

GÜNCEL SANATTA SİNEMA VE ANLATISALLIK

CINEMA IN CONTEMPORARY ART AND NARRATIVITY

Çağrı SARAY*

Özet

Bu makale, güncel sanatta sinemanın yeri ve sinemanın diğer disiplinlerle anlatisallık üzerinden kurduğu ilişki üzerine odaklanmaktadır. Bu ilişki, makalede sinemadan görsel sanatlara ve görsel sanatlardan sinemaya doğru olmak üzere iki yönlü bir bakış açısıyla ele alınmaktadır. Tüm bu süreci ortaya koyan temel açılımlar, video sanatının keşfi ve gelişim süreçleri merkez alınarak bir 'video sanatından önce' ve 'video sanatından sonra' olmak üzere yine çift merkezli bir anlatımı gerektirmiştir.

Sinemanın felsefeyle post modern düşünürlerinin görüşleri aracılığıyla kurduğu ilişki, sinemanın neden bir sanat disiplini olarak kabul gördüğünü ve diğer disiplinlerle karşılaştırıldığında, sinemasal dil bağlamında avantajlarını ve olanaklarını gözler önüne sermektedir.

Bu bilgiler ışığında sinemanın güncel sanatta kullanımına ilişkin verilmiş olan son on yıla ait örnekler, bu disiplinin ve anlatisallığın aşamalarına ve kullanım alanlarına dair bize ipuçları vermektedir.

Abstract

This essay focuses on position of cinema in Contemporary Art and the relationship between cinema and the other disciplines in the context of narrativity. In the essay this relationship is handled through two different points of views; from cinema to visual arts and from the visual arts to the cinema. The primary expansions that show the whole process have required a double-centered narration as "before video art" and "after video art" in the context of exploration and evolution of video art.

The relationship between cinema and philosophy, which based on postmodern philosophers, explains the advantages and opportunities of cinematographic narrative, compared to other art disciplines, that shows why the cinema is approved as an art discipline.

Under the light of this information, the examples that belong to last ten years about the utilization of cinema in contemporary art give us clue about the processes of cinematographic narrative and its usage areas.

Giriş

Sinema, temel olarak, hikâye üzerinden anlatsal yapıyı kuran bir disiplindir. Kısa film, deneysel film veya video-klip gibi reklam ve televizyon endüstrisinin alanına giren formatların dışında sinema, hikâye kökenli bir görüntü kurgusunun kendi mekânında (sinema salonları) gösterimiyle gerçekleşir. Sinemanın "sergilenme mekânı" ancak ve ancak karanlık bir sinema salonudur.

Güncel Sanat ise; üretim ve ortaya konan işler bağlamında plastik sanatlar alanındaki resim, heykel, grafik, fotoğraf gibi disiplinlerin yanı sıra,

Dada'dan bu yana deneysel filmleri, 1960'lardan itibaren video sanatını içeren, hareketli görüntüyü de kapsayan bir alandır.

Video sanatı ve kısa filmin yanı sıra sinema, bugün, bizatihi bir sanat nesnesi olarak güncel sanat ortamında yerini almıştır. Gerek film, gerekse gösterim biçimi bağlamında daha geniş bir perspektifte sinema, güncel sanattaki bu konumunu, özellikle son 20 yıllık periyot içinde, sinematografik anlatisallık üzerinden ilişki kurarak oluşturmuştur ve bu anlatisallık; zaman ve hareket imgelerinin yeniden incelenmesi, anlamlandırılması ve postmodern söylem içinde Bergson, Deleuze, Guattari gibi düşünürlerin de çalışmalarıyla yeniden biçimlenmiştir. Bu süreç, sinematografik yapının tekilliğini ve sinemanın diğer disiplinlerden bağımsız bir medium olmasını sağlamıştır.

Sinema ve Güncel Sanat İlişkisi

Gilles Deleuze için sinema tıpkı felsefenin yaptığı gibi bir bütün olarak düşünce imgesinin dönüşümüne ve bir yenilik olarak düşüncenin kendisini farklı bir şekilde ortaya koyuşuna hizmet eder. Deleuze'ün şu sözleri felsefe-sinema ilişkisini açıkça ortaya koyar: "Felsefeci sinemayla yan yana çalışır, sinemanın imgelerinin ve göstergelerinin bir sınıflandırmasını meydana getirir. Fakat bunları yeni amaçlar doğrultusunda yeniden düzenler. Sinemayı özel bir ilgi konusu yapan şey, resimde olduğu gibi, onun kavram kurmaya yeni boyutlar kazandırmasıdır"(1).

