile etkileşime girmesine ve disiplinlerarası etkileşim kurmasına imkan sağlamıştır. Özellikle tiyatro sanatı bu araçları kapsamış, sinematografik düşünce 20. Yüzyıl başından itibaren sahne sanatlarının dönüşümü adına katkı sağlamıştır.

1.3. Sinematografik Düşünce

Sinematografik düşünce sinemanın sadece bilgilendirme ya da eğlenme aracı olmanın dışında yaşamsal devrim nasıl şekillenebileceğine dair fikir üretmenin aracıdır. Sinematografinin araçları çok yönlü düşünmenin görsel felsefesini karşımıza çıkartmıştır. Sinematografik düşünce, dünyayı oluşturan tüm birimleri nasıl gelişip dönüşebileceğine dair katkı sunar. “Sinematografik düşünebilme, iletişimin enformasyon ya da eğlence ile ilgili yönünü aşarak, yaratma eyleminin ve başka bir şeyin nasıl mümkün olabileceği ile ilgili tartışmaya katkı yapmaktadır”. (Yetişkin, 2011: 123-141). Tiyatronun tarih boyunca taşıdığı “topluma ayna olmak” düşüncesi yüzyılımızda sinemanın da taşıdığı bir sorumluluk olmuştur.

Deleuze sinemayı bir yaratma eylemi olarak ele almış ve bu bağlamda sinemanın düşünce ile bağını kurmuştur. Felsefenin kavram yaratma amacıyla örtüşen bir şekilde sinema, imge ve hareketle; düşünce, duygu ve eylem üretmektedir. Bu yaklaşımıyla Deleuze, kaostan bir düzen çıkarma hususunda sinemaya özel bir önem vermiştir. Sinematografi salt teknik bir konu değildir. Sinematografik araçlar, bakış açısının çoğalmasına, doğa hakkında düşüncelerimizin daha derinleşmesine hizmet etmektedir. “Deleuze’a göre, insanın kaosla girdiği ilişki sonucunda; felsefe sanat ve

bilim doğmuştur. Bu üç düşünce sistemi, kaosa düzen vermek amacıyla ortaya çıkmıştır ve her birinin kaosa verdikleri tepki farklıdır. Kaosa karşı alınan tavırda felsefe “kavram”, larla, sanat” “duyum” larla bilim ise “fonksiyon” larla çalışır”. (Özınar, 2010: 9). Günümüz sanatında özellikle sahne sanatlarında sinema ve sinematografinin teknik ve düşünsel etkisi oldukça yüksek olmuştur. Kavramların duyum haline dönüşümü adına sinematografi özel bir uygulama alanı oluşturur.

Sözlü iletişimi en aza indirgeyen sinematografi, kendi oluşturduğu dil sayesinde bireyin ve toplumların yeni yaşam olasılıklarını tartışmaya açmıştır. Henri Bergson başlangıcını gördüğü sinema pratiğini bellek kavramı ile bütünleştirmiştir. Bergson’ a göre sinema, düşünme pratiklerine, hafızaya ve felsefeye katkıda bulunabilir. Bellek gibi sinemada parçalanmış imgelerin birleşiminden ortaya çıkmıştır. Bu imgeler zihinde doğal halinde yer alırken, hayata karıştığı zaman yaşamı oluşturan etkenler olmuştur.

“Başlangıcına tanıklık etmiş biri olarak, sinemanın bir felsefeciyeye yeni şeyler önerebileceğini fark ettim. Sinema, belleğin ve hatta düşünme sürecinin sentezine katkıda bulunabilir. Nasıl ki bir dairenin çevresi noktalardan oluşmuşsa bellek de, sinema gibi imgelerden oluşmuştur. Durağanken doğal halinin; hareketli olduğunda ise yaşamın kendisidir”. (Güğümcü, 2019:62).

Bergson’ un düşünceleri, sinemanın düşünsel bir etkileşim alanı olduğunu, yaşama dair fikirlerin birleşimi adına büyük önem taşıdığını ortaya çıkartmıştır. Görüntünün doğal evreni sinematografik teknikler sayesinde yaşamın imgesi haline dönüşmektedir. Sinema belleğin temsilini oluşturmaktadır. Bellek; öğrenilmiş ya da yaşanmış konuları, bunların geçmişle ilgisini bilinçli olarak zihinde saklama gücüdür. Sinema ve sahne sanatları belleğin taze kalabilmesi adına, seyircisi ile bağ kurar ve kurduğu bağın gelişimi adına etkileşim oluşturur.

Sinematografik aracın en temel ilkelerinde kayıt altına alma pratiği kendinden kopan video sanatında daha fazla özgürleşmiştir. Video sanatına ait zamansallık parçalı ve kırılmalı bir yapı oluşturmuştur. Bu anlamda sinemadan farklıdır ama sinematografiktir. Kendine has bir kronoloji oluşturan sinemaya karşın “videoda zaten kronolojik olmayan bir zamansallık olan zamansallık, görsel zamansallık olarak ortaya

çıkar”. (Lazzarato, 2016: 101). Sinemadan alışkın olduğumuz akışkan zaman kavramı video sanatında, kaotik bir dönüşüm içinde, öznenin belleğinde tekrarlanabilir ve yeniden oluşturulabilir bir imge haline dönüşmüştür. Bu bağlamda sinematografiyi sadece sinema kültürü özelinden düşünmek, görüntü felsefesi adına yetersiz görünmektedir. Oysaki görüntü (sinema, video, imaj) insan belleğinin temel bir aracı haline dönüşmüştür. Bu bağlamda kurgulanmamış görüntü de sinematografik ve düşünsel bir içerik taşımaktadır.

Bunların dışında sinematografi ile birlikte hızla gelişen medya kültürü toplumları ve özneyi imaj saldırısına uğratmıştır. Sinemaya ait imajlar halen önem taşımaya rağmen elektronik imajların oluşumu (sosyal medya, reklamlar v.b.) sinematografik niteliği çoğu zaman aşağı çekmiştir. Bahsedilen elektronik imajlar o kadar yoğun bir şekilde öznenin hayatına girmiştir. Özne için tüketilebilirliği yüksek olan bu imajlar gerçek hayatla olan ilişkiyi deformasyona uğratmıştır.

“Vincent Amiel, sinemasal imajlarda hala hissedilir ve elle tutulur bir nitelik olduğunu, bedensel bir karşılaşmanın var olduğunu ama elektronik imajların ortaya çıkışıyla bu durumun dağıldığını ileri sürer. İmaj alanı ile nesneler dünyası arasında giderek artan bir mesafe vardır. İmajların içine gömüldükçe, nesneler dünyasıyla ilişki kurmaya adeta gerek kalmamaktadır”. (Robins, 1992: 70).

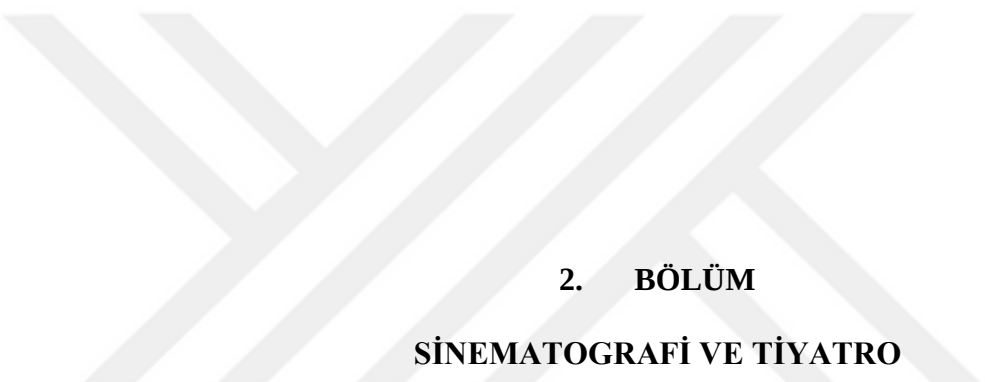
Sinematografi ideoloji ile ilişkilidir. Düşünsel, toplumsal ya da siyasi bir öğreti oluşturan, amaç olarak da benimsenebilen, kişi ve kurumların davranışlarına yön veren düşünceler bütünü olan ideoloji kavramı sinematografik düşüncenin önemli bir özelliğini oluşturmaktadır. İdeoloji sinematografi içinde insan varoluşuna dair inançları yansıtmaktadır. “İdeoloji hem genel hem de spesifiktir. Görünür ve görünmez. Bilinçli de olabilir ama çoğu zaman bilinçsizdir. Her yere yayılır ve insan varoluşunun her bir noktası üzerinde etkisi vardır”. (Hunt, Marland ve Rawle, 2012: 97). Bu durum sinemanın düşünceyi aktarma yolunda önemli bir aracı olduğunu ortaya koymuştur. Görüntünün dili, metnin bağlamı, zaman ve mekanın belirleyiciliği ile iletişim kuran sinematografi; insan varoluşu hakkında kalıcı ve devrimsel fikirlerin ortaya çıkmasını sağlamış ve halen sağlamaya devam etmektedir.

Sinematografik düşünce tıpkı tiyatro düşüncesinde olduğu gibi eğretileme kavramı ile ilişkili olmuştur. Eğretileme; gerçeği ona benzer başka bir anlamla anlatma anlamına gelmektedir. Sinematografik düşünce eğretilemeyi imajlar aracılığıyla gerçekleştirmektedir. Bu anlamda Slovenyalı Marksist Sosyolog Slavoj Žižek; psikanalitik film çözümlemelerinde yamuk bakmak kavramını önermiştir. “Žižek, yamuk bakmak kavramı ile tasarlanmış bakışla gelen, iktidarın önbelirlenmiş iletişimi çözümlemeyi, ruh yansımasına, kurgusuz bakışa çevirmenin yolunu açıyor. Bir anlamda sizi gerçeğe götüren semptomu yakalama şansı tanıyor”. (Rigel, 2005: 304-305). Böylece sinematografik metne bakmak daha derinlikli bir şekle girmiştir. Gösterilen ile anlatılan arasında kurulan bağ izleyicinin düşünsel süreciyle ilişkili bir hal almıştır. Žižek yamuk bakmak kavramında imajları oluşturanı da etken bir hale getirmiştir. Ona göre imajı yaratan kendi ruhsal sürecinden bir parçayı sunmakta ve izleyici ile etkileşime girmektedir. Yansıyan imajı yansıtan aslında kendi imgesine bakış açısı sağlamıştır.

19. Yüzyıl’ın sonunda teknolojik bir buluş olarak ortaya çıkan sinematograf, insanlık tarihi kadar eski bir hayalin ve değişik dönemlerde farklı coğrafyalarda yaşayan düşünür ve bilim adamlarının ortak çabasının ürünü olmuştur. Sinematografin bulunuşu teknolojiden bağımsız düşünülemez. Başlangıçta belgesel ve aktüel nitelikte çekimler için kullanılan sinematograf aleti kısa bir süre içinde tiyatronun araçlarından faydalanarak yaygın bir seyir kültürü oluşturmuştur. Hızla gelişen çalışmalar sonucunda sinematograf, tiyatro ile etkileşim kurarak kendine ait dil olan sinematografiyi oluşturmuştur. Sinematografi görsel dilin ön planda olduğu bir dil oluşturarak kendine has bir düşünme biçiminde kapısını açmıştır. Sinematografik düşünme biçimi felsefede imajlar ve imajların özne üzerinde oluşturduğu etki hakkında düşünmeye yöneltmiştir. Sinema öncesi canlı görüntüler ile ilişki halinde olan seyirci, sinemanın gelişimi ile birlikte kaydedilmiş görüntünün yarattığı etki alanı içine girmiştir. Çekilen görüntü, görüntüyü yaratan öznenin bir yansıması ve toplumla olan hesaplaşması olarak karşımıza çıkmıştır. Bu anlamda sinematografik imajda gösterilen, gerçek hayatta görünenin ardındaki gerçeği işaret eden bir gösterge halini almıştır. Bu durum sinematografik imajların uygulandığı alanda farklı etkileşimler oluşturmasını

sağlamıştır. Tiyatro ve sinematografi sadece araçları için değil çoğunlukla, sinematografik imajların derinleştirdiği düşünme biçiminde uzlaşmaya ve iş birliğine varmayı hedeflemiştir.





2. BÖLÜM

SİNEMATOGRAFİ VE TİYATRO

2. BÖLÜM

SİNEMATOGRAFİ VE TİYATRO

2.1. Sinemanın İlk Yılları Ve Tiyatro İle Etkileşimi

Sinematografi kavramı temelinde bir çok sanat dalı için yol gösterici olmasına karşın sinema sanatı için temel bir araçtır. Kavramın şekillendiği ve geliştiği alan sinema sanatıdır. Tiyatro sanatına göre çok genç olan sinema sanatı, ortaya çıktığı andan itibaren tüm sanat dalları ile organik bir bağ kurmuştur. En sıkı bağ kurduğu sanat ise temelde aynı araçları kullandığı tiyatro sanatıdır.

Sinema ve tiyatro arasında oluşan etkileşim, 20. Yüzyıl' ın başında oluşan Avant-Garde çalışmaların yoğunlukta olduğu bir süreç içinde ortaya çıkmıştır. Sinema bu süreçte belirginleşmemiş bir teknolojik bulgu olarak değerlendirilmiştir. Buna karşılık Avant-Garde sanatçılar sinematografik bulguları denemişlerdir. Tiyatro-sinema ilişkileneğinde 1900-1930 arasında devam eden bir tartışmayı beraberinde getirmiştir. Bu tartışma canlı performans ve sinema ilişkileneğine yoğunlaşmıştır. Teknolojik olarak devrimsel bir bulgu olan sinema; merak, illüzyon gibi seyirci için heyecan verici özellikleri beraberinde getirmiştir. “Doğduğunda kendi başına bir eğlence biçimi değildi. Bir merak, bilimi ve büyüyü karıştıran modern bir harikaydı”. (Boivin, 2010: 35).

Sinematografin ortaya çıktığı 1800' lü yılların sonunda tiyatro sanatı büyük bir değişimin eşiğinde yer almıştır. Bu dönem tiyatro sanatı özellikle yönetmen ve tasarımcıların etkisiyle birlikte geleneksel kurallardan uzaklaşarak hem deneysel hem de yenilikçi arayışlara yönelmiştir. Bu dönemde konvansiyonel tiyatroya karşı oluşan arayışlarda Simgeci yaklaşım göze çarpmaktadır. Bu yaklaşım, Avant-Garde eğilimlerin atası olarak görülebilir, simgecilik, “belirsiz olanın imalar taşıyan bulanıklığına ve bundan dolayı da tinsel etki”. (İnnes,2004: 36). oluşturmaya yönelik yapılan çalışmalar olarak açıklanabilir. Simgeci yaklaşım daha önce denenmemiş araçları kullanmıştır. Sesler, renklerin önemi, çok katmanlı yapı oluşturma, görünen gerçekliğin ardındaki arayış göze çarpmaktadır. Simgeci yaklaşımda “amaç, toplumsal olarak tarif edilen

bireyin doğalcı anlatımına karşıt olarak, gerçekliğin, aldatıcı yüzeysel görünümünü değil, arketip insanın içsel doğasını somut simgelerle cisimleştirerek, daha derin bir düzeyini araştırmaktı”. (İnnes,2004: 37). Simgecilik bireyin hakikatine yönelik bir arayış sergiler, Lumiere kardeşlerin kayıt altına aldığı görüntüler ise saf insanın biçimsel ve duyuşsal görüntüsünün bir yansımasıdır.

Simgecilik akımının etkisinin yoğunlukla gözlemlendiği bu dönemde tiyatro, sinema ile ilk etkileşimini 1904 yılında Paris’ te gerçekleştirmiştir. “Tiyatro Kuramcısı Greg Gieseckam, tiyatrodaki film ve video kullanımını incelediği Staging the Screen (Perdeyi Sahnelemek) adlı kapsamlı çalışmasında, filmin tiyatrodaki ilk kullanımı 1904’ te Paris’ te gerçekleştiğini belirtir”. (Şeyben, 2016:30). Bunun yanı sıra Alman Kabare gösterilerinde de film kullanımı gözlemlenmiştir. “1909’da Almanya’da bir kabare, filmi canlı bir performans sırasında arka plana yansıtır”. (Dixon, 2019:130). Aynı yıllarda Amerika’ da da film kullanımına rastlanmıştır. “Ocak 1907’ de Amerika Birleşik Devletleri’ nde bir oyuna filmin eklenişinin ilk örneğine rastlanır: Bir film Charles Barnard’ ın County Fair prodüksiyonundaki bir yarış sahnesindeki geleneksel panoramanın ve yel değirmenlerinin yerini aldı. Oyunun 1904 prodüksiyonunda da bu film dekor yerine kullanıldı”. (Şeyben, 2016: 31). Yaklaşık beş yıllık kısa süreçte Fransa, Almanya ve Amerika’da sinematografik araçlar tiyatro sahnesine girmiştir. Sinematografik bir araç olarak film özellikle dekor ve arka plan olarak kullanılmıştır.

Yine Amerika’ da 1914 yılında tek kişilik bir gösteride sinematografik teknikler kullanılmıştır. Bu kullanımda eşzamanlılık ve hareketlilik göze çarpmaktadır. Filmde ki görüntü sahnedeki oyuncunun partneri olarak yer almıştır.

“Amerika Birleşik Devletleri’ nde 1914’te Winsor McCay, tek kişilik gösteri ‘Gertie the Dinosaur’ da önceden hazırlanmış bir dinazor çizimini hareketli bir şekilde perdeye yansıtmıştır. McCay’ın hazırladığı görüntü eğitmenine gülümsüyor ve itaat ediyor, daha sonra ağlıyor. Bu durum sahne olayları ile eş zamanlı olarak sağlanmaktadır”. (Dixon, 2019: 130).

Lumiere Kardeşlerin buluşunu gerçek bir seyir kültürüne dönüştüren Fransız Film yapımcısı, tiyatro yönetmeni ve oyuncusu Georges Méliès’ dir. Méliès, bu yeni türün seyirci için ilgi çekici bir seyir yaratabileceğini erken keşfetmiştir. Méliès’ in ilk

tutkusu tiyatro sahnesinde sihirbazlık gösterisi yapmaktır. İlk gösterilerinde sinemanın çıkış noktalarından biri olarak gösterilen “büyülü fener” gösterileri yapmıştır. Sinemanın atası olarak gösterilen büyülü fener ve sihirbazlık gösterileri yapan Méliès, Avant-Garde bir gösteri biçimi sergilemiştir. Bunun yanı sıra, bir çok sinema tekniğinin de ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır.

“1895’ ten başlayarak Georges Méliès, Lumiere kardeşler tarafından ticari geleneği olmayan bilimsel bir merak konusu olarak görülen bu yeni tekniğin önündeki parlak geleceği farkettiler. 1914’ ekadar 400’den fazla (bazıları 700 m uzunluğunda) film çektiler. Bunlardan 1902’ de çektiği Aya Seyehat, ticari değer taşıyan ilk gösteri filmi olarak kabul edilebilir. Bugün de kullanılmakta olan sinema tekniklerinden pek çoğunu Georges Melies’ e borçluyuz”. (Betton, 1994: 7).

Méliès, yüzyılın başında, teknolojik bir olguyu, seyir kültürüne çevirmek adına gösterdiği çaba ile dikkat çekmiştir. Méliès’ in en önemli başarısı, başlangıçta aktüel olarak kullanılan film çekme aletini hikaye anlatma yoluna doğru evirilmesi olmuştur. Méliès tiyatro sinema ortaklığını mekanın sınırlarını aşmak, eylemin sınırlarını sahnede genişletmek ve daha özgün etkiler oluşturmak adına kullanmıştır.

“Méliès, 1905’ te sahneye koyduğu iki oyunda da Le Raid Paris – Monte Carlo en Deux Heures (İki Saatte Paris-Monte Carlo Yarışı ve Les Pillules du Diable (Şeytanın İlaçları) filmlerinden parçalar kullanır. İlkinde (Belçika Kralı II. Leopold’ un yolculuğundaki olayları ve Paris’ ten Monte Carlo’ ya komik araba macerasını göstererek) filmi, sahnenin fiziksel sınırlarını aşmak ve eylemin mekanını genişletmek için kullandı. Méliès, ikinci oyunda filmi sinemanın sanallığını ve sahnenin fiziksel mekanının gerçekliğini birleştirerek daha büyüleyici ve sanatsal açıdan daha sofistike etkiler yaratmak için kullandı”. (Şeyben, 2016: 31).

Méliès’ in kurduğu bu yeni yapı tiyatro sanatının araçları ile yakın benzerlikler taşımaktadır. Oluşturduğu set ya da çekim alanı tam donanımlı bir tiyatro sahnesine eşdeğerdir. Méliès, çalışma prensibi içinde bütünlüklü bir işbirliğinin sonucu sağlayacağına vurgu yapmıştır. Bu yeni sanat anlayışı bir dizi kurala ihtiyaç duyar ve Méliès’ de tiyatro geçmişinden kaynaklanan tecrübeler ışığında bazı teatral araçları adapte etmeye çalışır. Ayrıca çalışma biçimi için bir dizi öneride bulunmuştur. Bu öneriler tiyatronun içinde yer alan; prova, metin, mizansen, eylem planı gibi araçların yanı sıra tüm yaratıcı ekibin koordineli bir şekilde çalışmasını kapsamaktadır.

“Bir sanatsal çalışma hayal gücü ile çizilen bir senaryo oluşturulmasını ve ardından izleyici için oluşturacağı etkileri araştırmayı gerektirir. ... Hilelerin bulunması, birleşimi ve ana hatları ile ön incelemesi özel bir özen gerektirir. Hareket planı ve yerleşim önceden planlandığı gibi mizansende önceden belirlenmiştir. Eser tiyatrodaki bir eseri okumakla aynıdır. Bütünlüklü bir yapıyı elde etmek için yazar, tasarımcı ve oyuncular ortak çalışmalıdır. Sahneyi tasarlayan kişi yönlendirmelidir”. (Méliès, Liebman, 1984: 22).

Bu dönemde tiyatro, arayışlarını simgecilik dışında başka bir karşı gerçekçi alana yoğunlaştırmıştır. Çalışmalar hızlı bir şekilde sürerken tiyatro insan gerçekliğinin temel doğasını araştırmayı sürdürmüştür. Arayışlar içinde köktenci bir değişim sağlayacak olan August Strinberg dikkat çekmektedir. Tiyatro ideolojisine katkısının yanı sıra hem sinema hem de tiyatro metni oluşumunda özel bir öneme sahip olan sanatçı;

“Yüzyıl dönümüyle birlikte, simgeci önermelerin birçoğunu paylaşan özelde dünyayı insan aklının dinamik bir projeksiyonu olarak algılayan; hem Maeterlinck’i lirîğin belirsiz konumuna dayanan işleyişinden hem de Jarry’ nin uç boyuttaki alaycılığından sakınan başka bir karşı doğalcı hareket biçimlenmeye başladı. İlk itki ruhsal krizdeki “inferno” döneminden sonra ortaya koyduğu en gösterişli yapıtı büyük ölçüde otobiyografik özellikler taşıyan ve öznel deneyimi doğrudan sahne diline çevirmeye kalkışan Strinberg’ ten geldi”. (Innes, 2004: 48).

Tiyatronun temel biçimsel arayışı gerçekliğin katı duruşu karşısına öznel bir bakış açısı sunmaktır. Strinberg geliştirdiği bakış açısı sayesinde bir çok geleneksel tiyatrocudan eleştiri alsa bile çalışmalarına devam etmiştir. Cehennem (inferno) ardından yansıtılmayı bekleyen bireysel hikayeler, Lumire Kardeşlerin öznel çekimleri ve Méliès’ in anlatmak istedikleri ile benzemektedir.

Strinberg, Méliès, Jarry, Maeterlinck yüzyılın başında sanat biçimlerine öznel bir dokunuş sağlamıştır. Onların sanat yapma biçimindeki ortak nokta, öyküyü anlatmak için başvuru olan yenilikçi arayıştır. Maeterlinck ve Jarry gerçekliğin manüpiletatif doğasına tinselliği ve yergiyi koyarken, Strinberg bireysel dünyanın üst gerçekliğini hedefler. Maeterlinck, Strinberg ve Jarry’ nin fikirleri 1990 sonrası sinematografik sahneleme dilinde tekrar ele alınarak uyarlanacaktır. Bu ilk eserler sanki bir rüyanın tasviri gibidir. Bunun yanı sıra yeni bir buluşu biçimlendiren Méliès Avant-Garde yönelimlerden geride kalmaz. İçinden çıktığı tiyatro sanatının biçimini öncü fikirlerle

dönüştürerek sinema sanatının doğmasına ön ayak olmuştur. Tüm bu çalışmalar yüzyıl için öncü fikirlerin başlangıcını ifade etmiştir.

Yüzyılın ilk yirmi yılında etkili bir şekilde öne çıkan yenilikçi sanatçıların oluşturduğu yol kısa süre içinde bir çok tiyatro yönetmeni tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Bu etkileşim hızlı bir şekilde yönetmenlerin yeni yol ve anlatım dili arayışına hizmet etmeye başlamıştır.

“Tiyatro uygulayıcıları sahneleme ile ilgili daha karmaşık etkiler ve yanılsamalar aradılar ve ekran ile sahneyi birleştirip sentezlemeye yöneldiler. 1920'lerde Frederick Kiesler ve Erwin Piscator gibi tiyatro yapımcıları film çekimleri ve birden fazla projektör kullanan muhteşem tiyatro yapımları oluşturmaya başladılar”. (Dixon, 2019: 131).

2.2. Erwin Piscator; Politik Bir Yansıtıcı Olarak Sahnede Film Kullanımı

Tiyatronun seyirci ile olan ilişkisini değiştirmek, 20.Yüzyılın başında ortaya çıkan Avant-Garde çalışmalardan itibaren yönetmenler için önemli bir amaç haline gelmiştir.

“Tiyatroyu radikal bir şekilde değiştirmek ve farklı bir şekilde izleyiciye hitap etmek için yüzyılın ilk yıllarında tiyatro sanatçılarının şok ve provokasyon unsurlarına ihtiyaçları vardı. Bunun için deneysel çalışmalara ve sinemanın araçlarına yöneldiler. Özellikle Fütüristler, sadece şok ve provokasyon unsurlarını değil geleneksel tiyatronun statik röntgenci seyirci anlayışının karşıt bir izleme kültürü yaratılmasını istediler”. (Boivin,2010: 50-51).

Politik sahnelemenin yaratıcısı ve Fütürist Akımdan etkilenen Piscator için sinematografi, tasarladığı tiyatro dili için çok önemli araçlar sunmuştur. Piscator, projeksiyon, dia, yürüyen bant gibi araçları seyirci üzerinde çarpıcı etki bırakmak, toplumsal meselelerin arka planını ortaya çıkarmak adına sıkça kullanmıştır.

