

TEATRALLIĞIN SİNEMADAKİ İZLERİ: DOGVILLE GERÇEK BİR OYUNUN FİLMİDİR

THE TRACES OF THEATRICALITY IN FILM:
DOGVILLE IS THE FILM OF A REAL PLAY

DİDEM YILDIRIM¹

ÖZET

Lars von Trier'in 2003 yapımı "Dogville" fiminde teatralliğin izlerini süreceğ olan bu çalışmada, öncelikle teatralite kavramı üzerinde durulacak, ardından teatral sinemasallığa değinildikten sonra, sinema estetiğinin içerisinden "Dogville" filminde sinemasal kurmaca mekâna ve bunun teatralliği nasıl etkilediğine bakılacaktır.

ABSTRACT

Pursuing the traces of theatricality in Trier's Dogville produced in 2003, this article, first of all focuses on the concept of theatricality, then it deals with theatrical cinematography ; thus, through cinema aesthetics it argues the cinematographic fictional setting and how it affects theatricality.

1. * Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Bölümü- Tiyatro Kuramları Eleştiri ve Dramaturji Bölümü, Yüksek Lisans öğrencisi.

Teatrallik:**Tiyatroya Bağlı Tiyatrodan Uzak**

Teatrallik, deneyimlenirken karmaşık olmasa da tanımlanırken kafa karıştırıcı hâl alan bir kavramdır. Bu yüzden makaleye, teatrallik kavramını bulanık sularından arındırmaya yardımcı olacak tartışmalara bakarak başlamak yerinde olacaktır.

Teatrallik kavramı tarih içinde birçok şekil almış, çeşitli dönemlerde birbirinden farklı anlamları ifade etmek için kullanılmıştır. Ragnhild Tronstad, Shakespeare'in o ünlü "tüm dünya bir sahnedir." cümlesinden yola çıkarak, teatrallikle yaşam arasında kurula gelmiş metaforik ilişkiyi esas alarak teatrallığı tanımlamaya çalışır. Tronstad, modern zamanda teatrallığın hep bir şeylerin karşısı olarak tanımlanageldiğinden ve tüm bu karşıt tanımlamaların bir araya geldiğinde aynı kavramı ifade ettiğinin anlaşılmasının ne kadar güç olduğundan bahseder:

"Meyerhold'a göre teatrallik doğalcı naturalist tiyatronun karşıtıdır. Barthes'a göre tekst dışında sahnede gördüğümüz her şey teatralliktir. Fried'a göre teatrallik modern resmin karşıtıdır." (Tronstad,2002:218)

Tronstad bu güçlüğü aşabilmek içinse, teatrallığı bir nitelik olarak görmektense bir ilişki biçimi olarak görmek gerekliliğinin altını çizer. Teatrallığı bir ilişki biçimi olarak algılayabilmek içinse, Anne Britt Grann'ın "*The Fall of Theatricality in the Age of Modernity*" adlı makalesine bakmayı önerir.

Grann makalesinde dört temel ilişki üzerinden teatrallığın tanımlanabileceğini söyler: Seyirci ve performans arasındaki ilişki, gerçek ve kurmaca iki alan arasındaki ilişki, aktörle, mekân arasındaki ilişki ve son olarak da, iki dünya arasındaki ilişki. Josette Féral ise teatrallığı bu dört ilişkiyi de kapsayabilecek bir şekilde yeniden tanımlar ve biri gerçek (fiziksel olarak sahnede var olan alan.) diğeri kurmaca (aktörün ya da seyircinin kafasında yarattığı sanal alan.) olan iki alan arasındaki ilişkide teatrallığın kurulabileceğini öne sürer. Teatrallığın oluşması için seyirci gerçek alanı düşünsel çerçeveden görmüş olmalıdır ki, o mekân farklılık gösterebilir. (Tronstad,2002:217)

Josette Féral'e göre, teatrallikte seyircinin bakışı esastır. Teatrallığı temelde bakışla ilişkilendiren Féral, teatrallığın sadece tiyatrodan değil, tüm performans sanatlarında, hatta gündelik bir olayda bile ortaya çıkabileceğini iddia eder ve teatrallığın ne koşullarda ortaya çıkabileceğini göstermek amacıyla oluşturduğu üç senaryonun birincisinde, teatrallikte mekânın önemini altını çizer. Aktörün sahnedeki varlığının teatrallik için bir ön koşul olmadığını söyleyen Féral'e göre, bir tiyatro salonuna gelen izleyici, mekânda henüz bir aktör bulunmamasına rağmen, "mekânın dikkat çekici doğasını" ve oradaki teatrallığı algılar. Öyleyse, mekân teatrallik için asal unsurdur. Metnin içerisinde üç boyutlu bir şekilde gerçekleştirilmesiyle tamamlanır. (Féral,2002:96)

