

**YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**GÖRÜNTÜ TEKNOLOJİSİ ORTAMININ
MODERN DANS KOREOGRAFİSİNE ETKİLERİ
VE DEĞİŞEN BEDEN ANLAYIŞI**

Tan Temel

**SBE Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Sanat ve Tasarım Programında
Hazırlanan**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Muammer Bozkurt, (YTÜ)

İSTANBUL, 2007

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
RESİM LİSTESİ.....	iv
ÖNSÖZ	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
1. GİRİŞ	1
2. 20.YÜZYILDA DANSIN GÖRÜNTÜ ORTAMINDA KULLANIMI	3
2.1 Sinemanın İlk Dönemi ve Dans	3
2.2 Hollywood Film Endüstrisi ve Dans.....	4
2.3 İlk Avant-garde Film Çalışmaları.....	6
2.4 Televizyon Ortamında Dans (Örnek BBC)	8
2.5 Video Ortamında Dans	10
2.6 Dijital Ortamda Dans	11
3. DANS VİDEOSU VE KOREOGRAFİK UNSURLAR	16
3.1 Dans Videosunda Mekan Kavramı	17
3.1.1 Mekan Oluşumunda Kameranın Konumu	18
3.1.2 Sahne Çekim Açılırları.....	19
3.2 Dans Videosunda Zaman ve Renk Kavramı.....	20
3.3 Dans Videosu ve Koreografi	22
3.4 Canlı Performansta Bedenin Algılanışı, Kameranın Beden Algısına Etkileri ve Kurgu	26
4. DANS VİDEOSUNDA POSTMODERN UNSURLAR	33
4.1 Postmodernizmin Modern Dansa Etkileri	33
4.2 Postmodernizm ve Gerçeklik Kavramı.....	34
4.3 Postmodernizm ve Dans Videosunda Dizimsel Yapı.....	37
4.4 Postmodernizmle Değişen Oyuncu-Karakter Anlayışı.....	40
4.5 Postmodernizm ve Dans Videosunda Seyirci.....	42
4.6 Postmodernizm ve Merce Cunningham.....	45
5. GÖRÜNTÜ ORTAMINDA DEĞİŞEN BEDEN ANLAYIŞI	49
5.1 Hollywood Filmleri, Reklamlar ve Müzik Kliplerinde Dansçı Bedenin Kullanımı	49
5.2 Dans Videosunda Beden Anlayışı	51
5.3 Dijital Ortamda Beden	53
6. SONUÇ	59
KAYNAKLAR	62

EKLER.....	65
EK 1	65
EK 2	98
EK 3	106
ÖZGEÇMİŞ.....	111

RESİM LİSTESİ

Resim 2.1	<i>Serpentine Dance</i> , Loie Fuller, Fransa, 1892.....	65
Resim 2.2	<i>Saturday Night Fever</i> , John Travolta.....	66
Resim 2.3	<i>Le Ballet Mecanique</i> , 1924, Reji: Fernand Leger, Dudley Murphy.....	67
Resim 2.4	<i>A Study in Choreography For Camera</i> , Maya Deren, 1945.....	68
Resim 2.5	<i>A Study in Choreography For Camera</i> , Maya Deren, 1945	69
Resim 2.6	<i>Electrodes</i> , 1997-2002, Palindrome Dans Topluluğu	70
Resim 2.7	<i>Electrodes</i> , 1997-2002, Palindrome Dans Topluluğu	70
Resim 2.8	Motion Capture örneği.....	71
Resim 2.9	Dijital ortamda Motion Capture örneği	72
Resim 2.10	<i>Ghostcatching</i> , Bill T.Jones, Paul Kaiser, Shelley Eshkar, 1999.....	73
Resim 2.11	<i>Ghostcatching</i> , Bill T.Jones, Paul Kaiser, Shelley Eshkar, 1999.....	74
Resim 2.12	<i>Ghostcatching</i> , Bill T.Jones, Paul Kaiser, Shelley Eshkar, 1999	75
Resim 3.1	<i>Hands</i> , Koreografi: Jonathan Burows, 1995	76
Resim 3.2	<i>Monologue</i> , Walter Verdin, Anne Teresa De Keersmaecker, 1990.....	77
Resim 3.3	<i>Boy</i> , Peter Anderson and Rosemary Lee, 1995	78
Resim 3.4	<i>Boy</i> , Peter Anderson and Rosemary Lee, 1995.	79
Resim 3.5	<i>Keshioko</i> , Saburo Teshigawara, 1993.....	80
Resim 3.6	<i>Mothers and Daughters</i> , Koreografi: Victoria Marks, 1994.....	81
Resim 3.7	<i>Codex</i> , Philippe Decoufle, 1987.....	82
Resim 3.8	<i>Tango</i> , Zbigniew Rybczynski, 1980	83
Resim 3.9	<i>Tango</i> , Zbigniew Rybczynski, 1980.	84
Resim 3.10	<i>Horseplay</i> , Alison Murray, 1995.....	85
Resim 3.11	<i>Touched</i> , Koreografi: Wendy Houston, 1994	86
Resim 3.12	<i>Enter Achilles</i> , Koreografi: Llyod Newson, 1996.....	87
Resim 4.1	<i>Outside In</i> , Koreografi:Victoria Marks, 1994	88
Resim 4.2	<i>Outside In</i> , Koreografi:Victoria Marks, 1994	89
Resim 4.3	<i>Le P'tit Bal</i> , Philippe Decoufle, 1987	90
Resim 4.4	<i>Points in Space</i> , Merce Cunningham, 1982	91
Resim 4.5	<i>Points in Space</i> , Merce Cunningham, 1982.	92
Resim 4.6	<i>Chanel / Inserts</i> , Merce Cunningham, 1982.....	93
Resim 4.7	<i>Chanel / Inserts</i> , Merce Cunningham, 1982.....	94
Resim 5.1	<i>Terminator</i> , James Cameron	95
Resim 5.2	Cyborg beden örneği	96
Resim 5.3	Cyborg beden örneği	97

ÖNSÖZ

Görüntü teknolojilerinin gelişiminin dans koreografisine ve video ortamına etkileri ile değişen beden anlayışının sorgulandığı bu tez çalışması, dans sanatının gelişim çizgisi içerisinde geçirdiği değişimler ve etkileşimler sonucunda ortaya çıkan dans videosunu ve dijital ortamda dansı irdelemektedir.

20. yüzyılın başlangıcından itibaren bedeni temel malzeme olarak kullanan dans sanatı, geçen zaman içerisinde sosyo-kültürel alanda yaşanan değişimlerden doğrudan etkilenmiştir. Günümüzde bu etkileşime yeni dijital gelişimlerinde katılımıyla, batı kültüründe görsel sanatlar ve sahne sanatları her geçen gün sınırlarını zorlamaya devam etmektedir.

Bu tez çalışmasında tecrübelerini ve değerli bilgilerini benimle paylaşan başta ustam Sayın Geyvan McMillen'e, yönlendirmeleriyle tezimin ortaya çıkmasını sağlayan danışmanım Yrd. Doç. Muammer Bozkurt'a, yardımlarını ve desteğini esirgemeyen Sernaz Demirel'e teşekkür ederim.

Şubat 2007

Tan TEMEL

ÖZET

GÖRÜNTÜ TEKNOLOJİSİ ORTAMININ MODERN DANS KOREOGRAFİSİNE ETKİLERİ VE DEĞİŞEN BEDEN ANLAYIŞI

Tan TEMEL

Bu tez çalışmasında teknolojinin gelişimi ile dansa da kullanılmaya başlanan görüntü teknolojilerinin dans koreografisine ve beden anlayışı üzerine etkilerinin irdelenerek, modern dans yapısı içinde değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorusuna yanıt aranmaktadır. 20. yüzyılın başından günümüze gelene kadar görüntü ortamında dansın kullanımı ele alınmaktadır.

Dans videosunda zaman, mekan, kurgu kavramları dans videosu örnekleri üzerinden incelenmektedir. Dans videosunun teknik olanakları dans koreografisiyle ilişkilendirilerek kameranın beden algısına etkileri sorgulanmaktadır.

Dans videosu postmodern ortamda karşılığını bulmaktadır. Postmodern yaklaşımların dans videosuna etkilerine bakılacak olursa postmodern dansın öncüsü olarak kabul edilen Merce Cunningham'ın dans videosuna katkıları dans koreografisinde farklı denemelerin yapılması açısından devrimci örnek olarak nitelendirilebilir.

Tüm bu kavramlar çerçevesinde bedenin günümüzde nasıl algılanmakta olduğu ve değişen yeni beden anlayışını ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak dans video ve dijital teknolojilerle yapılan tüm çalışmalar bir yöntem olarak ele alındığında, modern dansın yapısı dışında, farklı bir sanat estetiği olarak ele almak doğru olacaktır. Bu anlamda modern dans koreografilerinde bu elemanlar, koreografiyi destekleyici unsurlar olarak kullanılabilmekte ve karşılıklı olarak bir “araç” olma durumu yaşanmaktadır.

Anahtar kelimeler: Dans video, dijital teknoloji, dans koreografisi, beden

ABSTRACT

THE INFLUENCES OF THE VISUAL TECHNOLOGY MEDIUM ON MODERN DANCE CHOREOGRAPHY AND THE CHANGING BODY CONCEPTION

Tan TEMEL

In this thesis, the influences of the visual technology which has started to be applied for dance with the technological development, on dance choreography and body conception are explicated, and it is aimed at finding an answer to the question of whether this can be evaluated within the modern dance structure. Since the beginning of the 20th century until this day, the practice of dance in visual medium has been discussed.

The concepts of time, setting and fiction in dance video are first of all, examined from the sample dance videos. The technical facilities of the dance video are associated with the dance choreography and the influences of the camera on the body perception are questioned.

Dance video finds its counterpart in the post-modern medium. When the influences of the post-modern approaches on the dance video are considered, the contributions of Merce Cunningham who is acknowledged as the forerunner of post-modern dance, to the dance video can be qualified as revolutionary in terms of making different attempts in dance choreography.

Within the framework of all these concepts, he demonstrates how the body is perceived in today's world and the new conception of body.

As a result, when all of the works realized by dance video and digital technology are considered as a method, it would be appropriate to take them as distinct art aesthetics apart from the structure of modern dance. In this context, these elements are applied as supporting components in modern dance choreographies, and they both act as a "tool" for one another.

Key Words: Dance Video, digital technology, dance choreography, body

1. GİRİŞ

20. yüzyılın başında, Amerikalı dans sanatçısı Isodora Duncan'ın balenin katı kurallarına tepki gösterip bale kıyafetlerini bir kenara atarak çıplak ayaklarla ve rahat kıyafetler içinde dans etmeye başlaması modern dans tarihinin başlangıcı olarak kabul edilir. Bu başlangıç bireyin duygularını özgürce bedeni ile anlatmasını ve 20. yüzyılın dans söylemini oluştururken, batı kültüründe yeni arayış ve üslupların ortaya çıkmasına zemin hazırlayacaktır.

1. Dünya Savaşını izleyen ilk on yıl dansa ekspresyonist (dışavurumcu) anlayışların geçerli olduğu yıllardı. Modern dans başlangıcından itibaren sosyal, kültürel, ekonomik yaşantıyı beden yoluyla dışa vurma amacındaydı. Modern dans günlük deneyimlerden büyük bir güç alıyordu. Duncan'dan sonra Ruth St. Dennis, Mary Wigman, Doris Humphrey, Hanya Holm, Katherine Dunham, Martha Graham, Merce Cunningham, Lester Horton gibi birçok dansçı ve koreograf yaptıkları çalışmalarla modern dans tarihine yeni anlayışlar ve bakış açıları getirdiler. Geliştirdikleri yeni teknikler bireyselliği yansıtan imgeler taşıyan, yenilikçiliğe önem veren, yaşamlarını ifade edebilecekleri yeni imajları yaratmayı ön planda tutan, beden yoluyla kendini ifade eden duyguların yön verdiği dans teknikleri olmuştur.

1895 yılından itibaren sinemanın ilk dönemlerinde yapılan filmlerde dansçılarda kullanılmaya başlanır. Bu filmler daha sonra yapılacak olan dans videolarının esin kaynakları olmuştur. 1919'da Loie Fuller, ardından Anna Pavlova gibi dansçılar bu filmlerden etkilenerek zamanının ötesinde dans filmleri çekmişlerdir. Dans videosu, özellikle 2. Dünya Savaşı'ndan sonra postmodern hareketlerle birlikte yaygınlaşır. Koreograf, yönetmen, dansçılar, kameraman gibi farklı mesleklerden birçok insanın işbirliği ile oluşan bir yapıda gelişir. Dans videosu tanım itibari ile video için yapılan yeni dans çalışmalarıdır. Teknolojik gelişimlerle beraber bilgisayar teknolojisi de modern dansın alanı içine girmeye başlar. Dijital teknoloji ile ilgili çalışmalar dijital sistemlerle oluşturulan çeşitli programlarla gerçekleşir. Bu sistemler koreograflara farklı yaratım alanları oluşturmalarında yardımcı olmuştur.

Bu tezin yöntemi gereği, öncelikle 20. yüzyılda dansın görüntü ortamında kullanımına bakılacaktır. Görüntü ortamının dansla ilişkilendirilerek tarihsel olarak irdeleneceği bu bölümde dansçıların kullanıldığı ilk sinema örneklerinden dijital teknolojilerin kullanıldığı son dönem çalışmalara kadar örnekler üzerinden gidilerek yapılan çalışmalar incelenecektir.

Modern dans koreografisi üzerinde görüntü teknolojisinin etkilerini görebilmek adına bu örneklendirmeler konu başlığı açısından sonuca gidecek süreç içinde oldukça önemlidir.

Bu çerçevede, tezin amacı teknolojinin gelişimi ile dans da kullanılmaya başlayan görüntü teknolojilerinin dans koreografisine ve beden anlayışı üzerine etkilerinin irdelenerek, ortaya çıkan yapıların “modern dans yapısı içinde değerlendirilip değerlendirilemeyeceği” sorusuna yanıt aramaktır. Bu çerçeve içinde dans da beden ne demek sorusundan yola çıkılarak çağımızda bedenin nasıl algılandığı sorgulanacaktır. Bu sorulara yanıt bulabilmek amacıyla ilk olarak dans videosunun teknik özellikleri incelenecek, dans koreografisiyle ilişkilendirilecektir. Konunun daha iyi anlaşılabilmesi için belirli imajları vermek gerekmektedir. Bu açıdan dans videosu örnekleri üzerinden gidilecektir.

Görüntü teknolojileri batı kültüründe postmodern dönemle özdeşleştirildiğinden postmodern anlayışların dans videosuna olan etkilerini irdelenmek gerekmektedir. Görüntü teknolojilerinde de dans formunda da ortak nokta bedenin kullanımıdır. Teknolojik gelişimlerle birlikte bedenin nasıl algılandığı bu çalışmada sonuca ulaşmada kilit noktasıdır. Bu açıdan beden kavramı dans videosunda ve dijital teknolojilerin kullanıldığı çalışmalarda sahne dans koreografisiyle ilişkilendirilerek ayrıntılı olarak incelenecektir.

2. 20. YÜZYILDA DANSIN GÖRÜNTÜ ORTAMINDA KULLANIMI

2.1 Sinemanın İlk Dönemi ve Dans

Kardeşi Auguste (1862-1954) ile birlikte çalışan Louis Lumiere sinemanın mucidi olarak kabul edilir. Lumiere'in 1895'te yaptığı ilk filmler iyi düzenlenmiş, taze ve özgür bir hava taşıyan, durağan çerçeveli tek çekimlerden oluşmuştur. İyi bir fotoğrafçı olan Lumiere çerçeveleme ve kompozisyondaki başarısını günlük yaşamın ayrıntılarını görüntülerken de sergilemiştir. Trenin hızla Gara girişinin etkisi, kocaman şapkasıyla ilerleyen bir kadının görüntüsüyle tamamlanırken, işçilerin fabrikanın büyük kapısından dağılışları, bir köpek ve bisikletli tarafından zenginleştiriliyordu. Bu ilk filmler hareketli insan ve obje kullanımları ile ilk dans filmleri olarak da adlandırılabilir. Ayrıca Lumiere'in çektiği birçok yerli dans görüntüsü bulunmaktadır.

Hareketin perdede yinelenmesi alışılmış bir olay haline dönüştükten sonra, sinema müzelere kaldırılacak bir aygıt olmaktan kurtulup seyircinin ilgisini sürdürecektir. Yenilikler bulmak zorundaydı (Abisel, 1989, s.26). Filmciliği kurtaran, öykü anlatımının ve kurmacanın sinemaya girmesi olmuştur. Gerçeğin dışına çıkarak hayal gücünü filme katan ilk yönetmen Georges Melies olmuştur. Kameranın kendine özgü olanaklarını keşfeden Melies, kamera yoluyla elde edilebilecek hileleri keşfederek kısa zamanda bindirme, erime, hareketsiz görüntü, hızlı ve yavaş hareket, kararma-açılma, maskeleyme, tersine hareket gibi teknikleri geliştirmiştir. Geliştirdiği yöntemlerle Melies filmin sıradan bir taklit ve kayıt olmaktan çıkıp sanat haline dönüşmesinde etkili olmuştur. Tiyatro geleneğini sinemaya taşıyan Melies filmlerinde dansçıları kullanmıştır. Melies ile birlikte anılan ikinci önemli isim Edwin Stanton Porter'dır. Kurgu tekniğini filmlerinde başarıyla uygulamıştır. İlk Amerikalı film sanatçısı kabul edilen, filmin zaman ve mekan sınırlarından kurtuluşunda büyük katkısı olan Porter, yaptığı filmlerle sinema tarihi ve estetiği açısından önemli adımlar atarak Amerikan sinemasına yeni bir yön vermiştir.

1900'lü yıllarla birlikte "hareketli resim" aygıtlarının showman'lerin eline geçmesi ile birlikte sinema bir endüstri dalı ve daha sonra da bir sanat dalı olmuştur. Bu geçişte rol alanlar başta sanatçılar değil, eğitimsiz küçük girişimcilerdi. 1896-1897'de hızla yayılan ve artan sayıda seyirci çeken film gösterileri, film yapmanın önemli sayılabilecek bir kazanç yolu olduğunu ortaya koymuştu. Böylece filmcilik, ticari bir girişim olarak örgütlenmeye başlamıştır.

Sessiz film döneminin birçok sanatçısı da dansçı alt yapılarından gelmiştir. Rudolph Valentino kariyerine vodvil sanatçısı olarak başlamış, Charlie Chaplin ise dansçı fizikalliliyle anılmıştır. Mekanik insanın yerine yaşayan sıradan insanı koyup, onun iç dünyası ve duyguları aracılığıyla komedinin seyirci ile yeni bir ilişki kurmasına öncülük etmiştir. Küçük yaşta profesyonel dansçı ve pandomim sanatçısı olan Chaplin bedenini sözsöl bir iletişim metodu gibi kullanmış, nesnelere konuşuyormuş gibi can vermiştir.

Lumiere ile başlayan film serüveni başından beri dansla etkilerini göstermiş, film alanındaki gelişmeler dansçıların ilgisini çekmiştir. Bu filmler daha sonraları dans videosunun gelişiminde önemli esin kaynakları olmuştur. Amerika Birleşik Devletlerinde dans görüntülerini içeren ilk ticari gösterim, iki genç kadının görüntülerinden oluşan “*the Dancer*” adlı filmidir.

1919’da dansçı Loie Fuller hareket ve ışığın manipulasyonuna odaklanan “*Le Lys de la vie*” adlı filmini 35 mm’lik olarak çekmiştir. Anna Pavlova 1924 yılında “*The Dying Swan*” adlı filmi çekmiştir. Sonraki yıllarda çektiği diğer filmlerinde ise 1920’li yılların Charleston çılgınlığını kaydetmiştir. Yeni bir araç olarak film dansı hem sosyal hem de teatral bağlamda kaydetme fırsatı vermiştir.

2.2 Hollywood Film Endüstrisi ve Dans

1928’den itibaren sesli film döneminin başlamasıyla, yeni film tarzları ortaya çıkmıştır; bu bağlamda dansın yeni tarz film yapılarından etkilenmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu sürecin başlangıcını yeni bir tarih yerine dönem olarak belirtmek yerinde olacaktır. Bu dönem 1930’lu yıllarda Hollywood film endüstrisinin gelişimi ve müzikallerin ortaya çıkışıdır. Örneğin, Fred Astaire, Ginger Rogers, Gene Kelly, Eleanor Powell, Cyd Charisse ve Ruby Keler gibi yıldız isimlerin yer aldığı yapımlar bu dönemden itibaren gelişmiştir. 1930’lu yıllardan 1950’li yıllara kadar MGM, RKO ve Warner Brothers gibi yapımcıların ürettiği müzikal filmlerde artış görölmüştür. Hollywood müzikallerinde dans ve müzik birinci elementler olurken anlatı ikinci sırayı alır (Dodds, 2005, s.5). Bu müzikallerde danslı bölümler için film tekniğine uygun olarak koreografiler hazırlanmıştır. Busby Berkeley bu anlamda dansı ilk defa yenilikçi bir şekilde film haline getiren yönetmendir. Berkeley’in dans rutinleri bir Broadway platformlarında oynadıkları, merdivenlerden inip çıktıkları dansçı korolarında oluşan bir gelenek üzerinden gitmekteydi ve fiziksel ifadeden çok görsel ifadeye önem vermekteydi.

Berkeley soyutla mobil şematikler oluşturan yöntemler kullanarak kompleks geometrik dans rutinleri içeren koreografileriyle tanınmaktadır (Dodds, 2005, s.6). Berkeley'nin çalışmalarında kamera, dansa dair bir katılımcı gibidir. Örneğin kadınların oluşturduğu sırayla beraber ilerlemek için bazen *tracking shot* kullanırdı ve bazen de her kadının yüzünü göstermek için yakın lenslerden faydalanırdı. Ancak imza niteliği taşıyan özelliği *top-shot* dır. Genellikle kamerayı başın üzerinde konumlandırır ve böylelikle yuvarlak tasarımları seçkin kaleidoskopik efektler halinde görülebilirdi (Dodds, 2005, s.6).

Müzikallerde diğer önemli isim Fred Astaire, Berkeley'in aksine müzikal komedi ve koronun dışında sololar ve düetlerle çalışmıştır. Ünlü dans partneri Ginger Rogersla beraber *The Gay Divorcee* (1934), *Top Hat* (1935) ve *Shall We Dance?*(1937) gibi sayısız yapıma imza atmıştır. Astaire balo dansı, tap, jazz ve bale tekniğini de içeren bir dans sözlüğü oluşturmuş ve şarkılarla dansı bir anlatının içinde birleştirmiştir. Astaire dansın nasıl çekilmesi ve koreografinin nasıl yapılmasına dair bir takım fikirler geliştirmiştir. Kısa fazlardan oluşan dizileri basitçe değiştirerek edit ederek bazı koreografların aksine tam uzunlukta dans serileri çekmiştir. Onun için dansın önemi büyüktür ve bu nedenden dolayı tam beden çekimlerinde dansçıların dar çerçevede çekilmesinde ve çok sınırlı sayıda kesme (cut) yapılmasında ısrarcı olmuştur. İmgesel anlatımdan çok az faydalanmıştır. Bunun sonucunda dans filmin teknik kullanımlarıyla birlikte çok az bir bozulma göstermiştir.

Hollywood sisteminin ve film endüstrisinin 2. Dünya Savaşı nedeniyle geriye çekilişi 1950'li yılların başında yoğun olarak görülmesine karşın dans, bir çok film içerisinde kullanılır. 1930'lu ve 1940'lı yılların Hollywood müzikalleri *Oklohama* (1955) ve *Cabaret* (1972) gibi sahne müzikallerinin adaptasyonlarıyla devam eder.

Yeni bir tarz dans filminin ortaya çıkışı 1970'li yılların sonunda başlar ve 1980'li yıllar boyunca sürer. Bu dönemde *Saturday Night Fever* (1977), *Dirty Dancing* (1987), *Fame* (1980), *Flashdance* (1983), *Staying Alive* (1983) ve *Footlose* (1984) gibi dans filmlerinde artış görülür. Bu dönemdeki filmlerin oluşumuna zemin hazırlayan durum sağlık ve fitness anlayışında yaşanan patlama olmuştur. Popüler müzik bu filmlerin soundtrackini oluştursa da bu filmler müzikal anlayıştan uzak klasik anlamda anlatıcı filmler olmuş ve dansı sosyal kimlik, romantik tatmin ve diğer başarı fantezileri olarak kullanmışlardır.

2.3 İlk Avant-garde Film Çalışmaları

Herhangi bir yeni, deneysel hareketi adlandırmak için kullanılan avant- garde terimini “kabul edilen formların dışında kalan, ya da bunlara karşı çıkan; genelgeçer günlük standartlara ters düşen, ya da uygun olmadığı iddia edilen konularla ilgilenen ve özellikle ticari hesaplara düşman olan sanatsal yaklaşım olarak tanımlamak mümkündür (Bawden, ed, s.45). Yazıları ve filmleriyle avant- garde sinemanın en ünlü isimlerinden biri olan Dulac avant-garde sinema anlayışını, tekniği, görüntü ve sesin anlatımsallığını, yenilenmiş bir bakışın hizmetinde kullanarak yerleşik geleneklerle bağları koparmak, görsel ve işitsel alan içinde yeni duygusal akorlar aramak olarak açıklar (Abisel, 1989, s.153).

Avand-garde filmler, genellikle az sayıda sanatçı tarafından gerçekleştirilen, sınırlı olarak dağıtılan, büyük seyirci kitlesinin ilgisini çekmeyen ve zaten bunu da amaçlamayan filmlerdir. Avand-garde filmler tanım itibari ile de farklı yaklaşımlar sergilerler. Yaratma eyleminin kişiselliğinden, hep farklılığın ve yeninin peşinden koşma gerekliliğinden hareket edilir. Önemli avand-garde filmlerden biri olan *Mekanik Bale*’ye bu bölümde yer vermek yerinde olacaktır. *Mekanik Bale*, dönemin tanınmış ressamlarından Ferdinand Leger’in filmidir. Film, öyküyü ortadan kaldırarak biçimlerin ve ritmin peşinden koşan deneysel bir yapıttır. Makine ile insanı birbirine bağlayan karmaşık bir bütünün sinemasal yolla ifade ediliş denemesi olarak kabul edilen bu filmde zaman, tümüyle görsel olan durumların, kısa ya da uzak duraklamaların varlığıyla, görüntülerin hızlı ya da yavaş ritmiyle, görüntü ve hareketlerin Sürekli olarak birbirleriyle zıtlaşmasıyla yaratılan etkileşimler aracılığıyla hissedilebilir (Lawder, 1975, s.130). avand-garde filme bir diğer örnekte Rene Clair’in bir balenin perde arasında gösterilmek üzere hazırlanmış *Perde Arası* adlı yapıttır. Perde Arası, panayırda geçirdiği geceden sonra hala akşamdan kalma olan bir adamın karabasanını anlatır görünse de şaşırtıcı metaforlara başvuran, dadacı şiir geleneğine uygun, amaçsız görüntülerden oluşan bir filmidir. Bindirme, erime, biçim bozma ve hızlı kurgunun yardımıyla simitten cenaze çelenklerinin, bir tabutu çeken devenin ve önce çiçek sanılan sonra da erkek olduğu anlaşılan bir balerinin çekimleri bir araya gelir. tüm bu gelişimler ve anlayışlar dans videosu çalışmalarının esin kaynağı olmuştur.

Dansçı olup aynı zamanda avand-garde filmlere örnek olabilecek dans videoları çeken Wendy Toye, Sally Potter, Yvonne Rainer sinematik çalışmaların içine dansı da dahil etmişlerdir. Dönemin önemli film yapımcılarından biri olarak görülen Maya Deren’nın çalışmaları da

avant-garde sinemada yerini alır. Kamera ve dansın ayrılmaz bir biçimde birbirine bağlı olduğu anlayışının benimsendiği bir sanat formu olan “*chore sinemanın*” mucidi olarak kabul edilir. 1945’te Deren, “dans kamera ile o kadar ilişkilidir ki birbirinden ayırmak imkansız” diyerek benimsemiş olduğu dans- kamera ilişkisini vurgulamıştır (Satin, 1991, s.41). Maya Deren filmin yapım ve dağıtım aşamalarında Hollywood’dan kaçınmıştır.

Deren’in *Study in Choreography for the Camera* adlı filmi zamanın ve mekanın yapısal anlamda film ve dans aracılığıyla yeniden keşfidir. Filmde Taley Beatty mekan içerisindeki yerleşimlerde birkaç saniyelik geçişler yapar; örneğin bir ormanda bir dizi hareket başlar daha sonra aynı sekans oturma odasında devam eder ve sonra bahçeye geçer. Sekansın devamlılığı korunur ancak mekan radikal bir şekilde değişmektedir. Deren bu filmde dansı açık bir ifade biçimi olarak kullanır. Kameranın manipüle edilmesiyle filmlerinde oldukça güçlü koreografik kalite görülmektedir. Bu kalite filmin düzenleme tekniği ve ekrandaki hareketle zenginleşir (Satin, 1991, s.43). Maya Deren’in *Study in Choreography for the Camera* (1945) adlı çalışmasını örnek alan pek çok film ve dans video sanatçısı, Deren’in tanımlamasıyla ‘kamera ve insanlarla birlikte yapılan’ danslar yaratmak üzere kamerayı birden döndürerek, hızla kaldırarak, eğerek, kameranin kendisini devingen bir öge olarak kullandılar, kamerada sanatçıların arasında yer alan bir dansçı, aktör kimliği kazanmıştır (Resim 2.4- 2.5). 1946 yılında çektiği bir diğer film olan *Ritual in Transfigured Time*’ da, iki kadın yüne sarılı bir şekilde karşılıklı oturmaktadır. Kadınlardan biri gerçek zaman akışında gösterilirken diğeri yavaş çekimde çekilmiştir. Başka bir sahnede bir kişi parti sahnesi görülür ve hiç ses kullanılmamıştır. Sesin kullanılmamasıyla dikkat mimiklere ve kişinin beden hareketlerine yönlendirilir.

2.4 Televizyon Ortamında Dans (Örnek BBC)

Dansın ekranda sunumunu inceleyerek, dans videosunun gelişim çizgisini anlamak ve dans videosunun, popüler TV anlayışından farklı bir anlayış içinde olduğunun altını çizmek için televizyon ortamında dans sunumunu gözden geçirmek yerinde olacaktır.

1936 yılında BBC televizyonunun resmi olarak yayına başlamasıyla, üç yıl içerisinde bale yayınları da gösterilmeye başlamıştır. Marie Rambert'in "*Mercury Ballet*"si bu yeni hizmette görülen ilk topluluk olmuş ve diğer koreograflara ek olarak Anthony Tudor özellikle televizyon için sekiz yeni bale yapmıştır. 1936 ve 1939 yılları arasında, önceden varolan 40 bale gösterilmiş bu da televizyonun ilk yıllarında gösterilen bale sayısındaki artışında göstergesidir. Ayrıca BBC yalnızca baleye odaklanmayarak Margaret Morris'in "serbest form" danslarını, Uday Shankar'ın Indian Dance Company'sini ve flamenko dansçısı Encarnación López Júlvez'i (Argentinita) yayınlamıştır (Eisele, 1990, s.15). 1939'da 2.Dünya Savaşı'nın başlamasıyla bu gösterimler sona ermiştir.