“Toplumun geniş kitlelerini harekete geçirmek amacıyla yaptığı sınıf temelli ajitprop tiyatronun kurucusu olarak bilinir. Ek olarak, oyunları sırasında gerçek hayattan alınmış kayıtlı görüntüler, gazete yazıları ve ses kayıtları gibi pek çok ortamı oyunlarda belge olarak kullanan Piscator, belgesel tiyatronun ve ardından epik tiyatronun öncüleri arasında yer alır. Piscator’un belki de en az tartışılan yönü, oyunlarında kullandığı kayıtlı ortamlar ve bu ortamların sahnelemelerine olan etkisidir. Piscator, kayıtlı ortamı, özellikle filmi sahnelemelerinde ilk kez kullanan tiyatroculardan biri olduğu için onun filmi

kullanma biçimleri ve bu kullanımların ortaya çıkardığı tartışmalar referans niteliği taşır”. (Şeyben, 2016: 32-33).

Piscator’ un temel olarak karşısında durduğu, gerçekçi tiyatronun oluşturduğu dördüncü duvar anlayışıdır. Bu karşı çıkış temelinde burjuva tiyatrosunun sıklıkla içinde yer alan bir anlayış olmasından kaynaklanmıştır. Burjuva seyir algısını yıkmak aynı zamanda Rus sinemacı Eisenstein içinde önemli olmuştur. “Piscator ve Eisenstein, burjuva tiyatrosu ile olan ilişkisi nedeniyle dördüncü duvarı yıkmak istediler. Onların temel amacı kitleleri temsil eden ve hitap eden bir tiyatro anlayışıdır. Böylece devrim sokaklardan tiyatroya getirilebilir ve yansıtılabilir olacaktır”. (Boivin, 2010: 52). Piscator’ un bu amacı için sinematografi büyük bir potansiyel içermiştir. Sinematografinin objektif kullanımı ve bakış açısı seyirci ile kurulan ilişki adına büyük önem taşımıştır. Piscator filmin yoğunluklu yapısı, yakın görüş açısı, objektif izleniminin bir izleyici kitlesini harekete geçirmek için kullanılabileceğini fark etmiştir.

Piscator, Berlin Volksbühne ve dışında yaptığı çalışmalarında sinematografik öğelerin en başat unsuru kayıtlı görüntüyü sürekli kullanmıştır. Piscator, Engel ve Brecht gibi seyirci algısı üzerine çeşitli çalışmalar yürütmüştür. “Onların gücü başka bir seyirci kitlesine seslenmeleri ve başka seyirci kitlelerini düşünerek çalışmaları olmuştur”. (Pavis,1999: 79). Piscator’ un temel hedeflerinden biri klasik seyir algısını yıkmaktır. Onun çalışmaları bir laboratuvar niteliği taşımıştır. Toplumsal dönüşümü dikkate alarak Piscator, tiyatroyu güçlü bir araç haline dönüştürmüştür.

“Piscator sanat yaşamının başlangıcında tiyatrodaki kitleleri harekete geçirecek bir erki yaratmaya çalışmıştır. Agit-prop oyunlarında oyunun kendi değil, seyirci üzerindeki etkisine önem verilir. Bu yüzden Aristoteles’ten beri izlenen oyun kurgusu formüllerinin, karakter betimlemelerinin, tür tanımlamalarının yerini, seyirciyi etkileme yöntemleri üzerindeki görüşler almıştır. Tiyatronun araç olarak taşıması gereken nitelikler üzerinde durulmuştur. Bu nitelikler bir silahta bulunması gerekenlerdir. Tiyatro bir silahtır”. (Şener, 2000: 259).

Önemli olan klasik bir eserin sahnelemesinde dahi yeni düşüncülerin seyircinin belleğinde yer etmesidir. “Brecht, Schiller’ in Brigands (Haydutlar)’ ının sahneye konuşundan sonra, Piscator’ un ona insanların tiyatrodan ayrılırken, 150 yılın hiç de önemsiz olmadığını ayımsamalarını sağlamaya çalıştığını anlattığını söyler”. (Pavis, 1999: 91).

Piscator'un en ses getiren eserlerinden biri, Jaroslav Hasek'in aynı adlı romanından uyarlanan Aslan Asker Şvayk' tır. Roman, Çek savaş gönüllüsü Şvayk'ın orduda yaşadığı maceraları kara mizah unsurlarıyla anlatmaktadır. Bu rejide Piscator, sinematografiye ait öğelerin yanı sıra fütüristik dekor parçaları kullanmıştır. "Piscator, filmlerden parçalar, çizgi filmler, ayak değirmeni, parçalanmış dekor ve başka yöntemleri toplumsal ve politik değişim için gerekli gördüğü, dramatik olaylar ile gerçek yaşam kesitleri arasında keskin bir koşutluk kurma adına kullandı". (Brockett, 2000: 538 –539).

Erwin Piscator, Politik Tiyatro adlı eserinde Hasek' in Aslan Asker Şvayk' ı hakkında şunları söylemiştir;

"Son on yılın edebiyatında savaşın taşıdığı önem, Avrupa'nın toplumsal ve entellektüel gelişimindeki iç gerilimi açıkça yansıtır. Jaroslav Hasek' in romanı şu anlamda dikkate değer: Diğer yazarlar kendilerini bilinçli olarak bir yere oturtup, savaşa karşı o noktadan bir tavır geliştirmeye çalışırken, Hasek' in romanında savaş, kendi kendini geçersiz kılar. Sıradan adamın bakış açısından ele alınmıştır. Şvayk, sağduyunun ataerki kiliseye karşı zaferidir. Hasek ve kahramanı Şvayk geleneğin ve kabullenilmiş düşüncelerin sınırları dışında yer alır, hiç bir ön yargıya uymazlar; böylece biz, sıradan insanla doğaya karşı işlenen ortak suçlar olan kitle katliamı ve militarizmi öyle bir düzeyde karşı karşıya görürüz ki, artık anlam anlamsızlığa, kahramanlık maskaralığa varoluşun tanrısal düzeyi ise grotesk bir tımarhaneye dönüşür". (Piscator, 1990,2).<http://www.halksahnesi.org/1990/04/21/epik-satir-aslan-asker-svaykin-maceralari-erwin-piscator/>

Piscator, çalışmanın tasarlanma sürecinde tiyatro sahnesinde o güne kadar nadir görülen bir teknik olan yürüyen bandı kullanmıştır. Yürüyen bant, sabit bir sahne zemininin hareketli hale çevrilmesini esas almaktadır. Böylece sahne geçişleri daha dinamik bir halde olacak ve kesintisizlik sağlanarak tiyatro sahnesinde daha önce çok görülmemiş bir süreklilik sağlanmış olacaktır. Bu düzenek daha arayış içinde olan sinema sanatının geleceğinde yer alacak olan kamera hareketleri ile benzerlik taşır. Piscator oluşturduğu bu düzeneğin Şvayk uyarlaması ile ilgili bir çok temel problemi çözdüğünü söylemiştir. Piscator böylece romanın ruhuna uygun düşen sahne biçiminin temelini, teknolojik ve sinematografik bir durumda bütünleştirmiştir. Bu durumda oyuncu hareketli bir mekanizma üzerinde sürekli aktif kalarak rolünü gerçekleştirmiş olacaktır. Yürüyen bant aynı zamanda dekor parçalarının taşınması adına da

kullanılmaktadır. Piscator bu tasarımda Chaplin ya da vodvilleri anımsatan, gürültülü ama ayakları yere basan bir biçim olduğunu vurgulamıştır.

Piscator için uyarlamadaki en önemli unsurlardan biri de Şvayk'ı çevreleyen uzamdır. Piscator bu sorunu sinematografik bir dille çözmüştür. Bu çözüm kayıtlı görüntünün yansıtılmasıdır. Bu çalışmasında Piscator, eser ile bütünleşecek çizgi filmler hazırlatmıştır. Böylece Piscator, grotesk biçimi sinematografi ile etkin bir şekilde iç içe geçirmektedir. Sahnede gerçek olarak duyumsanan tek figür olan Şvayk'ın yanında diğerleri ideolojik olarak sınıflandırılmaktadır. Böylece Piscator'ın seyirciye sunduğu politik yansıtma etkili bir biçim haline dönüşmektedir.

Piscator'ın film kullanımı sahnede karakterler adına güçlü bir kendi kendilik oluşturmuştur. Bu figürler aynı zamanda savaş öncesi dönemde var olan tiplerin birer sembolüdür. Piscator bu tiplerini, gerçek olan tek kahraman Şvayk'ın çevresine yerleştirmiş ve sinematografik bir yansıtma ile uzamı oluşturmuştur. Piscator, uyarlamada ki film kullanımı için şunları söylemektedir;

“Film kullanımı Şvayk'ın çevresindeki dünyanın niteliğini anlatmakta temel bir önem taşıyordu. Ancak bu kez konuyu gerektirdiği biçim, doğal ya da belgesel film malzemesini kullanımını olanaksız kıldı. Filmin de, tüm sahnelemenin satirik karikatür ögesine uyması gerekiyordu; böylece önerilerimi izleyen Grosz, Ordu'nun, Kilisenin ve Polianin kukladan simgelerinin acıklı, komik törenlerini oynadıkları politik - satirik çizgi filmi gerçekleştirdi”. (Piscator, 1990, 3).
<http://www.halksahnesi.org/1990/04/21/epik-satir-aslan-asker-svaykin-maceralari-erwin-piscator/>

Piscator Şvayk uyarlamasında sinematografinin en temel ögesi filmi kullanmıştır. Bu kullanım temel olarak seyircinin duruma karşı bir fikir geliştirmesini, seyircinin düşünsel sürecini rahatsız etmeyi hedeflemiştir. Bunun yanı sıra yürüyen bant ise sinematografik bir yansıtıcı olarak dikkat çeker. Yürüyen bant kullanımında Piscator'ın temel hedefi süreklilik ve öykünün kesintisiz olarak seyirciye yansıtılması olmuştur.

Piscator, sahne uzamına politik bir anlam kazandırarak kendinden önce gelen tasarım geleneğini geliştirerek yorumlamıştır. Bu anlamda çağdaşlarında farklı bir

noktada durmaktadır. Modern tiyatronun arayışlarına farklı bir ifade biçimi kazandırmıştır. Piscator' un sahnelemeleri çağın sosyolojik ve insani çıkmazlarına bir yansıtıcı olmuştur. Onun sahnelemeleri bireyin toplumsal çıkmazını yola sokmak için yürünen bir yol gibidir. Bu yolda politik bir yansıtıcı olarak sahnede film etkin bir şekilde yer almıştır. Sahnede yarattığı uzam aynı zamanda başka tasarım alanları için de yol gösterici olmuştur.

“Aslan Asker Şvayk'ta Piscator, uzun bir zaman sürecini anlattığı sahnelemede eylemi sahneye uyarlamak için, projeksiyon, değirmen, dekor parçaları ve karikatürler kullanır. Rusya'nın devrimci sahne tekniklerini yoğun biçimde kullanan Piscator, sahnelerini sadece bir arka plan değil aynı zamanda hareket eden resimli sahneler olarak da kurmuştur”. (Gergin, 2013:24).

Piscator çalışmalarında uyguladığı biçimle farklı ve politik bir yansıma oluşturmuştur. Bu yansıma yoğunlukla sinematografik araçlar aracılığıyla gerçekleşmiş, köklü bir yeni biçime ön ayak olmuştur.

“Piscator'un tiyatrosunda belgeler, filmle, hoparlörden verilen konuşmalarla, fotoğraflarla, istatistik bilgilerle sunuluyordu. Belgelerin sunuluşunda görüntü ağırlık kazanmıştı. Olay akışı sık sık kesilerek belgeler gösteriliyor, böylece tiyatro bir hareketi canlandırma sanatı değil, olguyu bildirme sanatı oluyordu. Bu uygulama “epik” tiyatro kavramını getirdi. Epik sözcüğü Almanca'da yazın sanatının roman gibi, öykü gibi anlatımsal olan türlerini akla getiriyordu. Piscator'un sahnede belgeler sunarak gerçekleri kanıtlaması, "epik belgesel" türü belirlemiş oldu”. (Şener, 2000: 261).

Piscator çalışmalarında yalınlık ilkesini sıklıkla uygulamış ve sinematografik bir öge olan eşzamanlılığı kullanmıştır.

Piscator, görüntünün etkili bir iletişim aracı oluşturmamasından dolayı sahnelemelerinde sözü en aza indirgemıştır. Politik tiyatroda dilin işlevi en aza indirilmiş, buna karşın seyirci ile kurulmak istenen iletişimde sinematografik araçlardan sıkça yararlanılmıştır.

Piscator sahnelemelerinde yükselen makineleşme kültürü ve buna bağlı olarak köklü değişimler gözlemlenmektedir. Özellikle postdramatik tiyatro içinde sıkça karşılaşılan sözün en aza indirgenerek anlamın görsel olana yüklenmesi ilkesi Piscator'

da gözlemlenmiştir. Ayrıca metnin daha güçlenmesini sağlamak adına filme ait öğeler yoğun bir şekilde kullanılmıştır.

Piscator, bir diğer çalışması Bayraklar oyununda, sessiz film tekniği ile özdeşlik kurmuştur. Film belgesel bir nitelik taşımış ve sessiz film tekniği ile anlam pekiştirilmeye çalışılmıştır. “Innes, ‘die Fahnen’ Bayraklar oyununda tarihsel karakterlerin görüntülerinin öndeyiş kısmında projeksiyon ile yansıtıldığını ve sahneler arasında arka planda bilgiler verilmeye devam edilerek, aksiyonun önemli anlarında tıpkı sessiz sinemada olduğu gibi altyazı ile anlamın bir kere daha çizildiğini belirtmektedir”. (Özbek, 2015: 70).

Piscator bir diğer çalışması, 1925 yapımı “Herşeye Rağmen” adlı oyunda politik arka planı yansıtmak adına belgesel nitelikte görüntüleri montajlayarak oyunun içine yansıtmıştır. Sahnede eylemi destekleyen belgesel malzemeleri göstermek için aktörlerin arkasındaki ekranlara yansıtılan sahnelerin ve film dizilerinin bir montajını kullanmış ve sıralı bir hikaye oluşturmuştur.

Piscator sinematografik teknikleri seyirci üzerinde kalıcı bir gerçeklik etkisi bırakmak adına etkin bir şekilde kullanır. Bazı oyunlarda kullanılan görüntüler arşivlerden elde edilen gerçek görüntülerdir. Böylece yaptığı sahnelemeler belgesel bir nitelik taşımaktadır.

Piscator’ un çalışmaları sinematografi ve tiyatronun toplumsal bir devrim için buluşmasını sağlamıştır. Aynı zamanda sinema ve tiyatronun deneysel arayışlar ile kaynaşması tiyatronun devrimci bir değişimle yeniden karşı karşıya gelmesini sağlamıştır.

“Bu örnekler sinemanın erken tarihinin önce 19. Yüzyılın sonlarında popüler eğlence endüstrisine ve daha sonra Fütürist ve Komünist, Avant-Garde tiyatroya ayrılmaz bir şekilde nasıl bağlandığını göstermektedir. O zaman şüphe yok ki kameranın sunduğu yeni olasılıklar tiyatronun gelişimini etkiledi ve bunun tersi de tiyatrodaki kullanılan anlatı yöntemleri sinemanın tekniklerini geliştirdi”. (Boivin, 2010: 54).

Piscator' un çalışmaları, gerçekliğin sahne üzerinde yeniden şekillenmesini sağlamıştır. Bu gerçeklik, sinematografinin olanakları ile şekillenmiştir. Gerçeğin sahne üzerinde şekillenmesi tarih boyunca çeşitli aşamalardan geçmiştir. Özellikle rönesans döneminde oluşan perspektif algısı, gerçeğin yansıtılmasında çeşitli araçları, görme biçimini çeşitlendirecek şekilde kullanılmıştır. Gerçeği yansıtmada oluşan bu değişimlerde sinematografinin keşfi ile tekrar değişim sağlanmaktadır. Piscator' un gerçeği yeniden oluşturmak için kullandığı araçlar “sadece belgesel ve didaktik amaçlar için değil, aynı zamanda izleyicilerin duygusal kimliklerini arttırma işlevi de taşımaktadır... Piscator için daha önce dile gömülmüş olan güven, belgesel aracı olarak yansıtılan görüntüye geçmiştir. Sözcüğün yapısı bozulur ve yerini görüntü devralır” . (Boivin,2010: 62). Piscator' un çalışmaları özellikle film kullanımındaki yoğunluk ile gerçeğin yeniden tanımlanması adına örnek teşkil etmiştir.

Sonuç olarak Piscator, bir silah olarak kullandığı tiyatro sanatında sinematografik öğeleri sıklıkla kullanmıştır. Temel amaç seyircinin öyküye olan ilgisini arttırmak ve iletinin içine sıkıca çekmek olmuştur. Piscator, makineleşme ve sinematografik yönelimlerle bağ kurarken insani olan temel bir bilinci gözlemlemiştir.

“Innes, Piscator' un makineleşmeye olan ilgisinin arkasında, teknolojinin, insanoğlunun kendini değerlendirme biçimini belirleme bilinci yatmakta olduğunu ve bilginin açığa çıktığı sezgisel davranışın, alımlayanın algısını, iletişim esnasında kullanılan her hangi bir tekil mesajdan daha fazla etkilediğini belirtmekle birlikte Erwin Piscator pratiğinin Marshal McLuhan' ın teorileriyle örtüştüğünü de vurgulamaktadır” . (Özbek, 2015: 72).

Piscator, kayıtlı görüntüyü (yeniden çekerek ya da arşivlerden alarak) simultane (eşzamanlı) sahne, yürüyen bant gibi teknolojik ve sinematografik öğeleri sahnelediği eserlerinde kullanmıştır. Sinematografik araçları kullanımda Piscator öncü değildir. Buna karşılık sinematografiyi bir sahne dili haline getirmede etkin bir rol oynamıştır. Piscator' un sinematografi kullanımı diğer sanatçılardan farklı olarak toplumsal bir görevi yansıtmaya adına önem taşımıştır.

“Piscator' un sahne tasarımında film kullanmayı tercih etmesinin sebebi, sahnede ağırlıklı olarak anlatısal ve mekansal genişlemeyle ilgilenen sanatçılar tarafından hedeflenen sanatsal bir uygulamadan başka bir şey elde etme arzusu. Onun sanatsal inancına egemen olan çok basit ve net bir amacı:

İşçi sınıfına, kapitalist toplumun içine işlemiş olan yozlaşmayı, bu toplumun korkunç sonuçları olan savaş konusundaki suçluluğunu, değişim ve proleter devrimin gerekliliğini göstermekti". (Şeyben, 2016: 33).

Piscator, politik olarak bir devrimci olmanın yanında tiyatro sanatı için de devrim niteliğinde çalışmalara imza atmıştır. Peter Brook' un tiyatronun sürekli bir devrim olması düşüncesi ve Kostanic' in sinematografik devrimi işaret ettiği düşünceleri, Piscator' un sahnelemelerinde yoğun olarak yer almıştır. Kostanic' in 1915-1920 yılları arasında sahne sanatlarında, sinematografinin etkisiyle gözlemlediği köktenci değişim, Piscator' un çalışmalarında sıkça gözlemlenmiştir.

2.3. Josef Svoboda; Sahne İmajın Görünürlüğü

Çek tasarımcı Josef Svoboda 1920 tarihinde doğmuştur. İkinci Dünya Savaşının gölgesinde aldığı eğitimden ayrılmak zorunda kalmıştır. Savaşın ardından Prag Konservatuvarında Sahne Tasarımı ve Prag Uygulamalı Sanatlar Akademisi' nde mimarlık eğitimi almış ve aynı zamanda bu alanda çalışmalar yürütmüştür. 1948 yılında Ulusal Tiyatro' ya katılmıştır. Svoboda, klasik sahne tasarımcısı algısının ötesinde düşüncelere sahiptir. Ona göre bir sahne tasarımcısı, kullandığı araçlar sayesinde öyküyü dinamik şekilde yansıtan bir araçtır.

"Sahne tasarımcısı" teriminin, "skenograf"ın oyuna katkısını sadece birkaç hoş çizim yaparak gerisini yönetmene bırakmaya indirgeme anlamına geldiğine inandı "Tasarımcı" nitelemesinden hiç hoşlanmadı. Onun tercih ettiği terim, "Skenograf"tı. Ona göre, skenografin oyuna katkısı "sadece ışıkla bile aksiyon süresince değişen ilişkileri, duyguları, durumları yansıtabilen dinamik bir dekor"la ötesine geçebilirdi". (Çelenk, 2007: 10).

Svoboda, sinematografi ve tiyatronun olanaklarının birleşimi ile çok güçlü bir anlatım dili oluşturulabileceği üzerinde durmuştur. Her iki alan dengeli bir şekilde kaynaşarak yeni anlam ve boyutlar oluşturabilir ve dramatik imkanları yükseltebilir.

"Dixon, Svoboda için; "film ve tiyatro birleşiminin dramatik olanakları genişleten benzersiz bir disiplinler arası sanat formu önerdiğini, yeni anlamlar ve sanatsal boyutlar yarattığını vurgulamaktadır. Ona göre "her iki biçimin estetik ve dramatik fonksiyonları arasında var olan eşitlik ve denge, Svoboda'nın yarattığı konsept için temel oluşturmaktadır". (Özbek, 2015: 73).

Svoboda, disiplinler arası eşitliği temel alırken, ürettiği eserlerde estetik uyum, birbirini tamamlayan ve var eden bir hal almıştır. Kullanılan sinematografik öge tamamen anlatılmak istenen hikayeye hizmet etmiştir. Tüm araçlar (teatral ve sinematografik) uyumlu ve işlevseldir. Oyuncu görüntü olmadan, görüntü oyuncu olmadan tamamlanamaz. Her iki unsur tek bir şeye hizmet eder. Kullanılan hiçbir araç diğerinden daha önemsiz değildir, aksine eşzamanlılık, sentez, oyuncular ve projeksiyonun birleşimi vardır. Film, Svoboda' nın sahnelemelerinde dramatik bir işlev görmüştür.

Svoboda sahnelemelerinde sahne gerisi çeşitli kayıtlı öğelerin yansıtılması için özel olarak hazırlanmıştır. Bu değişken kayıtlı görüntüler, oyuncunun aksiyonuna, sahnenin duygu durumuna ve hikayenin akışına direkt olarak etki etmiştir. Oyuncu görüntünün yarattığı alan içinde, onunla birlikte ve uyumlu olarak hareket etmektedir. Çoğu zaman bu görüntüler sahne zeminine kadar taşmıştır. “Anticodes” adlı çalışmada daktilo halinde yansıtılan görüntü, oyuncunun sahne üzerindeki devinimi ile birlikte şekillenmiştir. “Wonderful Circus” adlı gösteride görüntü hareketli halde yansıtılır ve oyuncu bu görüntü ile eşzamanlı olarak hareket etmektedir. Verilmek istenen duygu, oyuncunun hareketi ile eş zamanlı değişen görüntüler içermektedir. Bu değişim kusursuz bir senkron ile yansıtılmaktadır. “Svoboda, “filmin sadece kopyalanabileceğini; tiyatronun ise sürekli olarak çeşitli yollarla genişletilebilecek bir mekan algısı yarattığını belirterek L/M’ da yansıtılan görüntülerin, senkronize oyunculuk sahnelemenin teatral bir sentezi olduğunu vurgulamaktadır”. (Özbek, 2015: 75).

Svoboda’ ya göre film, duyguyu iletebilecek etkili bir araçtır. Önemli olan seyircinin ihtiyaç duyduğu seyir alanını yaratmaktır. Svoboda’ nın çalışmalarında sıkça çoklu ekran kullanmıştır. Çoklu ekran, dekorun ve oyuncunun durumunu pekiştirmenin yanında tek bir sahnede birden çok alan yaratmayı sağlamıştır. Bu ekranlar tıpkı oyuncu gibi görevi sona erdiği zaman ortadan kalkmış tekrar ihtiyaç olduğunda sahnede yeniden belirmiştir.

Svoboda, seyirci ile kurduğu ilişkide temel olarak, izleyene özel olan imge dünyasını önemsemiştir. Bu anlamda oluşturduğu tasarımlar ve kullandığı görüntüler evrensel duyguların çağrışımını yaratacak imajlarla oluşmuştur.

Svoboda oluşturduğu bu multi-disipliner yapı ile “kinetik sahneleme” kavramını ortaya koymuştur. Bu sahneleme tıpkı sinema gibi kesintisiz olarak ilerlemeyi temel almıştır. Kinetik sahneleme ile “Hareketli bir yapı kurarak oluşturduğu sahnelerdeki film kullanımıyla oyun/seyir ilişkisine bilimsel ve yenilikçi bir bakış açısı geliştirmiştir. Artık seyir yerinin çoklu ortamlı sahnelemeler karşısında, daha kapsamlı bir bakış açısını, anlamlandırmanın daha karmaşık olduğu bir ilişkiyi ortaya çıkarmıştır”. (Doğrusoy, 2019: 50).

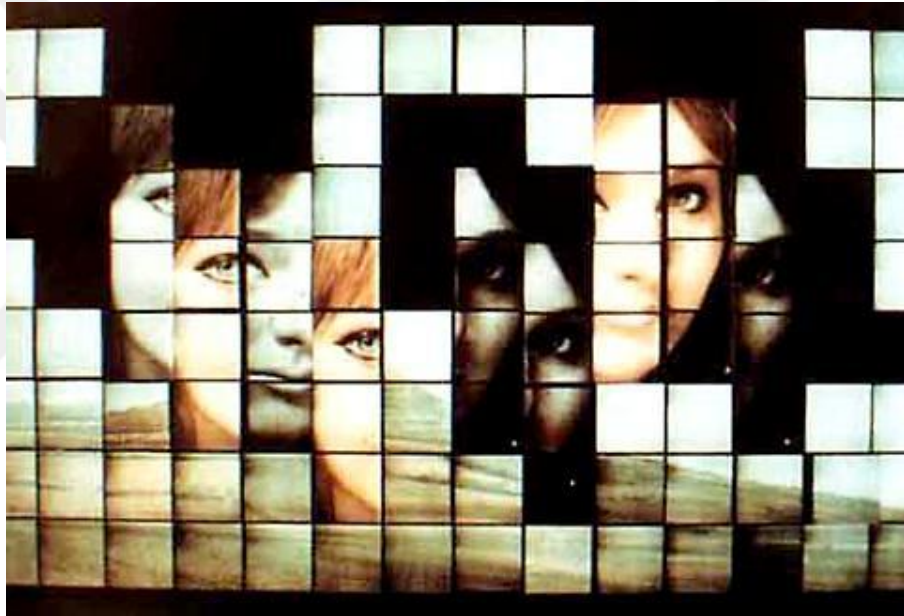
Svoboda kullandığı bilimsel ve sanatsal veriler sayesinde oyuncunun duygu durumuna etkili bir dokunuşa bulunmuştur. Bu dokunuş, sahnedeki karakterin iç dünyasının yansıması adına çok büyük önem taşımıştır. Oyuncu görüntü ile kurduğu ilişki ile daha derinlikli sahne imajları oluşturabilmiştir. Burada kullanılan sinematografik teknikler, tiyatronun temelinde yer alan oyuncu için yeni anlatım olanakları sağlamış, tiyatro metninin sadece söze ve oyuncunun oyununa yüklediği içsel anlamların daha pekişmesini sağlamıştır. Böylece seyircinin, karakteri ve içinde bulunduğu durumu alımlaması kolaylaşmıştır. Svoboda sahnelemelerinde kullanılan sinematografik araçlar görsel imajların söz kadar etkili olduğu gerçeğini ön plana çıkartmıştır.