Féral'e göre, sahnede aktörün varlığı teatrallik için bir ön koşul değildir; fakat sahne ilişkili teatrallikte, aktör ögesini teatrallığın temel nosyonu olarak sunar ve bunu Peter Brook'un bu konudaki iddialarına dayandırır. Brook'a göre, aktör sahne ilişkili teatrallığın kaynağı olarak ele alınır, sahne mekânı, kostüm, diyalog, metin, ışık gibi diğer belirleyici gösterge sistemleri sahnesel teatrallığı çok fazla etkilemeden kaybolur. Yani, aktörün tek başına varlığı bile teatrallığı garantiler ve teatral eylemin gelişeceğinin kanıtıdır. (Feral,2002:99)

Teatral Mekân ve İllüzyon

Tiyatro tarihine bakıldığında doğalcı- naturalist ve gerçekçi tiyatronun hüküm sürdüğü yıllar boyunca onlarla birlikte var olmuş katıksız bir illüzyondan bahsetmek mümkündür. Ancak, 20. Yüzyılın başından itibaren diğer sahne sanatlarının tiyatroya ait bazı temel özellikleri ödünç alması, hatta benimsemesinin daha görünür olması ve böylece teatrallik kavramının doğmasıyla birlikte tiyatrodaki illüzyon etkisini kaybetmeye ya da başkalaşmaya başlamıştır. Sarrazac bu durumu şöyle ifade eder:

Bizden öncekiler, kadife perdenin ardında tüm cömertliği ve bolluğuyla illüzyon tiyatrosunun keyfini çıkarıyorlardı. Şimdi ise, daha perde kalktığı anda, sahnenin boşluğunun doldurulmayacağını ve seyircinin beklentilerinin tatmin edilmeyeceğini biliyoruz. Sahne, özellikle yüklenip doldurulduğunda bile tamamen boş kalıyor. Tam da bu boş olma hali ve temsilen bu biçimde dışlanması

sahnenin seyircisine sunmak zorunda olduğu şeydir. Sahne gerçeklik tarafından bunaltılmış, soluksuz bırakılmış bir mekân ya da üzerine hareket eden hiyerogliflerin yazıldığı bir boş sayfa değildir. (Sarrazac,2002:58)

Jean- Pier Sarrazac'a göre tiyatro, gerçeklikle arasına koyabildiği mesafe ölçüsünde, yaşamın boyunduruğundan kurtulur. Artık gerçekliği sahnede sunma yükümlülüğü olmayan tiyatronun, metinle arasına mesafe koymasıyla da teatrallığın ortaya çıktığını öne sürer Sarrazac. Bu mesafeler sayesinde tiyatro soyut ve yazınsal kimliğinden kurtularak dünya ve gerçeklikle yeni bir ilişki kurmayı başarabilecektir. Teatrallik tiyatro sanatını bir anlamda yeniden inşa edecektir. Bu yeniden inşa ediş sürecinde, tiyatro kendini gerçekçiliğe kurban etmek yerine, teatrallığın unsurlarıyla gerçeklik deneyimini kendi içine çekerek onu yönetir, şekillendirir. (Sarrazac,2002: 62)

Féral'e göre, teatrallığın temelinde mekânsal öğelerin bulunduğunu söylemiştik. Tiyatro bir mekân inşa etme tekniğinden yararlanıp öznelerin oraya yerleştirilmesine izin veren bir alandır. Tiyatrodaki önce fiziksel bir mekân inşa edilir, ardından o fiziksel mekânın içinde psikolojik bir mekân oluşturulur. Çalışmanın bu noktasından itibaren başta mekân unsuru olmak üzere teatrallığın diğer unsurlarının izlerini -sinema estetiğini de göz önünde bulundurarak- Lars von Trier'in *Dogville* filminde süreceğim.

Gözler ile Kameralar Arasında Sallanan Bir Salıncak:

Dogville'de Mekân

Bir film olarak *Dogville*'de anlatının kurmaca bir sinemasal mekân olarak bir sahnede geçiyor olması durumunu, "Theatrum Mundi" geleneğiyle ilişkilendirmek mümkündür. Toplumla ilgili en eski batılı düşüncelerden birisi, toplumun bir tiyatro sahnesi olarak görülmesidir.

