T.C.

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

Yüksek Lisans Tezi

# CANLI SİNEMADA EŞ ZAMANLI ÇOKLU MEDYA ALANLARI

Hazırlayan

Aslı TEKGÜL

Danışman

Prof. Dr. Aykut Barış ÇEREZCİOĞLU

İzmir / 2023

**YEMİN METNİ**

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Canlı Sinemada Eş Zamanlı Çoklu Medya Alanları” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

… / … / …

Aslı TEKGÜL

İmza

**TUTANAK**

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün ..... / ..... / ..... tarih ve ..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin ..... maddesine göre ..... öğrencisi .....'nın..... ..... konulu tezi incelenmiş ve aday ..... / ..... / ..... tarihinde, saat .....'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğuna oy ..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

# ÖZET

Canlı sinema, görsel-işitsel materyallere dayalı bir uygulamadır ve sinema ile performans sanatı arasında bir köprü kurmaktadır. Gösterim sırasında sanatçı tek başına ya da kendisine eşlik eden sanatçılarla birlikte sahnede yer alır. Çalışma, sessiz sinema döneminden soyut sinema, etkinlik sineması ve genişletilmiş sinemanın ortaya çıkışına kadar canlı sinemayla ilgili tarihsel pratikleri inceleyerek başlar. Sanatçı sahnede yer almaktadır ve canlı sinema bir performans sanatı biçimidir. Medyayı bir araç olarak kullanan canlı sinema, intermedya, dijital, yeni medya ve multimedya ile bağlantılıdır.

Tezde canlı sinema üretimlerinin çoklu medya biçimlerinde gerçek zaman, artırılmış estetik, ve izleyicinin katılımcı rolü çalışılmıştır. Pratiğin canlılığında zaman unsuru önemli bir rol oynarken, performans boyunca doğrusal anlatımın kırılması yeni hikâye anlatma biçimleri oluşturmaktadır. Canlı sinemada, seyirci performansa dahil edilir ve yeni bir boyut katar.

**Anahtar Kelimeler:** Canlı sinema, gerçek zaman, canlılık, katılımcı izleyici, medya.

## ABSTRACT

Live cinema is a performance practice based on audiovisual materials. As an intermediate concept, it bridges cinema and performance art. While screening the performance, the performer is present on the stage either solo or with accompanying performers. The study begins by investigating historical practices related live cinema from the age of silent cinema to the emergence of abstract cinema, event cinema, and expanded cinema. The artist is present on the stage and live cinema is a form of performance art. Using media as a tool live cinema has connections over intermedia, digital, new media, and multimedia.

The thesis analyzes examples from the field and focuses on the real-time, aesthetics, and participatory spectatorship of live cinema. While the time aspect plays a crucial role in the liveness of the practice, the breakage of the linear narration along the performance forms new ways of storytelling. In live cinema, the audience is involved in the performance and adds a new dimension to it.


**Keywords**: Live cinema, real-time, liveness, participatory audience, media.

# ÖNSÖZ

Gözü ve kulağı eğitmek, beni akademik araştırmaya iten büyük tutkudur. Tez, ilk günden itibaren canlı sinema kavramını yapısallaştırmak için kapsamlı bir araştırma gerektirmiştir. Bu yolda bana bilimsel ve akademik olarak köklü bir tezin inşasını öğreten Doç. Dr. Aykut Barış ÇEREZCİOĞLU'na teşekkürlerimi sunarım. Tüm destekleri için annem Bakiye Nurdan ve babam Hasan Tekgül'e teşekkür ederim.

Aslı TEKGÜL

# İÇİNDEKİLER

**YEMİN METNİ** ..... **ii**

**ÖZET** ..... **iii**

**ABSTRACT** ..... **v**

**ÖNSÖZ** ..... **vi**

**İÇİNDEKİLER** ..... **vii**

**RESİMLER / FOTOĞRAFLAR / ŞEKİLLER / TABLOLAR VB. LİSTESİ** ..... **ix**

**GİRİŞ** ..... **1**

**1. BÖLÜM CANLI SİNEMA VE ÇOKLU MEDYA** ..... **4**

**1.1 Canlı Sinema ve Sinema** ..... **4**

**1.1.1 Abstract Cinema** ..... **5**

**1.1.2 Event Cinema** ..... **6**

**1.1.3 Expanded Cinema** ..... **6**

**1.2 Yaşayan Bir Sanat Olan Performans Sanatı** ..... **8**

**1.3 Medya** ..... **9**

**1.3.1 İntermedya** ..... **9**

**1.3.2 Dijital Medya** ..... **10**

**1.3.3 Yeni Medya & Multimedya** ..... **10**

**2. BÖLÜM CANLI SİNEMADA GERÇEK ZAMAN** ..... **13**

**3. BÖLÜM CANLI SİNEMADA ESTETİK VE ANLATIM** ..... **18**

**4. BÖLÜM CANLI SİNEMANIN KATILIMCI SEYİRCİSİ .....24**

**SONUÇ.....27**

**KAYNAKÇA .....30**

**ÖZGEÇMİŞ.....**

## RESİMLER / FOTOĞRAFLAR / ŞEKİLLER / TABLOLAR VB. LİSTESİ

**Görsel 1-** Jóhannsson, Jóhann. (2019). *Last and First Men* [Canlı Sinema]. Telif Hakkı Prudence Upton. Sydney Opera House. https://www.sydneyoperahouse.com/festivals/vivid-live/2019/backstage/johann-johannsson-sci-fi-opus.html

**Görsel 2-** Rhodes, Lis. (1975). *Light Music* [Expanded Cinema]. Tate-Images. https://www.tate.org.uk/art/artworks/rhodes-light-music-t13857

**Görsel 3-** Latanauskaite, Sarah. (2017). *Hollymood.* [Canlı Sinema]. Ankara Sinema Derneği. https://ankarasinemadernegi.org/listings/hollymood/#

**Görsel 4-** Front Pictures. (2014). *Renaissance: the Age of Genius.* [Multimedya Sergi]. Telif Hakkı Art Mall Gallery. Derivative. https://derivative.ca/community-post/front-pictures-multimedia-renaissance-pushing-limits-high-performance/60732

**Görsel 5-** Greenaway, Peter. [Fotoğraf]. Saskia Boddeke & Peter Greenaway Projects. https://www.sbpg-projects.com/petergreenawaylivecinema

**Görsel 6-** Hirai, Emi. [Fotoğraf]. Telif Hakkı Greg Milner. White Fungus. https://www.whitefungus.com/usaginingen-conversation-kyra-kordoski

**Görsel 7-** Avex Classics International. *Titanic Live*. [Canlı Sinema]. Royal Albert Hall Etkinliği. Titanic-Live. https://titanic-live.com/after-show-gallery/

**Görsel 8-** Mitchell, Kate. (2014). *Forbidden Zone*. [Canlı Sinema]. Telif Hakkı Stephen Cummisky. Fifty Nine Productions. https://59productions.co.uk/project/forbidden-zone/

**Görsel 9-** San, Eric. (2017). *Nufonia Must Fall Live.* [Canlı Sinema]. Black Magic Design. https://www.blackmagicdesign.com/tr/media/release/20170215-01

**Görsel 10-** Sibaldi, Gianluca - SCHNITT (Marco Monfardini ve Amelie Duchow). (2019). *ScanAudience.* L.E.V. 2019. Gijón, İspanya. Telif Hakkı Elena De la Puente. Schnitt. https://www.schnitt.it/schnitt%20works%20performance%20scanaudience.htm

# GİRİŞ

Canlı sinema, çoklu medya ile desteklenen bir performans alandır. Canlı sinema, sinema, performans sanatı, görsel-işitsel performanslar olmak üzere pek çok alanda 'canlı' deneyimleri yakalar. "What's in the name live cinema?" başlıklı konferans bildirisinde Marga Van Mechelen, canlı sinemanın ayrılmaz özelliğini "karmaşık, senkretik bir işaret sistemi" olarak tanımlar (Van Mechelen, 2019: 135). Jan Schacher ise "Live Audiovisual Performance as a Cinematic Practice" başlıklı makalesinde alanın çeşitliliğinden şöyle bahsetmektedir: "Alan, doğası gereği müzik, tasarım, güzel sanatlar, moda ve çeşitli alt kültürlerdeki çağdaş uygulamalar tarafından çapraz döllenmektedir" (Schacher, 2008: 150).

Schacher'e göre "Canlı sinemada tek bir tarz diye bir şey yoktur" (Schacher, 2008: 150). "Real Time Live: Cinema as Performance" adlı makalesinde Holly Willis, "…sanatçıların hareketli görüntülerle performans sergilediklerini, bazen geleneksel sinemanın yapısal koşullarıyla açıkça oynadıklarını, bazen de daha çok resmedilmiş müzik performansına yöneldiklerini" (Willis, 2009: 11) belirtir. Francis Coppola'nın "Live Cinema and Its Techniques" adlı kitabına göre "Bu yeni mecra özünde sinemadır, bir televizyon oyunu değil, ama sinema olarak tasarlanmış ve yine de canlı bir performansın heyecanını kaybetmemiştir" (Coppola, 2017: 6).