Sanat tarihine baktığımızda tüm disiplinlerin (resim, fotoğraf, sinema, video) gerek ortaya çıkışları gerekse gelişim süreçleri bağlamında hem teknik olarak hem de içerik olarak birbirleriyle kurdukları ilişki ortadadır. Fotoğrafın resim sanatıyla kurduğu bağı en net biçimde -fotoğrafın ilk 50 yılında- piktoryalist fotoğrafçıların çalışmalarında görürüz. Örneğin Nadar'ın "Charles Baudelaire Portresi" isimli çalışması resimsel etki bağlamında Manet'in aynı isimli portresini birebir taklit eder, amaçlanan resimsel fotoğraftır. Nadar'ın yanı sıra Theodore Robinson ve H. P. Robinson gibi fotoğrafçıların çalışmaları da bize resim-fotoğraf ilişkisi üzerinden net veriler sunar. Fotoğrafın belge niteliği resim sanatını direkt olmasa da dolaylı biçimde etkilemiştir. Resim sanatında izlenimcilik de doğal ışığın temellendirdiği görüneni resmetme üzerine kuruludur, aynı zamanda belge niteliği de taşır. Temel ereği 'belge niteliği' taşıması olmasa da, fotoğrafın gelişimiyle elbette bu nitelik farklı bir boyut kazanmıştır. Fotoğrafın keşfinden seksen yıl sonra olsa da soyut sanatın ortaya çıkışını tetikleyen sosyo-politik olaylar ve resim sanatı tarihinin kendi gelişim dizgesi göz önüne alındığında, fotoğraf sanatının gelişimiyle resim sanatı arasındaki koşut durum doğrulanmaktadır. Resim sanatındaki hiperrealist

eğilimin fotoğraf temelli oluşu ise 1970'lerde aynı bağlamda tersten bir bakış olarak karşımıza çıkar. Tıpkı fotoğraf-resim ilişkisi gibi sinemanın temel olarak hareketli fotoğraf oluşu da teknik anlamda bu iki disiplin arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır. Bergson fotoğrafın ve sinema sanatının ortaya çıkışını zihnin doğal eğilimine dayandırır. Gerçek, parçalı bölümler olarak değil, ancak bir bütün halinde kavranabilir (2). Bu yüzden bu iki disiplin arasındaki etkileşim kaçınılmazdır. MTV'nin ve 'müzik için video' mantığı üzerine kurulu video kliplerin 1980'den itibaren video sanatı referanslı olmasına rağmen, video sanatını da etkilemesi, disiplinlerarası durumu ve sanat tarihinin dizgesel gelişimdeki organik bağına da işaret eden çift yönlü gelişmelerdir.

Bugünün sanatının, buna güncel sanat dememiz de yanlış olmayacaktır, disiplinlerarası ve farklı disiplinleri, eğilimleri bir arada tutan yapısı, sinemanın bir güncel sanat mediyumu olarak kullanılmasını da kaçınılmaz hale getirmektedir. Sinema kuramıyla uğraşan ve sinemayı direkt olarak felsefeyle ilişkilendiren düşünürler, sinemanın belki de diğer sanat disiplinlerine göre avantajlı yapısını vurgulamışlardır. Deleuze'un şu sözü konuya ilişkin bir örnek olarak düşünülebilir: "...sinema kritiği bir getto'ya girmişçesine salt sinema üstüne kapandığı zaman kötü olur; çünkü her alanın eserleri kendiliğinde öz karşılaştırılabilir (outocomponante) niteliktedir. Godard "Passion" (Çile)'de resim ile uğraşırken, "Prenom Carmen" (Adı: Carmen)'de müzik ile uğraşır ve seriyel bir sinema yapar..."(3).

Kuşkusuz Deleuze burada sinemanın güncel sanat ile ilişkisinden bahsetmemektedir, onun söylediği, sinemanın kendi doğasına ilişkin bir tespittir; sinemanın diğer sanat disiplinlerine referans vermesinden öte, kendi özel anlatım dili sayesinde disiplinlerle kurabildiği direkt ilişkiyi vurgulamaktadır.