Bir tiyatro sahnesi olarak toplum imgesinin tek bir anlamı yoktur tabii ki. Ama değişmeyen üç ahlaki amaca hizmet etmiştir. Birincisi toplumsal yaşamın temel sorunları arasına yanılama ve aldanmayı katmış olması, ikincisi, insan doğasını toplumsal eylemlerden ayırmış olmasıdır. Üçüncüsü ve en önemlisi de "Theatrum Mundi" imgeleri, insanların günlük yaşamında icra ettikleri sanata dair resimlerdir. İşte bu sanat oyunculuk sanatıdır ve icra eden insanlar da "rol" yapmaktadır. (Sennett,2010:57)

"Theatrum Mundi" geleneğine göre, dünya bir sahneyse eğer, *Dogville* filminde, kasaba halkının dışarı kapalı- içine dönük dünyaları olarak tanımlayabileceğimiz *Dogville* kasabasının da bir sahne üzerine kurulmuş olması tesadüf değildir.

Mekân unsuru, sinema için de en az tiyatro için olduğu kadar önemli ve başat bir unsurdur. Sinemanın temel bileşenlerinden birisi olan mekân, en yalın tanımıyla, anlatının vuku bulduğu yerdir. Sinemada kurmaca mekân iki farklı biçimde oluşturulabilir. Bunlardan birincisi, birbirinden fark-

lı gerçek mekânların çekilerek, bunların kurgulama tekniğiyle birleştirilip, tek bir mekân gibi algılanmasını sağlayarak oluşturulan mekândır. İkincisi ise, gerçekte hiçbir şekilde var olamayıp sadece, film için oluşturulmuş stüdyo ve dekorlardan ibaret olan kurmaca mekândır (Tüzün,2008:). *Dogville* filminde bu ikinci türden bir kurmaca mekân yaratma tekniği kullanılmıştır.

Sinema kuramcısı Lewis Jakobs, sinemasal mekânın film estetiğine yaptığı katkılardan söz ederken, film mekânını "perdenin sınırlarınca kuşatılan, değişik kamera açıları ve merceklerle filmin yönetmeni ya da yapımcıları tarafından sınırlanan, çekimden istenen etkiye göre düzenlenen" görsel bir unsur olarak tanımlar. Jakobs'a göre, görsel mekân duyarlılıkla ele alınırsa eğer, film, derdini anlatmakta çok daha başarılı olur. (Jakobs,1994:42)

Tiyatro geleneğini sinemaya taşıyan ilk yönetmenlerden birisi olarak kabul edilen Fransız yönetmen George Méliès de, stüdyoda film çekmenin, yönetmenin film üzerindeki kontrolünü oldukça arttırdığından bahseder. Nilgün Abisel, Méliès'in sinemanın gerçeği, yeniden düzenleyebilme, değiştirme ve hayale dayalı, küçük öyküler anlatabilme olanağını keşfederek, sinematografik illüzyonun sinemasal biçimini geliştirdiğini söyler. Méliès'in filmlerinde kamera sabittir ve yakın ve ayrıntı çekim ölçekleri yerine hep toplu çekim ölçeği kullanılır. (Abisel,1989:27-30) Kameranın hep

sabit kalması ve kameranın yakınlaştırma işlevlerinin kullanılmaması, Melies'in kamerasını seyirci gözünün doğallığına yaklaştıran bir unsurdur.

Gerçeği Kurmacanın Süzgecinden

Geçirmek:

Dogville'de Heteropatik Özdeşleşme

Temelde tiyatronun bir aracı olan teatralliğin sinemaya taşınmasının sinema tarihinde daha önce de örnekleri görülmüştür. Alternatif film pratiğinde teatralliği araç olarak kullanmış olması Lars von Trier'i bu alanda ilk yapmaz. Fakat *Dogville*'in yazım aşamasında Brecht'ten ve onun epik tiyatroşundan esinlendiğini söyleyen Trier'in, Brecht'ın sinemanın seyircide kurmayı amaçladığı türden bir özdeşleşim, yani "heteropatik özdeşleşme" hayalinde olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Brecht, tiyatronun ve sinemanın yaratmaya kadir oldukları illüzyon sayesinde seyircinin yaşayacağı herhangi bir idiomatik, yani birebir özdeşleşmeyi tehlikeli bulur ve reddeder. Ona göre ancak, seyircinin oyuncunun oynadığı role sadece bir "gözlemci" olarak katıldığı bir özdeşleşme faydalı olabilir. Brecht'ın karşı sinema da aynı Brecht'ın tiyatro gibi körü körüne bir yanılsamaya karşıdır. Ancak birebir özdeşleşmeye olanak sunmayan bir sinema izleyicide gerçek dönüşümü mümkün kılabilir. (Silverman,2006:130-133) Yani Brecht'e göre, içe almacı bir özdeşleşme yerine mesafeli bir özdeşleşme kurmak esastır.

