

# TEATRAL PERFORMANSLARIN GÖRSEL VE İŞİTSEL ORTAMA KAYDEDİLME TEKNIĞI\*\*

RECORDING TECHNIQUE OF  
THEATRICAL PERFORMANCES  
INTO AUDIOVISUAL  
ENVIRONMENT

ADNAN ÇEVİK\*\*  
ÖZLEM ÖZTÜRK\*\*\*

## Özet

Günümüzde teatral performansların DVD ve VCD gibi görsel ve işitsel ortamlara kaydedilmesi çeşitli nedenlerle giderek bir zorunluluk haline gelmeye başlamıştır. Ancak canlı teatral performansların temel niteliklerini değiştirmeden görüntü ve ses kayıtlarının performans anında yapılması sinema ve televizyon çekim tekniklerinden farklı bir tekniği gerektirir. Teatral performanslar salondaki seyircini için tasarlanır. Bu nedenle göstergeleri kayıttan çok canlı gösterime uygundur. Bu araştırma makalesinde tekli ve çoklu kamera teknikleri kullanılarak canlı teatral performansların özüne dokunmadan ve mümkün olduğunca göstergelerini en doğru biçimde kaydedebilmenin yöntembilimsel bir araştırması gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda çoklu kamera tekniğinin uygun bir yöntem olduğu kanıtlanmasına rağmen, bu tekniğin zayıflıkları da tespit edilmiştir.

## Abstract

Today it has been gradually necessary to record theatrical performances into audiovisual environments such as DVD or VCD. Yet it should be employed a different technique to record theatrical performances during the presentation without distorting their basic qualities. Theatrical performance is designed for the live audience in the venue. Thus, the sign system of it has a better fit to a live performance rather than audiovisual recording. In this research-based article single and multi-camera setup techniques were investigated in order to determine relatively the best methodology that make possible to record theatrical performance with the minimum level of distortion of its sign system. As a result it was proven that multi-camera setup is the best way, but it has some crucial handicaps.

\* Bu araştırma Makalesi TÜBİTAK tarafından desteklenen 108K408 numaralı proje kapsamında harflanmıştır.

\*\* Yrd.Doç.Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü

\*\*\* Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Ana Bilim Dalı

## 1. GİRİŞ

**P**lastik sanatlar, tiyatro ve sinema sanatları açısından görsellik (opsis) ölümcül olarak ön planda gelen bir kavramdır. Tiyatro sanatını açısından görsellik, sadece yazı adı verilen şifreleme yöntemiyle sınırlı olan ve hatta sözel olduğunda bu tür bir görselliği dahi bulunmayan iki boyutlu dramatik metnin üç boyutlu sahneleme metnine dönüştürülmesi sürecinin vazgeçilmezidir. Dahası, görsellik tiyatro kelimesinin etimolojik kökeninde bulunur. Antik Yunanca thea (görme eylemi) kökünden gelen tiyatronun görsellekle bütünlüğü kesindir. Aynı kesinlik sinema ve günümüzde sayısal görsel ve işitsel kayıt teknolojisi ürünleri için de geçerlidir. Bu benzerlik her üç ortamın aynı ve ikame oldukları gibi bir yanlış düşünceyi doğurur.

Böylece, günümüzde optik ve/veya sayısal görüntü/ses kaydetme ve saklama teknolojisinin gelişmesiyle birlikte oyuncu ve ses, müzik, ışık gibi diğer teatral anlatım araçlarının bütünü veya bir bölümünün kullanılmasıyla ortaya çıkan teatral görselliğin ve işitselliğin farklı amaçlarla belli ortamlarda saklanması olası hale gelmiştir. Ancak bu olasılığın ne kadar geçerli ve kabul edilebilir olduğu konusunda yapılan araştırmalar yetersizdir. Teatral gösterilerin sayısal ortamda kaydedilmesi ve saklanması en önemli nedeni tiyatro sanatının geçici olmasıdır. Tüm teatral anlatım araçları aynı olsa bile bir oyunun farklı zamanlardaki temsilleri aynı değildir. Heraktitus'un "aynı nehirde iki defa yıkanılmaz" düşüncesinin kesin bir yansıması tiyatro temsillerinde görülür. İşte bu nedenle temsilleri kayıt altına almak ve saklamak için optik ve/veya sayısal görüntü/ses kaydetme teknolojilerinden yararlanılır. Diğer bir neden ise teatral temsilin gerçekleştirildiğine dair bir kanıt ihtiyacı duyulmasıdır. Bu tür kayıtlar özellikle Türkiye'de akademik yükselmelerde, ancak tüm dünyada festival başvurularında ve tiyatro sanatçıların görev kabulünde sorulur ve istenir. Diğer bir deyişle, akademisyenin yükselmesi, sanatçılara görev verilmesi ve iş kabulleri, bir topluluğun veya tiyatro sanatçısının festivale kabulü yukarıda anılan kayıtlara bağlıdır. Değerlendirme kısmen de olsa jüri tarafından Heraktitus'un zamanında bulunmayan bir teknolojinin yardımıyla "aynı nehirde" ikinci defa yıkanmaya çalışır. Bir diğer neden ise teatral gösterilerin DVD ve VCD gibi sayısal ortamda kayıtlarının ticari amaç-

la yapılmasıdır. Tiyatro toplulukları sadece koltuk ve temsil sayısının çarpılmasıyla sınırlı bulunan seyirci kapasitelerini ve buna bağlı gelirlerini, sahneledikleri oyunların sayısal ortam kayıtlarını pazara sürerek gelirlerini arttırmayı amaçlamaktadır. Böylesi bir ticari yaklaşım özellikle Ayakta Komedi (Stand-Up Comedy) türünde yaygınlıkla kullanılmakta ve aynı zamanda reklam yerine geçmektedir.

Ancak kabaca düşünüldüğünde dahi teknoloji ne kadar gelişmiş olursa olsun, görüntünün pikselle ölçülen kalitesi ne kadar yüksek olursa olsun, hatta ilgili teknolojinin son harikası Tam Yüksek Tanımlama (Full High Defination, Full HD) kullanılsın. Teatral görselliğin seyircinin canlı katılımla alımlandığı biçimi sağlayıp sağlamadığı sorusu akılda kalacaktır. Temsili canlı izlemekle, bir ekrandan izlemek arasında fark kesindir ve bu farklılığın en aza indirilmesi yukarı da açıklandığı gibi görsel ve işitsel kayıtların tiyatro sanatçıların kariyerlerinde ciddi bir yer tutması nedeniyle gereklidir. Farklılığın en aza indirilmesinin ön koşulu ise farklı kesim ve teorik olarak tespit edilmesine bağlıdır. Daha sonra teatral gösterimlerin optik ve işitsel kayıt teknolojileriyle saklanmasında farklılığı mümkün olan en alt seviyeye indirmenin metodolojisinin oluşturulabileceği düşünülmektedir.

Her iki ortamda (canlı ve ekran) görselliğin farklılıklarının teorik olarak tespit edilmesi ve ardından uygulamada bunun sağlamanın yapılması doğru bir yöntemdir. Yapılan çalışmasının son aşamasında teatral görselliğin ve işitselliğin kayıt altına alınması için gerekli metodoloji için bir öneri getirilecektir. Ancak burada bir kere daha altı çizilmelidir ki dramatik bir metnin seyirci karşısında temsili olarak adlandırılan tiyatro sanatının, koşullar ve şartlar ne olursa olsun optik ve işitsel teknolojiyle kaydedilmesi işlemi temsilin sadece teatral görselliğinin ve işitselliğinin kaydedilmesi anlamına geleceği düşünülmektedir.

