

SİNEMADA YAŞAMDAN DRAMAYA, DRAMADAN YAŞAMA GEÇİŞLER

Ercan Orhan

Tiyatroyu içine katan sinema nasıl bir dönüşüm gösterir? Sinema tarihinin pek çok usta yönetmenince farklı ve özgün tarzlarda gerçekleştirilmiş drama içeren filmlerde görülen ana temalardan biri de, temsil (oyun) ve yaşam (gerçek) arasındaki gidip gelmelerdir. **Carlos Saura**'nın *Carmen* (1983) ve *Kanlı Düğün* (1981) filmlerinden iyi bildiğimiz oyunla gerçeğin iç içe geçmesi, hatta oyunun gerçeğin alanına girip oyunda olması beklenen olayların gerçekte olması gibi ilginç gerçeklik değişimlerine tiyatrodaki olduğu gibi sinemada da rastlanır. Biz bu deneme ile, bu çizgide, oyun-gerçek ilişkisini sinemaya aktaran, daha yakın zamanlarda yapılmış iki filmi yorumlamaya çalışacağız. Ayrıca ortak estetik tavra sahip olduğunu düşündüğümüz bu iki filmin, sonuçta varoluşsal bir anlam üretip üretmediğini de tartışacağız. Bu filmlere ilişkin başka yorumları dışlamayacağı için denememiz, sadece tiyatronun sinema perspektifiyle nasıl bir dönüşüm geçirebileceğine ilişkin öznel bir yaklaşım olmaktan öte bir anlam taşımayacaktır. Umarız ki sergilediğimiz bu yaklaşım, tiyatro ve sinema severlerin, tiyatro ve sinemanın kesiştiği eserlere, başka bir gözle de bakmak için kullanacakları bir "gözlük" olma işlevi görebilir.

William Shakespeare'in *Julius Caesar* (Çev. Sabahattin Eyüboğlu, 2016) oyununu alışılmadık biçimde sinemalaştıran **Taviani Kardeşler**'in *Sezar Ölmeli* (Cesare Deve Morire, 2012) filmi ile başlayacağız. Filmin belirgin özelliği, birazdan açacağımız gibi, *Julius Caesar* oyununun günümüzde İtalyan mahkumlarca oynatılması çalışmalarını (provalarını) izletirken, aynı zamanda da, kısaltılmış da olsa oyunun kendisini izletmesidir. Film seyrederken mahkumların hapisane ortamında bir oyunu oynatma sürecini mi yoksa *Julius Caesar* oyununun farklı bir yorumunu mu izlemekte olduğumuz konusunda kararsızlık yaşarız. Filmde "gerçek oyun" hapisanede bulunan sahnede seyirciye sergilenmiştir; ama filmi izleyenler için "asıl sahne" hapisane, asıl oyun da provaların ve sahnedeki temsilin birleşimidir.



Yönetmenler, film içindeki *Julius Caesar* oyununda **Shakespeare**'in dramatik etkiyi yükseltici coşkulu anlatımına sadık kalan bir oyunlaştırma biçimini tercih etmiştir. Ama aynı zamanda, filmin kurgusunda, epik tiyatronun “episode”larla anlatım ve “yabancılaştırma” teknikleriyle, seyircinin filme “sorular”la yaklaşmasını kışkırtmak ister gibidir. Buna rağmen mahkumların geçmiş hayatları, şimdiki ilişkileri, psikolojik derinlikleri hakkında pek fazla bilgi sunmayan film, *oyunla* mahkumlar arasında koşutluk, karşıtlık gibi bir bağlantı kurma çabasına yol açmaktansa, hapisane mekanlarını prova alanlarına, prova sahnelerini gerçek temsil sahnelerine ve en sonunda da tüm hapisaneyi tiyatroya dönüştürmeyi amaçlamış gibidir. Hapisane gerçekliğinde geçen süreler oyun gerçekliğinde geçen sürelerle oranla çok azdır. Sahnelenecek temsilde rol almayacak olan hapisanenin diğer mahkumları, provalarda, filmin gerçekçi mantığına aykırı düşme pahasına, ama *oyunun* sahnelenişindeki gerçeklik duygusunu ve dolayısıyla dramatik etkiyi artıracak biçimde, Roma halkı olarak yer alırlar. Mahkumların yakınlarının *oyunu* izlemeye gelişleri, hapisaneden içeri girişleri, seyirci koltukları, tam bir tiyatro salonu havasını yansıtır. Bir başka deyişle, **Taviani Kardeşler**'in filminde tiyatro ve **Shakespeare**'in oyunu ağır basmaktadır.