Brecht'in özdeşleşmeyi, yani psikanaliz tarafından öznelğin indirgenemez bir şartı farz edilen ve dolayısıyla yeni film kuramının ilgilendiği konulardan biri olan o ilişkiyi defetme çabasında olduğu gerçeğine işaret etmek istiyorum. Brecht, imgeselin bulaşmadığı "akla güzel görünecek" ve seyircinin bilinçdışı seviyesinden çok bilinç seviyesinde katılacağı bir tiyatro hayal eder. Bunun için sadece oyuncunun rolden, her bir sahnenin bir diğerinden ve müziğin gösteriden yalıtılmasının değil, bunların da üstünde seyircinin de kurgusal karakterlerden yalıtılmasının gerektiğini söyler. (Silverman,2006:130)

Alıntıda Brecht'in yeni film kuramının yoğun bir biçimde ilgilendiği özdeşleşmeye, yani idiomatik/içe almacı bir özdeşleşmeye ket vurup, seyircinin izlediklerine belirli bir mesafede durarak bilinç seviyesinde kalması için kullandığı ve önerdiği teknikler sıralanmıştır. Trier'in de *Dogville*'de bu önerilere çoğunlukla sadık kaldığını söyleyebiliriz. Trier, filmin hikâyesini anlatırken, her sahneyi birbirinden ayıran epizodik anlatım tekniğini kullanarak sahnelerin birbirinden yalıtılmasını sağlamıştır. *Dogville*, "Prolog" adı taşıyan ve karakterlerin tanıtıldığı bir giriş bölümüyle, hikâyenin gelişip son bulduğu dokuz diğer bölümden oluşmaktadır. Müziği de bu minvalde kullanılan Trier, son olarak, seyircinin kurgusal karakterlerden yalıtılması için mekânın kurmacasallığının altını beyaz tebeşirlerle çizmiştir. Filmin dekor kullanımındaki minimalizm kendisini ışık kullanımlarında da gösterir. Filmdeki gerilimli atmosfer yoğunlukla, ışık ve gölge oyunlarıyla verilir-

ken yer yer müzik ve ses efektleri de kullanılmıştır. *Dogville* stüdyosunun ışıklandırması da elbette bir tiyatro ışıklandırması uzmanı tarafından yapılmıştır. Filmde zaman değişimleri de ışıklandırma yardımıyla sağlanmaktadır. Brecht'in epik tiyatrosunda yabancılaştırmayı sağlayan asal unsurlardan birisi olan anlatıcı karakter, *Dogville*'de de vardır. Filmde seyirciye olayları anlatan bir anlatıcı karakterin bulunması, izleyicilere izlediklerinin gerçek olmayıp, bir hikâyeden ibaret olduğunu sık sık hatırlatır niteliktedir.

Sinemada ya da tiyatrodaki, temsil sahenin seyircinin dünyasının bir devamı olarak gösterilmemesi, seyircinin bilinç konumunda kalarak, heteropatik bir özdeşleşme kurulmasındaki en önemli etkenlerdir. Trier'in *Dogville*'de hikâyenin geçtiği mekânı gündelik dünyadan ayırarak tamamen sahte, oyunsu bir mekân kurup, oyuncularını bu mekânda doğal yaşam alanları orasıymış gibi konumlandırmasıyla, sinema seyircisinde heteropatik bir özdeşleşme yaratmak için temel şartı sağlamış oluyor.

Kaja Silverman'a göre, sinemada "dikizci ile teşhirci", yani seyirci ile aktörler asla buluşamaz. Tiyatro zaman zaman sahne ve seyir salonunu birbirinin devamı gibi görünen tek bir alan yapmayı başarabilmiş olsa da sinema için bunu başarmak çok güçtür. Ona göre sinemada dördüncü duvarı tamamen kaldırmayı aslında hiçbir film başaramamıştır bu güne kadar. Brecht, sinemada seyir yeriyle sahneyi bölen indirgenemez uzaklığın sinemanın siyasi yararlılığını sınırlandırdığını düşünse de, Silverman'a

göre, Brecht'in bahsettiği gibi esaslı bir mesafeli duruş sağlama olanağı, tam da sinemanın seyircisini aktörden ayıran aralıktadır. Böylelikle sinematik özdeşleşmenin sahip olduğu büyük potansiyelin, dördüncü duvarı kaldırmasında değil belirginleştirip, abartılı hale getirmesinde olduğunu söyler. (Silverman, 2006:37)