Sinema sanatının güncel sanattaki konumunu belirleyen sürecin her ne kadar 1960'lardaki Fluxus Grubunun da üyeleri olan Nam June Paik ve Wolf Vostell'in monitörü bir sanat nesnesine dönüştüren ve yayın dalgalarını manyetiklerle bozarak ürettikleri ilk video sanatı denemelerine dayandığı varsayılsa da, bu sürecin temelleri 1920'lere kadar uzanmaktadır. En belirgin örneklerini Dadacı deneysel filmler (Marcel Duchamp, Man Ray, Luis Bunuel ve Hans Richter vb.) sonrasında kübist sanatçı Fernand Leger'in fütüristik filmleri ve 1950'lerde Pop Sanatı'nda görebileceğimiz (Andy Warhol'un filmleri) örnekler, aslında plastik sanatların bağlam olarak her ne kadar farklı olsalar da, video sanatından çok daha önce plastik sanatların hareketli görüntüyle olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Sanatçıların sinemayı bir araç olarak kullanmalarındaki en önemli unsurun sinemanın hareket ve zaman imgeleri üzerinden işleyişi olduğunu Deleuze'un şu sözleri ile açıklanabilir: "Sinematografik imgenin kendisi hareketi yaptığı için, diğer sanatların talep etmede sınırladığı şeyi yaptığı için, sinematografik imge, diğer sanatlarda özel olan şeyi bir araya getirir; onu miras olarak alır, o sanki çeşitli imgelerin kullanımı için yönler sağlar, yalnızca imkân olan şeyi potansiyel hale dönüştürür"(4).

Deneysel film örnekleri üzerinden sinema ve plastik sanatlar arasında kurulabilecek her türlü dizge, aslında sinema tarihi üzerinden kurulan bir dizge olacaktır, çünkü deneysel film (experimental film) terimi sinema

tarihi içinde yer alan, video sanatı örneklerini de tuhaf bir biçimde kategorize eden genel bir terimdir. Bu terimden uzaklaşıp 1960'lara ve video sanatının ilk çıkış yıllarına bakıldığında ise, bu yeni sanatın sinemanın mirasını almasına ve sinema referansına sahip olmasına rağmen (ki bu referans aslında sadece hareketli görüntü oluşundan kaynaklanır) sinemadan tamamen bağımsız özgün bir dilin habercisi olduğunu görürüz.

Bugünün sanatında sinemanın yerini doğru algılayabilmemiz için öncelikli olarak video sanatının gelişimini incelememiz gerekmektedir. Fakat video sanatı sadece elli yıllık geçmişi olan bir üretim aracıdır. Oysaki geçmişten bu yana kültürel, endüstriyel/teknolojik gelişim, birlikte zincirleme bir reaksiyon yaratmaktadır. Görüntünün geçmişine baktığımızda karşımıza ilk çıkan referans kuşkusuz resim sanatı olacaktır. Bu yüzden 1800'lü yıllara kadar 'görüntü'nün gelişimini sağlayan süreçleri de incelememiz gerekir. Avrupa'yı karanlık dönemlerinden aydınlanma dönemine ulaştıran gelişim, modern toplum türlerini yaratan temel etmenler olmuşlardır ve etkilerini teknolojik gelişime paralel sürdürmüşlerdir. İktisat kuramcılarının ülkelerarası "iletişim ağları" olarak isimlendirdiği altyapı, pazar ekonomisinin daha hızlı çalışması amacıyla 19. yüzyılın başlarında kurulmuştur.

19. yüzyılı şekillendiren, etkili olan görüntü teknolojisi ve iletişim ağları Walter Benjamin'in Paris'ini yüzyılın başkenti yapan gelişmeler zincirinin yapıtaşları olmuşlardır (5). Bu yapıtaşlarından biri olan görüntü teknolojisinin, fotografik imgelerle yarattığı durum, Bergson'un "Yaratıcı Tekâmül" adlı kitabının son bölümünde ele aldığı mekanik bir yanılsama olarak "sinematografik model" ile yeniden biçimlenmiştir (6). Ardından gelişen televizyon teknolojisi ve diğer iletişim araçlarıyla birlikte şekillenen yeni medya, yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren görüntü tanımının yeniden sorgulanmaya başlamasına yol açmıştır.

İşte tam da bu noktada video sanatı dizgeye dahil olmuştur.