Filme bu özelliğini kazandıran diğer önemli etken, filmde oyunculuğun, yani rol oynamanın öne çıkarılmasıdır. Drama hayat veren oyunculuk ve roldür. Filmin de üstüne basa basa gösteremeye çalıştığı, rol yapmanın kendisidir diyebiliriz. Filmde

iki tür rol yapmaktan söz edebiliriz: Birincisi film oyuncusu olarak kişisel tarihleri olan mahkum edilmiş insanların temsil edilmesi, ikincisi mahkum rolüyle bu kişilerin, **Shakespeare**'in *Julius Caesar* oyununu sahneleyen bir rejisörün rejisinde, oyundaki karakterleri canlandırması. Filmin oyuncuları, *oyunda*, iki kademeli temsili gerçekleştirmek görevini üstlenmiştir. Bu nedenle *oyun* içinde sadece **Shakespeare**'in karakterlerine can vermekle kalmazlar, aynı anda mahkum rolleriyle kendilerinden, kendi geçmişlerinden, toplumsal aidiyet bağlarından, sınıfsal konumlarından, içinde buldukları tutsaklık durumundan da belirtiler taşımaları gerekir. Tiyatroda olduğu gibi sinemada da bu belirtileri taşıyan bedendir, ama sadece jestlerle değil, zamanın yükünü sırtlamış gibi duran bedensel görüntülerle de. Ruhsal alanı, edebiyat gibi dile getirerek değil, görüntüler üzerinde dışa vuran sinema, zamanın yani yaşananların ve geçen ömrün etkilerini bedensel hareketlerde yoğunlaştırarak vermekte hemen hemen rakipsizdir. Bedenin yorgun duruşu, ağır hareketleri, yığılması, Brutus'de olduğu gibi, önce Brutus'ün kişisel yaşantısının izlerini ama bununla birlikte onu oynayan mahkumun bezginliğini de temsil eder. Sanki üst üste bindirilmiş iki ayrı görüntüden, iki başka "hayat"tan oluşmuş gibidir oyuncu; ama zaman zaman iki farklı hayatın kesişimi aynı anlama işaret edebilmektedir.

Film *Julius Caesar* oyunun bir yorumunu ve bir grup mahkumun tiyatro oyunculuğu uğraşını göstermekten, sergilemekten ibaret midir peki? Usta yönetmenlerin elinde sinemanın sanatsal potansiyeli şaşırtıcı algı deneyimlerine yol açar; bu filmde de **Taviani Kardeşler** göstermiş olduklarından fazlasını, yukarıda değindiğimiz tiyatroya da özgü olan episodik yapı ve yabancılaştırma tekniklerinin yanı sıra, kamera-nesne mesafesi, kamera açısı, hareketleri, dekor, ışık-gölge, kurgu aracılığıyla sinematografik görüntünün içinde ya da dışında var edebilmektedir. Hapishanenin kuşbakışı dışardan çekimi... Sezar'a suikast düzenlenen hapishane avlusunda aşağıdan yukarıya çekimde görünen tel kafes... Oyunda halk rolüne bürünen mahkumların parmaklıklar ardında uzaktan ve yakından çekimleri... beyaz arka planda yakın çekim Brutus ve Cassio... hapishane duvarındaki güneş ve deniz fotoğrafının tüm çerçeveyi doldurarak renklenmesi... kütüphane ve Sezar'ı oynayan oyuncunun okuduğu kitabın yakın çekimi... son sahnede Cassio'nun söylevi, *oyunun* dramatik etkisini artırmak için konulmuş öğeler değildir. Farklı gerçeklik düzeylerinin "organik" denebilecek türden birbirlerine bağlanmasını sağlayan, böylece yeni ve farklı etkiler dünyası oluşturarak seyirciyi hedef alan sinema müdahaleleridir. Bu müdahaleleri yapan

yönetmenler, filmin yaratıcısı yokmuş gibi, insan eli değmemiş bir süreçten çıkmışçasına yanılısamacı biçimde algılanmasına karşı, sanki, “*bu filmi yapan biziz*”, “*biz de bu filmde varız*”, “*bizim bu filmle size söylediğimiz bir şey var*” demek istemektedir. Kamera arkasındaki yönetmenler, perde önündeki seyirciyle sanki filmi aracı olarak kullanıp karşı karşıya gelmekte, asıl “konuşanın” kendileri olduğunu söylemek istemektedir.