Bu bağlamda *Dogville*'e bakıldığında Trier'in heteropatik özdeşleşmeyi sağlayabilmek amacıyla, tiyatrodaki "dördüncü duvar" diye adlandırılan o duvarı kaldırmak yerine, yarattığı kurgusal mekândaki tüm duvarları kaldırarak, (*Dogville* kasabasında evlerin birbirinden duvarlar yerine, tebeşirle çizilmiş çizgilerle ayırması durumu.) dördüncü duvarı daha da belirginleştirmeyi başarıp, seyircinin dünyasıyla aktörün dünyasını bariz bir biçimde ayırmayı başardığı rahatlıkla söylenebilir.

Alternatif bir sinema isteğinin içinde, seyreden-bilmeden esiri olduğu büyülenmeden kurtarılıp, sinema ve sinemanın yapılandırıcı etkileri hakkında siyasi güç kazandıran bir bilginin ona bahşedilmesiyle imgesel mağarasından berak gün ışığına bir şekilde çıkartılabileceği fikri saklıdır. Böyle bir sinema bu yarısaydam bilinç durumu için tek başına bir model olabilir; böyle bir sinema imgesel tarafından tehlikeye atılmadığında, kendi etkinliklerini daima okunaklı kılacaktır. (Silverman, 2006:132)

Dogville, Trier'in, tamamında Amerika'yı eleştirdiği, ABD üçlemesinin ilk filmidir. Bu açıdan bakıldığında, politik bir eleştiri yapma arzusuyla yola çıktığı filmde, politik tiyatronun önde gelen isim-

lerinden Bertold Brecht'in tekniklerini kullanması ve izleyiciyle arasında eleştiri mekanizmasını kapatmayacak bir özdeşleşme modeli olan heteropatik özdeşleşmeyi kullanması doğru bir başlangıçtır:

25 Mayıs'taki ödül töreni gecesi yaklaşırken, von Trier kendisini alışık olmadığı bir konumda buldu. *Dogville* gibi dönemin siyasal atmosferi açısından güncel, konuyla ilgili ve cesur bir siyasi film yapmıştı. Siyasal filmler yapan bir yönetmen olarak görülüyor ve çekimler sırasında asla siyasi bir film yapmayacağını açıkça belirtmiş olmasına rağmen, kendisi de bu görüşü paylaşıyor ve tavırlar sergiliyor, yorumlar yapıyordu. Şimdi burda, Fransa'da Amerika'ya meydan okumaktaydı. Lars von Trier birdenbire, siyaseten doğrucu bir isim haline gelivermişti. (Stevenson, 2005:192)

Film sonrasında Trier ve *Dogville* hakkında yazılan eleştirilerden alıntılanmış bu paragraf, *Dogville*'i çekerken, böyle bir

teknik kullanmaktaki amacının Grace'in hikâyesini anlatmaktan öte, toplumsal ahlak sorununu irdelemek olduğunu söyleyen Trier'in, bu bağlamda amacına ulaştığının kanıtıdır. Öyle ki, Amerika'nın "bu kadar sert eleştirildiği" bir film olarak nitelenen *Dogville*'e çeşitli platformlarda ödül vermeye cesaret edilemediği gibi, filmin ikincisi olarak çekilecek "*Manderlay*" da, *Dogville* gibi "politik" bir filmin devamı olacak olması nedeniyle daha yapım aşamasındayken bile çeşitli sıkıntılar yaşamıştır.

"Modern Resmin Karşısı": *Dogville*'de Teatrallığın Resmi

Filmin başında *Dogville*'in yüzünü seyirciye ilk kez gösterdiği sahne, *Dogville* kasabasının kuşbakışı bir görüntüsüdür. Bu açılış, yönetmenin seyirciye tanrısal bir bakış bahşetmesinin bir göstergesi olarak okunabilmenin yanı sıra (Allmer,2010:63)



seyircinin daha filmin en başında stüdyo-kasabanın tamamını görüp, bu pek de alışık olmadığı sinemasal mekânı gözünde bütünlüklü bir biçimde canlandırabilmesini kolaylaştıran pratik bir çözümdür aynı zamanda.