## 2. CANLI GÖSTERİM VE SAYISAL ORTAM FARKLILIKLARI

Önce tiyatro vardı, sonra sinema doğdu ve en sonunda görselliği

ve işitselliği kaydetme teknolojisi evimize kadar girdi. Gördüğümüzü ve işittiğimizi aynı anda kayıt altına almak insanlığın kendi gerçeğini kaydetmesi biçiminde düşünülebilir. Görüleşi olan yani *Opsis* “görülecek şey, manzara” anlamına gelen Antik Yunanca kökenli bir kelimedir. *Opsis* terimine Aristoteles’in **Poetika** adlı eserinde rastlanmaktadır. Bu terim tragedyanın altı öğesi içinde en alt sırada yer alır. Aristoteles’e göre:

Tragedya sanatını zenginleştiren araçlar arasında geri kalan öğelerin en önemlisi müzik olup, *opsis* ise en çok etki yapandır. Fakat *opsis* kuramsal araştırmaya en az elverişli bir öğe olup, onun şiir sanatıyla bir iç bağıllığı yoktur. Sahnede temsil edilmeden ve oyuncular tarafından oynanmadan da tragedyanın yarattığı etkiye ulaşılabilir. (Aristoteles, 2006, 26)

Öte yandan Marvin Carlson, **Tiyatro Kuramları** kitabında *opsis*’i manzara olarak tarif etmekle birlikte, bu kavramı bir adım ileriye götürmektedir. Ona göre *opsis*, görülebilen şey, gözetlenmesi için seyirciye sunulan şeydir. J. Micheal Walton ise **Tiyatro ve Yunan Duyusu** isimli kitabında “Yunan Tiyatrosunda görsellik, sözlerin gerisinde kalmıştır... Günümüzde geçerli olan inanışa göre söylenen sözler, görünen şeylerden daha önemlidir” (Walton, 1984, 16) demektedir.

Sinema için ise *opsis* her şeydir. Çünkü “bir resim bin kelimeye bedeldir.” Amerikan Film Akademisi’nin de belirttiği gibi “görmek inanmaktır”. Bu görsellik aslında son yüzyılın bir görsel kültür çağı olmasından kaynaklanmaktadır.

Modern hayat ekran üzerine kuruludur. Özellikle sanayileşmiş ülkelerde alışveriş merkezlerinden toplu taşıma araçlarına, otoyollardan köprülere hatta otomatik para çekme makinelerine kadar yaşamlarını sürekli bir gözetleme altına geçirmektedir... Aynı zamanda iş ve eğlence, artan bir oranda bilgisayar ve DVD’lere kadar görsel medya ortamına odaklanmış durumdadır. Örneğin ortalama bir Amerikan genç yılda sadece sekiz kez sinemaya giderken, sadece bir günde en az dört saatini televizyon karşısında geçirmektedir. (Mirzoeff, 2009, 1)

Günümüzün dijital dünyasında insanların evlerinden çıkmadan her türlü kültür ve sanat deneyimini olanaklı kılan teknolojik ürünler, sayısız seçenek sunmaktadır. Kişisel bilgisayarlar, DVD oynatıcılar, yüksek çözünürlüklü televizyonlar, ev sinema sistemleri ve 5+1 ses sistemleri bir firmanın reklam sloganında belirttiği gibi “Dünyayı evlere getirmektedir.” Hollywood’un bilgisayar harikası filmlerinden, üç boyutlu yayınlanan konser kayıtlarına, Broadway müzikallerinden klasik filmlere kadar her şey insanların ellerinin altındadır. Görsellik dünyasının son çocuğu sayısal teknoloji, kendisinden büyük iki kardeşine de (tiyatro ve sinema) kafa tutmaktadır. O halde tiyatronun ve sinemanın görselliği arasındaki benzerlikler veya farklılıklar nedir?

Sinemada *opsis* seyirciden bağımsızdır. Seyirci, kendisi için yapıp ekibi tarafından belirlenmiş dikdörtgen alan içinde sunulan görüntüleri izler. *Opsis*’in yer aldığı dikdörtgenin her milimi, günümüz insanının doymak bilmeyen görsel hazzını tatmin etmek için kullanılmaktadır. Sinema seyircisi önyargılıdır. Sunulan şeyi gerçek hayattaki gibi algılamak ister. Bir önce izlediği filmin yükselttiği çıtayı sonraki filmlerin aşmasını arzu eder. Çünkü sinema seyirciye reddedemeyeceği bir teklif sunar. Sinemacı seyirciye olmuş, olabilmesi muhtemel bir hikâyeyi seyircinin imgeleminden daha gerçek bir biçimde gösterir. İster uzayda geçsin, ister zombiler dünyayı istila etsin her ne olursa olsun sinemanın anlatım araçları mükemmel bir görselli ulaşmak için kullanılır.

Tiyatro seyircisi için ise ufacık bir nesne her şey olabilir. Tiyatro seyircisine sınırsız bir hayal gücü olanağı sağlar. Tıpkı bir roman okuyucusunun imgelemine üst boyutta çalışması gibi teatral gerçeklik seyircinin imgelemine tetikler. Bu nedenle sahne de her şeyi yapmak mümkündür. Örneğin seyirci sahnede dev bir deri koltuk görürse, oranın bir fabrika sahibinin ofisi olduğunu zihninde tamamlayabilir. Hatta sahnede bir fili sineğe, bir sineği ise uzay gemisine dönüştürmek olasıdır. Bir anda sahne kilometreler ötesinde bir başka yere dönüşebilir. Buna karşın sinemasal gerçeklik hayal gücüne izin vermez. Her şey seyirciye tüm gerçekliğiyle sunulur. Dikdörtgenin her yeri planlanmış, tasarlanmış, süslenmiştir. Seyirciye sadece hızla akan görüntüleri seyretmek ve sinemasal gerçeklikten teatral gerçekliğe doğru

bir kayma olduğunda “saçma” olarak nitelendirmek kalır. Teatral gerçeklik imgelemi kışkırtırken, sinemasal gerçeklik imgelemi dizginler. Tiyatronun canlı temsilinin gerçeklik boyutu en üst düzeydeyken, ekrandaki gerçeklik en alt düzeydedir. O halde gerçeklik ve imgelem arasında ters bir orantının varlığından söz etmek mümkündür. Sahnede olduğu gibi hayata gerçeklik arttıkça, yani canlı oyunların, dekor bile olsa gerçek bir sahnede ve o anda temsil etmeleri durumu ortaya çıkınca imgelemin sınırları da buna bağlı olarak artar. Ancak hayata gerçekliğin azalması, gerçekte iki boyutlu olduğu halde üç boyutlu yanılması sağlayan bir perde veya ekrandan temsil edilenin izlenmesi, ekrandan veya perdeden herhangi bir tehlikenin gelebileceğinin bilincinde olunması imgelemi azaltır. Bunun sonucunda tiyatro seyircisinin tiyatro temsiline aktif olarak en azından imgeleminle katıldığını, sinema seyircisinin ise uzaktan, olayların içinde olmayarak sadece sinemasal gerçekliği izlediğini görüşü ortaya çıkar. Diğer bir deyişle, tiyatro seyircisi sahneye katılır, sinema seyircisi ise perdeden veya ekrandan röntgenler.

Tiyatroda seyircisi için *opsis* sahnede gördüğü her şey anlamındadır. Teatral temsil seyircinin tiyatro binasına girmesiyle başlar. Tiyatroya girmek öte yandan temsilin bir parçası olmayı kabul etmektir. Seyirci tiyatronun her yönüne bakma özgürlüğüne sahiptir. Sadece aksiyonun yaşandığı yerle veya konuşan oyuncuyla kendini sınırlamaz. Bu nedenle yönetmen çeşitli rejî ve hareket düzeni yöntemleri kullanarak seyircinin dikkatini aksiyona odaklamaya çalışır. Buna karşın sinemasal ortamda *opsis* kameranın gördüğü alanla sınırlıdır. Bu alan da kamerayı kullanan kişi tarafından belirlenmektedir. Sinemada bu kararı seyirci yerine yönetmen, televizyonda ise teknik yönetmen vermektedir. Seyircinin bu alan dışına çıkması imkânsızdır. Kendine sunulan *opsis*'le yetinmek zorundadır.

Kısaca teatral temsil izleyeni de temsilin bir parçasına dönüştüren bir mekanizmaya sahiptir. Ekran veya perdeden sinemasal temsili izlemek ise temsilin bir parçası olmadan ve imgelem boyutunda dahi temsile bir katkıda bulunmadan somut gerçekliğin izlenmesidir. Seyircinin bu tutumunun nedeni tiyatro temsili ve dijital ortam arasındaki farklılıklardır.