“Tiyatro bağlamına yerleştirilen film görüntüsünün rolünü daha karmaşık, incelikli ve karşılıklı bir ilişkiye dönüştürdü. Onun sahne tasarımlarındaki film projeksiyonları, aslında başka teatral araçlarla aydınlatılmadığı sürece görünmez olacak olan, ana karakterin iç gerçeklerinin veya hemen göze çarpmayan insani dramların manzarasını resmetti”. (Şeyben, 2016: 37).

Svoboda *Laterna Magika*’ da görsel olanın hikayesinin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Böylece sinematografinin temel amacı olan “görüntünün hikaye anlatması” düşüncesi etkin bir şekilde çalışmada yer almıştır. Svoboda, kaydedilebilir görüntü ile oyuncu bedeninin devinimi ile oluşan görüntü arasında kurduğu bu organik ilişkide görsel diyalogun ön plana çıkmasını sağlamıştır. Bu çoğul görüntü düzlemi tıpkı yazılı

metin gibi ama görsel ağırlıklı bir anlatı oluşturmuştur. Bu gerçeklik sinematografik olan ile teatral olanın birlikteliği ile oluşmuştur.

“Karakterler sahnede: dış dünyalarını, ekranda iç dünyalarını yansıtırlar. Birbirlerinin dramatik konturpuanları olarak sahne nesnel, ekran öznel bir biçimde kullanılır. Dramatik aksiyon sırasında ortaya çıkan bir motivasyon yoktur, dramatik aksiyon ve motivasyon bize eş zamanlı olarak açık edilir. Doğamızın iki yönünün eşzamanlı olarak ifadesi, bizim hayatımızdaki süreçle tamamen paraleldir. Aynı anda iki dünyada –gerçeklerin [aktüalitenin] dış dünyası ve sağgörünün iç dünyasında- birden yaşarız”. (Şeyben, 2016: 39).



Görsel 3- Svoboda’ nın ekran kullanımına örnek. Parçalanmış imaj.

<https://www.kviff.com/en/programme/film/236444-theatre-svoboda/>

Svoboda’ nın oluşturduğu zemin, iki farklı sanat dalının birleştiği anda seyircinin alımlama evrenini, yaşadığımız ‘gerçek’ dünya ile buluşturmuştur. Böylece Svoboda, seyirci için o anda deneyimlenebilecek ve sonrasında eserin çağrışımları ile tüm hayata etki edecek imajlar üzerinde çalışmıştır. “Görünüş, görüntü, resim, fikir, kavram ve çoğunlukla da imge sözcüğüyle karşılanan image, bir kişi veya nesnenin görüntüsel/resimsel benzeridir”. (Robins,1999: 22). Svoboda, izleyicinin imajlara duyumsal olarak temas etmesini sağlamıştır. Svoboda’ nın ilgilendiği bu yabancılaşma

duygusu dönemin ortaya koyduğu temel bir duyumsal zorunluluktur. Bireyin varlık krizi, kaçış, parçalanma, savaş gibi imajlar Svoboda' nın tasarımlarında sıklıkla yer almıştır. Önce sahnedeki oyuncu sonra izleyen bu imajlar ile kendi imge dünyasında heyecanlı bir çatışmaya girmiştir. Bu çatışmada beden, kendi doğasının sınırlarını zorlarken, sinematografi, insanla oluşan özgül yapısıyla kaotik imajların karanlık sınırlarını aydınlatmıştır. Belki de Svoboda insanın bilinmeyen ile temasında ki korkutucu yolculuğuna güvenli bir durak sağlamaktadır. Svoboda ile birlikte sahnede, imajların alışlagelmiş gerçekliğin dışında, rahatsız edici bir hal aldığı ortaya çıkmıştır: çerçevelenmiş ve parçalanmış gerçeklik. Svoboda tasarımlarında rol alma sırası bekleyen görüntüler, fotoğraf gibi sıra dışı bir etkiye sahip olmuştur. Böylece imaj, çerçevede gören için yeniden boyutlanır, özgün bir anlam alanı yaratmış olur. Svoboda tasarımlarında bu sıra-dışı gerçekliğin kapılarını zorlayarak seyircide yeni bir görsel hafıza oluşturma hedefi taşımıştır. Böylece fotoğrafik hafıza sahnede toplumsal bir öngörü, seyirden sonrasında ise toplumsal bir hafıza haline dönüşmüştür.

2.4.Robert Edmond Jones; Sinematografinin Gizli Sanatı

Amerikalı tiyatro tasarımcısı Robert Edmond Jones, Harward Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra sahne tasarımıyla ilgilenmeye başlamıştır. Avrupalı sahne tasarımcısı algısını (stagecraft) Amerikan Dramasına getiren Jones, sinematografinin geleceğin sahne sanatları adına büyük önem taşıdığını belirtmiştir. Onun için hareketli görüntü ve imajlar, belleğe dair tüm uyaranları içine alabilecek güce sahip görünmektedir. Sinematografi aynı zamanda drama için yeni kapıların açılmasına da olanak tanımaktadır.

“Sinemanın her zaman geleceğin tiyatrosu olduğuna inanıyordu Jones’ un resimler, somut ve objektif olarak tanımladığı fotoğraf ya da resmin aksine, hareketli resimlerin görüntüler olduğunu söyledi: öznel – parçalanmış, kaybolan – hiçlikten çıkma, hiçliğe kaybolma, bir düşünce, bir hafıza, bir rüya. Jones bu yeni görüntünün Richard Wagner ile başlayan ve hem yaşayan dünyanın dış gerçekliğini hem de içsel çalışmaları ifade eden gerçekçi olmayan bir drama olan, yapısal ve fütürist etkilere devam edecek yeni dramının hizmetinde kullanılması gerektiğini belirtti”. (Boivin, 2010: 37).

Jones, sinematografinin olanaklarının sahne tasarımıyla ilerici bir yol olduğunu düşünmüştür. Sinematografi ve oyuncunun birleşiminden çıkacak çalışmanın olanaklarının sınırsız bir düzey oluşturabileceğini vurgulamıştır. “Canlı olarak oyuncunun ve filmin eşzamanlı olarak kullanımında yepyeni bir tiyatro sanatı, konuşmanın kendisi kadar sonsuz olanaklar barındıran bir sanat gizlidir”. (Şeyben, 2016: 39). Jones bu noktada görüntünün ağırlığına ve hikayeyi anlatma gücüne vurgu yapmıştır. Ona göre film, tiyatrodaki karakterlerin içindeki gerçekleri ve onların bilinçaltını ortaya çıkarma potansiyeline sahip bir aracı olmuştur. Bu anlamda Svoboda’nın görüşleri ile benzerlik taşımaktadır. Jones, hayatımızın doğası gibi sahnedeki eyleminde çift yönlü olmasını dile getirmiştir. Bu çift yönlü açı ise sahnede sinematografik araçlar kullanılarak oluşturulabilir.

“Karakterler sahnede: dış dünyalarını, ekranda iç dünyalarını yansıtır. Birbirlerinin dramatik konturpuanları olarak sahne nesnel, ekran öznel bir biçimde kullanılır. Dramatik aksiyon sırasında ortaya çıkan bir motivasyon yoktur, dramatik aksiyon ve motivasyon bize eş zamanlı olarak açık edilir. Doğamızın iki yönünün eşzamanlı olarak ifadesi, bizim hayatımızdaki süreçle tamamen paraleldir. Aynı anda iki dünyada – gerçeklerin (aktüalitenin) dış dünyası ve sağgörünün iç dünyasında- birden yaşarız”. (Şeyben, 2016: 39).

Jones, sinema ve tiyatro etkileşimi adına yoğun bir düşünsel süreç yaratmasına karşılık bu düşünceleri yansıtacak eserler oluşturmamıştır.

2.5.1960-1990 Yılları Arasında Sinematografik Sahneleme Deneyimleri

İngiliz oyuncu ve akademisyen Steve Dixon, 1960’ lardan sonra sinematografik sahneleme adına iki isme vurgu yapmıştır. “1960’larda Robert Whitman (büyük projeksiyon aracı olarak videonun filmin yerini almaya başladığında) ve ...1980’lerde, Wooster Group (Elizabeth LeCompte tarafından yönetilen), multimedya tiyatrosunda önem taşır”. (Dixon, 2019: 131). Bunların yanı sıra performans sanatının etkisinin yüksek olduğu bu dönemde Richard Kostelanetz ve teorize ettiği Karmaşık Araçlar Tiyatrosu, Video-Art sanatı ve Video Tiyatrosu sinematografik tiyatro adına önem taşımaktadır. Bu otuz yıllık süreçte yapılan dramatik temsiller: metninden uzaklaşmayı, özgün ifade yöntemlerini, klasik temaların dışında algılanabilir öznel kavramları, performatif bir düzlemde birleştirmeyi, Appia ve Craig’ in çabaları

eşliğinde denemiştir. “Dramatik metnin ortak reddinde denenen farklı kompozisyon ve ifade yöntemleri, mekân, imge ve hareketin unsuru olan temaları ayrıcalıklı kılan yenilikçi bir performans metninin geliştirilmesini önermektedir. Bu aynı zamanda çağdaş dramının kurucularına da geri dönüyor: Adolphe Appia'nın uzay-imajı, Gordon Craig'in kinetik ortamları”. (Montoverdi, 2020: 1).

1960' lı yıllar dünyada bir çok toplumsal dönüşümün yaşandığı, gençlik hareketlerinin ve cinsiyet anlayışının kırılma noktası geçirdiği dönem olmuştur. Sanat, kalıpların dışına çıkmış, konvansiyonel bakış açısı tamamen yıkılmış, öznel ifadenin daha ağırlıkta olduğu bir noktaya taşınmıştır. Öznel bakış açısı bir çok farklı sanat dinamiği ortaya çıkartmış, sanatsal biçimlerin birbiri ile kaynaşmasına olanak tanımıştır. Bu dönem iki dünya savaşı gölgesinde oluşmuş, Avant-Garde yönelimlerinde devamı niteliği taşımıştır.

“1960'lı yıllarla başlayan süreçte sanatta pek çok tanım ve ölçüt hızla değişmeye başlamıştır. Özellikle kavramsal ve minimalist sanat akımları ile başlayan bu sürece, bu akımlardan beslenen arazi sanatı, yerleştirme, beden sanatı, video sanatı, ışık sanatı vb. gibi isimlerle kategorize edilen diğer pek çok akım ve yönelim de eşlik etmiştir. Doğayı, bedeni ve teknolojiyi ön plana alarak sanatsal ifade aracı olarak kullanan bu akım ve yönelimler, sanattaki çok sayıdaki değişimin ortaya çıkmasında, gelişmesinde ve günümüze kadar devam etmesinde önemli rol oynamıştır”. (Işık, 2015: 23).

Öte yandan sinema ve sinematografik teknikler hızla gelişim göstermiş ve küresel olarak sinema ve dolayısıyla medya araçları kitleleri yönlendirme adına önemli bir araç haline gelmiştir. Geleneksel tiyatro anlayışı dönüşüme uğramış özellikle tiyatronun metinle olan bağı zayıflamaya başlamıştır. Klasik mekan algısı yerini tüm alanlarda temsil yapabilme olanağına bırakmıştır.

“Tüm bu siyasi ve sosyal hareketler sonucunda, Avrupa’ da ve ABD’ de örneğin performans sanatı önemli ve etkili bir sanat biçimi olarak filizlendi. Ayrıca tiyatronun dramatik metinle olan bağları gevşedi ve tiyatro kendisini hapininng’ lerde, çok sayıda ve dikkat çekici disiplinler arası, görsel ve mekan odaklı performans türlerinin içinde yeniden icat etti”. (Şeyben, 2016: 43).

Bu dönem temsil sanatında bir çok aracın birlikte kullanıldığına ve özellikle sinematografik ve teknolojik araçlara vurgu yapan Richard Kostelanetz’ in

terimselleştirdiği “Karmaşık Araçlar Tiyatrosu” karşımıza çıkmıştır. Kostelanetz, performans sanatı içinde oluşan “happening” teriminin sınırlayıcılığına karşılık “karmaşık araçlar tiyatrosu” terimini daha kapsayıcı görmüştür. Karmaşık araçlar tiyatrosu; sözün ağırlığının ortadan kalktığı, nesnelerin ve göstergelerin dilinin ön planda olduğu, çağa özgü tüm kayıt araçlarının temsilde görev aldığı bir yapıyı tanımlamaktadır. Sözün vurgusunun ortadan kalkması konvansiyonel drama karşı bir başkaldırı niteliği taşımıştır. Karmaşık araçlar tiyatrosu medya teknolojilerinin kullandığı bir çok aracı kullanmış; bunların amaç değil birer araç olduğu vurgusunu sağlamıştır.

“1968 tarihli kitabında, daha kapsayıcı bir terim olan “Karmaşık Araçlar Tiyatrosu” nu önerdi. Sonradan yaptığı bir özette, bu tür performanslar diyordu Kostelanetz, sözel dildeki vurguyu kaldırarak konvansiyonel dramdan ayrılıyordu; sözcükleri tamamen dışarıda bırakmamalarının arkasında, genellikle, ses, ışık, nesne, dekor ya da insanların ve sahne gereçlerinin hareketleri, ve buna ek olarak genellikle kaydedilmiş kaset, amplifikasyon sistemleri, radyo ve kapalı devre televizyon gibi daha yeni teknolojilere sunumsal araçlar olarak işaret etmek gibi amaç yatıyordu”. (Carlson, 2013: 150).

Kostelanetz’ in önerdiği biçim bir çok aracı iç içe kullanmayı önermiştir. Bu öneri ile birlikte oluşmaya başlayan dans ve müzik gösterileri net olarak sinematografik bir sahneleme biçimi olmamasına rağmen, 1980’ lerin ve 90’ ların multi-medya çalışmalarına ön ayak olmuştur. “Karmaşık araçlar tiyatrosu, 1980’ lerin ve 90’ ların çok daha ayrıntılı çalışılmış karışık materyal (mixed media) işlerine giden yolu hazırlamıştır”. (Carlson, 2013: 151). Kostelanetz’ in terimselleştirdiği Karmaşık Araçlar Tiyatrosu, kendisinden önce gelen Piscator ve Svoboda sahnelemelerini anımsatan ve kendisinden sonra gelecek olan sinematografik sahneleme yapan yönetmenler için önemli bir vurgu oluşturmuştur. Ona göre kullanılan araçlar, kinetik ortamların çoğalmasını sağlayarak, seyircinin performansla olan ilişkisini çoğaltmıştır. “Kostelanetz’ e göre kinetik ortamlar, içinde seyircilerin kendi tempolarında ilerleyebilecekleri sabit, esasen bitip tükenmez bir çoğul duyumsal etkinlik alanı yaratırlar”. (Carlson, 2013: 152).

Performansa dönüşen sanatsal deneyimler içinde en dikkat çekici olan video-art olmuştur. Medya ve televizyonun kurduğu baskı üzerine sanatçıların bireysel tavırlarının ön planda olduğu video sanatı, öznenin dünyayı algılama biçimi adına çok özel bir sinematografik alan oluşturmuştur. Kayıtlı görüntü ilk defa kamusal alan içinde, yeni bir kullanma biçimi geliştirmiştir. Video sanatı artan bir baskının dışavurumu olmasının yanında; iyimser bir mücadele örneği de oluşturmuştur. 1960' lı yıllarda video sanatçıları, medyanın etkin gücünü kullanarak sanatın ortak bir noktada, demokratikleşebileceğini tasarlamışlardır. Bu çalışmalarda: oyuncu, kurgulanmış metin gibi temel dramatik öğeler yer almamıştır.

“1960’ lardan başlayarak çok sayıda çoklu-ortamlı performans gerçekleşmeye başladı. Sanatçılar, var olan kısıtlı ortam ve teknolojilerden (film ve televizyon) daha çok, kendi yarattıkları yeni teknolojik cihazları ya da sıklıkla videoyu kullanmaya başladılar. Performans sanatçıları kendi cihazlarını yaratmaya iten sebeplerden biri, teknoloji konusundaki iyimserlik ve inovasyondur. 1969’ da Amerikalı bir astronotun Ay’ a ayak basmasıyla bu iyimserlik zirve yaptı. İkinci bir sebep de performansçıların, var olan ve baskın konumdaki kayıtlı ortama, yani televizyona ve onun temsil biçimlerine duyduğu tepkiydi”. (Şeyben, 2016: 43).

Video-Art’ ın oluşturduğu bakış ABD’ li sanatçıların farklı bir gerçeklik algısını iletmeye yöneltmiştir. Bu algı, Piscator’ un 1920’ lerde oluşturmaya çalıştığı bakış açısı ile benzerlik taşımıştır. Piscator gibi Amerikan Avant-Garde sanatçıları da sinematografiyi gerçeğin yansıtıcısı olarak kullanmayı hedeflemiştir. Video sanatı: medya ve film dünyasının tekeline karşı bağımsız bir gerçeği iletme aracı olmuştur. Manipülatif medya araçlarına karşı video sanatı sosyal bilinçlendirmenin de kapısını aralamıştır.

“Teknolojik olarak oluşturulmuş bir sosyal bilinçlendirme olan bu yeni gerçeklik ABD’ ye geçen bir tür Belgesel Drama’ yı doğurdu. ‘Yaşayan Gazete’ Amerika’ da altmışlı ve yetmişli yıllarda, sahnede gerçekliğe yaklaşımda özellikle avant-garde performans sanatçılarının çalışmalarında sahnede görülebilecek şeylerin izleyici ile nasıl ilişkilendirileceğini sınırlamak için filmin olanakları yeniden keşfedildi. Piscator gibi onlarda izleyicilerde farklı bir gerçeklik uyandırmak adına ellerinde bulunan tüm araçları kullanmak istiyorlardı”. (Boivin, 2010: 45).

Nam June Paik ve Wolf Vostell, başka kolaj tekniklerinde sıkça kullanılan videoyu kendi başına bir alan haline getirme konusunda öncü olmuşlardır. Oluşturdukları çalışmalarda televizyonları mekanın içine belirledikleri kavramlar çerçevesinde yerleştirerek; çektikleri bağımsız videoları, kavramı iletmek adına kullanmışlardır.

Video sanatı başlı başına bir alan olmanın yanında sinematografik sahneleme adına önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Video sanatı görüntünün bağımsızlığı, yalınlığı ve gerçekliği üzerinden bir temsil biçimi kurmuştur. Sinematografik tiyatrodan ise görüntü gerçekliğin en saf arabulucusu olarak kullanılmıştır. Bu anlamda iki alan birbiriyle etkileşim içinde olmuştur. Bu bağlamda tiyatrodan sinematografik sahneleme araçlarının içine, video sanatının bağımsız dışavurumu da girmektedir.

Temsil noktasında sinema, kayıtlı göstergelerin değişiklik gösterebileceğini ortaya koymuştur. Böylece gerçek görüntü, yapıcının elinde değişikliğe uğrayabilir ve yeni imajların kapısı aralanabilir olmuştur. Buna karşın video bu sapmayı ortaya koyabilecek güce sahiptir. Video bu sapmaların yerine an içinde var olan gerçekliği koymuştur. Sinemanın montaj ögesi oluşturulmuş bir zamanı ortaya çıkartırken; videoda bu öge gerçek zaman ve an olmuştur.

“Sinema dünyanın bir imaj akışı olduğunu ve bu imajlar dünyasının sürekli bir varyasyon gösterdiğini açığa çıkarmıştı, şimdi video teknolojisi ise bu akışları yersizyursuzlaştırır. Yalnızca hareketleri, imajların sonsuz varyasyonunu değil, imajları oluşturan zaman-maddeyi de (elektromanyetik dalgalar) böylece gözler önüne serer”. (Lazzarato, 2016: 71-72).

Video sanatının yanı sıra bu dönemde Amerikalı sanatçı Robert Whitman dikkat çekmektedir. 1935 doğumlu sanatçı, 1960 yılından itibaren tiyatrunun temel unsurları ile video, ses, slayt gibi sinematografik öğeleri performanslarında birleştirmiştir. Whitman’ ın çalışmalarında video; imgelerin aktarımı adına özel bir önem taşımıştır. Sahnelemelerinde bir çok farklı araç yer almıştır. Tüm çalışmaları deneysel olmuştur.

“Whitman, 1960’lardan itibaren deneysel tiyatro ve performans sanatında yeni teknolojiler kullanan bir öncüdür. Görüntüleri, sesleri, oyuncularını, filmleri,

slaytları birleştirerek yaptığı çalışmalarıyla, 1960'ların başından beri tiyatroya yeni ufuklar açmıştır. Özellikle The American Moon (Amerikalı Ay) isimli çalışması ile bir performans videoyu dâhil ederek bu alanda çığır açan ilk sanatçı olmuştur. 1960 yılında tiyatro, performans, film, ses ve yeni medya ile yaptığı deneyler yoluyla görsel imgeleri birleştirmek için başlayan çalışmaları halen devam etmektedir". (Işık, 2015: 31).

Whitman, sanatçıların yanı sıra mühendislerin de içinde yer aldığı, kar amacı gütmeyen kurum içinde bir çok disiplinler arası çalışma serisi üretmiştir.

"Performans sanatı ile teknolojinin ilk ilişkisi 1967'de mühendis Billy Klüver ve Fred Waldhauer ile performans sanatçıları Robert Rauschenberg ve Robert Whitman tarafından kurulan "Experiments of Art and Technology" (E.A.T.) grubu ile olmuştur. Grup, kar amacı gütmeyen, sanatçılara yeni teknolojiler sağlamak, sanatçı ve mühendisler arasında bir işbirliği oluşturarak, sanatçılara sosyal projelerinde destek olmayı amaç edinmiştir. E.A.T., kalabalık bir sanatçı ve mühendis grubunun ortak çalışmasıyla 9 Evenings: Theatre and Engineering adı altında seri performanslar üretmiştir". (Nalbantoğlu, 2012: 203).

Bu dönemde öncü bir video performans sanatçısı olarak Joan Jonas gösterilebilir. Ağırlıklı olarak 70' li yıllarda performanslar tasarlayan sanatçı temsil içinde canlı yayın özelliğini kullanarak önemli bir başlangıca imza atmıştır. Jonas, canlı yayın tekniği sayesinde video sanatının "şimdiki zaman" düşüncesini sahneye aktarmış; öznenin kendisiyle yüzleşmesi adına sinematografik araçlardan faydalanmıştır. "Jonas, kameranın kapalı devre ve canlı yayın özelliklerinden faydalandı. İnsanın kendisini tanıması ve kendisiyle iletişim kurması için kamerayı ve monitörleri kullanmaya başladı". (Şeyben, 2016: 45). Jonas' ın çalışmaları; medya dilinin kadını nesneleştirme, bedeninin tüketim toplumunda deforme edilmesi üzerine yoğunlaşmıştır.

1970' li yılların sonu ve 1980' li yıllarda sinematografi ve çoklu ortam sahnelemeleri adına The Wooster Group dikkat çekmiştir. Grup, Richard Schechner' in The Performance Group adlı tiyatro ekibinden 1975 ve 1980 tarihleri arasında ayrılan oyuncular ve yönetmenler tarafından kurulmuştur. Halen eserler üretmeye devam eden grupta bir çok çalışmanın yönetmeni Elizabeth La Comte dikkat çekmektedir. Grup, klasik tiyatro eserlerini farklı tiyatro biçimlerinden faydalanarak sahnelemiştir.

"Topluluğun ilk çalışmaları, Sakonnet Point (1975), Rumstick Road (1977) ve Nayatt School (1978) oyunlarından oluşan Rhode Island üçlemesidir.

Otobiyografiden faydalanarak ortaya çıkan bu oyunlar isimlerini Spalding Gray'in çocukluğunu geçirdiği yerlerden alır. Üçleme, hem oyuncuların daha önce The Performance Group ile yaptıkları çalışmalardan hem de o güne kadar çağdaş Amerikan tiyatrosunun sergilediği denemelerden radikal biçimde farklıdır. Altı bölümden oluşan Sakonnet Point (uçak, çocuk, ev, fan, battaniye, çarşaf), Spalding Gray'in bir erkek çocuk ve üç kadın ile olan ilişkisini anlatır. Oyun, Gray'in otobiyografisinden esinlenerek ortaya çıkmış olmasına rağmen, ekipteki diğer üyelerin katkılarıyla biçimlendirilmiş ve LeCompte'un yaratıcı vizyonu doğrultusunda son şeklini almıştır". (Baş, 2017: 144).

Grubun ilk oyunu Thornton Wilder' in Bizim Şehir; sinematografi ve çoklu ortam denemeleri adına bir çok aracı seyirciye sunmuştur. Sahneleme, mekanın çoğaltılması, gösterinin değişik yerlerde izlenmesi ve televizyon üretimlerine olan eleştirel yaklaşım anlamında çok önemli bir yere sahiptir. Sinematografik bir çok tekniğin kullanıldığı çalışma; medya dünyasına eleştirel ve ironik bir bakış açısı oluşturmuştur. Bu sahnelemede oyuncu ve kayıtlı görüntü ilişki halinde olmuştur. Bir çok dramatik anlatım biçimi, sinematografik araçlarla birlikte sunulmuştur. Video sanatına özgü anlatım dilinin yanında, tiyatronun kendine has aktarım araçları da kullanılmıştır. Seyir alanı medya araçları sayesinde çoğaltılarak, klasik seyir yeri algısı yıkılmıştır.

"Oyun sahnelenirken kayıtlı ortamlarda Our Town adlı oyunun bir TV programı ve bir TV dizisi versiyonunu gösterdi. Sahnelemenin ilk bölümünde canlı olarak performansçılar yer almıyordu. Bu ilk bölümde New York'ta ki bir sahnede tavandan sarkıtılan ve havada asılı duran dört TV monitöründe, oyuncu Ron Vawter tarafından Our Town adlı oyunun anlamı üzerine bir konferans kaydı yayınlandı. İlk bölüm bittikten sonra da bu monitörlerden görüntüler yansıtılmaya devam etti. Monitörlerdeki kayıtlı görüntülerde Our Town'da ki bazı sahneler, melodramatik bir TV dizisindeki oyunculuk anlayışıyla oynandı. Monitörlerden görüntüler yansıtılırken sahnede tamamen siyah yüz makyajı yapmış bazı performansçılar da, kaba ve pandomime kayan bir biçimde bazı sahneleri canlandırdılar. Sonra monitörler yere doğru alçaltıldı ve monitörlerdeki görüntüler, oyunun ana eylemi haline geldi. Bu sırada sahnedeki performansçılar sessizleşti ve performanslarını düşürerek odağın TV monitörlerine kaymasına yardımcı oldular". (Şeyben, 2016: 49).