2. Dünya Savaşından önce yapılan Tv gösterimlerinde hem kayıt hem de gösterim koşulları oldukça ilkelidir. Stüdyo alanları oldukça küçüktür ve ağır aletler doldurulduğunda dansçılar için çok az yer kalmaktadır. Bu mekansal sorunlar solo ya da düet çalışmalarına ağırlık verilmesine yol açmıştır. Bu dönemdeki düşük kalite televizyon görüntüsüne bağlı olarak dansçılar kostümelerini de temel tasarımlarla modifiye etmek ve oldukça kalın sahne makyajı yapmak zorunda kalmışlardır.

Savaşın bitimiyle birlikte 1946'da BBC tekrar yayın yapmaya başlar ve dans programları artarak devam eder. 1946 ve 1954 arasında BBC aynı zamanda yabancı grupların işlerinin bazı bölümlerini de yer vermiş ve *Ballet for Beginners* gibi programlarla yeni bir izleyici kitlesi oluşturmuştur. 1954'te Margaret Dale BBC'ye yapımcı olarak atanır. Sadler's Wells Ballet grubunun eski dansçılarından olan Dale'in ataması oldukça önemli bir tercihtir. 1950'li yılların sonlarına doğru, daha da gelişmiş teknik imkanlarla beraber Dale televizyon için klasik repertuardan daha büyük çapta çalışmalar yayınlamaya başlar. Dale aynı zamanda İngiliz halkını Bolshoi ve Kirov Baleleri aracılığıyla Rus balesiyle tanıştırır. Bu dönemde bir başka genç yapımcı Patricia Foy dansı gala performansları veya müzik programları aracılığıyla bir başka açıdan yayınlamaya başlamıştır.

1960'lı yıllarda televizyon teknolojisinin gelişimi ile uluslararası yayın yapılmaya başlanır. BBC'nin diğer televizyon firmalarından programlar satın alma politikası dansın kapsadığı alanını genişletmiş ve halkın gerek finansal gerekse coğrafi nedenlerden ötürü asla görme şansı bulamayacakları yerler ve kültürlerle ilgili programları izlemelerini sağlamıştır.

Televizyon için sahne dansını kaydetmenin bir diğer amacı, önceden yapılmış çalışmaları belgelemektir. Bu dönem boyunca kimi Tv yönetmenleri teatral dansı kaydetmenin farklı yollarını aramaya başlarlar. İsveçli koreograf ve yönetmen Birgit Cullberg başlangıçta tek bir çekimde tek bir kameranın hiç hareket etmeden çekmesini ortaya atar. Diğer koreograflar bu esnada televizyon için iş yapma kaygıları taşımaktadırlar. Hans van Manen'in *Kain en Abel* (1961) çalışması caddelerde heyecanlı bir takip ve hızlı hızlı hareket eden *pas de deux*'leri içeren yerinde çekilmiş bir televizyon balesidir.

1980'li yıllar boyunca BBC televizyonunda iki dans sezonu gösterilir. *Dance Month* (1980) ve *Dance International* (1983), her ikisinde de klasik repertuarlardan çağdaş dans topluluklarına kadar farklı işler sergilenir. Öte yandan Channel Four'da daha yenilikçi ve deneysel danslar gösterilir.

Gelişmiş stüdyo koşullarında çekilen *Dance International* ve *Dance on 4* gibi programlar televizyonun ilk yıllarından daha farklı olarak, dansı televizyon izleyicisinin karşısına çıkarmak anlamında oldukça önemli bir rol üstlenmekteydiler. Bu dönemde koreograflar televizyonun dansa getirebileceği olanakların farkında değildiler ve yönetmenler de aynı ölçüde dansı karakterize eden kodlardan ve yapılardan habersizdirler.

1987 yılında Chanel Four tarafından *Dancelines* adlı proje gerçekleştirilir. Projenin amacı her sanatçının diğer sanat dalına ait olan zorlukları öğrenmesi ve farklı sanatsal yaklaşımları anlaması üzerine temellenmiştir. Koreograf Siobhan Davies ve Ian Spink ve yönetmen Terry Braun'da bulunduğu program televizyon için dans yaratma ve dansları televizyona uyarlamaya ilişkin bir çok problemi işaret etmektedir. Program sırasında ortaya atılan eleştiriler televizyonun çok fazla teknik sihirbazlık kullanmasına ilişkin ve yine televizyonun koreografi aracının üstünü örtmesinin altını çizmektedir (Rubidge, 1993, s.189). *Dancelines*'in amacı yaratıcı fikirler çıkarmak ve yenilikçi bir şeyler getirmekten çok yönetmenlerin, teknikerlerin, koreografların ve dansçıların bir diğerinin yöntemini iyice anlamalarını sağlamaktır. Bu proje katılımcılar açısından çok önemli bir öğrenme süreci

olmakla kalmamış, aynı zamanda dans ve televizyon arasındaki ilişkinin deneysel olarak incelenmesi adına da önemli bir görev üstlenmiştir. *Dancelines* programı diğer programları da dans ve televizyon arasındaki yaratıcı ilişkiyi incelemeye teşvik etmiştir.

2.5 Video Ortamında Dans

Dans videosu, tanım itibari ile video için yapılan dans çalışmalarıdır. Video ve dans sanatçıların gerçek bir işbirliğidir. Dans koreografisi, temelde durağan olan bir ortamda çalışılır. Koreograf, sahne kurulduktan sonra dansçıların sahne üzerindeki düzenlenişleriyle ve sahnede yaptıkları hareketleriyle ilgilenir. Film çeken kişi ise kamera çerçevesi içindeki her şeyi düzenler. Dansçının, kullanılan mekanın tiyatro mekanından farklı bir mekan olduğunu anlamasını sağlamaya çalışır.

Tiyatro olmayan bir mekanda dans biçimlerini göstermekle ilgilenen video sanatçıları, kamera aracılığı ile dansın akışını, gerilimini, enerjisini yakalamanın gücünü içersindedirler. Yerçekiminden ve geleneksel zaman diziminden bağımsız olan bu hayali ortamlar, film ve video sanatçılarına, görüntüleri değiştirerek veya koreografideki ardıl sıralanışı ve adımları yeniden düzenleyerek dansı yeniden yaratmaları için imkan sağlar.

Videoda dört önemli unsur vardır: Bunlar, yetkinlik, video ekranının çerçevesi, canlı renk efektleri ve kurguda akıcılıktır. Bu bağlamda, video görüntüler özgürce hareket ederken, görsel ve zihinsel yaratımlar gerçekleştirmek ideal bakış açısıdır.

Teknolojinin değişen rolüne karşı öncü bir yaklaşım sergileyen Banff Sanatlar Merkezinde, koreograflar, dansçılar, yönetmenler, besteciler elektronik ekran içinde dans yaratma sürecini irdelediler. Bu oturum, Medya Sanatları içinde yeni bir yapıya kavuşturulmuş televizyon ve video programlarına yönelik ilk çaba idi. Banff’da geliştirilmek istenen disiplinler arası işbirliğiydi. Amaçları, deneysel video çalışmalarını ve bunların yayın imkanlarını bir araya getirerek, yönetmenleri ve yapımcıları yeni bir biçim yaratmaya teşvik edecek bir program geliştirmektir. Seminer başkanı Bob Lockyer bir röportajında “artık, koreograf ve yönetmenler işbirliği yaparak yeni bir eser yaratıyorlar. Televizyon dansının, ilk andan itibaren kamera alanı içinde doğup gelişen koreografiye dönüşmesinin temelini işte bu yoğun ve eşit işbirliği sağlamıştır” (Dodds, 2005, s.11). Dans videosunu anlamının yolu kamera alanının sahne alanından farklı bir gerçekliği olduğu fikridir. Bu gelişmelerle birlikte, dansçılar da kameranın

karşısında beceri kazanmaya başlarlar. Kameranin nereden çekim yapacağını dansçılara açıklanmasıyla, dansçılar kamera karşısında nasıl hareket edeceklerine kendileri karar verirler.

Fischer'e göre dans videosunda nüans neredeyse gerçek üstüdür. Seyirciler at gözlükleri ile bakmaya alışık olsa da video, kesme ve zincirleme yaparak sizi aniden başka bir yere götürür. Kurguda karakterin bakış açısıyla izleyebilir veya karaktere farklı açılardan bakabilirsiniz; bunların hepsi birkaç saniyede olup biter. Video bir karakteri oluşturup geliştirirken inanılmaz imkanlar sunar (Dodds, 2005, s.12).

2.6 Dijital Ortamda Dans

Analog ve dijital sistemler arasındaki esas farklılık, analog sistemlerin bir sinyal içerisindeki fiziksel değişimlerin bu değişimin ortaya koyduğu ile arasındaki orantısallık; dijital ise bir kod tablosu gerektiren ve fiziksel anlamda rasgele sembollere dayanan yapılarda olmalarından ileri gelir. CD-Rom, bilgisayar programları, sanal gerçeklik sistemleri ve internet gibi dijital teknolojiler radyo, film ve video gibi analog teknolojilerden farklı olarak dans koreografisinde kullanılmaktadır. Bu tanımlamalardan yola çıkıldığında dijital dansı nelerin oluşturduğu sorusu gündeme gelmektedir. Rubidge'e göre, digital dans genel bir sanatsal vizyon edinme aracından çok koreografik kavramları organize eden bir yaklaşım olarak sergilemektedir. Bu açıdan 'koreografik hassasiyet' bir dans işinden çok, bir enstolasyona benzeyen herhangi bir çalışmada daha baskın olabilir bu görüş insanın antropomorfik bedenine dair herhangi bir temsili görüntü veya özellik göstermeyen bir işten başka bir şeye benzeyen çalışmalar için de geçerlidir (Rubidge, 1999, s.41-42).

Dijital ortamda dans bir çok farklı formda olabilir. Bilgisayar ekranını başlangıç noktası olarak kabul edersek dansın bu alanı dolduracağı bir çok farklı yola ulaşabiliriz. Bunlardan biri DVD olarak adlandırılan Dijital Video Diskleridir. DVD'ler büyük miktarlarda bilginin saklanabildiği ve interaktif bir eğitim aracı olarak kullanılabilen araçlardır. Bu ortamda çalışmalar DVD'lerin öncüsü olan CD-Rom'larla başlamıştır. Koreograf William Forsythe'in ticari olarak bulunabilen CD-Rom'u "*Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Eye* (1999)", isimli bir CD hazırlamıştır. Bu CD yardımıyla kullanıcı koreografin koreografik çalışmalarına ulaşabilmektedir. Açılış sayfası, içindekiler tablosuyla başlar ve daha sonra Forsythe kompozisyon stratejilerini tartışırken görülür, bu fikirler bilgisayar ortamında

hazırlanan animasyonlar tarafından bilgisayar ortamında gösterilir. Topluluk dansçıları da bu çalışmaların anlaşılmasını kolaylaştıracak sololar yaparak repertuarlarından alıntılar sergilerler.

CD-Rom'ların dans için 'bilgi temeli' kavramına ek olarak bazı sanatçılar bu formatı oldukça estetik bir metin olarak görmeye başladılar. Her ne kadar satışa çıkarılmasa da koreograf Mark Baldwin ve Carol Murcia "*Who Killed Me?*" (1998) adındaki bir CD-Rom üzerinde çalışmaya başladılar. Ana düşünce bir cinayet senaryosuna ve bu cinayete ilgili renklerle belirlenmiş altı şüpheliye dayanmaktaydı. Her bir figüre tıklayarak kullanıcı birbirinden tamamen farklı sıra sıra şişeler, dans sekansları ve ekran boyunca yarışan siyah köpekler gibi değişik görsel dünyalara girebiliyordu.

Bazı bilgisayar programları dijital dans ortamında sanatçılar tarafından kullanılırken, dans tasarımı açısından en önemli gelişimlerden biri "*Lifeforms*" adlı program olmuştur. Bu program British Columbia Simon Fraser Üniversitesi'nde Dr. Tom Calvert tarafından geliştirilir. *Lifeforms*, zaman ve mekanda hareket edecek şekilde dizilmiş bir veya daha fazla esnek hareketleri olan sayısal bir görüntüden ibarettir. Bu program yardımıyla koreografi egzersizleri, notasyon, yeniden oluşturma ve hareket analizinden yararlanılabilmektedir (Jones,1996, s.10-11). Program koreografların yorulmayan sanal bedenler üzerinde koreografik fikirleri denemelerini ve böylece gerçek dansçılarla kaybettikleri zaman ve hazırlanma kayıplarından kurtulmalarını sağlayan olanaklar sunmaktır (Wyman, 1991, s.12). Merce Cunningham ve Mark Baldwin, koreografik destek anlamında *Lifeforms*'u deneyen iki koreografıdır. *Lifeforms*'dan başka *Director*, *Premiere* ve *Photoshop* gibi, bilgisayar ekranında dans imgeleri üretmek, düzenlemek ve üzerlerinde oynama yapmakta kullanılan başka programlar da dans koreografisinde kullanılmaktadır (Anderson, 1996, s.13).

Müzik bestelemek, ses üretmek, sahneyi ışıklandırmak için yapılan bilgisayar programlarından yararlanan *Palindrome* adlı topluluk bu programların geliştirilmesine olanak sağlayan sistemler geliştirmiştir. *Palindrome*'un yaptığı çalışmalar çerçevesinde, geliştirilen teknolojik sistemleri anlamak daha kolay olacaktır. Bilgisayar ortamında görüntü oluşturmak için iki temel sistem kullanılmaktadır. İlk sistem kasılan kasların elektrik sinyali ürettiği gerçeğinden yola çıkar. Bu sinyaller hastanede yapılan EKG testindeki gibi deri yüzeyine konmuş elektrodlar aracılığıyla yakalanır. *Electrodes* adlı dansta alıcılar dansçının kalçasına, midesine ve koluna yerleştirilir (Resim 2.6-2.7). *Motion Capture* olarak adlandırılan bu sistemde farklı kas gruplarının kasılıp gevşemesiyle farklı kanallardan sesler alınır (Resim

2.8-2.9). Üç tür sahne ışığında benzer şekilde kontrol edilir. *Motion Capture* sistemi kullanılarak yapılan bir diğer dans Bill T. Jones'un *Ghostcatching* adlı eseridir. Hem sahne hem de dans videosu olarak hazırlanan bu eserde dansçıların beden silüetlerinin çizgisel olarak motion capture yöntemiyle görüntüsü elde edilir. Sahne çizgisel beden hareketlerinin ilizyonuna dönüşür (Resim 2.10-2.11-2.12).

Kullanılan diğer sistem, “çerçeve tutma” olarak adlandırılır ve bilgisayar ortamında video görüntülerinin tutulması ile oluşturulur. Palindrome bu sistemlerle birlikte iki yazılım programı geliştirmiştir. İlki *Touchlines*'tir. Sahne etrafına sensör adı verilen küçük kameralar yerleştirilir. Bu sensörler bilgisayara dansın üç boyutlu görüntüsünü aktarırlar. *Touchlines* ile dansçının hareketinin değişimi ile ses örnekleri, müzik notaları, ışık değişimleri başlatılabilir. *Palindrome*'un *Minatour* adlı çalışmasında dansçılar sahne içindeki hareketleriyle müziği bestelerler. Hareket hızlarındaki değişimler müziğin oluşumu için ortam yaratır. Geleneksel olarak dansçı müziğe uumlu dans eder, müzikle eş zamanlı olmaya çabalar. Bilgisayar destekli programlarla birlikte ilişki otomatik ve anlıktır. Dansçıların beden hareketleriyle müziği sadece duymuyor artık görebiliyoruz.. Diğer yazılım programı ise *CRAT (color recognition and tracking)* adı verilen renk tanınması ve izlenmesi programıdır. Bu programda bilgisayar her dansçıyı kostüm rengine kilitlenerek ayrı ayrı izler. Her dansçı kostüm renkleriyle ayırt edilebildiği için sahnede bireysel etkiler yapabilirler. Bu sistemlerle birlikte sahnede yeni ilişki türleri ortaya çıkmıştır ve dansçı bedeni yeni bir sanatsal güç kazanmıştır.

Özel bilgisayar programlarının yanında internet, ekranda dans için bir ortam olarak kullanılmaktadır. Ucuzluğu, kişisel web sitesi tasarımı sınırsız paylaşım ortamı sağlamıştır. Günümüzde birçok dans topluluğu ve bağımsız koreograflar çalışmalarını internet yoluyla tanıtılmaktadır. Görüntüler kolayca kopyalanıp indirilebiliyor ve internetin küresel doğası kullanıcıya coğrafi konuma bakmaksızın erişim imkanı yaratmaktadır. Günümüzde internet sadece tanıtım aracı veya bilgilendirme sistemi olarak kullanılmayıp gösteri platformu olarak da iş görebilmektedir. Dansçılar, sanatsal temaya sahip sitelerini oluşturabiliyorlar ve bu sitelerini interaktif bölümlerle paylaşıyorlar. Bu etkileşimli bölüm, çalışma hakkındaki tepkilerin gönderildiği bir pano sayfası içerebiliyor veya sayısal dans görüntüleriyle bir şekilde oynanabilecek bir bölüm olabilmektedir. Parry'e göre, internetin bu şekilde kullanım olanağı sunması; sanatın doğası, telif hakkı ve dağıtım gibi sorunlar doğurmaktadır (Parry,1998-1999, s.13).

Bazı koreograflar tarafından kullanılan bir diğer dijital sistem ise, görüntü ve sesleri uzak yerlere bağlayan telematik teknolojilerdir. Bu teknoloji, kurumsallaşmış örgütlerde uzak mesafelerdeki müşterilerle temsilciler arasında toplantı yapılmasını sağlayan video konferansdır. Video konferansın meydana getirilebildiği birçok yöntem vardır. Daha yavaş ve kesintili *ISDN*'den sonra en bilinen yöntem, hızlı ve net bağlantı gerçekleştiren “*ATM (Asynchronous Transfer Mode)*” üzerinden kullanımdır. İnternet'ten indirebilen *CUSEeMe* yazılımı da mevcut ama nispeten daha düşük teknoloji ürünüdür. Performans düşüşleri ve gecikmeler yaşatır. Birtakım sanatçılar sonuçları ayırt etmek için bu farklı teknolojileri kullanmışlardır. Koreograf Wayne MacGregor “*Trial by Video*” (1998)'da son teknoloji telematik yöntem ile Londra ve Melbourne'daki dansçıları birleştirmiştir. Elde edilen sonuç, canlı performans ile farklı bir şehirdeki dansçıların yansıtılmış dijital görüntüleri arasındaki ilişki olmuştur. Teknolojinin kullanılmasıyla, aynı sahne üzerinde kısmen koreografik sahneleme ve orada hem bulunan, hem de bulunmayan vücutlar arasında mümkün olan bir etkileşim sağlanmıştır. Benzer şekilde, 1997'de yapılmış olan “*Ghosts and Astronauts*”ta koreograf Susan Kozel, Riverside Stüdyoları ve Londra Place Tiyatrosu'ndaki dansçıları birleştirmek için *CUSEeMe* yazılımını kullanmıştır. Kozel, Place Tiyatrosu'daki bir ekranın ardında havada asılıdır. Seyircilerin, canlı elemanları ve Place ve Riverside'dan gelen görüntüleri incelemek için etrafta dolaşmaları serbesttir. Çalışmaya soğuk ve sarsıntılı hatlar katan yansıtılmış görüntüler aksak, bulanık, tek renkli vücutlardan oluşmaktadır.

Günümüz görüntü kayıt teknolojisi dans sanatçılarının ilgisini dijital alanlara kaydırmıştır. Parry, görüntü yakalamayı hareketin optik veya manyetik işlemle bilgisayara girilmesi olarak tanımlarken bu sistemi “algılayıcılar oyuncunun eklem yerlerine iliştilir. Hareketli uzuvların yörüngesi elektronik olarak kaydedilir ve sonra bilgisayarla yaratılan animasyonlara dönüştürülür.” diye açıklıyor (Parry, 1998-1999, s.13). Bu veriyle ekran üzerinde oynanabilir ve birden fazla görsel biçimle resmedilebilir.

Dijital ortamda dans, günümüzde çok ileridedir. Teknolojinin artan olanakları, bu alanda sanatsal ve pedagojik gelişmeler açısından birçok fırsat yaratmaktadır. Teknolojinin geliştirilen yeni sistemlerle kullanımı sayesinde dansçılar hareketleriyle sahnede müziği, ışıkları oluşturabilir, kendileri yer almadan görüntü olarak sahnede yer alabilmektedirler. Dans videosu ile birlikte bedenin algılanışındaki değişimler dijital ortamdaki gelişmelerin dansçı bedeninde kullanımıyla farklı bir boyut kazanmıştır. Tüm bu gelişmeler bedeni algılayışımızı sorgulamamıza yol açmaktadır. Bu konu ayrıntılı olarak beşinci bölümde

incelenecektir. beden algılanışındaki deęişimlere geçmeden önce dans videosunda teknik ve koreografik unsurlara göz atarak, post modern anlayışları incelemek sonuca giden süreçte oldukça önemlidir.

3. DANS VİDEOSU VE KOREOGRAFİK UNSURLAR

Video ve dans sanatçılarının birlikte ekip anlayışı içinde çalışmalarıyla ortaya çıkar. Video çalışmalarındaki işbirliği video sanatçılarına çeşitli olanaklar sağlar. Dans videosunu anlamak için ilk adım kamera alanının sahne alanından farklı bir tür olduğu gerçeğini anlamaktır. Dans videosu sadece kurgunun etkisiyle değil zamanla verilen mücadeledir. Bu bağlamda dansı uzamda sürüp giden bir şey olarak düşünebiliriz. Buna video dahil olduğunda ise dans zamansal mekan içinde bir yolculuğa dönüşür.

Kamera ile dansı birleştirmek yeni kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ekran koreografisi, kamera koreografisi, kamera için dans ile dans videosu. Dans videosu bunların içinde en çok kullanılan terimdir.

Ekrana aktarılan bir çok performans sahnesinde pek çok sorunla karşılaşmaktadır. Zira canlı performans ekrana yansıtılan danstan tamamen farklı bir durumdadır. Dans video çalışmalarında koreograf ve yönetmen arasında kendi sanatlarını icra bakımından hareketli görüntüye uyarlama sürecinde farklılıklar yaşanmaktadır. Bu durum görüntü ekipmanları ile dansın kurallarının ve geleneklerinin birbirlerine yabancı kalmasından kaynaklanmaktadır. Günümüzde de bu sorun hala aşılamamaktadır. Sahne koreografı ve yönetmenler zaman zaman birbirlerinin alanlarından taviz vermek zorunda kalmaktadırlar. Koreograf, yönetmenin hareketlerin bütünlüğünü bozmasından korkarken, yönetmen koreografinin sınırları içerisinde filmi çekmeye zorlanmasının rahatsızlığını yaşar. Yaşanılan zorlukların yanında unutulmaması gereken bir durum da seyircinin koltuk-sahne ilişkisi içerisinde izlediği bir canlı dans performansında, gözünün bir bütün olarak algıladığı koreografinin detaylarının kamera sayesinde izleyiciye sinema gözü ile ulaştırılmasıdır. Bunun ilk çalışmaları Amerika'da 1980'li yılların ortasında başlamıştır. Her ne kadar bu gelişmekte olan çalışma az sayıda ve eksiklikleri olsa da geçen zaman içerisinde kamera için üretilmiş birçok eser ortaya konulmuştur. Bu çalışmalar sonucunda birçok görüntüleme aletinin ortaya çıkmasının gerekliliği ön plan çıkmıştır.

3.1 Dans Videosunda Mekan Kavramı

Dans ve televizyon arasındaki temel farklılık zaman ve mekan kavramları söz konusu olduğunda ortaya çıkar. Geleneksel televizyon dansı modelleri canlı performansının zaman ve mekan özellikleri ile orantı sağlamaya çalışsa da dans video bu olaya farklı alternatifler getirmektedir. Dans videoda mekanın kullanım olanakları sayesinde sahnede yapılamayacak perspektifler yakalanabilmektedir. Bir kameranın temel görüntüleme çerçevesi izleyiciye bir görüntünün sadece televizyon veya filmle mümkün olan perspektiflerini görme şansını vermektedir.

Kamera ile yapılabilen sabitleme ile, izleyici kamera ileri geri hareket ettirildikçe görüntünün bedenini ileri geri büyümesi veya küçülmesi hissini net bir şekilde algılar. Sahne perspektifinden ise bedenini yeri ve görüntüsü belirsizdir ve kesin değildir. Her izleyici oturduğu yere bağlı olarak sahnedeki kişiyi farklı konumlarda görebilir dansı farklı bakış açılarından yorumlayabilir. Beden farklı açılardan görüntülenebilir ama ekrana yansıyan görüntü her izleyici için aynıdır. Televizyon kamerası belli açılarda görüntüler yakalayabildiğinden dans videosunda bu tam anlamıyla başarılabilir. Yakın çekim sayesinde izleyici vücudu farklı bir açıdan görme şansını yakalayabilir ve sahnede göremeyeceği bir çok ayrıntıya odaklanma şansını yakalayabilir. Çok zor görülebilen yüz ve kas hareketleri artık dansın bir parçası olabilmektedir ve sonuç olarak da dans eden beden genelden özele indirgenmektedir. Bedenin belli bölümlerinin yakın çekimi izleyiciye sadece net detayları sunma şansı vermez aynı zamanda bedenden ayrı görüntüleri ve gözün alışık olmadığı büyütülmüş beden parçalarını da görme şansı verir.

Yakın çekimin kullanımı dans videoda oldukça yaygındır ve bazı filmler sadece bu şekilde çekilmektedir. *Hands* (koreograf: Jonathan Burrows, Yönetmen : Adam Roberts, 1996) karmaşık jestler icra eden dansçının dizi üzerindeki ellerinin siyah beyaz yakın çekiminden oluşmaktadır (Resim 3.1). Aynı şekilde *Monologue* (koreograf: Anna Teresa de Keersmaecker, yönetmen: Walter Verdin, 1994), siyah beyaz yakın çekim kullanılarak çekilmiştir. Kamera kendisine doğru kızgın bir şekilde bağırarak bir yüze odaklanır. Koreografi yüz ifadelerine yönelir ve yakın çekimin yoğunluğu izleyiciye çatık kaşları, ağzın esnekliğini ve acı çeken yüz kıvrımlarını görme şansı tanır, bunları sahnede fark etmek ise imkansızdır (Resim 3.2). Yakın çekim ile izleyicinin ilgisi belirli bir ilgi alanına toplanabilir. Sahne dansının aslına sadık çevirilerini yansıtan tam gövde çekimlerinin yaygınlığının aksine, yakın çekim

kullanımı parçalanmış gövdeyi sunma olanağı sağlar. Yakın çekimler belli ölçüde sahne performanslarının televizyon uyarlamalarında kullanılıyor da olsa bu çekimler kısa detaylar olarak göze çarpar ve yine tam boy çekime geçilir.

Yakın çekimin dışında, Uzak çekim; yani geniş açı kullanımı etkili görsel imgeler yaratmak için dans videoda kullanılan diğer bir yöntemdir. Geniş açı vücudun uzaktan ve çok küçük görünmesi nedeniyle bazen kullanılmasının sorun olarak görülmesine rağmen diğer dekorların ve manzaranın görülebilmesi açısından kullanılmıştır. Örneğin *Boy*' da (koreograf: Rosemary Lee, yönetmen: Peter Anderson, 1996) bir çocuk sahil boyu koşar ve kafasındaki hayali maceralarla mücadele eder. Geniş açı kullanımı ile çocuğun karakteri uçsuz bucaksız beyaz kumsalla ilişkilendirilerek ortaya koyulur (Resim 3.4). Aynı şekilde siyah beyaz bir film olan *Keshioko* (koreograf/yönetmen: Saburo Teshigawara, 1994), dansçının küçük bedenini terkedilmiş bir tersanede kocaman bacalar ve upuzun kablolarla kontrast oluşturacak şekilde sunar. Çekim açısı küçük bedenlerin sanayi manzarasına orantısını da yansıtır (Resim 3.5). Bu iki örnekte sahnede gerçekleştirilemeyecek olaylar sadece çekim açıları değil aynı zamanda mekan özellikleridir. Bu canlı dans performansında ortaya konulamayacak olan dış çevre ve mekan kullanımı, bir çok dans videosunda kullanılan farklı bir konumsal özelliğe dikkat çeker.

3.1.1 Mekan Oluşumunda Kameranın Konumu

Mekan ve yakın çekimin yanı sıra, kameranın konumu farklı görüş açılarının oluşumuna zemin hazırlamaktadır. Günümüzde dans videosunda kullanılmaya başlanan kameranin direk üste konulması ile elde edilen üst açı buna örnek olarak gösterilebilir. Üst açı ile sağlanan perspektif, aynı hareketi ayakta konumunda da benzer şekilde görülemeyecek hale getirir. Bu hareket, ekranı üste yerleştirdiğimizde daha da farklı şekillere girer. Bir çok üst açı çekimleri sahne üzerinde dans edip hareket ettikçe çekilmiştir. Bu görüntüler tavana asılı bir ekrana taşınırsa o zaman dansçı havada asılı görülür. Üç boyut eksikliği seyirciyi rahatsız eden bir şeydir fakat beklenmedik ve alışılmadık oluşu bir hayranlık yaratmaktadır. *Mothers and Daughters*' ta (koreograf: Victoria Marks, yönetmen: Margret Williams, 1994) bir çok üst açı çekimi yapılmıştır. Bir sahnesinde, dansçılar birbirlerini iter aynı anda çekerler ekran boyunca bedenler farklı açılardan izlenilebilir. Video'nun bir bölümünde anneler sahneye boylu boyunca yatarlar ve kızları da onların üstünde durmaktadır. Üst çekimle birlikte, üst perspektiften yerde yatan anneler havada asılı dururken ayakta duran dansçılar çok az yer

kaplayarak ekranda belirirler (Resim 3.6). Çekim açısıyla değişen mekanın konumu bedenlere soyut bir nitelik kazandırmıştır. Artık seyircinin üstten sahneye bakan ve tiyatro sahnesinin özelliğini oluşturan konumunun terk edildiği ve yerine farklı, etkileyici olan, dansçıyı farklı perspektiften gösteren yenilikçi görüş açılarına odaklanıldığı görülmektedir.

3.1.2 Sahne Çekim Açıları

Sahnenin çekiliş şekli dansın konumsal mantığını da zorlar. *Codex*' te (koreograf/ yönetmen: Philippe Decoufle, 1993) açılış sahnesi mavi arka planın önünde siyah dalış kıyafetleri ve siyah şapka giymiş üç dansçıdan oluşmaktadır. Ortadaki dansçı kafasını kameraya yüzünü uzaklaştırarak dengelerken diğer iki dansçı onun iki yanında kameraya yüzleri dönük olarak dururlar. Düz fon ve yukarı bakan görüntü ile dansçı ekranın ortasından asılı gibi görünmektedir. Ortadaki dansçı yavaşça yere çöktükçe etrafındaki diğer ikisi de aynı anda yere sırtları gelecek şekilde devam etmektedirler. İki boyutlu ekranla dansçılar neredeyse ikiye katlanmış gibi görünürler. Yanlardaki dansçılar başlarının üstünde durmaya başlayınca, ortadaki dansçı ayağa kalkar. Sonuç olarak dansçıların pozisyonları ters döner ve bütün görüntü ters-düz olur. Televizyon ekranının iki boyutluluğu ve görüntünün 180 derecelik dönüşü net bir şekilde hareketin uzaysal mantığını yok etmektedir (Resim 3.7).