Tiyatronun ve sinemanın *opsis* açısından farklılıkları açık olduğuna göre DVD ve VCD gibi sayısal ortamın canlı gösterimle aynı farklılıkları göstereceği kesindir. Ancak canlı gösterim ile sayısal ortamda bu farklılıkların daha kesin olmasının yanında yeni farklılıkların da ortaya çıkacağı öngörülmelidir. Bu yeni farklılıklar tiyatroya ve sinemanın benzerliklerinde gizlidir.

Evde ekrandan bir gösteriyi izlemeyi bir kenara bırakırsak hem tiyatroya hem sinemaya seyircisi evlerinden çıkarak tiyatroya veya sinemaya salonlarına gider. Neden insanlar sinemaya veya tiyatroya gider? Sinema için Bruce A. Austin 1985 yılında 493 üniversite öğrencisiyle yaptığı "Sinemaya Gitme Motivasyonları" başlıklı araştırmasında 12 adet neden saptamıştır. Bunlar:

- 1.Sinemanın eğlenceli ve zevkli bir aktivite olması,
- 2.Zaman geçirme,
- 3.Sinemanın sosyal aktivite olması,
- 4.Sorunlardan kaçmak, unutmak için,
- 5.Heyecan duymak,
- 6.Öğrenmek ve bilgi almak,
- 7.Moral bulmak,
- 8.İletişim kurmak,
- 9.Yalnızlıktan kaçmak,
- 10.Kendisini Tanımak,
- 11.Sinemanın davranışsal bir kaynak olması,
- 12.Rahatlamaktır.

Burada dikkat edilmesi gereken nokta film izlemek değil, fiziksel bir alan olan sinemaya gitmektir. Bütün bu nedenler incelendiğinde sinema veya tiyatroya gitmenin temelinde insanın psikolojik, sosyolojik ihtiyaçlarını karşılamak istemesi yatmaktadır. Psikolojik olarak rahatlamak, kendini tanımak, heyecanlanmak, sorunlarından kaçmak gibi nedenlerden dolayı, sosyal aktiviteler (sinema, tiyatro, konser vb.) insanın psikolojik ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Aynı zamanda insan sosyolojik bir varlıktır. Bir gruba, yere ait olmak ister. O yüzden takım tutar, spor yapar, derneklerle veya siyasi partilere üye olur. Çünkü bir insan kendinin ne kadar eşsiz, yetenekli veya güzel olduğuna başkasından duymadığı sürece inanmaz. Bir tiyatro sonrası fuayede yapılan eleştirilerin onun kültürel birikimini karşısındakilere ispatlamanın bir yoludur.

Tiyatro için ise seyirci olmazsa olmaz bir ihtiyaçtır. Çünkü “Tiyatro sosyolojik bir fenomendir. Kültürel bir olgu olmasını onaylaması için, fiziksel olarak var olan seyirciye ihtiyacı vardır.” (Tulloch, 2005, 84-86)

Bu tür sosyal aktiviteler Val Morgan’a göre üç aşamadan oluşur. Planlama, rahatlama ve paylaşma yoluyla yakınlaşma. Buna göre önce bir grup insan hangi oyun veya filme gideceklerini belirlemektedir. Daha sonra temel aktivite, yani izleme gerçekleşir. Son aşamada ise bir yerde oturup bir şeyler içerken veya yolda giderken izledikleri oyunu/filmi tartışır. Tartışma yoluyla grup bireyleri birbirlerini tanıma, ilişki kurma yoluyla ortak bir dil geliştirerek sosyolojik ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Aynı zamanda, aynı yerde bulunmak kişiyi bir grubun üyesi olma hazzını tatmasını sağlar. Tüm bunlar canlı gösterim ve sinema arasındaki benzerlikler olarak kabul edilebilir. Ancak canlı gösterim ve sinema arasında önemli farklılıklar alımlama boyutunda gerçekleşir.

Tiyatro seyircisi bilinçli veya bilinçsiz bir temsilin parçası olur ve düşünsel boyutta da olsa temsile katkı verir ve imgelemine kullanarak sadece verili olanla yetinmez. Sinema seyircisi ise perde de gördüklerinin gerçekliğine inanmasına rağmen, bu gerçeklikten uzak olduğunun kesinlikle bilincindedir. Sadece verili olanı almak seyirciyi bir anlamda röntgenci konumuna getirir. Sinemada seyirci filme katkıda veya etkide bulunamaz. İşte bu nedenle sinema salonları için gayet doğal olan meşrubat içmek ve patlamış mısır yemek tiyatro salonlarında yasaktır.

Yukarıda açıklanan aşamalar bir evde toplanan kişiler içinde geçerlidir. Ancak burada önemli olan izlenme olayına odaklanma arasındaki farktır. Öncelikle fiziksel olarak sinema ve tiyatro binaları odaklanmanın tam olarak sağlanması için özel olarak tasarlanmış bir yapıdır, yapı illüzyonu destekler durumdadır. Karanlık bir salon, rahat koltuklar ve sessizlik kişinin kendi sıkıcı hayatından birkaç saatliğine de olsa kurtulmasını sağlar ki bu da bizi sorunlardan kaçma sebebine ulaştırmaktadır.



Dijital ortamda seyredilme sırasında çalan bir telefon veya kapı, fiziksel ihtiyaçlar ve grubun evde olmasının verdiği rahatlıkla odaklanma oranı düşer. Tiyatrodaki seyirci kelimesinin tam anlamıyla yaşamının kantağını kapatırken, evdeki seyirci günlük aktivitelerinden tamamen kopmamaktadır. Evde ekrandan izlenen özgürlüğü sonsuzdur ancak bu durum izlenen eserin bütünlüklü olarak alınmasını engeller. DVD veya VCD ortamından izlenen bir film, tiyatro oyunu, konser tamamıyla seyircinin hükmettiği bir araç olan DVD oynatıcı tarafından izlenmektedir. Seyirci, evinde izlemenin rahatlığıyla istediği yerde durdurabilir, başa alabilir. Bu ilk bakışta kolaylık gibi görünse bu eylemler seyircinin dikkatinin dağılmasına ve izlediği eserden kopmasına neden olmaktadır. Eğer bu eylem birden fazla kişi tarafından yapılıyorsa sessizlik sürdürülebilir olmaktan çıkar. Seyircinin sinema salonunda düştüğü röntgenci konumu artık evde geçerli değildir. Burada seyircinin sadece göz atan konumunda olduğunu söyleyebiliriz. O halde imgelemin kullanımı da en alt düzeye inmiş olmalıdır. Tiyatro salonunda imgelemini en üst düzeyde kullanan seyircinin, evde dijital ortamda imgelemini kullanması ancak olay örgüsünde dış etkenler nedeniyle alımlayamadığı noktaları bularak bağlantıyı kurmaktır. Bu da tiyatro salonundaki entelektüel düzeyden çok uzaktır.

Seyircinin canlı gösterimlerdeki sonsuz özgürlüğü, sinemada kendisi yerine karar veren çeşitli kişi ve araçlar tarafından kısıtlanırken, bu kısıtlama evde günlük yaşamından dahi kopmadan film izlemesine olanak verir, çünkü odaklanacağı tek yer arada bir de olsa ekrandır. Dijital ortamda seyirciye görülmesi gerekeni gösterir, duyulması gerekeni seslendirir. Canlı gösterimde ise fiziksel olarak var olduğu yerin her türlü ayrıntısını görme imkânına sahiptir. Bu durum ona gördüğü ideolojik sunumu daha özgürce yorumlama olanağı sağlamaktadır. Bu durum seyirciyi daha aktif bir seviyeye taşır. Birkaç metre uzağında sergilenen olay veya olayların birebir tanığı olma durumu, sokaktaki bir görgü tanığı olma heyecanını tattırır. Duyduğu bir silah sesi veya acı bir çığlık yerinden zıplamasına neden olur. Bu deneyimin sonunda yaşadığı *katharsis* psikolojik düzeyde kalmaz aynı zamanda seyircinin fizyolojik dengesini de değiştirir. Bu durum monoton bir yaşam süren bir insan için yolda gördüğü bir trafik kazası veya kav-

gayı izlemek için durmasına benzer. Her ne kadar kavganın içinde olmasa da izleyen olarak oradadır.