Topluluk, sinematografik araçların (ekran, video) bireysel dünyaya yansımaları ve oluşturduğu tepkimeyi önemsemiştir. Metnin odak noktası olmadığı çalışmalarda her performans yeni bir metin haline dönüşmüştür. Grup çalışmalarına sinematografik araçları monte ederken çok çeşitli yollar kullanmıştır. Film ve televizyon programlarına

ait görüntüler, televizyon şovlarında kullanılan dilin taklidi, çoklu ortamlar arasında diyalog kurma gibi teknikler çalışmalarında yer almıştır.

1980' li yılların başında belirmeye başlayan Video Tiyatrosu: televizyonda sıklıkla izlenen tasarımlarının ya da özel olarak üretilmiş video performansların, sahne üzerinde yeniden şekillenmesiyle oluşmuştur. Teknoloji tabanlı bu performans deneyimleri, kayıtlı görüntü ile sahnedeki beden (anlam) arasındaki ilişkiyi çözümlemeye çalışmıştır. Medya kültürü için bedenlerimiz birer belge niteliği taşır ve artan medya kültürü içinde birer meta haline dönüşmüştür. Video tiyatrosu: gerçek bedenle sanal beden arasındaki ilişkiyi ortaya çıkartmaya çalışarak; öznel yabancılaşmayı ortaya sunmuştur.

“Video tiyatrosu, hem belirli bir şovdan esinlenen video grafik prodüksiyonları hem de tamamen özerk kreasyonları (video belgeler, video artistik biyografiler, tv prodüksiyonları) genel olarak tanımlayan bir terimdir; ancak video tiyatrosu, her şeyden önce, sahnede elektronik aygıtlar kullanan ve sahnedeki gerçek vücut ile ekrandaki sanal beden arasındaki ilişkiyi deneyen teknolojik performanslardır”. (Montoverdi, 2020: 3).

Video tiyatrosu, video sanatının (Video-Art) sahne temsiline evrilmesi olarak değerlendirilebilir. Bu kez video, oyuncuların canlı anlarının çekildiği ve yansıtıldığı başka bir görüntü ile çoğaltmıştır. Gerçek beden (anlam) ile video performansın birleşimi anlamın parçalanması ve temsilde yeniden oluşmasını sağlamıştır. Teatral performansın öznel yüklenicisi oyuncu, videonun potansiyeli ile işbirliğine geçmiştir. Sinematografik araçların yanı sıra televizyon ekranları bedenin parçalanması adına önemli bir gösterge haline dönüşmüştür. Video tiyatro performanslarında oyuncunun bedeni, tüm yaşam alanları içinde çekilerek yansıtılır ve monitörlerin içine hapsedilir. Böylece öznel parçalanmışlık tiyatral ve sinematografik araçlar eşliğinde sergilenmiş olur.

“Studio Azzurro'nun kurucusu, video enstalasyonlarının bir tür teatral genişlemesi olarak video tiyatroyu tanımlamıştır. Görüntüler monitörlerde canlı yayınlı çoğaltılmaktadır. Farklı bir çok görüntü izleyicilerin önünde yansıtılır (ikili sahne, bir gerçek ve bir önceden kaydedilmiş sahneler ve oyuncuların kameralarla filme alındığı kulis görüntüleri). Hem kurgulanmış hem gerçek görüntüler monitörlerin içine hapsedilmişlerdir: aktörler, bu gerçek ve sanal düzlem arasındaki anlamsal değişime uygun olarak çalışmışlardır. Rayların

üzerinde kayan veya havada asılı olan monitörler, oyuncunun vücudunu bölüp, parçalamaktadır, böylece elektronik varlık, teatral eylemin potansiyelini güçlendirir, yeni bir dilsel ve dramaturjik unsur olarak hareket eder”. (Montoverdi, 2020: 4-5).

Video tiyatro temsilinde söz ve anlatı yine teatral metnin bir parçası haline gelmiştir. Kuşkusuz tiyatronun metne ihtiyacı vardır. Bununla birlikte tiyatro; sinematografik yeniden üretme, video, projeksiyonlar ve oyuncunun bir araya gelişi sayesinde sınırlarını genişletmiştir.

Dönemi etkisi altına alan özgürlükçü ve çok dilli bakış açısı, teknolojiye olan yoğun ilgi ile birlikte çoklu medya çalışmalarının önünü açmıştır. Gösterimin konvansiyonel bir kalıptan çıkarak spontanlığı ön plana çıkarması ve güncel medya diline ironi bu dönemin eserlerinde sıkça karşımıza çıkmıştır. Bu durum 1990 sonrası yoğunlaşacak sinematografik sahnelemelerin tıpkı Piscator ve Svoboda’ nın buluşları kadar etkilemiştir. Bu dönem sinemanın dilinden öte sinematografik araçların özgürce gösterime eklemlendiği bir dönem olarak karşımıza çıkmıştır. Özellikle medya manipülasyonunun etkisi ve buna karşı oluşan tepki bu dönem çalışmalarında sıkça görülmüştür. Bunların yanı sıra sanatçılar, teknolojik aletlerin temsilde tıpkı bir oyuncu gibi kavramsal anlam oluşturmaları üzerine yoğunlaşmışlardır. Özellikle Video sanatı, video tiyatro insan ile duyguları arasında bağ kurmak adına etkin bir araç olarak kullanılmıştır. Video, ekran, ekranın bir anlatım aracı olarak kullanılması, kayıtlı görüntü, kapalı devre yayın, manipülatif medya vurgusu, dönemin özgür bakış açısının yanında sinematografik sahnelemenin biçimsel ve tematik alanı adına önem taşımaktadır.

3. BÖLÜM
SİNEMATOGRAFİK TİYATRO

3.BÖLÜM

SİNEMATOGRAFİK TİYATRO

3.1.Sinematografik Tiyatro

“Rönesans’tan bu yana sahne, özellikle iki boyutlu ve üç boyutlu fiziksel gerçekliğe olan tarihsel eğilimler açısından tartışılmıştır. Bu gerçeklik oyuncunun sahneye çıktığı anda seyirci ile yaşadığı etkileşimin kaçınılmaz gerçekliğidir. Sahnede filmin kullanımı sadece sahnenin mekânsal inşasını değil aynı zamanda anlatı, performans ve seyirci ile ilişkileri de kökten etkilemiştir. Modern tiyatro ve sinema ortaya çıktığında tüm bu üretim alanları bir araya gelmiş ve birbirlerini etkilemiştir”. (Boivin, 2010: 12).

Özellikle 1989 yılından sonra tiyatrodaki bir çok farklı türün gelişimi gözlemlenmiştir. Soğuk savaş ve medya istilasının baskın olduğu dönemde bu çeşitliliğin temel sebepleri olarak toplumsal ve sosyal değişim isteği karşımıza çıkmıştır. Toplumsal olarak yaşanan keskin değişimler ve soğuk savaş kadar medya araçlarının etkin olarak kullanımı; öznel ve toplumsal dönüşümler adına büyük önem taşımıştır. 20. Yüzyıl boyunca gelişen, denenilen sanatsal çalışmalar, Avant-Garde yönelimler, performatif çalışmalar; performans sanatıyla oluşan melez türlerin ortaya çıkması kadar tiyatro gibi köklü türlerin kendi içinde çeşitlilik sağlamasına olanak tanımıştır. Tiyatro sanatı, başlangıcından itibaren diğer sanatsal gelişmeleri bünyesine almasına karşın, geleneksel yapısını her zaman koruma eğiliminde olmuştur. Bu eğilimin temelinde, hammaddesi olan insanı yok etmeme gayreti yatmıştır. Sinematografinin hızlı bir ivmeyle yükselişi, sinematografin keşfi ile birlikte tiyatronun ilgisini çekmiş, bu yönde çalışmalar yapılmış ama köktenci bir birleşim tam anlamıyla sağlanmamıştır. Kuşkusuz tiyatro bir seyir sanatıdır ve izleyicilerin toplumsal tercihleri özellikle yönetmenler ve tasarımcılar için seyir gücünü kuvvetlendirmek temel ilkelerden biri olmuştur. 20. Yüzyıl seyir kültürünü temel olarak şekillendiren sanat

sinema olmuştur. 1989 öncesi yaklaşık yetmiş beş yıllık çalışmalar da sinematografinin tiyatro içinde etkili bir araç olduğunu ortaya koymuştur. Buna karşılık tiyatro kendi içinde oluşacak bir tür ve sahneleme biçimi adına istekli davranmamıştır.

Tıpkı sinematografin keşfi ile birlikte etkileşime giren tiyatro, 1990 yılından itibaren sinematografik araçlar sayesinde gelişime uğramıştır. Bu gelişim, sinematografinin araçlarının hızla çeşitlenmesi ile ilgi olmuştur. Sahne sınırsız bir uzam olma özelliğini görüntünün yansıtıcısı olan perdeler aracılığı ile oluşturmaya başlamıştır. Kaydedilebilir görüntü zamanı ve uzamı, metinle birleştirerek sonsuz anlam olanaklarına kapı aralamıştır. Böylece seyirci ile temsil arasında sonsuz bir bağ ve içsellik kurulmuştur. Artık sinematografik araçlar tıpkı tiyatronun geleneksel bağ kurma araçları gibi anlatının ruhsal bir parçası haline dönüşmüştür. Bu çoğulcu yaklaşım, öznenin, tarih, bellek ve varlıkla ilişkisinde ezber bozucu bir etkileşim geliştirmiştir.

“1990'larda ve 2000'lerde tiyatro gittikçe daha fazla perdeli hale geliyor, sahneyi ikiye katlayacak kadar genişliyor ve panoramik bir şekle bürünüyor. Böylece uzamda anlamlar çeşitli şekillerde çoğaltılabilirler ve yerleştirilebilirler. Arka planı işler hale getirmek veya senaryo ile bütünleştirmek için görüntü önceden kaydedilebilir ya da yönetilebilir. Bunlar, izleyicinin bakışına özel bir ruhsallık kazandırarak, içe dönük psikolojik cihazlar haline gelebilir. Tekinsiz bir geçmiş ve bellek ile ilgili deneyimleri yeniden canlandırabilir”. (Montoverdi, 2020: 5).

Sinematografik tiyatro tüm bu tarihsel gelişim içinde karmaşık dönemlerde gelişerek oluşmuştur. Sinematografik tiyatro, tiyatro içindeki diğer melez türler arasında bir kavram olarak Alman tiyatro düşünürü ve disiplinler arası sanat araştırmacısı Hans-Thies Lehmann tarafından ortaya koyulmuştur. Lehmann “Post-Dramatic Theatre” adlı eserinde sinematografik tiyatroyu: metin temelli tiyatro anlayışına karşılık görüntünün ön planda olduğu ve filme ait öğelerin sıklıkla işlenerek, oyuncu, sahnenin estetik tasarımı ve seyirci etkileşimine yoğun olarak nüfus eden post-yapısalcı bir alan olarak tanımlamıştır. Bu tanım özellikle 20. Yüzyıl'ın ikinci yarısından sonra tiyatro sahnesinde etkin bir karşılık bulmasına karşın tarihi eskidir. Tiyatro sahnesinde projeksiyon görüntünün yansıtılması ve buna bağlı teknikler 17. Yüzyıl'dan beri kullanılmıştır. “Ancak sinematografinin buluşuyla görüntünün anlatımı, oyuncu ve

seyirci ilişkileri, sahne düzleminin değerlendirilmesi önemli ölçüde etkilenmeye başlamıştır”. (Boivin,2010:1).

Marco Kostanic “Cheoreographic Unconscious” (Dans Ve Gerilim) adlı kısa makalesinde sinematografik devrimin sahne sanatları üzerinde dönüm noktası oluşturduğunu ifade etmiştir.

“1915 ile 1920 arasında sesin tanıtılmasından çok daha önemli olan sinematografik devrimdir. Bu devrim ilk olarak bale karşıtlığı ile ortaya çıkan modern dansın ideolojisi ile çakıştı. Tiyatroda ise jest ve mizansen dolaylı olarak oyunculuğu geri dönüşü olmayan bir biçimde etkiledi. Sinematografik düşünme sahne sanatlarında ilk olarak bu dönemde ortaya çıktı”. (Kostanic, 2008,1-2).https://bezimeni.files.wordpress.com/2008/10/kostanic_the-choreographic-unconscious.doc

Kostanic’ e göre sinematografik düşünce yüz yılın ilk yarısı ile birlikte arayışta olan sahne sanatlarının içine köktenci bir değişimle sızmıştır. Özellikle kalıpların içine sıkışan dans disiplini için sinematografik düşünce daha özgün bir arayışı hızlandıran etki göstermiştir. Yüz yılın ilk çeyreğinden sonra tiyatro sanatı için sinematografik araçlar sadece bir belgeleme aracı olmaktan çıkmıştır. Hareketli görüntülerin keşfi, kaçınılmaz olarak canlılık, hareket ve yoğunluk gösterme arzusunu ortaya çıkarmakla sonuçlanmıştır. İlk yıllarda özellikle tiyatro sanatının araçları ile beslenen sinema sanatı, teknolojik gelişmeleri arkasına alarak ilerlediği hızlı yolda, tiyatroyu derinden etkileyen buluşlar ortaya çıkarmıştır.

Tiyatronun sinematografi ile oluşan bağı aynı zamanda teknoloji ve seyir algısının değişimi ile oluşan yeni bir arayışın eseri olmuştur. Bu arayışın temelinde ise yönetmen yer almaktadır. Kanadalı Yönetmen Robert Lepage’ a göre; “tiyatro yönetmeni sinematografi ile oluşan dillerle meşgul değilse kendisini ve eserini kelimelerin ötesine ulaşabilecek bir anlam ve ifade aracından mahrum bırakmaktadır”. (Boivin, 2010: 2). Lepage ’nin bu görüşleri iki sanatın etkileşimin önemini ortaya koymuş yanı sıra tiyatro sanatında değişimin temeline yönetmenin düşünce dünyasını oturtmuştur. Yönetmen sinematografik dilin anlatım zenginliğinden faydalanmalı ve eserine yansıtmalıdır. Önemli olan sadece metin temelli bir sahneleme değil, metni bir kenara atmadan görüntünün dilini de önemseyerek sahne yapıtını ortaya koymaktır.

Tiyatro Araştırmacısı Bonnie Maranca 1970' lerde Amerikan Avant-Garde tiyatrosu sanatçılarının yapıtlarını sınıflandırmak adına “görüntü tabanlı tiyatro” adlı bir araştırma yapmıştır. “Bu sınıflandırmadaki çalışmalar 20.yy ilk yıllarında film ve tiyatronun karşılıklı uyarlanması ve etkileşimini, multi-disipliner sanatsal çabaların sürekliliğini kapsar”. (Boivin, 2010: 11). Bu çalışmalar metin kaynaklı değil işitsel ve görsel anlamda yoğunluk içermiştir. Maranca' nın “Görüntü tabanlı tiyatro” fikri, sahnede klasik dramatik anlayıştan çok daha fazla dil olduğu ve görüntülerde kurulan bir tiyatronun çeşitli alımlama modları ve yeni bir görsel yapı sunduğu”. (Maranca, 2010:24). fikrini kapsamıştır.

20. Yüzyıl Sanatı' nın karışık yapısı içinde iç içe geçmiş türlerin oluşturduğu etkileşim, filmin ve tiyatronun birbiri ile alışverişi, görüntünün etkin kullanımı ve hepsinin toplamında tiyatro sahnesinde sinematografik araçların kullanımını daha iyi anlamak için tiyatrodaki hareketli görüntünün evrimini kısaca gözden geçirmekte fayda vardır. “Film estetiği ile modern sahne uygulamaları arasında uzun bir geçmiş vardır. Bu süreci anlamak için filmin kökenine ve ortaya çıkışına dönmek, kurulan işbirliğini anlamak adına önemlidir”. (Boivin, 2010: 10).

Hareketli görüntülerin tiyatro sahnesine girmesinde ilk etki resimde perspektifin bulunmasıyla ilişkili olmuştur. Perspektifin resimde ortaya çıkardığı etkili gerçeklik sahne sanatları için zorunlu bir yaratıcı aracın doğmasına da olanak tanımıştır: sahne tasarımcısı. Sahne tasarımının perspektif ile oluşturulması ve tiyatro sanatında uygulanışı oyunun gerçekliğini ve izlenebilirliğini arttırmak için kullanılmış bir araçtır olmuştur. Perspektifin etkin kullanımından sonra özellikle batılı tasarımcılar oyuncunun sahne tasarımı ile olan etkileşimi ile ilgili çalışmalar yürütmüşlerdir. Artık dekor sadece bir fon olmaktan çıkıp oyuncu ile etkileşimi olan bir mekanizma haline dönüşmüştür.

İsviçreli Tiyatro adamı Adolphe Appia, Gordon Craig ile birlikte yürüttüğü bağımsız tiyatro çalışmalarında, modern, yanılsamacı olmayan tiyatronun temellerini ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Wagner'in bütüncül sanat anlayışını temel alarak oluşturduğu kuramında;

“Sanatsal bütünlüğün, teatral yapımın temel amacı olduğu varsayımından yola çıkarak bunu sağlamada ortaya çıkan başarısızlıkları çözümleme arayışına girdi. Sonuçta sahne sunumunun üç öğeyi içerdiği sonucuna vardı: Devinen üç boyutlu oyuncu, düşey tasarım ve ufuksal zemin. Bütünlüksüzlüğün en büyük nedeni olarak iki boyutlu dekoru gördü ve bunu oyuncunun hareketini arttıracak ve ufuksal zeminden düşey tasarıma bir değişim sağlayacak merdivenler, rampalar ve platformlar gibi üç boyutlu öğelerle değiştirme önerisini getirdi”. (Brockett, 2000: 508).

Appia’nın bu düşünceleri modern tiyatrodaki perspektifin kullanımı ve sahnenin uzam olarak dönüşümünde büyük bir önem taşımıştır. Appia böylece sinematografik çalışmaların sıklıkla kullandığı süreklilik ve kesintisizlik kavramları adına da önemli bir köken kaynağı oluşturmuştur. Appia’nın diğer bir çalışması ışık üzerine olmuştur. Appia, etkili bir sahne eserinin ortaya çıkmasında ışığın özel bir alan olarak değerlendirilmesini ve üzerinde özellikle çalışılmasını vurgulamıştır. “Ona göre ışık, durumları, duyguları ve eylemleri değiştirdiği ve müziğin karşıtını oluşturduğundan, ışığı tıpkı bir müzik notası gibi dikkatli bir biçimde yönlendirmek ve bir ışık orkestrasyonu yaratmak istedi”. (Brockett, 2000: 508). Appia, ışıklandırma düşüncesi ile insan vücudunda oluşan hareketin ritmik vurgusunu sağlamış ve seyircilerin geleneksel bir performansta sıklıkla karşılaştığı monotonluğu aşmıştır. Böylece, oyuncunun sadece uzamda hareketleri için zemin değil, aynı zamanda aydınlatmanın rengi ve dokusu sayesinde dönüştürülebilen mimari tabanlı ortamlar yaratmıştır. Appia, Wagner’in bütüncül sanat kuramını geliştirmekle birlikte 20.Yüzyıl sahne sanatlarının değişimi adına önemli katkıları olmuştur. Teknoloji ve perspektif Appia’nın çalışmaları ile tiyatro sahnesinde hız kazanmıştır. Appia’nın sanatsal çalışmaları, sinematografik sahnelemenin ya da görüntü tabanlı sahnelemenin sıklıkla kullandığı multi-disipliner yaklaşım, bütüncül bir sahne uzamı ve görüntü imgesi adına önemli olmuştur. Kostanic’in sinematografik devrim olarak tanımladığı yıllarda Appia’da sahne sanatlarında tasarım, ışık ve uzam anlamında çok etkili buluşları ortaya çıkarmıştır.

“Appia’nın çalışmalarında atmosfer yaratmak için bir sahne aracı olarak projeksiyon kavramını içeren bir alan tanımının başlangıcını görüyoruz. Sadece sinema ekranı ya da tuval gibi düz bir alan değil, platformlar, merdivenler, duvarlar, rampalar ile oluşan boyutlu bir uzam. İlginçtir ki Appia, sahnede yansıtılan hareketli görüntünün olasılıklarını tam olarak göremedi ama Josef

Svoboda gibi sanatçıların modern projeksiyon ve sinematografik görüntü kullanımına ön ayak oldu”. (Boivin, 2000: 36).

Rus Tiyatro adamı Meyerhold, sinematografik araçların sahne üzerine çıkmasına katı bir biçimde karşı çıkmıştır. Bu karşı çıkış Rus Sinema sanatçısı Sergei Eisenstein ile yaptığı ortak çalışma ile son bulmuştur. Meyerhold, sinemadaki montaja benzer evreleme tekniklerini oluşturarak bir çalışma ve sahneleme biçimi üzerine yoğunlaşmıştır. Meyerhold oyuncu ile çalışırken “doğrudan film tekniklerinden yararlandı. Tiyatronun sinema sallaştırılmasından yola çıkılım ve tiyatroyu sinemanın teknik iyileştirmeleriyle donatılma şeklinde yazar Meyerhold 1930’da”. (Şeyben, 2016: 28). Meyerhold’un bu görüşleri sinematografik tekniklere olan sıkı bağıını ortaya koymuştur. Meyerhold’un öğrencisi sinemacı Eisenstein, Meyerhold’un oyuncu çalıştırma tekniği olan yaratıcı eylem sekanslarını filmlerde ve montaj tekniğinde; ritim ve tempolarla oynayarak kullanmıştır.

Meyerhold ve Appia’nın ufuk açıcı çalışmalarının yanı sıra Avant-Garde akımlarında sinematografik düşünce ile ilişki içine girdiği gözlemlenmiştir. Bu ilişki doğrudan bir etkileşim olmasa bile birbirlerinden süreç içinde emanet aldıkları araçlar olarak görülebilir. Avant-Garde akım içinde yer alan Fütüristler İtalyan Tomasso Emilio Marinetti ile 1909 yılında bir manifesto yayımlamıştır. Bu manifesto geçmişin sanat kurumları olan müzelere, konser salonları ve klasik İtalyan Sahne tiyatrolarına karşı çıkıyor, makine çağının hızını ve dinamizmini ortaya çıkaracak sanat biçimlerine çağrı yapmıştır. Klasik olanın reddi ve dinamizm içeren gelecekçi çalışmalar. Fütüristler, zamansal ve mekânsal arayışlarını çağın teknolojik gelişimleri ışığında araştırmaya çalışmışlardır. Bu çalışmalar günümüz sahneleme araçları ile benzerlik taşımaktadır.

“Sinemadan ödünç alarak oluşturdukları sahne üzerinde eş zamanlı ve paralel eylem kullanımına getirdikleri yenilikler, bugün kullanıcıya neye odaklanacağı ve neyi takip edeceği konusunda tercihler sunan etkileşimli tiyatro ve performans CD-ROM’larıyla ilişkilendirilebilir. Marinetti’nin Simultaneia – Eşzamanlılık adlı performansı, paralel olarak oynanan iki farklı anlatıyı içerir”. (Şeyben, 2016: 25).

Marinetti’nin bu çalışması sinematografik bir araç olmanın yanı sıra gelişmiş biçimleriyle günümüz sahnelemelerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Dadaizm’de direkt olarak teknolojik vurgu olmasa bile kullandıkları kolaj ve montaj tekniği sinematografik sahneleme düşüncesi adına önem taşımıştır. Dadaistler özellikle kabarelerde müzik, şiir, skeç, ve buna benzer sanatsal imgeleri bir arada sergileyen çalışmalar yapmışlardır. Bu çalışmalar klasik olanın reddi ile ilişkili ve kışkırtıcı olmuştur.

Dışavurumculuk ve gerçeküstücülük sinematografi ile daha az ilişki kurmasının yanı sıra şekil değiştirme ve bozulma temaları korkutuculuğa vurgu yapan yaklaşımlar gözlemlenmiştir.

Özellikle klasik olanın reddi bu çalışmalarda odak noktada durmaktadır. Sanatçılar, klasik sanat anlayışının yavan ve sıkıcı olduğunu belirtir ve bireysel imge dünyasının yansması olan sanat eserinin özgür olduğunu savunmaktadır. Bir diğer çıkarım ise disiplinler arası etkileşimin sıkı bağıdır. Sanatlar arası alış-veriş iyi ve anlaşılır bir öykü sunmak adına yeni olanaklar sağlar ve bu alışveriş sanat yapıtı ile seyirci arasında ara-bulucudur.

Lehmann sinematografik sahnelemeyi Post-Dramatik tiyatro içerisinde sınıflandırılmıştır. Postdramatik tiyatro;

“Metnin azaltılabileceğini öngörür ve tiyatroyu metnin öteki tarafına yerleştirir. Metne yönelik bu anlayışta dilin bir şeyleri anlatması yerine, seslerin, sözcüklerin, tınların anlam oluşturmaya durumların gösterilmesi hedeflenir. Görsellik tarafından dilin baskılandığı bu tiyatro anlayışında, tiyatro metni sahnenin dışındaki bir alana işaret etmektedir”. (Aksoy, 2012: 134).

Metni yok saymadan kısıtlayan bu yaklaşım anlamın sahne üzerinde başka arayışlar ile oluşturulabileceğini, özellikle görüntü dilinin tıpkı sinemada olduğu gibi özel bir anlam taşıdığına işaret eder. Macar Filolog Peter Szondi’ye göre; “Aristotelesçi dramının bugünkü sosyal temaların taleplerini karşılayamaması yeni biçimlerin türemesine neden olmuştur”. (Lehmann, 2006: 2). Salt dilin alternatifini değil temsilinde öte tarafını işaret eden post-dramatik yaklaşım konvansiyonel tiyatro yapısının reddini işaret etmiştir. Post dramatik tiyatro, post modern yaklaşım ile benzerlik taşısa bile belirgin uygulama alanları ile sınıflandırılmaz. Buna karşılık yapı-söküm estetiği içinde türetilir ve geliştirilir. Post-dramatik teorinin ortaya çıkışında

“Peter Szondi’nin İbsen, Strindberg, O’Neill, Arthur Miller oyunlarında gözlemlediği drama krizi etkili olmuştur. Szondi’ye göre bu çalışmalarda klasik tiyatro anlayışına karşı giderek artan bir gerilim gözlemlenmektedir”. (Lehmann, 2006: 2).

Bu karşı çıkış klasik metinsel algılamamanın ve sahnelemenin ötesidir. Post-Dramatik tiyatro üzerine çalışmalar yapan araştırmacı Lehmann klasik sahnelemenin ötesinde arayışları sınıflandırdığı çalışmasında post-modern sahneleme adına ilk örneklerini Robert Wilson, Merce Cunningham ve Richard Foreman’ın çalışmaları üzerinden değerlendirmeye almaktadır.

“Postdramatik tiyatronun farklı biçim arayışları içinde, Wilson ve Foreman’ın eserleri bulunmaktadır. Geometrik yapısı ile post modern dansın mekanik yapısalılığı (Merce Cunningham) ve genç yönetmenlerin biçimsel yapılarla oynama eğilimi yer almaktadır. Bu çalışmalarda dil yarı mekanik bir şekilde sunulur, jest ve hareketler anlamın ötesini aşır biçimsel kalıplara göre düzenlenir, sanatçılar bakışların, hareketin durağanlığından uzak teknikler sergilerler. Bu teknikler alışıldan uzak anlamı bozan (parçalayan) tekniklerdir”. (Lehmann, 2006: 114).