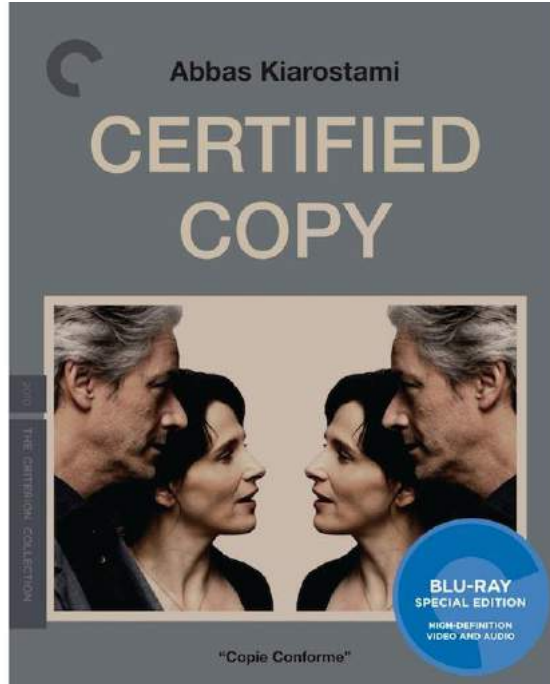


Seyircinin algısını şaşırtmacalarla etkileyen yönetmenler, film oyuncularının temsil ettiği farklı düzeylerdeki roller arasındaki geçişleri belirsizleştirirken, filmin mekanlarının temsil ettiği farklı gerçeklikler arasında da çabuk geçişler çekmiş ve kurgulamıştır. Filmin mekanları hapisanenin değişik bölümlerini kapsar. Hücre, koridor, avlu gibi. Ancak mekanlar farklı planlarda farklı “gerçeklikler” kazanır. Örneğin hücre “hapisane gerçekliği”nden “prova gerçekliği”ne geçer; “prova” izlediğini sanan izleyici birden “gerçek temsili” izlemekte olduğunu fark eder. Üstelik bu “geçişler” kurgu yoluyla değil kendiliğinden olur. **Truffaut**’nun ***Son Metro***’sundaki (1980) son sekansta hastane odasından tiyatro salonuna geçilirken farklı çekimlerin kurgulanmasından kaynaklanan yanılısamacı bir mekan değişimi vardır; buna karşılık bu filmde mekan değişmez, adeta “dikişsiz” bir geçişle bir gerçeklikten diğerine geçilir. Gerçeklikler arası geçişler mekanın alışıla geldik gerçekliğini, başka deyişle, bilinen anlamını da değiştirir: hapisane, tutuk evinden çok, insanların mutlu olabilmelerine olanak sağlayan bir ortamdır. Gerçek hayat ise *oyunun* temsil ettiğine benzer bir tekinsizliktedir, geçmişte Roma bugün Napoli ya da Nijerya: düzenbazlıklar, kavgalar, kalleşlikler. İnsan suça itildiği “özgür

dünya”da değil, katı kurallı da olsa kendi istediğini yapma fırsatı bulduğu “içerde” huzurlu olmaktadır. Özgürlük/tutsaklık, barış/savaş, tekinsizlik/güvenlik gibi karşıt anlamların alışageldiğimiz mekânsal çağrışımlarının yer değiştirmekte olduğunu hissederiz. Dahası, oyun dış dünya ile bağları hala sürmekte olan hapisaneye göre daha da içerde daha da güvenli bir ortam sağlamaktadır. Oyunlarında sıklıkla “oyunla gerçeğin yer değiştirmesi”ne rastladığımız **Shakespeare**’in (Sevda Şener, 2014) bazı komedilerinde, şehirden tabiat ortamına geçilmesi ile birlikte, toplumsaldan düşsel gerçekliğe geçilmekte ve düşsel gerçeklik süresince de “birikmiş olumsuz enerjinin tüketilmesi” sonucunda “mutlu son”a ulaşılmaktadır (Ayşegül Yüksel, 2013). Benzerlik kuracak olursak, belki diyebiliriz ki, komedi türünde olmasa da bu filmde de bir oyun hazırlamak ve sahnelemek mahkumlar için düşsel gerçeklik işlevi görmekte, sıkıntılarını hafifletip onlara yaşama sevinci vermektedir. **Julius Caesar**’da öldürerek hayatı doğru ve anlamlı kılma çabası, içerdiği saçmalığa uygun biçimde hüsrarla sonuçlanıp kendini öldürme ile noktalanırken, filmde oyun oynamak yoluyla başkasıyla ve “canlılığı olan” hayatla buluşmakta, durağan ve kısıtlı çevre, “ruhen” yükselerek aşılmaktadır.