Film 1930'lar Amerika'sında gangsterlerden kaçarak, Dogville kasabasına sığınan Grace Margaret Mulligan'ın kasaba insanlarıyla yaşadığı, sonunda iki taraf için de kötülüğün galip geldiği bir çeşit "iyilik oyununu" anlatıyor. Peşindeki gangsterlerden kaçmakta olan Grace, Dogville adlı bir dağ kasabasına gelir. Grace'i kasabada gören ilk kişi, zaman zaman kasabalılara akıl hocalığı da yapan genç Tom'dur. Tom'un ısrarıyla ve ufak tefek işlerinde onlara yardım etmesi koşuluyla, Dogville sakinleri Grace'in kasabalarında saklanmasına izin verir. Fakat bir süre sonra kasabalılar bariz bir biçimde Grace'i istismar etmeye başlarlar. Bir süre sonra başına bir ödül konmuş olduğu da anlaşılınca Grace'in hayatını cehenneme çevirirler. Bu süreç boyunca Grace'in babasının bir mafya patronu olduğundan hiç söz edilmez. Fakat filmin sonunda Grace'in mafya patronu olan babası kasabayı basar. Şimdi kasaba halkının kaderini elinde tutan, Grace'dir. "Bu insanlara sana davrandıkları gibi davranacaksın" diyen babasını dinler ve bu kararın dramatik sonuçları izlenir son sahnede.

Dogville kasabasında evleri birbirinden ayıran duvarların olmayışı seyirciye tüm mekânlarda gelişen olayları gözleyebilme fırsatı verir. Seyirci karakterle-

rin tüm sırlarına vakıftır. Kasabalı bir çiftçi olan Chuck'ın Grace'in durumundan yararlanıp ona tecavüz ettiği sahne bu açıdan çok etkileyicidir. Kasabaya Grace'i aramaya gelmiş olan polisler vardır tebeşirle çizilmiş duvarların arkasında. Yönetmen bu sahnenin birkaç karesini uzak plandan çekmiştir. Böylece izleyici, Grace'in durumunu ve dışardaki insanların içinde buldukları ikilemi aynı anda fark eder. Kasaba halkı, tebeşirle çizilmiş duvarların arkasını göremeyecek kadar "kör"dür bir anlamda. Bu durum akla, kasabada yaşayan ve kör değilmiş taklidi yapan kör adamı getirir. Her karakterin birbirine benzediği ve tek bir beden gibi hareket eden kasaba halkının körlük konusunda bir metaforudur bu adamın durumu diyebiliriz. Grace onun kendi körlüğüyle yüzleşmesini sağlar ve bir "4th of July" (4 Temmuz Amerikan bağımsızlık günü) yemeğinde kör adam ayağa kalkarak "bize gerçekleri gösterdiğin için teşekkür ederiz Grace!" der. Grace'in kör adama gösterdiği kör olduğu gerçeği, kasaba halkına göstereceği gerçeklerin ilkidir. Grace, kasaba halkının içlerindeki "kötü"yü görmelerini sağlayacaktır; fakat filmin sonunda kendisi de "iyilik" ten umudu kesip, körlükle yüzleşecektir.

Dogville'de Grace'e yapılan tüm "işkence"ler görünmez duvarlar sayesinde izleyiciye görünür kılınır. Böylece izleyici, tüm herkesin zaaflarını önceden görerek, Grace ve diğerleri için yaklaşan kötü son için de bir öngörü kazanmış olacaktır.

Filmde bariz kurmaca bir mekân içerisinde ve “gerçekçi” diyebileceğimiz bir hikâye eşliğinde oyuncular, her ne kadar gerçekçi bir oyunculuk sergileyip, izleyiciye hikâyenin gerçekliğini hissettirmeye çalışsalar da, ayrıntılara inildiğinde filmde gerçeklikten uzak pek çok detay bulunduğu görülür. Filmde canlı-gerçekçi oyunculuk öyle yapay bir ortamın içine yerleştirilmişti ki, bir müze sergisi canlanmış gibi görünüyordu. Von Trier, tuhaf bir biçimde kurulmuş kasabasını yaşayan bir yere dönüştürmüştü. (Stevenson,2010:189)

Dogville setinde kullanılan birçok öge, sahnede yazılarak ya da resmedilerek temsil edilmiştir. Kilise, değirmen gibi ortak kullanım alanlarının üzerlerinde isimleri yazarken, kulübelerinse içlerinde orada yaşayan ailelerin isimleri yazmaktadır. *Dogville* kasabasını “dışarıdan gelebilecek tehlikeler”e karşı koruyan köpek Musanın ve toprakta yetişen bitkilerinse resimleri yapılmıştır. Sarrazac, *Teatrallığın İcadı* adlı makalesinde, Barthes’in düşlediği tiyatro modelinin “meselelerin göstergelere dönüştüğü” bir tiyatro olduğundan bahseder. Böyle bir modelin sadece Bunraku gibi Doğulu formlarda değil, Brecht, Stanislavski ve Antoine gibi deneysel gerçekçilikte de bulunabileceğini ekler. (Sarrazac,2002:59) Trier’in Brecht teatrallığından esinlenerek çektiği *Dogville* fiminde de “meselelerin çeşitli göstergelere dönüşmesi” durumuyla karşı karşıyayızdır.