Bir diğer farklılık ise tiyatronun insanın davranışlarında yaptığı etkidir. İnsan yaşadığı toplumun kurallarına uymaya zorlanırken, tiyatroya gittiğinde ayrıca toplu gösterim kurallarına da uymak durumunda kalır. Oyuna zamanında gitme, sessizce kendisine sunulan deneyimi seyretme gibi kurallar, yazılı olmayan ancak uyulmadığında kınama, küçümseme ve hor görülme gibi yaptırımları olan zorunluluklardır. Oyun başladıktan sonra açılan kapının gıcirtısı, homurdanmalar hatta sinirli bakışlar onun tiyatro sanatına saygısını beraberinde getirir. Tiyatro salonunun ışıklarının açık olması veya olmaması seyirci için önemli bir işarettir. Işıklar açıkken süren konuşma, ışıklar söndüğü anda yerini sessizliğe bırakır. Bu kurallar kültürel bir birikim sonucu nesilden nesle devam eder.

### 3. CANLI GÖSTERİMİN KAYDA

#### ALINMA YÖNTEMİ

İster sinema ve isterse televizyon için olsun günümüzde çekimler çoklu kamera veya tekli kamera kullanılarak yapılır. Çoklu kamera tekniğine geçmeden önce tekli kamera tekniğinin açıklanması, çoklu kamera tekniğinin avantajlarının daha net görülmesi açısından önemlidir.

#### 3.1. TEKLi KAMERA TEKNİĞİ

Bu yöntem, ekonomik olarak uygun ve herkesin kullanılabileceği bir teknik olmakla beraber, birçok sorunu da beraberinde getirir.

Tekli kamera ile film çekimi özellikle sinema öğrencileri ve amatörler tarafından ekonomik olduğu için tercih edilmektedir. Önce film; sahnelere, sahneler ise çekimlere ayrılır. Daha sonra mekânsal olarak çekimler bir araya getirilir. Bu şekilde film çekimi ekonomik bir hale getirilir. Tekli kamera tekniğinin nasıl işlediğinin anlaşılması için örneklendirilmesi gerekmektedir. Örneğin iki kişi arasında geçen bir diyalog çekilecekse, çekimler şu şekilde belirlenir:

Önce iki kişinin konuştuğu mekânın belirtilmesi için bir genel çekim yapılmalıdır. Daha sonra konuşan iki kişinin de kadrajda olduğu ikili çekimler yapılır. Daha sonra ise bir kişinin yer aldığı tek çekimler ve amors denilen kameraya sırtı dönük olan oyuncunun omzundan diğer oyuncunun olduğu çekimler yapılır.

En basit şekliyle uygulanan bu çekimlerde tek kamera ile kayıt yapılması filmin çekim süresinin uzamasına neden olur. Her çekimden sonra aksiyonun duraklatılması ve kameranın yerinin değiştirilmesi gerekmektedir. Film, onların kayda alınmasıdır ve her an birbirinin tıpatıp aynısı olamaz. Bu durum çekimler arasında devamlılık sorununa neden olur. Yukarıda belirtilen çekimlerin tekrarı esnasında oyuncunun yanlış yerde durması, farklı bir harekette bulunması o çekimi kullanılamaz hale getirir. Bu yüzden sinemada çekimler 1'e 15 oranına uygun olarak tekrarlanır. Diğer bir deyişle kurgu esnasında bir sorun çıkmaması için her çekim en az 15 kere tekrarlanmalıdır. Ortalama bir filmin (90 dakika olarak kabul edilir.) sahne ve çekim sayısı düşünülürse tek bir kamera ile kayıt yapılması oldukça çok zaman alacaktır. Tekli kamera tekniği malzeme ve ekipman açısından ekonomik olsa da zaman açısından avantajlı bir yöntem değildir.

Tekli kamera tekniğinin sinemada kullanılması yukarıda da belirtildiği üzere çekim süresinin uzamasına neden olurken bu teknikle tiyatro temsilinin çekilmesi imkânsızdır. Çünkü James Monaco'nun "Bir film Nasıl Okunur" adlı kitabında da belirttiği üzere "Tiyatro canlıdır. Eğer sinemanın, aralıklı (değişik zamanlarda) çekilmesi nedeniyle, tiyatrodaki bilinmeyen-yapılamayan birçok efekti başarabildiği doğrusa, filmde oynayan insanların da izleyicilerle ilişki içinde olmadıkları doğrudur." Sinema ile tiyatronun arasındaki yapısal fark film çekimi ile teatral temsil çekimi arasındaki farkı oluşturur. Tiyatro kuramcısı Antonin Artaud "Tiyatro ve İkizi" adlı eserinde de belirttiği üzere "Tiyatro, dünyada bir jestin aynı biçimde asla tekrarlanamayacağı tek yerdir."

Bütün bunları ışığı altında temsilin tekli kamera tekniği ile kayda alınması, sahnedeki aksiyonun her anının yeterince kaydedilmesinin imkânsız hale getirmektedir. Eğer oyun tek kişilik değilse,

aksiyonun tek bir kamera ile takip edilmesi zor, hatta imkânsızdır. Devinimin sürekli olması ve takip edilmesi gereken oyuncu sayısının çokluğu kameranın sürekli sallanmasına neden olur. Bu durum ise seyircinin oyunu sayısal ortamda seyrederken rahatsız edecektir. Dramatik metnin sahnelenmesinde görsellik içeriğin önüne geçmeyecek biçimde düzenlenir. Görsellik ve içerik seyircinin anlatılan öyküyü kolay takip etmesine hizmet edecek şekilde olmalıdır. Sürekli sallanan bir kamera görüntüsü izleyici anlatılanlardan çok kameranın hareketine odaklanmasına neden olacaktır. Bu da seyircinin kamera sallanmasının yarattığı görsel bozukluğa odaklanmasına neden olacaktır.

Ayrıca teknik açıdan, oyun sırasında nesnelerin kullanımı ve oyuncuların hareketlerine bağlı olarak kameranın göremeyeceği kör noktalar oluşabilmektedir. Bu sorunun çözümlenmesi için tekli kamera tekniğinde seyircinin bulunmadığı durumlarda kameranın hareket ettirilmesi veya yerinin değiştirilmesi gerekir. Ancak sürekli yeri değişen bir kamera seyircinin patlamış mısır yemesine ve meşrubat içmesine izin verilmeyen bir yerde seyirci bulunmasa bile sahnedeki oyuncunun etkilenmesine neden olur.

### 3.2. ÇOKLU KAMERA TEKNİĞİ

Çoklu kamera tekniği temelde en az üç kameranın kullanımı ile gerçekleştirilen bir tekniktir. Bu teknikte kameralar, aksiyonun kesintisiz kayıt edilmesi için sahnenin her yerine yayılarak kullanılmaktadır. Bu teknik iki şekilde uygulanabilir.

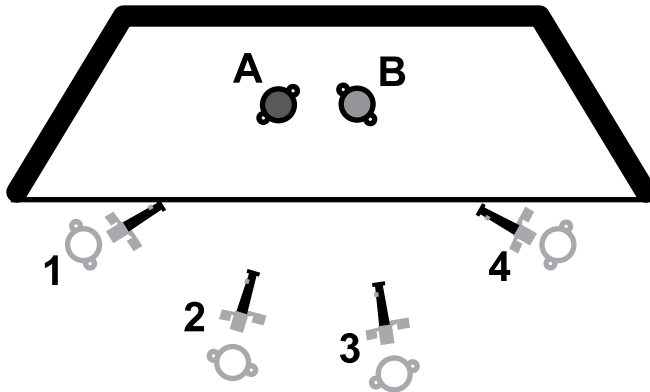
En az üç kamera, sahneyi her açıdan göreceği şekilde biri ortada, diğer ikisi yanlarda olmak üzere yerleştirilir. Ortaya yerleştirilen kamera veya kameralar geniş açıdan sahnenin tamamını çekerken (master shot), dış yanlardaki kameralar yakın çekimleri (close shot) veya en aktif olan iki kişinin çekimlerini yaparlar. Ayrıca yukarıya yerleştirilen bir kamera tepeden çekim yapabilirken, sonsuz hareket yeteneğine sahip vinç kamera (Jimmy Jib) her yere ulaşabilmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken iki önemli nokta vardır. İlk olarak; yerleştirilen kameraların birbirini görmemesi için dikkatli bir yerleşim yapılmalıdır. İkinci olarak

## TEATRAL PERFORMANSLARIN GÖRSEL VE İŞİTSEL ORTAMA KAYDEDİLME TEKNİĞİ

dikkat edilmesi gereken şey, kameraların veya kamera kullanımının oyuncunun konsantrasyonunu bozmasına izin vermemektir. Bu nedenle aktüel yani omuz kamerası veya steadycam kullanımı bu tip çekimler için uygun değildir. Kamera operatörünün herhangi bir hareketi oyuncuların veya seyircilerin dikkatinin dağılmasına neden olabilir.