Sanata özgü “gerçeğe sadakat” problemini, erkek-kadın ilişkisine taşıyan **Aslı Gibidir**’de (Coppie Confirme, 2010), **Abbas Kiyarüstemi**, sinemayı tiyatro kara sularına sokmaktadır. Uğraşı alanları sanat olan farklı dil ve kültürlerden bir kadın ve bir erkek, klasik bir tema olan, aşk ilişkisinin orijinal (başlangıçtaki) anlam ve güzelliğini yitirerek yıpranmasını, birbirilerine ve çevrelerine oynadıkları rol ve temsille sahnelemektedir. Kadın (**Juliette Binoche**) kocası ile ilişkisindeki kendisini oynarken, karşısındaki yabancı erkeğe (**William Shimell**) tanımadığı kocayı, kadının diyaloglarından sezerek canlandırmaya çalışır. Erkeğin bu oyunda rolü kadına göre daha karmaşıktır; çünkü kadının algı süzgecinden geçen koca görüntüsünün asıl koca olmadığını, onun kendi gerçekliği, kendi nedenleri, kendi haklılığı olduğunu vermeye çalışmaktadır. Ama kendi benliğinden, kendisinin bile belki farkında olmadığı derinlerdeki kişiliğinden parçalar bu role karışmakta mıdır? Yoksa koca rolünü oynarken kadından etkilenmeye mi başlamıştır? Buna karşılık kadın bu yabancı adama, kocası rolünü oynayan bir oyuncu olarak değil de, ilgi duyduğu bir erkek olarak mı yaklaşmakta, ona kızgınlığını da ilgisini de yansıtmak için kocasını bahane mi etmektedir? Sahici olanın karıştığı bu tuhaf rol alma ve ilişki oyunu, şaşırtsa bile, rahatsız edici bir yadırgatıcılığa yol açmaz, sanki gerçek hayattan bir kesitmiş gibi izlenebilir; bu gerçekçiliğini insanoğlunun oyun

oynamaya düşkün doğasından aldığı kadar, yönetmenin olağanüstü sinema ustalığına da borçludur.



Çekildiği yere ait yerel görüntülere yer vermesine karşın film, coğrafya ve zaman aşırı olan sanat yapıtını, alegori olarak kullanıp, aşk ilişkisinin evrensel devinimini ortaya koymak ister gibidir. “Sanat eserinin taklidi orijinal eser ile aynı değerde midir?” sorusu, filmin başlarındaki akademik-felsefi tartışma bağlamında çözümlenirken; gerçek hayatta, gerçek bir kadın-erkek ilişkisindeki rollerin taklidi (temsili) orijinal ilişkiyi temsil edebilir mi sorunsalını doğurmuştur. Sinema olanaklarını belli etmeden incelikle kullanarak büyük yapıtlar üretmiş **Kiyarüstemi**, bu zorlu geçişi de adeta sessiz sedasız, sanki kendiliğinden oluyormuşçasına verebilmiş, sanatla yoğrulmuş İtalya’nın pastoral, arkaik ve estetik ortamında yavaş ritimli bir kurgu ile sanat ve yaşam bağlantısını güzellik duygusu eşliğinde oluşturmuştur.