Trier’in *Dogville*’i yazarken Brecht’ten yoğun bir biçimde etkilenmesi durumunun sözselsel olarak en duyulur kanıtı, filmde Brecht’in *Üç Kuruşluk Opera*’sındaki Kor-

san *Jenny Şarkısı*’na yapılan açık göndermedir. Filmin son sahnesinde Grace, June adlı hasta çocuğun yatağını temizlerken, “burada kimse yatmayacak” der. Bu cümle filmin sonunda yaşanacaklara dair bir önseme niteliği de taşır. Korsan Jenny bir hizmetçi kızdır ve şarkısında, içinde eziyetten başka hiçbir şey görmediği kasabanın sonunda yanıp kül olacağını söyler. Bunca eziyet ederken “bilmezsiniz hiç kimle dans ederdiniz, hayır, karşınızda kim var bilemediniz” dizeleri geçer şarkıda. “Bu rahat döşeklerde kimse uyuyamayacak, tatlım, kimse, hiç kimse!” mısralarıyla biter şarkı. Böylece, Grace ile Korsan Jenny arasındaki düşünsel koşutluğun yanı sıra, yaşanacak olan eylemsel koşutluk da seyirciye eylem daha gerçekleşmeden önce duyurulmuş olur.

Oyunu Kurallarına Göre Oynamak: *Dogville*’de İç Tutarlılık

Lars von Trier’den bahsederken, Trier ve Thomas Vinterberg’in öncülleri olduğu “Dogma estetiği”ne ve “Dogma 95” manifestosuna da kısaca değinmek yerinde olacaktır. “Dogma 95” manifestosu temelde yüksek bütçeli Hollywood filmlerine ve “Auteur” sinemasına karşı oluşturulmuş bir manifestodur. (Stevenson, 2010:77) *Dogville* set ve dekor kullanımının en aza indirgenmesi gerekliliği, yapay ışık yerine doğal ışıkla çekim yapılması düsturu gibi maddeleri içeren “Dogma 95” manifestosuna birçok açıdan uymamaktadır. Fakat el kamerasıyla çekilmiş olması, set ve dekorlar konusunda gayet minimal seçimler yapmış olması ve özellikle de, oyuncuların role girmesi üzerinde çok durulup, gerçek duygular ortaya çıkarmalarının amaçlanması

gibi bazı özellikleriyle Dogma akımına sadık kalır. Filmin çekimleri tamamlandıktan sonra Sammy Saif, içlerinde Nicole Kidman gibi Hollywood sinemasının ünlü isimlerinin de yer aldığı kastın, Trier'in alışılmadık çalışma tekniği yüzünden neler yaşadıklarını şu sözlerle anlatır Danimarka basınına:

Oyuncular ne yapmaları gerektiğini bilmiyordu. Canlandırdıkları karakterlerin nereden gelip, nereye gittiklerinden haberdar değillerdi. Bu son derece sinir bozucu bir durumu ve oyuncuların kendilerinden bekleneni gerçekleştirmesini zorlaştırıyordu. Güvenlerini yitirmiş, yapayalnız kalmışlardı. Belli bir aşamadan sonra olan biteni kabullenip, oyunu kurallarına göre oynamaya başladılar. Trier çekimler boyunca, oyuncuların peşinde dolaşıyor, onları itip kakıp, oyuncularla konuşarak yarattığı karakterlerin içindeki çirkin gerçeği zorla ortaya çıkarmaya, derinlerdeki gerçek şiddeti ve acımasızlığı dışarı vurmaya çalışıyordu. (Stevenson, 2010:187)