İngiliz bilim kurgu yazarı Olaf Stapledon'un aynı adlı kült romanından uyarlanan, yönetmenliğini ve müziklerini Jóhann Jóhannsson'un yaptığı *Last and First Men* (2017), Vivid Live 2019 festivali kapsamında bir canlı sinema gösterimidir. Aktris Tilda Swinton tarafından anlatılan film ile Jóhannsson ve senfoni orkestrasının canlı müzikleri bir araya getirilmiştir (Görsel 1). "From Attendance to Performance: The Spectatorial Experience and the Emergence of Live Cinema" başlıklı makalesinde Jonathan Joy şöyle diyor: "Eser, çağdaş bir canlı sinema deneyiminin kanıtı olarak duruyor. Canlı performans, gerçek zamanlı bir skorun, ışıklandırma açısından geçici eylemlerin, hareketli görüntülerin ve orkestra şefliğinin kullanılmasını tercih ediyor. Tek gecelik angajman, canlı sinema performansının özelliklerine katkıda bulunuyor. Tekrar gerçekleştirilse hiçbir eylem aynı olmayacaktır" (Joy, 2021: 50).



**Görsel 1-** Jóhannsson, Jóhann. (2019). *Last and First Men* [Canlı Sinema]. Telif Hakkı Prudence Upton. Sydney Opera House. https://www.sydneyoperahouse.com/festivals/vivid-live/2019/backstage/johann-johannsson-sci-fi-opus.html

Tezin ilk bölümünde canlı sinema ile ilgili alanlar ve kavramın oluşumundaki rolleri incelenecektir. Sessiz sinema döneminden başlayarak soyut sinema, etkinlik sineması, genişletilmiş sinema ve canlı sinemanın benzerlikleri tartışılacaktır. Bir performans sanatçısının varlığı, performans sanatı ile canlı sinema arasındaki paralellikleri de tartışmaya açmaktadır. Canlı sinemanın medyayı bir araç olarak kullandığı intermedya, dijital medya, yeni medya ve multimedya alanları anlatılmaktadır.

Tezin amacı, yeni bir kavram olan canlı sinemayı örneklerle açıklamaktır. Canlı sinema, eş zamanlı bileşenler kullanarak ‘canlılığı’ vurgular. Kavram, şiirsel bir dil ve çeşitli katılımcı etkinliklerle birlikte seyircisini canlı sinema için birleştirici bir unsur haline getiriyor. Tez, canlı sinema örneklerini tartışırken gerçek zamanlı, artırılmış estetik, şiirsel anlatı ve izleyici katılımı gibi temel unsurları ele alır.

# 1. BÖLÜM

# CANLI SİNEMA VE ÇOKLU MEDYA

# 1. BÖLÜM CANLI SİNEMA VE ÇOKLU MEDYA

## 1.1 Canlı Sinema ve Sinema

Paul Fletcher'ın "Is Live Cinema Dead?" başlıklı konferans bildirisine göre "Genel olarak sessiz film dönemi canlı vodvil, sihirbazlık gösterileri ve tiyatro gelenekleri üzerine inşa edilmiştir. Tiyatrolarda çalan orkestralar, klavyeciler ve perküsyon davulcuları, Dadaistlerin ve Fütüristlerin performanslarından bahsetmeye bile gerek yoktur, rahatlıkla Canlı Sinema olarak görülebilir" (Fletcher, 2016: 30). Mia Makela "The Practice of Live Cinema" başlıklı bildirisinde ise şöyle demektedir: "Sessiz sinema, iletişimin temeli olarak sözlü diyalogları kullanmadığı için canlı sinema ile benzer unsurları paylaşmaktadır. Sessiz sinemaya geleneksel olarak sinema salonlarında müzik çalan canlı orkestra eşlik ederdi ve bu da bazen canlı sinema olarak adlandırılırdı. Bu gelenek hala devam etmektedir" (Makela, 2008: 84).

Steven Smyth, "A Brief History of Live Cinema and Rehearsal Considerations for Metropolis Triptych" başlıklı tezinde, "… canlı sinema konusunda uzmanlaşmış ve kendi materyallerini kullanmanın yanı sıra orijinal filmlerden birçok tarihi partisyon toplayan" (Smyth, 2016: 17) Mont Alto Motion Picture Orchestra ve "… canlı sinema performansına adanmış en üretken topluluklardan biri olan" (Smyth, 2016: 20) The Alloy Orchestra'dan bahsetmektedir. Gruplar, sessiz filmlerin sahnelenmesi sırasında orkestralar tarafından canlı olarak çalınan müzikleri performansa dahil etmektedir.

Sarah Atkinson ve Helen W. Kennedy, "The Live Cinema Paradox: Continuity and Innovation in Live Film Broadcast, Exhibition and Production" başlıklı makalelerinde, "… bir tür eş zamanlı canlı eylemi ya da sessiz gösterimlere canlı müzik eşliği şeklinde bir sinema gösterimine eklemeyi içeren" *Live Cinema Exhibition* olarak Canlı Sinema Gösterimi kategorisinden (Atkinson ve Kennedy, 2019: 339-340) bahsetmişlerdir. Atkinson ve Kennedy (2019), Sergei Eisenstein'ın yönettiği *Potemkin Zırhlısı'nın (Battleship Potemkin),* (1925) Ocak 1926'daki Moskova gösteriminde Ludwig van Beethoven ile Pyotr İlyiç Çaykovski'nin mevcut eserlerinden oluşan canlı orkestra eşliğini örneklendirerek devam ediyorlar. Filmin o seneki Berlin gösteriminde ise Eisenstein, Edmund Meisel tarafından bestelenen orijinal bir film müziği sipariş

etmiştir. Son yıllarda ise Pet Shop Boys, 2004 yılında Londra'da Trafalgar Meydanı'nda canlı bir gösterim için *Potemkin Zırhlısı'nın* (1925) film müziğini yeniden bestelemiştir (Atkinson ve Kennedy, 2019: 340). Sinema ve canlı sinema arasındaki diğer korelasyon soyut sinema, genişletilmiş sinema ve etkinlik sinemasıdır.

### 1.1.1 Abstract Cinema

Soyut sinema veya görsel müzik olarak da bahsedilen *abstract cinema* ile canlı sinema arasında bağlantılar vardır. Jan Schacher, "Live Audiovisual Performance as a Cinematic Practice" başlıklı makalesinde erken dönem soyut sinema öncülerinin üretimini "…müzikal formu taklit eden bir ritim ve uzamsal düzenle oluşturulmuş basit grafik öğelerle müziği görselleştirerek duyular arası bir deneyim yaratmak" (Schacher, 2008: 152) olarak tanımlar. Bauhaus dönemi mühendisi ve görsel müzik film yapımcısı Oscar Fischinger aynı zamanda Lumigraph adlı renk organının mucididir. Fischinger'ın *An Optical Poem* (1938) adlı eseri soyut sinemanın bir örneğidir ve Franz Liszt'in *Hungarian Rhapsody No. 2* (1851) müziği ile çalışmıştır.

"Sekans Sinema Yazıları Seçkisi 3" kitabının "Canlı Sinema: İçerik ve 'Güncellik'" başlıklı makalesinde David Fodel (2010: 122), 60'ların sonu ve 70'lerin başında Steina ve Woody Vasulka'nın canlı elektronik görüntüleme olanaklarına öncülük ettiğini ve elektronik ses ve görüntünün intermedya olanaklarını ilk keşfedenler arasında yer aldığını örnekleyerek görsel müzik ve canlı sinema arasında bağlantı kurmaktadır. Fodel'e (2010: 123) göre "Medyalar arası ilişki ve özellikle eserin gerçek zaman özelliği, görsel müzik ve canlı sinema arasında bir köprü kurulmasına yardımcı olur". Yukarıda bahsi geçen makalesinde Schacher'e göre "Canlı sinemada soyutlama hakimdir" (Schacher, 2008: 152).

### 1.1.2 Event Cinema

"'You sure that's a film, man': Audience anticipation, expectation and engagement in Lost in London LIVE" başlıklı makalede Sarah Atkinson *event cinema* yani etkinlik sinemasını "... 2003'ten bu yana gelişmekte olan bir altyapı" (Atkinson, 2017: 698) olarak tanımlamaktadır. Atkinson'a göre "Müzik, spor, tiyatro ve opera gibi canlı etkinliklerin sinema izleyicilerine yayınlanması veya geriye dönük gösterimini içeren 'etkinlik sineması' gösterimlerinin yaygınlığı, popülerliği ve ticari başarısı son zamanlarda hızla artmaktadır" (Atkinson, 2017: 698).