Lehmann’a göre bu çalışmalar, klasik temsil algısından uzak, biçimsel, yapının parçalandığı, yeni bir anlam arayışı için oluşturulan biçimsel denemelerdir.

Bu yeni biçimsel arayış içinde New York merkezli yönetmen, oyun yazarı ve tasarımcı John Jesurun’un “Porto-Rico Tiyatrosu” eleştirmenler tarafından sinematografik tiyatronun merkezi olarak görülmüştür. Jesurun, tiyatro ve film arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmalar üretmiştir. Jesurun’un çalışmalarında “sahne alanı çoğunlukla her bölümün art arda geçiş yaptığı, ışıklandırma ile akıllıca yapılandırılmıştır”. (Lehmann, 2006: 114). Jesurun sahnelemeleri klasik tiyatro yapısındaki sahne tasarımının aksine, hızlı değişimler için sadelik içerir ve mekan-zaman değişimi adına ışık ile sahne tasarımı arasında etkili bir işbirliği içermektedir. Sinemadaki diyalog yapısını kendi yazdığı metinlerle sahne üzerine alan Jesurun, genellikle film diyaloglarına yakın bir yapı ortaya koymaktadır. “Yarı robotik , hızlı konuşma tarzı ile sunulan temsilde seyirci hikayenin kısmen bilinen yönlerini görür böylece seyreden kaotik bir sarmalla karşı karşıya kalmaktadır”. (Lehmann, 2006: 114). Jesurun, film yapısı içinde yer alan hızlı geçişli hikaye anlatımını tiyatro sahnesine

çıkartırken “kolaj ve montaj izlenimi, video grafik, sinematografik anlatı klasik dramatik mantık algısını engeller”. (Lehmann,2006:115). Jeserun böylece yapıyı parçalar ve izleyiciye temsil hakkında sınırsız bir imgelem düzlemi açmıştır.

Jeserun bu yaklaşımı ile seyir algısını farklı bir düşünsel düzeye doğru çekmiştir. Kaydedilebilir görüntünün gerçeklik imgesi ile sahne üzerindeki gerçek anlatının hakikati adına farklı bir bakış açısı oluşturmuştur. “Böylece klasik tiyatrodaki gerçeklik düşüncesi, sinematografinin aracılığı ve imajların sürekli iç içe geçmesi sayesinde parçalanır”. (Lehmann, 2006: 115). Lehmann, Jeserun’un çalışmalarında sürekli parçalanmışlık ve yapı-bozumculuk gözlemlemiştir.

Lehmann tüm bu gözlemler ışığında Jeserun’un çalışmalarında tiyatro ve sinema sanatlarının gelenekçi kurallarının reddini, iç içe geçen multi-disipliner yapı ile oluştuğunu ortaya koymuştur. Yapılan çalışmalar klasik tiyatro ya da sinema değil, sinematografik gerçekler sayesinde klasik dramatik olmayan bu yapı paradoksal olarak “daha da tiyatro” halini almıştır. Lehmann’ ın tanımıyla “daha da tiyatro”, temsilin sunduğu gerçekliğin yeniden sorgulanması adına düşünmeyi ortaya çıkartmıştır.

Jeserun’un çalışmaları ile araştırılmaya başlanılan bu yeni alımlama biçimi yanıtlanması gereken bazı soruları beraberinde getirmiştir: Bu sahneleme biçimi seyirciye neler sunmuştur? Oyuncu bu temsil biçiminde nasıl bir noktada yer almıştır? Hangi araçlar bu dönüşüme hizmet etmiştir.? Klasik tiyatroyu kökten sarsan bu teknolojik angajman ve disiplinler-arası etkileşim hangi tartışmaları beraberinde getirmiştir? Klasik metin, sinematografik bir sahneleme dilinde nasıl bir dönüşüme uğramıştır? Lehmann’ a göre; bir çok seviyenin iç içe geçmesine rağmen, medya imgelerinin, teknolojik aygıtların, ışık, sahne yapılarının ve oyuncuların özü değişmez. Bu multi-disipliner yaklaşım seyirci için sinematografik felsefe ile sahnede yeniden düşünmeyi sağlayan farklı kapıları aralamış ve yeni bir dramaturji biçimine yön vermiştir.

3.2. Mediatürji kavramı

Mediaturji; tiyatro profesörü Bonnie Marannca tarafından ilk defa John Jesurun ve The Builders Association'ın bazı çalışmalarını incelemek adına ortaya atılan postdramatik bir inceleme alanıdır. Mediaturji, tiyatro sahnesinde medya araçlarının bu denli yoğun kullanımı sonrasında ortaya çıkan bir inceleme alanı olmuştur. Temal olarak anlatının nasıl tasarlandığı ve medya araçlarıyla kurduğu işbirliğini çözümlemeye çalışmıştır.

“Mediaturji, tiyatrodaki medyanın bu kadar çok kullanımına dönüşüyle bağlantılı olarak geliştirdiğim bir kavram. Bir eserde görüntünün nasıl işlediğini anlamaya çalışmak anlamında dramaturji fikrinin bir uzantısıdır. Mediaturji, sanatçı için bir kompozisyon yöntemi veya bir eleştirmen tarafından yapılan çalışmayı anlamamanın bir yolu olabilir. Ancak, medyanın yalnızca bir anlatının parçası olarak kullanılmadığı, ancak anlatının içine yerleştirildiği işle aşağı yukarı bağlantılıdır. Anlatının tasarımı. John Jesurun'un ve The Builders Association'ın çalışmaları, bir performanstaki "canlı varlığı" ve "aracılı varlığı" keşfetmek için dijital teknolojileri kullanıyor. Bu çalışma şekli Mediaturji kavramını açıklamaya yardımcı olur”. (Madreanu, 2018: 2)

Mediaturji (medyaturgi) köklerini klasik dramaturjiden almış buna ek olarak eseri; sinematografi, medya sosyolojisi, imajlar ve teknolojik araçlar bağlamında değerlendirmiştir. Mediaturji; sosyolojik bazı kavramların, medya dünyası ve teknoloji ile aldığı biçimin temsil içindeki formuyla da ilgilenmiştir. “Post Kamusal Alan, Panoptikon, Yeni Bağlantı Öznelliği, Edimsel Sanallık Kültürü, Göç ve yersiz yurtsuzlaştırma, mülteci politikaları, varoluş ve dolaşımda olma gibi medya sosyolojisinin anahtar kavramları sahnede dramatize edildiği zaman güçlü bir mediaturjik inceleme alanı oluştururlar”. (Montoverdi, 2020: 1). Mediaturji, paradigmaların öznel bilinç içinde şekillenmesi ve temsilde izleyici ile nasıl bir ilişki kurduğuna dair tartışmaların oluşmasına ve medya sosyolojisinin çağdaş kavramlarının ne tür araçlarla şekillendiğini incelemeye olanak tanımıştır. “Teatral olay ve olguları yeniden düşünmemize ve temsilde değişen kombinasyonları, dramaturji, medya araçları, mizansen, yaratım ve üretim süreçlerinin yanı sıra akışkan katılım ve tüketim türlerini tartışmamıza olanak tanır”. (Nedelkopoulou, Lavender, Chatzichristodoulou, 2017: 309-310). Mediaturji eseri, söz ve anlatıdan ayırıştırılmaz aksine metnin etkileşim içinde olduğu tüm faktörleri göz önünde bulundurarak medya araçlarını da kapsayarak inceler.

“Dramayı metinsel armonilerinden ayırmaya çalışmaz, bunun yerine eleştirel bakış açısının, ağı bağlı toplumlarda çapraz-medya iletişime daha uyumlu medya diline geçişini işaret eder”. (Collard, 2014: 31-42).

Dramaturjinin inceleme sorularının yanında mediatürji, temsil ve medya ilişkisi, temsil ve çapraz medya ilişkisi, temsil, sinematografik araç ve düşünce ilişkisi ile ilgili soruları sormaktadır. Mediatürji, çağın temsil etme araçlarıyla yeniden düşünmeyi sağlamaktadır.

3.2.1. Jesurun Tiyatrosunda Sinematografik Araçlar

Sinematografik Tiyatro kavramı hakkında eleştirmenlerin sıkça üzerinde durduğu isimlerin başında Amerikalı yönetmen, yazar, multimedya sanatçısı John Jesurun gelmiştir. 1951 yılında doğan Jesurun Lisans Eğitimini Philadelphia Sanat Koleji’nde, Yüksek Lisans Eğitimini Yale Üniversitesi Heykel Bölümü’nde almıştır. Jesurun kariyerine televizyon sektöründe başlamıştır. Tiyatro kariyerine ise 1982 yılında geçmiştir. Çalışmalarında toplumsal dönüşüm ve endişe gibi kavramları sorgulayan Jesurun anlatıyı; teatral, gerçek zamanlı, performatif alanlarda, sinematografi ve medya araçları ile kaynaştırarak sunmuştur.

“John Jesurun, özgün anlatı biçimlerini gerçek, sanal ve performans alanlarında çağdaş yaşamın dönüşümlerini ve endişesini ortaya koyan bir yazar, yönetmen ve tasarımcıdır. Çalışmaları Kuzey Amerika ve Güney Amerika, Avrupa ve Japonya’da yoğun olarak üretilmiştir. Yaptığı Deep Sleep , 1986 Obie En İyi Oyun Ödülü’nü kazandı ve bir MacArthur "Genius" Ödülü ve bir Bessie de dahil olmak üzere bir çok ödülün sahibi oldu. Jesurun’un en son projeleri, web dizisi Shadowland (2012-günümüz), Fragments from a Triumphal Arch (2014) ve yaşayan film dizisi Chang in a Void Moon’un”. (Collard, 2017: 12-23).

Tiyatro sanatını diğer başka sanatlarla etkileşim içine sokan Jesurun için tiyatro çekim yapmadan film yapmak gibidir. En sıkışık alanlarda bile ışıklandırma ve sahne tasarımı sayesinde oluşan hızlı geçişler ile sinematografik tempoyu tiyatro sahnesine sokmuştur. Çok dilli bir sahne temsili üzerine çalışmalar yürüten Jesurun, kaydedilmiş görüntüyü oyuncu işbirliği ile sahneye taşımıştır.

Jeserun' un alıřmaları; dil, film, mimari mekan ve medya unsurlarını bütnleřtirmiřtir. Anlatıları ok eřitli temaları iine alır ve formun, ierikle olan iliřkisini arařtırır. Szel, grsel, ve somut olmayan algılama deneyimlerine meydan okur.

Jeserun alıřmalarını Porto-Riko Tiyatrosu' nda, ıřıėın aėırlıkta olduėu ve hızlı deėiřimlere hizmet ettiėi, dekorun olmadığı bir sahne yapısında yaratmıřtır. "Buradaki (Porto-Rico Tiyatro) sahne alanı oėunlukla, her bir dizgenin hızlı bir řekilde art arda geiř yaptıėı ıřık yzeyleriyle akıllıca yapılandırılmıřtır. Bu yzden alıřmalar iinde dekor yoktur". (Lehmann, 2006: 116). Bylece Jeserun' un sahnelemelerinde alan; ıřık sayesinde iřlevsel kullanılmıř ve hikaye anlatımında temel aralardan biri haline gelmiřtir. Jeserun' un ıřık tasarımına olan temel ynelimi sahneyi geniř bir imge alanı haline getirmesi olarak deėerlendirilebilir. Jeserun alıřmalarında metni kendisi oluřturmuř ya da yorumladıėı klasik eserlerde (Faust, Philoctetes) tekrar dzenlemiřtir. Bu metinler; hızlı, zengindirler ve film diyaloglarının modelini ifade ederler. Aydınlatma ve sahne donanımlarıyla blmler arasındaki hızlı geiřler saėlanır ve bylece film temposu tiyatro ile btnleřtirmiř olur. Jeserun' un bu yneliminin temelinde uzun yıllar televizyon performansları iin alıřması yatmaktadır. Jeserun, filmi izleyici ve hikaye arasında bir arabulucu olarak kullanmıř ve sinematografik imajlar, karakterin i yansıması ve dıř dnya ile olan kaotik iliřki adına byk nem tařımıřtır. Sanatılar performansta ařır byk sinematografik imajlarıyla konuřurlar, bu durum karakterin benliėini tematikleřtirmektedir. Bu imajlar, kendilerinden daha byk ve onları kontrol eden figrler gibidir.

Lehmann, Jeserun sahnelemelerinde oyuncu ile sinematografi iliřkisini klasik oyunculuėun paralanması ve yeniden ifade edilmesi olarak deėerlendirmiřtir. "Oyuncular iin, video kasetlere nceden kaydedilmıř metin ile kendi metinleri arasında tam bir zamanlama gerekmektedir. Bu gereklilik sonucu oyuncunu bedeni garip bir řekilde devinir ve bylece teknolojik grnt 'canlı olur'. Bu arada klasik tiyatrodaki var olma biimi, sinematografi ve oyuncunun kaynařması ile paralanır". (Lehmann, 2006: 117). Bylece oyuncu sadece canlı partneri ile deėil, bařka bir durumsal gsterge olan sinematografik arala da gl bir baė kurması gerekmiřtir. Kurulan baė da beden

anlam üretimi adına daha etkin bir şekilde kullanılmıştır. Bu bağ, Sofokles’ in klasik tragedyası “Philoktetes” yorumunda karşımıza çıkmaktadır. Eser bireyin yazgısı ile olan mücadelesinin lirik bir şekilde anlatmaktadır. Bu yorumda: sahne önünde klasik bir teatral sahne yaşanırken, arka planda, görüntülerin yansıdığı dev ekranın (sinematografik çerçeveleme) önünde başka bir oyuncu sanki kaderine yürümektedir. Bu yürüme dikey noktada ve tek bir çizgidedir. Jeserun, çerçevelemenin içine yoğun olarak yakın plan çekimler sokmuştur, oyuncu objektife yaklaştıkça görüntü büyür, uzaklaştıkça bedeni çerçevenin içine tam olarak girer. Objektifi kullanımı gerçeği bire bir yansıtan canlı performansa uygundur. Bu yürüyüş sırasında belirli noktalarda oyuncu dev ekrana döner ve kendi suratının kocaman yansıması (anlamsal olarak yazgısı) ile karşı karşıya gelir. Tüm çekimler canlı yayın tekniği ile oluşturulmuştur. Hareket, hem tiyatral, hem de sinematografiktir. Kamera derinlikli bir gözdür ve tüm sahneleme boyunca özel bir anlam alanı oluşturmuştur. Bu durum oyuncunun mizanseninin yanı sıra kullanılan objektifin bakış açısı ile ilgilidir. Bu noktada seyirci için üç farklı izleme alanı doğmuştur. Önde oynanan ikili diyalog, arkada yürüyen oyuncu ve yürüyen oyuncunun ekranda yansıyan dev imajı. Doku, oldukça yalın sahne planı ve gerçekçi ışıklandırma ile oluşturulmanın yanında sinematografik dokuda renklerin parlaklığı dikkat çekmiştir. Sırtı dönük oyuncunun yüzü tüm sahne duygusunu ifade eden bir biçimde ekranda yansımıştır. Kamera bakış açısını oyuncunun yönelimine göre belirlemiştir. Böylece hem seyircinin durum ile yüzleşmesi farklı bir gerçeklik algısı ile sağlanmış hem de kurgusal karakterin kendi ile yüzleşmesi pekiştirilmiştir. Karakteri yansıtan sanatçı için tüm devinim kusursuz bir matematikle oluşturulmuştur. Jeserun bu sahnelemede teatral reji dışında sinematografik reji de oluşturmuştur. Kameranın konumlanması, oyuncunun devinimiyle yansıtılmak istenen görüntüyü sağlamak adına titizce oluşturulmuştur. Kendi alanlarında tek bir düzlemde ilerleyen oyuncular, yansıtılan görüntü içinde görüldüğünde, klasik izleme açısının tersi ortaya çıkmıştır. Sahne üzerinde ön planda ve vurguda olan iki oyuncu, kamera görüntülerinde arka planda görülür. Böylece arka planda az konuşan karakter, görüntüsel olarak ön plana çıkar ve bu da tam olarak Jeserun’ un istediği öznel vurgu alanını oluşturmuştur. Yazgı ve kader kavramını imaj haline getiren bu görüntülerde karakterler; ortak benliğin simgesi haline dönüşmüştür. Bu durum aynı zamanda seyirci

için teatral illüzyonunun kırılarak, sinematografik imajın içine girmesini sağlamıştır. Jeserun bu algıyı oluştururken hem klasik tiyatro biçiminde yer alan oyuncunun fiziksel deviniminden hem de sinematografinin alan yaratma ve montaj ilkesinden yararlanmıştır. Böylece iki biçimin araçları kaynaşmış, oyuncu bu biçimler için etkili bir arabulucu haline dönüşmüştür. Sahnenin devamında sinematografik görüntü, teknolojik efektler ile dağıtılır ama sahne üzerindeki devinim ve kesintisiz hikaye anlatımı sürer. Buradaki temel anlam yansıtılan karakter imajının, sahnedeki diğer karakter ile olan duygusal bağını içsel olarak pekiştirmektir. Bu pekiştirmede Jeserun, sözü değil görüntü dilini etkin bir şekilde kullanır. Kullanılan “Sinematografik araçlar sayesinde yapısı bozulmuş bu tiyatro daha da ‘tiyatro’ haline gelir. Bir çok seviyenin iç içe geçmesine rağmen, sinematografinin, tiyatronun, aydınlatmanın, oyuncunun özü dağılmaz”. (Lehmann, 2006: 117).



Görsel 4- Philoktetes Performansından görüntü,
<https://www.kaaitheater.be/en/agenda/philoktetes>

New York merkezli eleştirmen ve tiyatro araştırmacısı Bonnie Marranca, Jeserun' un 'Firefall' adlı çalışmasının kendi oluşturduğu 'mediaturji' kavramı adına çığır açıcı bir örnek olduğunu söylemiştir. Firefall; sinematografik araçların yanı sıra bilgisayar teknolojisini kullanmıştır. Tüm bu araçlar insan iletişiminin çağımızdaki durumunu göstermektedir. “Firefall, dramatik bir metin kullanarak bilgisayar tarafından üretilen bir eser yaratmanın nadir bir örneğidir. İlişkisizlik içinde olan bireylerin

düşünme ve konuşma şeklini medya ve sinematografi imajlarıyla işaret etmektedir”. (Marranca, 2010: 16).

Jesurun, Firefall performansında sahneyi tamamen yalın bir şekilde, masa ve sandalyelerle konumlandırmıştır. Oyuncuların arkasında ve üstünde büyük bir görüntü yansıtma alanı yer almıştır. Kimi zaman görüntülerin parçalandığı bu yüzey tüm detayları titizlikle yansıtacak biçimde şekillendirilmiştir.

“Sanatçıların arkasında ve üstünde yaklaşık on metre yüksekliğinde bir duvar ekran görevi görmektedir. Bu ekran sahnede görülemeyen detayları ve alanları gösterir. Her bir yansıtılan görüntü parçalara bölünür. Böylece sanatçıların kullandıkları bilgisayarlardan yansıyan görüntüler aynı anda verilir. Kaydedilmiş görüntüler ve o anda çekilen görüntüler sanatçıların performansı ile bütünleşmektedir”. (Marranca, 2010: 17-18).



Görsel 5- Firefall’ ın sahne tasarımı,
<https://sites.google.com/site/johnjesurun/firefall%28phase1+phase2%29>

Firefall için prova sürecinden itibaren yoğun bir medya arşivi oluşturulmuştur. Tüm bu arşiv performans sırasında kullanılması adına performans sanatçılarının kontrolü altındadır. Bu çok çeşitli medya arşivinde; prova notları, belgeler, görüntüler, e-posta, video ve müzik klipleri yer almaktadır. Her karakterin yeni bir materyal ekleyebileceği çevrimiçi arşivi vardır. Bu arşiv kayıtlıdır ve performans sırasında kullanılabilir. Bütün bu iletişim, internet üzerinden sağlanmakta ve performans

esnasında seyirci tarafından takip edilebilmektedir. Sanatçılar performans sırasında tüm dijital olanakların yaşamsal karşılıklarını sergilemiştir. Kullandıkları araçlar ile sörf, alışveriş yapmak, belge alış-verişi gibi tüm eylemler çok boyutlu olarak yansıtılmıştır. Firefall; dijital arşivlerin kollektif bir bilinçle yarıldığı, yaşadığımız çağın ortak bir bilinç akışı oluşturduğu fikri üzerine kurulmuştur. Oyuncular kimi zaman o an kendilerinin oluşturduğu bu akışı kesmeye çalışır. Firefall; endişe yüklü modern insanın, tutku dolu bir bağımlılıktan kendi bilinciyle çıkma mücadelesini sahneye koymuştur.

Bu çalışmada Jeserun' un performans metni için oluşturduğu stratejisi ön plana çıkmıştır. Özel olarak performans belirli bir metinle kontrol edilmemiş, tüm kontrol oyun sırasında oyunculara yüklenmiştir. Oyun ilerledikçe tüm yansıyan görüntüler “anlatısal bir biçim oluşturan karakterler olarak işlev görmeye başlamıştır.

Firefall' da sergilenen materyal, teknolojik ve sinematografiktir. Performans modern dünyada bireyin sıklıkla karşılaştığı olayları ve maruz kaldığı ilişkilerin imajlarını kapsamıştır. Kullanılan tüm veri herkesin her an karşısına çıkabilecek medya tabanlı iletişim araçlarını kapsar. Firefall, Piscator' un politik tiyatro sahnelemelerinde kullandığı araçların benzerlerini kendi döneminden bakarak yeniden yorumlamıştır. “Firefall’ u, 1930 öncesi ortaya çıkan bir siyasi yansıtma biçimi olarak tiyatrodan var olan ‘Yaşayan Gazete’nin çağdaş bir versiyonu olarak okuyabiliriz”. (Marranca, 2010: 19). Firefall’ un anlatmak istediğini, herhangi bir tarih duygusunu çökerten, gerçekliğin eski görünmesini sağlayan küreselleşme kavramı olmadan hayal etmek imkansızdır.

Marranca mediatürji bağlamında değerlendirdiği Firefall performansının; kullandığı medya araçları ve sinematografik araçlar sayesinde bir arabulucuk süreci olduğunu ifade etmiştir. Yapılan tüm çalışma, keşmetme süreci olmuş ve değişim sağlamıştır. Kullanılan tüm medya ve sinematografi araçları dramın temelinde yatan çatışma kavramına hizmet etmiştir.

“Tüm bu çalışma bir arabuluculuk sürecidir. Diğer bir deyişle, tiyatro sanatçılarının yeni bir dramaturji biçimi olan mediatürji biçimini, tiyatronun bilindik unsurlarının bilgisayar tabanlı sahnelemede yeni keşfedilen özelliklere işaret etmesidir. Firefall’ u ilgi çekici kılan temel özelliklerden biri, eski ve

yeni formları kaynaştırmasıdır. Sadece performans alanında değil ekrandaki görüntülerde dramatik bir çatışma yaratmayı hedeflemektedir". (Marranca, 2010: 19).

Firefall' da oyuncular sinematografik araçlarla çeşitli şekillerde iletişime geçmiştir. Ekran böylece toplumun aynası görevini görmüştür. Firefall' da ki karakterler; arzuları ve kimlikleri arasında çatışma yaşamış ve yavaş yavaş benliklerini kaybetmiştir. Özgüvenlerinin gölgesinde kalan cazibesiz karakterler umutsuzca inanmak istedikleri bir hikaye inşa etmeye çalışırlar. Böylece Jeserun, günümüz insanının yaşadığı dünya ile mücadelesinde yeni bir Sisypheos ortaya çıkartmıştır.

Jeserun, sinematografik dili yoğun olarak bir yüzleşme aracı ve tartışma alanı olarak kullanmıştır. Araçların tümü karakterin iç dünyasına, diğeri ile çatışmasına yönelir. Sahne alanında ufak dekor parçaları dışında hiç bir şey kullanmaz. Metnin ve karakterin zihnini oluşturan ekran ise dev boyutla her zaman arkada yer almıştır. Sinematografinin geniş alanı karakteri daha iyi anlamayı sağlayacak bir arabulucu olarak görev yapmıştır. Jeserun tiyatrosunda sinematografik imajlar yeniden uzlaşılabilir bir dil için ortak arayışın yansıması olmuştur. Jeserun çalışmalarında; sinematografik imajları, kaydedilebilir görüntüyü, metni parçalamayı, dinamik bir sahne yapısını ve etkin olarak ışıqlamanın yapısal dilini kullanmıştır. Oyuncu ise bir imaj olarak kendi yansıması ile birlikte rol alır ve bunun temel amacı klasik tiyatro alımlamasına karşı çıkıştır. Metin klasik çizginin dışında, parçalanmış ve seyreden için boşlukları doldurması gereken hal almıştır. Bu klasik metin algısının Jeserun temsilleri içinde yıkılması anlamına gelir. Böylece seyir sınırsız bir imgelem düzeyine taşınmış olur.

3.3. Robert Lepage; Temsilde Kültürlerarasılık ve Sinematografi

1957 Kanada doğumlu senarist, yönetmen ve oyuncu Lepage; "Conservatoire d'Art Dramatique"'ten mezun olmuştur. Daha sonra Fransa'ya giderek Paris'te Alain Knapp tiyatro okulunda eğitimine devam etmiştir. Sanatçı, Kanada'ya döndükten sonra bir süre bağımsız çalışarak üretimde bulunmuş, ardından "Théâtre Repère" kadrosuna girmiştir. Lepage, 1993 yılında "Ex Machina" adlı kendi topluluğunu oluşturmuş ve

yönetmiştir, Dünya çapında birçok ödülü bulunan Robert Lepage, en son mimari bir proje üzerinde çalışmalar üretmekte olup, 27 Mart 2008 dünya bildirisini hazırlamıştır.

Lepage tiyatrosu, konvansiyonel tiyatro anlayışına karşıt olarak teknoloji kullanımını ön plana çıkartmıştır. Sahnede teknoloji kullanımı, yazarın anlatmak istediği amacı gerçekçi kılma üzerine kurulmuştur.

“Lepage tiyatrosu geleneksel tiyatro anlayışında değildir. Konvansiyonel tiyatrodaki bizi inandıran şeyler gördüğümüz şeylerden ziyade göremediğimiz şeylerken Lepage tiyatrosunda bu durumun tam tersi geçerlidir. Gerçekçi ve görülebilir kılınan sahneler 21. yüzyıl seyircisinin hayal gücünü daha çok çalıştırabilir. Yazarın anlatmak istediği her ne ise, bunu mümkün kılan teknoloji kullanımıdır”. (Çelikkaya: 2015, 31)

Lepage, bağlantısız gibi görünen durumları görsel araçlarla birlikte temsilin odak noktasına yerleştirmiştir. Bu yaklaşım, temsile ezber bozucu bir yön katmıştır. Nesnelerin, görsel araçlarla birleştiği bu yapı; imajın tiyatrosu haline gelmiştir. Çalışmalarında bir çok medya aracı kullanan sanatçı bu alanda öncü nitelik taşımıştır.