Bu teknikte üç açıdan yapılan çekim daha sonra aksiyona göre birleştirilir. Bu yöntemin dezavantajı ise oyun devam ederken oyuncunun hareketi veya kullanılan nesnenin yer değiştirmesi sonucu kamera görüntülerinden birinin kullanılmaz duruma gelmesidir. Kameranın görüşünü engelleyecek herhangi bir durum o kamera açısını işlevsiz kılabilir.

Ayrıca bu yöntemde kasete kayıt yapıldığından kasetlerin oyun sırasında bitmesi ve yeniden kaset takılması sırasında kayıp yaşanması riski de bulunmaktadır.



Şekil 1 Çoklu Kamera Tekniği

İkinci teknik ilk tekniğe benzer yönler taşımaktadır. Bu teknikte de en az üç kamera kullanılmaktadır. Ancak burada bir stüdyo sistemine bağlanan kameralar yardımıyla görüntünün seçimi teknik bir yönetmen tarafından yönetilmektedir. Buna çekim anında yapılan kurgu yönetimi adı verilebilir. Bütün kameralar yönetmenin kullandığı video sisteminin ekranlarında görünmektedir ve

yönetmen bu görüntüler arasından uygun olanı seçmek işini yerine getirmektedir. Kamera operatörleri sadece kendi kameralarının görüntüsünün kalitesinden sorumludur.

Her kamera operatörünün kulaklıklarına bağlı olan mikrofon sistemi ile teknik yönetmen direktiflerini kamera operatörlerine iletir. Yönetmen seçeceği kameranın hangisi olduğunu birkaç saniye önceden o kamerayı kullanan operatöre bildirir. Kamera operatörü ayarlamalarını yaptıktan sonra yönetmen seçtiği görüntüyü önce prova ekranına sonra yayın ekranına gönderir. Yayın ekranına gönderilen görüntü kayıt altına alınır. Bu teknikte çekim kurgu işlemi aşamasında yapıldığı için, çekim sonrası kurguya gerek kalmaz. Her türlü işlem yayın anında biter.

Çoklu kamera tekniği konser, dans gösterisi, tiyatro temsilleri gibi birçok canlı performanslar için kullanılan bir tekniktir. Bu teknik tiyatro temsilleri için uygun olmakla birlikte uygulanmasında dikkat edilmesi gereken birçok nokta bulunmaktadır. Bu noktalara geçmeden önce tiyatro temsillerinin kayda alınmasının altında yatan nedenlere göz atmak yararlı olacaktır.

Tiyatro temsillerinin kaydan alınmasının en önemli nedeni ticari- dir. Tiyatro sanatı, sahnesiyle ayrılmaz bir bütündür. Söz konusu sanatın gereklerinin yerine getirilmesi için özel olarak tasarlanmış bir salonun maliyeti, tiyatronun yaygınlaşmasının önündeki en önemli engeldir. Bir tiyatro binası yapmak yerine temsillerin kayda alınarak satışının yapılması daha ekonomiktir. Örneğin bir Broadway müzikalinin kaydının yapılması, dünyanın öbür ucuna düzenlenen bir turneden daha ucuza mal olmaktadır. Tiyatro ister özel ister devlet girişim olsun sattığı bilet kadar kazancını, dijital kayıt yoluyla arttırmaktadır. Ayrıca bu sayede oyunlar Dünyanın her yerindeki seyirciye ulaştırılabilmektedir. Bu sayede seyirci kilometrelerce uzakta sahnelenen oyunu evinden çıkmadan izleme fırsatı bulur. Ancak burada göz ardı edilen önemli bir nokta vardır. Dijital ortama aktarılmış bir temsil, gerçek oyunun bir kopyasıdır. Kameranın gözünden görülen bir yansımadır. Opsis ise seyircinin değil, kameranın seyirci için seçmiş olduğu opsis'tir.

İkinci olarak tiyatro temsillerinin kaydının yapılması Tiyatro tarihi açısından büyük önem arz etmektedir. Yıllar içinde sahnelenmiş oyunların arşivlenmesi hem bir ülkenin kültür birikimine katkıda bulunacak hem de tiyatro okullarında eğitim amaçlı kullanılabilir.

Tiyatro temsillerinin kayda alınmasında dikkat edilmesi gereken ilk şey sanatın yapısal özelliklerinin bilinmesidir. Tiyatro oyunu ile sinema filmi arasındaki farkların bilinmesi çekim yapacak ekibin işini kolaylaştıracaktır.

Öncelikle çekimi yapacak kişinin tiyatro temsilinin rejisini önceden bilmesi, en az bir kere provada izlemesi gerekmektedir. Reji sırasında aksiyonun sahnenin neresine kaydığını, oyuncuların hareketlerini, durdukları yeri önceden bilmesi ona çekim anında kolaylık sağlayacaktır. Daha sonra çeşitli çekim planı oluşturması temsil içindeki oyuncuların aksiyon ve reaksiyonlarını yakalamak sırasında işini kolaylaştıracaktır. Bu çizimlerde kameraların yeri belirlendikten sonra oyun sırasında hangi kameranın ne zaman seçileceğinin belirlenmesi teknik yönetime reji masasında zaman kazandıracaktır. Böylelikle kesintisiz devam eden temsil esnasında, herhangi bir olay, aksiyonu veya reaksiyon kaçırılmadan kayıt edilebilecektir.

Burada dikkat edilmesi gereken bir diğer unsur ise kameraların sıralanmasıdır. Kameralar A, B, C veya 1, 2, 3 olarak sınıflandırılmalı ve bunların sıralanması soldan sağa yapılmalıdır. Genellikle insanların standart algısı soldan sağa doğru olduğu için mekânda kameralar, reji de ise kameraların görüntüleri soldan sağa doğru olmalıdır. Böylece oyun sırasında reji masasındaki kişinin kafasının karışması önlenir. Akan oyun sırasında saniiyeler içinde kara verecek olan yönetmen için bu nokta oldukça önemlidir.

Çekimin görüntü kalitesinin her kamera için aynı olmasını sağlamak için ise, tüm kameralar aynı format, aynı renk, aynı doyumluk ve aynı keskinlikte çekim yapmalıdır. Birden fazla kamera kullanımını her kameranın menülerinde ortak ayarlar yapılmasını da

gerektirmektedir. Bu sayede kamera kayıtları arasında farklar giderilerek ortak bir görüntü kalitesi elde edilebilecektir. Dijital opsis bölümünde belirtildiği gibi günümüz seyircisi her zaman bir önceki izlediği görüntü kalitesine eş ya da ondan daha üstün olanı bekler. Günümüz televizyon programları ve filmlerinin kalitesi yakalamak için temsilin sunumu da kaliteli olmalıdır.

Ses kalitesi ise başlı başına dikkat edilmesi gereken bir noktadır. Film çekimlerinde, kurgu, ses dublajı ve efektler sayesinde sesin kalitesi arttırılabilirken; aynı şey canlı bir tiyatro oyunu için söz konusu olamaz. Çünkü ses kurgusu yapıldığında, oyuncunun ağız hareketleriyle kayıt edilen sesin senkronunu tutturmak mümkün değildir. Ses, oyun sırasında ve bir kerede kaydedilmez. Kameraların üstlerinde bulunana mikrofonlar, oyun sırasındaki seslerin çekilmesi için yeterli olmayabilir. Bunun için en ideal yol, oyuncuların her birine yaka mikrofonu bağlamaktır. Böylece ses her oyuncu için ayarlanabilir ve oyunun tümü için yeterli düzeyde ses kalitesi sağlanabilir.