Etkinlik sinema örneği olarak Atkinson (2017), *Reality* (2003) albümünün tanıtımı için Londra'dan uydu aracılığıyla canlı yayınlanan David Bowie konserinden bahsetmektedir. Ayrıca 2006'da New York'taki Metropolitan Operası'nın performanslarını canlı olarak yayınlamasının yanı sıra Birleşik Krallık'ın *National Theatre Live* (2009) gösterim programından (Atkinson, 2017: 698) bahsetmektedir.

### 1.1.3 Expanded Cinema

Genişletilmiş sinema olarak çevrilen *expanded cinema*, fiziksel alanın akustik özelliklerini ve izleyici katılımını ön plana çıkararak bir projeksiyon perdesinin çerçevesini aşmaktadır. Bu alan film, video, performans ve projeksiyonu kapsamaktadır. "Impure Cinema: Intermedial and Intercultural Approaches to Film" kitabının "Projection as Performance: Intermediality in Japan's Expanded Cinema" bölümünde Julian Ross 1960'larda sanatçıların film formunu perdenin ötesine taşıdığından ve genişletilmiş sinemanın "… doğası gereği medyalar arası olduğu anlaşılabilir" der ve yazara göre "… çünkü söz konusu iki ifade biçimi, sinema ve performans, zaman zaman birbirlerinin karakteristik modalitelerini aydınlatan, ancak diğer zamanlarda onları tanımlanamaz bir akışa fırlatan karşılıklı diyaloğa tabi tutulur" (Ross, 2013: 250).

Gene Youngblood'un "Expanded Cinema" kitabına yazdığı önsözde yazar bu kavramı şöyle açıklar;

> "Genişletilmiş sinema dediğimizde aslında genişletilmiş bilinci kastediyoruz. Genişletilmiş sinema bilgisayar filmleri, video fosforları, atomik ışık veya küresel projeksiyonlar anlamına gelmez. Genişletilmiş sinema aslında bir film değildir: sanki bir oluş sürecidir, insanın bilincini zihninin dışında, gözlerinin önünde ortaya koymaya yönelik süregelen tarihsel dürtüsüdür. Artık tek bir disiplinde uzmanlaşmak ve bu disiplinin çevreyle olan ilişkilerinin net bir resmini doğru bir şekilde ifade etmeyi ummak mümkün değildir. Bu durum özellikle, artık insanlığın sinir sisteminden başka bir şey olmayan sinema ve televizyonun intermedya ağı söz konusu olduğunda geçerlidir" (Youngblood, 1970: 41).

Tate'in "What is Expanded Cinema?" adlı video belgeselinde Lis Rhodes'un *Light Music* (1975) adlı çalışmasından bahsedilir (Görsel 2) ve sanatçı yapıyı "… izleyicinin dışarıda değil, o mekânın içinde olacağı" (Tate, 2009) şeklinde açıklar. Marga Van Mechelen'in "What's in the name live cinema?" başlıklı konferans bildirisinde "Hem performans ve video sanatı hem de genişletilmiş sinema (Youngblood 1970) gelenekleri onun konumunu modellemektedir" (Van Mechelen, 2019: 137) diyerek genişletilmiş sinemanın canlı sinemanın gelişiminde rol aldığını belirtir.



**Görsel 2-** Rhodes, Lis. (1975). *Light Music* [Expanded Cinema]. Tate-Images. https://www.tate.org.uk/art/artworks/rhodes-light-music-t13857

### 1.2 Yaşayan Bir Sanat Olan Performans Sanatı

Marvin Carlson "Performance: A Critical Introduction" adlı kitabında performansı etkinlik ve düşünce ile ilişkilendirir. Yazar, performansın "… bilinçle birlikte gelen eylemin iki katına çıkarılmış, tekrarlanmış ya da yenilenmiş niteliği" (Carlson, 2013: 4) olduğunu belirtmektedir. Performans sanatının örnekleri canlı ya da kaydedilmiş, spontane ya da senaryolaştırılmış olabilir. Kristine Stiles, "Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings*"* kitabının "Performans Sanatı" başlıklı bölümünde terminolojinin evrimini "… başlangıçta sanatçılar performatif niyetlerini tanımlamak için farklı terimler icat ettiler: happeningler, Fluxus, eylemler, ritüeller, gösteriler, doğrudan sanat, yıkım sanatı, etkinlik sanatı ve beden sanatı gibi" (Stiles, 2012: 680) olarak açıklar. Stiles (2012), terimin amaçlarını depolitize ettiğinden ve esas olarak eğlenceyle ilişkilendirildiğinden şikayet eden birçok sanatçının protestolarına rağmen, yaklaşık 1973 yılına gelindiğinde tüm terminolojinin eleştirmenler tarafından performans sanatı kategorisine dahil edildiğini (Stiles, 2012: 680) belirtmektedir.

Mia Makela "The Practice of Live Cinema" başlıklı bildirisine göre "Performans sanatı dört temel unsuru içeren herhangi bir durum olabilir: zaman, mekân, icracının bedeni ve icracı ile izleyici arasındaki ilişki" (Makela, 2008: 89). Sandra Latanauskaite tarafından yönetilen ve performans sanatlarından mim sanatı ile sinemanın birleşiminden oluşan *Hollymood* (2017) bir canlı sinema örneğidir. Gösteride pandomim sanatçısı Evelina Brėdikytė başrolde yer alırken, Amerikan sinema klasiklerinden sahneler dönmektedir (Görsel 3).



**Görsel 3-** Latanauskaite, S. (2017). *Hollymood.* [Canlı Sinema]. Ankara Sinema Derneği. https://ankarasinemadernegi.org/listings/hollymood/#

### 1.3 Medya

Medya, bilgi veya veri aktaran veya depolayan bir iletişim aracıdır. Medya, ingilizcedeki *medium* kelimesinin çoğuludur. Jonathan Joy "From Attendance to Performance: The Spectatorial Experience and the Emergence of Live Cinema" başlıklı makalesinde şöyle demektedir;

> "Canlı Sinema, karanlıkta tek bir yöne bakan sıra sıra insanlar değildir. Bu, sinemanın geleneksel kavramlarını parçalarına ayıran, hatta yeniden yapılandıran bir aygıttır. Geleneksel bir sinematik sunumun bileşenlerini gerçek zamanlı bir performans alanının unsurlarıyla harmanlar. Görüntü ve seslerin ağa bağlı bir sistem içinde, geleneksel mekânsal ve zamansal sınırların kırılması söz konusudur. Canlı Sinema, medya odaklı canlı performansların kesişiminde var olur" (Joy, 2021: 59).

Paul Fletcher "Is Live Cinema Dead?" başlıklı konferans bildirisine göre "Canlı sinema, şehirlerimizi ve daha zengin ulusları çevreleyen ve içine alan medya ve teknolojiye doymuş ortamın bir tanımı olabilir" (Fletcher, 2016: 28) ve bu doygunluğu bir "canlı sinema ortamı olarak medyasfer" (Fletcher, 2016: 28) olarak tanımlamaktadır. Fletcher'a (2016) göre "Bu ekranların her biri, ne kadar mütevazı, faydacı ya da derin olursa olsun, kendi canlı sinema biçimini oynuyor. Tüm bu ekranların tekno-ekosistem deneyimi, çok iyi finanse edilmiş dev bir enstalasyon sanat eseri olarak görülebilir; canlı sinemanın son derece sürükleyici bir versiyonu" (Fletcher, 2016: 28) olarak tanımlanır.

#### 1.3.1 İntermedya

Richard Wagner, opera, drama ve müzik gibi birden fazla sanat formunu birleştirmek için bütünsel yapıt ya da özgün diliyle *Gesamtkunstwerk* terimini kullanmıştır. Leon McCarthy'nin "Social Commentary Through the Transdisciplinary Practice of Audio-Visual Performance" başlıklı makalesinde, "19. Yüzyılda enstrüman tasarımı, mimari ve aydınlatma alanındaki gelişmeler Wagner'in 'Gesamtkunstwerk' arayışını kolaylaştırmıştır - zengin bir duyusal deneyim yaratmak için medyayı birleştiren bütünsel bir sanat eseri" (McCarthy, 2014: 137) olarak terimden bahsetmektedir.