“İster tek kişilik gösterilerinde (Vinci, 1986, Needles and Opium, 1991 ve Elsinore) ister diğer oyuncularla, özellikle de The Dragon's Trilogy (Ejderhanın Üçlemesi) ile geliştirdiği işlerinde doğaçlamayı yaratıcılığın temeli olarak kullanmakta ustadır. 1985-87), Polygraph (1988), Tektonik Plakalar (1988-91), Ota Nehrinin Yedi Akışı (1994-97) ve Mucizelerin Geometrisi (1998-99). Bu çalışmanın başlangıç noktaları çoklu ve bağlantısız olabilir, ancak Lepage onları tematik ve görsel bağlantılarla alışveriş yapan ve genellikle en sıradan nesneleri kullanarak çarpıcı dönüşüm efektleri yaratmak için sahneyi kullanan bir tiyatro biçimine dönüştürüyor. Bu, hayal etme tiyatrosudur. Lepage, özellikle gösterilerinde video ve slayt projeksiyonu içeren karma medya performansının öncüsüdür”. (Lavender, 2003:6).

Lepage sahnelemelerinde evrensel temaları kullanmıştır. Yaşamsal durum içinde var olmaya çalışan birey, Lepage’ ın temel izleyici alanını oluşturmuştur. Performansları farklı kültürlerden edindiği tecrübelerin yansıması olarak kültürlerarası nitelik taşımanın yanında dil ve onun getirdiği iletişim bozuklukları sıklıkla işlenmiştir. Performansları farklı kültürel kodlar ile okunmaya elverişlidir. Lepage, belirli bir kitleyi değil tüm izleyicileri hedef almıştır.

“Lepage'in performansları genellikle teorik olarak kültürlerarası tiyatro içinde yer alsa da, kültürel alışverişler kadar kültürlerin çarpışması ve dilsel yanlış anlamalarla da ilgilidir. Bu, Lepage'ın Kanadalı ikili kimlik deneyimiyle ilgilidir. Bununla birlikte, tiyatrosu küresel bir okumaya uygundur ve Kanada deneyimi dışındaki diğer kültürler tarafından yorumlanabilecek temalara sahiptir. Bunun nedeni, tiyatrosunun kültürel çarpışmalara ve çok sayıda perspektife maruz kalan kentsel kozmopolit izleyiciye hitap etmesidir. Oyunlarının yorumlanması açıktır, izleyicinin kendi anlamını yaratmasına olanak tanır”. (Dunderovic, 2008: 7).

Lepage'ın çalışmaları 1960 döneminde başlayan performans sanatının anlatım araçlarıyla da benzerlik taşımaktadır.

“Dunderovic, Goldberg’ in performans tiyatrosu adını verdiği tiyatronun özelliklerini şöyle açıklar:

- Metinle değil olaylarla ilerleyen eylem;
- Canlandıran olayları yapılandıran belli bir mekan/lokasyon ve zamana bağlılık;
- Öznellik ve otobiyografik yaklaşım;
- Kavramsal olmaması;
- Daha önceden düşünülmüş şeylerin olmaması;
- Bağımsızlık (doğaçlama ve kaza eseri yaratılan tekil eylemlerin olması) ;
- Seyirciyle sözel yolla iletişime geçilebilmesine rağmen onunla birden fazla ortam aracılığıyla iletişim kurma
- Yaratıcı sürece seyirciyi dahil etme”. (Şeyben, 2016: 52-53).

Lepage sahnelemelerinde, performans tiyatrosunun özelliklerinin yanı sıra sinematografik araçları da sıklıkla kullanılmıştır. Bu araçlar bireyin parçalanmışlığı, kimlik arayışı üzerine yoğunlaşırken, Svoboda’ nın etkisi gözlemlenmiştir.

“Ortamları, üst ve alt kültürel formları karıştırması, parçalanmış kimliklerle oynaması, farklı kültürlerin öykülerini ve sanat biçimlerini eklektik bir şekilde bir araya getirmesi, onu örnek bir post modern sanatçı yaptı. Svoboda gibi Lepage’ de kinetik sahne, ışık, çok farklı projeksiyonlar gibi, video kullanılmadığında bile sinemasal bir etki yaratan çok sayıda teknolojiden yararlandı”. (Şeyben, 2016: 53).

Bu noktada Lepage sahnelemelerinde genel bir gözlem daha açıklayıcı olacaktır. Lepage, video kullanmadığında bile sinematografik etki oluşturmak için çoklu alan, eş zamanlı eylem ve farklı alanlarda imajların gösterilebileceği ekran – zeminler

kullanmıştır. Bu ekran-zeminler hem sinematografik görüntünün hem de ışıkla oluşturulan imgenin yansıtılması için kullanılmıştır. Sahnelemelerde; müzik sanatının seçkin örnekleri oyuncuya eşlik etmiştir.

Lepage' nin sinematografı ve ortam teknolojilerini kullandığı ilk oyunu 1991 yapımı *Needles and Opium* olmuştur. Eser, sıkıştırılmış bir alan içinde geçmektedir. Farklı alanlarda kullandığı yansıtma zeminlerinde, kaydedilmiş görüntüler, ışık ve gölge oyunları göze çarpar. Kimi zaman tepedeki zeminden uçak uçar, kimi zaman oyuncu dekorla bütünleşen zemin içinden hikayeye dahil olur. Caz müziğinin sağladığı duygu sahne atmosferinin tamamını etkisi altına almıştır. Hikaye; mistik bir yolculuğu, sinematografik araçlar sayesinde büyüleyici bir atmosferde yansıtmıştır. Lepage bu oyunda, 1923 yılında piyasaya sürülen, özellikle televizyonda sıkça kullanılan, 35 mm filmin küçültülmüş hali 16 mm film kullanmıştır. Eserde aynı zamanda gölge oyunları, filmin yansıtıldığı zeminde gösterilmiştir.



Resim: *Needles and Opium*’ dan bir görüntü.

<https://www.theguardian.com/stage/2016/jul/08/needles-and-opium-review-robert-lepage-barbican-miles-davis-jean-cocteau>

“İlk kez bu oyunda 16 mm film kullandı. Bu oyundaki amacı, bir performans bağlamı içine farklı bazı temsil biçimlerini dahil ederek, parçaların toplamından daha fazlası olan bir deneyim yaratmaktır. Needles and Opium, Lepage’ nin film projeksiyonları ve gölge oyunları ile birlikte videoyu en kapsamlı kullandığı sahnelemedir. Lepage’ ın kişisel deneyimlerini de yansıtan, Miles Davis ve Jean Cocteau’ nun hayatlarından esinlenen sahneleme, soluk kesen performansı teknoloji ile harmanlar”. (Şeyben, 2016: 53-54).

Lepage’ nin otobiyografik etkiler, kişisel tecrübeler ve caz müziği ışığında oluşan sahnelemesi, kişisel göndermeler ve yaşamsal mücadeleyi temel almıştır. Sinematografik görüntüler, karakteristik bir mücadelenin tamamlayıcı unsurları olarak zemine yansımıştır. Bu görüntüler, kopuk ve çeşitlidir. Lepage’ nin bu sahnelemesi, sinematografik ve teatral araçların içine gizlenmiş güçlü duygusal çağrışımlar ve mucizevi dönüşümler barındırmıştır. Toplumsal belleği etkileyen bu sahneleme, seyircinin yeniden düşünmesi ve temsili hayata yaymasına olanak tanımıştır.

“Oyundaki karakterlerin yolculuğunda onların dönüşümüne şahit oluruz. Bu dönüşüm üzerimizde mucizevi bir etki yaratır. Sebebi, dönüşüm etkilerini görmekte yalnız olamayacağımızdır. İstesek de olamayız, dönüşmeye doğru çekiliriz. Çünkü zihinlerimiz bir ve kolektif hafızayı etkiliyor ve aynı zamanda ondan etkileniyoruz. Bu oyunlardaki olay, izleyen topluluğunun duygularını senkronize ediyor. Bu dönüşüm etkisini dalga dalga yayıyor ve oyundan çıktıktan sonra bir şeylerin değişebileceğini hayal etme imkânı buluyoruz”. (Çelikkaya: 2015, 27)

Lepage başka bir sahnelemesi “The Seven Streams of the River Ota” da Hiroşima’ya atılan bomba sonrası, elli yıl içinde kesişen üç hayatı anlatmıştır. Sahnede yedi ekran vardır. Sahnelemede çoklu zaman ve mekan yaklaşımı ön plana çıkmıştır. Ekran sayesinde farklı zaman dilimleri eş zamanlı olarak gösterilmiştir. Sahnelemede video oldukça sık ve zamansal geçişler, atlamalar adına kullanılmıştır.

Lepage, evrensel bir konuyu disiplinler arası bir etkileşim ile sahneye taşımıştır. Birbirinden bağımsız gibi görünen öykü parçaları, karakterler ve imajlar sahne üzerinde bir araya gelmiştir. Oyun, Hiroşima felaketine belgesel bir bakış açısı sergilemiştir. Bu bakış açısı sinematografik araçlar, metinsel ve tarihsel göndermelerle sağlanmıştır.

Bir çok anlatım dilini bir arada kullanan Lepage, karmaşıklık ve anlam kaymalarından dolayı bazı eleştiriler almasına karşın yeni ve özgün bir anlatım dili yakaladığı ortaya çıkmaktadır. Oluşturduğu dil sinematografik tiyatronun gelişimi adına önem taşımaktadır.

Lepage sınıflandırmaların dışında, disiplinler arası bir sanat yapıtı oluşturma amacı taşımıştır. Sinema ve tiyatronun kendilerine has araçları birbirlerini besleyen bir anlatım olanağı sağlamıştır. Film yönetmenliği de yapmasının getirdiği tecrübe tiyatro sahnesine yeni bir boyut kazandırmasını sağlamıştır. Lepage, tiyatronun sahne algısını sinematografi ile yeniden yorumlamıştır.

“Lepage’ in kariyerinin erken döneminden itibaren performansları, her zaman sinematik olarak nitelendirildi... Sinematografinin Lepage’ ın tiyatrosu için güçlü bir esin kaynağı olduğu doğrudur. Öte yandan, Lepage’ ın filmlerini eleştirenler, filmlerinin tiyatroya benzediği yönünde bir eleştiri yaparlar. Aslında Lepage, tam anlamıyla hiç bir ortama ait değildir. Bir film yönetmeni olduğu için Lepage’ ın işleri belirli bir disiplinler arası yaratıcı sürece ışık tutar. Bu süreçte canlı bir sanat biçimi olarak tiyatroyu ve kayıtlı bir sanat biçimi olarak filmi içerir. En temelinde Lepage’ ın tiyatro mekanına yaklaşımı, tiyatrodaki çerçeveyi film çerçevesi olarak kullanmaktır”. (Şeyben, 2016: 57).

Lepage provalarında sinematografi ile oyuncuyu bütünleştirmeye amaçlamıştır. Sinemanın sunduğu araçlar ve klasik tiyatro oyunculuk biçimi kaynaşarak oyuncuda yeni bir anlatım diline aracılık etmiştir. Böylece oyuncu, duygu aktarımında özgün bir araca sahip olmuştur.

“Lepage’ ın oyuncusu, sahne üzerinde tiyatral ve diğer analog/dijital teknolojik medya arasındaki estetik değişimi kontrol altında tutan bir operatör görevi üstlenmektedir. Ona göre beden dönüşmekte ve gösterimin çoklu öğelerinin oluşturduğu düzen üzerinden, karakter harici bir role ev sahipliği yapmaktadır. Bu rol farklı türdeki medyanın bir arada var olması ile hayata gelmektedir”. (Özbek, 2015: 89).

Lepage tiyatrosu, uzam içinde dönüşüme uğrayan bireyin durumunu temsil alanı içinde tartışmaya açmıştır. Lepage; ekranda özneye aşırı derecede benzeyen diğerini yansıtır ve bu yansıma özne ile bağ kurma niteliği taşır. Bu yansıtma dünyanın bir ucundaki ötekinin, şimdi ve şu anda burada (temsilin içinde) olanla aynı ortak dönüşümü ve değişimi taşıdığına işaret etmiştir.

“Tiyatro, uzayın sonsuz boşluğunda devinen insanın sanatıdır. Lepage tiyatrosu, sadece sahnede değil, aynı zamanda sürekli dönüşüme uğrayan ve değişen sembolik ve temsili alanlar içinde de savaşıyor. Lepage' ın karakterleri cinsiyet ve dili değiştirdiğinde veya ekranla oluşan çift bedenle amaçlanan doppelganger ile birleşir. Uzay, Lepage için ebedi bir büyü ve saplantı olmuştur”. (Dixon, 2007: 499-515).

Lepage, kültürlerarası ve disiplinler arası etkileşimi sinematografik araçlarla birlikte tiyatro sahnesinde kullanmıştır. Tiyatro-sinema, hayal-gerçek, geçmiş-şimdi sürekli iç içedir. Sıklıkla kullandığı kamera görüntüleri belgesel nitelik taşıdığı gibi parçalanmış bir gerçeğin yansıması olarak kullanmıştır. Lepage' ın tiyatrosu iç içe geçmiş bir çok sanat dalının oluşturduğu post-dramatik estetik sayesinde kültürlerarası bir hal almıştır.

3.4. Katie Mitchell; Aktör Olarak Kamera

Tiyatro sahnesinde sinematografik araçların kullanımı belirgin bir iletişim ihtiyacının göstergesi olarak karşımıza çıkmıştır. Özellikle küreselleşme ve artan nüfus ihtiyaçları doğrultusunda şekillenen yaşam alanları içinde tiyatro, hikayeyi iletmek adına farklı araçlar ile iletişimini her zaman sürdürmüştür. Bu durum alternatif düşünme biçimlerini ve arayışları beraberinde getirmiştir.

“Bu dönemde tiyatroda, anlatı, metin, eylem ve karakter yirminci yüzyılda avangardın çalışmasıyla ortaya çıkanlardan daha fazla kopma stratejisine tabi tutuldu. Bu bağlamda, dijital teknoloji ve medya artık tiyatro yapımının diğer unsurlarından ayrı olarak kabul edilemez. Yeni yüzyılda tiyatro ‘bilinci’ yansıtır. Yeni arayışının temelinde görsellik yatmaktadır. Yeni görme, algılama ve deneyimleme yolları”. (Coppini, 2017: 1).

Sinematografik araçlar bu yeni algılama biçimi adına çok geniş bir tartışma alanı yaratmıştır. Mekanın sonsuz bir biçimde çoğalmasına olanak sağlayan ekran ve sinematografik araçlar; yönetmenlerin görüşü ile sınırsız bir algı düzeyi oluşturmaya olanak tanımıştır. Katie Mitchell sahnelemelerinde sinematografik araçlar ve medya imajları “kitlelerin yeni şekillerde deneyim yaşamalarına ve yeni bakış açıları geliştirmelerine olanak sağlamak için kullanılır”. (Coppini, 2017: 1). Performansta seyircinin konumunu ayrıcalıklı kılan ise bu yorumlama biçimi olmuştur. İzleyiciler,

kendi deneyimleri ışığında ve sinematografi aracılığı ile farklı bakış açılarına yönelebilmektedir.

Mitchell' in de aralarında bulunduğu sanatçılar, 2000' li yıllarda tiyatronun vizyonunu geleneksel kalıplardan ve türe ait öğelerden kopartmışlardır. Multi-medya, çapraz-medya ve sinematografi, tiyatronun kendinden emin coğrafyasından göç etmesine ve yeni alanlar keşfetmesine olanak tanımıştır. “Big Art Group, Teatrocinema, Agrupacion Señor Serrano, Katie Mitchell, Ivo Van Hove ve Motus, herhangi bir türe ait olma girişiminin ötesinde, özgür göçebeliği keşfetme eğiliminin simgesidir”. (Montoverdi, 2020: 8).

1964 yılında İngiltere’ de doğan Mitchell, Doğu Avrupa tiyatro geleneği, Pina Bausch ve Siobhan Davies gibi koreograflardan etkilenmiştir. Kariyerinin ilk yıllarında yardımcı yönetmen olarak çalışmıştır. Klasik eserleri farklı biçimde yorumlama eğilimi olan yönetmen, çalışmalarında feminist bakış açısını sıklıkla işlemiştir. Gerçekçi oyunculuk ve duygusal yoğunluk üzerine çalışan Mitchell, uzun prova süreçlerinde Stanislavski oyunculuk yöntemine sıkı sıkıya bağlı bir çalışma biçimi uygulamıştır. Rus ve Polonya tiyatrolarından etkilenen Mitchel, yönetmenlik sürecinin başında bu ülkelerde çalışmalarda bulunmuştur. Multimedya prodüksiyonlarında çalışırken, ekipteki oyunculara alışık olmadıkları sorumluluklar (kameramanlık, ışıkçılık, dublaj ses efektleri vb.) vermiştir.

Katie Mitchell sahne üzerinde yeni bir dil ve farklı anlatım olanaklarına yoğunlaşmıştır. Bu anlamda Virginia Woolfun Dalgaları'nın multimedya uyarlamasını oluşturmuştur. Mitchell' in yöneldiği yeni anlatım dilinin amacı, temelinde bazı biçimsel ve yaşamsal kaygılar taşımaktadır. Mitchell, gerçek yaşamla sahne gösterisi arasında bağ kurmaya çalışmıştır.

“Onun medyayı doğrudan bir araç olarak kullanma düşüncesinin temelinde tiyatronun kelimelere ve ardışık sahnelerle olan bağımlılığından sıkılması olarak açıklanabilir. Gerçek yaşam deneyimleri ve ilişkiler çok daha karmaşıktır. Bu yüzden video, ses, sahne resmini parçalara ayırma ve canlı video inşası gibi araçları kullanmaya başlamıştır”. (Dixon, 2019: 139).

Mitchell, Video tasarımcı Leo Werner ile oluşturduğu bu sahneleme yapısına canlı sinema adını vermiştir. “Mitchell' in canlı sinema dediği şeyde oyuncular sadece performans göstermekle kalmıyor, aynı zamanda canlı kamera operatörleri ve gerçek zamanlı ses efektleri kullanılarak sahnede farklı ekranlarda yansıtılan gerçek zamanlı sekanslar ve tablolar oluşturuluyor”. (Dixon, 2019: 139). Bu sahneleme biçiminde her şey seyircinin önünde gerçekleşmiştir. Tüm oyun eşzamanlı bir şekilde kurgulanmıştır ve seyirci tüm detayı hem sahne üzerinde klasik bir tiyatro gibi izler hem de ekranlarda çekilen görüntüyü takip etmiştir.

Özellikle sinematografik sahneleme, multimedya ve imajlar üzerine yoğunlaştığı sahnelemeleri arasında Waves (Dalgalar) önemli bir yere sahiptir. Virginia Woolf' un romanından National Theatre' da sahneye uyarlanan eserde sinematografik araçlar yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Sahnelemede, taşınabilir ışıklar vardır. Görüntüler, tablolar, monologlar ve ikili sahneler ağırlıklı olarak yakın çekimde planlanmıştır. Zarif ve uyarıcı antika bir yemek masası etrafında görüntüler detay için akıllıca birleştirilmiştir, taşınabilir ışıklar sinemada olduğu gibi yavaşça pan hareketi yapar, dev ekranına klasik sinematografik yakın çekim görüntüleri yansır. Bu yansıma geçmişin klasik filmlerinin doğasını taşımaktadır.

Waves, canlı sinema olarak adlandırılabilen bir form üzerine hazırlanmıştır. Eser, tiyatro ve filmin etkileşime gireceği yeni bir yol ortaya çıkartmıştır. Sahne üzerinde hayranlık uyandırıcı eleştiriler alan yapım ciddi övgüleri beraberinde getirmiştir. Video tasarımlarını Leo Werner' in yaptığı çalışma eleştirmenler tarafından, tamamen yeni bir sanat formunun da habercisi olarak gösterilmiştir.



Görsel 7- Waves Prodüksiyonundan bir görüntü,
<https://www.bl.uk/collection-items/photograph-of-katie-mitchells-production-of-waves-2006>

Sinema ve Tiyatro formunun iç içe geçtiği çalışma, şiirsel anlatımı hem dil, hem de görüntü ile oluşturulmuştur. Görüntü sözün tamamlayıcısı olma işlevinin yanında karakterlerin içsel dünyasına yapılan yolculuğa aracılık etmiştir. Sinematografik etki, öykünün varlığını ve etkisini yoğun bir biçimde desteklemiştir. Oyuncu içinse yeni bir temsil deneyimi ortaya çıkmıştır. Mitchell böylece bir aktör olarak kamerayı tiyatro sahnesi içine sokmuştur.

“Böylece, sahne eylemleri ekranda seyirciyi için zorlayıcı ve bazen büyüleyicidir. Sahnede sinema görüntüsünün varlığı ve etkisi genişlerken, bir tür küçülme ve minyatürleşme oluşur. Sanatçılar, o anda filmi çeken diğer sanatçılar karşısında oynarlar. Bu noktada sahne dışsallaştırılmış olan, film ise içselleştirilmiş ve minimal olan halini alır”. (Dixon, 2019: 139).

2012 yapımı ‘Fraulein Julie’, Strinberg’ in ‘Matmazel Julie’ adlı oyununun uyarlamasıdır. Oyun, kamerayı bir aktör gibi ele alarak oluşturulan bir adaptasyon olarak özel bir önem taşımaktadır. Berlin Schaubühne’ de oluşturulan eser seyirciyi, sahnede klasik bir eseri canlı bir film olarak izlemeye davet etmiştir.

İlk yapı sökümcü sahnelemesi Anton Çehov’ un Martı eserinden itibaren Mitchell, ‘odaklanmış beden’ kavramına yoğunlaşmıştır. Marco Kostanic’ in “Dans Ve

Gerilim” adlı makalesinde bahsettiği bu kavram, sahnede etkili bir çalışma ortaya çıkarmak için oyuncuyu bazı dışsal etkilerle baskılamayı içermektedir. Mitchell bunu sinematografik bir araç olan yakın çekimler ve kamera ile özdeşlik kurma sayesinde gerçekleştirmiştir. Oyuncular normal eylemlerini sürdürürken onları kayıt altına alan bir kameranın karşısındadır. Böylece tüm detay oyuncunun bedeninde matematiksel olarak şekillenmiştir. Fraulien Julie’ de sıkça kullanılan odaklanmış beden tekniğinin yanı sıra görsel ve işitsel şiirsellik ön plandadır ve sinemanın önemli yönetmeni Tarkovski’ nin anlatım dili ile benzerlik taşımıştır. “Yakın çekimlerle oluşan şiirsel gerçeklik, Tarkovsky’ nin filmlerindeki uzun çekimlerle benzerlik taşıyor. Bu nedenle tiyatrodaki oyunculuk için hareketsizlik ve tarafsızlığın anlatısal önemi kendini gösteriyor”. (Birringer, 2014: 215). Mitchell performansta sessizlik anlarının önemini ve anlatısal olarak vurgusunu bu teknikle net bir şekilde ortaya koymuştur. Oyuncu sözsüz ya da sessiz kaldığı zamanda da vurgu alanında bulunmaktadır. Mitchell, bu durumu oluşturmak için tüm sanatçıların ortak bir amaçta konsantre bir şekilde var olmasını istemiştir. Böylece duygusal yoğunluk net bir şekilde sağlanacaktır. Ona göre duygusal gerilimin yaratılması için tüm sahne araçlarının birlikte çalışması gerekmektedir. Mitchell’ e göre: “Çekimin içinde olan sanatçılar davranışı çerçevelendirerek duygusal etkiyi oluşturabilir. Kamera ile yapılan bu çalışmada hepimiz olabilirsek otomatik gerilimi yaratabiliriz”. (Birringer, 2014: 217). Mitchell’ in bu yorumunda kamerayı kullan kişi de bir aktördür ve tüm sahne sorumluluğunun parçasıdır. Anlatımın aracı artık sadece karakteri yansıtan oyuncu değil, bu durumu sinematografik olarak kayıt altına alan kamera ve kamerayı kullanandır. Mitchell, sinemanın arka planını da teatral hale getirerek izleyiciye bakış açısı olarak sunmuştur.

Mitchell, Strinberg’ in metninin omurgasını zedelemeyen uyarlamaya gerçekleştirmiştir. Uyarlamada bazı diyaloglar sinematografik iç ses olarak kullanılmıştır. Bazı durumlarda diyalogun iç monoloğa dönüşmesi için kullanılan, sahnenin her iki yanında oluşturulmuş ses kayıt kabinleri vardır. Bu kabinlerin içinde bulunan sanatçılar filmik bir şekilde bunu sağlamaya yardımcı olmuştur. Böylece tiyatrodaki iç monoloğun karşılığı sinematografik bir aracı ile yeniden şekillenmiştir. Mitchell, iç dünyanın yansımalarını farklı araçlar sayesinde tekrar tartışmaya açmış ve

seyirciye eşzamanlı bir seyir algısı sunmuştur. Gerçeklik tiyatro ve sinemanın dili ile şekillenmiştir.



Görsel 8- Matmazel Julie' nin sahne tasarımı,

<http://www.questaodecritica.com.br/2015/05/para-dissecar-as-imagens/>

Bu performansta fiziksel gerçeklik, yansıtılan görüntü ile sağlanmıştır. Artırılmış gerçekliği sağlayan ise sinematografi ve tiyatro ile oluşan mekan algısının eşzamanlılığı olmuştur. Böylece seyirci, değişebilen tüm ilişkileri gözlemlemiştir.

Mitchell bu performansta duygusal iç anlamları kamera, oyuncu, müzik birleşimi ile sağlamıştır. Hikaye için önemli olan tüm duyumsal bileşimler özellikle canlı çekimlerle vurgulanmıştır. Sahnedeki en ufak detay, tüm aktörler ve teknisyenler tarafından ortak bir konsantrasyon ile oluşturulmuştur

Bu sahneleme biçimi sinematografik araçların yanı sıra bir filmin arka planını da oyun malzemesi haline getirmiştir. Klasik bir metinde bu denli fazla deneysel aracın kullanılması performansın psikolojik atmosferinin nasıl korunabileceğine dair soru işaretleri ortaya çıkarmaktadır. Tüm detaylar incelikle işlense bile seyirci için algı kaybı tehlikesi ön plana çıkmaktadır. Mitchell bu noktada sinemanın seyirci üzerindeki gerçeklik etkisinden ve Brechtian yabancılaştırmadan faydalanmıştır. Birden çok açının montajı ve gösterimi izleyiciye paradoksal bir gerçekliği deneyimleme şansı vermiştir.

Bir filmin yapımına tiyatro draması içinde tanık olmak, Brechtian bir yabancılaştırma etkisi sağlamada önemli bir rol üstlenmiştir.