Orijinal sanat eseri ile kopyasının ayırt edilebilmesinin nerdeyse imkansızlığı tezi, filmin başlarında uzunca bir süre seyirciyi oyalayacaktır. Bir yol filmi gibi sürekli fiziksel hareket içermesine, sahnelerde çeşitli kişilerin belirip kaybolmasına, diyaloglarda farklı içeriklerin oluşumuna karşın, sanki dramatik gelişimi düz bir çizgide seyrediyor gibi izlenen filmde, aslında her bir sekans değişimi ile filmin sorunsalının, hatta ana temasının içten içe değiştiği, karşımıza başka bir filmin çıktığı çok geç fark edilecektir. Oysa yönetmen bunu incelikle adım adım kurmuştur; sekans geçişlerindeki yumuşaklığa karşın, sahnelerde sahne

dışından gelen görüntülerle ani kesmeler, anılardan ve içinde bulunan ortamdan ikili diyaloglara gelen müdahaleler, sorunlu karı koca ilişkisindeki gerilimi su yüzüne çıkarmaktadır. Gerçek zamanlı gerçek ilişkiyi görmeyiz aslında. Koca hiç yoktur ortada. Kadının taze anıları “düş imgeleri” olarak kocasını ve onunla ilişkisini resmeder, bu resme bakan yazar da, hep yaptığını yapar, düşünür, problem çözer gibi gördüğünü yorumlayarak koca olur, bu arada yazarın yüzüne “düşünce imgeleri” yansımaktadır.

Kadının anlatımından; kadının kocasından beklentisinin basitçe kendisine ve ailesine yeterince ilgi göstermesi, makul denebilecek bir zaman ayırması ve onu “fark etmesi” olduğu, buna karşılık kocanın karısının beklentisini boşa çıkardığı sadece kendi işleriyle meşgul olup, eşinin ve çocuğunun içinde olmadığı bir çevrede hayatını sürdürdüğü anlaşılır. Koca rolünü oynayan yazar kısa süreliğine geldiği şehirde bir gününü kadına ayırarak ve bir neden yokken onun yolunu açtığı koca rolünü oynayarak, aslında kocasının göstermediği ilgiyi kadına göstermektedir, onu bir anlamda onamaktadır. Dolayısıyla kocasına göre daha duyarlı, karşısındakini düşünen bir kişilik sergilemektedir; ancak temsili ilişki sürecinde rolünü oynadığı kocanın ağzıyla karısının eleştirilerine yanıt bulmaya, kocanın tutumunu savunmaya ve haklı göstermeye çalışırken, bir süre sonra adam, davranışlarında kocanın duyarsızlığı, özensizliği ve bencilliğini dışa vurmaya başlar. Adeta tanımadığı kocanın ruhu adamın bedeninde dirilmektedir. Bu değişim, adamın kadının betimlediği koca rolüne kendini fazla kaptırmasından, onunla tam bir özdeşlik kurmasından mı kaynaklanmaktadır, yoksa üstünü farkında olmadan örttüğü kendi sahici kişiliği de böyle midir bir belirsizlik durumu ortaya çıkar. Başka bir açıdan bakarsak da; yazar kadının kocasına yönelttiği serzenişleri üstüne alınıyor olabileceği gibi kadın da belki alttan alta kocasıyla benzeştirdiği yazarı gerçekten iğneliyor olabilir. Belirsizliği artıran bir başka durum da yazarın kadının kendisine duyduğu açık ilgiye karşılık verip kadına yakınlık duymaya başlamasıdır. Kişiler kişilere benzer, duygular duygulara benzer ve gizler görünür olup görünenler gizlere benzerken, gizem daha da artmaktadır; bu olup biten “taklit de orijinali kadar gerçektir, hatta bazen ondan ‘daha iyi’ de olabilir” teziyle uyum içindedir.

Film boyunca yazarın değişimine karşın, değişmeyen başta da sonda da sahici, içten ve kendisi olan kadındır diyebiliriz. Bununla birlikte, o da hafiften hayranlık duyduğu, belki de aşık olduğu kocasının ilk zamanlarını yakıştırdığı bir adama duygusal olarak yakınlaşmış, saklama, gizleme gereği duymadan bu yakınlığını

açık etmiştir. İnişi çıkışı olmayan bir çizgide aktığı kanısını uyandırmasına karşılık film aslında değişimlerle doludur: Mekan değişimlerinin ve yolculuk sürecinin eşliğinde, aslında kadın da adam da aralarındaki ilişki de büyük bir değişim geçirmiştir. Ama annesinin yazara aşık olma isteğinde olduğunu söyleyerek bir nevi geleceği gösteren çocuğa kulak verecek olursak da, kadının yaşadığı değişimin gizli olanın dışı vurulması ya da gizil olanın gerçekleşmesinden ibaret olduğunu da söylemek mümkündür.