Kullanılan bir diğer terim ise; Dick Higgins tarafından 1960'larda çeşitli disiplinler arası sanat etkinliklerini tanımlamak için kullanılan intermedya terimidir. "Intermedia" başlıklı makelesinde Higgins, "Bununla birlikte, intermedya kullanımının güzel sanatlar genelinde az çok evrensel olduğunu öne sürmek istiyorum, çünkü kategorizasyondan ziyade süreklilik yeni zihniyetimizin ayırt edici özelliğidir" (Higgins, 1966: 3) olarak bahsetmektedir. Jan Schacher "Live Audiovisual Performance as a Cinematic Practice" makalesinde canlı sinema hakkında "… sembolik ve zaman zaman tanımlayıcı olmayan bir intermedya/te alanını keşfetmek için teknolojiyi kullanan sanatsal bir uygulamanın gelişimine tanık oluyoruz" (Schacher, 2008: 150) şeklinde bahsetmektedir.

### 1.3.2 Dijital Medya

Dijital medya, dergiler ve gazeteler gibi geleneksel basılı medyadan veya ses kasetleri gibi analog medyadan farklıdır. Dijital medya, dijital bir elektronik cihaz üzerinde oluşturulur, görüntülenir, dağıtılır, değiştirilir ve saklanır. "Real Time Live: Cinema as Performance" başlıklı makalesinde Holly Willis "Geçmişin birçok medyumunun tek bir medyum-dijital veri haline geldiğinden" (Willis, 2009: 14) bahseder. Tobby Harris, "Live Cinema Documentary" adlı video belgeselinde, ağızdan ağıza hikaye anlatma kültürünün canlı sinema ile ilişkilendirilmesinden "... bir anılar denizi ve bu denizde gezindikleri her hikaye farklı çağrışımlar yapıyor, farklı şeyleri farklı bir bağlama çekiyor ve biz de icracılar olarak dijital medya ile aynı şeyi yapabiliriz" (toby*spark, 2010) diyerek açıklamaktadır.

### 1.3.3 Yeni Medya & Multimedya

Lew Manovich, "The Language of New Media" adlı kitabında yeni ve dijital medyayı birbirinden ayırmaktadır. Yeni medya, Manovich'e (2001: 43) göre "… üretimden ziyade dağıtım ve sergileme için bilgisayar kullanımı ile ilgilidir. Bu nedenle, bilgisayarda dağıtılan metinler (Web siteleri ve elektronik kitaplar) yeni medya olarak

kabul edilir; kağıt üzerinde dağıtılan metinler ise değildir". Başka bir deyişle yeni medya, analog olanın dijitalleşmesidir.

Dijital ve yeni medya sanatı, bilgisayar kullanılarak medya teknolojileri tarafından tasarlanan ve üretilen animasyon, dijital sanat, interaktif sanat, ses sanatı, internet sanatı, video oyunları, 3D modelleme ve sayborg gibi sanat eserlerini içerirler. "Multimedya: Making It Work" kitabında Tay Vaughan multimedyayı interaktif multimedya ve hipermedya ile birlikte tanımlamaktadır. Vaughan (2010: 53) kavramları şu şekilde özetlemektedir: "Multimedya - metin, grafik ve ses unsurlarının tek bir koleksiyon ya da sunumda bir araya getirilmesi - kullanıcıya hangi bilginin ne zaman görüntüleneceği konusunda bir miktar kontrol verdiğinizde interaktif multimedya haline gelir. İnteraktif multimedya, tasarımcısı kullanıcının gezinebileceği ve etkileşime girebileceği bağlantılı öğelerden oluşan bir yapı sağladığında hipermedya haline gelir".

Front Pictures tarafından Art Mall A-galeri'de düzenlenen *Renaissance: the Age of Genius* (2014) başlıklı multimedya sergisinde ise Rönesans dönemine ait başyapıtlar, bin dört yüz metrekarelik bir sergi alanını multimedya sanat galerisine dönüştüren uzamsal bir video tasarımıyla sergileniyor (Görsel 4).



**Görsel 4-** Front Pictures. (2014). *Renaissance: the Age of Genius.* [Multimedya Sergi]. Telif Hakkı Art Mall Gallery. Derivative. https://derivative.ca/community-post/front-pictures-multimedia-renaissance-pushing-limits-high-performance/60732

# 2. BÖLÜM

# CANLI SİNEMADA GERÇEK ZAMAN

# 2. BÖLÜM CANLI SİNEMADA GERÇEK ZAMAN

"Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance," başlıklı bildirisinde Michael Lew, Henry Warwick'in bu yeni uygulamayı "... canlı ve kaydedilmiş sanatların doğasını birleştiren, Canlı Sinema ya da Performans Sineması olarak adlandırılan, ortaya çıkmakta olan zamana dayalı performans sanat formlarının bir parçasıdır" şeklinde tanımladığına atıfta bulunmaktadır (Aktaran, Lew, 2004: 144). Aykut Çerezcioğlu'nun "Otantisite Göstereni Olarak Canlı Performans" makalesinde ele aldığı gibi: "Çünkü kayıtlı olanın varlığı, canlının fark edilebilirliğini tetikler" (Çerezcioğlu, 2016: 1422). Canlı sinema, kayıtlı ve gerçek zamanlı olanı dahil eden bir pratiktir. İngilizcede *real-time*, gerçek zaman olarak çevrilir ve bu durum canlı sinemada 'canlılık' kavramını doğurur.

Douglas Kahn "Prelude to Live Cinema" adlı makalesinde "'oksimoron sinemanın cansız bir depolama biçimi' olmasından kaynaklanır ve bu nedenle canlı sinema tuhaf bir şekilde 'bir kaydın performansı' haline gelir" (Kahn, 2011: 258) diyerek canlı sinemanın kayıtlardan oluşan bir performans olduğunu vurgular. Ancak Holly Willis, "Fast Forward" adlı kitabının "Live Cinema" başlıklı bölümünde canlı sinemanın görüntü ve sesin bir izleyici kitlesi için gerçek zamanlı miksajı olduğunu belirtiyor. Willis'a (2016: 67) göre "Canlı sinema, canlı ve kayıtlı arasındaki ilişkiyi sorgulamak ve ikisi arasındaki sınırı bulandırmak -hatta reddetmek- için özellikle bir kaydın performansının ötesine geçer".

"'You sure that's a film, man': Audience anticipation, expectation and engagement in Lost in London LIVE" başlıklı makalesinde Sarah Atkinson, *Live Cinema Broadcast* yani Canlı Sinema Yayını olarak bir kategoriden bahsediyor ve 20 Ocak 2017 Cuma günü erken saatlerde Londra'da tek kamera ile gerçek zamanlı olarak çekilen ve aynı anda Amerika'da 604 sinemaya ve İngiltere'de bir sinemaya canlı olarak yayınlanan *Lost in London LIVE* (2017) örneğini anlatır. Atkinson (2017: 702), gösterim sonrası Birleşik Krallık ve ABD'li izleyicilerden gelen 85 yanıttan elde edilen çevrimiçi anket sonuçlarını paylaşır ve sonuçlara göre "en sık verilen yanıt 'canlılık' olmuştur ve katılımcıların %82'si en önemli motivasyonlarının bu olduğunu belirtmiştir".

"Real Time Live: Cinema as Performance" adlı makalesinde Holly Willis canlı sinemada "… tanımın bütünlüğü canlılık arzusuna dayanır" (Willis, 2009: 11) şeklinde özetlemektedir. "From Attendance to Performance: The Spectatorial Experience and the Emergence of Live Cinema" başlıklı makalesinde Jonathan Joy, "… bir 'canlılık' modu ya da değişimi, Canlı Sinemanın gerçek zamanlı performatif özelliklerinin önemli bir bileşenini oluşturur" (Joy, 2021: 60) olarak ifade eder.

Öte yandan David Fodel "Canlı Sinema: İçerik ve 'Güncellik'" yazısında canlılık kavramını "… canlı sinema performansında uygulanan belirli sinemasal standartlar, sanatçıya yapıtın canlı olmasının gerekliliğini gösterebildiği bir alan yaratır. Bu aracın yanlış kullanılması ise geleneksel sinema mekanında kolaylıkla fark edilebilir" (Fodel 2010: 123) şeklinde ele alır.

Peter Greenaway tarafından yazılan ve yönetilen *The Tulse Luper's Suitcase* (2003-2004) bir film serisidir ve ilk kez 2006 yılında Amsterdam Club Eleven'da izleyici kitlesinin önünde canlı olarak mikslemiştir. Greenaway sahnenin kenarında, gerçek zamanlı performansı yönetmek ve kontrol etmek için dokunmaya duyarlı bir plazma ekran kullanır (Görsel 5). Filmin orijinal müziği DJ Serge Dodwell (sahne adıyla Radar) tarafından yeniden mikslenmiştir. "A 'Real Time Image Conductor' Or A Kind of Cinema?" başlıklı makalede Peter Richardson bu yaklaşımı "… eserlerini canlı olarak yapısöküme uğratıyor, ayrıştırıyor ve karıştırıyor, bu da yeni anlamların ve bağlamların ortaya çıkmasına olanak sağlıyor" (Richardson, 2012: 232) şeklinde değerlendirmektedir.