Dansçının dikey bir sahnede dans ediyormuş gibi görülmesini sağlamak için ise kameranın kendisi yanlara yerleştirilir ve video görüntüsü yana çevrilerek çekim yapılır. Bu çekimle birlikte 90 derecelik açı dönmesiyle hareket garip görünmekte ve yerçekimi mantığı alt üst olmaktadır.

Birçok dans video eseri farklı bir bakış açısı yaratmak için iki boyutluluk üzerinde durur. Televizyon görüntüsünün iki boyutluluğu sahnede uygulanamayacak olan görüntülerin ortaya çıktığı *Codex*'te keşfedilmiştir. Koyu geometrik tasarımların sade ve kontrast renklerin kullanımı ile arka plan ve ön planın kameraya oranının özel bir kullanım şekli aracılığıyla *Codex*, insan bedeninin ölçeğini çok iyi bir şekilde işlemiştir. Perspektif iki boyutlu ekran yüzünden tamamen bozulabilir. Sahnenin birinde, bir dansçı önde diğeri arkada olmasına rağmen iki boyutlu ekran, küçük olan kişinin yanında çok büyük bir beden varmış gibi göstermektedir.

Sahnede izleyicinin sabit bir konumda olması ona dansçının yatay mı dikey mi pozisyonda olduğunu net bir şekilde belirtir. Dans videosunda ise kamera dansçıya göre istenilen konuma getirilebileceğinden izleyicinin bu algılamasını ortadan kaldırabilmek mümkündür. Dans video bu çekim olanakları ile sahne dansının sabitlenmiş seyirci kavramını göz ardı eder, mekan sınırlaması ortadan kalkar ve canlı bedenın geleneklerini bir kenara bırakır, insan bedeni televizyon aparatları için deneysel bir nitelik kazanır.

3.2 Dans Videosunda Zaman ve Renk Kavramı

Videonun olanakları ile zaman kavramı, canlı dans performansında görmenin imkansız olduğu efektler olarak kullanılabilir. Ekran dansının daha geleneksel modellerinin aksine dans video, zaman çizgisinde hayali bir şey üretmeye kalkma ihtiyacı duymaz. Bir çok örnekte televizyon zamanın yapısalılığına dikkati çeker ve onun üzerine oyun oynar. Hızlı çekim kullanımı bunun bir örneğidir. *Codex*'te görüntü bir noktada öyle bir hıza ulaşır ki dansçı fiziksel olarak ulaşamayacak bir hıza erişir. Bu hızlandırma tekniğı sayesinde izleyici yeni bir kinesis yakalama imkanına kavuşur. Danstaki bu “hızlı insan” türü, bazı hareketlerin hızlı olduğunda daha etkili olması bakımından belli koreografik anlamlar taşır. Örneğın küçük ve algılanması zor hareketler bu kadar hızlı tempoda yok olabileceğken tam çekim olan bedenin bütününe kapsayan çekimlerde hızlandırma yapıldığında çok daha etkili bir sonuç elde edilir.

Bu hızlı çekim tekniğı *Codex*'te izleyicinin zaman algılayışını karıştırmak için akıllıca kullanılmıştır. Bir bölümde iki dansçı alanın ortasında ayakta dururlar ve biri başının üstüne eğilerek hareket ederken, diğeri bu pozisyonu destekler, ikisi de normal hızda hareket ediyormuş gibi görülür. Aynı görüntü içerisinde başka bir ikili imkansız bir hızda hareket etmektedir. Efekt, hem etkileyici hem de tuhaftır. Böyle bir efekt çekim boyunca ortadaki iki dansçının oldukça yavaş hareket etmesi diğerklerinin normal hızda devam etmesi ile sağlanır. Bu durumda montaj sırasında görüntü hızlandırıldığında ortadaki dansçılar normal hızda gösterilirken diğerk dansçılar çok hızlı hareket ediyorlarmış gibi gösterilmiştir.

Zaman ölçütü dans videoda normal insan bedeninin gerçekleştiremeyeceğı hareketleri yapmakta kullanılır. Bir çok video eserinde yavaş çekim sahneleri vardır ve bu sahneler izleyiciye gerçek zamanda fark edilmesi olanaksız yüz ifadelerini fark etme şansı verir. Örneğın, *Monologue*'da zamanın uzun tutulması sanatçının sinirli bir şekilde bağırduğında

yüzündeki tüm detayları yakalama fırsatı vermiştir. Yavaş çekim sadece daha net bir görüntü sunmaz aynı zamanda da farklı nitelikte görüntüler sunma olanağı da vermektedir.

Sahne dansının aksine video ortamında dans zamana bağlı değildir ve video bunu oldukça iyi kullanır. *Le Spectre de La Rose*'da (koreograf: Lae Anderson, yönetmen: Margret Williams, 1994) bir sahnesinde sanatçı gülün yapraklarını koparacağına kendisi bir tane daha ekliyor. Hareket çok basit olsa da yavaş çekimin kullanımı fiziksel hareketin şeklini değiştirebilmektedir.

Tiyatro sahnesi ortamı dışında bir mekanda dans biçimlerini gösterme amacıyla olan video dans sanatçıları, dans hareketlerinin yalnızca hayalini ileten bir araç içinde dansın akışını, enerjisini, gerilimini ve fizikselliğini yakalamanın güclüğü ile karşı karşıyadırlar. Yerçekiminden ve geleneksel zaman ölçütünden bağımsız olan bu kurgulanmış ortamlar, film ve video sanatçılarına görüntüleri istedikleri gibi değiştirerek, koreografilerindeki adımları istedikleri gibi yeniden düzenleyerek dansı yeniden yaratma olanağı sağlar.

Dans video, zaman ve mekan kavramları üzerinde yapılan değişikliklere ek olarak efekt yaratmak amacıyla renkleri kullanır. Verilmek istenen etkiye göre film renkli ya da siyah beyaz çekilebilir. Video teknolojisinin sunduğu olanaklarla görüntü renkleri üzerinde sınırsız bir oynama olanaklarıyla çekilebilir. Bu olanaklarla görüntünün görüntü kalitesi de farklı şekillerde etkilenebilir. Videodaki renkler film renklerinden yalnızca dizilim bakımından değil renk özelliği bakımından da farklıdır. Filmdeki renkler, renge duyarlı kimyasal bir duyarlatı üzerine yansıtılan ışığın ürünüdür, televizyon renkleri ise elektronik yollardan üretilen ana renk beneklerinin kombinasyonu ile yaratılır. Film renkleri daha doğal, video renkleri ise daha şaşırtıcıdır.

Videonun sunduğu renk olanaklarıyla ışınım engellenmesi denen elektronik bir teknikle dansçının görüntüsünün daha soyut hale getirilebildiği çalışmalar yapılmıştır. Bu teknikle hareket eden dansçının arkasından oluşan akışkan bir renk örtüsü oluşturulur. Bu renk örtüsü tam bir görüntü oluşturacak kadar yeterli elektron akımının televizyon kamerasının ışık iletici tüpünün yaydığı elektron ışınımına verilmemesiyle elde edilir. Bu durum görüntünün bulanıklaşmasına yol açar. Böylece artık televizyonda geleneksel net, somut insan bedeni yerini puslu, net olmayan bir görüntüye bırakmıştır. Beden artık yüksek çözünürlükte olan bir

şey değil tam tersi tespit edilmesi bile zor bir nesne haline gelmiştir. Televizyon içerisinde beden artık daimi ve sabit bir varlık değil, farkına bile varılamayan geçici bir şeydir.

Videonun sağladığı teknik olanaklarla sahnede uygulanması imkansız hareketleri yapabilen dansçıları görmek mümkün olabilmektedir. Parçalı, büyütülmüş, küçültülmüş, alışık olunmayan açılardan görünen, zaman ve mekan kavramına karşı duran ve fizik kurallarına meydan okuyarak hareket edebilen bedenleri izleyebilmek şansına sahip olabilmekteyiz. Bedenin belli bölgelerine odaklanmak için yapılan yakın çekim kullanımı gibi yöntemlerden bazıları televizyondaki dans uyarlamalarında kullanılıyor olsa da, genel olarak bu eserlerin amacı televizyondaki görünmez düzenleme, yavaş ve sürekli kamera çekimleri ve geleneksel çekim tekniklerini en aza indirmek amacını taşır. Dans videosu ise dans ve televizyonun yaratıcı potansiyelini ortaya çıkarmak amacıyla olduğundan yenilikçi film çekimi ve alışılmışın dışında görüntüler bu türün yaygın özellikleridir. Dans videosu televizyon ortamı yoluyla bedenin materyal olarak sınırlandırılmasına karşı çıkar. Bu durum izleyicinin beden üzerine bakış açısının genişlemesine yol açar.

3.3 Dans Videosu ve Koreografi

Dans koreografisi dansçıların hareketlerinin mekan içerisinde kurgulanmasıdır. Dansı oluşturan temel öğeler mekan, zaman ve dansçı bedenidir. Koreograf eserlerini yaparken bu üç unsuru kullanır. Yardımcı öğe olarak müzikten yararlanılırsa da dans bağımsız bir sanattır ve işitsel eşlik olmaksızın da var olabilir. Koreograf için önemli olan koreografisini yaparken sahne üzerindeki hareketleri ve görsel dengeyi koreografinin konseptine uygun olarak düzenlemektir. Çoğu zaman koreograflar eserlerini yaparken seyircinin bakış açısını göz önünde bulundurmazlar. Önemli olan seyirciye aktarılmak istenen duygunun hareketleri imajlarıdır.

Dans videosunda ise çok çeşitli hareket şekilleri vardır. Her bir dans videosunu birbirinden farklı kılan, hareket seçiminin yanında hareketlerin görsel olarak nasıl işlendiğidir. Sahnede çok etkili olan bir hareket televizyon ekranında aynı mükemmellikte verilemeyebilir. Aynı şekilde televizyonda çok iyi olan bir hareketin sahnede başarılı olması da mümkün değildir. Bu ikilem dans video için koreografik önem taşır; çünkü dans videoda önemli olan hareketin televizyon ekranında nasıl algılandığıdır. Hareketin tasarımı da bu ölçütle yapılır. Belirli

özellikteki hareketler; günlük, detaylı, geometrik, teknoloji kullanılarak güçlendirilmiş hareketler, popüler dans tipleri gibi hareket türleri dans video tasarımı ile şekillendirilir.

İngiliz Fiziksel Tiyatro Topluluğu DV8' in *Enter Achilles* (koreograf: Lloyd Newson, yönetmen: Clara Van Gool, 1996) adlı dans videosunda koreograf Lloyd Newson dans koreografisine bir film yönetmeni gibi yaklaşmıştır. Öncelikle filmin bölümlerini oluşturmuş ve bölümlerin içeriğindeki senaryo ile birlikte yer alan karakterleri belirlemiştir. Provalara başlamadan önce yönetmen ve dansçılar film içerisinde önemli olan sahneleri her bir bölüm olarak çok net bir şekilde düzenlemişlerdir. Koreograf içinde bulunduğu sosyo-kültürel yaşantıyı psikolojik olarak incelemiş ve koreografisine uyarlamıştır. Yönetmen Clara Van Gool koreograf tarafından planlanan sahneleri filme almıştır. Filmde İngiliz bar kültüründen yola çıkılarak sekiz farklı erkek karakterin birbirleriyle olan fiziksel ve duygusal ilişkileri anlatılır. Dansçıların birbirleriyle ve barda bulunan objelerle kurdukları ilişkiler koreografin yönlendirmeleriyle doğaçlamalardan yola çıkılarak geliştirilir (Resim 3.12).

Günlük hareketlerden yararlanan *Mothers and Daughters*'ta anne ve kızları arasındaki ilişkiler anlatılır. Oyuncuların çoğu dans eğitimi almamıştır. Bu nedenle ana konunun işlenmesinde kullanılabilecek en iyi yöntem gündelik eylem kullanımı olmuştur. Hareketler, sarılmak, bakış atmak, itip çekmek, çimdiklemek, parmak oyunları oynamak, yüz okşamak, birinin omzunda dinlenmek ya da bir fotoğraf için poz vermekten oluşur. Bu gündelik hareketler geleneksel dans diline uymasa da dans videoda kullanılır. Koreografin hareketlerin tasarlanmasında görev alıyor olması, dans videoda her hareketin koreografik vizyonun bir parçası olduğunu gösterir. Bu yüzden, sıradan hareketler tam anlamıyla koreografik düzenlemelerdir. Dansçının doğaçlamaları da zaman ve mekan içindeki koreografik amaçlar doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Dans videoda dansçı olmayan veya dansa uygun olmayan bedenler kullanılabilir. *Mothers and Daughters*'ta, bir kişi dışında, daha önce dans eğitimi almamış farklı yaş gruplarından insanlar kullanılır. Flashdance gibi bazı Hollywood filmlerinde sunulan zayıf, genç ve atletik beden anlayışının tam tersi bir durumdur. Postmodern anlayışlarla birlikte sahne performanslarında modern dans eğitimi olmayan, farklı bedenlere sahip kişiler kullanılıyor. Fakat bu durumun dans anlayışına uymayan bir özellik olduğunu söyleyebiliriz. Dansçının fiziksel yeterliği ve tekniği her zaman önemli olmaktadır. (Resim 3.6).

Üst çekim yönteminin kullanılması, *Mothers and Daughters*'ın oyuncularının geleneklere aykırı bakış açılarını gösteren bir efekt olarak düşünülmüştür. Videoda görüntü kalitesi film görüntüsüne göre daha düşük kalitededir, dans video görüntü kalitesini artırmak amacıyla kalın renkler, net kompozisyon, geniş yakın çekimler ve detaya inmeyen hareketleri kullanır. Televizyon kamerasının detaylı çekim yapabilmesi hareketlerin en göze çarpmayanını bile önemli hale getirebilmektedir. Sıradan hareket televizyon ortamıyla işlenerek görsel ve devinimsel bilgi ile birleştirilebilir. Lockyer'in belirttiği gibi, “televizyon daha dolaysızdır, kaşları kaldırmak ya da kafayı çevirmek önemli bir ‘grand jete’yi üstlenir” (Craine, 1995, s.6). Hareketin basitliği yapılandırma, kamera hareketleri ve kurgulama gibi yöntemlerden faydalanılmasını kolaylaştırır. Hareket detaylarla süslenmiş ise, karmaşıklığının ortadan kalkması endişesiyle yenilikçi çekim yöntemleri bulmak daha zor hale gelmektedir. Buna karşın hareketle ilgili detaylar canlı dans performansında koreografin yapıtıyla ilgili anlamsal mesajlar verir.

Bu düşüncelerin bazıları dans videoda kullanılan diğer hareket çeşitlerini açık bir biçimde etkilemiştir. Örneğin, kameranın yakın çekim yoluyla harekete odaklanabilmesi, dans videoda sahnede uygulanmasının düşünülmesi bile imkansız olan detaylı aktivitelerin kullanımı ile sonuçlanmıştır. Örneğin, *Mothers and Daughters*'ta tekrar eden tema, anne ve kızın birbirine benzer tavırlarla kaşlarını kaldırdığı farklı yakın çekimlerden oluşur. Beden tamamından çok vücudun belli bölgeleri üzerindeki dans koreografilerine yönelik bir değişimi ifade eder. Vücudun belli bölgeleri üzerinde dans koreografisi oluşturma düşüncesi çok sayıda video dans işinde görülebilir. Önceden belirtildiği gibi, Monologue'daki koreografide dansçı bir sözlü saldırıda bulunurken kamera oyuncunun yüzüne yönelir.

Buna karşıt olarak, bedenin tamamı ve daha fark edilebilir dans öğelerinden yararlanan eserler de vardır; bunlar hareketi televizyon ekranının düşük görüntü kalitesine göre şekillendiren eserlerdir. *Codex*'in ilk bölümü baştan aşağı siyah giyinmiş büyük bir dansçı grubunu içerir. Normal şartlar altında böyle büyük bir grup, küçük televizyon ekranında çok karmaşık görünecektir. Fakat, bu bölüm için hazırlanan hareketin içeriği diyagonal kol hareketleri, yan tarafa eğilmeler, üst kısmın bükülmesi, koşma, ayağı yere vurma ve omuzları sallamadan oluşmaktadır. Bu net ve basit çizgiler, iki boyutlu ekranda rahatlıkla ayırt edilebilir. Bazı dans video eserleri sadece ekranda ortaya çıkabilecek hareketler oluştururlar.

Başka bir örnek; günlük eylemlerini gerçekleştirirken durmadan bir odaya girip çıkan insanların hareketlerini ifade edebilmek amacıyla bir animasyon tekniğinden yararlanan *Tango*'da (koreograf/yönetmen: Zbigniew Rybcnski, 1993) görülür. Film, bir tango müzik parçası üzerine kuruludur ve kamera baştan başa odaya dönüktür. Eser, dışarıdaki bir çocuğun bir pencereye topunu fırlatmasıyla başlar. Çocuk pencereye tırmanır, topunu geri alır ve pencereden iner. Bu görüntüler hareketlerinin bir öncekine benzemesi amacıyla sürekli tekrarlanır; ancak tüm bunlar olurken bebeğini tutan bir kadın odaya girer. Bir süre çocuğunu emzirerek sandalyede oturur, ardından çocuğunu beşiğe koyar ve odayı terk eder. Tüm bunlar gittikçe daha fazla insanın tanıtılması ve bunun sonucunda odanın girip çıkan, çeşitli işler yapan insanlarla dolması amacıyla devam eder: Bir koşucu bir masanın üzerinde amuda kalkar, bir adam odaya klozet taşır. Yalnızca gündelik hareketler değil, aynı zamanda sürekli tekrarlanan eylemler yalnızca iki boyutlu bedenlerde gerçekleşebilmektedir. Bu çalışma televizyon ortamı dışında gerçekleşmesi mümkün olmayan hareketlerin bir örneğini verir. Gerçeklikte bu kadar çok sayıda hareket eden, üç boyutlu bedenleri tek bir odaya sığdırmak imkansızdır. Bu çok katmanlı biriktirmeyi gerçekleştirebilmek için bir görüntüyü diğeri üzerine eklemek gerekir (Resim 3.8-3.9).

Dans videosu olarak tasarlanan işler sadece dans seyirci kitlesine hitap etmeyi hedeflememektedir. Bu nedenle dans video popüler ve toplumsal dans tekniklerinden de faydalanır. Örneğin *T-Dance* (koreograf: Terry Joh Bates, yönetmen: John Davies, 1996) bir dans kulübüne katılan yaşlı kişiler üzerine kuruludur ve *Horseplay* (koreograf/ yönetmen: Alison Murray, 1996) gençlik kültürünün sokak ve kulüp danslarını kullanır (Resim 3.10). *Horseplay*'in koreografisini yapan ve yöneten Alison Murray, açık bir şekilde genel seyirciye ulaşabilecek hareket biçimlerini kullanmayı amaçlarken şöyle der: “ Ben film ve televizyonun bütün yönleri ile ilgileniyorum ve benim işlerimi diğer bir çok dans filmlerinden ayıracak bu yöntemle çalışıyorum; çünkü bu eserler yalnızca koreografik bir dans eseri ortaya çıkarıyor ve dans seyircisini hedefliyorlar. Oysa ben eserlerimi sadece daha teatral bir ortamda sergilenen dans türlerine ilgi duymayan televizyon izleyicisine yöneltmeye çalışıyorum” (Dodds, 2005, s.86). Dans video içerisinde görülen çeşitli insan görüntüleri, aslında hem televizyon izleyicisi hem de televizyon metnini oluşturan bu farklı kesimlerden insanlara hoş görünmek ve onları yansıtmak için bilinçli bir çaba olduğu söylenebilir.

Geleneksel tiyatro dansının öğelerinden faydalanan çok sayıda dans video örneği vardır. Örneğin, *La La La duo No 1* yüksek oranda fiziksel ilişki içeren bir düettir, *Third Movement* (koreograf: Matthew Hawkings, yönetmen Deborah May, 1994) klasik kelimeleri kullanır ve onlarla oyunlar oynar. Fakat, dans videodaki sıradan hareketler ve jestlerin yaygın kullanımına bir sebep, muhtemelen yüksek sanatla otantiklik, kitle kültürü ve reproduksiyon arasında bağ kurmasından kaynaklanmaktadır. Sahnede izleyici özgün ve canlı performansı görebilmekte iken, videoya kaydedilmiş dans binlerce kez tekrarlanabilir ve herkese ulaşabilir. Fiziksel beceri, aynı zamanda iyi tasarlanmış kurgular özel efektler ve kamera açıları kullanılarak da oluşturulabilir.

Canlı performansı oluşturan özgünlük kavramı elektronik ortamda üretilen görüntülerin dünyasında önemini yitirmiştir. Dans video sanatsal deneylerle desteklendiği için alışık olunmayan hareket türlerinin kullanılması çok da şaşırtıcı değildir. Belli bir aşamada dans ve televizyon arasında yenilikçi bir fikir ortaya koyma çabaları, dansı oluşturan faktörlerin yeni bir kavram edinmesine sebep olmuştur. İstem dışı beden hareketleri göz önüne alındığında dans kavramına tamamen yeni bir anlam getirilmiştir. Bu tür hareketlerin halka ulaşabilmesi ve koreografik bağlam içinde yer alabilmesi ancak endoskopik kamera kullanımı ile mümkün olmuştur. Benzer bir örnek *Monologue*'da ve günlük hayattan sahneler barındıran bir çok dans eseri ile sahne dansında algılanması çok zor hareketleri içeren eserlerde görülür. Aslında *Monologue*, tam olarak yüz hareketlerinin koreografisinden oluşan bir eserdir. Hareketin niteliği kızgınlığından ortaya çıkan yüzündeki kıvrımlar, yüz hatlarındaki değişimler, artan kızgınlığı ve dansçının ciddi ifadesinden kaynaklanmaktadır. Bu etki normal şartlar altında görülemeyecek ve yakın çekim kullanıp Monteverdi film müziği eşliğinde izleyiciye bağırarak yüzün bütün hareketlerini görme imkanını sunan slow motion (yavaş çekim) sayesinde verilmiştir. Farklı unsurlar arasındaki ilişki *Monologue*'daki hareketleri günlük hayattan çıkarıp onlara sanatsal bir anlam kazandırmaktır. Böylelikle dans video, dansın ne olduğunu belirleyen sınırları zorlamaktadır.

3.4 Canlı Performansta Bedenin Algılanışı Kameranın Beden Algısına Etkileri ve Kurgu

Canlı performansta beden ekrana yansıdığı zaman değişimine uğrar. Kamera ile konusu arasındaki mesafe, açı ve odak, renklendirme ve ışığın kullanımı ve bu elemanların düzenlenmesi değişimi kaçınılmaz olarak gerektirmektedir.

Dans koreografisi, mekan, zaman ve enerji kavramlarının ortak bir sahne ortamında kullanılmasıyla ortaya çıkar. Televizyon ortamında ise bu üç etken istenildiği şekilde çarpıtılabilir. Sahneyi televizyondan ayıran özelliklerden biri insan gözünün ve kameranın mekanı algılayışına dayanır (Lockyer, 1983, s.14). Seyirci sahneye baktığı zaman, sahne genellikle dikdörtgen şeklini alır. Perspektif kuralı, sahnenin ön tarafta oldukça geniş olduğu ve derinlere gittikçe daraldığı izlenimini uyandırır. Kamera perspektifi ise tersini gösterir. Bir kameranın görüş alanı koniktir. Boşluk önlerde aşırı derecede dardır. En geniş halini alabilmek için ötelere uzanır. Sonuç olarak, kameranın perspektifi koreografi tasarımı için birçok kısıtlama getirdiği gibi, olası imkanlar da sunabilmektedir. Metrelerce arkadaki bir dansçının çerçeveden çıkması için birçok adım atması gerekirken kameraya yakın bir dansçının görüntüden çıkmak için bir adım atması yeterlidir. Aynı şekilde, sahne performanslarında dansçılar genellikle sadece yan kulislerden girip çıkarlar ama kamera uzayında oyuncuların kameranın hemen arkasından girip çıkmaları ve böylece kameranın önünde belirmeleri mümkün olabilmektedir.

Televizyondaki ekran uzayı ile izleyicinin sahnede idrak ettiği uzay arasında da bir takım farklılıklar vardır. İlk ayrımlardan biri, üç boyutlu sahneden iki boyutlu ekrana olan geçiştir. Bir ölçüye kadar, batılı izleyicinin gözü üç boyutluyu iki boyutluda algılamaya alışkın olsa da televizyona uyarlanmış sahne dansıyla ifade edilememektedir. Televizyon ekranının boyutları ile tiyatro sahnesinin boyutları arasındaki farklarda mekanla ilgili farklılıklar açısından önemlidir. Canlı beden 180 cm uzunluğunda bir alanı kaplarken, tam boy çekimi yapılan ekrandaki beden kabaca 30–40 cm uzunluğundadır. Sonuç olarak, gerçek bedenin detayları, tam boy çekimde ekrana aktarılırken otomatik olarak azalmaktadır. Bunun yanında yakın plan çekim sayesinde kamera çıplak gözün algılayamadığı ayrıntılara odaklanabilir. Oynayan bir çene kası veya bir parmak ucu, bütün bir televizyon ekranını kaplayacak kadar büyütülebilir. Yakın plan çekim perspektiflerine ek olarak, kamera ve dans eden beden arasında, sahne üzerinde yapılamayacak birçok mekansal ilişki vardır.

Canlı performanslar sırasında izleyici doğal olarak dansı sabit bir doğru üzerinden, sahneyle yüz yüze seyrederek. Kamera desteği varken, seyirci dansı birçok açı ve mesafeden izleme olanağına sahiptir. Örnek olarak, dans eden beden büyük bir yakın plan çekimle kareye alınabilir veya aşırı uzun bir mesafeden çekilebilir. Yukarıdan, aşağıdan, özel olarak herhangi bir noktadan filme alınabilir. Aksi takdirde dans tek bir belli noktayla kısıtlı kalabilmektedir. Sahne ortamından farklı olarak, televizyon dansı coğrafi olarak bir yerde kesilip bir başka yerde devam edebilir. Beden sabit olsa bile kamera hareketi mümkündür. Kamera beden etrafında dolaşırken gezinti izlenimi oluşturulabilir.

Videonun olanakları ile dansçı ve izleyici arasında, sahneye taşınamayacak mekansal bir ilişki meydana getirebilir. Kaydedilmiş beden, gerçek bedenin taklit edemeyeceği belli bir tempoda hareket edebilir ve bu teknik çekim esnasında da uygulanabilir. Örneğin videoda bedeni mümkün olmayan hızda koşar adım yürüten hızlı çekim kullanılabilir veya tam tersi yavaş çekimde hareket uzatılabilir. Gerçek beden kaydedilmiş bedenin yavaş çekimde yaptığı gibi havaya sıçrayamaz. Benzer mantık, görüntünün dondurulduğu natürmort karede veya ters hareket ettiği geriye sarımda da geçerlidir.

Bedenin fiziksel hareketlerinin yanında, görüntünün dinamik kalitesini arttırabilecek ve hareket duygusu katabilecek diğer önemli özellikte kurgudur. Kameranın hareketleri sayesinde beden hareket etmese bile hareket ediyormuş gibi görünebilir. Kamera arkaya yerleştirilirse beden arkaya doğru geliyormuş gibi, eğer sağdan sola hareket ediyorsa o yöne hareket ediyormuş gibi görülebilir. Aynı şekilde kurgunun yapılışı da dans videonun dinamik algılanışına katkıda bulunur. Hızlı yapılan kurgu, hızlı çekim havası katarken tam tersi bir durum durağanlığa neden olabilir. Bir dans video gerçekleştirebilmek için yönetmen ve koreografin dansçı, kameraman ve kurgucu üçgeni üzerinde çalışması gerekmektedir. Kurgu ve kamera dans videoda bedenden sonra anlam üretmede en önemli etkidir.

Yakın plan çekimin ilk kullanıldığı film olarak kabul edilen *Touched*, siyah beyaz olarak kalabalık bir barda çekilmiştir. Filmin tamamı yakın plandan oluşur. Filmde belli bir anlatıcı yoktur. Karakterler yakın plan çekim esnasında tanıtılır. Açılış sahnesi iki el tarafından yapılır. Kamera, yüzü göstermek için yukarı doğru hareket eder, karede dokunan, okşayan ve itişen kakışan bir sürü el vardır. Tam başka bir yüz görünecekken kamera tekrar aşağı doğru iniş yaparak elleri gösterir. Bu yavaş ve akıllıca yapılan kamera hareketleri güçlü bir uzaysal kavram yaratırken beden parçaları arasındaki ilişkiyi vurgular. Kamera başka jestler, olaylar

ve etkileşimler çekmeye devam eder. Eserin ritmi sadece fiziksel dinamik ve hıza bağlı değildir. Kamera hareketinin niteliği ile kurgunun hızı filmin oluşumunu etkiler.

Touched'da bir bölümde kamera elleri gıdıklama hareketinde soldan sağa görüntüler. Yavaş kamera hareketleri şüphe duygusu uyandırır. Tam eller birini belinden yakaladığında görüntüde şaşıran bir yüz belirir. Muhtemelen ellere ait olan başka bir baş da kameraya doğru yaslanır. Bu senaryodaki şaşırtıcı unsur kameranın yavaş plan çekimde bir şüphe ve merak yaratıp daha sonra aniden bir kadının arkadan gıdıklanmasıyla sona erer.

Yakın plan çekimlerin kullanımı, hareketin boyutu ve sürekli yürüyen karakterler içermesi nedeniyle *Touched* kısa sahnelerden oluşur. Örneğin bir sahne sadece yüz ifadesindeki bir değişimden veya kafanın kaşınmasından oluşabilir. Filme bütünlük duygusu katan unsur ise kısa sahnelerin birlikte kurgulanması ve yoğun bir şekilde yakın plan çekim kullanılmasının bir sonucu olarak hangi beden parçasının kime ait olduğunun belli olmamasından ileri gelmektedir. Bazen izleyici sadece hareket eden eller ve ayaklar görmektedir ve vücudun geri kalanı hakkında hiçbir fikir edinemez. Fakat kurgu ile seyirci parçalanmış yakın planları bir araya getirerek filmin anlamını kendi çıkarır (Resim 3.11).

Le Spectre de la Rose, gül yapraklarından kıyafetler giymiş beş adam tarafından canlandırılır ve beyaz bir stüdyo ile Nymans Bahçelerinde geçer. Video taş bir pencere içerisinden elinde örümcek olan bir adamın görüntüsüyle başlar. Bu açılış sahnesi filmin sonunda çekilmelidir. Kamera yavaşça bank üzerindeki görüntüyü netleştirmek için aşağı doğru yönelir, tuğla duvar boyunca hareket eder ve sonra güllere bezenmiş oyuncunun orta mesafeden çekimine girer (orijinal çekimde adam açık bir şekilde onları üzerinden atmaktadır). Kamera kırmızı yapraklardan oluşan bir örtünün altındaki iki adamın etrafında yatay ve düşey hareket eder. Normalde yapraklar adamların üzerine dökülüyor olsa da, geri hareket ile havada süzülüyor gibi gözükürler. Çekim, bir parfüm şişesinin merdivenlerden aşağı yavaşça inmesi ile sonlanır.