Mitchell, izleyicinin dikkatini klasik drama gerçekliğinden daha uzağa yeni-gerçeklik algısına yakınlaştırmayı hedeflemiştir. Bu gerçeklik nesnenin ve detayın doğasına ve öznelliğe yönelmektedir. Bunu sağlarken temel olarak sinematografik araçların işlevi ve şiirsel etkisinden faydalanmıştır. “Mitchell, kameranın ve ekranın şiirsel objektifinden öznelliğe geçerken bizi düşündürüyor. Karakterler veya kurgusal drama ile özdeşleşmeye davet edilmediğimiz için, dikkatimiz kameranın ve ses sayesinde yaratılan estetiğe, yeni-gerçekçilik seviyesine kaydırılmaktadır”. (Birringer, 2014: 221). Bu durum klasik bir tiyatro izlemenin dışında başka bir seyir zevkinin de kapısını aralamıştır.



Görsel 9- Matmazel Julie sahne düzeni ve yakın plan çekimin yansıması, <https://tr.pinterest.com/pin/530087818626685054/>

Mitchell’ in uygulamaları sinestezik haz ilkesi üzerinden değerlendirilebilir. Bu ilkeye göre seyirci gözlemlediği performansta karşılaştığı farklı duyum mekanizmaları sayesinde daha doyurucu bir etki yaşamaktadır. “Bu fikir aslında yönetmenlerin medyayı prodüksiyonlara dahil etmelerinin temel sebebidir ve kapsamlı bir multimedya

tiyatrosu olgusu ortaya çıkartmaktadır”. (Dixon, 2019: 137). Sinestezik haz ilkesinde seyircinin imge dünyası normal bir seyirden çok daha öteye çıkabilmektedir. “Sinestezi, beynin sinir hücrelerinden kaynaklanan bir durumdur. Beş duyuyu yeniden yönlendirir, örneğin sesler görülebilir ve kelimelerin tadına bakılabilir” (Dixon, 2019: 137). Böylece duyular sinematografi ve tiyatro işbirliği ile güçlü bir etkileşim mekanizması haline dönüşmektedir. Mitchell, performansta çok küçük bir imgeyi bile bu araçlar sayesinde seyir algısında önemli bir yere yerleştirmektedir.

Matmazel Julie, imge ve beden arasındaki bütünleşmeyi ve hareket ya da davranışın nasıl olabileceğini keşfetmek için sinematografik araçlardan faydalanmıştır. Böylece performansta kamera, duyguları ifade etmekte tıpkı oyuncu gibi etkin bir rol almıştır. Mitchell, yaptığı bu sahneleme biçimiyle tiyatronun temel varlığını zedelememiş, aksine tiyatronun yaratmak istediği gerçekliği sinematografi ile besleyerek yeni bir gerçeklik algısı oluşturmayı hedeflemiştir.

Katie Mitchell film, tiyatro işbirliği ve kamera açılarını kullanımı ile ilgili olarak Picasso’ nun portreleriyle bağlantı kurmaktadır.

“Benim için gösterinin son hali, üçüncü bir anlam yaratan tiyatro ve film sentezidir. Kameraların yaptığı şey, inşa edilen nesneye bakarken bir şeyin nasıl inşa edildiğinin tüm yönlerini görmemizi sağlamaktır, tıpkı Picasso'nun kadın kafasını resmettiği ilk üç boyutlu portreleri gibi böylece tüm düzlemler aynı anda görünür . Bu yapı ne tiyatrodur ne de film, hem film dünyasının hem de tiyatro dünyasının gücünü kullanan başka bir alan. Sinema, karakteri, gerilimlerini derinlemesine araştırmada tiyatrodan daha derine inebilir ve bunu yakın çekimlerle yapabilir, uzaktan kaçınılmaz olarak kaybettiğiniz detaylarla, kameranın yaptığı şey izleyicinin ayrıntılara bakışını eşitlemektir. Benim için kamera kullanımı ayrıntılar ve özellikle ilgilidir. Seni sana yaklaştırır”. (Montoverdi, 2020: 10).

Mitchell’ in sahnelemeleri içinde 2014 Schaubühne yapımı “Forbidden Zone” (Yasak Bölge) sinematografik tiyatro adına önem taşımaktadır. 2014 yılında Salzburg Tiyatro Festivalinde gösterime başlayan eser tıpkı Matmazel Julie gibi seyirci önünde gerçek zamanlı bir filmin inşası üzerine çalışmıştır. Tasarımı Leo Werner ile birlikte oluşturan Mitchell Yasak Bölge’ de 1. Dünya Savaşı sırasında ilk kimyasal silahın mucidi Fritz Haber’ in hikayesini ve üç kuşak boyunca ailesi üzerine oluşan etkiyi

anlatmıştır. Sahnede tüm alanlar titizlikle oluşturulmuştur. Sahne önünde kimi zaman hareket eden bir metro treni vardır. Işık ve ses cihazları trenin hareketinde efektif etkiler sağlar. Sahne; ofis, revir, veranda, labaratuvar, tuvalet gibi diğer küçük alanları görmemiz için düzenlenmiştir. Bu mekan düzenlemelerinin belirli noktalarında tripotlarla yerleştirilen kameralar aktörlerin ve diğer nesnelerin hareketlerini takip eder. Tepede tüm görüntülerin yansıdığı geniş bir ekran yer almaktadır. Son olarak trenin sonunda, mikrofonlu ve camla çevrili bir alan, ses odası görevi görür.



Görsel 10- Forbidden Zone (Yasak Bölge) sahne düzeninin bir bölümü, <https://59productions.co.uk/project/forbidden-zone/>

Yasak Bölge’ nin sahneleme pratiği Matmazel Julie ile aynıdır. Bunun yanı sıra üç farklı eylem üç kadın figürü tarafından farklı zamanlarda birleşip iç içe geçmiştir.

“Genç bir kimyager olan Clara Immerwahr, bir bilim adamı olan kocası Franz Haber ile zor bir ilişki yaşamaktadır. Genç bir hemşire olan Mary Orden, savaş sırasında Franz Haber tarafından icat edilen kimyasal gaz ile zehirlenen Fransız askeri Pierre’ e aşiktir. Son olarak Nazi Almanyası’ sından uzakta ABD’ ye sığınan Immerwahr – Haber çiftinin torunu Claire, yakın bir zamanda nükleer araştırma birimine dönüştürülmek üzere olan bir labaratuvarında çalışmaktadır”. (Lebretton,2015,5).<https://www.unidivers.fr/the-forbidden-zone-katie-mitchell/>

Mitchell bu sahnelemede daha dinamik bir montaj tekniği kullanmıştır. Sinemadaki plan değişiklikleri sıklıkla bu sahnelemede dikkat çeker. Claire metro treninden iner, kapının önünde donar. Plan değişir. Görüntü Clara’ nın kocasının raporuna geçer. Plan değişir. Mary Claire’ yi arar. Plan değişir, Claire hayata geri döner,

ve Marry acele ile treni terk eder. Mitchell bu montaj tekniği ile oldukça dinamik bir sahne dili oluşturmuştur. Hikaye tıpkı bir sinema filmi gibi tiyatro sahnesinde yaşanmıştır.

Mitchell özellikle ilgilendiği feminist bakış açısını Yasak Bölge adlı eserde yoğunlukla kullanmıştır. Bütün kadınların yaşadığı travma, oluşturulan montaj tekniği ile sahnede hayata geçmiştir. İnsanlığın barbarlığına karşı kadınların mücadeleleri derin bir dokunuşla sergilenmiştir. Daha yoğun bir feminist bakış yaratmak adına Mitchell performansta, ses montajını dikkatle ele almıştır. Kısa ama önemli diyaloglarda, Virgini Woolf, Hannah Aredth ve Simon Beauvoir’ ın sesleri karşımıza çıkmıştır. Seçilen şarkılar, bugün hala geçerli olan erkeksi yıkıcılığa karşı bizi uyarmak adına kullanılmıştır.

Çalışmalarında farklı sinema yönetmenlerinin tekniğini sahne performansına uyarlayan Mitchell, bu sayede yeni bir gerçeklik oluşturmuştur. Ingmar Bergman, Orson Welles’ in sinemaya kattığı yenilikleri kendi sahneleme diline uyarlamıştır. “Matmazel Julie’ de Ingmar Bergman’ dan ilham alan Katie Mitchell, bunu iki yüzlü planlar oluşturmak için kullanmıştır. Burada (Yasak Bölge) daha radikal bir şekilde Citizen Kane’ de Orson Welles’ in oluşturduğu alan derinliğini zekice kullanmaktadır”. (Lebretton, 2015, 7). <https://www.unidivers.fr/the-forbidden-zone-katie-mitchell/>

Mitchell sahnelemelerinde sinematografik araçları yeni bir gerçeklik ve yabancılaştırma adına kullanmıştır. Onun tasarılarında tüm araçlar seyircinin önündedir. Bunu özellikle tercih eder ve seyircinin kendi kafasında oluşturacağı montaj ile o anda yeniden etkileşime geçmeyi hedeflemiştir. Bu durum tiyatrodaki gözden kaçacak boyuttaki tüm nesnelerin bir duygu aracı olarak sahnede yeniden şekillenmesini sağlamıştır. Eserin anlatım dilini sinematografik araçlar sayesinde zenginleştirmenin yanı sıra gelişen çağ ve teknoloji ile tiyatro geleneğinin buluşmasını sağlamıştır. Tüm araçlar seyircinin önünde işler halde bulunmaktadır. Brecht’ in epik tiyatrosunda kullandığı yabancılaştırma tekniği ön plana çıkarken etkili sinema yönetmenlerinin (Orson Welles, Tarkovsky, Bergman) anlatım dili sahne şiirselliğine ve anlatının boyut kazanmasına görsel olarak katkı sağlamıştır. Mitchell, disiplinler arası etkileşimi

sanatların doğalarına zarar vermeden bir araya getirirken izleyiciye şu soruyu sorar; gerçek hangisi ?

3.5. Jay Scheib; Ekranın Sahnede Sonsuz Referansı

Sinematografik tiyatro; sahnede tiyatro ve sinema öğelerini harmanlayarak yeni bir anlatı biçimi oluşturmayı hedeflemiştir. Jay Scheib tiyatrosu, tiyatro ve sinematografik özellikleri bir araya getirerek, iki farklı alanın aynı ifade için bir arada olma şeklinin incelemeye olanak tanımıştır. Tiyatronun ve sinemanın anlatım araçları günümüzde iç içe geçmiştir. Her iki anlatım biçimi de durağan değildir. Bu biçimler gelişir ve bir arada kullanıldığı zaman bağımsız olarak algılanmamıştır. İki biçimin kaynaşması ile kavranan gerçeklik, evrensel bir bakış açısı yaratmayı hedeflemiştir. Buna bağlı olarak seyircinin konumlanma biçimi her iki sanatta farklıdır. Tiyatroda seyircinin tüm bedeni seyir ile bir arada aynı alanda yer alırken sinemada izleyen beden ekran göstergesinin dışında farklı bir alanda konumlanmıştır. Bu anlamda “Jay Scheib tiyatrosu seyircileri bir sınıflandırma ile karşı karşıya getiren teatral ve sinematografik özellikleri harmanlayan ilginç bir alan sunuyor”. (Deaca, 2016: 22).

1969 doğumlu Jay Scheib, hem klasik hem de yeni oyunlar ve operaların çağdaş prodüksiyonlarıyla dikkat çeken Amerikalı sahne yönetmeni, oyun yazarı ve sanatçıdır. Scheib Müzik ve Tiyatro Sanatları Profesörü ve Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Tiyatro Sanatları Programının yürütücüsüdür. Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nde performans medyası, sinema, medya yöntemleri ve yönetmenliğe giriş dersleri vermiştir. Scheib, Salzburg, Avusturya'daki "bakış açıları ve kompozisyon" stüdyosunu yöneten Mozarteum Enstitüsü'nde Regie und Schauspiel'de düzenli konuk profesör olarak görev yapmıştır.

Scheib sahnelemelerinde iki farklı anlatım dilini üretim olarak kullanmıştır. Üretim hem canlı olarak yansır hem de kaydedilebilir bir alan üzerinde aynı anda kayıt altına alınır. Kısaca performans oynanır ve aynı anda kayıt altına alınarak daha sonra izlenmek adına sunulur şekilde getirilmiştir. Ayrıca performanslar özellikle sinemada kurgusal karakterin, seyircinin farkında olduğu şeyi farketmesi olan diegetic unsuru işlemiştir. Bu anlamda karakterler kimi zaman öykünün anlatıcısı olan anlatıcı kamera

ve sinematografinin işlevi sayesinde gerçekleşmiştir. “Scheib, performansları diegetik olarak tasvir etmek için iki alternatif alan kullanır. İlki, aynı anda, canlı bir oyun olarak tiyatrodan gerçekleşir. Diğerisi ise performans sırasında kayıt altına alınan bir cihazın içindedir”. (Deaca, 2016: 23).

Tiyatro ve sinematografi ilişkisi anlamında farkındalığı sağlayabileceğimiz 2007 yapımı “This Place a Desert” önemli bir noktada yer almıştır. Oyun, şahit olduğumuz dünyanın içinde ve görmediğimiz, şahit olmadığımız dünyada bulunan, sürekli gözetim altında olan ve dijital görüntü ortamında, medya manipülasyonları içinde ortaya çıkan bir insani dramı yansıtmıştır. Scheib ayrıca çağdaş bir insani kaygıyı, imajların manipülasyonu gölgesinde, gerçekle bağı kopmuş toplulukları mercek altına almıştır.



Görsel 11- This Place a Desert tasarımının bir bölümü,

<http://www.jayscheib.com/desert/fotos.html>

Scheib sahnelemesinde, İtalyan yeni-gerçekçiliğini, modern insanın trajedisi bağlamında değerlendiren Michelangelo Antonioni filmlerinin çizgisini yansıtmıştır.

“Sahne ortamı iki oda ve bir koridordan oluşmaktadır. Sol taraftaki oda sahnenin arkasında yer alan ve çoğunlukla oturma odası olarak kullanılan bir verandaya açılmaktadır. Sağdaki odada yatak odası olarak tanımlanabilir. İkisi arasında bir koridor yer almaktadır. Gerçekleştirilen sahnelerin çoğu Michelangelo Antonioni’ nin filmlerinin etkisi altındadır”. (Deaca, 2016: 23).

Bazı sahnelerde oyuncular duvarların arkasında eylemlerini sürdürür ama kamera sayesinde bu eylemler ekrana yansıtılmıştır. Bu anlarda oyuncular Scheib tarafından; Michelangelo Antonioni' nin tarzını ya da Orson Welles' in derinlik algısını anımsatan bir şekilde konumlandırılmıştır.

Kimi zaman teatral seyir algısını yıkıldığı sahnelemede seyirci sinematografik araçla yeniden erişilebilir bir hale gelmiştir. Seyirci bazı zamanlarda eylemi görmez, sadece film ekranından takip eder. Bu durum yeniden bir tanık olma biçimi olarak gösterilebilir. Seyirciden etkili bir konsantrasyon ile seyretmeyi denemesi istenmiştir.

Scheib ekrana yansıyan görüntünün birleştirici etkisinden ve sonsuzluğundan faydalanmıştır. Ekran sahne üzerinde göstermeyeceğimiz kadar çok beden (anlamın) birleşmesine olanak sağlamıştır. Bu, insan bedeninin görüntüsünü aktarmada önemli bir iş birliğini işaret etmektedir. Buna karşın ekran ve ekranda yansıyan görüntü teatral eylemin uzantısı ve tamamlayıcısı halini almıştır.

Scheib sahnelemesinde sinematografik bir teknik olan açı değişimini kullanmıştır. Bu araç sahnede hikayenin eleştirel bir düzlem almasını sağlar ve izleyicilere yönetmenin bakış açısını sunar. Çünkü metin destekli tiyatrodan bağımsız olarak görüntü ve görüntünün dili ön plandadır. Değişken çerçeveleme, zor görünen bir hikayenin, anlaşılır olmasını, içsel yoğunluğu pekiştirmeyi ve görsel olarak anlamı etkileyecek imajların bağımsızca kullanımına olanak tanımıştır.

Bu sahneleme, farklı ifade araçları sayesinde izleyicinin zihinsel bir süreci yorumlayabileceği bağımsız bir düşünce alanını işaret etmiştir. Sahnenin alternatif bir görüntüsünü sağlayan kamera, sinematografik teknikler kullanılarak uzamı ve karakterlerin performanslarını tamamlayıcı bir şekilde vermiştir. Kamera, bazen duvarlar ve sahne dekorunun ardında gizlenen eylemleri görmemizi sağlamıştır. Tiyatro ve medyanın harmanlanmasıyla ortaya çıkan ileti hem teatral hem de sinematografik bir bakış açısı sağlamıştır.

Jay Scheib oluşturduğu tiyatro biçimini Hiper-Tiyatro olarak adlandırmaktadır. Hiper-Tiyatro medya araçları ile oluşturulan toplumsal manipülasyonu eleştiren,

Baudrillard' ın hiper-gerçeklik teorisi etrafında şekillenen bir yapıdır. Başka bir sahnelemesi olan Medea, sinematografik araçların kullanımı ve hiper-tiyatro adına önemli bir iş olarak karşımıza çıkmaktadır.

Postmodern bir tasarım olan Medea, Euripides' in Medea metni ile Heinner Müller' in Medea Material metni çerçevesinde oyuncuların doğaçlamaları ve bağımsız metinlerle şekillenmiştir. Video tasarımcı Leah Gelpe ile oluşturduğu performansta zaman çizgisini video müdahaleleri ile belirsizleştirerek seyirciye sunmuştur. Sahneleme klasik bir öykünün çağdaş yorumunun yanı sıra kitle iletişim araçlarının bireyi ve toplumu nasıl bir dönüşüme uğrattığını vurgulamaktadır.

Medea seyirci ile çok yönlü bir işbirliği kurmuştur. Performans alanlarının çeşitliliği, kronolojik olarak yapının tersine çevrilmesi, canlı yayın, film gibi araçlar kullanılmıştır. Eser yazılı bir çok metnin kaynaşması sayesinde oluşturulmuştur.

“Medea sadece bir Yunan trajedisinin dramatik bir uyarlaması değil, Medea mitinin çeşitli versiyonlarının ve yorumlarının araştırılmasıdır. Scheib ve ekibi Dramaturjik olarak, kronolojik yapıyı tersine çevirir. Bunu karakter motivasyonu ve nedenselliğini bozmak için kullanırlar. Sahnede birden fazla performans alanı, yansıtılan video ve canlı yayın kullanır”. (Campbell, 2010: 1).

Performans etkili bir yakın plan çekim ile başlamaktadır. Sahnede beliren oyuncunun dev görüntüsü ekrana yansır. İzleyici için karşılaştığı bu imaj performansın başından itibaren farklı bir izleme gerçekliğinin kapısını aralamıştır. Açılış sahnesinde Jason seyirci girerken sahne arkasında gizlenmiştir. Yüzünün yansması ekranda belirlediği zaman seyirciler, hemen kamerayı ararlar. Kamera kullanımı ile başlangıçta gerilim yansıtılmıştır. Sahne bazı gizli ve örtük eylemlerin kamera aracılığı ile gözlemlenmesini sağlayacak biçimde yapılandırılmıştır. Dört duvarlı, sadece kapısı açık ve birden fazla kamera aracılığıyla eylemi yakalayan bir oda vardır. Michael Byrne'nin tasarımı, klasik bir Yunan Skene'sini oturma odası şeklinde yansıtmıştır. Bu kapalı odada izleyiciler aktörlerin sadece ayaklarını görmektedir. Tüm çalışmalarında olduğu gibi ekran diğer sahne görevini taşımıştır. Hem canlı hem de aracı görüntüleri imgeleyen ve gizleyen prodüksiyon, eylemi kopuk ve parçalanmış bir şekilde sunmuştur. Ayrıca, bu sahneler bazen geriye oynatıldığı veya duraklatıldığı için, video

kullanımı dramatik yıkımı geliştirmiştir. Böylece klasik dramatik yapı yıkılmış, imajların gölgesinde yaşayan bireylerin durumu ortaya çıkmıştır. Bu yapıyı oluştururken eş zamanlılık, film, canlı yayın gibi sinematografik teknikler, sinemaya özgü oyunculuk biçimi ve yeni sahneleme stratejileri kullanmıştır. “Scheib, farklı alanlarda çoklu eylemler, eşzamanlı canlı ve yansıtılan görüntüler, hikayeyle alakasız görünen canlı ve kaydedilmiş müzikler ve sıradan, sohbet eden oyunculuk tarzı kullanmaktadır. Scheib bunu post dramatik temsil tarzı için hayati olarak görmektedir”. (Campbell, 2010: 10).

Scheib’ in sahneleme dili, gerçeğin çarpıtıldığı bir düzen içinde bireylerin durumuna odaklanmıştır. İmajları ve sinematografiyi, manipüle edilen bireyin çıkmazlarına ışık tutmak için kullanan Scheib; canlı yayın, yakın plan, kamera açısı, film gibi sinematografik araçları, örtük anlamın ifade edilmesinin yanı sıra gerçeği pekiştirmek ve izleyici ile özdeşlik kurmak adına kullanmıştır.

Sinematografik tiyatroyu oluşturan etkenler sinematografin doğuşuyla birlikte şekillenmeye başlamıştır. Özellikle 1920’ li yıllarda başlayan, film ve filme ait öğelerin sahnede kullanımı, John Jeserun sahnelemelerinden gözlemle, Hans-Thies Lehmann’ ın teorize ettiği sinematografik tiyatro kavramını oluşturmuştur. 1990 sonrası bir çok sahnelemede sinematografik araçlar gözlenmesine karşın; filme ait öğeler, sinematografinin araçları ve sinematografik düşüncenin sahneye yansımaları incelediğimiz dört yönetmende yoğun bir şekilde gözlemlenmiştir. Bu yönetmenler; seyir algısını değiştirmek, bedenın anlamlarına ulaşmak, klasik tiyatrodaki örtük kalan anlamları çıkartmak, zorlayıcı öyküleri sahnede anlaşılır kılmak, modern insanın çıkmazlarını işaret etmek için sinematografik araçları kullanmıştır. Sinematografik tiyatro, 21. Yüzyıl sahneleme dili adına yenilikçi dönüşümleri beraberinde getirmiştir.

SONUÇ

Günümüzde teatral temsili birçok farklı sanat formunun araçlarından ayrı düşünmek, sadece klasik dramaturginin önerdiği yöntemler eşliğinde değerlendirmek, özellikle sinematografi tabanlı araçlardan bağımsız gözlemlemek olanaksız görünmektedir. Artık hemen her tiyatro temsili içinde az da olsa sinematografik bir araç barındırmaktadır. Sinematografi ve dolayısıyla görüntü ve imajların çok anlamlılığını kullanmak adına olsun, seyirciyi sıkıcı bir temsil algısından uzaklaştırmak için olsun, güncel bir gönderme ya da tahakküm kuran bir ideolojik alanı işaret etmek için olsun; sinematografik araçlar tiyatro temsilinin içine sağlam bir şekilde yerleşmiştir.

Kayıtlı görüntünün keşfi geri dönülmez ve hızlı bir devrimin başlangıç noktası olmuştur. Günümüzde sadece tiyatro değil diğer sanatların içinde de sinematografiye ait bir araç gözlemlemek mümkündür. Çünkü sinematografinin sağladığı bakış açısı, öznel bilincin ürettiği imge-imajların görünürlüğünü ve toplumsal belleğe ait kopuk imajların (bulanık bilinç) yeniden belirmesine olanak tanımıştır. Sinematografik araçlar, toplumsal tarihin bilinç kaynaklarını depolamak ve bu kaynakları yeni imajlara dönüştürmek adına hızlı ve köktenci bir yol sunmuştur. Gerçekle arası uzaklaşan günümüz toplumunda arabozucu olarak ortaya çıkan bazı medya araçlarına rağmen kendinden türeyen bu araçlara karşılık sinematografi; tiyatro temsilinde, gerçek ile özne arasında arabulucu rol oynamıştır. Tiyatronun toplumsal tavrı değiştirme ve dönüştürme bilinci ile sinematografinin öznel belleğe ulaşan görsel estetiği; edimsel bir seyir alanının oluşmasını sağlamıştır.

Sinematografi ve tiyatronun birleşimi birçok öznel kavramın tiyatral temsilde yansıtılmasına, tartışılmasına olanak tanımıştır. Politik deformasyonun kavranması, bedenın salt fiziksel değil, düşünsel anlamlar birleşimi oluşu sahnede sinematografik anlatım ile tamamlanmıştır.

19. Yüzyıl sonuna kadar kaynağını ve gücünü, toplumbilim ve diğer estetik dallardan alan ve insanın oluşturduğu toplumsal tavrın gücü ile yaşayan tiyatro; kayıtlı görüntü ve gelişimi ile sinematografik araçları kapsamıştır. İlk zamanlarda sinematografik araçlar tiyatro temsilinde çekinceli bir şekilde kullanılmasına rağmen

Erwin Piscator'un sinemacı Eisenstein ile kurduğu fikirsel birlik sayesinde net bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Piscator, projeksiyon, dia, kayıtlı görüntü, montaj gibi sinematografik araçları; politik, tarihsel ve toplumsal bağları anlatıda kuvvetlendirmek için kullanmış ve ekranı dekorun temel bir parçası haline getirmiştir. Onun temsilinde ekran ve görüntü, yabancılaştırma ve yüzleşme aracı olmuştur. Seyirci, sinematografinin manipülasyon olmadan kullanıldığı bu belgeleme döneminde gerçeği net bir biçimde görmenin aracı olarak ekran ve kayıtlı görüntü ile karşılaşmıştır. Bu bağlamda sinematografik araçlar gerçekte kurulan toplumsal karşılaşmanın arabulucusu olmuştur.

Josef Svoboda'nın oluşturduğu sahne tasarımları, psiko-plastik bir anlatı eksenini oluşturmuştur. Onun sahne yapısında sinematografi; karakterin iç dünyasını yansıtan bir ayna işlevi görmüştür. Svoboda'nın bu yaklaşımı tiyatro temsilinin asal öğelerinden karakterin izleyici imge dünyasında boyutlu bir imaj haline dönüşmesine olanak tanımıştır. Svoboda'nın sinematografik araçları; tiyatronun sunmakta zorlandığı yakın plan karakter görüntülerinin seyirci ile karşılaşmasına olanak sağlamıştır. Böylece karakteri ve meseleyi anlamaktan öte öznel bir imge dünyasının da kapısı aralanmıştır. Svoboda'nın aynaları -dekor olarak ta- çok boyutlu bir tiyatro temsili için başlangıç noktasıdır. Artık karakterin tüm detayları tıpkı sinemadaki çekim planlarında olduğu gibi sahneye yansıtılabilir olmuştur. Svoboda, sinematografi ve tiyatronun eşit olarak temsile işlemesi ile benzersiz bir form yakalamıştır. Sürekli aksiyon ve anlam üreten kinetik sahnelemesine; film, projeksiyon, eşzamanlılık, çekim planları gibi sinematografik araçlar eşlik etmektedir. Svoboda, tiyatro ile sinematografinin birleşimi sayesinde Lazaratto'nun belirttiği temsilin beynin (bilincin) alanına yaklaşımın ilk adımlarını atmıştır.