**Görsel 5-** Greenaway, Peter. [Fotoğraf]. Saskia Boddeke & Peter Greenaway Projects. https://www.sbpg-projects.com/petergreenawaylivecinema

Paul Fletcher “Is Live Cinema Dead?” başlıklı bildiriminde, sanatçılar tarafından üretilen el yapımı enstrümanları kullanarak görsel-işitsel performans sunan ikili Usaginingen'den bahsediyor. Bisikletle çalışan bir animasyon kürsüsü olan *ta-co* adlı görsel makine Emi Hirai tarafından kontrol edilirken, *shibaki* adlı elektronik bir foley ve perküsyon enstrüman takımı Shinichi Hirai tarafından icra ediliyor. Fletcher’a (2016: 31) göre “... sanatçıların sahnedeki eylemleri ile görülen ve duyulan projeksiyon ve müzik arasındaki doğrudan gerçek zamanlı karşılıkları görmek açıktır”.




**Görsel 6-** Hirai, Emi. [Fotoğraf]. Telif Hakkı Greg Milner. White Fungus. https://www.whitefungus.com/usaginingen-conversation-kyra-kordoski

Fletcher (2016: 28), canlı sinema için sinemanın temel unsurlarının “… bağımsız bilgi ve ifade kanallarına” ayrılabileceğini ve bu kanalların “gerçek zamanlı olarak icracı ve / veya etkileşimli olarak katılan izleyiciler tarafından dramatik veya ince yollarla tam anlamıyla yeniden yapılandırılabileceğini” (Fletcher, 2016: 28-29) belirtmektedir.

Görsel-işitsel araçların varlığı, performansın canlı olduğunu vurgulamakta önemlidir. “Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance” başlıklı bildiride Micheal Lew, MIT Laboratuvarlarında tasarlanan bir canlı sinema enstrümanı prototipini anlatıyor. Lew (2004), izleyicinin canlı sinema performanslarının gerçek zamanlı değil, önceden hazırlanmış olduğu varsayımına değiniyor. Bu sebeple yazar tasarımın açıklamasındaki gibi: “Canlı Sinema arayüzümüz, icracının iki elini aynı anda kullanarak görüntüleri yakalayabildiği ve hareket ettirebildiği büyük bir yarı saydam tuvalden oluşur. Görüntüleri temsil eden imgeler ekran boyunca

hareket eder ve dokunulduğunda tepki verir" ve izleyicinin icracının eylemlerini takip edebilmesi için icracı ayrıca her işaret parmağına sağ elinde kırmızı ve sol elinde mavi olan LED yüksükler takar (Lew, 2004: 147).

# 3. BÖLÜM

# CANLI SİNEMADA ESTETİK VE ANLATIM

# 3. BÖLÜM CANLI SİNEMADA ESTETİK VE ANLATIM

"Introduction – Inside-the-scenes: The rise of experiential cinema" başlıklı makalede Sarah Atkinson ve Helen W. Kennedy, canlı sinemanın üç özelliğini geliştirilmiş (*enhanced),* artırılmış gösterimler *(augmented screenings)* ve katılımcı etkinlikler *(participatory events)* olarak sınıflandırıyor. Yazarlar, geliştirilmiş olan "... açık hava gösterimlerini içerir. Fiziksel deneyim genellikle geliştirilir ancak bu filmin hikayesiyle ilgili değildir" (Atkinson ve Kennedy, 2016: 141) diyerek ifade etmektedirler. Yazarlar devamında artırılmış gösterimi ise şu şekilde açıklar: "Artırılmış sinema film metnine şu yollarla yeni bir boyut katar: mekan - gösterimi filmle ilgili bir yere yerleştirmek…" ve Sneaky Experience organizasyonun Kirkstall Manastırı'nda *Harry Potter (2015)* etkinliğinin koku ve tat gibi duyusal güçlendirme, üç boyut ve diğer bir film boyutu 4DX gibi interaktif olmayan performans unsurların da dahil edildiği örnekten (Atkinson ve Kennedy, 2016: 141) bahsedeler. Canlı sinemanın katılımcı yönü bir sonraki bölümde ele alınacaktır.

Atkinson ve Kennedy (2016: 141), *auditory modes of augmentation* yani işitsel güçlendirme modlarından bahsetmektedirler ve açıklamada olduğu gibi: "... Canlı skorlama, film müziğinin diğer tüm unsurlarının duyulabilir kalmasını sağlayarak, orijinal müziğin tamamının filmle birlikte tam olarak orijinalinde amaçlandığı gibi çalındığı etkinliklerdir". Atkinson ve Kennedy'e (2016: 141) göre "Yeniden skorlanmış etkinlikler, orijinal film müziğinin ya tamamen dublajlandığı ya da yeni unsurların eklendiği etkinliklerdir". *Live score* olarak bahsedilen canlı skor ve *rescore* olarak isimlendirilen yeniden skor işitsel güçlendirme modlarıdır.

Live Cinema Limited tarafından yayınlanan ve Lisa Brook'un hazırladığı "Live Cinema in the UK Report 2016" başlıklı rapor, Temmuz 2015 ile Mayıs 2016 arasındaki bir araştırma dönemine aittir ve canlı film müziklerinin sessiz ya da çağdaş filmlere eşlik ettiğini belirtmektedir ve raporda "Sinema sergileyicilerin %54'ünün en az bir canlı film müziği etkinliğine ev sahipliği yapmasıyla açık ara en büyük kategoridir" (Brook, 2016: 5). *Titanik (Titanic),* (1997) filmi James Cameron tarafından yönetilmiştir. Avex Classics International tarafından gerçekleştirilen *Titanic Live* (2016) turnesi, Cameron'nun *Titanik*

(1997) filmini HD ekrana yansıtılırken yüz otuz kişilik bir orkestra, koro ve Kelt müzisyenlerle turnesine 2023 yılında halen devam etmektedir (Görsel 7).



**Görsel 7-** Avex Classics International. *Titanic Live*. [Canlı Sinema]. Royal Albert Hall Etkinliği. Titanic-Live. https://titanic-live.com/after-show-gallery/

Peter Greenaway'in *The Tulse Luper Suitcase* (2003-2004) serisinin gerçek zamanlı performans örneğinde görüldüğü gibi, bir filmin anlatımı yeniden düzenlenebilir. "Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance" başlıklı bildiride Micheal Lew, anlatıyı yapılandırırken icracıların bildiride olduğu gibi enstrümanlar kullanabileceğini belirtir ve "… bir müzik enstrümanı ile bir film kurgu aracı arasında bir geçişi olan, doğaçlama kontrolün yanı sıra performans varlığı için uyarlanmış" (Lew, 2004: 145) canlı sinema enstrümanından bahseder.

Mia Makela "The Practice of Live Cinema" adlı bildirisine göre "Canlı sinema sinema değildir. Canlı sinema doğrusal bir hikâye anlatımı değildir" (Makela, 2008: 83). Sinemanın bir hikaye anlattığını, ancak canlı sinemanın hikaye anlatımı arasındaki geçişleri, yani kurguyu incelediğini belirtir. Makela, David Lynch'in *Kayıp Otoban (Lost Highway)*, (1997) filmindeki karanlık asfaltın uzun çekimleri "… canlı sinema performanslarının temel malzemesi: geçişler, hareketler, saf görsel güzellik ve entrika, atmosfer" (Makela, 2008: 83) ile canlı sinema anlatımını örneklendirir. Yazar, bu tarzın hikaye anlatıcılığından çok şiirle ilişkili olduğunu belirtir. Makela'ya (2008: 84) göre "Şiir dizelerden oluşur ve genellikle düzyazıdan daha küçük yapı taşlarından inşa edilir.

Canlı sinemadaki yapı taşları ise görsel örnekler/klipler ya da algoritmik olarak grafik oluşturan kod satırlarıdır".