Dans video ile ilgili bir çok nokta bu çekimi ilginç kılar. Gerçek hareket aslında oldukça basittir; ancak, uzun, düzenlenmemiş olay sırası ve ters çekimin kullanılması güçlü hareket görüntüleri ortaya çıkarır. Oyuncuların tümü hareket halinde olduğundan, hareket algılaması senaryonun bütününe yayılan daha yavaş ve sürekli kamera çekimleri etrafında devam eder. Ani yön değişimleri de net bir uzaysal farkındalık yaratır. Kameranın hareketleri oyuncuların

nereye konumlandırıldıklarına bağlı olarak farklı çekim yapıları oluşturur. Kesim kullanılmadığında bile, kamera bedenleri yakın çekimde, normal boyutlarında ve geniş açılarda çekebilir. Eylemler en aza indirgenmiş olsa da, ters açının kullanımı bazı hareketleri değiştirir. Oyuncu gül yapraklarını saplarına geri yerleştirdiğinde, hareketleri değişik ve gerçek dışı gözüktür. Bu yüzden, en basit teknolojik aletlerle bile, hareketten değişik biçimlerde yararlanılabilir.

Çekim daha sonra beyaz stüdyoda gerçekleşir. Adamlar kırmızı yaprakların üzerinde yatarlar ve değişik şekillerde ve boyutlardaki parfüm şişeleri ile sarılmışlardır. Hareketler minimaldir ve başın rasgele döndürülmesi, kol pozisyonunun değiştirilmesi gibi eylemlerden oluşur. Burada da yakın plan çekim bakış açısından geniş açığa ve adamları farklı biçimlerde çeken alçak seviye kamera yönteminden yararlanılır. Ardından, televizyon ekranına asılı adamları tepeden gösteren görüntüler karşımıza çıkar. Kıyafetlerinin pembeliği kırmızı halı ile görsel bir zıtlık oluşturur. Oyuncuların hareketleri yine mümkün olduğunca azdır: kafalarını kaldırır ve indirirler, yuvarlanırlar ve kollarının pozisyonunu değiştirirler. Çekimler rasgele ve bir andadır, bu da oyuncuların hareketlerinin sakinliğini ve seyrekliğini öne çıkarır. Televizyonda el kol hareketleri çağrıcı görsel yapılar kullanılarak karışıklıkla desteklenebilir.

Dans eden beden kurgusundaki güçlük görüntünün çekimden çekime kesilirken koreografik tasarımın bozulma ihtimalidir. Bu, sahne performansları televizyona uydurulurken yaşanan bir endişeyle aynıdır. Hem sinema, hem de televizyon kurgusunda en çok kullanılan yöntemlerden biri görünmeyen edit (*invisible editing*) diye bilinen ve mümkün olduğunca hissettirmeden yapılan kesimdir (Metz, 1975, s.23). Monaco, kesme yöntemi üzerinden “ölü zaman”ın nasıl kesileceğini şu şekilde tanımlamaktadır: “Hollywood kanunlarına göre, artan ölü zamanın kesilip sahnenin başka bir kısmına geçilerek örtbas edilmesi gerekir veya ikinci çekimin farklı bir kamera konumunda olması için, kamera açısı elverişli bir biçimde değiştirilir. Tek çekimlik ve tek açılı olan bu istenmeyen metrajın basitçe makaslanmasına izin verilmez. Hollywood kurallarına göre, bunun sonucu bozulmadır” (Monaco, 1981, s.184). Monaco özellikle Hollywood pratiğini düşünse de, görünmeyen edit (*invisible editing*) yöntemi sayısız film ve televizyon türünde kullanılmıştır. Sonuç olarak, dans eden beden videoya alınırken bütün olayı tek çekimde almak televizyon izleyicisine anlamsız ve uygunsuz görünecektir. Ama başka bir sahneye veya sahnenin başka bir parçasına geçmek, bütün bir koreografinin biçimini çarpıtma riskini doğuracaktır. Bu ikilem dans ve televizyon dünyası içinde tartışmalara neden olmuştur.

Kurgu denemelerinin, belli bir yere kadar dans eden bedene sınırlamalar getirdiği düşünülse de, ekrandaki bedene canlı olanın edinemeyeceği özellikler kazandıran birçok olanak sağlamaktadır. Birçok sanatçı sahne gösterimlerinde ekran araçlarından yararlanma yoluna gitmiştir. Örneğin Pina Bausch çoğu zaman, çalışmalarını aralarında belirgin bağlantılar bulunmayan kısa bölümlerin, arka arkaya dizilmesinden oluşan bir montajla kurar. Bausch'un tarzı, bir uyağın tekrarına benzetilebilir. Gösterimin bütününde bir öyküyü oluşturan bu uyaqlara kolaj adını verir. Onun koreografi anlayışı dans videosunda kurgunun üstlendiği görevi sahneye taşımaktır. Birbirleriyle öyküsel olarak bağı olmayan parçaları arka arkaya sıralar, öyküsel bütünlükten ziyade bedensel bütünlüğü yakalama amacındadır. Sonuç olarak dans videodan farklı olarak "gerçek zaman" sınırları dahilinde çalışmaktadır. Dans videoda birbiriyle ilgisi olmayan malzeme kompozisyonları yan yana dizilebilir. Kaydedilmiş bedeninin değişken kurgusu söz konusu olduğunda dans parçaları birçok düzenle tekrardan oluşturulabilir; bedenler bir mekandan başka bir mekana kaydırılabilir; dans parçaları üst üste defalarca tekrar edilebilir ve bedenler kendiliğinden ortaya çıkabilir.

Birçok yazar, kameranın bir hareketin içerdiği dinamiklik algısını donuklaştırmaya veya yassılaştırmaya çalıştığını belirtmektedirler (Maletic, 1987–88, s.4). Televizyon ekranı azalmış ve nispeten kalitesi düşürülmüş görüntü verdikçe, ekrandaki bedenin detayları azalacaktır, zarif kasılmalar ve belli kasların gevşemesini de görülememektedir. Bu tür kas detayları yakın çekimde görülebilse de enerji kullanımının bütün vücuda yayılması izleyiciye yansıtamamaktadır. Canlı performansta bedenler doğrudan doğruya gözlendiği için, seyircilerin bazen 'kinetik empati' diye tabir edilen yolla karşılık verdiği söylenir. Bu çoğunlukla sinir sistemiyle açıklanan özel bir fiziksel histen kaynaklanmaktadır. Beden, diğer bedenlerin hareketliliğiyle yayılan enerjiyi hisseder. Televizyon seyircisi ekrandan dolayı gerçek bedenlerin canlı performansta oluşturdukları enerji yayılımını hissedemezler, performansı yapan bedenin nefes alıp vermesi, teri, yapmış olduğu hareketin mekanda çıkarmış olduğu ses ekranın diğer tarafındaki izleyici tarafından doğrudan algılanamaz. Bu da kinetik empatinin oluşmasını engeller.

Bir ekran vücudunun yapılandırılması sadece televizyonculuk araçlarına değil, yönetmenin kendi yaptığı seçimlere de bağlıdır. Gerçek bedenin ekran bedenine dönüştürmesine yönetmen her zaman tarzıyla aracılık eder. Örneğin, yönetmen basitçe kamerayı durgun bir pozisyonda açmaya veya kapatmaya karar verse bile mesafe, açı, çekim büyüklüğü, odak, lens tipi, ışık ve sahnenin çekim uzunluğu hakkında öngörülere de varmıştır. Ekran dansında, koreograflar,

yapımcı, ıřık řefleri, kameramanlar, ses teknisyenleri vb. buna dahil olabilir. Belirli kiřilerin yaptıęı seřimler, bir řekilde, finansal ve teknolojik faktörlere fazlasıyla baęlı olabilmektedir. Örneęin çekimlerin sayısı toplam bütçe üzerinden sınırlandırılabilir ve çekim tarzları mekana baęlı olarak kısıtlanabilir. Kiřisel idrakler dans eden bedenın sunulmasından bile önceliklidir. Bir yönetmenin dansın merkezine oturttuęu çeřitli unsurlar, bir bařka yönetmenin görüş ve yorumu ile taban tabana farklı olabilmektedir. Kiřinin televizyonculuk parametreleriyle alakalı kararları, dans eden bedenın ekranda nasıl gösterildięini belirleyen esas etkenlerdir. Televizyon, bir dereceye kadar, dans eden bedenın çok daha esnek yapılandırılmasına olanak sağlamaktadır.

Örneklerde de görüldüęü gibi dans videoda televizyon araçları en aza indirilmez veya ortadan kaldırılmaz; görüntüleri oluřturmada kurallara aykırı bakıř açıları yaratabilmek amacıyla televizyon araçlarından faydalanılır. Kameranın hareketi, kurgunun ritmi, görüntünün düzenlenmesi, özel efektlerin kullanılabilmesi, ekranın boyutu ve televizyon görüntüsünün nitelięi gibi etkenlerin tümü dans videoda ortaya çıkan hareket tipine katkıda bulunmaktadır. Koreograflar, varolan dans kavramlarının dans video ile birlikte sorgulanmaya bařlaması sonucunda, televizyonda dansın oluřturulması sürecini yeniden gözden geçirmek zorunda kalmıřlardır. Dans ve televizyon arasındaki ortak iliřki, dans eden bedenın tele-görselleřmesine yol açmıř, yenilikçi arařtırmalar ve tele-görsel ortam yoluyla kendi yöntem ve kuralları içerisinde sahne ve ekrandaki varolan dans sunumlarına karřı çıkan ‘dans videosu bedeni’ kavramını ortaya çıkarmıřtır.

4. DANS VİDEOSUNDA POSTMODERN UNSURLAR

4.1 Postmodernizmin Modern Dansa Etkileri

Postmodernizm modern dönemi izleyen ama ondan farklılaşan sürece verilen addır. Hal Foster'a göre "modernizmin estetiğinden bir kopuştur" (Foster, ed. 1893, s.vii). Modernizm, Batı'nın 1950'lerin sonunda girdiği kimlik, iktidar ve evrensellik krizinden çıkamamış ve yerini postmodern olarak tanımlanan yeni bakış açılarına bırakmıştır (Günsür, 2002, s.168).

Schechner'ın modern postmodern ayrımına göre; modernde pratiğin bir mantığı vardır; postmodernde onun yerini belirsizlik ve tahmin edilemezlik alır. Modernde anlamlı pratikler vardır; postmodernde bilgi parçacıkları. Modernde hikaye vardır; postmodernde ritüel vardır. Modernizmde güç ulusal liderlerdeyken; postmodernizmde uluslar arası sermaye sahiplerinin iktidarından bahsedilebilir (Schechner, no:iv, 1979, s.13).

Modern dansın tarihsel gelişimi göz önüne alındığında belirli bir süreci vardır ve modern dans yapısı gereği sosyo- kültürel değişimlerden, ekonomik durumlardan etkilenerek biçim değiştirir. Postmodern dansa Rainer'a göre; teknik mükemmellik önemini yitirirken günlük sıradan olan hareketler dans terminolojisine girmiş ve hareket yaratımında enerji üretimi değişmiştir (ed. By Copeland/Cohen, s.328).

Dans koreografisinde anlatımda farklı düzlemler kurmak, farklı disiplinleri koreografiye katmak önem kazanır. Koreografik kurguda geleneksel düz, dramatik yaklaşım yerine, bölüm-parça biçimi tercih edilmeye başlanır. Dansçı solist değildir, kutsal olanı ya da önemli bir kişiliği temsil etmeden nötr bir beden olarak yer alır. Postmodernizmle her türlü mekan sahne olarak kullanılabilir. Tiyatro sahne anlayışının dışında bedenin hareket edebileceği her yer mekan olarak kullanılabilir. Bu anlayış seyirci anlayışının da değişmesine yol açmıştır, seyirci klasik anlayışta olduğu gibi koreografiyi sadece tiyatro sahne anlayışındaki gibi izlemez, koreografinin mekanına göre önden, arkadan, üstten, yanlardan izleyebilir hatta dansçıların arasında dolaşabilir. Bu durumda algının boyutlarını değiştirmiştir.

Postmodernizmle modernizmde "bitmiş esere" verilen önem değerini yitirmiştir. Önemli olan sonuç değil, süreçtir. Çalışma biçimi olarak uzun araştırma dönemleri kullanılırken, süreç sonuç olarak adlandırılan anın içine taşınır. Bu tarz çalışmalara örnek Pina Bausch verilebilir.

Pina Baucsh dansçılarıyla birlikte birkaç ay farklı bir şehirde yaşar ve o şehrin kültürünü soluyarak doğaçlamalardan oluşan çalışma yöntemiyle dansçılarından anlar yakalar. Bu yakaladığı anları kendi anlayışına göre kurgulayarak o şehirle ilgili bir eser ortaya çıkarır.

Postmodernizm anlayış içinde yaşamın getirdiği her şeyden etkilen modern dans disiplinlerarası çalışmaların önem kazanmasıyla ve teknolojik gelişmelerle birlikte, dans videosunda yerini bulmuştur. Postmodern anlayış içinde dans videosunu değişen modern dans gelenekleriyle incelemek, dans videosu ve sahne performansları arasında etkileşen ve farklılaşan yönlerin farkına varmak açısından sonuca giden süreçte önemli olacaktır. Merce Cunningham, postmodern dansın öncüsüdür. Dans videosu ve bilgisayar teknolojileriyle yaptığı çalışmalar modern dans tarihinde günümüze kadar olan süreçte özellikli bir yere sahiptir. O yüzden bu bölümde incelemek yerinde olacaktır.

4.2 Postmodernizm ve Gerçeklik Kavramı

Dans videosu eserlerinde beden gerçek hayatta yapılamayacak hareketleri yapabilme yeteneğine sahip olur. Yerçekimine meydan okuyabilir, fizik kurallarına aykırı hızda hareket edebilir, mekansal mantık anlayışının dışına çıkabilir. Bu kolaylığı sağlayan televizyonun teknolojik olanaklarıdır. Dans videosu seyircinin beklentileriyle oynama yeteneğine sahiptir. Beden, dans eden bedenin yapabileceklerine ve onun sınırlarına uymayı reddederek bunların ötesine ulaşabilmektedir. Bu bağlamda televizyon videonun olanaklarıyla dansın gerçekliği yeniden yaratılır ki, bu aşamadan itibaren yeni bir gerçeklikten söz edebiliriz.

Gerçekçilik; izlenimlerini özel kod ve uygulamalarla aktarmaya çalışan bir sanatsal gelenekler düzenidir (Willeman, 1972, s.36). Gerçekçilik ve gerçekliğin kendisi arasındaki ince bağlantılar, değişime uğrayan çok çeşitli gerçekçi geleneklerden de anlaşılabilir. Örneğin, “sosyal gerçekçilik” toplumu eleştirmeye ve alternatif bir var oluş önermeye çalışır; “derin-odak sineması”, insan gözünün genişliğine yoğunlaşmak amacıyla “alanın derinliği” kamera yöntemini kullanır ve “İtalyan neo-realizmi” gerçekliği daha geniş anlamıyla ifade edebilmek için aktöre olmayan karakterleri vererek, gerçek hayattan mekanları ve olayları kullanır. Bu uygulamaların çeşitliliği gerçekçi geleneklerin tarihsel, kültürel ve teknolojik olarak konumlandırıldıklarını göstermektedir (Dodds, 2005, s.101).

McCabe'in klasik gerçekçi metin kavramı, toplumun “gerçek” kavramının dayandığını iddia ettiği on dokuzuncu yüzyıl gerçekçi romanından türemiştir. McCabe'e göre gerçekçilik, özgün konu ile, anlatımın metinlerdeki düzenlenişi ile olduğundan daha az alakalıdır. Bu durum, klasik gerçekçi araçların fantezi türlerinde ve kesinlikten uzak anlatımlarda yer almasına olanak sağlar. Ona göre, “Klasik gerçekçi bir metin, metini oluşturan söylemler arasındaki bir hiyerarşi olarak tanımlanabilir ve bu hiyerarşi, deneysel bir gerçek kavramına dayanarak tanımlanmıştır” (McCabe, 1981, s.217).

Bu hiyerarşinin tepesinde McCabe'in gerçeğin açık bir telaffuzu olarak yorumladığı anlatım dili vardır. On dokuzuncu yüzyıl gerçekçi romanında , karakterlerin söylemleri tırnak işaretleri arasında verilir ve öznel olarak düşünülür. Bu yüzden konuşma işaretleri dışındaki dil, karakterlerin konuştuklarının geçerliliği üzerinde yorum yaptığından, güvenilir ve gerçekçi olarak görülmektedir (McCabe, 1981, s.218). McCabe'e göre, olayların anlatımında öne çıkan dil kameradır. Bunu şu şekilde dile getirir: “ Kamera bize neyin gerçekleştiğini gösterir. Bizim söylemleri ölçmemize karşı, gerçeği anlatır” (McCabe, 1981, s.219).

Metz'e göre, kurgusal filmde veya gerçekçi araçlardan faydalanan televizyon metinlerinde filme ait göstergelerin rolü, izleyiciye gerçekliğin bir yanılsamasını vermek amacıyla varlığın silinmesidir. Çeşitli sinema ve televizyon şifreleri, dolaysız gerçekliğin oluşturulabilmesi için “görünür” hale getirilmelidir (Metz, 1975, s.66). Bunun tam tersine, post-modern dans kendi yöntemlerini teşhir eder ve sahneye koyar (Mackrell, 1991, s. 48). Bu yöntem daha çok televizyon kurallarını yıkan dans videoda görülebilir. Bunun bir örneği *Codex*'tir. *Codex*'te ilk bölümde hareketin hızı artırılır, karakterler tersine oynatılır, görüntü baş aşağıdır ve göz alıcı görüntüler yaratmak için yukarıdan çekimlerden faydalanılmıştır. Buna benzer başka bir örnek, boyun bağı ve kauçuk kumaş giymiş bir adamın melodi mırıldanırken, bir kaç adım uzağında iki erkek şarkıcının düet yaptığı bölümdür. Bir anda, dansçılardan biri arka planda görünürken kamera, şarkıcının yüz profilinin yakın çekimde gözükebileceği şekilde konumlandırılır. İki boyutlu ekrandan dolayı, çok büyük bir baş bedenin yanı başında gibi gözüktür. Böylelikle *Codex*, kendi “yerleşikliği” açığa çıkarmak için, televizyon düzenini ifşa eder ve ondan yararlanır (Dodds, 2005, s.102).

Başka bir benzer örnek, oyuncunun kameraya doğru konuşurken oyuncunun yüzünü, tek hareketsiz bir yakın planda çekme yöntemini kullanan *Monologue*'da görülür. Film ve televizyonun gerçekçi geleneklerinden biri de kameranın farklı çekim boyutlarını

kullanabilmesidir. Farklı çekim boyutlarının daha başarılı bir gerçeklik illüzyonu oluşturduğuna inanılır. *Monologue*'da yakın çekimde hüsrana uğramış, öfkeli bir dansçı kadın yüzü gösterilir, çekimin yakından detaylı olarak verilmesiyle bu sıkıntılı ruh halinden izleyici de etkilenir. İzleyiciye oyuncunun bulunduğu yer ve eylemlerinin nedenleri hakkında bilgi verilmez. Dansçı dilin anlaşılmasız olması için bölgesel bir Fransızca lehçesinde bağırır, bağırırken ağzından salyalar akar. Yakın planda çekimde görülen baş kullanımı televizyon metinlerinde çoğu zaman rastlanan bir görüntüdür. *Monologue*, siyah beyaz oluşu, mantık eksikliğiyle, gerçekçi yanılsamayı doğal durumundan çıkarma ve televizyon uygulamalarını bir gelenekler bütünü haline getirme potansiyeline sahiptir. Televizyonun kural ve geleneklerinin dans videoda uygulanması, bu tarzın amacının dans ve televizyon arasındaki ilişkinin yenilikçi araştırması olmasından ileri gelmektedir.

Kadın film yıldızlarının göz alıcı çekimleri, kadın sunucuların çekici yüzlerinin yakın plan çekim görüntüsüne film ve televizyonda sıkça rastlanır. *Monologue*'da yakın çekim kullanılsa da oyuncunun perişan, gösterişsiz, makyajsız yüzü ve ıstırapı, söz atakları onu çekici ve göz alıcı kadın imajının doğal durumundan çıkarır.

Wyver, klasik gerçekçi metinlerin sorgulanmasının bir yolunun görüntü önceliğine karşı çıkış olduğunu öne sürer. Bu durum “gerçeği aktarmak” iddiasında olmayan televizyon metinlerinde görülebilir (Dodds, 2005, s.103). Örneğin, *Outside In*'de (koreograf: Victoria Marks, yöntemen: Margaret Williams, 1995), bir dizi garip ve bağlantısız olay gerçekleşir. Eser aynı oyuncularını kullansa da, eylemlerin arasında mantık ve ilişki yoktur. Dansçılar birbirlerine hava teneffüs ederler, tango adımlarının yere yapıştırılan ayak izleri ile betimlendiği sahnede tekerlekli sandalyede dansçı elleriyle adımları takip eder, bir çimen torbası altında gibi gözüdürler, tekerlekli sandalyelerinin tekerlekleri ile boya izleri oluştururlar ve geniş yeşil bir tepe boyunca yürürler (Resim 4.1-4.2). Bu birbiriyle bağlantısız gözüken olaylar geçidi, postmodern dans biçimlerinin parçalara ayrılmış anlatım biçimlerinin bir örneğidir (Foster, 1992b, 67).

Televizyon ve sinemanın geleneklerini yansıtan bazı gerçekçi dans videosu örnekleri de vardır. Belgesel çekimleri, gerçeğe dayanan bilginin açık sunumu için bir araçtır. Gerçeklik olduğu gibi ekranda seyirciye iletmeye çalışılır. Diğer yandan, dans videonun böyle bir görevi yoktur. Dans videosu kendine özgü bir biçimde estetikle ilgilidir ve gerçeği olduğu gibi verme amacı taşımaz. Bu durum dans videosunun tam anlamıyla gerçekçi yöntemlere

karşı olduğu anlamına da gelmez. *T-Dance*, klasik gerçekçi anlatımın örneklerinden biridir. Üst sınıf sivillerin çay-dansı üzerinedir ve izleyicinin eseri doğrudan algılamasını sağlamak amacıyla doğrusal anlatım ve tutarlı çekim yapıları kullanır. *Alistar Fish and Drip*'in açılış bölümlerinde de klasik gerçekçi araçlardan faydalanılmıştır; bu tür deneyler dans videonun temel amacıdır. Fakat bu örnekler oldukça az sayıdadır.

Dans, televizyona yeni bir estetik anlayış getirmiştir. Dans videosunun odaklandığı noktalardan biri de dans ve televizyon arasındaki yaratıcı ilişkiyi incelemek istemesidir. Bu ilişkiyi incelerken deneysel yöntemlerden faydalanarak gerçekliğin tanımına da yeni bir boyut katar. Dans videosunda gerçekçi yöntemlere karşı bu meydan okumanın nedeni olarak, dans videosunun ortaya çıkmasına ortam hazırlayan post-modern sahnenin şartları gösterilebilir: hiyerarşik düzenin ortadan kaldırılışı , klasik yöntemler üzerinde yapılan değişiklikler, posmodern dans estetiğinin öne çıkan özellikleridir. Dans videosunun, uygulamada tek başına olmasa da, gerçekçi aygıtları ve onların potansiyel konumlarını altüst ettiği söylenebilir. Dans videosu, post-modern sahne dansı geleneklerinden türemesi nedeniyle post-modern estetik anlayışına oturtulmuştur. Örneklerden de anlaşılacağı üzere dans videosu için önemli olan normların dengesini bozabilmektir.

4.3 Postmodernizm ve Dans Videosunda Dizimsel Yapı

Postmodern dans yöntemleri dans videosu çalışmalarında çekim düzenini etkiler. Olayların zaman içindeki sıralanışı dizimsel yapıyı meydana getirir. Fiske, anlatımın, dille ortak özelliklere sahip olan sıkça kullanılan bir yapılandırma aracı olduğunu öne sürer. Ona göre, “anlatım, dil gibi, gerçekle ilgili deneyimlerimizi anlamamıza yardımcı olan temel bir yoldur, ve yapısalcılar dilin özellikleri ile bir çok ortak yönü olduğunu öne sürerler, böylelikle anlatım, dizimsel yapıyla aynı anda ilerler” (Fiske, 1989, s.128). Dizimsel yapı olayların zaman içindeki geçişinin düzenlenmesini ifade eder ve dizimsel boyut zamanla ilgili olmayan büyüklük, ışık, karakter ve mekan gibi faktörlerle ilgilidir (Stam, 1992, s.69).

Klasik gerçekçi anlatım popüler filmlerde yaygındır. Bu anlatım tarzı televizyon ortamının içine işlemiş olsa da film anlatımından farklı bir şekilde işler. Anlatım biçimi, drama dizileri ve melodramlar gibi türlerde fark edilebilir durumdadır; haber programları ve bilgi yarışmalarında da kendini gösterebilir. Televizyon anlatımında dizimsellik asla bir sonlanma noktasına ulaşmaz. Dizimsel olaylar zinciri bir bölümde çözülebilir olsa da, karakter ve

mekanın dizimsel boyutu yoruma açıktır (Fiske, 1989, s.130). Televizyon anlatımı bölünmüş olabilir. Bunun nedeni kısmen televizyonun anlatımını sürekli yarıda kesen reklam araları, haber öğeleri, fragmanlar ve sunucu anonslarıdır. Televizyon metinlerinin bu şekilde bölünüş ve eklektik olarak nitelendirilmesi, postmodern televizyon tanımlamalarının bir özelliğidir (Stam, 1992, s.71).

Dans videosu ise klasik gerçekçi yapıların dışında bir işleyişe sahiptir. Anlatım, bütüne mantıklı bir biçimde bağlanan iki veya daha fazla olay veya durumun zaman içinde gerçekleşmesi olarak tanımlanır. Bir olay etrafında gerçekleşen ve klasik gerçekçi sistemlerin niteliği olan doğrusal ve mantıksal ilerleme ve yeni bir dengenin oluşturulmasından yoksun olan bir çok dans videosu örneği vardır. *Monologue* ve *Hands*'in her ikisi de tek bir çekim alanı ve tek bir olay içinde gerçekleşir; zaman içinde doğrusal ve mantıksal bir ilerleme ve tasarlanmış bir son yoktur. *Hands*, fark edilebilir bir mantık ve hareket düzeni olmamasına rağmen, kurallara uygun el hareketlerinden oluşur. Aynı şekilde, *Monologue*'da da, oyuncunun isterik patlaması konuşmasının anlaşılması için Fransız lehçesinin kullanımıyla çarpıtılır. Bağırmasını durdurduğunda anlatım içeriğinin bir ögesi gerçekleşir, ancak kadının karakteri, bulunduğu mekan ve sözlü saldırısının nedenleriyle ilgili sorular yanıtsız kalır (Resim 3.1-3.2).

Le Petit Bal Perdu'da, bir çok çekim yöntemi kullanılmış olsa da, tek bir olay üzerine kuruludur, uzamsal ve zamansal tutarlılıktan kaçınılır. *Le Petit Bal Perdu*'da, iki oyuncu geniş bir yeşil düzlüğün ortasında masada oturur ve karışık el kol hareketleri yaparlar. Çekimler ve hareketin yapısının düzeni, filme eşlik eden önceden kaydedilmiş şarkı üzerinde gerçekleşir. Koro sırasında belli çekim yapıları ve hareket sıraları benzer bir şekilde tekrarlanır. Müzikal bölümlerle birlikte görüntü bir inek sürüsüne ve alanın başka bir yerine yerleştirilmiş bir akordeon çalgıcısına dönüşür. Hareket sırası ve çekimlerin seçimi arasındaki yakın ilişki, şarkının yapısı ile kıyaslandığında klasik gerçekçiliğin bir niteliği olan doğrusallığa karşıdır. Olayları aktarmak için mantıksal bir düzen, kronolojik sıralama yoktur. Bu bölünmüşlük ve ayrı olaylardan meydana geliş dans videonun önemli bir özelliğidir (Resim 4.3).

Benzer biçimde, *Perfect Moment* da ayrı ayrı bölümlerden ve rasgele olaylardan oluşur. Yelek ve etek giyen dört adam uzun adımlar atar, sıçrar ve bir avluya geçerler; balık adam kıyafetleri içindeki değişik insanlar bir kum yatağının üzerinde anlaşılabilir hareket yaparlar;

kadınlar pahalı ve göz alıcı elbiseleriyle poz verir. Eser boyunca hareketleri yapanların aynı oyuncular olması dışında, olayların sıralamasında mantıksal bir devamlılık görülmez.

Çok sayıda dans videosu eseri bir anlatım ögesi içerir; ancak mutlaka klasik gerçekçi anlatımın karakteristiklerine uymazlar. *Alistair Fish*, yüzme seansını bitirdikten sonra kız arkadaşından gelen ayrılık notunu keşfeden bir kahramanı anlatır. Kız arkadaşının izini sürmek için bir trenle yolculuğa çıkar, bu bölümden sonra klasik anlatım terk edilir. Gelişen senaryo garip ve bölüm bölümdür. O andan sonra gerçekleşen bir çok olay ve anlatımın etkisi arasında bir bağlantı yoktur: Alistair ve diğer yolcular arasında garip olaylar gelişirken dansçılar bir arada uyuklarlar; vagonun geçitlerinde dans ederler; küçük bir çocuk Alistair'e oklar fırlatır ve sonra masanın üzerinde step dansı yapar; yolcu bagajlarında yatarlar; yolcular Alistair'i tren boyunca kovalar. Olaylar garip ve tutarsızdır, karakterlerin hareketleri mantıklı bir sıraya oturtulamaz.

Post-modern sahne dansı uygulamalarının etkileri bazı dans videosu eserlerinin dizimsel yapısında görülebilir; çünkü eklektik, tekrarlayıcı ve bölünmüş anlatımlar post-modern dansı karakterize eden özelliklerdir (Foster, 1992b, s.68). Bale, bir zirveye yönelik tasarlanmışken, post-modern dans “eşit derecede geçerli anlar” dan oluşur (Brooks, 1993, s.24). Bu, izleyicinin ilgisini kaybetmemek için radikal görüntü değişiklikleri ve düzenli zirve noktalarına ihtiyacı olan televizyon ortamı için daha uygundur. Dans videosundaki anlatım yokluğu, geleneksel televizyon estetiğine karşı bir çıkış olabilir. Varolan geleneklere karşı direnişi tetikleyen televizyon ve dans arasındaki ilişkileri incelemek dans videosunun sorumluluk alanına girmektedir.

Bu bölümün başında ifade edildiği gibi, dans videosunun dizgesel yapısının televizyon ortamına uygulanma derecesi, televizyonun klasik mi, yoksa post-modern bir çerçevede mi algılandığına bağlıdır. Fiske anlatım biçimlerinin televizyonda hakim bir durumda olduğunu, bu yüzden dans videosunun anlatımın bir niteliği sayılan psiko-analitik yapılar ve dilbilimsel düzenlerden uzak durması nedeniyle anlatım biçimlerine olan karşı çıkışında yıkıcı olarak görülebileceğini öne sürer (Stam, 1992, s.73). Ancak, postmodernist bakış açısına göre dans videosu, televizyon izleme uygulamaları ve ekranda görüntülerin akışını karakterize eden bölünmüş anlatımın temsilcisidir.