Video Sanatı ve Sinema

Videoya özgü temel biçimlerin, kamera veya dijital müdahalelerle yaratılan tüm etkelerin, videonun 'plastığına' dair oluşuma işaret ettiğini de söyleyebiliriz. Burada bahsettiğimiz plastik, bir yandan sadece kameraya özgü bir görselliğe işaret eden ve bir yandan da kamera estetiğini içinde barındıran bir unsur olarak düşünülebilir. Video plastiği, kullanılan 8 mm, 16 mm, video kaset, dv veya cd formatları gibi teknolojiye endeksli olarak değişebileceği gibi, dijital manipülasyona ne ölçüde maruz kaldığı ile bağlantılı olarak tamamen farklı bir düzlemde de ele alınabilir.

Örneğin, ilk video sanatı örneklerinde karşılaştığımız plastik, fluxusçu yapı-bozumsal denemelerin bir sonucudur. Beuys'un videolarında ise plastik unsur, kendisinin tüm işleri için düşünülebilecek "plastik kavramı" çerçevesinde oluşur. 60'lardan sonra video sanatındaki açılımlar, video sanatının diğer sanat disiplinleriyle olan ilişkilerinin doğal bir getirisi olarak; video film, video performans, dokümanter video, video heykel ve video enstalasyon gibi tanımları oluşturmuştur. Bir video enstalasyonda işin plastik yapısı, tabii ki, mekânla birlikte düşünülmelidir. Buradaki plastik yapı, iki yönlü bir değerdir; biri kadrajın içindeki, diğeri de kadrajın içindeki ile mekân arasında sürekli gidip-gelen bir unsur olarak karşımıza çıkan değerdir.

Video sanatı da 50 yıllık geçmişi içerisinde tıpkı kökleri yüzyıllara dayanan resim veya heykel disiplinleri gibi sosyal ve kültürel olaylardan, politikadan ve teknolojik gelişmelerden etkilenmiştir. Berlin Duvarı'nın yıkılışı, liberal politikalar, Amerika, Avrupa ve Doğu Asya ülkeleri arasında başlayan rekabet ortamları, savaşlar, hastalıklar, IBM-PC gibi bilgisayar sistemlerinin gelişimi, sanatın önce disiplinler arası daha sonra multidisipliner (çok disiplinli) gelişimi video sanatını şekillendirmiş ve dijital ortamlar sayesinde sinema sanatından bağımsız bir disiplin haline gelmiştir.

D.N.Rodowick kültürümüzün baskın bir şekilde görsel-işitsel bir kültür olduğuna dikkat çeker (7). Çevremizdeki tüm bu görsel-işitsel yığın; televizyon, yazılı basın, billboardlar, reklamlar, sergiler, filmler ve tabii ki internet, gözümüzün çok daha fazla detayı algılamasına neden olmaktadır ve bu; imgenin parçalanmasına yol açar. Fotoğraf ve video sanatında ise kurgu, izleyici için ayrı bir katman dizgesi sunar. Bu katman dizgesi izleyiciye bu kez günlük hayatta karşı karşıya kaldığı imgelerden farklı olarak kendiliğinden kurgulanmış ve kendi alanlarını oluşturmuş planlar olarak görünür. Sinemaya ilişkin kurgu ve montaj üzerine Eisenstein şöyle demiştir: "Hangi çeşitten olursa olsun iki film parçası yan yana getirildi mi, bu parçalar ister istemez bu yan yana getirilmeden doğan yeni bir kavrama, yeni bir niteliğe yol açarlar"(8).

Meseleye hareketli görüntü; sinema veya video sanatı açısından yaklaştığımızda, nesnelerin görüntüsü ve algısı, kameranın açısı ve hareketiyle doğrudan ilişki kurar. Sinemada ve video görüntüsündeki hareket durumunu etkileyen diğer bir unsur da ekrandaki görüntünün 'içten-dışa doğruluğu'dur (9) ve bu içten-dışa doğruluk, görüntü ile izleyici arasında bir gelgit yaratır. Şöyle de diyebiliriz; biz izleyici olarak dijital ya da analog bir aygıtın bize sunduğu görüntüyü izlerken gözümüzle görüntü arasında bir gidiş vardır, görüntünün içten-dışadoğruluğu ise bize tam zıt yönde bir geliş sağlar. Bu gelgitler bütünsel bir algıya işaret eder. Bu bütünsel algı M.Merleau-Ponty'nin üzerinde durduğu insan ile dünya arasındaki uzaklığa dair düşüncesinde daha da netleşir. Ponty'ye göre bu uzaklık/ayrılık hep 'aynı' kalan bir duruma ilişkindir. Bu sebeptendir ki, Ponty; algının dünyanın bilimi olmadığını, hatta bir edim bile olmadığını savunur. Ona göre algı, üzerinde bütün edimlerin birbirine bağlandığı bir temeldir (10).