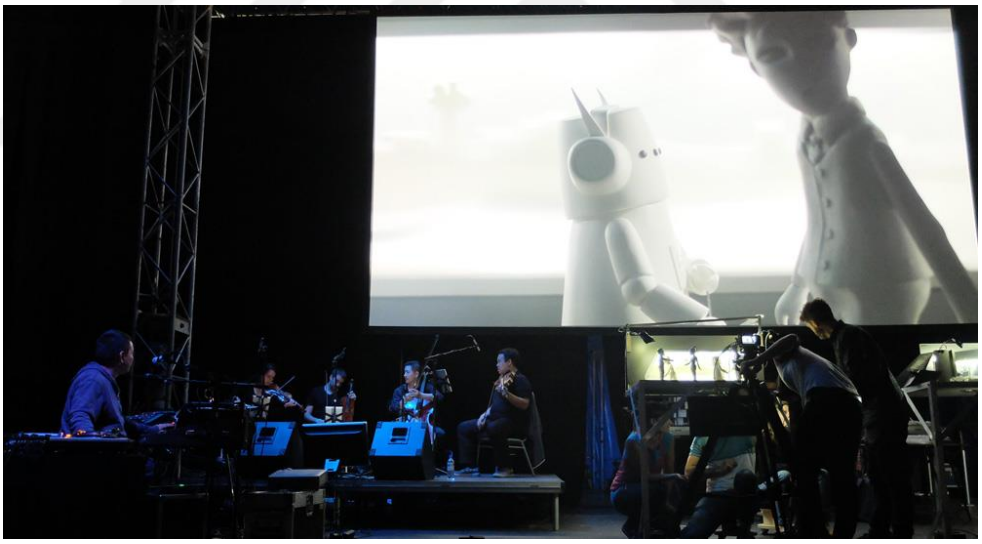
Schacher, "Live Audiovisual Performance as a Cinematic Practice" adlı makalesinde "Canlı sinemada açık yapılar genellikle teknolojiyle araçsal bir ilişkiyi andıran bir yaklaşımla ilişkilendirilirken, planlı yapılar genellikle canlı kurgu olarak adlandırılabilecek tekniklerle düşünülür ve yürütülür" (Schacher, 2008: 152) diyerek canlı sinemada kurgunun teknolojiyle araçsal ilişkisini vurgulamaktadır. Holly Willis "Fast Forward" adlı kitabının "Live Cinema" başlıklı bölümünde "artık başka bir dünyaya sürüklenmiyoruz; bunun yerine, sadece hikayeye tanıklık etmekle kalmayıp aynı zamanda onun kenarlarını ve mekaniğini de keşfettiğimiz bir paralaks deneyimi içinde var oluyoruz" (Willis, 2016: 86) demektedir. Willis'in argümanına örnek olarak Kate Mitchell tarafından yönetilen ve hem üretim sürecini hem de uygulamayı sergileyen *Forbidden Zone* (2014) prodüksiyonu gösterilebilir. Eser, 30 Temmuz ila 10 Ağustos 2014 tarihleri arasında 59 Productions tarafından sahnelenmiş ve filme alınmıştır. Sahnenin üzerindeki büyük bir sinema perdesine gerçek zamanlı olarak seyircisinin önünde yansıtılmıştır (Görsel 8).



**Görsel 8-** Mitchell, Kate. (2014). *Forbidden Zone*. [Canlı Sinema]. Telif Hakkı Stephen Cummisky. Fifty Nine Productions. https://59productions.co.uk/project/forbidden-zone/

Francis Ford Coppola, yirmi altı gün süren provaların ardından bir filmin çekildiği ve gösterim salonlarına canlı olarak yayınlandığı *Distant Vision* (2016) projesiyle canlı sinema alanında çalışmıştır. Francis Coppola "Live Cinema and Its Techniques" adlı kitabında çekim kavramının temel unsur olarak filmden hareket ettiğini, canlı sinemanın canlı yönünün ise "... canlı performans tiyatrodan; bunu mümkün kılan gelişmiş televizyon teknolojisi ise TV sporlarından ödünç alınmıştır" (Coppola, 2017: 18) diyerek açıklar.

Kid Koala olarak tanınan Eric San'ın çizgi romanından sahneye uyarlanan *Nufonia Must Fall Live* (2017) bir canlı sinema performansıdır. Kuklacıların sahnedeki eylemleri aynı anda filme alınır ve sahnenin üzerindeki ekrana canlı olarak yansıtılır. Böylece izleyiciler film setinin iç işleyişine tanık olabiliyor. Gerçek zamanlı olarak, yaylı çalgılar dörtlüsü Eric San'ın DJ performansına eşlik eden film müziğini çalmaktadırlar.



**Görsel 9-** San, Eric. (2017). *Nufonia Must Fall Live.* [Canlı Sinema]. Black Magic Design. https://www.blackmagicdesign.com/tr/media/release/20170215-01

"Introduction – Inside-the-scenes: The Rise of Experiential Cinema" başlıklı makalede Sarah Atkinson ve Helen W. Kennedy, gelecekteki yapımların üretim aşamalarında geliştirilmiş, artırılmış ve katılımcı modeller içereceğini ve savunmalarına göre "Film estetiği, tarzı ve sürecinin evrileceğini ve filmlerin özellikle bu deneyimsel

sunumlar için yapıldığını görmemizin muhtemel olduğunu" (Atkison ve Kennedy, 2016: 144) vurgulamaktadırlar.

# 4. BÖLÜM

# CANLI SİNEMANIN KATILIMCI SEYİRCİSİ

# 4. BÖLÜM CANLI SİNEMANIN KATILIMCI SEYİRCİSİ

Canlı sinema pratikleri izleyicilerini aktif olarak dahil eder. “Real Time Live: Cinema as Performance” adlı makalesinde Holly Willis, canlı sinema uygulamalarında “... sanatçının rolünün performatif, izleyicinin rolünün ise katılımcı hale geldiğini” (Willis, 2009: 11) söyler. “From Attendance to Performance: The Spectatorial Experience and the Emergence of Live Cinema” başlıklı makalesinde Jonathan Joy, seyircinin rolünün aktif olduğunu belirtir ve yazara göre “Parçalanma, geçiş ve doğaçlama için bir kanal olan Canlı Sinema, seyirciye aktif katılımcı rolünü veren bir sunum alanıdır” (Joy, 2021: 60).

Canlı sinema performansları, tüm katılımcılarını kapsayan bir karnaval atmosferi sunabilir. Aykut Çerezcioğlu’nun, “Karnavalesk Bağlamında ‘Müzika Retorika’” makalesine göre “Ortaçağ karnavallarında ‘icracı-izleyici’ ayrımının olmaması dikkat çeker. Karnavala katılan tüm bireylerin aynı zamanda birer katılımcı/icracıya dönüşerek karşılıklı ‘diyalog’ yoluyla pratiği şekillendirmeleri önemlidir” (Çerezcioğlu, 2015: 10).

Medya sanatçıları Gianluca Sibaldi ve SCHNITT ikilisi (Marco Monfardini ve Amelie Duchow) 2019 L.E.V. Festival açılışında *ScanAudience* (2019) performansını sergilemişlerdir. Sanatçılar “SCHNITT” adlı web sitelerinde, performans sırasında izleyici profilinden görsel ve işitsel sonuçlar ürettikleri tasarımı anlatır ve Duchow ve Monfardini (t.y., par. 3) bir ışık çubuğunun izleyiciyi gerçek zamanlı olarak taradığını ve vücut şekli, boyu, kıyafet rengi ve malzemesiyle ilgili özellikleri analiz ettiğini belirtmektedir. Duchow ve Monfardini (t.y.), taramanın, kaydedilen nesneye çok düşük hızda ışık gönderen yüksek çözünürlüklü bir sensör ve taranan verileri gerçek zamanlı olarak işleyen beş bilgisayardan oluşan bir ağdan oluştuğunu açıklıyor. Sanatçılar tarafından geliştirilen bu yazılım, bilgisayarla görme algoritmalarına ve özel bir tür nöral ağa dayanmaktadır (Duchow ve Monfardini, t.y., par 4). Fiziksel olarak mevcut olan izleyici, kendisinden toplanan verilerle dijital bir temsile dönüşmektedir.



**Görsel 10-** Gianluca Sibaldi, SCHNITT (Marco Monfardini ve Amelie Duchow). (2019). *ScanAudience.* L.E.V. 2019, Gijón, İspanya. Telif Hakkı Elena De la Puente. Schnitt. https://www.schnitt.it/schnitt%20works%20performance%20scanaudience.htm

*Tuvalu Live* (2017), Temmuz 2017'de Motovun Film Festivali'nde gerçekleştirilen bir canlı sinema deneyimidir. *Tuvalu Live* (2017), Veit Helmer tarafından yönetilen *Tuvalu* (1999) filmi üzerine kuruludur. Damir Martinović ve Ivanka Mazurkijević'in oluşturduğu Mr Lee & IvaneSky ikili tarafından *Tuvalu* (1999) filmi için yeni bir beste yapılmıştır ve canlı olarak müzisyenler ve izleyiciler tarafından seslendirilir. "Transnational German Cinema" kitabının "Tuvalu Live!: Live Re-Scoring, Transnational Digital Participation and Audience Engagement in a Film Festival Context" başlıklı bölümünde Sarah Atkinson, *Tuvalu Live* (2017) performansını karnavalesk ile ilişkilendirdiği gibi "Tuvalu Live'da karnavalesk unsurlar vardı" (Atkinson, 2021: 83) diyerek izleyicilerin şarkı söylediği, konuştuğu ve serbestçe yemek yediği açık hava şehir meydanı ortamını anlatmaktadır. Ana meydanda, Mr Lee & IvaneSky hortum boruları ve su soğutucu şişelerinden yapılmış el yapımı üflemeli çalgıları çalarken izleyicilerden de kendilerine eşlik etmeleri istenmiştir. Ayrıca, katılımcıların cep telefonlarından web uygulamasını kullanarak film müziğine müdahale edebilmeleri için interaktif unsurlar kullanılmıştır.