4.4 Postmodernizmle Değişen Oyuncu-Karakter Anlayışı

Postmodern anlayışlar çerçevesinde dans videosunda bedenleri nasıl algılandığının üzerinde durmak modern dansla postmodern yaklaşımların dans videosunda etkilerini anlamak açısından önemlidir. Dans videosu örneklerinin çoğu beden anlayışında klasik gerçekçi biçimlerden yoksundur. Bunun nedeni de dans videosunun geleneksel televizyon anlayışlarının dışında geleneksel modern dans kurallarını içermesinden kaynaklanabilir. Örnekler üzerinden gitmek konuyu daha iyi anlamayı sağlar.

Batı tiyatro dansının bazı biçimleriyle benzerlikler gösteren Codex'in ilk bölümde oyuncular vücudu saran, siyah takım elbiseler giymişlerdir, eldivenler, yüzlerini maskeleyen başlıklar ve paletler takarlar. Bu kıyafetlerle dansçıların cinsiyet, yaş gibi fiziksel özellikleri maskelenmiştir ve izleyici bir karakteri diğerinden ayıramaz, karakterize edemez. Bu tek tipleştirme hareketler ve çekim yapıları ile de desteklenir. Danslar ağırlıklı olarak biçimseldir ve eğilme, yukarı, geri kıvrılma, koşma, kısa sıçrayışlar diyagonal kol pozisyonları "*demi plies*" ve ayak vuruşlarına dayalıdır. Sonlara doğru kim olduğu tam anlaşılamayan, elleri üzerinde parantez atan görüntü dışında, kimsenin farklı gözükmemesi için oyuncular aynı hareketleri yaparlar. Kamera ise birbirinden ayırt edilemeyen bedenlerin ekran üzerinde değişen soyut görüntüler olarak sunulabilmesi için hareketsizdir. Bakış açısı çekimleri kullanılmamıştır. Bedenin bu şekilde biçimsel bir varlık olarak sunulması televizyon geleneklerine uymasa da, soyutlama modern dans geleneklerinde sıkça kullanılan bir yöntemdir. Bütün dans videosu örnekleri soyut temsil yöntemlerini kullanmaz. Örneğin, *Tango* sıradan eylemleri gerçekleştiren akılda kalıcı çok sayıda örnek kullanır. Eser bir odada geçer, dansçılar durmadan odalara girer çıkarlar, her seferinde aynı hareketleri yaparlar; küçük bir çocuk açık pencereden giren kırmızı topunu geri alır, bir hırsız bir şey çalmak için gizlice içeri girer, bir anne çocuğuna yemek yedirir, bir koşucu masa üzerinde amuda kalkar. Ancak, kostüm, eylemler, cinsiyet ve yaş, tekrarlanan hareketler, kişiler arasında bir etkileşimin olmaması gibi durumlar bir karakteri oluşturan zaman içinde gelişime sahip olmadıklarını göstermektedir. Eserin mantıksal veya simgesel amaçlardan çok biçimsel kaygılarla ilgilidir. Bu yaklaşım modern dans anlayışında biçimsel geleneğin karakteristik bir özelliğidir (Resim 3.8-3.9).

Boy adlı çalışmada akılda kalan karakter tiplerini kullanılır, ancak anlatımın ilerlemesini sağlayan karakterin zaman içindeki gelişimi ve nedenli eylemleri yoktur. Dizimsel yapı mantıksal veya doğrusal bir düzene sahip değildir. Genç bir erkek sahil boyunca koşar, savaşa hazırlanır gibi kendi bölgesini teftiş eder, kumulları aşar ve savaş sanatlarına benzer simgesel hareketler yapar. Bu çalışmada bir karakter tipleri ortaya çıkarılmıştır, fakat karakterin eylemlerle olan ilişkileri doğrusal ve nedensel olmaktan çok parçalanmış ve düzensizdir. Bu çeşitlilik ve değişkenlik post-modern sahne dansının alışlagelmiş bir yöntemidir. Bu yöntemle izleyiciye dünyanın tek ve tutarlı yönü değil, karşıtlıkların çeşitliliği gösterilir (Resim 3.3-3.4).

Dans videosunun bir çok örneğinde dans eğitimi almamış sıradan insanlar kullanılır. Örneğin, *Mothers and Daughters* 'ta oyuncular profesyonel dansçı değildir ve günlük hayatın içinden seçilmişlerdir. Televizyon metinlerindeki günlük hayatın insanları realist uygulamalara yerleştirilebilse de, dans videosunda günlük insanlar eseri gerçek olmaktan uzaklaştıran belli mekansal, zamansal ve dinamik yapılar üzerine kurulmuştur.

Dans videosunda film ve televizyonla bağlantılı olarak incelenmesi gereken başka bir teori “ünlü” ve yıldız kavramlarıyla ilgilidir. Bu isimler film ve televizyonlarda gözüken bireylerdir ve farklı anlamlara sahip olsalar da, yorumlamada aynı işleve sahiptirler. Ünlü daha çok tanınan insanlar için kullanılırken, yıldızlar ulaşılmaz ve hayranlarından uzak olarak görülür; ünlüler daha tanıdık ve ulaşılır figürlerdir (Turner, 1993, s.103). Özellikle bale topluluklarında kullanılan solist anlayışı ise modern dansın gelişimi ile birlikte yadsınırken postmodern anlayışla birlikte tamamen reddedilir.

Ünlü ve yıldız kavramları dans videosu için uygun değildir; bale yıldızları dışında, dans videoda oyuncular halka mal olmuş kişiler değildir. Yalnızca dans konusunda çok fazla bilgi sahibi bir seyirci bir dans oyuncusunun performansını tam olarak yorumlayabilir. Bunun nedeni, dans videosu oyuncularının yıldız ve ünlülerin sınırlı ortaklığı ve temsillerinden farklı bir performansa sahip olmalarından ileri gelir. Yıldız veya ünlünün göreceli olarak oturmuş kişiliği benzersiz kimlik kavramıyla örtüşür, diğer yandan dans video oyuncuları taşınabilir ve bölünmüş kimliğin post-modern kavramlarına daha yakın bir konumdadır (Turner, 1993, s.103). Postmodern anlayışla birlikte her türlü hiyerarşi reddedilir.

4.5 Postmodernizm ve Dans Videosunda Seyirci

Çarpıcı, yaratıcı ve tahmin edilmez görüntüleriyle dans videosu, televizyon ortamındaki klasik gerçekçilik kavramlarımızı zorlayarak beklentilerimizi sorgulamamıza yol açmaktadır. Dans videosu çalışmaları filmde farklı bir görüntüleme biçimine sahiptir. Sinema, bir mekana gitmeyi, belli bir süre karanlık bir odada film izlemeyi içeren toplumsal bir aktivite iken, televizyon gösterimi daha çok evde, yalnız veya ailelerin olduğu bir ortamda gerçekleşir ve kanal değiştirme ve ev ortamında farklı şeyler yapma imkanı sağlar. Televizyon izlemek daha sıradan ve alışılacmış bir ilgi uyandırır. Morley'e göre, insanlar televizyonu gerçekten izlemek amacıyla açmazlar; bu ev ortamının bir parçasıdır ve bazı yönleriyle sinemanın görselliğinden farklı bir biçimde radyoyla benzerlik gösterir. Bunun nedeni televizyonun yaygın işlevinin sözlü bilgi aktarımı olmasıdır. Kurgusal anlatım, haber programları, belgeselleri izlerken seyirci görüntüleri takip etmek zorunda kalmaksızın sözlü bilgiyi alabilir (Dodds, 2005, s.120). Sonuç olarak, tüm bunların dans videosuna ilginç etkileri vardır.

Haber programları ve bilgi yarışmaları gibi kurgusal olmayan türlerde bile, taslak seçimi bu türlerin kodları ve kurallarına bağlıdır. Dans videosu ise görsel bir tür olmasından dolayı, seyircinin dikkatini çekmek ve ilgisinin devamlılığını hedefler. Bilginin işitsel işaretlerle aktarılmasına dayanan diğer televizyon türlerinden farklı olarak dans videosu, izleyicinin dikkatini görsel olarak çekmek zorundadır. Bu bir bakıma izleyicinin dikkatini çekmek ve ürününü tanıtmayı amaçlayan televizyon reklamlarıyla aynıdır (Evans, 1988, s.46). Dans videosunun önemli yönlerinden birisi renk kullanımı ve seçimidir. Evans'a göre televizyonda renkli görüntüler sıkça kullanıldığı için, reklamlardaki siyah- beyaz renkler dikkat çekici hale gelir. Bir çok dans eseri de siyah-beyaz çekilmiştir ve bunun çeşitli etkileri vardır. Örneğin *Monologue* siyah-beyaz bir filmidir. Yakın plan çekim yapılan kadının yüzü televizyonda gösterilen dikkat çekici, makyajlı kadın yüzünden farklı olarak daha basit ve sinirlidir. Siyah-beyaz filmlerin kullanımı kurallara karşı çıkışı yineler, çünkü modern televizyonda yakın planda çekilen kadın yüzleri renkli ve sentetik bir şekilde gösterilir. Dans videosu eserlerinin çoğu televizyon ortamını karakterize eden ticari boyuttan çıkarmak ve yüksek sanat estetiğini oluşturmak amacıyla siyah-beyaz çekimlerden faydalanmıştır.

Renkli görüntülerin kullanımı aynı zamanda daha güçlü bir görsel tasarım oluşturulmasına da katkıda bulunur. Örneğin, *Le Spectre de la Rose*'da erkek oyuncular pembe gül yapraklarından elbiseler giyerler. Pastel renkler birbirleriyle zıtlık oluşturur. Dansçılar

sonbahar yapraklarına uzanırlar. Kıyafetlerin pembeliği ekranı karışık bir tek renklilikle yaprakların daha koyu kırmızılığıyla birleşir. Görsel etkiler oldukça şaşırtıcıdır. Başka bir örnek de şaşırtıcı zemin tonlarını yeşil alanlar ve gök mavisi zeminle karşılaştıran *Outside In*'de görülebilir. Oyuncular pas rengi, siyah ve kahverengi geniş ceket ve pantolonlar giyerler. Bazı durumlarda üzerinde yürüdükleri kum rengi parmak iziyle bütünleşerek dans ettikleri yeşil alanla örtüşür.

Tasarımın başka bir yönü de kostümdür ve kıyafetin şaşırtıcı kullanımı dans videosu yapımcılarının izleyicinin dikkatini çekmek için kullandıkları yöntemlerden biridir. Bu etkiyi artırabilmek için bazı çalışmalarda ünlü kostümcülerin adı geçmektedir. Dekor ve mekan konusunda çok sayıda dans videosu yapımcısı eserlerini dans stüdyosunun tahmin edilebilirliğinden çıkarıp, beklenmedik mekanlara taşımışlardır. Dans eden bedeni şaşırtıcı bir atmosfere yerleştirme, dans videosu izleyicinin dikkatini çekmek için kullandığı yöntemlerden bir diğeridir. Tersaneler, tarlalar, kiliseler, sokaklar arka plandaki nesnelerin hareket eden bedenle karıştırılmaması amacıyla dağınıktır. Bu, bir çok yönden dekor tasarımının en aza indirdiği sahne dansına benzer. Dans videosu alışılmadık mekanların kullanımının yanında mantığa sığmayan durumlarda yaratılır. *Codex*'in son bölümünde bir adam karanlıkta durur. Hareket etmeğe çalıştığı anda ayağının altına düz ve köşeli bir şeyin iliştiirildiğini ve plastik kumaşlar, garip görünümlü kolyeler giydiği görülür. Ayağını havaya kaldırır ve önceki yerinde sarı, ışıklı, ayağındaki nesnenin boyutunda bir kare vardır. Ayağına takılmış olan şey yüzünden birkaç dengesiz adım atar. Aniden, zeminde dokuz köşeli ve kalın siyah çizgilerle kesilmiş bir kablo yanmaya başlar. Üç kırmızı, üç sarı ve üç beyaz köşe vardır ve çevrenin geri kalanı karanlıkta kalır. Her bir köşe ayağındaki nesneyle aynı boyuttadır ve her bir renge adım attığında ayağında o köşenin rengi oluşur. Oyuncuyu garip nesne ile uğraşırken görmek komik olsa da, gelişen olaylarla ilgili mantıklı bir açıklama yoktur. Garip olaylar dizisi benzer bir şekilde *Le P'tit Bal Perdu*, *Outside In* de de görülebilir. *Le P'tit Bal Perdu*'da oyuncular yüzleri kameraya dönük, bir masada oturur. Bilinmeyen yerlerden süt şişeleri ve telefonlar ortaya çıkar, gökyüzünden portakallar düşer ve masaların altından kürekler çıkar. Aynı şekilde, *Outside In*'de de dansçılardan biri dikdörtgen ekranda yüzleri çerçevelenmiş diğer üç dansçının yüzünü açığa çıkarmak için turbaları kaldırır. Bu örneklerin her birinde izleyicinin dikkatini çeken görüntünün tuhaflığı ve tahmin edilemezliğidir. Bunun yanında görsel tasarım ise seyirci için şaşırtıcıdır.

Postmodern sahne uygulamaları ile birlikte geliştiği düşünüldüğünde, dans videosunun kostüm tasarımları, zengin renk kullanımı, güçlü görsel mekanlar ve göz alıcı görüntülere önem vermesi şaşırtıcı sayılmaz. Görsel öğeler, tasarlanmış görüntüler ve dekor donanımı postmodern sahne dansının tipik özellikleridir. Dans videosu uygulayıcılarının eserlerini etkileyen diğer görsel tarzlardan yararlanmaları da dikkate değerdir. Görselliğe yönelik odaklanma post-modern televizyon metinlerinin simgesi olan estetik duruş ve dış görünüşün incelenmesi gibi kavramlarla örtüşür (Haris, 1996, s.171). Dans videosu ile birlikte televizyon ekranı sanatsal sorgulama alanı haline gelmiştir.

Klasik televizyonun bakış açısı ve gerçekçi uygulamalar, anlatımsal yapılara karşı çıkışıyla dans videosu var olan kod ve kuralları açık bir şekilde zorlar. Dans videosu, estetik duruşu ve özgür işaret dili seçimiyle postmodern televizyonun niteliklerine daha yakın bir konumdadır. Dans videosunun post-modern sahne dansının öğeleriyle birleşerek postmodernizmin niteliklerine büründüğü görülmektedir. Sınırları zorlamak ve var olan geleneklerden uzaklaşmak dans videoda olduğu kadar, avangardın da özelliğidir. Ancak avangart modern bir kavramken, dans videosu post-modern dans geleneğinden türemiştir. Postmodernizm var olan gelenekleri yıkmaktan çok sınırları ortadan kaldırmak ve diğer alanlardan bölünmüş öğeleri kullanmakla ilgilenir. Dans videosu ve avangart doğası gereği sanatsal sınırları zorlayarak deneysel olsa da, bu durumun modern estetikle ilgili nedenlerden çok postmodern sürecin bir sonucu olduğu görülmektedir. Bu bağlamda dans videosu hem dans hem televizyon öğelerinden yaralanırken bir yandan da onlara ait gelenekleri terk ettiği düşünülürse postmodern estetiğe daha yakın bir konumda olduğu görülebilmektedir.

4.6 Postmodernizm ve Merce Cunningham

Martha Graham'ın topluluğunda dans ettikten sonra topluluktan ayrılan ve kendi çalışmalarına ağırlık veren Merce Cunningham modern dansa getirdiği yenilikçi yaklaşımlarla modern dans tarihinde devrimci bir rol üstlenir. Postmodern dansın öncüsü olarak kabul edilen Merce Cunningham 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Avrupa'dan ABD'ye göç etmiş avangard çalışmaları olan Max Ernst, Marcel Ducamp, Piet Mondrian gibi sanatçılardan çok etkilenmiştir. Disiplinlerarası anlayıştan yola çıkarak farklı disiplinleri dansa uyarlamıştır.

Ona göre uzamda her nokta aynı ilginçliktedir ve her dansçı kendisiyle hareket eden uzamın merkezidir (Banes, 1980, s.17). Bu görüş etrafında dansa sonsuz keşifler yapılabilir. Dansın kendisi, koreografik çizgiler, dans eden bedenler, eşlik eden kostüm, ışık gibi sahne unsurları ile adeta canlı bir tabloya dönüşür. Cunningham'a göre dans sürekliliği olmayan bir sanattır. Teknoloji sayesinde kayıt altına alınabilse de özü gereği geçicidir. Cunningham dansı dramadan, hareketi etkileyen müzikten ayırır. Hareketi teatral unsurlardan arındırarak yalın bir şekilde kullanmıştır. Onun eserlerinde hareketler, dansçılar, uzamın tüm noktaları önemlidir ve bir biçimde birbirine eşittir. Ona göre hareket, dansın bütünüdür. Dansçı bedeniyle soyut olan hareketi görünür kılar.

Cunningham dansın fiziksel ve insani bir hareketin ilk ve gerçek anlamından başka birşey ifade etmediği yalın bir teknik geliştirdi. Ona göre dans hiçbir şey hakkında olabilir, günlük hareketler dansa malzeme olarak kullanılabilirdi. John Cage ile uzun yıllar çalışmış ve şans faktörünü işlerinde kullanmıştır. Cunningham'ın çalışmalarında şans faktörü hareketin temposunu, akışını, sırasını ve çeşidini belirleme aşamasında devreye girer (Tomkins, 1965, s.273).

Cunningham dansa mekan anlayışına farklı bir boyut getirmiştir. Ona göre her yer dans mekanı olabilirdi. Kapalı spor salonları, sokaklar, parklar dans mekanı olarak kullanılabilirdi. Bu anlayışlarla Cunningham, alışlagelmiş seyirci-koltuk ilişkisinin değişimine yol açmıştır. Bu nedenle dansın Picasso'su olarak nitelendirilirken, yaratıları da eleştirmenlerce postmodern anlayış çerçevesine oturtulmuştur.

1951’de *Solist ve Üçlü Topluluk İçin On Altı Dans* adlı yapıtının ardından 1952’de *Suite by Chance* adlı koreografisini yapar. Bu yapıtın müziği Christian Wolf tarafından uyarlanmıştır ve elektrondur. Dans tarihinde ilk kez elektronik müzik eşliğinde dans sahnelenmektedir. Daha sonra yaptığı *Kolaj* adlı çalışmasında ilk kez somut müzik eşliğinde dans edilir. Somut müzik ya da konkret müzik 1948 yılında Fransız besteci Pierre Schaeffer tarafından kullanılan bir yöntemdir. Temel ilkesi banta ya da plağa kaydedilmiş doğadaki çeşitli seslerin montaj yoluyla birbirleriyle uygun bir müzik eşliğinde bir araya getirilmesidir. Böyle bir bestenin hazırlanışında seçilerek kaydedilen sesler istenildiği gibi değişikliğe uğratılabilir, tersine çalınabilir, kısaltılıp uzatılabilir, perde ve ses şiddetleri çeşitlendirilebilirdi. Bu işlemler sonucunda ortaya çıkan kompozisyon, müzikle müzik dışı öğelerin sanatsal bir bütünlük oluşturacak biçimde bir araya getirilmesidir. 1956 yılında bestesini John Cage’in yaptığı *Beş Uzam ve Zaman için Süit* adlı yapıtın ardından 1958 yılında müziğini Morton Feldman’ın yarattığı *Yaz Uzamı* adlı koreografisi büyük ilgi görmüştür. Sanatçının bir çok yapıtı Dadacılık, gerçeküstücülük, ve varoluşçuluğa özgü motifler taşır (Banes, 1980, s.19).

Dans videonun gelişimine önemli etkileri olan Merce Cunningham bu alanı keşfetmeye video film yapımcısı Charles Atlas ile ortak çalışmalar yaparak 1974’te başlar. Cunningham videoyla çalışmanın çekici yanının, sonuçları hemen görmek ve dansa başka bir açıdan bakabilmek olduğunu söylemiştir (Grossman, 1979, s.58). Cunningham’ın Atlas ile ilk ortak çalışması *Wesbeth* (1974) idi. Bu çalışma videonun zamanı, boşluğu ve enerjiyi nasıl etkileyebileceğinden yola çıkarak her bölümün farklı bir dans problemi üzerinde durduğu bir çalışmaydı. Örneğin bir bölümde kamera ile yakınlık ele alınmaktaydı. Cunningham dansçıların ekrandan çok uzak durduklarında izleyicinin onlarla kontağı kaybettiğini ifade etmekteydi. Bu nedenle Cunningham ve Atlas koreografiyi ve kamerayı dansçıların kameraya belirli sürelerle yaklaşacağı şekilde ayarladılar. Cunningham’ın gözlemlediği başka bir zorluk da kameranın üçgensel alanıydı, bu alan ön tarafta oldukça dar sonrasında dışa doğru genişlemekteydi. Bu nedenle *Fractions’da* (1978, yönetmen Charles Atlas) Cunningham dansçıları bir dansçı kameraya yakın, diğerleri de arkasında iki üç sıra olacak şekilde gruplar.

Cunningham’ın yakın çalışmalarda bulunduğu bir diğer yönetmen de Eliot Caplan’dır. Caplan 1977’de Cunningham Dance Foundation’da işe başlamış ve grubun bütün çalışmalarının film ve televizyon işlerinden sorumlu olmuştur. *Changing Steps* (TV 1989) için Caplan dansçıların bütün hareket materyallerini gerçekleştirebilmeleri için uzun ve kompleks kamera hareketleri tasarlamıştır. Bu çalışmada dansçıların çerçeveden çıkmalarına izin vermiştir, dansçılar geçip

gittikçe kamera onları takip etmiştir. Buna zıt bir şekilde de *Points in Space'de de* (1986) Caplan bilinçli bir şekilde bütün dansçıları kameranın çerçevesinin içinde tuttu. Cunningham'ın dans videosuna getirdiği önemli buluşlardan bir diğeri de ekrandan dikdörtgen şeklinde faydalanması olmuştur, dansçıları ekranın köşelerine yerleştirerek ekranı merkezi olmayacak bir şekilde kullanmıştır. Öte yandan *Points in Space'de dansçıların hareketleri koreografik olarak kurgulanmıştır*; *Changing Steps'de ise* kamera dansçıları takip etmek zorundaydı, kameranın hareketi dansçıların hareketlerine bağlıydı. Bu farklı yaklaşımlar Cunningham'ın video aracılığı ile dans koreografik olarak deneysel çalışmalar yapma isteğinin altını çizer. Cunningham'ın sahne dansı üzerine yapıp televizyona uyarlanan işlerinin yanında televizyon için yaptığı işler de sahneye adapte edilmiştir. Hem *Fractions* hem de *Channels/Inserts* (1982) orijinal olarak televizyon için yapılmış fakat sonralarda sahneye de uyarlanmıştır. Cunningham ve yönetmen Charles Atlas stüdyoyu on altı dans alanına ayırdılar, bu alanların hangi sırada kullanılacağı, kaç dansçı olacağı ve hatta her alanda neler yapılacağı şans faktörü kullanılarak belirlendi. Atlas hem farklı alanlarda süren dansları eşzamanlı kılmak hem de görüntü akıcılığını çeşitlendirmek için çapraz kurgu tekniğinden yararlanarak görüntüleri açıp-karartma yöntemiyle birbiri ardına sıralamıştır.

Cunningham kameranın görsel olarak sunduğu sonuçları dans koreografisine uyarlamıştır. Örnek olarak kamera görüntüsünün üçgen yapısından yola çıkarak dansçıların sahne dağılımını düzenlemiştir. Bu denemeler sonucunda Cunningham hareketin kesinliğinin ekrana netlik verdiğini dolayısıyla sahne dansında detaylara daha önem vermesi gerektiğini söylemiştir (Dodds, 2005, s.11).

1974 yılında televizyon için özel koreografiler hazırlaması da bir başka yeniliktir. *Mavi Stüdyo ve Beş Bölüm* adlı dizisi 1976 yılında yayına girdiğinde büyük ilgi görmüştür. Bu dizi Cunningham'ın solo dans ettiği ilk dans videosu çalışmasıdır. Koreografisinde gündelik jest ve hareketleri kullanarak bedenini doğal eklemlerini vurgular. Bunu soyut bir uzamda yapan Cunningham, sahne üzerinde gerçekleştirilmesi imkansız bir gösteride videoyu ve dansı sentezlemeyi başarır. Çalışmanın ismi, burada kullanılan *Blue Box* tekniğinden ileri gelir. Bu teknikte video görüntüsünün mavi alanı üzerine dans görüntüleri bindirilebilir. *Blue Box*, melez bir biçimleme yapılarak videoyu önceki sınırlarının ötesine taşır, video bütünüyle farklı bir dans uzamı yaratmak için kullanılır.

1976 yılında *Squaregame Video* adlı çalışmasında Cunningham, koreografiyi kare bir alana sığacak biçimde tasarladı. Seyirci bu kare alanın etrafında yer alıyordu. Bu çalışma, seyirci ve dansçılar arasındaki ilişkinin yeniden sorgulamasını sağladı.

Film çalışmalarına da ilgi duyan sanatçı 1979 yılında *Lokal* adlı filmin koreografisini gerçekleştirdi. Ardından 1980 yılında *İkililer* ve *Fielding Altılıları* adlı yapıtları yarattı. 1983 yılında *Coast Zone* adlı yapıtında , arkadaki dansçılar ile öndekiler arasında karşıt bir ilişki kurarak yeni bir derin odaklama kullandı. Bu çalışmada kamera, on üç dansçının etrafında doğallıkla ve göze batmadan hareket eder; tek ve düzgün bir yörüngede kalarak dansçıların etrafını bir kez, ardından da ikincisi yarım bir dönüş olmak üzere iki kez döner. Kamera nadiren sabit bir pozisyonda çekim yapar. Bu film New York'taki Kutsal John Kilisesi'nde, büyük bir alan derinliği olan ve kamera hareketlerini mümkün kılan Kubbeli Toplantı Salonunda yapılmıştır.

Kameranın bakışı sabittir; fakat kameranın hareket edebilme imkanı zamanı ve hareketin ritmini etkiler. Ayrıca sahne üzerinde yapılması mümkün olmayan hareketler videonun olanaklarıyla yapılabilir hale getirilir. Video ve film ile çalışmak, koreograflara, aynı zamanda bazı teknik unsurlar üzerinde yeniden düşünme fırsatı verir. Televizyonda bir görüntünün yakalanma hızı, stüdyo çalışmalarında hareketin tempo ile ilgili farklı unsurlarını kullanmaya yöneltmiştir. Bu da stüdyo çalışmalarına yeni bir boyut ekler.

Merce Cunningham'ın biçimlendirdiği modern dans anlayışı, o güne kadar modern dansın kullandığı araçları, dışavurumcu dramatik kaygılarını ve dilini reddeden yeni bir yönelimdir. Cunningham'ın dansa yarattığı devrim bugün kullanılan teknolojinin temelini oluşturur. Cunningham postmodern dansın öncüsü olarak dansı sürekli yeni sorgulamalara ve araştırmalara iten bir simge haline gelmiştir. Cunningham için dansa bakmak bir bakıma teknolojiye de bakmaktır. O dans cümlelerini sadece birbirine eklemekle ilgilenmemiş bedenin parçalanması ve tek bedenden farklı cümlecikler üretmeği ilgi çekici bulmuştur. Bu anlayışta onu bilgisayar ve videonun olanaklarından yararlanmaya itmiştir.

Cunningham'ın açtığı gedikten yeni kuşak dansçılar ve koreograflar girecektir. Getirdiği etki diriltici olmuştur, onun estetik girişimi NewYork'taki Judson Church'de bir araya gelen sanatçılar tarafından radikalleştirilir. Postmodern koreograflar dansın dışında insanlarla kolektif çalışmalara yönelmişlerdir. Cunningham, dans sanatına getirdiği yeni bakış açısıyla

modern dansa postmodern anlayışı getirmiş ve günümüz video ve bilgisayar teknolojilerini kullanan sanatçılara öncülük etmiştir.

5. GÖRÜNTÜ ORTAMINDA DEĞİŞEN BEDEN ANLAYIŞI

İkinci bölüm bedenin ekranda kullanılmasının kısa bir tarihçesidir. Bu bölümde ele alınan başlıklar altında bedenin kullanım alanına bakmak dans videoda bedenin algılanışındaki değişimleri ve daha sonra artan teknolojik gelişmeyle birlikte değişen beden anlayışını algılayabilmek açısından önemlidir. Bu nedenle kısaca Hollywood dans filmlerine, müzik klipleri ve reklamlarda dansçı bedeninin sunumuna dans videosunun özelliklerinden yararlanarak değinmek yerinde olacaktır.

5.1 Hollywood Filmleri, Reklamlar ve Müzik Kliplerinde Dansçı Bedenin Kullanımı

Sahne koreografilerinde dans eden bedenlerin aksine, ekranda gördüğümüz dansçı bedenler televizyon cihazları ile meydana gelirler. Teknik araçlarla işlenen bu bedenler aynı zamanda sosyal, kültürel, politik ve ekonomik anlamlar yüklenen bedenlerdir. 1980’li yıllar toplumun insan bedeni hakkındaki fikirleri bakımından ilginç özellikler taşır. Bu dönemde beden değişmez, sabit bir varlık olma özelliğinin dışında yönetilebilen, bakımı yapılabilen ve bu yolla değiştirilebilen bir unsurdur. O dönemde piyasaya sürülen ünlülerin jimnastik, aerobik ve fitness videoları bu fikirleri görünür kılar. Bu dönemde beden kendini bozup yeniden yapılandırabilir. Örneğin, bedenin fiziksel nitelikleri aerobik ve ağırlık kaldırma gibi egzersiz süreçleriyle veya silikon taktırma ve yağ aldırma (liposuction) gibi estetik cerrahi müdahalelerle değiştirilebilir. Buna karşılık performans sanatçıları kapitalizmin bedenleri aynılaştırıcı özendirmelerine tepki olarak bedeni iğrendirme boyutuna kadar götüren bir söylem biçimi yaratmışlardır. Performans sanatçısı Stelarc, bedeninden, idare edilmesi, düzeltilmesi ve giderek teknolojik protezlerle değiştirilmesi gereken, lüzumsuz bir malzeme olarak bahseder. “Şekli ve işlevi açısından artık geçersiz olan beden, belki de teknolojik çılgınlığın son aşaması, ama bir yandan da insanın en ileri yaratısını oluşturabilir. Beden ancak kendi geçici durumunun farkına varırsa, devrim ötesi stratejiler yaratabilir” diyor (Stelarc, 1998, s.116-123).

1980’li yıllarda çekilen çok sayıdaki Hollywood filminde bedenin kullanımı kapitalist sistemdeki görüşleri yansıtır. *Flashdance*, *Dirtydancing*, *Fame* gibi filmlerin dans sahnelerinde çok fazla yakın plan çekim, yüz ifadesi ve tekrarlanan koreografik unsurlara rastlanır. Dans yoluyla beden erotik bir malzemeye dönüştürülür. Dans bedenin cinsel bir obje olarak sunulmasında bir araç olarak kullanılırken bu filmlerde erkek bakış açısı ön plandadır.

Bu dönem filmlerinde meta haline getirilen dansçı bedeni kavramsallaştırılırken, dansçı bedeninin kitleye gösterimi o dönemin ekonomik, sosyo-kültürel yapısını yaşatmaya yöneliktir. Popüler imgeler ve yoğun talep ön plana alınarak herhangi bir koreografik ve sinematik yenilik göz önüne alınmamıştır.