Taviani Kardeşler'in filmin bütününe yayılmış biçimde epik tiyatro tekniklerini kullandığını söylemiştik. **Kiyarüstemi** de benzer tekniklere başvurmuştur ama özellikle filmin merkezine yerleştirdiği drama oyununda epik tiyatro metoduna yer verdiği gözlemlenmektedir. Sinemada sayısız benzeri olan tipik bir karşılaşmadan bir aşk öyküsü çıkarmak yerine, yönetmen, kadın ve erkeğin birbirleri ile ilişki kurma biçimlerine odaklanmayı sağlamış, davranışlar, yaklaşımlar, bakış açıları üzerine düşünmeye davet eden bir dramatisasyon kurgulamıştır. Filmin doğal akışı içinde kendiliğinden (spontane) ortaya çıkmış gibi görünen rol alma, karı kocayı oynama hali, “yabancılaştırma” etkisi olarak görülebilir. Her iki sinema oyuncusunun da, filmdeki rolleriyle, birbirleriyle oynadıkları oyundaki rollerini canlandırmasında “göstermecî oyunculuk” tekniğini kullandıkları söylenebilir. Benzer bir durumun **Sezar Ölmeli** filminde olduğunu anımsayalım. Oynanan dram oyunu içinde kişiler birbirlerine duygusal olarak belirli bir yakınlık göstermiş olsalar da oyunun asıl işlevi “görünenin ardındaki gerçeğin çözülmesi”ni sağlamak olmuştur. Bunu sağlamada kullanılan tekniğin de o anki gerçek kişiler

olarak değil, geçmişten gelen başka dünyalara ait kişiler olarak birbirleriyle ilişki kurmaları, yani “mesafeleştirme” tekniği olduğu söylenebilir.

Kiyarüstemi'yi *Ash Gibidir*'de, **Taviani Kardeşler**'e yaklaştıran bir başka özelliğin de yönetmenin filmini kullanarak kendi “söylemini” dışa vurma çabası olduğu söylenebilir. *Ash Gibidir*'de de görüntülerin karakterler açısından değil de, onlardan bağımsız olarak dışardan birisi tarafından düzenlenmiş olduğu algısını veren çekimler, yönetmenin bir söz söyleme isteği olarak yorumlanabilir. Açılıştan uzunca süre sabit kalan, konuşmacının kürsüsü ve arkasındaki yazıtı içeren çerçeve, kadınla erkek otomobilde giderlerken dışardan camlara yansıyan şehir görüntüleri, iç mekana yerleşen kameranın arkada, dışarda olanı vermesi, kameranın ayna yerine geçip arkadaki görüntüyü vermesi, çan sesleri gibi. Öte yandan, her iki filmin de, açık iletisi olmaması, “kapalı biçim içinde neden sonuçlarla gelişerek doruk noktaya varan iyi kurulu bir anlatı” (Özdemir Nutku, 2007) yapısına sahip olmaması dikkate alındığında; yönetmenlerinin de doğrudan ve tek bir anlama işaret edecek belirgin bir söz söyleme istekleri olduğunu ileri sürmek hatalı olabilir. Filmlerin anlatılarındaki öne çıkan ortak özelliği, birbirlerine üstünlük kuramayan ya da birbirleriyle uzlaşarak bütünlüğe kavuşamayan “bakış açılarının çoğulluğu” olduğu söylenebilir. *Julius Caesar* oyununda ne **Caesar**'i öldürenler, ne **Caesar**, ne de **Antonius** ile **Octavius** haklıdır (ya da haksız); her birinin kendilerince “doğru” bakış açıları vardır. Oyunu oynayan mahkumların kendi diyalektlerini kullanması, İtalyanca'da diyalekt farklarının büyüklüğü dikkate alındığında oyunun nerdeyse çok dilli oynanması da, doğruluk (hakikat) dediğimiz kavramın heterojen yapısını vurgular. Özgürlükçü gibi görünmesine karşılık bu yapı da iletişimi, ortak bir dil ekseninde anlaşarak bir arada yaşamayı olanaksızlaştırıyor gibidir. İçinde yaşadığı çevreyle onların dilinde, oğluyla ana dilinde, yazarla da iki dilde konuşarak anlaşılmanın önündeki önemli bir engeli aşmış olan *Ash Gibidir*'in kadın kahramanı, ironik biçimde, ne kocasına ne oğluna kendini anlatabilmektedir. Kadın, iletişimdeki başarısızlığını drama oyunu sonunda yazarla da yaşayacak, ona duygularını anlatamamış olarak vedalaşacaktır (film bittikten sonra). Kadının bakış açısına daha yakın olmakla birlikte film yine de seyirciyi açık biçimde ondan yana tavır almaya koşullamaz. Kadının sevilme, doyurucu ilişki kurma isteğine hak verilebileceği gibi, hayatı düşünerek, zihinsel süzgeçten geçirerek dolaylı yaşamaya alışkın yazarın birdenbire karşılaştığı bu istek karşısında suskunluğu da haksız görülmeyebilir. Kadın ne kadar yaşamı olduğu gibi kucaklamaya hazırsa