*SuperEverything** (2011), 1994 yılında Christopher Thomas Allen ve Tim Cowie tarafından kurulan bir multi-medya grubu The Light Surgeons tarafından gerçekleştirilen bir canlı sinema performansıdır. İngiliz Konseyi ile birlikte yürütülen

proje, Malezyalı sanatçıların desteğiyle Malezya Yarımadası'nın çeşitli yerlerinde çekilmiştir. Performans grubu, izleyicilerin projede ele alınan konular hakkında canlı Twitter sohbet akışlarını performansın görsel boyutuna dahil edilebildiği bir yazılım geliştirmiştir.

İzleyicilerin dijital katılımını içeren bir başka örnek de Atkinson ve Kennedy'nin "The Live Cinema Paradox: Continuity and Innovation in Live Film Broadcast, Exhibition and Production" başlıklı makalesinde yer almaktadır. Sanatçı grubu Blast Theory, *My One Demand* (2015) adlı interaktif filmi internet üzerinden ve TIFF Bell Lightbox sinemasında canlı olarak yayınlamıştır. Yazarlar bu örnekten şöyle bahsetmektedir: "Lost in London örneğinde bulunmayan başka bir interaktif unsur daha vardı. İzleyiciler ekrandaki canlı aksiyonu izlerken, cep telefonları aracılığıyla etkileşime girebiliyor ve filmin anlatımını gerçek zamanlı olarak etkileyebiliyorlardı" (Atkinson ve Kennedy, 2019: 339).

Savoy Hanedanlığı'nın tarihini ve sanatını sergileyen ve Peter Greenaway tarafından yönetilen *Theatre of History and Magnificence* adlı eser, barok kale Reggia di Venaria Reale'de iki kilometrelik bir yürüyüşün içine yerleştirilmiş ve izleyicilerini geniş bir alanda fiziksel olarak hareket ederek katılımcı olmaya teşvik etmiştir. Paul Fletcher "Is Live Cinema Dead?" başlıklı bildiriminde bu çalışmayı şöyle tanımlıyor: "Bu canlı sinemadır çünkü mekânlar arasında dolaşan izleyiciye tepki veren canlı aktörleri simüle eder. İzleyicinin enstalasyon alanında gerçek zamanlı olarak hareket eden ve filmi etkileyen aktif bir aktör, hatta neredeyse bir icracı haline gelmesi anlamında canlıdır" (Fletcher, 2016: 33). Seyircinin doğrudan performansa dahil olduğu bu tür örnekler Jonathan Joy tarafından "From Attendance to Performance: The Spectatorial Experience and the Emergence of Live Cinema" başlıklı makalesinde değerlendirilir ve canlı sinema yazara göre "Seyirlik katılımdan seyirlik performansa geçişi not eden aktif katılımın temelidir" (Joy, 2021: 51).

Paola Baretto Leblanc, "From Closed-circuit Television to the Open Network of Live Cinema*" başlıklı makalesinde bir seyirlik performans örneğinden bahsetmektedir. *Video Gözetim Devresi için Kompozisyon* orijinal dilinde *Composição para Circuito de*

*Videovigilância* (2010) olan performans, güvenlik kameralarına dayalı bir canlı sinema performansıdır. CCTV görüntüleri, toplanan ve kaydedilen ses arşivlerinden oluşan canlı bir film müziği eşliğinde tiyatro sahnesine yansıtılır. Görüntülerin kurgusal niteliğini arttırmak ve Baretto Leblanc'ın belirttiği gibi "CCTV görüntülerine atfedilen gerçeklik değerini sorgulamak" (Baretto Leblanc, 2010: 102) için sahnede canlı bir seslendirme yapılmaktadır. Performans sırasında seyirciler gösteriyi iki farklı şekilde izleyebilmektedir. Ya perdenin önünde oturup izleyerek ya da projeksiyon alanının yakınında bulunan gözetim altındaki alanda dolaşarak filmin içine girebiliyorlar. Projeksiyon içerisinde görünen izleyici, artık seyirlik performansta konumlanır.

## SONUÇ

"Real Time Live: Cinema as Performance" başlıklı makalesinde Holly Willis'ın belirttiği gibi "Canlı sinema tanımlarıyla ilişkilendirilen çeşitli uygulamalar, bu formun henüz bebeklik aşamasında olduğunu göstermektedir" (Willis, 2009: 13). Julio D'Escriván tarafından kaleme alınan "Live Cinema? A composer's thoughts about a musical new media approach to the performing of audiovisuals" başlıklı seminer bildirisinde yazara göre "Canlı Sinemanın zorluğu tüm yeni medya yaratıcıları için aynıdır; anlatı üretmek için veri tabanının çaprazlanması, ilişkili meta verileriyle birlikte medya nesnelerinin art arda dizilmesi yoluyla anlamın inşası..." (D'Escriván, 2012: 23) kurulur.

Arts Council England'ın kamu fonlarıyla desteklenen ve Lisa Brook tarafından hazırlanan "Live Cinema in the UK 2016 Report" adlı raporun bir bölümünde bahsedildiği gibi: "Canlı sinemanın tüm sanatçıları, katılımcıları, yapımcıları ve dağıtımcıları için temel endişe kaynağı, ilgili maliyetlerdir. Bu, grupların ortak bir sorunu ele almak üzere birlikte çalışmaları için bir fırsat sunar" (Brook, 2016: 18). AEA Consulting tarafından yayınlanan "From Live-to-Digital" başlıklı bir diğer raporda ise yazarlar, içeriğin lisanslanmasının, daha sık aralıklarla daha çeşitli içeriklerin küratörlüğünü yapmanın önünde büyük bir engel teşkil ettiğine işaret etmektedir ve rapora göre "… daha fazla Canlı Sinema etkinliği başlatmanın finansal ve sanatsal

faydasını ortaya çıkarmak için" içerik sahipleri ve dağıtımcılar arasında erken ve sık iletişimi teşvik eden *Licencing Flow Chart* yani bir Lisanslama Akış Şeması (Reidy ve diğerleri, 2016: 150-151) önermektedirler.

Paul Cuff, "Encountering sound: the musical dimensions of silent cinema" başlıklı makalesinde belirtmiş olduğu gibi: "Canlı sinema bir meydan okumadır çünkü analistin sabit bir metin varsayımını sarsar. Akademisyenler her performansın koşullarına uyum sağlamalı ve toplam sanat eserinin değişebilir olduğunu ve dayatılan her türlü yorumdan sıyrılabileceğini kabul etmelidir" (Cuff, 2018: 15). "Is Live Cinema Dead?" Paul Fletcher bildirisinde canlı sinemanın "… bileşen unsurlarından oluşan ilişkisel ve akışkan betimlemeler yarattığını ve bunu yaparken anlam atfetmeyi ve insan ifadesinin devam eden canlı bir olay olarak anlaşılmasını en üst düzeye çıkardığını" (Fletcher, 2016: 34) belirterek sonlandırır. Sarah Atkinson ve Helen Kennedy, "The Live Cinema Paradox: Continuity and Innovation in Live Film Broadcast, Exhibition and Production" başlıklı makalelerinde analitik sorundan şöyle bahsederler: "Bu deneyimleri yakalamaya, tanımlamaya ve analiz etmeye çalışan araştırmacılar için bu geçicilik, refleksif analiz ve izleyici geri bildirimi önünde daha da önemli engeller oluşturmaktadır" (Atkinson ve Kennedy, 2019: 336).

Bir başka makalede "Introduction – Inside-the-scenes: The rise of experiential cinema" Atkinson ve Kennedy'e göre "Canlı sinema alanı hızlı bir değişim, yenilik ve gelişim sürecindedir" (Atkinson ve Kennedy, 2016: 148). Marga Van Mechelen "What's in the name live cinema?" başlıklı yazısında alanın büyümesini teknolojiyle ilişkilendirmiş olduğu gibi: "Genel olarak Canlı Sinema için bu kadar önemli olan şey, teknolojinin sınırlı sürdürülebilirliği nedeniyle her zaman bir gelişme halinde olmasıdır" (Van Mechelen, 2019: 141).