Yukarda belirtilen noktaların dışında genel olarak daha öncede belirtildiği gibi çekimi yapacak ekibin önceden rejiyi bilmesi dışında, çekim ekibinin, temsilin yönetmeni ve teknik ekibiyle iyi iletişim içinde olması, temsil saatinden çok önce salonda hazırlıklarını yapması ve oyun esnasında sürekli tetikte olması gerekmektedir.

#### 4. ARAŞTIRMA ÇEKİMİ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü tarafından yürütülmekte olan Tiyatronun Toplumsal Etkisi ve Seyircinin Alımlama Düzeyi: Çanakkale’de Ampirik Tiyatro Araştırması başlıklı proje kapsamında gerçekleştirilen deneysel araştırmada yukarıda ayrıntılarıyla açıklanan tekli kamera ve çoklu kamera teknikleri Debbie Isitt yazdığı Kocasını Pişiren Kadın adlı oyunun Kenneth ve Laura arasında geçen kısa bir bölümünün kaydı gerçekleştirilmiştir. Bu oyunun seçilmesinin nedeni fiziksel aksiyonunun yüksek, ancak oyuncu sayısının düşük olmasıdır. Böylece araştırma sırasın-



da tekli veya çoklu kamera tekniklerinin denenmesi için optimal ortam sağlanmıştır. Fiziksel aksiyonun yüksek olması oyunda seyircinin odaklanması gereken birden fazla nokta olması anlamındadır. Oyuncu sayısının azlığı ise görsel ve işitsel ortama aktarma sırasında kadrajda kalması gereken oyuncunun buna bağlı az olması demektir. Bu durumda araştırma denemesi için en uygun ortam sağlanmıştır.

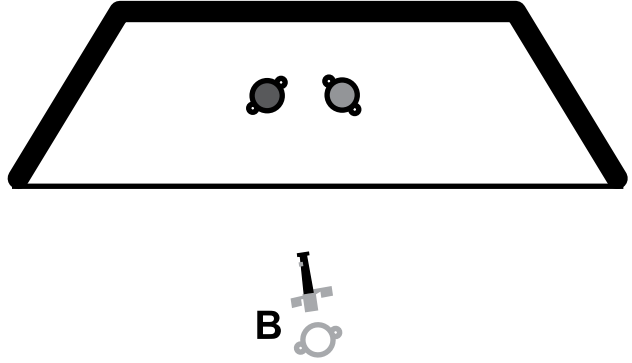
Kayı yapılan bölümde kısaca karısı Hilary'i bir partide tanıştığı ve kendisinden çok daha genç bir kızla aldatan Kenneth her zamanki tavrıyla eve gelir ve karısının mutlaka pişirmiş olduğu yemeği sorar. Ancak Hilary kocasının kendisini aldattığını öğrenmiş ve bunun üzerine yemek pişirmemiş, sadece salata yapacağını söylemiştir. Dahası Hilary kocasının en sevdiği albümü "Aloha Hawaii"yi de çöpe atmıştır. Hilary tüm bunları söylediğinde Kenneth bir anlam veremez. Kayı yapılan bölüm Hilary'nin Kenneth'a kendisini aldattığını bildiğini hem ruhsal hem fiziksel olarak hissettirdiği bölümün ve oyunun doruk noktasıyla sonlanırken, Kenneth evi terk eder. Hillary'nin son sözü "bunu nasıl yapabildin-nasıl yapabildin" olmuştur.

Denemede Sony HDV-DV 1000 kamera ve Datavideo MS 800-PRO Mobil Video Stüdyo kullanılmıştır. Kameralar üçayaklar vasıtasıyla sabitlenmiş ve kayıta açıları değiştirilmemiştir. Birbirin ardına gerçekleştirilen dört tekrardan birincisinde teknik yönetmenin daha önceden verilmiş rejji okuyabilmesi ve kendini denemesi için kayıt yapılmamıştır. Bundan sonraki ikinci kayıta sadece B kamerası sabitlenerek kullanılmış daha sonraki çekimde ise her üç kameradan (A+B+C) gelen resimlerden biri mobil stüdyo vasıtasıyla seçilerek, anında kurgulanarak kayıt altına alınmıştır. Son tekrarda B kamerası aksiyonun görece daha yoğun olduğu masa ve sandalyelere yakınlaştırılmış ancak A ve C kameralarının konumları değiştirilmemiştir.

### 4.1. TEKLi KAMERA TEKNİĞİ DENEMESİ

Araştırma için oyunun tespit edilen bölümünde ikinci tekrarda tekli kamera tekniği kullanılmıştır. Bu teknikte sadece B ile sim-

geleneksel kamera kullanılmış, deneme sırasında kameranın açısı veya diğer optik ayarları değiştirilmemiştir. Kamera sahnedeki aksiyonu en net biçimde ve en fazla alanı kapsayacak şekilde sahneye 90 derece açıyla konumlandırılmıştır. Oyunculara kameranın odak alanı ve hatta sadece tek kameranın çekimde olduğu bilgisi verilmemiştir.



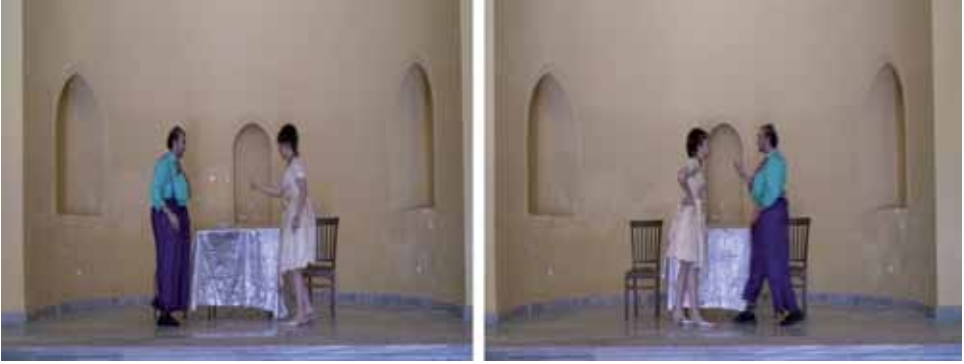
Şekil 2 Tekli kamera tekniği

Tekli kamera tekniğiyle yapılan kayıt toplam 3' 33" sürmüştür. Başlangıçta Hillary sandalyede oturur ve sınırlı biçimde terliği sallarken Kenneth'in eve gelmesini bekler. Kenneth sağdan girerek yemeği sorar ve albümünü aramaya başlar. Kenneth'in albümünü araması ve sadece yemekle ilgilenmesi onun karısına olan ilgisizliğinin bir göstergesidir. Bu durum doğal olarak onun Hilary'den daha uzakta durmasıyla vurgulanır. Tekli kamera tekniğinde sorun burada başlar. Oyuncu kameranın kadrajının dışına çıkmakta ve bu durum bazen bütünlüğü bozacak biçimde meydana gelmektedir. Kenneth karısının tavırlarından şüphelenince ona mesafe olarak biraz daha yaklaşır veya en azından masadaki ikinci sandalyeye oturur. Böylece tekli kameranın odaklandığı alanda kadrajı ortalamış olur. Bu kısımlar genellikle sorunsuz gibi görünmesine rağmen sürekli aynı açıdan çekim yapılması monotonluğa neden olur.