Alıntıda geçen “oyunu kurallarına göre oynamak” cümlesi, filmi anlamak açısından önemli bir yerde duruyor. Trier'in *Dogville* içerisinde yapmaya çalıştığı her şey “oyun” sınırları içerisinde değerlendirilebilir. Sinemasal mekân olarak bir stüdyo seçmesiyle oyunu için uygun bir alan oluşturmuş olan Trier, teatrallığı de bir araç olarak kullandığı tüm film boyunca bir oyun oynuyor gibidir. Üstelik tüm hikâyeyi, filmin kurmacasal gerçekliği içerisinde başkarakterlerden birisi olan Tom'un, Grace'i kasaba halkına kabul ettirerek, onları ne kadar iyi olduklarını ispatlamaya iten bir oyun olarak okuyabiliriz. Nitekim karakterler tarafından film içerisinde de replik

olarak “oyun” sözcüğü bu bağlamda kullanılmıştır. Kasaba halkını oyunun içine çekmeden önce Grace'i oyuna dahil etmeye çalışan Tom'la, Grace arasında geçen konuşma şöyledir:

Grace – *Bu bir oyunmuş gibi konuşuyorsun.*

Tom – *Hayatını kurtarmak için iki haftalık bir oyun oynamak istemez misin?*

Grace içinde bulunduğu açmazdan ötürü oyuna katılmak zorundadır zaten. Diğerlerinin de Tom'a karşı koyamayıp oyunu kabul etmeleriyle birlikte, *Dogville*'de kötülüğün galip geleceği bir oyun oynanmaya başlanacaktır. Oyun kurucu işlevi taşıyan Tom, aynı zamanda bir yazardır. Tom'un başarısız bir yazar olması bu anlamda ironiktir. *Dogville* kasabasında yaşanan bu “kötü” hikâyenin kurgusunda Tom'un payı büyüktür. Filmin ilk sahnesinde bir başka oyun metaforuyla karşılaşırız. Tom -her zaman kazansa da- kasabanın çok da zeki olmayan bir genciyle dama oynamayı çok sever. Onlar dama oynarlarken, anlatıcının hafif alaycı bir şekilde, Tom'un, zaferine giden süreyi uzatmaya çalışıp, keyfini katlamaya çalışsa da, çok hızlı bir şekilde kazanverdiğini söyler her defasında. Tom'un oyun oynamaktan, özellikle de kazanmaktan büyük haz duyduğunu anlarız anlatıcının yardımıyla. Filmin ilk sahnesindeki bu oyun metaforu filmin bütünündeki oyunda Tom'un nasıl davranacağını ipucu olarak sunan bir önsemedir. Bütün bu oyun meselesi, seyirciyi sahnedekinin sadece bir oyun olduğunun hissettirilmesi açısından oldukça önemlidir.

SONUÇ

Sonuç olarak *Dogville* filminde neden tiyatronun temel araçlarından biri olan teatralliğe başvurulduğunu anlamak için belki de tekrar Féral'in söylediklerine dönmek gerekir: çünkü teatrallik, seyirci için gösterişli olaylar üretir, gündelik hayattan farklı bir ilişki kurar. Bu bir temsil edimidir, kurmacanın yapılandırılmasıdır. Böyle olunca, teatrallik kurmacanın ve temsilin gözlenen ile gözleyenin yüz yüze getirildiği bir “başka” mekânda katmerlenmesidir. Bütün sanatlar içinde, tiyatro böyle bir deneyime en uygun sanattır. (Feral, 2002:105) işte bu yüzden Trier, tiyatronun araçlarını sinemaya taşıyarak onun etkisinden faydalanmaya çalışmıştır.

KAYNAKÇA:

- Abisel, Nilgün., (1989), Sessiz Sinema, Ankara: Ankara Üniversitesi Basın Yayın Yükseköğretim Kurulu Yayınları.
- Allmer, Açıly., (2010), Sinemekân: Sinemada Mimarlık, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Féral, Josette., (2002), Theatricality: The Specificity of Theatrical Language, Substance, University of Wisconsin Press.
- Gran, Anne- Britt., (2002), The Fall Of Theatricality in the Age of Modernity”, Substance, University of Wisconsin System.
- Jakobs, Lewis., (1994), Zaman ve Mekânın Anlatımı: Filmde Zaman ve Mekân Üzerine, Eskişehir: Turkuaz.
- Sarrazac, Jean- Pierre., (2002), The Invention of “Theatricality: Rereading Bernard Dort and Roland Barthes. SubStance.
- Sennett, Richard., (2010), Kamusal İnsanın Çöküşü. İstanbul: Ayrıntı yayınları.
- Silverman, Kaja.,(2006), Görünür Dünyanın Eşiği. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Stevenson, Jack.,(2005) Lars von Trier. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tronstad, Ragnhild., (2002), Could the World Become a Stage?”. SubStance.
- Tüzün, Seda, “Türk Sinemasında Mekân: Tek Mekânda GeçenFilmler” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. (Ankara: 2008)