Gelişmekte ve büyümekte olan bir pratik olarak canlı sinema, literatür taramasında tartışıldığı gibi köklerini farklı sanatsal alanlardan almıştır. Canlı sinema, gerçek zaman, doğrusal anlatımın kırılması ve artırılmış estetik gibi özellikleriyle birlikte seyircisini kendisine dahil ederek oluşmaya başlamıştır. Canlı sinema, önümüzdeki

yıllarda canlı sinemayı sergilemek üzere geliştirilen araç ve fikirlerle büyümeye devam edecektir.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar:

CARLSON, M. (2013). *Performance: A Critical Introduction* (2. Cilt). Oxfordshire: Routledge.

COPPOLA, F. F. (2017). *Live Cinema and Its Techniques*, New York: Liveright.

MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press.

VAUGHAN, T. (2011). *Multimedia: Making It Work* (8. Cilt). New York: McGraw-Hill.

WILLIS, H. (2016). *Fast Forward: The Future(s) of the Cinematic Arts*, New York: Columbia University Press.

YOUNGBLOOD, G. (1970). *Expanded Cinema*, New York: E. P. Dutton & Co.

### Kitap İçi Bölüm:

ATKINSON, S. – KENNEDY, H. (2019). "The Live Cinema Paradox: Continuity and Innovation in Live Film Broadcast, Exhibition and Production", *The Palgrave Handbook of Screen Production* (ed. Craig Batty, Marsha Berry, Kath Dooley, Bettina Frankham, Susan Kerrigan), Palgrave Macmillan, ss. 335–346.

ATKINSON, S. (2021). "Tuvalu Live!: Live Re-Scoring, Transnational Digital Participation and Audience Engagement in a Film Festival Context", *Transnational German Cinema: Encountering Germany Through Film and Events* (ed. Irina Herrschner, Kirsten Stevens, Benjamin Nickl), Springer, ss. 71-88.

FODEL, D. (2010). "Canlı Sinema: İçerik ve 'Güncellik'", *Sekans Sinema Yazıları Seçkisi 3* (ed. Gökhan Erkılıç), (çev. Ebru İşeri Erdoğan). Tan Kitabevi Yayınları, ss. 121-130.

ROSS, J. (2013). “Projection as Performance: Intermediality in Japan’s Expanded Cinema”, *Impure Cinema: Intermedial and Intercultural Approaches to Film* (ed. Lucia Nagib, Anne Jerslev), I.B. Tauris, ss. 249-267.

SCHACHER, J. (2008). “Live Audiovisual Performance as a Cinematic Practice” *The Cinematic Experience: Sonic Acts Press XII* (ed. Boris Debackere, Arie Altena), Sonic Acts Press, ss. 148-159.

STILES, K. (2012). “Performance Art”, *Theories and Documents of Contemporary Art:A Sourcebook of Artists’ Writings* (2. Cilt), (ed. Kristine Stiles, Peter Selz), University of California Press, ss. 679-694.

**Dergiler ve Makaleler:**

ATKINSON, S. – KENNEDY, W. H. (2016). “Introduction – Inside-the-scenes: The rise of experiential cinema”, *Participations: Journal of Audience & Reception Studies,* Yıl 13, Sayı 1, Mayıs 2016, ss. 139-51.

ATKINSON, S. (2017). “‘You sure that’s a film, man’: Audience anticipation, expectation and engagement in Lost in London LIVE”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies,* Yıl 14, Sayı 12, Kasım 2017, ss. 697-713.

BARETTO LEBLANC, P. (2010). “From Closed-circuit Television to the Open Network of Live Cinema”, *Surveillance & Society,* Yıl 7, Sayı 2, Haziran 2010, ss. 102-114.

CUFF, P. (2018). “Encountering sound: the musical dimensions of silent cinema”, *Journal of Aesthetics & Culture,* Yıl 10, Sayı 1, ss. 1-17.

ÇEREZCİOĞLU, A. (2015). “Karnavalesk Bağlamında ‘Müzika Retorika’”, *Folklor/Edebiyat Dergisi,* Yıl 21, Sayı 81, ss. 9-25.

ÇEREZCİOĞLU, B. A. (2016). “Otantisite Göstereni Olarak Canlı Performans”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi,* Yıl 9, Sayı 44, Haziran 2016, ss. 1420-1428.

D'ESCRİVÁN, J. (2012). Live Cinema? A composer's thoughts about a musical new media approach to the performing of audiovisuals. *IV Seminário Música, Ciência e Tecnologia: fronteiras e rupturas* içinde (ss. 17-24). São Paulo: Departamento de Música/ECA/USP.

FLETCHER, P. (2016). Is Live Cinema Dead? *AVANCA | CINEMA 2016 International Conference* içinde (ss. 28-34). Portekiz: Cine Clube de Avanca.

HIGGINS, D. (1966). "Intermedia", *Something Else Newsletter*, Yıl 1, Sayı 1, Şubat 1966, ss. 1-3.

JOY, J. (2021). "From Attendance to Performance: The Spectatorial Experience and the Emergence of Live Cinema", *Studies in Visual Arts and Communication – an international journal,* Yıl 8, Sayı 1, Haziran 2021, ss. 49-62.

KAHN, D. (2011). "Prelude to Live Cinema", *Journal of Visual Culture,* Yıl 10, Sayı 2, Ağustos 2011, ss. 255-265.

LEW, M. (2004). Live cinema: designing an instrument for cinema editing as a live performance. (ed. Michael J. Lyons), *Proceedings of the 2004 Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME04)* içinde (ss. 144-149). Singapore: National University of Singapore.

MAKELA, M. (2008). The Practice of Live Cinema. (ed. Alvaro Barbosa), *Artech 2008. Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts* içinde (ss. 83-91). Porto: Universidade Católica Portuguesa.

MCCARTHY, L. (2014). "Social commentary through the transdisciplinary practice of audio-visual performance", *Journal of Professional Communication,* Yıl 3, Sayı 2, Haziran 2014, ss. 137-148.

RICHARDSON, P. (2013). "A 'Real Time Image Conductor' Or A Kind of Cinema?", *Leonardo Electronic Almanac,* Yıl 19, Sayı 3, Temmuz 2013, ss. 230-239.

SMYTH, S. (2016). *A Brief History of Live Cinema and Rehearsal Considerations for Metropolis Triptych*. (Doktora tezi, Kansas Üniversitesi, Kansas). Erişim adresi https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/23512/Smyth_ku_0099D_14537_DATA_1.pdf?sequence=1

VAN MECHELEN, M. (2019). What's in the name live cinema? (ed. José Luis Petris, Rolando Martínez Mendoza, Marina Locatelli, Julián Tonelli), *Proceedings of the 14th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS) Volume 4* içinde (ss. 135-145), Buenos Aires: IASS Publications & Libros de Crítica.

WILLIS, H. (2009). "Real Time Live: Cinema as Performance". *Afterimage*. Yıl 37, Sayı 1, Temmuz – Ağustos 2009, ss. 11-15.

**Raporlar:**

BROOK, L. (2016). *Live Cinema in the UK 2016 Report*. İngiltere: Live Cinema Limited. Erişim adresi https://livecinemauk.com/wp-content/uploads/2019/04/Live-Cinema-Report-2016-web-res.pdf

REIDY, K. B., SCHUTT, B., ABRAMSON, D., DURSKI, A., ELLIS, E., CASALE, L., THROSBY, D. (2016). *From Live-to-Digital: Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution*. İngiltere: AEA Consulting. Erişim adresi https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/download-file/From_Live_to_Digital_OCT2016.pdf

**İnternet Kaynakları:**

Ankara Sinema Derneği. (Tarihsiz). *Hollymood*. Erişim adresi https://ankarasinemadernegi.org/listings/hollymood/#

HARRIS, T. [toby*spark]. (2010, Ocak 29). *Live Cinema Documentary* [Video]. Vimeo. Erişim adresi https://vimeo.com/9065736

SCHNITT. (Tarihsiz). *ScanAudienc | audio / video performance*. Erişim adresi http://www.schnitt.it/schnitt%20works%20performance%20scanaudience.htm

TATE. (2009, Temmuz 2). *What is Expanded Cinema?* [Video]. Youtube. Erişim adresi https://www.youtube.com/watch?v=lDJqA6jOXYw

**ÖZGEÇMİŞ**

**Ad, Soyad:** Aslı Tekgül

**Yabancı Dil:** İngilizce

**Eğitimi:**

Aslı Tekgül, OCAD Üniversitesi Grafik Tasarım dalında lisans derecesi aldı. Kanada Recording Arts'da Ses ve Müzik Kaydı alanında çalışmalarını genişletti. Humber College'da 3D Modelleme ve Görsel Efektler derecesini tamamladı. İşleri çeşitli müşteri profilleri için multimedya platformlarında yer almaktadır. 2022 yılında İTÜ MİAM'da Ses Mühendisliği alanında yüksek lisansını tamamladı.