Şekil 3 Kadrajın dışına çıkan oyuncu ve monotonluk

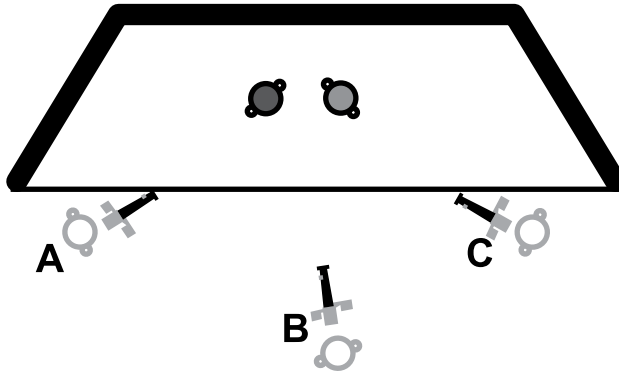
Tekli kamera tekniğiyle yapılan çekimlerde bir başka sorun oyuncuların aynı hizada buldukları durumlarda perspektifin kaybedilmesi ve monotonluktur. Sinemada ve televizyonda uyulması gereken bir kural olan 180 derece kuralı tekli kamera tekniğinde olası olmadığı için kayıt bir süre sonra derinliğini yitirerek iki boyutlu bir hal almaktadır. Bu durum seyircide ekranda bir gölge oyunu izlendiği hissini yaratması mümkündür. Tekli kamera tekniğinde kıssada “Karagöz-Hacivat” etkisi olarak adlandırabileceğimiz bu etkisinin giderilmesi olanaksız gibi görülmektedir. Zira kameranın hareket ettirilmesi veya aktüel kamera gibi kullanılması durumunda rejinin kamera hareketlerine bağlı olarak değiştirilmesi gereklidir ki bu durumda da canlı performans çekiminden söz edilemez. “Karagöz-Hacivat” etkisinin yok edilmesi için geriye kalan tek yöntem canlı performansın film tekniğiyle sekanslara ayrılarak, seyircinin izlemesi gereken noktaların vurgulanmasıdır. Ancak bunun yapılması yine canlı performansı yok eder.



Şekil 4 “Karagöz-Hacivat etkisi”

#### 4.2. ÇOKLU KAMERA TEKNİĞİ 1

Tekli kamera tekniğinden sonra yine aynı oyuncular ve yine aynı mekânda, aynı bölüm çoklu kamera tekniğiyle kayda alınmıştır. Bu teknikte B kamerasının açısı ve optik ayarlarına müdahale edilmemiş ancak sahneyi soldan sağa doğru eksene 45 derecelik bir açıyla gören A ve sahneyi sağdan sola doğru eksene 45 derecelik bir açıyla gören C kameralarından gelen görüntüler mobil stüdyo vasıtasıyla anında kurgulanarak kaydedilmiştir. Her üç kameranın optik ayarları çekim sırasında değiştirilmemiş, kameralar sabit olarak kullanılmıştır. Böylelikle 180 derece olmasa bile kameraların konumları sayesinde derinlik hissini verebilecek bir açı yakalanmaya çalışılmıştır. Bu noktada teknik yönetmenin oyunu ve oyunun rejisini çok iyi bilmesi ve reji yöntemleri hakkında bilgi sahibi olması gerektiğinin altı çizilmelidir. Çünkü sahnedeki rejinin anlık kararlarla ve tiyatro yönetmenin, oyuncunun ima ettiğine en yakında biçimde görsel ve işitsel medyaya kaydedilmesi teknik yönetmenin tiyatro sanatını bilmesine ve bundan daha çok kişisel becerisine bağlıdır.



Şekil 5 Çoklu kamera tekniği, birinci yerleştirme

Birinci yerleştirme çoklu kamera tekniğinde, tekli kamera tekniğinde karşılaşılan en önemli zorluklardan biri olan oyuncunun aksiyonunun kameranın görüş açısının dışına çıkması ve hatta oyununun bir bölümünün kadrajda kalmasıyla bütünüyle istenmeyen bir görüntünün ortaya çıkması büyük ölçüde aşılmıştır. Kenneth'in albümünü ararken Hilary'den uzakta kalmaya çalışması büyük ölçüde istenilen düzeyde kaydedilebilmiştir. Dahası Kenneth'i oynayan oyuncu Ömer Polat'ın devinimi, Hilary'in onu yakalama çabası kameralar arasında geçiş yapılarak çok daha net tespit edilebilmiştir. Bu durumda film çekiminde sekans ve plan çalışması üç kamera ile kayıt anında yapılabileceği düşünülebilir.

Kameralar arasında geçiş ayrıca tekli kamera tekniğinde karşılaşılan "Karagöz-Hacivat" etkisini de büyük ölçüde gidermiştir. Tekli kamerada aynı çizgide yan yana duran oyuncuların derinliği ve buna bağlı olarak perspektifi silikleştirmeleri etkisi, 45 derece sol ya da sağda bulunan A ve C kameralarının kullanımıyla giderilmeye çalışılmıştır. Bu biçimde çalışma aynı zamanda dramatik aksiyonun değişim noktalarını belirlemeye de yardımcı olmuştur. Örneğin, Hilary'nin tıpkı bir yaramaz kediyi veya çocuğu çağırır gibi Kenneth'i çağırması tekli kamerada oldukça renksizken,

çoklu kamerada A kamerasıyla çok daha etkin tespit edilebilmiştir. Aynı biçimde masanın etrafındaki koşuşturmaca da daha fazla hareket aksiyonu etkisiyle çekilmiştir. Sonunda kamera geçişlerinin yine başlangıçtaki B kamerasına getirilmesi aksiyonun sona erdiğinin ve Hilary'nin yine bölümün başındaki pozisyonunda ancak bu sefer kızgın değil, bitkin olduğunun gösterilmesine olanak sağlar.

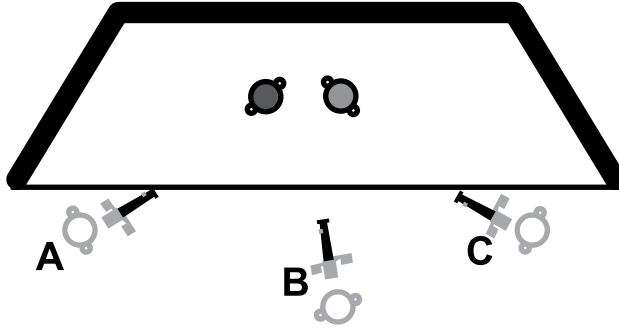


Şekil 6 A ve C kamera arasında geçiş

Ancak çekim sırasında dikkat edilmesi gereken konularda vardır. Bunlardan en önemlisi bir kameradan bir başka kameraya geçildiğinde, eğer kameralar ardışık ise yine aynı kameraya dönülmesi gerekir. Diğer bir anlatımla, eğer A'dan B'ye geçildiyse, tekrardan A'ya dönmek yerine önce C'ye geçmek daha canlı bir etki yaratabilir. Ancak A ve C arasında sürekli geçiş yapmanın bir sakıncası yoktur. Ayrıca kameralar arasında gereksiz geçiş yapılmaması, ancak bir kameranın sekiz saniyeden fazla da kullanılmaması monotonluğu engeller.

#### 4.3. ÇOKLU KAMERA TEKNİĞİ 2

İkinci yerleştirme çoklu kamera tekniğinde B kamerası özellikle dramatik aksiyonun yoğun olduğu masayı daha yakından görecektir şekilde yerleştirilmiştir. A ve C kameralarının açıları ve optik ayarları değiştirilmemiştir. Böylece B kamerasının çoğunlukla dramatik aksiyonun daha ayrıntılı kaydedilmesinde kullanılması, A ve C kameralarıyla da genel aksiyonun çekilmesi amaçlanmıştır.



Şekil 7 Çoklu kamara tekniği, ikinci yerleştirme

Bu yerleştirmede birinci yerleştirmeye oranla daha verimli çalışma elde edilmiştir. Özellikle masa etrafındaki dramatik aksiyon daha iyi tespit edilebilmiştir. Başlangıç'ta Hillary'yı canlandıran oyuncu Gül Urgan'ın kızgınlıkla terliğini sallaması ve Kenneth'in girişinin A kamerasıyla çekilmesi diğer denemelerde B kamerasıyla yapılan denemelere oranla daha etkin tespit edilmiştir. Bu yerleştirmede ardışık duran kameralar arasında geçiş yapılması görsellik açısından pek mümkün olmadığından genellikle A ve C kullanılmış ve böylece birinci yerleştirmede yaşanan ardışık kamera geçişlerinden doğan monotonluk otomatik olarak ortadan kalkmıştır.