Dansçı bedeni reklamlarda ve müzik kliplerinde de kullanılmaktadır. Hollywood filmleri mantığının dışında sahne dansında kullanılan koreografik unsurların, kostüm ve müziklerin kullanıldığı reklam ve müzik videolarıyla karşılaştırılabilir. Fakat dans videosundan farklı olarak reklamlarda beden, ürünün satışında ilgi çekici bir malzeme olarak kullanılırken müzik kliplerinde ise müzik grubunun tanıtımı ön plandadır.

Günümüz kapitalist toplumunda bedenin önemi, vazgeçilmez bir tüketim özelliğine sahip olmasıyla ilgilidir (Wernick, 1991, s.121). Bedenle ilgili ürünlerin geniş bir yelpazesi için, bedenin kendisi bir kaidedir. Reklamda sağlık, gençlik, güzellik ve incelikle idealize edilir. Bu şekilde müşteri kültürü, müşteri arzusunu sürdürüp kamçulamaya araç olan değişmez beden imajları yaratır. Hatta Grossberg, bedenin giyim, makyaj, saç stili, cinsellik ve dansla müziğin görselleştirilmesinde büyük rol üstlendiğini öne sürmektedir (Dodds, 2005, s.138). Reklamın ve müzik klibinin özelliklerinden biri bedenin çeşitli bölümlerini ayırıp metalaştırmaktır. Bu da vücut güzelliğinin baskınlığıyla ilgilidir. Reklam ve müzik kliplerinde dudak, göz ve el gibi çeşitli beden kısımları soyutlaştırılır. Bu yöntem, yakın plan çekim kamerayla beden bölgelerini parçalayan dans videoyla benzerlikler taşımaktadır. Fakat dans videoda parçalamaya yer vermek basit olarak yöntemsel bir oyunken, reklam ve müzik kliplerinde parçalanmış bedenin sonradan metaya atfedilecek bir kısım mesajlar taşıması önemli bir fark yaratmaktadır. Dans videosunda ise beden kendisinden başka bir şeye mal edilmez.

Klasik sahne dansı anlayışında beden ile reklamlarda kullanılan müşteri bedeni arasında kabul gören benzerlikler bulunmaktadır. Her ikisinde de bedenler genç, sağlıklı, incedir. Fakat bu durum dans videosunda değişir. Dans videosunda dans unsuru gerçek bedenle olduğu kadar, kamera, montaj ve özel efektlerle de meydana getirilir ve bedenlerin ebat, şekil, ağırlık, yaş ve yeteneklerinin çeşitlenmesine izin verilir. Örneğin, *Outside In*'de fiziksel engeli olan bedenler kullanılmıştır, *Monologue*'da öfkeyle bağırıp kameraya salya saçan bir kadının yüzü yakın planda gösterilir. Dans videosunda çoğu beden absürttür. Gülünç bir tasvire yerleştirilirken, canlı beden için mümkün olmayacak şekillerde hareket ederler. Bu kısmen dans videoda

bedenin sanatsal duruşuna bağlıdır. Hollywood filmleri, reklam ve müzik klipleri ise dans videosunun aksine dansçı bedenini ticari bir beklenti olarak kullanmaktadır.

5.2 Dans Videosunda Beden Anlayışı

Dans videosunda beden, dans ile teknolojisinin kesiştiği bir noktada yer alır. Beden, teknolojinin aracılık etmesiyle yeniden yaratılır. Dans videosunda teknoloji televizyonun mekansal ve zamansal bağlamında var olabilen, bu alanın dışında yeri olmayan bir yapıdır. Sahne danslarının özelliklerini kaybetmeden televizyona uyarlamaya çalışmanın zor olması nedeniyle dans videosu dansı televizyonda kullanabilmek amacıyla başka yollar dener.

Dansçı bedenin televizyon araçları tarafından teknolojiyle çevrelenmesi gösteri deneyimi, izleyici konumları ve dansın kendisi ile ilgili belli imajlar taşımaktadır. Televizyon için dans eden bedenleri çekmek, dansçının bedeni için birçok gereksinimi ortaya koyar. Sahnede dans gösterisi tek bir etkinlik olduğu halde, televizyon gösterisi, çekimleri günler, hatta haftalar süren sonradan kurguyla bütün haline getirilen çok sayıda çekimin birleştirilmesiyle yapılmaktadır. Her bir çekim defalarca tekrarlanmaktadır. Sahne dansında temsil yapılır ve biter, dansçının performansı her temsilde farklılıklar gösterebilir. Dansçı eserde hiç duraklama olmadan performansını sonlandırır. Dans videosunda ise durum farklıdır en iyi performans yakalanana kadar çekimler tekrarlanabilir, çekim sonrasında gerekli düzeltmeler ve iyileştirmeler yapılabilir. Canlı performansta ise düzeltme şansı yoktur.

Teknoloji ile dansın etkileşime girmesi ile izleyici dansı evinde izleyebilme ve dansçıları her açıdan görebilme olanağına sahip olmaktadır. Canlı performansta sahneyi ancak oturduğumuz yerin bakış açısına göre görebiliriz. Dans videosunda seyircinin kameranin odaklandığı yere bakmaktan başka seçeneği yoktur, televizyon teknolojisi yavaş çekim ve yakın plan gibi yöntemlerle hareketin farklı noktalarını ortaya koyabilir, gerçek zamanda çekilen ve çıplak gözle görülemeyecek detaylar bu şekilde görülebilir.

Sahne dansında da dans videosunda da beden gerçek bileşenleriyle, etten, kemikten, kan ve kaslardan meydana gelmiştir ve dansın ham maddesidir. Dans eğitimiyle bedene biçim ve disiplin verilir. Bunlar dansın temel özelliklerinden, yani zaman ve mekanda hareketten başlar, yer, müzik, kostüm, makyaj, set tasarımı ve ışıklandırma gibi fikirlere kadar gider. Bununla birlikte dans videosunda beden, kameranin konumu, hareketi, lens tipi, çekim

mesafesi, renk kullanımı, özel efektler ve montaj kararları gibi teknik konularla ilişkilidir. Bu ilişki bedene ilave bir doku, teknolojik bir anlam katmanı kazandırarak beden algısını değiştirir. Bedenler yerçekimine karşı koyabilmektedir, fiziksel olarak mümkün olmayan hızlarda hareket edebilir, dansçı tekrar etmese bile bir hareket yüzlerce defa yapılmış gibi tekrar yapılabilir, bedenler bölünebilir, mekansal ve zamansal mantığın dışında perspektiflerle görüntülenebilir. Bu bağlamda dansta teknolojinin kullanımı ile birlikte koreografik çalışmalar için yeni olanaklar yaratılırken insan bedeni insan üstü bir varlık gibi sergilenebilmektedir.

Dansta tele-görsellikten faydalanılması, yeni dans usullerine ortam hazırlayan ve materyal bedenin sınırlarının aşılmasını sağlayan bir dans videosu bedeni yaratmıştır. Teknolojik müdahaleler, bedenin zamana ve mekana dayalı sınırlarının daha akıcı hale getirilmesi ve dinamiklerin fiziksel bedenden bağımsız bir şekilde idare edilmesi nedeniyle, yeni koreografik olanaklara yol açmıştır. Televizyon ortamı canlı sahne ortamlarından tamamen farklı olduğu için, hareket seçimi ve tasarımı ayrılmaz bir şekilde tele-görsel ortamla bağlantılıdır. Dans videosu, açık bir biçimde, kameranın yakın çekimini tamamlayan küçük ve detaylı hareket kullanımı, küçük televizyon ekranıyla uyumlu basit geometrik şekiller ve sıradan hareketleriyle, sahnede gerçekleştirilmesi mümkün olmayan, tele-görsel yöntemlerle geliştirilmiş bedenleriyle ve coğrafi konuma göre belirlenen hareketleriyle dansın tanımıyla ilgili genel yargıların değişimine olanak sağlamıştır.

Dans videosunun bu olanakları, tele-görsel ortamın sahne sanatında gerçekleştirilemez dans bedenleri yarattığı ve postmodern dans stratejilerinin televizyon ortamına yerleştirildiği diyalektik süreçten kaynaklanır. McCabe'in 'klasik gerçekçi metin' kavramı göz önüne alınarak, dans videosunun televizyon ağında yaygın olan gerçekçi araçlara direndiği söylenebilir. Realist uygulamalara bu karşı çıkış, kısmen dans videosunun deneysel çizgisinin bir sonucudur. Üstün düzenlerin yapı bozumu ve yerleşmiş araçlara olan yaratıcı müdahale postmodern sahne dansının en önemli özellikleridir (Dodds, 2005, s.152).

Geleneksel televizyon metinleri doğrusal ve mantıksal ilerleme ve klasik gerçekçi sistemin mekansal ve zamansal tutarlılığı ile karakterize edilirken; dans videosu bölünmüş ve rasgele yapılanma araçları kullanır. Televizyon gerçekçiliğinin aldatıcı, psikolojik olarak motive olmuş karakterleri dans videosunda görülmez. Dans videosu, bunun yerine bedeni farklı yollarda kullanır: bazı durumlarda bedenin bir karakter değil, hareketli bir görsel tasarım

olarak gözükmeleri için biçimsel araçlardan faydalanır. Bu araçlar dans videosu oyuncularının akıcı ve hareketli bir karakter yaratabilmelerini sağlar. Görsel öğeleri öne çıkarmak için, koyu renkler, dikkat çekici kostümler ve alışılmadık olaylar kullanılır. Dans videosu ile birlikte televizyon ortamı sanatsal inceleme ve yeniliklere yönelik bir ortam haline gelmiştir.

Dans videosu, televizyonun karakteri ve görsel anlatımın sözlü anlatımın önüne geçtiği doğrusal yöntemlerini kullanan gerçekçi diline karşı çıkar. Bazı dans videosu eserlerinde tele-görsel kodlar öne çıkarken, diğer örneklerde diğer postmodern dans uygulama teknikleri ön plana çıkmaktadır. Her iki durumda da, dans videosu iki farklı disiplin arasında yeni bir sanatsal tarzı oluşturan diyalektik bir bağ kurarak kendi yöntemlerini oluşturur.

5.3 Dijital Ortamda Beden

Dans videosunda bedenin sunumu ile birlikte değişen beden anlayışlarının ardından yeni dijital teknolojilerin hızlı gelişimi ile birlikte, beden ve bedenin bulunduğu ortamla ilgili var olan düşünceler sorgulanmaya başlanmıştır. Bu teknolojik olanaklar yeni beden ve ortamların yaratılmasında önemli bir rol üstlenmektedirler. Teknolojinin beden üzerindeki etkisi yoluyla insan biçiminin kapasitesi ayırt edilir biçimde değişir.

Siber-punkla birlikte bedensiz ve insan olmayan varlıklar tasarlanır. Siber- punk cinsiyet, cinsellik, ırk, biyoloji gibi geleneksel kısıtlamalardan arınmış ve tamamen medyalaştırılmış bir gerçeklik matrisine uymayı ve onun içinde ikamet etmeyi arzu eden dijital ve sanal bir bedene olan aşırı bir inancı temsil eder (Dodds, 2005, s.159). William Gibson'nın romanı *Neuromancer*, insan-makine karışımı varlıkların olduğu, 'Matrix' olarak bilinen bir ortamda bilgisayarların insanların kapasitelerini aştığı bir toplumu anlatır. İnternet ortamındaki yeni gelişmelerin ışığında gelecek tasarıları günümüzün teknolojik ortamıyla dikkat çekici benzerlikler gösterir. Gibson tarafından öngörülen somut ve uzamsal konfigürasyonlar ve günlük hayatın teknolojik ortamı, genellikle genetik terim sibernetikten türetilmiş olan sanal bedenler ve sanal ortamları ifade eder (Burrows, 1995, s.3). Sanal beden terimi, 1948 yılında kontrol ve iletişim teorilerinin tek bir başlık altında incelenebilmesi amacıyla Norbert Wiener tarafından ortaya atılmıştır. Wiener, insan, hayvan ve makinelerin, işaret alan ve yollayan amaca yönelik davranışlar gösteren enformasyon- süreç olarak işlev gören bilişsel bir çerçeve geliştirmiştir" (Dodds, 2005, s.160). Bu sistemle ilk kez öznellik ve bilgisayar programları ortak bir işlev ve araçsal alan paylaşarak işbirliği yapmaktadır.

Protez aletler, kozmetik ameliyatlar ve genetik aşılama eklemelere maruz kalan bedenlerin sıkça görüldüğü siber-punk'ta ayrıntılarıyla karşımıza çıkarken bedenin gittikçe teknolojik hale gelmesi günlük hayatta da görülmektedir. Teknoloji, insan bedeninin kapasitesini genişletmek amacıyla, cep hesap makinesi, ısıtma cihazı, yapay diz uygulamaları olarak kullanılmaktadır. McLuhan'ın belirttiği gibi, teknolojiler, bedenin geliştirilmesidir. İnsan bedeni ve teknolojinin bu birleşimi 'sibernetik organizma' ya da basitçe 'cyborg' olarak kavramlaştırılmıştır (Hables Grays, 1995, s.3). 'Cyborg', makinenin karşısındaki insanın doğal ve yapay, biyolojik ve teknolojik sınırlarına meydan okuyan bir insan-makine karışımı olarak tasvir edilir.

Hables Gray, 'cyborg'un kesin bir tanımlamasının yapılamayacağını ifade eder. Cyborg, genellikle organik ve mekaniğin bir birleşimi olarak açıklansa da, bu kavramlaştırmalar günlük hayattan fantastiğe kadar çeşitlilik gösterir. Siber-punk kurgusunda gerçek fiziksel beden'et' ya da 'insan eti' olarak tanımlanır ve 'ağır' ve sıkıcı' olarak kavramlaştırılır; sanal alan kullanıcıya materyal bedenin üstüne çıkıp, 'saf aklın' gerçekliğine ulaşmasını önerir. Aynı şekilde sanal gerçeklikte fiziksel vücuttan kurtulma durumundan bahsedilir. Bu düşünceler akıl-beden ayrılığı olarak kavramsallaştırılır (Hables Gray, 1995, s.3). Bu fikirler 'modern cyborg' sinemasında' da desteklenir. *The Terminator* (1984), *Bladerunner* (1982), ve *RoboCop* (1987) gibi filmler insan ve makine arasında geçen diyalektik bir yarış kurgular ve dış görünüşleri aynı olsa da bir varlığı insan olarak farklı kılan şey akıldır. Dans video bedeninde olduğu gibi, bunlar gerçeklikten çok, teknolojik yöntemlerle geliştirilmiş bedenlerin görsel temsilleridir. *the Terminator* kurgusal bir karakterdir: bir insan-makine melezi, teknolojik öğelerinin organik yapısına ağır basması için insan kılığında bir robot olarak algılanır (Hables Gray, 1995, s.3).

Cyborg'un dans ve televizyon teknolojisinin bir karışımı olan dans videosu bedeni ile büyük benzerlikler gösterir. Dans videosu bedeni aynı zamanda canlı vücudun zamana ve mekana dayalı sınırlarına meydan okuması nedeniyle doğal ve yapay, biyolojik ve teknolojik arasındaki sınırın da konusudur. Dans videosundaki bedeni cyborg'a benzer kılan, teknolojinin bedene olan etkileridir. Burada da, kişisel kimlikle ilgili kavramlar öne çıkar. Dans videosu bedeni televizyon ortamı dışında gerçekleştirilmesi imkansız hareketleri gerçekleştirebilme özelliğine sahiptir. Televizyon ekranında tamamen teknolojik bir temsil olarak gözüксе de, bu görüntü organik bir beden üzerinde tasarlanmıştır. *Terminator*'den farklı olarak fantastik bir robot sayılmaz.

‘Cyborg’ kavramı bilim kurgu türlerinde genellikle korkutucu, insanlığa karşı bir tehdit olarak sunulur (Lupton, 1995, s.99). Bu yaklaşımların kökeninde teknoloji fobisi ve teknolojik toplumun hızlı gelişimine olan bakış açısı gözlenebilir. Lupton, ‘cyborg’un erkeksi özelliklerle nasıl doldurulduğunu tasvir eder: “insan bedeni hassas ve kolaylıkla zarar görebilir bir yapıyken, ‘cyborg’ sağlam bir iskeletten oluşmuştur. Birincisi kırılmalara ve sıvı sızıntısına eğilimliyken, ikincisi delinmez ve nüfuz edilemezdir. Dans videosu bedeninin ne dereceye kadar ‘cyborg’ sayılabileceği tartışmalıdır. ‘sibernetik organizma’ terminolojisinin altında örtülü olarak temsil ve güç kavramları vardır” (Lupton, 1995, s.99). Gonzales, kendi temsilcisi olan ve başka temsillere maruz kalan her bedenin ‘cyborg’ beden sayılabileceği düşüncesine karşı çıkar. Dans videosu bedeni bir çok teknolojik faktöre maruz kalsa da, tele-görsel formunda bir temsile sahip değildir. Teknolojik bir tasarım, kendi performansının değiştirilme imkanının olmadığı bir kayıttır. Ancak, ‘cyborg’u karakterize eden kesin olmayan sınırlar dans videosu için de geçerlidir (Gonzales, 1995, s.268).

Dans videosunun ‘cyborg’la insan bedeninin kapasitesini artırmak amacıyla teknolojiden faydalanmak ve biyoloji ve teknoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırmak gibi bazı ortak yönleri olsa da bir temsili yoktur, basit bir biçimde, önceden kaydedilmiş bir sunumdur. ‘Cyborg’dan farklı olarak, materyal bedenin teknoloji ile hiçbir şekilde birleşmiyor oluşu da önemli bir noktadır. Materyal bedenin bir görüntüsü teknoloji tarafından değiştirilmiş, bozulmuş ya da kontrol edilmiş olabilir; ancak bunlar dans videonun kalıcı özellikleri değildir. Dans videosu bedeni, tüm bu teknolojik uygulamaları ekranda bağımsız bir şekilde gerçekleştirecek kadar kendi kendine yeten bir öge değildir. Bu teknolojik değişiklikler geçicidir ve esas materyal beden daima teknolojik vasıtalarından uzaktır. Dans videosu bedenini bir ‘cyborg’ olarak kavramlaştırmak tam anlamıyla uygun olmasa da, teknoloji ve dans videosu arasındaki yakın ilişki nedeniyle dans videosunda bedeni bir ‘protez tekno-beden’ olarak görmek uygun olabilir (Dodds, 2005, s.168).

Teknolojinin ilgi alanlarından biri, teknolojinin fiziksel sınırları nasıl ortadan kaldırılabileceğinin araştırılmasıdır. Bu, dans bedenini geliştirmek amacıyla tele-görsel teknolojilerden faydalanılması nedeniyle, dans videosuyla da alakalı bir olgudur. Ancak, teknolojik geliştirme, dans videosu için yalnızca televizyon ekranında gerçekleşen geçici bir fenomendir. Materyal beden, yapıcı bir incelemenin başlangıç noktası olsa da; geliştirilen tele-görsel bedendir. Dans videosunun rolü materyal bedeni ve tele-görsel ortamdaki hareketlerini incelemektir. Teknolojik olarak gerçekleştirilebilirse de, dans video her şeyi

yapabilecek kapasitede bir beden tasarlama amacında değildir. Kusurları, tuhaflıkları, gücü ve sınırları olan reproduksiyon, çoğaltma, değişime ve büyütme işlemlerine açık, materyal bir bedendir. Tele-görsel teknoloji kalıcı bir teknolojik varlık olarak kalmak için dans bedeni ile bütünleşmiş olmasa da, tele-görsel ortam hareket kapasitesini genişletmek amacıyla bedeni bütünler (Rawdon Wilson, 1995, s.243). Bu nedenle tele-görsel teknolojinin dans bedeninin protezi olduğu söylenebilir. Bu vasıta yoluyla canlı dans bedeni dans videosu bedeni haline gelir.

Dans bedeninin teknolojikleşmesi koreograf, seyirci ve oyuncu için yeni uygulamalar getirir. Televizyon ve dans arasındaki ilişki yeni koreografi olanaklarına ortam sağlar. Dansın evdeki televizyon ortamına girmesi ile izleyici etkileşimi ve çok çeşitli izleyici pozisyonlarını ortaya çıkarır. Dansçı, dans videosu eserinde yer alırken, sahne dansından farklı deneyimlere sahip olur. Bedenin kendisi de daha çok yönlü hale gelir: Daha ‘uyumlu’ ve ‘akıcı’ bir beden haline gelmek için materyal bedenin limitlerini zorlar. Dans videosunda beden, ‘cyborg’ modelinin tamamen bütünleşik kendi kendine yeten düzenine uymaz; ancak dans videodaki teknolojik eklemeler biyoloji ve teknoloji, doğa ve yapaylık gibi var olan altyapılarla bağlantılı sınır sorunlarını ortaya çıkarmaz. Dans videosu bedeninin teknolojik yöntemlerle geliştirilmesi gerçeği biyoloji ve teknolojinin nerede başlayıp bittiği sorularıyla ilgilenmektedir (Rawdon Wilson, 1995, s.243).

Bilgisayarlar ve insan biçemi arasındaki metaforik ilişki ise çok çeşitli somut ve teknolojik alanlarda öne çıkarılmıştır. Bilgisayarın insan bedeniyle bazı paralellikler gösterdiğine inanılırken insan beyni genellikle gelişmiş bir yazılım sistemi olarak algılanır (Lupton, 1995, s.99). Lupton, bilgisayarın toplumun bedenle ilgili düşüncelerinin bir yansıması olduğunu ifade eder. Burrows, yeni teknolojilerin günlük hayata etkilerinin kamusal alandan gittikçe artan bir özel hayata dönüşe neden olduğunu öne sürer. Toplumsal alanın pek çok kesimi minyatür televizyonlardan kayıt cihazlarından sanal gerçeklik sistemleri ve internet gibi çeşitlilik gösteren kişisel tüketime yönelmiştir. Bunun sonucunda, yüz yüze değil, teknolojik vasıtalarla sağlanan iletişimin öne çıktığı yeni bir toplumsal düzen oluşmaya başlar. Bu durum, günlük hayatın vazgeçilmez parçaları haline gelen telefonların, faks makinelerinin, elektronik postanın yaygınlığında kendini gösterir (Burrows, 1995, s.4-6). Bu süreç dans performansı alanına da yansır. Önceleri tiyatroların kalabalık sahnelerinde sanatsal dans eserleri sahnelenirken, günümüzde dans videosu eserleri özel, eve ait mekanlarda izlenmektedir. Dans videosu seyrinde canlı performansta gerçekleşmesinin mümkün

olmadığı bir başka bir etkileşim ögesi vardır. Eser yayınlanırken izleyici rengi, kontrastı, tonu ve görüntünün yoğunluğunu kontrol edebilir ve kendi istediği görüntülere ulaşmak amacıyla kanal değiştirebilir. İzleyicinin belli bir zaman içinde farklı programlar izlemesine olanak tanıyan ‘kanal değiştirme’, televizyon seyrinin en önemli niteliklerinden biridir. Bu, bilgisayar programlarının etkileşimselliği ile karşılaştırıldığında önemsiz gözükse de, dansın teknolojik ortama yerleştirilmesi canlı performansta var olmayan izleyici-metin ilişkisinin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

SONUÇ

Modern dansın yapısında bulunan yeniliklere açık olmak ve yaşamın beden yoluyla dışa vurumu ifadeleri bu çalışmanın anahtar kelimeleri olmuştur. Yüzyıl içindeki her türlü sosyal yaşamla ilgili değişim modern dansın gelişim çizgisinde yerini alır. Bu bağlamda 20. yüzyılın sonlarına baktığımızda günlük yaşamımıza yön veren şeylerin kitle iletişim araçları ve insan eliyle yapılmış teknolojik cihazlar olduğunu görürüz. Medya teknolojilerinde hızlı kayıt etmeyi, tekrar üretmeyi ve çoğaltmayı kolaylaştıran bir kültürü devraldık. Bu iletişim araçları radyoyu ve ilgili ses üretim sistemlerini, film, basılı medya, televizyon, video ve son dönemlerde CD-Rom ve internet gibi dijital formları kapsamaktadır. Bu iletişim ürünleri büyük miktarlarda finansal kar elde etmek için geniş kitlelerin ilgisini çekecek şekilde tasarlanmışlardır. Bu nedenle “kitle” tabiri hem üretim için hem de algı için uygun bir terimdir. Medya kültürünün görsel işaretlerle, iki boyutlu teknolojik üretilmiş ifadelerle bombardıman edildiği oldukça açıktır. Film, televizyon, video, magazin, reklam, bilgisayar grafikleri hem kamusal hem de özel alanı istila etmiş durumdadır. Bu görsel alan içerisinde görüntüler ortak bir birim haline gelmiştir. Bu farklılaşmış kültürel varlığın her günkü izleyicileri olarak metinler arası görüntülerin birer okuyucuları haline geldik. İki boyutlu işaretlerin yaygınlığını özetlemek amacıyla son dönem toplumu “gösteri” toplumu olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle dansın medya teknolojilerinden etkilenmemiş olması imkansızdır.

Görsel teknolojilerin icadından bu yana, yüzyılın değişim zamanında ve 1930’ların başında dans bu iki medya aracıyla yakın ilişkiler içerisinde olmuştur. Bu ilişki karşılıklı bir ilişkidir: Ekran görüntüleri canlı dans performanslarının değişimine neden olmuş, dans ekrana uygun şekilde tasarlanır hale gelmiştir. Canlı dans performansları içerisinde film ve video görüntülerinin yansıtılması da yeni bir fenomen değildir. 1900’lerin başında, Georges Méliés sahne prodüksiyonlarında kullanılmak üzere birkaç film üretmiştir. 1966’da Trisha Brown *String*’de kendi görüntüsünü duvarlara ve seyirciye yansıtan sırtına bağlı bir projeksiyon makinesi kullanmış, *Twice*’da da (1970) Hans van Manen çalışmasının önceden kaydedilmiş halini canlı dans performansı esnasında bir ekrana yansıtmıştır. Daha yeni performanslarda da video ve film kullanımı devam etmektedir. Birçok koreograf Lloyd Newson, Mark Murphy ve Rosemary Butcher , William Fortysite, Bill T. Jones gibi çalışmalarında video gösterimlerinden ve dijital teknolojiden faydalanmışlardır.

Video ve bilgisayar tarafından yaratılmış öğelerin performanslarda kullanımı, medya teknolojilerinin sahne dansına kayması bağlamında daha dolaylı bir rota çizmiştir. Bazı dansçılar koreografik fikirler üretmek için bazı filmleri çıkış noktası olarak almışlardır. Ian Spink'in *Further and Further in the Night*'ı (1984) tam anlamıyla dans sekanslarını Alfred Hitchcock'un *Notorious* (1946) isimli filminden alıntılanmıştır. Ayrıca Lea Anderson'ın *The Bends*'i (1994) Max Brothers'ın *Monkey Business*'ına (1931) gönderme yapar. Benzer şekilde Jean-Claude Gallotta'nın sinema yapımcısı Jean Luc Godard'dan esinlendiği, Philippe Decoufle ve Regine Chopinot'un reklamlar ve video klipleriyle bağlantılı olduğu söylenir (Dodds, 2005, s.175). Bazı sanatçılar ekran medyasının içeriğiyle ilgilenirken diğerleri yapıyla uğraşmaktadırlar. Pina Bausch koreografilerinde hızı manipüle etmek adına yavaş plan çekim, olayların hızlandırılması ya da montaj yapıları gibi bazı filmsel yapıları kullanmaktadır.

Ekran görüntüleri canlı dans performanslarına dahil olmaya başladıkça dans da farklı türlerde ve tarzlarda sergilenerek ekranda görünmeye başlamıştı. Örneğin 1970'lerin ve 1980'lerin *Saturday Night Fever* (1977) gibi popüler dans filmlerinin içeriğini büyük oranda dans oluşturmaktaydı. Diğer Hollywood filmlerinde de küçük ama kayda değer dans sahneleri olmaktaydı. John Travolta ve Uma Thurman da *Pulp Fiction*'la ateşli danslarıyla hatırlanırlar. Benzer bir şekilde dans televizyonda reklamlar, video klipler, bazı belgeseller ve sanat magazin programlarını da kapsayan bir çok çeşitli bağlamda kendini göstermiştir.

Dans video ve bilgisayar teknolojileri ile ilgili çalışmalar ise geliştirilen beden hareketlerinden yararlanır ve izleyiciye sahnede sergilenemeyen görüntüler sunar. Bu teknolojiler televizyon metinlerinin yerleşmiş kod ve kurallarına karşı çıkar; tahmin edilemez şaşırtıcı görüntüler yaratabilmek için gerçekçi uygulamaları, anlatım yapılarını ve eylemlerinin nedeni olan karakterleri bir kenara atar.

Bu çalışmada incelenen dinamikler çerçevesinde görüntü ortamı, sahnedeki bedenin kapasitesini yeni noktalara ulaştıran dans yapıları oluşturur. Dans videoyu ve dijital teknolojik çalışmaları göz ardı eden eleştirmenler dansı oluşturan kriterleri yeniden düşünmelidir. Dans videoyu ve dijital teknolojik çalışmaları sahne dansı kriterlerinde değerlendirmek doğru değildir. Modern dans ilk ortaya çıktığı 20. yüzyılın başında da dönemin sosyo- kültürel ve ekonomik yapısından etkilenmiştir. Modern dans yapısı gereği yaşanan çağın gereklerinden faydalanır. 20. yüzyılda da hayatımızda teknolojinin varlığından söz edebiliriz 20. yüzyıl

sonuna doğru ise bu teknolojik gelişmeler iyice hızlanmıştır. Bu anlamda döneminin yapısından etkilenen modern dansın teknolojik gelişmelerden etkilenmesi şaşılabilecek bir durum değildir. Yüzyılın getirdikleri ile modern dans yeni teknikler geliştirmiş ve farklı formlar yaratmıştır. *Synthesizer* müziği, bilgisayar grafiği ve dans videosu gibi olgular bu gelişimlerin en önemli örnekleridir. Dans videosu ve dijital teknoloji çalışmalarında modern dansta olduğu gibi salt beden kullanılır fakat farklı boyutlarda değiştirilir. Dans videosu dansın elemanlarının yanında, videonun teknik olanaklarını birleştirerek melez bir yapı ortaya koyar. Bu anlamda dansa ait koreografik öğeler dans videosunda bir araç olarak kullanılır. Ortaya çıkan bu yapı sahne dansının koreografik yapısından başka bir yapıya dönüşür. Dijital teknolojik çalışmalarda beden sahne üzerinde sanal bir görüntü olarak kullanılır. Geliştirilen cihazlarla beden yoluyla ses, ışık gibi sahne elemanları üretilebilir. Beden sahneden silinebilir. Bedenin olmadığı ortamda insanın hareketi nedir ve bu hayali mekanda nasıl bir dans algılıyoruz. Sanal olan gerçekten bedenden uzak bir noktada mı? Entelektüel ve etik kurallar popüler kültür ile birleşince sanal olanın bedensiz olduğunu çağırıştırıyor. Oysa sanal ve gerçek yaratımlar zihinsel, görsel ve kinestetik ortaklık içeriyorlar. Tüm bu incelemelerle birlikte kaybedilen ruh ya da bedenin dışında imge ve teknolojiden bağımsız alıştığımız yalın bir beden anlayışını kaybediyoruz. Bedeni kullanma çeşitliliğimiz artarken onu algılamamız değişiyor. Bu anlamda dans videosu ve dijital teknolojik çalışmaları modern dansın yapısı dışında farklı bir sanat estetiği olarak ele almak doğru olacaktır. Modern dans koreografilerinde ise bu elemanlar koreografiyi destekleyici unsurlar olarak kullanılabilir. Bu bağlamda karşılıklı olarak bir “araç” olma durumu yaşanır. Teknolojik gelişmelerle birlikte dansta kullanılan araçların yapısal özellikleri modern dans koreografisinde farklı denemeler yapmayı sağlamıştır. Örneğin Cunningham videonun olanaklarını keşfettikçe kamera görüntüsünün üçgen yapısından yola çıkarak dansçıları koreografik olarak sahneye yerleştirmiştir. Koreografisini kameranın görüntü yapısından yola çıkarak oluşturmuştur. Teknolojik araçların varlığı dansçıların mekana yerleştirilmesi açısından yeni bakış açıları getirmiştir. Bunun yanında dansta beden özü itibari ile birincil araçtır. Salt bedenden birebir olarak seyirciye ulaşan etki her zaman önemlidir.