Söz konusu gelgit durum 1960'larda bu kez farklı bir bağlamda, video-enstalasyon ve video heykellerde (örneğin Paik'ın video heykellerinde olduğu gibi) monitörün (veya televizyonun) nesnelleşmesi sürecini ve temsiliyet sorununu da gündeme getirmiştir. Bugünden 1960'lara baktığımızda, Fluxus video enstalasyonlarının; özellikle Paik'ın ilk video heykellerinin temel özelliği de; video görüntüsünün yanı sıra monitörün de bir sanat nesnesi olarak ele alınmasıydı.

Terminolojik anlamda video sanatının çıkış tarihlerini göz önünde bulundurduğumuzda ise, post modern süreç bağlamında video sanatının sadece filmin çekimini değil, çekimden önceki düşünsel süreci ve çekimden sonraki sergilenme ortamını; mekânı ve zamansallığı da kapsadığını söylememiz yanlış olmayacaktır.

Sinemada ve güncel sanatta sinematografik anlatsallığın hikâye üzerine

kurulduğu yanlısamasına karşın, zamansal ve mâkansal bir dizge olarak tanımlayacağımız hikâye; anlatsallığı tam olarak karşılamaz. Kurgu ve diğer tüm görsel, işitsel unsurları şekillendiren de hikâyedir. Fakat sinemada anlatsallık, 'hikâye'nin ötesinde zaman ve hareket imgeleri ile çalışan bütünsel bir yapının ürünüdür.

Bugün sinema, kimi zaman bir güncel sanat yapıtının omurgasını oluşturan ve doğrudan kendi alanına referans veren bir gösterge niteliğinde güncel sanat sergilerinde yer alırken, kimi zaman da sinematografik anlatı bağlamında yararlanılan bir araç ve işin bir tür hazır-nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. F. Jameson, film ve video ilişkisine dair şöyle diyor: "Orta Avrupalı Yahudi yazarların Almanca yazma ile "Yiddish (Yahudi Almancası) " dilinde yazma arasındaki geçirdikleri tereddüt üzerine yaptığı bir tartışmada Kafka, bu iki dilin, bir birinden diğerine doyurucu bir biçimde çevrilemeyecek ölçüde yakın olduklarını belirtir. Bu durumda, film kuramı -tabii herşeyden önce böyle bir şey varsa- video kuramı arasında ilişki için de bu tür bir benzetme yapılmak istenebilir" (11).

Yakın dönemden verebileceğimiz bir örnek olarak; daha çok kısa filmleriyle tanınan İngiliz sanatçı Isaac Julien'in video enstalasyonlarındaki 16 mm'lik filmleri, eşcinsel ve siyah bir adamın ötekileştirilmesini sinematografik bir anlatsallık bağlamında kurar; dökümanter ve kurgusal yapısı bağlamında kullandığı replikler, şiirler ve üst üste bindirilmiş/montajlanmış sesler Hollywood tarzına gönderme yapar. 1991 yapımı ilk uzun metrajlı filmi Genç Asi Ruhlar (Young Soul Rebels), hem punk müziğin, hem İngiliz milliyetçiliğinin yükseliş gösterdiği yıllarda (1977 yazında) işlenen bir eşcinsel cinayetinin çevresinde gelişen olaylarda şiddet ve ırkçılık sorunlarının işlendiği bir filmidir. Julien'in filmleri ve video enstalasyonları, hikâyeleri sonu açık, şüphe uyandıran ve birden fazla okumaya olanak veren işlerdir. Örneğin, "The Long Road to Mazatlan" (Resim 1) adlı video enstalasyonunda Western filmlerinin seksüel kodlarını kullanırken, Andy Warhol'un 1968 yapımı "Lonesome Cowboys" adlı filmine ve Martin Scorsese'nin 1976 yapımı "Taxi Driver"ına gönderme yapar. Sanatçının bu işi, hikâye ve içerdiği göndermeler açısından 1988 yapımı 45 dakikalık kısa filmi "Looking for Langston"u da hatırlatır.



Resim 1. Isaac Julien, "The Long Road to Mazatlan", 1999

Güncel Sanat için sinematografik anlatı, Paik'la başlayan, Bruce Nauman, Bill Viola, Gary Hill gibi sanatçılarla devam eden video sanatına bir ivme

kazandırmış ve yeni nesil bir video üretiminin oluşmasına olanak vermiştir. Pierre Huyghe, Stan Douglas ve Aernout Mik'i de sayabileceğimiz birçok sanatçı Amerikan sineması, TV şovları ve daha birçok popüler kültür klişelerini dönüştürerek ortak bir "sinema referanslı dil" in oluşmasını sağlamışlardır.