bilinmeyene adım atan yazar da, sözlerinde olumladığı düşünmeden basitçe yaşamaya karşı o kadar hazırlıksızdır. Anlatı düzlemindeki bakış açıları çeşitliliği ayrıca dramatik ana damarın dışındaki karakterlerin sözleri ve etkileşimlerinde de gözlemlenir. Özellikle *Aslı Gibidir*'de kafedeki kadının koca rolüne ve evliliğe bakış açısının kahramanımız kadıninkinden tamamen farklı olması, yeni evlenen gençlerin birbirlerine ve dünyaya umutla, iyimser bakıyor olmaları, bu çeşitliliği güçlendirme işlevi olarak da yorumlanabilir. Sinemanın estetik olanaklarını aşırıya kaçmadan, tutumlu kullanan ama yönetmen olarak kendilerini bu filmlerde ayrıca hissettirmeye çalışan **Taviani Kardeşler** de **Kiyarüstemi** de belki de filmlerinin anlatı düzlemine ait çoğul bakış açılarının biçimsel karşılığını, sinematografik algı çeşitlemeleri yaratarak vermek istemektedir. Filmlerden birinde duvarlar, tel örgüleri ve yasalarla kısıtlı ve sınırlı bir ortamda yaşamaya mahkum edilmiş, diğerinde yaşantısındaki ya da kişiliğindeki sorunlar psikolojik bariyerler oluşturmuş kişilerin çıkmazı, kendi varlıklarında direten farklı bakış açıları ve algılama yaklaşımları ile vurgulanmakta mıdır acaba? Belki de sinemayı, duyguları coşturmak ya da ileti vermek olarak değil üslup sanatı olarak değerlendiren yönetmenler; anlaşmazlıkların, çatışmaların, düşmanlığın yoğun ve yaygın olarak yaşandığı dünyamızda, iyiye, güzele ve doğruya gitmenin açık bir yolunun bulunmadığını, belirsizliklerden, tereddütlerden, kuşkulardan geçerek hemen ve kolayca karar verilemez seçenekler arasında bocalayarak, yaşamı yaşanabilir kılacak eylemlerin bulunup gerçekleştirilebileceğini mi çağrıştırmak istemektedir? Böylesine çetrefil süreçte doğal olarak gelişebilecek bıkkınlıkların, korkuların, umutsuzlukların insanı bu arayış isteğinden alıkoyabileceği gerçeğine karşı, **Sezar Ölmeli**'de tiyatro ile, *Aslı Gibidir*'de ise bir tür yaratıcı drama oyunu ile, önce nasıl olursa olsun yaşamı olumlayarak, yani hayatın içinde değişim ve özgürleşme olanakları olduğuna inanarak, yol alınabileceğini mi ima etmektedirler? Tiyatro ya da yaratıcı drama oyunu: yaşamı olumlama enerjisi mi vermektedir?

Kaynaklar

Shakespeare, William. *Julius Caesar*, Çev. Eyüboğlu, Sabahattin. T. İş Bankası Yayınları, Temmuz 2016

Şener, Sevda. *Tiyatroda Yaşam-Oyun İlişkisi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ocak 2014

Yüksel, Ayşegül. *Dram Sanatında Sınırları Zorlamak*, Mitoş-Boyut Yayınları, 2013

Nutku, Özdemir. *Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro*, Özgür Yayınları, Mart 2007