A ve C kombinasyonlarının beceriyle kullanılması sayesinde Kenneth'in girişinin gösterilmesinin ardından albümünü arayan Kenneth daha detaylı çekilmiştir. Burada kamera seçiminin aksiyonu desteleyici bir öğe olarak karşımıza çıktığı belirtilmelidir. Aksiyonun ana birimlerinin her birinin farklı ve özellikle A veya C kameralarıyla çekilmesi perspektifi artırıcı bir etki yarattığı saptanmıştır. Perspektifin yaratılması otomatik olarak inandırıcılın ve gerçekliğin artmasına neden olur ki bu da sahne sanatlarının amaçlarından biridir.



Şekil 8 C kamera ile dramatik aksiyonun yakalanması

Aynı şekilde ikinci yerleştirmede B kamerasının aksiyonun asal noktasına odaklanması sayesinde birinci yerleştirmede tüm kameraların aksiyonu detaylandıramayan konumda olmaları nedeniyle yakalanamayan detaylar olduğu ortaya çıkmıştır. Bunlar arasında Hillary'nin ellerini kullanarak yarattığı dramatik etki ve Kenneth'ı bir kedi yavrusu gibi tutarak ortaya getirmesi sayılabilir. Böylece oyunu ekrandan seyreden seyircinin illüzyona girme oranı daha üst seviyeye çıkmasını beraberinde getireceği öngörülmektedir. Resim 8'de görülen resim C kamerasıyla elde edilmesine karşın her üç kameranın da odak uzaklıklarının aynı olması nedeniyle B kamerasını destekleyen ayrıntıya ulaşıldığını söylemek mümkündür. Diğer bir deyişle her kameraların odak uzaklıklarının teatral performansların çekiminde aynı olması, bir kameranın geneli gösterecek şekilde konumlandırılmaması seyircinin gerçekten salondaymış hissine kapılmasına katkıda bulunacaktır.





Şekil 9 B kamera ile dramatik aksiyonun tespiti

İkinci yerleştirme biçiminde gerek dramatik aksiyonun gerek proksemik göstergelerin daha belirgin kaydedilmesi nedeniyle canlı dramatik gösterilerin sabit kameralarla görsel ve işitsel medya ortamına aktarılmasında en uygun yöntem olduğu düşünülmektedir.

## 5. SONUÇ

Teatral gösterimlerin canlı olarak seyircili veya seyircisiz koşullarda görsel ve işitsel medyaya aktarılması ister belgeleme isterse ticari nedenlerle olsun yapılmaktadır. Ancak görselliğin yani opsis'in ön planda olduğu bir sanat alanında her ne kadar teknoloji harikası olsalar bile insan gözünün becerilerinden çok daha azını başarabilen kamera ve çekim sistemleri kullanılarak canlı performansın tümüyle kaydedilebileceği düşünülmemelidir. Bununla birlikte, geçici olduğu kesin olan bir sanat dalının belgelenmek amacıyla kaydedilmesi ve geleceğe aktarılmasının yararlı olacağı kesindir.

Bu durumda yapılması gereken canlı performansı bütünüyle olmasa da büyük oranda canlı izlenimi verecek biçimde kaydedecek en iyi yöntem olarak çoklu kamera tekniğinin kullanılması önerilir. Özellikle teatral yapımın sanat niteliklerinin değerlendiril-

mesinin gerektiği akademik yükselme ve festival katılımı gibi durumlarda çoklu kamera tekniği ile kaydedilmiş olan canlı performansların değerlendirmeye alınmasında hem sanatçı hem sanat açısından fayda olduğu düşünülmektedir.

Bununla birlikte çoklu kamera yönteminde yaşanan sorunlar olduğu da belirtilmelidir. Yaşanan en önemli sorun canlı bir gösterimin üç kamerayla anında kurgulanarak çekilmesinin tek kişinin sorumluluğunda olmasıdır. Diğer bir deyişle teatral gösterinin zaten bir veya daha fazla yönetmeni, oyuncu veya oyuncularını, teknik ekibi vardır. Tüm bu ekibin içinde seyircinin de dâhil edilmesi gerekirken, seyirci yerine üç tane kamera ve sayısız kombinasyondan en doğrusunu belki de saniyeden çok daha az bir süre içinde seçmeye çalışan teknik yönetmenin getirilmesi hem oyuncuları hem teknik yönetmeni olumsuz etkilemekte ve performanslarının düşmesine neden olduğu gözlemlenmektedir. Bu sorunun tek çözümü tiyatro yapanlar ile çekim yapan veya yapanların birbirlerini çok iyi tanımalarıdır. Burada kastedilen tabii ki bu kişilerin insan olarak birbirlerini tanımalarının ötesinde mesleklerini bilmeleri ve hatta çekim ekibinin sinema veya televizyon eğitiminin yanında tiyatro eğitimi de almış olmasıdır. Diğer bir deyişle, bu kişilerin çift ana dal veya ana dal ve yan dal yapmış olması sorunun çözümüne önemli katkıda bulunacaktır.

Sorunun daha kesin çözülmesi için günümüzde canlı olarak futbol karşılaşmalarının yayınlanmasında olduğu gibi kamera sayısının artırılması doğru bir yaklaşım gibi görülebilir. Ancak bu durumun ortaya çıkaracağı birden fazla komplikasyon vardır. Birincisi, teknik yönetmenin karar verme süresinin çok süratli olması ve buna göre kameralardan gelecek sinyallerden en estetik ve anlamı en doğru biçimde resimleyenini bulması gerekecektir. Kamera sayısının artması, sahnenin mekan kullanımını bilmeyen seyirciyi yanılsatacak ve proksemik göstergelerin karışmasına neden olacaktır. Çok sayıda kamerayla yapılan canlı futbol karşılaşması yayınları kuralları, alanı, oyuncu sayısı ve amacı kesinlikle değişmeyen bir oyun için doğru bir yaklaşım olabilir. Ancak yukarıda sayılan değişkenlerin ve çok daha fazlasının her dramatik metinde değiştiği teatral performansın 5'ten daha fazla kamerayla

la çekilmesinin meseleyi içinden çıkılmaz daha karmaşık bir hale getireceği düşünülmektedir.

Kısaca, teatral performansların görsel ve işitsel medyaya kaydedilmesi günümüzde çeşitli nedenlerle bir zorunluluk haline gelmiştir. Ancak bu tür bir kaydın asla canlı performansın göstergelerini ekran vasıtasıyla tıpatıp seyirciye aktarması ve canlı performans ile ulaşılan opsis'in ekranda oluşturulması düşünülmemelidir. Ancak bu çekimlerin yapılmasında hem sinema-televizyon hem tiyatro alanında uzmanlık düzeyinde bilgi ve beceriye sahip olan kişiler tarafından yapılması ve çekimlerin mutlaka çoklu kamera tekniğiyle gerçekleştirilmesi bu çalışmaların sadece bir belge (bir başka deyişle teatral gösterinin gerçekten yapıldığına dair bir kanıt) niteliğinde kullanılmasının ötesinde, yapılan etkinliğin sanatsal niteliği hakkında da "üstünlük" ötesinde bir değer taşıyacağı açıktır.

## **KAYNAKÇA**

ARISTOTELES (2006). *Poetica. Remzi Kitabevi*. (26)

AUSTIN, Bruce A. (1985). *Motivations For Movie Attendance. Annual Meeting of the Eastern Communication Association*. (30)

MILLERSON, Gerald (1993). *Effective TV Production. Focal Press*. (94-96)

MIRZOEFF, Nicholas (2009). *An Introduction to Visual Culture. New York: Routledge*. (1-5)

MONACO, James (2005). *Bir Film Nasıl Okunur? Oğlak Yayıncılık*. (50-56)

TULLOCH, John (2005). *Shakespeare and Chekhov in Production and Reception: Theatrical Events and Their Audiences (Studies Theatre Hist & Culture)*. Iowa City: University of Iowa Press. (84-86)

WALTON, J. Micheal (1984). *The Greek Sense of Theatre. Menthuen & Co. Ltd*. (16)