Matthew Barney'nin tuhaf, sürreal ve şiirsel; "buralı olmayan" karakterlerinin baş aktörler olduğu 7 saatlik 5 bölümden oluşan "Cremaster Cycle" serisi de Busby Berkeley müzikallerinden, punk-rock kültürüne ve Masonik ritüellere kadar birçok gösterge içerir; popüler kültürün, Hollywood sinemasının ve ünlü operaların bir tür karışımı niteliğindedir.

Rodney Graham'ın tekrar eden (loop) kısa filmleri ise, sinematografik anlatının konvansiyonel yapısıyla oynar; Graham'ın "dairesel görünümler" olarak nitelendirdiği filmlerinde çok az olay/hareket gerçekleşir. "Vexation Island" adlı işinde Graham, Robinson Crusoe'nun medeniyetten fantastik kaçışını betimlerken aslında "Cast Away" gibi popüler bir filme ve Survivor gibi televizyon şovlarına işaret eder.

Aernout Mik'in video enstalasyonları (Resim 2) tedirginlik veren olaylar/durumlar üzerine kuruludur. Sanatçının işlerindeki görüntüler, aslında mantıkdışı anlatılardır. İzleyici olarak karşı karşıya kaldığımız bu görüntüler hakkında asla tam olarak bir bilgiye/açık veriye sahip olmayız. Fakat bu mantıkdışı olaylar tekrar unsurunun da etkisiyle bir rutine ve ritüele dönüşür; bizi izleyici olarak normalleşme sürecine sokar ve karşımızdaki görüntünün kabul edilebilirliğini güçlendirir. Mik'in işleri, bize gerçeğin deformasyonuna ve sapıtılmasına yönelik yeni bir deneyim alanı önerir. Bu deneyim ise; bizi bildiğimiz, emin olduğumuz gerçeklikten şüphe duymamızı sağlayan bir ara durum içine sokar. Aernout Mik'in tekrar eden, çift projeksiyonlu video enstalasyonları gazetecilik ve haber yayıncılığına dair referanslar da taşır; izleyicinin felaketler, kazalar ve benzeri toplumsal olaylar karşısındaki seyirci olma konumunu vurgular. Pierre Huyghe de video enstalasyonlarında izleyicinin şahitlik konumunu yeniden sorgular. Huyghe bunu kült bir filmi yeniden kurgulayarak yapar, filmleri bizi izleyici olarak televizyon izleyicisi ve sinema izleyicisi olma arasında tekinsiz bir noktada tutar. Sidney Lumet'in "Dog Day Afternoon" adlı filmi kullanan Pierre Huyghe (Resim 3) bunu kült bir filmi yeniden



Resim 2. Aernout Mik, "Refraction", 2005

kurgulayarak yapar. Sanatçının işleri, Hollywood sinemasının gerçekliğini yeniden kurgulama girişiminden ziyade, bu görüntülerdeki kurgusallığın yine kendi içine kapanan, doğasına uygun yapılar olduğunu araştırmaya yöneliktir. Bu kurgulanmış film seti gerçek-dışı olana ve bu olaylardaki yine gerçekdışı, esrarengiz karakterleri tanımlamaya dair bir deneyim alanıdır.