Robert Edmond Jones, Svoboda'nın psiko-plastik yaklaşımına benzer fikirler üretmiştir. Onun için karakterin iç dünyasına ulaşmak için tasarım içinde yer alan sinematografik araçlar önem taşımıştır. Tiyatronun klasik temsili karakterin dışsal eylemini gösterirken, sinematografi karakterin iç dünyasını göstermek için paha biçilmez bir araçtır. Film, projeksiyon, eşzamanlılık gibi araçları kullanan Jones için ekran ve sahnenin birleşimi; hayat göstergesini tam anlamıyla sağlamıştır.

Svoboda ve Jones' ın sahnelemelerinde ön plana çıkan psiko-plastik bakış açısı ile sağlanmak istenen karakterin iç dünyasına yönelme tavrı, tiyatronun geleneksel yapısında tıkandığı bir alanı açmaya yönelik olarak değerlendirilmelidir. Konvansiyonel tiyatro genel olarak sözün ve metnin ağırlığını taşımıştır, karakterin iç dünyası metnin ve oyuncunun yönetmenle birleşen gücü ile sınırlı kalmıştır. Sinematografi bu sınırlayıcılığın kapısını ardına kadar aralayarak öznenin bilincine yönelen göstergelerin olabildiğince yoğun olarak sahneye taşınmasına olanak tanımıştır. Karakterin duygu durumu ile bütünleşmeye çalışan seyirci için sinematografinin psiko-plastik kullanımı; hakiki bir buluşmanın olduğu kadar eleştirel bir yabancılaşmanın da oluşmasını sağlamıştır. Bu durum çok yönlü bir izleme stratejisi oluşturmakta; sinematografi, tiyatro bilincinin seyirciye daha sağlıklı ulaşması adına bir aracı rolü üstlenmektedir.

Teatral anlatımda zaman kullanımı sıklıkla kelimelerin anlattığı kadarıyla gerçekleşir. Yönetmen belirlediği kurgulama yöntemi ile zaman kullanımını çoğaltıp çeşitlendirebilir. Sinematografi; zaman kullanımının hem kurgusal hem de öznel bilincin sınırlarını harekete geçirme adına çok çeşitli stratejiler üretmiştir. Piscator' un öncelikle sahne tasarımı ve ışıkla ardından sinematografi ile oluşturmaya çalıştığı mekânsal ve zamansal kırılma, Svoboda ve Jones' ın tasarım biçimleri sayesinde, akışkan ve çok yönlü bir noktaya taşınmıştır. Tiyatro yönetmenlerinin sinematografiyi kullanmalarında, filmin kendi doğasında yer alan yansıtma biçimi ve anlatım olanaklarının sınırsızlığı ön plana çıkmıştır.

Performans sanatı ve Video-Art' ın kendine has temsil alanı içinde hem özgünlük, bireysellik ve alışlagelmiş kuralların reddi göze çarpmıştır. Tiyatronun temsil biçimi de sinemanın temsil biçimi de sanatçıların bireysel yönelimleri ile dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşüm dram sanatının alanını cesur bir şekilde genişlemeye itmiştir. Mekân ve zaman kullanımı farklılaşmış, ardışık dramatik teoremler dikkate alınmadan eserler ortaya çıkmıştır. Bu dönemin çalışmaları sinematografik sahneleme için köktenci bir kırılmayı sağlamıştır. Özellikle buluntu alanlar içinde, sanatçıların özgün buluşları ile şekillenen video sanatı; endüstriyel sinemanın dayatmacı yaklaşımına karşın öznel ve özgürlükçü duruş oluşturmuştur. Bu duruş 1990 sonrası sahnelemeler için cesur bir ön adım oluşturmuştur.

1990 sonrası sahnelemeler, öncesinde gelişen estetik arayışlar dışında, Batı’ da Berlin Duvarının yıkılması, Ortadoğu’da Körfez Savaşının fitilinin ateşlenmesi ile de doğrudan bağlantılı olmuştur. Globalleşmenin hızla ilerlemesi, beraberinde manipülasyonun ağırlıkta olduğu medya araçlarını ortaya çıkartmıştır. İmajın yaratılabilir ve köktenci bir kör inanışla toplumlara yöneltilebilir olduğu bahsettiğimiz iki toplumsal olayla netlik kazanmıştır. Bu noktada tiyatro sahne hakikatini güçlendirmek adına sinematografi ile güçlü bir iş birliği haline girmiştir. Sinematografik araçlar; medyanın dayatmaları aksine gerçeği ortaya çıkaran, izleyiciyi bilgilendiren bir temsil biçimini oluşturmuştur. Artık hakikatin temsili; bellek, beden, birey ve sahnede filmin sonsuz referansı olmuştur.

Hans Thies Lehmann’ ın sinematografik tiyatro alanında temel referans kaynağı olan John Jeserun, yeni kurgu alanını sahnede; oyuncular, sinematografi ve medya araçları sayesinde inşa etmiştir. Onun referansları, bireyin teslim olduğu medya araçları ile ilişkilidir. Jeserun bu durumu, öznel medya araçlarını, sinematografik tiyatro çerçevesinde göstererek yansıtmıştır. Medya araçları bireyi teslim alır ama onu takip eden izleyici bunları sinematografik araçlar sayesinde anlamlandırabilir. Çünkü öznel medya, bireye ait en gizli alan haline dönüşmüştür. Bu gizli alan toplumsal bir yönelimin ön gösterimidir. Jeserun, beyinde oluşan imajlara ulaşmak adına estetik bir yol oluşturmuştur. Jeserun’ un yaptığı, sinematografik araçları görsel olarak kullanımın ötesine geçerek, düşünsel bir alanın açılmasına olanak tanır.

Jeserun oyunlarını incelerken Bonnie Marranca’ nın oluşturduğu mediatürji kavramı; temsilin dramaturjik incelemenin ötesinde bir analizine izin vermiştir. Özellikle medya ve sinematografi araçları, çapraz medyanın temsilde oluşturduğu anlam yolları bu inceleme yöntemi ile daha sağlam bir şekilde yorumlanmıştır.

Robert Lepage, Rönesans döneminde olduğu gibi tüm sanat biçimlerini bir araya getirmiştir. Lepage, kültürel formları iç içe geçirmiş, kinetik sahneleme, ışıklama ve farklı projeksiyon teknikleri kullanmıştır. Sahnelemelerinde, dekor, sinematografi ve oyuncu iç içe geçmiş ve birbirleri için tamamlayıcı unsur haline dönüşmüşlerdir. Bu tamamlayıcılık, geçmiş ve oto-biyografik temsili sağlarken sinematografinin birçok

aracını içinde barındırmıştır. Onun sinematografik temsili oldukça sınırsız ve karaktere hizmet eden görsel bir alanı işaret etmiştir. Seyrin izlenebilirliği sinematografi ile çoğalmıştır.

Katie Mitchel sahnelemelerinde kamerayı bir aktör olarak kullanmıştır. Onu sahnelemeleri bir film çekiminin arka planı gibidir. Sahnede oynanan oyun aynı anda kameraya alınır ve yansıtılır. Tüm bu süreç prova edilmiştir. Mitchell, zaman ve mekanda farklı bir gerçeklik kurmuştur. Mitchell, ardışık sahne yapısına ve yoğun söz kullanımına karşı çıkmıştır. Onun sahnelemelerinde çoğu zaman sözün yerini canlı kamera kullanımı almıştır. Mitchell' in performansları eleştirmenler tarafından canlı sinema olarak değerlendirilmiştir. Teatral performansta tüm sinematografik üretim olanaklarını kullanmış ve bunu seyirci için görünür kılmıştır. Mitchell' in çalışmalarında duygusal gerilimi sağlamak adına tüm sinematografik ve teatral araçlar ortak sorumluluğa sahiptir. Kamera onun için temsilin ortak gerilimini yaratmak adına oyuncu ile işbirliği halinde işleyen temel araç olmuştur. Mitchell, film yapımının arka planını da teatral bir malzeme haline dönüştürmüş ve seyirciye çoklu anlam olanakları sunmuştur. Katie Mitchel belleğe bağlı olan “edimsel-görsel” bağlantıyı açığa çıkaran tüm göstergeleri işlemektedir. Video sanatının tüm işlerliği onun sahnelemelerinde seyirci ile bağ kurmuştur.

Jay Scheib sahnelemeleri beden (anlamın) sahne üzerinde çeşitlenmesini fenomenolojik bir biçimde aktarmıştır. Beden bireysel bir öznenin parçası olmanın yanında sinematografik gösterim içinde tartışmaya açılmıştır.

Hans-Thies Lehmann sinematografik tiyatroyu; metnin hakimiyetini, görüntü ve imajlarla kıran, metinden daha fazla görüntünün gücünün etkin olduğu, sinemaya dair araçların ağırlıkla işlendiği bir alan olarak tanımlanmıştır. Bu tanımlamaya ek olarak, sinematografik araçlar, özellikle belleğin sahnede temsili, yabancılaşma, karakterin iç dünyasına yönelmek, tarihsel ve toplumsal bakış açısını şekillendirmek, zaman ve mekân algısının sınırlarını ortadan kaldırmak, sahnede beden (anlam) üretimini çoğaltmak adına kullanılmıştır. Bu çıkarımlar zaman geçtikçe şekillenecek ve değişime hızlı bir şekilde uğrayacaktır. Çünkü sinematografi ve ondan çıkış alan medya

son hızla gelişmekte, ulaşılabilirliği çoğalmakta ve ürettiği anlamlar sınırsızlaşmaktadır. Tiyatro sinematografiyi, sanal gerçekliğin ötesinde bir hakikat aracı olarak kullanabilirse, birbirlerinin dayandığı ortak alan olan dram sanatı, güvenilir bir yüzleşme aracı olarak yaşamaya devam edecektir. Sinematografik tiyatro, kendi içinde sürekli dönüşüm geçiren tiyatro sanatı için köklü bir değişimin habercisi olmuştur.

Günümüzde oluşan pandemi sürecinde sinematografi ve medya tiyatro için bir ulaşım aracı olma gerekliliğini de ortaya koymuştur. Şimdilik tiyatroyu ekrandan izlemeye devam ediyoruz. Dünyaca ünlü tiyatro ekipleri gösterilerini internet üzerinden seyircilerine açtı, ülkemizde ve dünyada ekipler pandemi koşullarına uygun sahnelemeler oluşturdu. Kalabalık prodüksiyonlar yerini az kişili oyunlara, okuma tiyatrosu, radyo tiyatrosu gibi alanlara bıraktı. Seyretme kültürü kabuk değiştirdi. Tiyatro durmak yerine başka araçları kullanarak devam etmeyi tercih etti.

Pandemi sürecinde tiyatronun sinematografi ve medya araçları ile işbirliğinin önemi net bir şekilde kendini göstermiştir. Özünde yalnız olmayan tiyatro sanatı salgın evresinde yalnızlıktan bir çıkış noktası bulmaya çalışmıştır. Başlangıçta yapılan çalışmalar kısa vadeli çözümler gibi düşünülmesine karşın süreç uzun vadeli ve kalıcı çözümlerin üretilmesini işaret etmiştir. Bu durum tiyatronun gelişimi ve yaygın seyir alanı oluşması adına fırsat niteliği taşımaktadır. Şimdilerde seyirci ile oyun alanı çok farklı yerlerde konumlanmakta. Buna karşın tiyatro kendi dinamiklerini ve özelliklerini koruyarak yeni bir alımlama sahasına girmiştir. Başta çekinceli gibi görünmesine karşın bu kısa sürede sinematografinin araçlarıyla ilişkilenmiş bir çok tiyatro gösterisi hem televizyon kanallarında hem de sosyal medya araçlarında seyircisi ile buluşmuştur. Salgının ilk zamanlarında sıradan kayıtlar sunulurken, şimdi sinematografik tekniklerle hazırlanan ürünler seyircisi ile buluşmuş, sosyal medya araçları sayesinde seyirciyle anında etkileşim sağlanmıştır. Ayrıca tiyatronun geleneksel ve bir çoğu unutulmuş türleri yeniden canlanarak seyirci karşısına çıkmıştır. Radyo tiyatrosu, okuma tiyatrosu gibi türler sinematografi ve medya araçları ile birleşerek yeniden oluşturulmuş, bu türlerin birleşimi ve sosyal medya araçları ile işbirliği sayesinde kulak tiyatrosu oluşturulmuştur.

Süreç içinde başka bir çalışma ise okuma provalarının sinematografik tekniklerle, sosyal medya aracılığıyla seyirciye sunulması olarak karşımıza çıkmıştır. Bu durum klasik tiyatrodaki hiç kullanılmayan bir alan olmasına karşın şimdi keyifli bir izleme sahası oluşturmuştur.

Özellikle kurumsal tiyatroların bugünlerde içinde bulunduğumuz sürece uygun eserler üretmesinde sinematografik araçlar önem taşımaktadır. Devlet Tiyatroları yapımı “Bizim Yunus” adlı tiyatro oyunu, tiyatronun dinamiklerinden ödün vermeden sinematografik tekniklerle seyircisiyle buluşmuştur. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları ise farklı eserleri belirli aralıklarla sosyal medya kanalları sayesinde seyirci ile buluşturmuştur.

Kurumsal firmaların sponsorluğunda özel tiyatroların sergilediği yeni oyunlarda klasik eserlerin günümüze adaptasyonları dikkat çekmektedir. Az kadrolu çoğu tek kişilik bu yapımlar sahnede izleme süresinden daha kısa zaman dilimlerine göre şekillendirilmiştir.

Süreç bazı soruları beraberinde getirmektedir. Tiyatroyu camının ardından nasıl seyredebiliriz? Seyrettiğimiz ürün tiyatro olur mu? Teatral alımlama sosyal medya ve sinematografi sayesinde nasıl kabuk değiştirebilir? Özellikle yönetmenler bu süreçte nasıl sahnelemeler oluşturmalıdır? Süreç geçse bile sürecin getirileri ile oluşan dil nasıl değerlendirilmelidir? Bu ve bunun gibi birkaç soru bile artık yenilenmenin gerekliliğini, sahnenin ve oyuncunun katı geleneklerden uzaklaşarak yeni arayışları hızla oluşturması zorunluluğunu göstermektedir. Süreç düzelmiş olsa bile tiyatronun sosyal medya, sinematografi ve multi-medya ile bağı kopmayacak bir işbirliğine girmiş olacaktır. Tekrar eskiye dönmek toplumsal bir yeniliği köktenci bir yıkıma uğratmak olacaktır. Belki de tiyatro, tarihinde ilk defa tüm oluşturanları ile birlikte yenilenme sürecine girmiştir. Bu ne kadar zorunlu ve kaotik görünse bile evrensel bir çıkışın habercisi olmaktadır. Sahnelemeler, metinler, oyunculuklar yeniden değerlendirilmeli, post-dramatik tiyatro teorisinden hareketle bu yeni süreç akademisyenler ve sanatçıların işbirliği ile şekillenmelidir.

Günümüzde sinematografi, tiyatro temsilinin ulaşılabilirliği için çaba göstermektedir. Bunların yanında tiyatronun geleceğine dair sorulacak bir çok soru bu süreçle birlikte cevap bulmayı bekliyor; tiyatro geçici gibi görünen bu kabuk değiştirmenin ardından seyirci ile iletişimini nasıl geliştirecek? Çapraz medya konuları tiyatronun anlamsal zeminine ne denli işleyecek? Pandemi öncesi sahne anlatımının temel parçası olan medya araçları bu tür bir izleme kültüründe nasıl kullanılacak? Kuşkusuz bu tür soruların cevabı kısa bir süre içinde görülecek ve tartışmaya açılacaktır.



KAYNAKÇA

- Kitaplar

BAZİN, A. (2011). Sinema Nedir? çev: İbrahim Şener. *İstanbul, Doruk Yayınları, Haziran.*

BELKIS, Ö. (2020). Tiyatro Yazarlığı. Mitos-Boyut Yayınları.

BETTON, G. (1994). Sinema Tarihi. *İngilizceden çeviren: Şirin Tekeli. İstanbul: İletişim Yayınları.*

BONİTZER, P., & Yaşar, İ. (2006). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. Metis.

BROWN, B., TAYLANER, S., & Vural, B. (2008). Sinematografi: kuram ve uygulama. Hil Yayın.

BROCKETT, O. G., & Bayramoğlu, İ. (2000). *Tiyatro tarihi*. Dost Kitabevi.

CARLSON, M., & Güçbilmez, B. (2013). *Performans: eleştirel bir giriş*. Dost Kitabevi.

DIXON, S. (2019). 9 How Does Theatre ThinkThrough Incorporating Media?. *Thinking Through Theatre and Performance*, 130.

DUNDEROVIĆ, AS (2008). *Robert Lepage* . Routledge.

EDGAR-HUNT, R., MARLAND, J., & RAWLE, S. (2012). *Film yapımı temelleri: Film dili*. Literatür Yayınları.

ESSLİN, M. (1996). Dram Sanatının Alanı, çev. Özdemir Nutku, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

INNES, C. D., Beliz Güçbilmez, & Kahraman, A. V. (2004). *Avant-Garde tiyatro: 1892-1992*. Dost Kitabevi.

LEHMANN, H. T. (2006). *Postdramatic theatre*. Routledge.

LOTMAN, Y. M. (2012). Sinema Göstergebilimi. Çeviren: Oğuz Özgül, Ankara, Nirengi Kitap.

LAZZARATO, M. (2017). Video felsefe. Şule Ç. Solmaz (Çev.). İstanbul: Otonom Yayıncılık.

ÖZDEMİR, N. U. T. K. U. (1998). Dram Sanatı. Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

ÖZÖN, N. (1964). *Sinema el kitabı*. Elif Kitabevi.

ÖZÖN, N. (1985). *Sinema: uygulayımı, sanatı, tarihi*. Hil Yayın.

ÖZÜAYDIN, N. U. (2006). 20. Yüzyıl tiyatrosunda estetik düşünce. Mitos-Boyut..

PAVİS, P. (1999). SAHNELEME Kùltürler Kavşagında Tiyatro, çev. Sibel Kamber, Dost Kitabevi, Ankara.

RİGEL, N., Batuş, G., Yücedoğan, G., & Çoban, B. (2005). Kadife Karanlık. İstanbul: Su Yayınevi.

ROBİNS, K. (1999). *İmaj: Görmenin Kùltür ve Politikası*. Ayrıntı Yayınları.

ŞENER, S. (2000). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Dost Kitabevi Yayınları.

ŞEYBEN, B. Y. (2016). *Tiyatro ve Multimedya*.

TEKSOY, R. (2005). Rekin Teksoy'un Dünya Sinema Tarihi.

- Dergiler-Makaleler

AKINCI, S . (2017). 1. Avangart 'tan Çağdaş'a Tiyatro ve Uzam . Sahne ve Müzik,(5), 1-15 Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/smead/issue/30545/330552>

AKSOY, N. (2012). Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı. *Art-e Sanat Dergisi*, 5(10), 134-151.

BAŞ, E. (2017). Sıradanlaşmaya Karşı Direniş: The Wooster Group. (139-150)

BİRRİNGER, J. (2014). The theatre and its screen double. *Theatre Journal*, 66(2), 207-225.

CAMPBELL, P. A. (2010). Jay Scheib's The Medea as Postdramatic Performance. Unbinding Medea: Interdisciplinary Approaches to a Classical Myth from Antiquity to the 21st Century, 176-85.

COLLARD, C. (2017). Traveling at the Speed of Thought. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 39(1), 12-23.

COLLARD, C. (2014). Chained into That Machine: John Jesurun's Mediaturgical Adaptations. *Journal of American Studies of Turkey*, (39), 31-42.

ÇELENK, S. (2007). Bu Dünyadan Bir Skenograf Geçti.

ÇELİK, S. K. (2003). Modern sonrasında dramatik metinler Dramatic Texts in Postmodern Period. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 15(15).

DEACA, M. V. (2016). Hypertheatre or Media Entanglement in the Theatre of Jay Scheib. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 13(1), 21-42.

DİXON, S. (2007). Space, metamorphosis and extratemporality in the theatre of Robert Lepage. *Contemporary Theatre Review*, 17(4), 499-515.

GÜĞÜMCÜ, S. (2019). 21. YÜZYIL FİLM KURAMI TARTIŞMALARINDA FİLM FELSEFE İLİŞKİSİNE DAİR İKİ TEZ: SİNEMATİK FELSEFE Mİ FELSEFİ SİNEMA MI? . *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi* , 5 (2) , 61-82 . DOI: 10.32001/sinecine.540761

GÜNGÖR, A . (2017). SİNEMATOĞRAFİK İMGENİN ÖĞRETİMİ . The Turkish Online Journal of Design Art and Communication , 7 (4) , 697-708 . DOI: 10.7456/10704100/015

IŞIK, V . (2015). SANATTA DOĞA, BEDEN ve TEKNOLOJİ KULLANIMI. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi , 14 (53) , 23-36 . DOI: 10.17755/esosder.77271

LEPAGE, L. (2008). Posthuman Perspectives and Postdramatic Theatre: the Theory and Practice of Hybrid Ontology in Katie Mitchell's The Waves. *Cultura, Lenguaje y Representación/Culture, Language and Representation*, 6, 137-149.

LAVANDER, A. (2003). *Hamlet in Pieces: Shakespeare revisited by Peter Brook, Robert Lepage and Robert Wilson*. A&C Black.

MARRANCA, B. (2010). Performance as design: The mediaturgy of john jesurun's firefall. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 32(3), 16-24.

MELİES, G., & LİEBMAN, S. (1984) Cinematographic views. *October*, 29, 23-22

MONTOVERDİ, A. M. (2020). The New Formats of the Multimedia Theatre.

NALBANTOĞLU, F . (2012). Performans Sanatı, Teknoloji İle İlişkisi ve Sahne Sanatları Eğitimindeki Rolü. *Art-e Sanat Dergisi* , 5 (10) , 199-207

NEDELKOPOULOU, E., LAVANDER, A., & CHATZİCHRİSTODOULOU, M. (2017). Preamble encountering the digital in performance: deployment| engagement trace. *Contemporary Theatre Review*, 27(3), 309-310.

OLTEMANN, P. (2014). Katie Mitchell, British theatre's true auteur, on being embraced by Europe. *The Guardian*, 9.

SEÇKİN, B. (2008). 1908 Devrimi'nde Politik Tiyatro ve Besa Oyunu. *İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, (38).

SONTAG, S. (1966). Film and theatre. *The Tulane Drama Review*, 11(1), 24-37.

TUĞAN, N. H. (2017, May). Sinematografinin Sinemasal Anlamların Oluşturulmasında Etkisi: Prometheus (2012-Ridley Scott) Filminde Görüntü Düzenlemesi. In *1st Eurasian Conference on Language and Social Sciences* (p. 218).

YETİŞKİN, E. B. (2011). SİNEMATOGRAFİK DÜŞÜNEBİLMEK: DELEUZE'ÜN SİNEMA YAKLAŞIMINA GİRİŞ. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*, (40), 123-141.

YILMAZ, S. (2011). 20. Yüzyıl Avangard Akımların Gelişim Sürecinde Sinema. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2), 371-382.

- Basılmamış Kaynaklar

ATAL, T. M. (2008). *Günümüz sanat formu olarak video art* (Doctoral dissertation, DEÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü).

ATKINSON, S. (2018). *Synchronic Simulacineumatics. The Live Performance of Film Production*.

BEACHAM, Richard C. Adolphe Appia: Artist and Visionary of the Modern Theatre. Rev. ed. Philadelphia: Harwood, 1994.

BOİVİN, C. (2010). *The Stage, the screen and the space between: Re-thinking projected imagery in live performance* (Doctoral dissertation, Concordia University).

COPPİNİ, A. (2017). *New visualities in contemporary theatre: media dramaturgies and the suspended image in Società Raffaello Sanzio and Katie Mitchell* (Master's thesis, University of Malta).

ÇELİKKAYA, B. (2015). Robert Lepage Tiyatrosunda oyun yazarlığı ile teknoloji kullanımı ilişkisi.

ÇINAR, Cem “Sinema Estetiğinde Sinematografik Uzam ve Hareket Algısı”, İstanbul 2008

DOĞRUSOY, Gökhan “ Tiyatroda Teknoloji Kullanımı ve Robert Wilson Rejilerinde Teknoloji, İstanbul, 2019

GERGİN, A. (2013). Günümüz seyircisini etkilemede, tiyatral anlatım ve sinematografik anlatım olanaklarının farklı boyutları üzerine bir model önerisi (Doctoral dissertation, DEÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü).

KEREMİDA, S. (2013). Technology, Theatrical Aesthetics and the Changing Role of the Director (Doctoral dissertation, University of London).

ÖZBEK, Mehmet “Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim Ve Medya Teknolojileri, İstanbul, 2015

ÖZÇINAR, M. (2010). *Sinematografik zaman ve mekanın oluşumunda felsefi arka plan* (Doctoral dissertation, DEÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü).

- İnternet Kaynakları

KOSTANİC, Marco (2008). The Choreographic Unconscious https://bezimeni.files.wordpress.com/2008/10/kostanic_the-choreographic-unconscious.doc [15 Ocak 2021]

LEBRETTON, Jean-Luc (2015). Dans The Forbidden Zone Katie Mitchell conjugue brillamment théâtre et cinéma <https://www.unidivers.fr/the-forbidden-zone-katie-mitchell/> [02 Mayıs 2020]

MADREANU, Cristiana (2018). <https://thetheatretimes.com/bonnie-marranca-every-new-generation-create-institutions-critical-discourses-working-methods/>
[25 Nisan 2021]

PİSCATOR, E. Çev: Ünlü, M, Güney, S. (1990). Epik Satir: Aslan Asker Şvayk'ın Maceraları – Erwin Piscator
<http://www.halksahnesi.org/1990/04/21/epik-satir-aslan-asker-svaykin-maceralari-erwin-piscator/> [14Nisan 2020]



ÖZGEÇMİŞ

Ömer POLAT

Lise eğitimi sırasında ayrıca Konservatuvarda Türk Halk Müziği Eğitimi aldı. 2003 yılında Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Oyunculuk Bölümü'nde eğitim almaya başladı. 2008 yılında mezun oldu. 2008-2009 yıllarında TÜBİTAK Sanat projesinde asistan olarak çalıştı. 2010 yılında İzmir Devlet Tiyatrosu'nda oyuncu olarak görev almaya başladı. Aynı yıl Anadolu Üniversitesi Felsefe Bölümü'ne girdi. Farklı kurumlarda oyunculuk eğitimi verdi, TRT'de seslendirme yaptı. 2015 yılında Vol.5 Tiyatro'yu kurdu. Bu tiyatroda çok uluslu projelerde; yazar, oyuncu ve yönetmen olarak görev aldı. 2017 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü'nde Yüksek Lisans eğitimi almaya başladı. "Hiç-Kimse" adlı oyunu yazıp yönetti. Bu oyunla müzik ve yönetmenlik alanında ödüle layık görüldü. Özel ve Resmi kurumlarda, yirmi beş oyunda oyuncu, yönetmen, asistan, yönetmen yardımcısı olarak görev aldı. "Otel" oyunu ile tek kişilik prodüksiyon ve oyuncu ödülünü, "Türkiye Kayası" adlı oyunla komedi dalında en iyi erkek oyuncu ödülünü kazandı. Devlet Tiyatrolar'nda sanatçı olarak görevine devam etmektedir.