KAYNAKLAR

- Abisel, N., (1989), Sessiz Sinema, Ankara Üniversitesi Basın-Yayın Yüksek Okulu Yayınları:10, Ankara.
- Allen, D., (1993), "Screening Dance", Parellel Lines: Media Representations of Dance, London: Libbey.
- Alexander, E., (1998), Critical Voices in Art, Theory and Culture, G+B Arts.
- Anderson, J.,(1996), "Dijital Aesthetic", Animated, Summer 1996:12-13.
- Banes, S., (1980), Terpsichore in Sneakers Post Modern Dance, Boston: Houghton MifflinCompany, Boston.
- Bawden, L.A, (1976), The Oxford Companion to Film (ed), Oxford University Pres, London.
- Benjamin, A., (1993), Beden, Journal of Philosophy and the Visual Art.
- Boddington, G., (1999), "Fluid Space, Fluid Presence", Animated, Spring 1999: 14-16.
- Brooks, V., (1993), "Dance and Film", Ballet International, February 1993: 22-25.
- Buckland, T., (1993), "Dance and Music Video", Parellel Lines: Media Representations of Dance, London: Libbey.
- Collins, J., (1989), Uncommon Cultures: Populer Culture and Postmodernism, London: Routledge.
- Connor, S., (1989), Postmodernist Culture, Oxford: Blackwell.
- Cook, G., (1992), The Discourse of Advertising, London: Roudledge.
- Dodds, S., (2005), Dance on Screen, Palgrave Macmillan; New Ed. Edition.
- Eisele, H., (1990) "Recorded and Yet Moving Pictures, Dance Culture on Television", Ballett International, 13: (9): 15-16.
- Fiske, J., (1989), Television Culture, London: Roudledge.
- Foster, S.L., (1992)"Postbody, Multibodies?", The Drama Review, Spring 1992b, 36:1: 67-69.
- Gibson, W., (1984), Neuromancer, London: Routledge.
- Gonzales, J., (1995) "Envisioning Cyborg Bodies", The Cyborg Handbook, London: Roudledge.
- Goodwin, A., (1995), Music Television and Populer Culture, London.

- Grossman, P., (1979), "Talking with Merce Cunningham About Video", *Dance Scope*, Winter/ Spring 1979, 13:2/3: 56-28.
- Günsür, Z., 2002, "Postmodern Dönem/ Modern Dans", *Dans Daima, Dans Üzerine Yazılar*, Ankara 2002, 167- 190.
- Hables Gray, C., (1995), (ed), *The Cyborg Handbook*, London.
- Jones, C., (1996), "Computer Conundrums", *Animated*, Summer 1996:10-11.
- Kellner, D., (1995), *Media Culture*, London.
- Kroker, A., (1992), *Tutuklu Birey: Teknoloji ve Postmodernlik*, MacMillan, London.
- Lawder, D., (1975), *The Cubist Cinema*, *Anthology Film Archievs Series1*, New York University Press, New York.
- Leppert, R., (2002), *Sanatta Anlamin Görüntüsü*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Lockyer, B., (1983), "Dance and Video: Random Thoughts", *Dance Theater Journal*, Autumn 1983, 1: (4): 13-16
- Lupton, D., (1995), "The Embodied Computer, Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment", London.
- Macrell, J., (1993), "Postmodern Dance in Britain: an Historical Essay", *Dance Research*, (Spring 1993), 9: (1): 40-57.
- Macrell, J., (1993), "Making TelevisionDance", *Dance Theater Journal*, Autumn 1993, 1: (4): 9-28.
- Maletic, V., (1987-88), "Videodance- Technology-Attitude Shift", *Dance Resarch Journal*, Winter 1987-1988, 19: (2): 3-7.
- McCabe, C., (1981), "Realism and the Cinema: Notes on some Brechtian Thesis", *Populer Television and Film*, London.
- Metz, M., (1975), "The Imaginery Signifier", *Screen*, Summer 1975, 16: (2): 14-76.
- Mitoma, J.; Zimmer, E.; Stieber, D.A, (2002), *Envisioning Dance on Film And Video*, New York and London, Routledge.
- Monaco, J., (1981), *How to read a Film*, Oxford: OUP.
- Moravec, H., (1991), "Evrensel Robot", *Ars Electronica*, ed Gottfried Hattinger and Peter Weibel, Linz.
- Müller, H.,(1984), "Expression in Dance", *Dance Theater Journal*, January 1984, 2: (1): 10-15.
- Parry, J., (1998-99), "Site-Seeing Tour", *Dance Now*, Winter 1998-99, 7: (4): 9-14.

Paul, C., (2003), Digital Art, Thames & Hudson world of art, United Kingdom.

Prennial, H., (1992), Yeni Sınır Kullanıcı Rehberi, New York.

Rawdon Wilson, R., (1995), “Cyber (Body)parts: Prosthetic Consciousness”, in M. Featherstone and R. Burrows (eds), Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment, London.

Rubidge, S., (1993), “Recent Dance Made for Television”, in S. Jordan and D. Allen (eds), Paralel Lines: Mediz Representations of Dance, London.

Rubidge, S., (1999), “Defining Dijital Dance”, Dance Theater Journal, 14: (4): 5-41.

Satin, L., (1991), “Movement and the Body in Maya Deren’s”, Woman and Performance, Issue 12 (1991), 6: (2): 9-41.

Schechner, R., (1979), “The End of Humanism”, Paj Dergisi, Vol.4.

Stam, R., Burgoyne, R. and Flitterman- Lewis, S. New Vocabularies in Film Semiotics, London, 1992.

Stelarc, J., (1998), “Sanal Gelecekler, Sıbernetik, Teknoloji ve İnsan Sonrası Pragmatizm”, ed. Joan Broadhurst Dixon and Eric J. Cassidy, Roudledge.

Turner, G., (1993), Film as a Social Practice, London.

Yıldız, M., (2005), Modernizmden Postmodernizme Sanat, Ütopya Yayınevi, Ankara.

Weiber, P., (1994), Söyleşi, M’ars, 4: (1): 9-15.

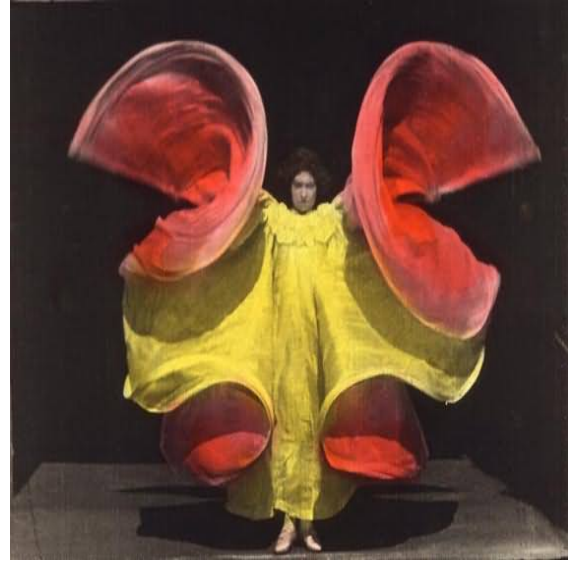
Wernick, A., (1991), Promotional Culture: Advertising, Ideology and Symbolic Exprssion, London.

Willeman, P., (1972), “On Realism in the Cinema”, Screen, Spring 1972, 13: (1): 37-45.

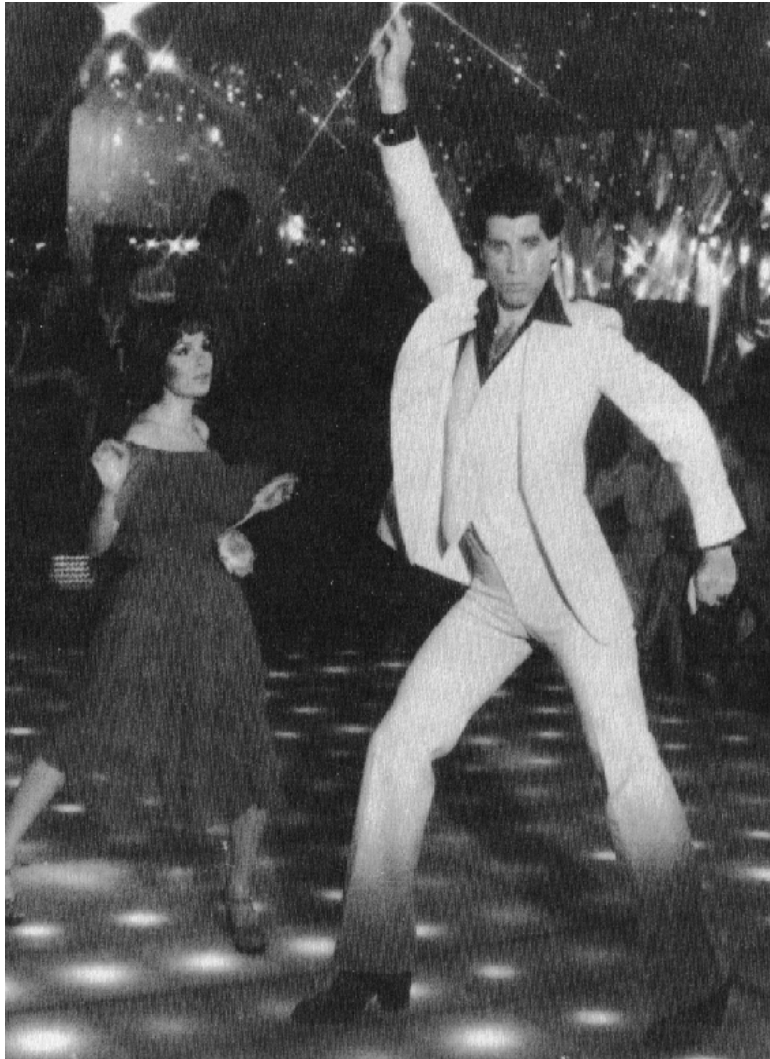
Wyman, M., (1991), “Computer Program Aids Dance Maker”, Dance Magazine, March 1991, LXV, 3: 12-13.

Videolar

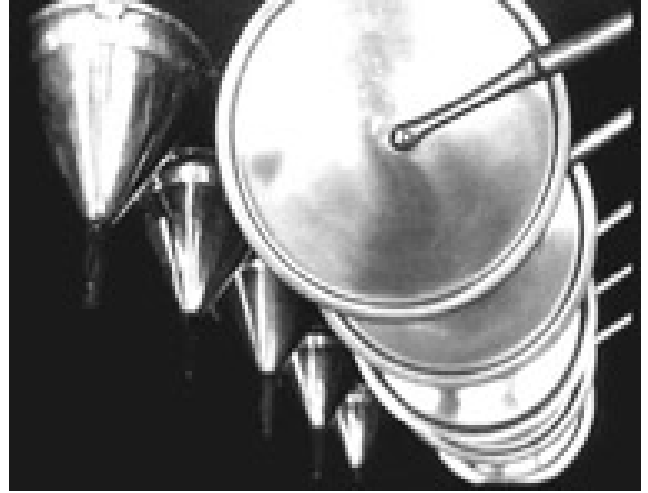
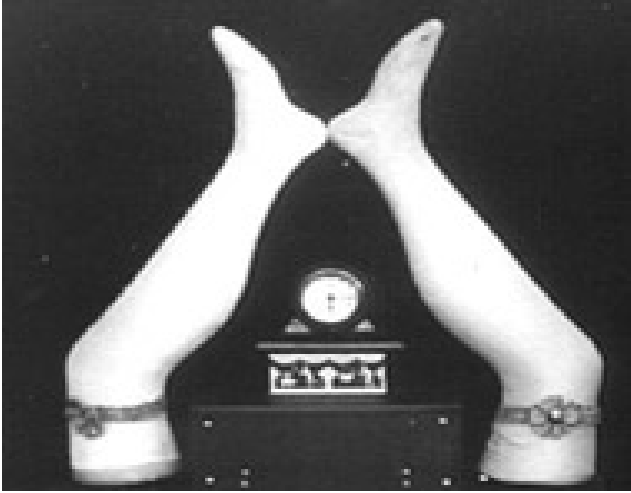
Mitoma, J.; Zimmer, E.; Stieber, D.A, (2002), Envisioning Dance on Film And Video, New York and London, Routledge. DVD

Ek 1 - Resimler

Resim 2.1 *Serpentine Dance*, Loie Fuller, Fransa, 1892



Resim 2.2 *Saturday Night Fever*, John Travolta, Novack, C.J., (1990), *Sharing The Dance*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin: 143



Resim 2.3 *Le Ballet Mecanique*, Reji: Fernand Leger, Dudley Murphy, 1924,



Resim 2.4 *A Study in Choreography For Camera*, Maya Deren, 1945,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,1



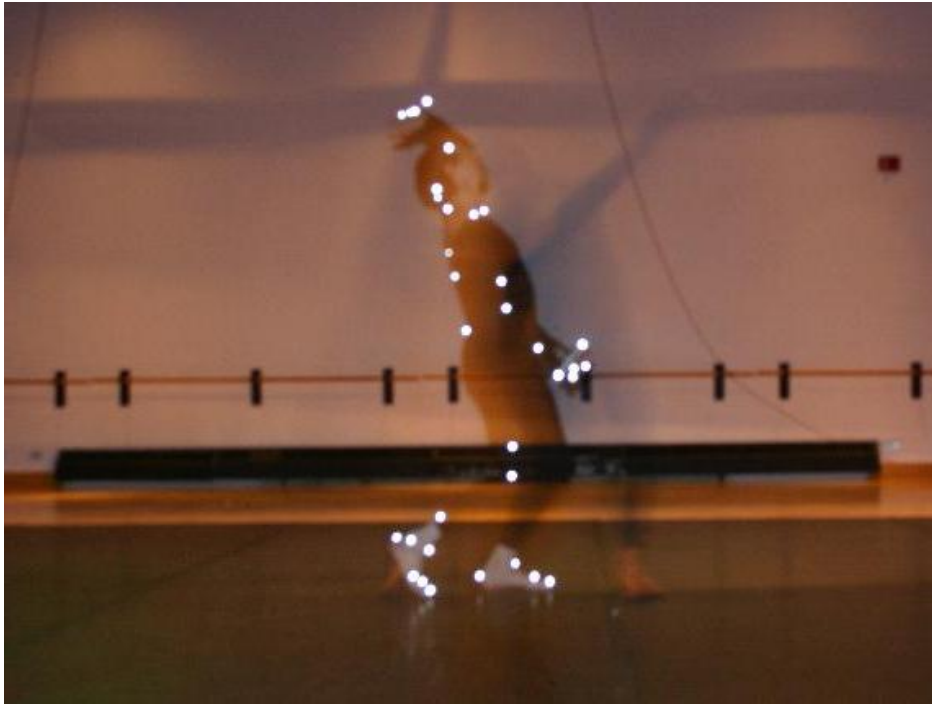
Resim 2.5 *A Study in Choreography For Camera*, Maya Deren, 1945,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,1



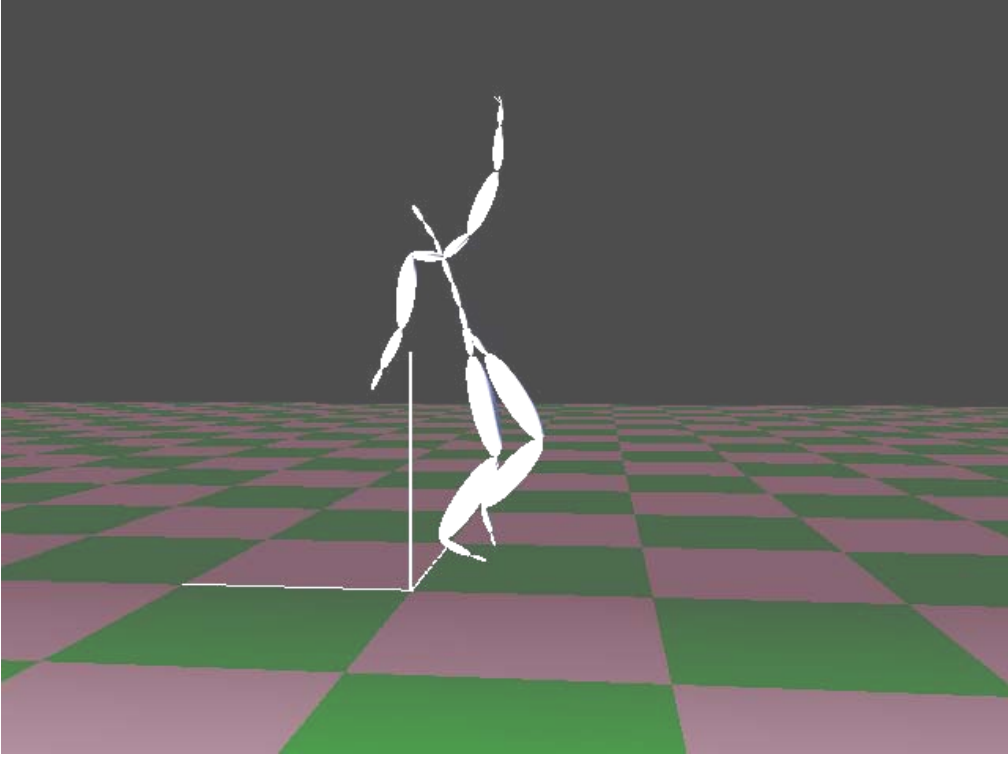
Resim 2.6 *Electrodes*, Palindrome Dans Topluluğu, 1997-2002



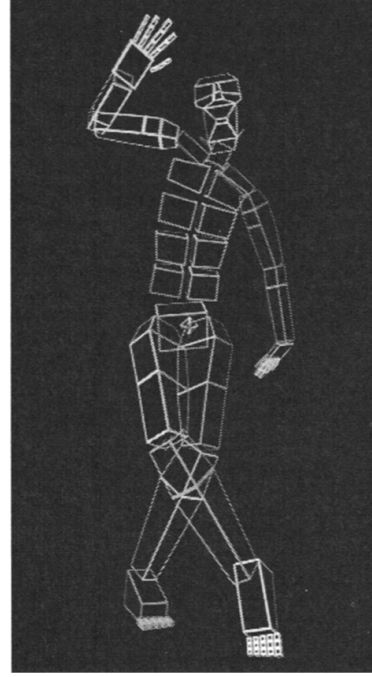
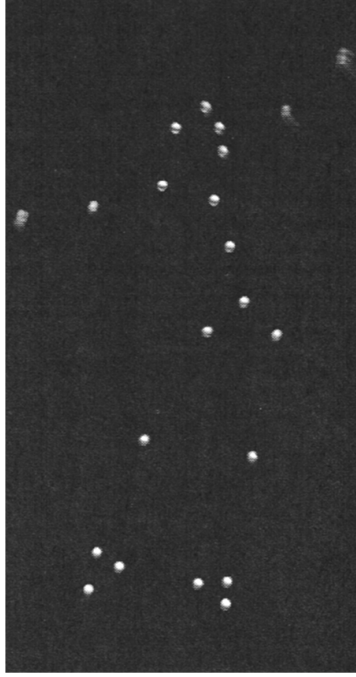
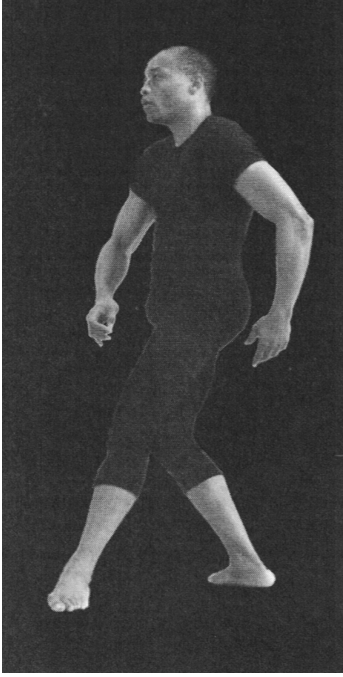
Resim 2.7 *Electrodes*, Palindrome Dans Topluluğu, 1997-2002



Resim 2.8 Motion Capture örneği



Resim 2.9 Dijital ortamda Motion Capture örneđi

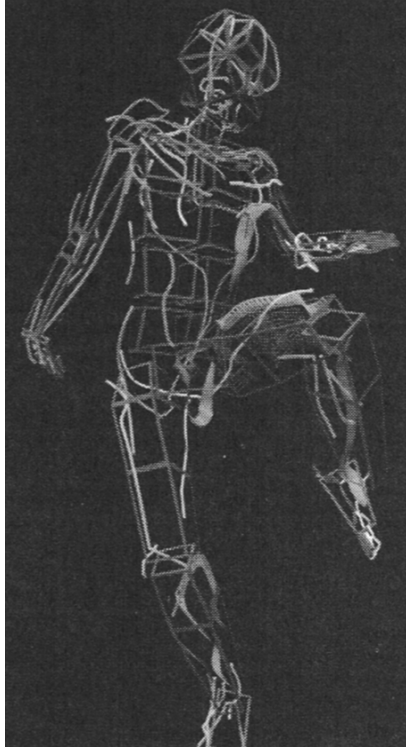


1- Bill T.Jones *Ghostcatching* için doğaçlama dans ederken

2- Motion Capture dedektörleri dansçının vücuduna bağlı. hareketleri bilgisayara data olarak gönderiyor ve dijital 3D görüntüsü olarak kayıt ediyor.

3- Motion Capture verileri vücudun kinematik modeline ekleniyor.

Resim 2.10 *Ghostcatching*, Bill T.Jones, Paul Kaiser, Shelley Eshkar, 1999, *Envisioning Dance On Film And Video*, Published in 2002 by Routledge, New York and London : 106

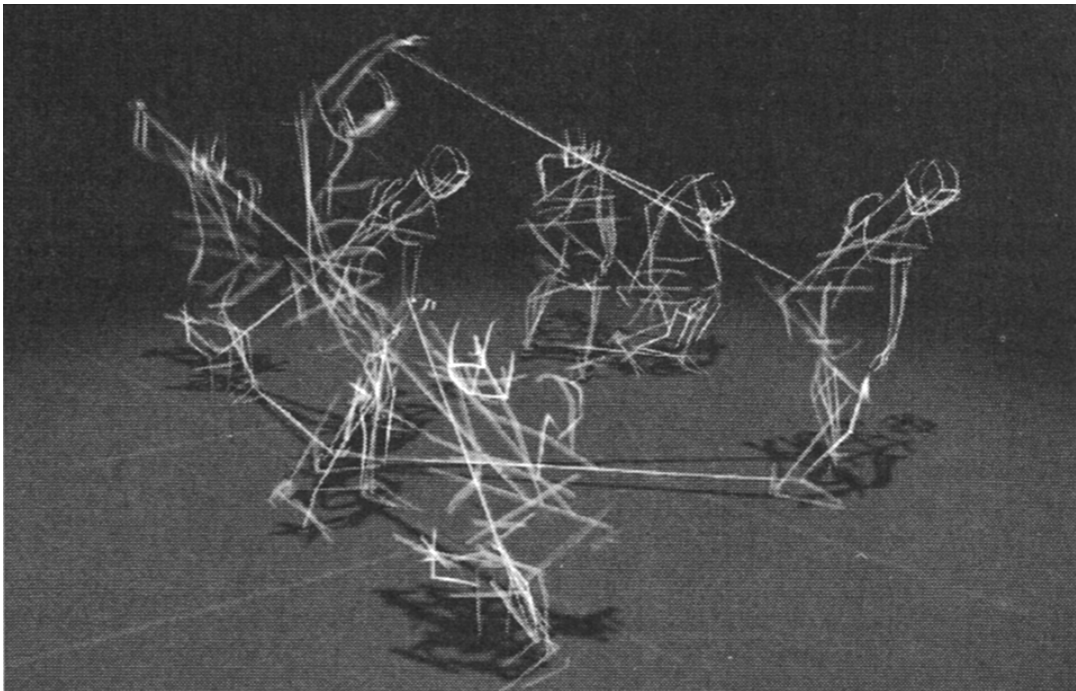


4- Ressam Shelley Eshkar'ın çizimleri modele ekliyor.



5- Işık hüzmeleri efekti ekleniyor ve vücut son haline çeviriliyor.

Resim 2.11 *Ghostcatching*, Bill T.Jones, Paul Kaiser, Shelley Eshkar, 1999, *Envisioning Dance On Film And Video*, Published in 2002 by Routledge, New York and London : 106



Resim 2.12 *Ghostcatching*, Bill T.Jones, Paul Kaiser, Shelley Eshkar, 1999,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London : 106



Resim 3.1 *Hands*, Koreografi: Jonathan Burows, 1995, Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge, New York and London, DVD,23



Resim 3.2 *Monologue*, Walter Verdin, Anne Teresa De Keersmaeker, 1990, Hollanda



Resim 3.3 *Boy*, Peter Anderson and Rosemary Lee, 1995,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London , DVD,21



Resim 3.4 *Boy*, Peter Anderson and Rosemary Lee, 1995,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,21



Resim 3.5 *Keshioko*, Saburo Teshigawara, 1993, Japonya



Resim 3.6 *Mothers and Daughters*, Koreografi: Victoria Marks, 1994, Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge, New York and London, DVD,34



Resim 3.7 *Codex*, Philippe Decoufle, 1987



Resim 3.8 *Tango*, Zbigniew Rybczynski, 1980, Polonya



Resim 3.9 *Tango*, Zbigniew Rybczynski, 1980, Polonya



Resim 3.10 *Horseplay*, Alison Murray, 1995, İngiltere



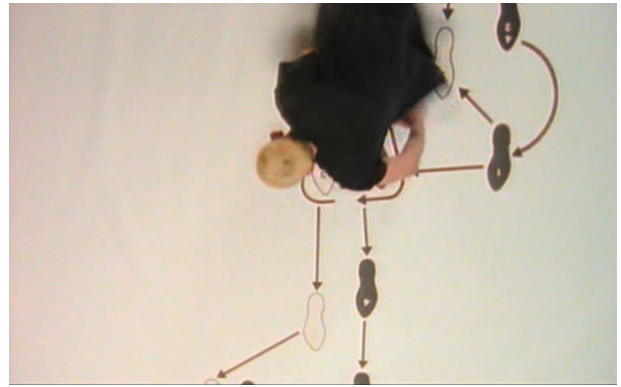
Resim 3.11 Touched, 1994, Koreografi: Wendy Houstoun,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,22



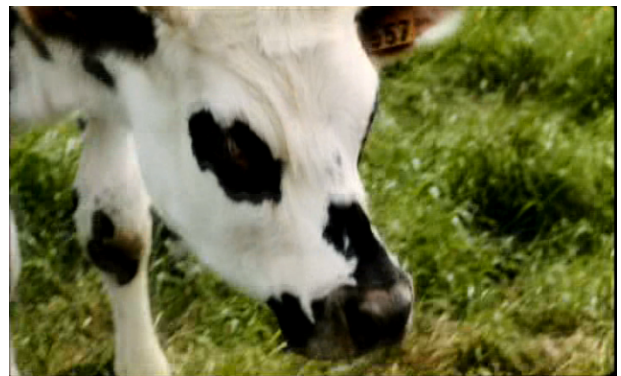
Resim 3.12 *Enter Achilles*, Koreografi: Lloyd Newson, 1996,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,25



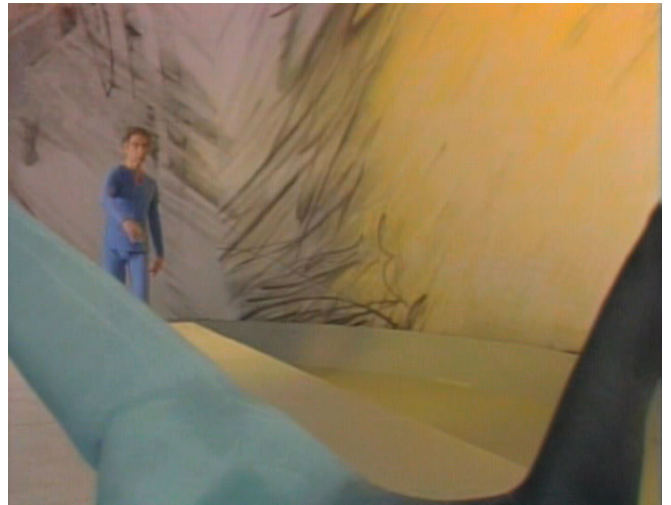
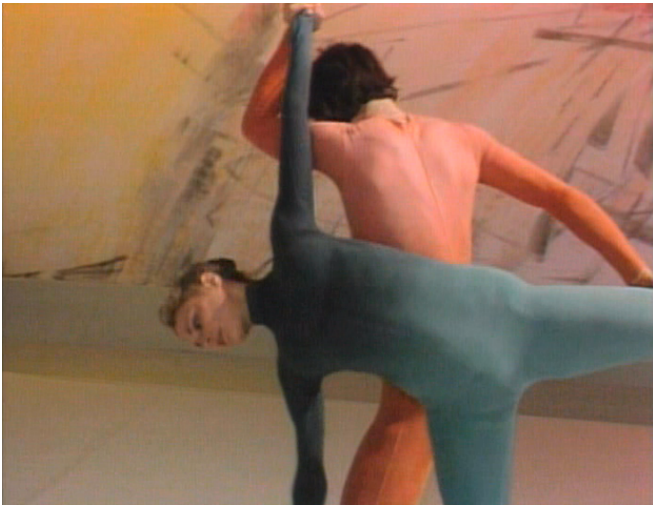
Resim 4.1 *Outside In*, Koreografi:Victoria Marks, 1994,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,35