Resim 3. Pierre Huyghe, "The Third Memory", 2005

Video sanatçısı Stan Douglas izleyici olarak kurgusal anlatıya dair deneyimlerimizde/alışkanlıklarımızda bir kırılma yaratır ve gerçeği şüphenin gölgesinde bırakır. Douglas, aslında bunu yaparken sinemasal kurgunun sağladığı avantajları kullanmaktadır; tekrar eden birden çok görüntünün bilgisayar yardımıyla eş-zamanlı kurgulanışı bizim izleyici olarak alışkın olduğumuz anlatı biçimini bozarak, birbirinden farklı anlatıların ve kamera açılarının yardımıyla yeni bir kurgu meydana getirir. Bu yöntem Douglas'ın çağdaşı olan birçok güncel sanatçının da kullandığı pastiş yöntemidir; sanatçının daha önceki fotoğraf işlerindeki kurgusalılık da yakın tarihe dair olayları yeniden canlandırılmaya yönelik eğretilmelerdir. Marksist düşünür Frederic Jameson, parodinin pastişle yer değiştirmesini psikolojik travmalar, post endüstriyel ve geç kapitalist dünyadaki ekonomik ve sosyal çalkantılarla ilişkili olduğunu düşünür. Pastiche anlatı, doğrudan deneyimle ya da gerçek dünya ile ilgili değil, geçmişle ilintili belli belirsiz ya da yanlış hatırlanan kurgularla ilgilidir. "Artık biçimsel bir değişimin (yeniliğin) olmadığı bir dünyada geriye kalan tek şey; hayali bir müzedeki (bellekteki) maskelerin ardından konuşan biçimlerin seslerini ifade eden ölü, imitasyon biçimlerdir"(12). Sanat eleştirmeni Craig Owens, bu düşünceye yakın bir çizgide; anlatının postmodern versiyonunu alegorinin bir formu olarak tanımlar. Diğer bir deyişle alegori, sembolik olarak daha katmanlı anlamlar içeren yapıyı tarif etmektedir. Owens bu tanımlı, anlamların sorunsuz katmanlarını da içerecek şekilde genişletmiştir ve ona göre bu sembolik ilişkiler birebir biçimde değildir: "Alegorik yapıda her metin diğeri üzerinden okunur, fakat bu fragmanlaşmış, kesik kesik ya da kaotik ilişki; alegorik işin silinip tekrar yazılmış belleğidir (palimpsest'dir) (13).

Diğer bir video sanatçısı Catherine Sullivan da aynı anlatının çoğaltılmış versiyonlarını kullanarak, çoğunlukla canlı veya kaydı alınmış teatral performansları iki medya arasında ayrıştırır ve teatral illüzyonu taşıyan aktörlerin oluşturduğu dizgeyi yapıbozuma uğratar.

Huyghe ve Douglas gibi Sullivan da çoğu zaman, popüler filmlerin spesifik sahnelerinin yeniden koreografisini oluşturur ve bu filmleri postprodüksiyon** kavramı bağlamında bir tür hazır-nesne olarak kullanır. Buradaki hazır-nesneyi bir hazır-nesne'den farklı anlamda düşünmemiz gerekir, çünkü burada hazır-nesne olarak kullanılan film; popülerliği ve temsiliyeti bağlamında seçilmiş ve kurgulanarak kendi içeriğinden ve bütünsel yapısından kopartılmıştır. Douglas ve Sullivan gibi sanatçılar bu filmleri (veya kimi zaman da tiyatro oyunlarını ve ilgili literatürü) yapıbozuma uğratarak, kimi zaman izleyicinin de katılımıyla yeniden kurgulatarak yeni bir melez yapı inşa ederler.

Sullivan'ın "Gold Standard" (hysteric, melancholic, degraded, refined), 2001 (Resim 4) isimli video enstalasyonunda, Arthur Penn'in 1962 yapımı "The Miracle Worker"daki Annie, Sullivan'ın Helen Miller'a nasıl kendi



Resim 4. Catherine Sullivan, "Gold Standard" (hysteric, melancholic, degraded, refined), 2001

kendini yiyeceğini öğrettiği sahne, çoğaltılmış versiyonlarıyla yan yana yerleştirilmiş biçimde; her defasında yaşları, cinsiyetleri, ırkları ve duygulanımları oyunun ismine uygun olarak biçimlenen farklı aktörler tarafından oynanmaktadır. Popüler sinema tarihi, korku filmleri ve Hollywood jargonu birçok video sanatçısı için sınırsız bir kaynaktır. Christian Marclay de bu referansları kullanan bir sanatçıdır. Marclay, "Telephones" (1995) isimli işinde popüler filmleri kullanarak bu filmlerdeki telefon görüşmesi sahnelerini bir araya getirerek görsel bir füzyon oluşturur. Burada Marclay'nin yaptığı, aslında zaten sinemada varolan zaman imgesiyle oynayarak enstalasyonunda kurduğu bütünsel yapı içinde zamansal kaymalar yaratmaktır.