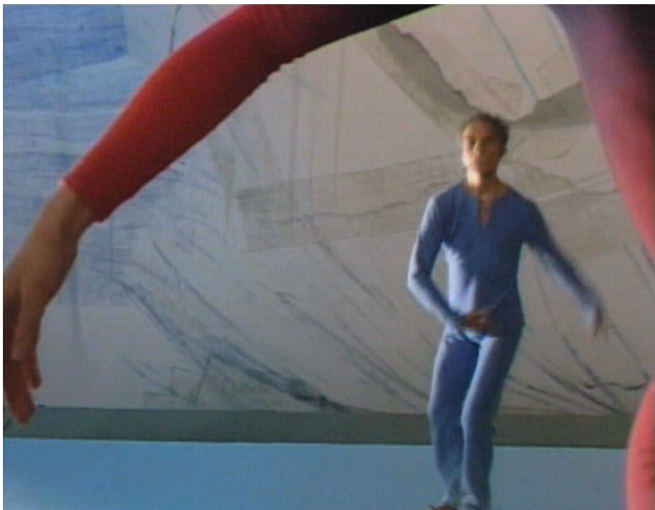
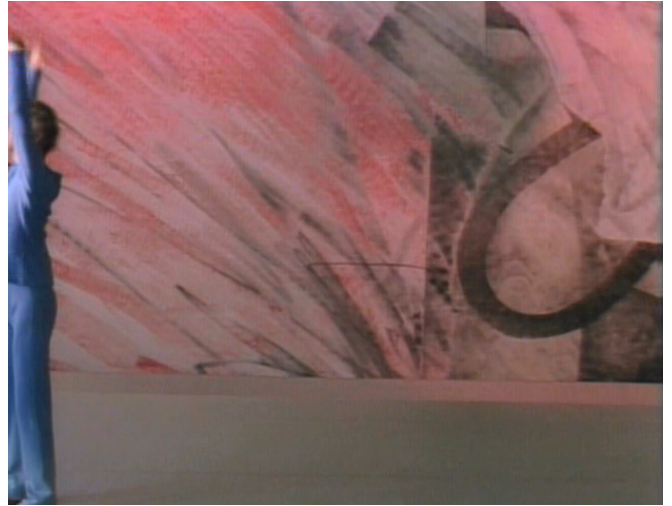
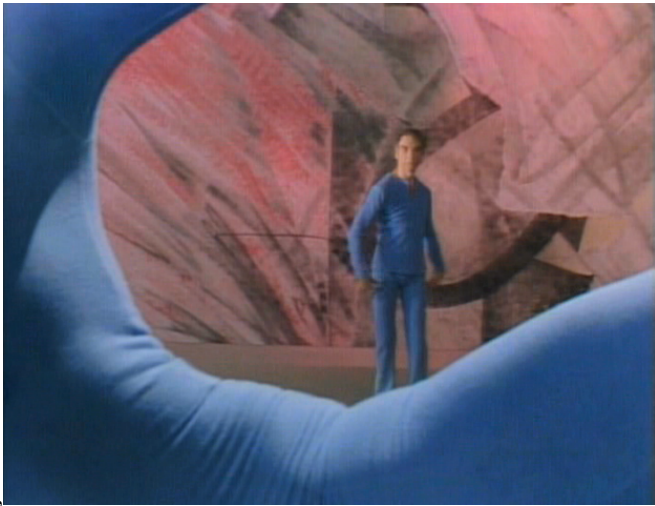
Resim 4.2 *Outside In*, Koreografi:Victoria Marks, 1994,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,35



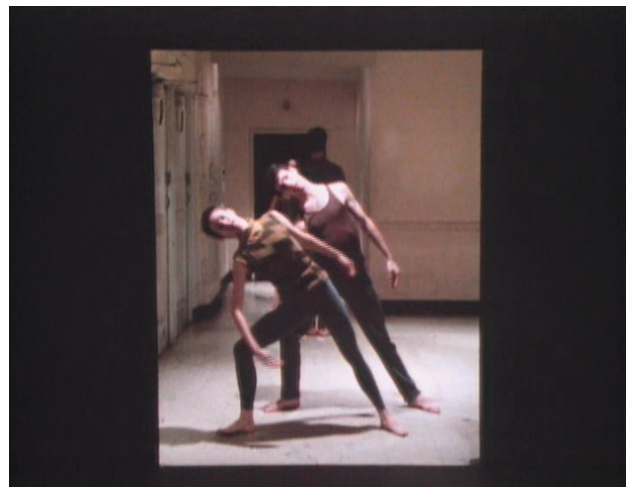
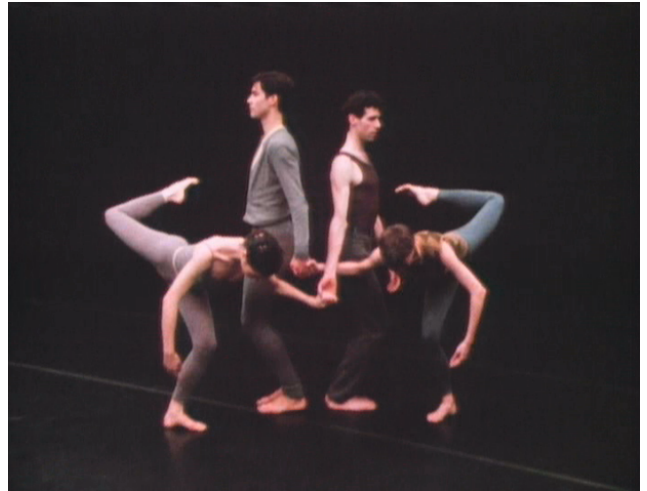
Resim 4.3 *Le P'tit Bal*, Philippe Decoufle, 1987,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,23



Resim 4.4 *Points in Space*, Merce Cunningham, 1982,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,3



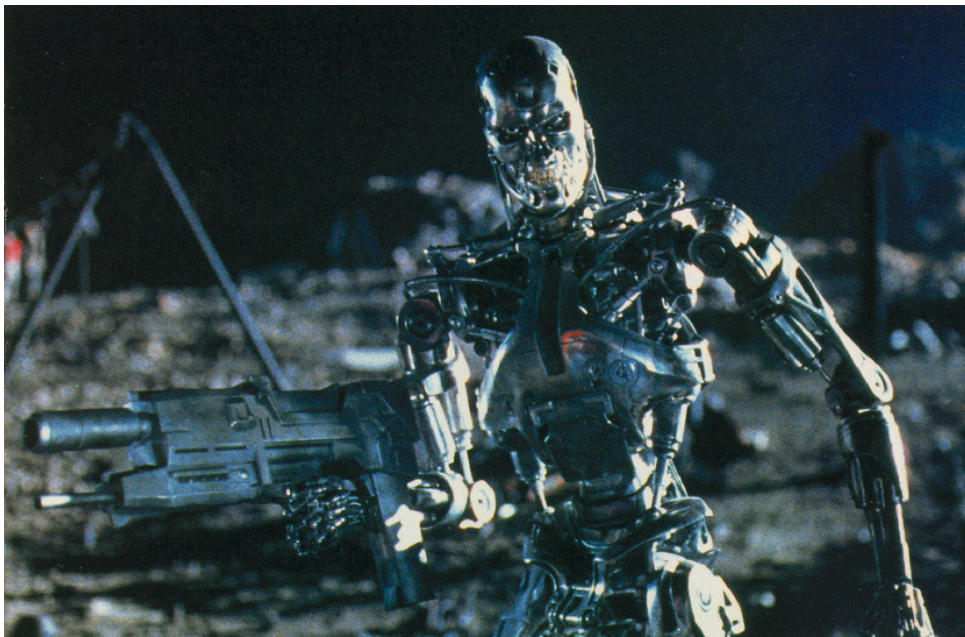
Resim 4.5 *Points in Space*, Merce Cunningham, 1982,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,4



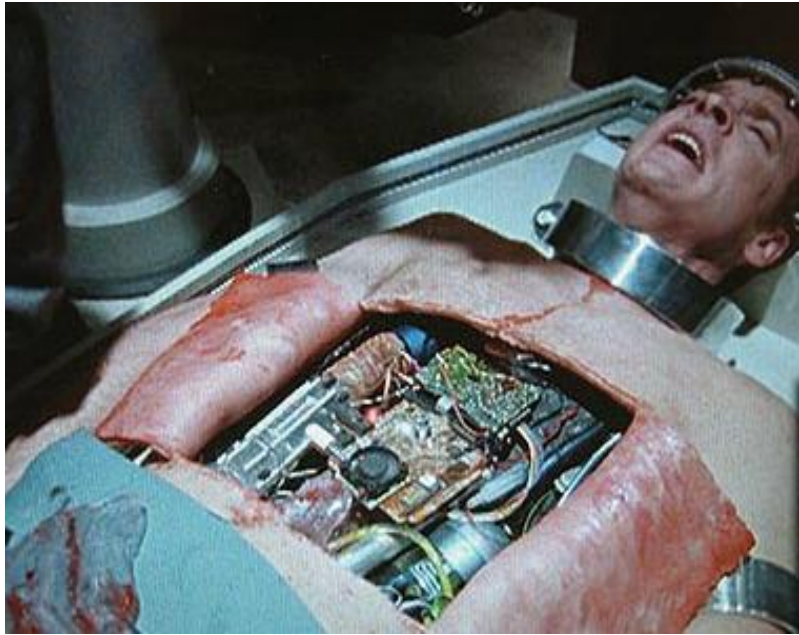
Resim 4.6 *Chanel / Inserts*, Merce Cunningham, 1982,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,3



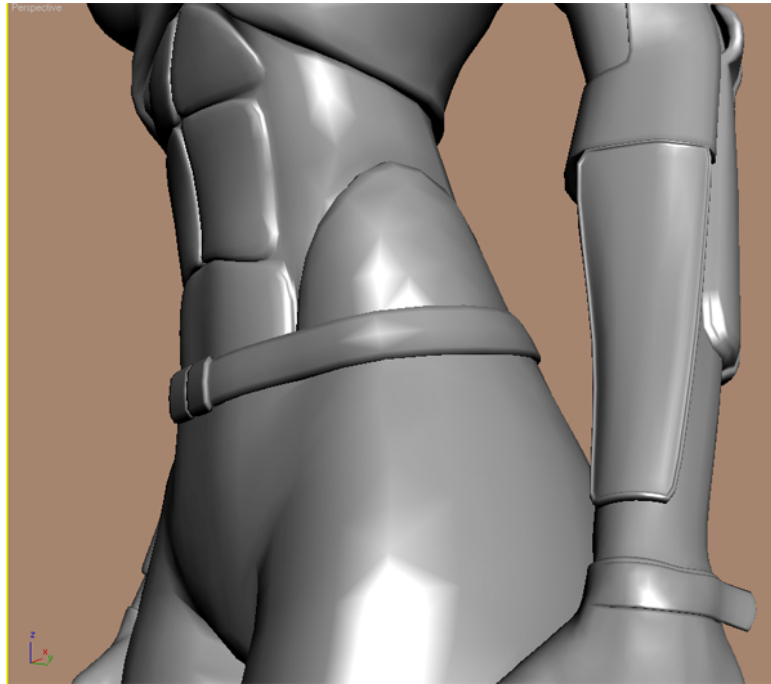
Resim 4.7 *Chanel / Inserts*, Merce Cunningham, 1982,
Envisioning Dance On Film And Video, Published in 2002 by Routledge,
New York and London, DVD,3



Resim 5.1 *Terminatör*, James Cameron, 1984, USA



Resim 5.2 Cyborg beden örneği



Resim 5.3 Cyborg beden örneği

Ek 2 - Filmografi

A STUDY IN CHOREOGRAPHY FOR CAMERA (Sessiz film)

Yapım Yılı: 1945

Süre: 2.12 dk.

Ülke: USA

Yönetmen: Maya Deren

Dansçı: Talley Beatty

Distribütör: Mystic Fire Video

Maya Deren avant-garde film türünde bir öncü olarak, bu erken dönemli deneysel çalışmasında mekan ve zaman üzerine alternatif perspektifleri araştırmıştır. *A Study in Choreography for Camera* içinde dansçının hareketi filmin yapısını oluşturmuştur. Ayağın ufak bir dönüşü ile çok uzak olan mekanlar birbirine yaklaşmıştır.

TANGO

Yapım yılı: 1981

Süre: 8.10 dk.

Ülke: Polonya

Yönetmen: Zbigniew Rybcznski

Prodüksiyon: Se-Ma-For Studio

Bir çocuk topunu geri almak için bir odaya girer. Ağır ağır, bütün oda tuhaf karakterle dolmaya başlar. Bütün karakterler aynı hareketi sürekli olarak yapmaktadırlar. Bir anda odanın içi bağırışmalar, birbiri ile kesişmeyen diyaloglar ile dolmuştur. Daha sonra karakterler yavaş yavaş odayı terk ederler. En son yaşlı bir kadın kalır, yerde duran topu alır ve odadan dışarıya çıkar.

CHANELS / INSERTS

Yapım yılı: 1982

Süre: 32 dk.

Ülke: USA

Koreografi: Merce Cunningham

Yönetmen: Charles Atlas

Kompozitör: David Tudor

Prodüktör: Merce Cunningham Dance Foundation

Dansçılar: Merce Cunningham Dans Topluluğu

Koreograf ve yönetmen, oyuncular ve sahneyi aynı anda gerçekleştiren iki olay hissi verecek şekilde yerleştirmişlerdir. Stüdyoyu dans edilebilecek 16 bölgeye ayırmışlardır. Cunningham daha sonra bölgelerin hangi sıra ile kullanılacağını belirlemek için *I Ching*'i uygulamıştır.

CODEX

Yapım yılı: 1987

Süre: 26 dk.

Ülke: Fransa

Koreografi: Philippe Decoufle

Yönetmen: Philippe Decoufle

Müzik: Hugues de Courson, Oum Calsoum, Fats Domino, ιαλική music by

Dansçılar: Cie DCA

Prodüksiyon: Gedeon, La Sept, Cie DCA

Philippe Decoufle, *Abracadabra* ve *Le Petit Bal* ile tanınmıştır. Aynı isimli performansa dayanan *Codex* onun daha eski bir filmidir. Performans laboratuvarında rast geldiği 1700 doğal tarih *codex*'inden ilham almıştır. Özellikle yazarın görünen dünyayı tanımlarken gerçek ve fantaziyi bir arada kullanmasından etkilenmiştir. Decoufle şunu takip eder: Olağanüstü yaratıklarla örülü hayali bir dünya yaratır. En alışılmışın dışında ve komik yollarla en etkileyici hareketleri yaparlar. Eski bir sirk ve gezici sihirbazların dünyasını olduğu gibi, sessiz filmleri çağırır. Filmlerini beklenmedik bir sinematografi ve hareketli görüntü bilgisi ile kaydeder .

LE P'TIT BAL

Yapım Yılı: 1993

Süre : 4 dk.

Ülke: Fransa

Koreografi: Philippe Decoufle

Yönetmen: Philippe Decoufle

Dansçı: Philippe Decoufle, Pascale Houbin, Annie Lacour

Prodüktör: Oibo, Telema Arcanal

Müzik kompozisyon: Robert Nyel, Gaby Verlor

Uzun yeşil çimenlerin içinde bir masade bir kadın ve birerkeğin çeşitli objeleri kullanarak dans ettiği komik anlatım. Dansçılar işaret dilinin jestlerinide kullanıyorlar. Filmde eğlenceli, pozitif bir ortam yaratılmış. Görüntüler doğadan görüntüler ilede destekleniyor.

KESHIOKO

Yapım yılı: 1993

Süre: 10 dk.

Ülke: Japonya

Yönetmen: Saburo Teshigawara

Müzik: Kunukunu

Fotograf: Nabuyoshi Araki

Dansçılar: Saburo Teshigawara, Kei Miyatai Shun Ito, Koichi Ienaga

Prodüktör: Karas

TOUCHED

Yapım yılı: 1994

Süre: 14 dk.

Ülke: İngiltere

Koreografi: Wend Houstoun

Yönetmen: David Hinton

Dansçılar: Frank Bock, Jordi Cortes Molina, Emma Gladstone, Jeremy James, Louise Mulvey, Liz Ranken, Caroline Reece, Malcolm Shields

Kompozitör: Adrian Johnston

Prodüktör: Airtight Films for BBC and the Arts Council of England

Hareket ve imleme ile pub kültürünün ustaca keşfi olan *Touched*, minimal ama karışık bir ses dünyası ile göze çarpar. Koreograf Wend Houstoun ve yönetmen David Hinton tarafından ortaya çıkan *Touched*, kuralları kırmak üzerine bir denemedir. Görünen sadece kalabalık bir barda birbirleri ile çeşitli etkileşimler kuran insanlardır. Filmin dikkate değer bir film müziği vardır; bu bölümü ses kısıkken ve daha sonra daha sesli olarak izlediğiniz zaman film müziğinin görüntülere neler kattığını daha iyi anlayabiliyoruz. Mekan değiştikçe, ses perspektifinin de değiştiği gözleniyor.

MOTHERS AND DOUGHTERS

Yapım yılı: 1994

Süre: 9dk.

Ülke: USA

Koreografi: Victoria Marks

Yönetmen: Mrgaret Williams

Dancers: Anna Pons Carrera, Marta Carrera ve diğerleri

Müzik kompozisyon: Jocelyn Pook

Vocal: Melanie Pappenheim

Prodüktör: Anne Beresford ve MJW Prodüksiyon, kanal 4 televizyonu için.

On anne ve kızının perfromansçı olarak bulundukları film anne ve kızlarının arasındaki ilişkiyi konu alıyor. Filmde ilişkiler jestler ve hareketler ile anlatılıyor. Filmde kullanılan farklı kamera açıları sayesinde sahnedeki koreografik düzenin seyirci tarafından görülmesi sağlanıyor.

HANDS

Yapım yılı: 1995

Süre: 4.31dk.

Ülke: İngiltere

Koreografi ve performans: Jonathan Burows

Yönetmen: Adam Roberts

Müzik kompozisyon: Matteo Fargion

Prodüktör: Fiona Morris, Rodney Wilson, Bob LockyeProdüksiyon şirketi: A Dancelines

Production for BBC-TV and The Arts Council of England

Sadece ellerin hareketlerinden oluşan bir koreografi. Film yakın çekim duvar görüntüsüyle başlıyor. Kamera bütün salonu geçtikten sonar sanalyede outran dansçının ellerinin üzerinde sabitleniyor. Dansçı el hareketlerinden oluşan koreografiyi müzik eşliğinde yapıyor.

BOY

Yapım yılı: 1995

Süre: 4.30dk.

Ülke: İngiltere

Yönetmen: Rosemary Lee, Peter Anderson

Dansçı: Tom Evans

Kompozitör: Graeme Miller

Prodüktör: Anne Beresford, Margret Williams

Prodüksiyon şirketi: MJW Prodüksiyon, BBC and Arts Council of England

Filmin konusu, bir çocuğun kendi iç dünyasını yaratıcı oyun ve hareketler ile boş kumsallarda canlandırması. Filmde bindirme, kesme, ters oynatma gibi tekniklerden yararlanılmış, uzak çekimler sayesinde sonsuzluk hissi yaratılmıştır.

HORSEPLAY

Yapım yılı: 1995

Süre: 5 dk.

Ülke: İngiltere

Koreografi: Allison Murray

Yönetmen: Alison Murray

Muzik: Jason Yarde

Oyuncular: Maxine Buntin, Garz Chang, Marsha Smith

Üç genç kızın gençliğe adım atışlarını, sokak ve klüp yaşantılarını konu alır. Gençliğin sokak ve klüp danslarından yararlanmışır.

GHOSTCATCHING

Yapım yılı: 1999

Süre: 7.3 dk.

Ülke: USA

Koreografi ve performans: Bill T. Jones

İmajlar ve sesler: Paul Kaiser, Shelly Eshkar

Prodüktör: Riverbed

Ghostcatching, Motion Capture teknolojisi kullanılarak tasarlanmış bir dans koreografisidir. Bill T.Jones'un doğaçlamaları ve Shelly Eshkar'ın çizgileri ile oluşan sanal bir bedenin dansı ortaya çıkmıştır.

MONOLOGUE

Yapım yılı: 1990

Süre: 6dk.

Ülke: Hollanda

Yönetmen: Walter Verdin

Koreografî: Anna Teresa De Keermaeker

Siyah-beyaz yakın plan çekimde koreografi bir kadının yüz ifaddelerine yönelir. İzleyiciye sahnede göremeyeceği detaylar yakın plan çekimler sayesinde aktarılır.

ENTER ACHILLES

Yapım Yılı: 1996

Süre: 50 dk.

Ülke: İngiltere

Yönetmen: Clara Van Gool

Koreografî: Llyod Newson

Dans Topluluğu: DV8 Fiziksel Tiyatro

İngiliz bar kültüründe sekiz farklı erkek karakterin birbirleriyle olan sosyo-kültürel ilişkileri konu edilir.

Ek 3 - Röportaj

Gary Galbrith, Case Western Reserve University, Cleveland, USA, Modern Dans Bölümü'nün Sanat Yönetmenidir. Martha Graham Dans Topluluğu'nda uzun yıllar solist olarak dans etmiştir. Çeşitli festivallerde sahnelenen birçok koreografisi bulunmaktadır. Son koreografisi *Kinetik Shadows'da* günümüz video teknolojisinden ve İnternet2' den faydalanmıştır. Bununla ilgili olarak modern dans koreografisinde teknolojinin kullanımı ve yeni beden anlayışı üzerine bir röportaj gerçekleştirdik.

Temel: Koreografi sürecinden bahseder misiniz?

Galbrith: Benim teknoloji içeren koreografilerde dikkatimi yoğunlaştırdığım nokta koreografi ve dans sanatının üstünlüğüdür. Video içeren bir çok dans gördüm ve bunların içinden bir çoğunda teknoloji dansın önüne geçiyor ve dans teknolojinin uygulanması için onun hizmetine sunuluyor. En inandığım formül, tiyatro/koreografi/dans teknolojiyi sergilemek için bir araç olmaktan ziyade, teknoloji tiyatroya/koreografiye/dansa hizmet etmek için var olmalıdır.

Teknoloji içeren koreografiler yaparken benim sürekli olarak dikkat ettiğim husus, teknolojinin görünmez kalmasıdır. Seyirci sürekli olarak teknolojinin varlığını hissetmemelidir. Teatral unsurların sunulması konusunda çok dikkatliyiz, neden teknoloji için de aynı hassasiyeti göstermeyelim?

Video çok güçlü olabilir ve biz de kültürel olarak video ekranlarına bakmak üzerine eğitilmiş durumdayız. Bununla beraber, videonun koreografi içinde kullanımı çok dikkatli bir şekilde hazırlanmalıdır. Çünkü video kolaylıkla perspektifi bozabilir. Videonun sahnedeki oranıda çok önemlidir. Eğer bir dansçı sahnede kendisinden üç kat büyük bir video görüntüsü önünde dans ediyorsa ve bu görüntü kendisinden iki kat daha hızlı hareket ediyorsa, seyircinin dikkatini video ekranına vermesi kaçınılmazdır. Eğer bu özellikle yapılıyorsa, o zaman neden sahnede bir dansçı vardır? Kimse o dansçıya bakmayacaktır!

Temel: Elinizde bulunan teknik imkanlar sizi koreografi sürecinde ne şekilde yönlendirdi?

Galbrith: Teknolojik kaynaklara zamanında ulaşım teknolojiye dayanan yaratıcı işler için temel noktadır. Yaratıcı bir eserin başlangıcında müzik kullanımına benzer olarak, teknolojinin de en baştan esere katılması aynı derecede önemlidir.

Profesyonel olarak, değişik elektronik teknolojiler (video) içeren işlerle karşılaşmadım. Benim işlerim, teknolojinin kullanımına göre algının araştırılmasına olan ilgim sonucunda inşa edilir. Günümüzün dans programı öğrencileri, dans programındaki imkanlardan dolayı bu alanı geliştirme şansına sahipler.

Temel: Teknolojinin gelişimi ile birlikte kendi yaptığınız bu interaktif çalışmayı da gözönünde bulundurarak günümüzde “beden” kavramını tanımla mısınız?

Galbrith: Benim video ve projeksiyon içeren projelerim, bana kelime dağarcığına ilişkin farklı sorular uyandırdı. Farklı medyalarındaki çeşitli işbirlikçilerle çalışırken, aynı kullanımlar için değişik terminojiler duydum. Çalıştığım bir çok proje, bir mekanın ötesinde uzaklık/alan fikrini içeren network teknolojilerini kullanıyordu. Bu tarz entegre işleri konuşmak için tanımlanış tek bir kelime dağarcığı olmadığı sonucuna vardım. Geleneksel sahne terminolojisinden farklı olarak, teknoloji içeren dans ile ilgili ortak bir dilin farkında değilim.

Farkettim ki, bazı sanatçılar kendi yönleri doğrultusunda konuşuyorlar ama bazıları da öyle bir şekilde deniyor ve genelleştirme yaparak performans yapanları sınıflandırıyorlar ki, bu ikinci sınıf bir sıra yaratabiliyor.

Örnek A:

İki koreograf beraber çalışıyor ve iki farklı lokasyonda bulunan dansçılar ve projeksiyonlar arasında network teknolojileri kullanarak canlı video aktarımı yapıyorlar. Bir koreografin “gerçek” dansçıları diğer koreografin “sanal” dansçıları oluyor. Bu durumda, bütün dansçıların “gerçek” olduğunu savunurum.

Örnek B:

Bir koreograf iki farklı lokasyonda bulunan dansçılarla çalışıyor ve öngörülen seyirci tek bir mekanda bulunuyor. Olay ana olarak tek bir mekana yönlendiriliyor. Diğer lokasyondaki dansçılara “ekran dansçılar” denilebilir. Eşit oranda onlar “ekran dansçısı” değiller diye düşünülemez mi? Bir dansçı fiziksel olarak sadece bir mekanda bulunabilir. Onların “görüntüsü” aynı anda başka yerlerde var olabilir.

Bu konu bazı felsefi/artistik ve estetik sorulara işaret ediyor. Bunlara cevaplarım olduğunu öne sürmüyorum sadece düşüncelerim var. Maliyet ve lojistik büyük bir parçası olmakla beraber bir çok sebepten ötürü sanatçılar hala bu tarz işlerle ilgili araştırma aşamasında. Yaratıcı işlerde teknolojinin rolünü keşfetmek ve daha iyi anlamak için daha zamana ihtiyaç olabilir.

Kelime dağarcığındaki eksiklikler bence koreografların bu hareketli iki boyutlu sanat formunu üç boyutlu alana nasıl entegre etmesi gerektiği düşüncesi içinde hala verdiği mücadeleden kaynaklanıyor. Koreografların üç boyutlu sanat formu olan heykeli tiyatral eserlere nasıl dahil ettiğine ilişkin bir çok örnek bulunmakta. Tablo veya iki boyutlu formlar kullanıldığı zaman, bunlar bazen sahne donatı, basit pitoresk öğeler veya görünen yaratıcı bir güdünün kaynağı olarak kullanılıyor. Bunun iş içindeki rolü açıkça tanımlanıyor ve anlaşıyor ve dansçının/koreografinin baskın kalmasını sağlıyor. İki boyutlu yüzeydeki görüntü işe tesir etmek amacıyla ortaya konduğu zaman, videonun rolü ve önemi bütün iş içinde şiddetli bir şekilde işi değiştirir. Bunun nasıl yapıldığı, dizayn edildiği ve işin içine katıldığı hala bir çok sanatçı tarafından araştırılmakta.

Temel: İnternet2 teknolojisinden bahsedebilir misiniz?

Galbrith: İnternet2 , yüksek hızlı network teknolojilerinin gelişimini ve çeşitli kullanım alanlarını araştıran ve devlet ajansları, sanayi kuruluşları, üniversiteler ve uluslararası ortaklardan bir birliktir.

Dansta, İnternet2 ve kullanımları hala bebeklik döneminde. Hala çok fazla yararlanılmıyor. Benim teknolojinin kullanımı ile ilgili ilk söylemim yaratıcı projeler için olması idi. Bu konudaki değerlendirmem, anlayışım ve düşüncem her zaman yaratıcı işin gelişimi tetikleyici olduğudur.

Temel: Yaratıcı bir ortam olmadan uygulamalar nasıl geliştirilebilir?

Galbrith: Yaratıcı işlerde Internet2 nin kullanımı yaratıcı dans işlerinin gelişiminde benzersiz imkanlar ve olanaklar meydana getiriyor. Bu tarz networklere dayalı dans işleri dansçıların ve performans yapanların bir çok alanda çok sayıda ve geniş seyirciye ulaşmasını sağlıyor. Bununla beraber, bu network teknolojisi alanında derinlemesine bilgi ve mühendislerle işbirliği gerektiriyor. Ayrıca yüksek hızla networkü çalıştıracak geniş bir ekipman gerekiyor. Internet2 akademik ve eğitici amaçlar için kolaylıkla kullanılabilir. Case’ deki dans programında kullanılan uygulamalar koreografi, kinesyoloji, ve provaları içeriyor. Fakülte ve öğrenciler aynı ölçüde faydalanıyorlar. Öğrenciler farklı yerlerdeki profesyonellerle çalışma imkanı buluyorlar ve fakülte de yaratıcı araştırma ve eğitim yayma şansını elde ediyor.

Temel: Koreografi ve bilgisayar teknolojisi birbirine ne söylemelidir?

Galbrith: Benim disiplinlerarası bir yorum yapmak gibi bir hedefim yok. Ancak, bilgisayar odaklı uygulamaların dansa yaratıcı işleri desteklemek amacıyla kullanılmasına inanıyorum. Programlanmış ışık sistemleri hali hazırda yoğun olarak kullanılmakta ve bilgisayar odaklı teknolojilerin dans işlerinde daha çok yer almasıyla, dansı destekleyecek uygulamaların gelişimi sağlanabilir.

Temel: Sanal dans, gerçek dansın etkisini sahnede azalatacak mı?

Galbrith: Dans en eski iletişim yollarından biridir. Bununla beraber, performans sanatı olarak dans bir kaç yüzyıl önce modern dans ile birlikte var olmuştur. Hareket insan varlığının özüdür ve bunun yakın zamanda değişeceğini hiç sanmıyorum. Fakat, bir performans sanatı olarak dansın günümüz estetik ve deneyimlerinin yorumlanması üzerine yansıtıcı, yorumlayıcı ve etki bırakıcı bir devamlılık sağlaması için popüleritesi değişmelidir, özellikle de modern dansın.

Loie Fuller elektrik ışığı ve dans üzerine deneysel çalıştığı zaman, bu bir devrim olarak düşünüldü. Martha Graham, dokuma alanında yeni teknolojileri dahil ettiği zaman, yeni ufuklar açan çalışmalar yarattı (Stretch Jersey). Bunlar ve başka sanatçılar zamanın en yeni teknolojilerini entegre ederek ilerlediler. Video ve diğer elektronik bazlı teknolojilerin kullanımı dans ile birleştirilen en son yenilik olarak düşünülebilir.

Dans tarihine baktığımızda bize gösteriyor ki, modern dansa dair deneysel çalışmalar ilk olarak üniversitelerde gerçekleşmiştir. Bu özellikle Amerika için geçerlidir. Bu tarih dersi ile beraber savunulabilir ki, profesyonel dansın gelecek nesli değişik elektronik teknolojileri kullanmaya devam edecek ve bugün üniversitelerde yaratılan deneysel işlerden faydalanacaktır.

ÖZGEÇMİŞ

Doğum tarihi 01.07.1976

Doğum yeri İstanbul

Lise 1991 - 1995 Kadirga Teknik ve Endüstri Meslek Lisesi
Bilgisayar Bölümü

Lisans 1996 - 2000 Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarı
Bale Anasanat Dalı Modern Dans Bölümü

Yüksek Lisans 2003 - 2006 Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler
Enstitüsü Yüksek Lisans Programı

Çalıştığı Kurumlar

2003 - 2005 İstanbul Büyükşehir Belediyesi Cemal Reşit Rey Dans
Tiyatrosu Topluluğu

2005 - İstanbul Dans Tiyatrosu Topluluğu

2001 - YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi Araştırma Görevlisi

1990 - 1996 İstanbul Devlet Opera ve Balesi