Sinematografik anlatsallığı kullanan birçok güncel sanatçı, izleyiciyi işlerinin aktif birer katılımcısı haline getirirler. İzleyicinin bu katılımcılığı, örneğin Sophie Calle'in işlerinde olduğu gibi izleyicinin farkındalığı dışında gerçekleşebileceği gibi tam tersi, yani izleyicinin bir rol alarak ve farkında olarak işe dahil olmasıyla da gerçekleşebilir. Janet Cardiff'in işleri bu anlamda iyi birer örneklerdir. Cardiff, bir sinemada, tiyatrodaki, parkta ya da bir müzede izleyiciyi/katılımcıyı kulaklıklarla gezdirir, görevlendirir ve hem işitsel hem de görsel bir deneyimin içine sokar. Bu noktada interaktivite öyle bir boyuta ulaşır ki artık katılımcı işin/filmin baş aktörü haline gelmiştir.



Resim 5. Çağrı Saray, "Kırmızı Oda", 2005

Bu interaktivite "Kırmızı Oda", 2005 (Resim 5) isimli işimde ise, izleyicinin "klişe" sayılabilecek, underground-polisiye bir hikâyeyi izlemek yerine filmi okuyarak kurgulamasıyla gerçekleşir. Sadece yukarıdan aşağı doğru akan bir senaryo görüntüsünden ve mekan seslerinden oluşan ve temel olarak bir filme dair tüm unsurları içinde barındıran Kırmızı Oda, tanıtımı için hazırlanmış bir afiş aracılığıyla seansları duyurulmuş bir film olarak sinema seyircilerini sinema salonuna davet eder ve izleyici sadece filmin senaryosuyla ve bir senaryoda yer alan yönlendirici öğelerle karşılaşır ve filmi hayal etmek ve yeniden kurgulamak gibi bir rol üstlenir. 'Kırmızı Oda' bu bağlamda izleyicinin film izleme pratiğini kırmaya çalışırken, izleyiciyi yönetmen koltuğuna da oturtur.

Sonuç

Güncel sanat, özellikle son yirmi yıldır, sinemasal üretime yeni bir ivme kazandıran bir alan olarak, sinemanın demokratikleşme sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Bu süreç, sinemanın kendi gelişim süreci bağlamında ele alındığında; sinemanın pelikül*** çağdan kurtulması, film üretiminin yaygınlaşması, teknolojik gelişmeler ve bunun sonucu olarak analogdan dijital geçişi ile gerçekleşirken, sinemanın hem eğitim alanında hem de üretim anlamında elitist/kapalı bir alandan kurtulmasını sağlamıştır. Güncel sanat ise sinema için yeni bir üretim alanı olarak bu demokratikleşme sürecine katkıda bulunmaktadır. Güncel sanatta video sanatının gelişimi bağlamında sinematografik anlatının yeniden kurgulanması ve yeniden üretimi post prodüksiyon kavramını ve sinemanın temsiliyet sorununu gündeme getirmektedir. Bunun yanı sıra sinemanın bizatihi bir güncel sanat mediumu olarak uluslararası sergilerde ve bienallerde özel gösterimlerle sunumunu da görmekteyiz. Tüm bu açılımlar, güncel sanat ve bağımsız kimliğiyle sinema arasındaki ayrımları hızla ortadan kaldırmaktadır. Bu; 'film sanatı' bağlamında sinemanın bağımsız bir medium olarak kendini aklamasının ötesinde, 1960'lardan itibaren video sanatına devrettiği mirasını dönüştürerek kendini yeniden kurgulayışının habercisidir.

***Çağrı Saray:** Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü, Küçükçamlıca, 34718, Kadıköy/ İstanbul
e-posta: cagrisaray@gmail.com

****Postprodüksiyon:** Televizyon, film ve videoda kullanılan görsel-işitsel sözlükten alınmış teknik bir terim olmasına karşın, burada kullandığımız postprodüksiyon kavramı Nicolas Bourriaud'nun 1990'lı yılların başından bugüne daha önce var olan çalışmalardan yola çıkarak yaratılan sanat işlerinin yeniden üretimi bağlamında kullanmış olduğu bir kavramdır.

***** Pelikül:** Hareketli görüntünün ortalama ilk elli yılını kapsayan pelikül film çağıdır. Üretim yöntemleri ve teknolojileri açısından doğası gereği pahalı bir üretimi öngörmektedir.

Dipnotlar

1. Deleuze, G. & Parnet, C.; Çev. Ali Akay; 1990, Diyaloglar, İstanbul, Bağlam Yayınları, s.59.
2. Bergson, H.; Düşünce ve Devingen, Çev.Miraç Katırcıoğlu; 1986, İstanbul, M.E.B. Yayınları, s.9.
3. Sütçü, Özcan Yılmaz; 2005, "Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın