

SİNEMA VE FOTOĞRAF: DURAĞAN FİLM KARELERİNİN ESTETİĞİ*

FILM AND PHOTOGRAPHY: THE AESTHETICS OF FILM STILLS

Yrd. Doç. Serdar PEHLİVAN

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, pehlisus@gmail.com

Özet

Hem tarihi hem de güncel canlandırma resim ve heykelleri olan canlı resimler (vivant tableau), müzik videosu, reklam ya da film olsun, gündelik görüntü dünyasında önemli bir yer almıştır. Bunlar, teatral ve resimsel, performans ve sessizlik, tarih ve canlı varlık arasında kendi varlığı olan sanat biçimidir. Canlı Resimler klasik eserleri çağdaşları için yansıtır ve yorumlar. Geleneksel imgeyi dönüştürerek ve bu yolla canlandırarak, 20. Yüzyıla ait bir sosyal ve sanatsal eleştiri yöntemi haline gelmişlerdir. Film, fotoğrafçılık ve bilgisayar gibi yeni teknolojik medya, görsel sanatlarda durağanlık ve hareket arasındaki olası ilişkileri algılama biçimimizi değiştirmiştir.

Anahtar Sözcükler: Fotoğraf, Canlı Tablo, Durağan Film, Anlatım, Melankoli

Abstract

Tableaux Vivants (Living pictures), re-enacted paintings and sculptures, both historical and contemporary, have become a staple motif in the daily flood of pictures: whether it is music videos, commercials, or movies. They performed a major role in the world of everyday images. They are an art form of their own between the theatrical and the pictorial, between performance and silence, history and vivid presence. Tableaux Vivants reflect and interpret classical works in bodily terms for the contemporaries. Transforming, and thus reviving, traditional imagery, they have become a medium of social and art-immanent criticism in the 20th century. New technological media such as film, photography and computers have altered the way we perceive possible relations between stillness and motion in the visual arts.

Keywords: Photography, Tableaux Vivants , Film Still, Narrative, Melancholia

* Bu çalışma 7-8 Haziran 2012 tarihlerindeki, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 10. Ulusal Sanat Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

1. Giriş

Roland Barthes 1980 yılında yazdığı *Camera Lucida-Fotoğraf üzerine düşünceler* adlı eserinde fotoğraf ve sinemayı radikal biçimde birbirinden ayırmıştır:

Fotoğrafın doğasının temeli pozdur. Bu pozun fiziksel süresinin pek de fazla önemi yoktur; saniyenin milyonda biri kadar bir zaman aralığında bile bir poz vardır, çünkü burada poz hedefin bir davranışı ya da İşletici'nin bir tekniği değil, bir okuma "kasti" terimidir: ben bir fotoğrafa bakarken, ne denli kısa olursa olsun gerçek bir şeyin göz önünde hareketsiz kaldığı o anın düşüncesini incelememe katarım. Şimdiki fotoğrafın hareketsizliğini geçmişteki çekime götürürüm; zaten pozu oluşturan da bu durumdur. Bu durum, fotoğrafın canlandırılıp sinema olduğu zaman *noema'sının* niçin bozulduğunu da açıklar. Fotoğrafta birşey küçük deliğin önünde poz vermiş ve orada sonsuza dek kalmıştır; oysa sinemada o şey aynı deliğin önünden geçmiştir: burada poz, sürekli bir görüntüler dizgesiyle süpürülür ve yadsınır...(Barthes 1980: 76)

Ancak sinemanın temeli fotoğrafa dayansa da tarihsel süreç içerisinde hem teknik hem de içerik bağlamında birbirlerini etkilemişlerdir.



Resim1. Lars von Trier "Melancholia" Film Sahnesinden bir kare

Film kareleri, anlatımdaki canlılığı görsel bir hareketsizlikle dengeler. Esrarengiz karakterleri, şüphesiz sadece görsel detayla doluluklarının değil, en başta hareket ve durağanlık arasında sağladıkları hususi uzlaşmanın neticesidir. Hareket ile durağanlık arasındaki (sinematik ve fotoğrafik elementler arasındaki) bu gerilim ayrıca fotogramların ve dondurulmuş çerçevelerin doğasını belirler ama söz konusu kareler olduğunda kesinlikle farklı efektlere meydan verir (Jacobs, 2010).

2. Optik Oyuncaklardan Dijital İmgelemeye

Durağan ve hareketli görüntü arasındaki imgeler tarihi, sinemanın ilk kökenlerine; hatta daha da eskiye yönelir. Thaumatrope, stroboskopik disk ve fenakistiskop gibi sinema öncesi optik oyuncakları izlemekten alınan keyif, oyuncağın aktif edilmeden önce ve edildikten sonraki halleri arasındaki çelişkili farklılıktan doğar. Bu, statikten kinetiğe ve sonra geriye yapılan akıl almaz bir gezintidir. İlk film gösterimcileri de aynı deneyime hitap ediyorlardı. Yeni sinematografi -Lumiere Kardeşler çok amaçlı makinalarını böyle adlandırmıştı- tekniğinin kabiliyetlerini gösterme konusunda endişeleri vardı. Özel sunuş tekniğiyle seyircileri defalarca hayrete düşüreceklerdi. Lumiere Kardeşler, projeksiyoncu makineyi harekete geçirip imgeye hayat vermeden önce başlangıçta hareketli imgeyi yansıtılmış bir sabit kare olarak sundular (Rossaak, 2011 s.12).

Yüzyıl sonra sinemalardaki, sanat galerilerindeki ve yeni medya platformlarındaki sinematik uygulamaların en çarpıcı özelliği ağır çekimin ve diğer yavaşlatıcı tekniklerin sık kullanımınıdır. Hareketli imge, hareketsiz kalma veya neredeyse hiç görünmeyen istikametlere doğru taşınma yeteneklerini gösterme yönünde adeta gitgide şekil değiştirir. Pek çok hareketli imge çalışması, özellikle galeri ve müzelerde, duraklarda, sabit karelerde, donma ve ağır çekim efektlerinde hatta teklemelerde, hareket ve durağanlık arasındaki ayırt edilemez farklılıkları göstermede sivriliyor gibi görünüyorlar. Sanat tarihçisi Boris Groys'a göre günümüz gecikme ve ağır çekim sineması - Matrix'ten 24 Hour Psycho'ya- ötekisiyle -hareketsizlik- hem önceki tasarım formlarına, hem de günümüz tüketicisinin medya sahasına olan ilişkisini anlama yolu olarak müzakerede bulunur (Rossaak, 2011 s.12).

Kurgulanmış -sahnelenmiş- fotoğraflar olan film karesi, akademik resmin durağanlığındaki anlatımlı boyut ve dramatik yoğunlukla birleştirmeyi amaçlayan yöntemlerine dek uzanır (Bkz Görüntü I). Kareler, "tableau"nun resimsel kalıbını büyük oranda karşılar. 'Tableau' kavramı her tür sembolik resme uyarlanabilse de, daha ziyade Rokoko resmin süsleyici ve mekânsal ikircikliliğine tepki gösteren 18. Yüzyıl sonlarının anlatımlı resmine ithafen kullanılmaktadır. David gibi ve sonraları Theodore Gericault gibi sanatçıların veya *pompier*lerin (gösterişçi, şatafatlı) tableau'ları tiyatral efektler aracılığıyla dramatik ve duygu yüklü anlar sergilemektedir. Haliyle kareler 17, 18 ve 19. yüzyıl resimleriyle dönemin resimsel denemelerinden daha çok benzerlik göstermektedir (Jacobs, 2010).



Resim 2. "Liege Kuşatması" Erwin Olaf, 2011

Durağan Film Kareleri, belirli bir faaliyetin yaratıcı bir anını görselleştirmek veya eylemleri muhteşem jestler yansıtan teatral tableaux'lara dönüştürmekten ziyade karakterleri hareketsiz pozlarla gösterir. Film karelerinin büyük çoğunluğunda karakterler neredeyse doğal, son derece sınırlı yüz ifadeleriyle hareketsiz pozisyonlarda görünür. Film fragmanları, sadece fiziksel eylemin küçük bir numunesiyle filme dair yoğun bir izlenim yaratırken kareler eylemin sembolik değerini ön plana çıkarır ve bu yüzden ister istemez filmin kinetik etkisini geri plana atar. Max Kozloff'a göre 'bu resimlerdeki dramaturjinin özü söyleşi ve katılımcılar arasında dönen anlamlı bakışlardır.

Garip bir hareketsizliği çağrıştıran karakterler, karelerde bir iç gözlem veya dalıp gitme durumunda gösterilir. Bu perspektifte bile kareler, 18. yüzyılda gelişen ve Michael Fried tarafından ünlü kitabı *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*'da (Kendini Kaptırış ve Teatrallık: Diderot Döneminde Resim ve Seyirci – 1980) bahsettiği resimsel gelenekle ilişkilendirilebilir. Diderot'un estetiğine açıklık getiren Fried, kendini kaptırışı insan figürlerin seyirciyi yok sayarmış gibi belirli bir eyleme dikkatini verdiği bir yöntem olarak yorumlar. İnsanlar, zihinsel olarak aktif (düşünen, meditasyon yapan, dua eden, okuyan, müzik dinleyen, hayal kuran) ama fiziksel olarak pasif olan müstakil figürler olarak sunulur. Jean Baptiste Simon Chardin'in resimlerinde yansıtılan türdeki kendini kaptırış anı, nihayetinde resim ve seyirci arasında saf bir 'düşünceye dayalı ilişki'nin varlığını vurgular (Jacobs, 2010).

Fried'in resimdeki kendine dönük (içselleştirme) ve tiyatral efektler arasında yaptığı ayırım, film karelerinin analizi için yararlıdır. Fried aslında analizini, sinemayla ilgili sorularla ve film karesinin gelenekleriyle ilgilenen Cindy Sherman ve Jeff Wall gibi çağdaş sanat fotoğrafçılarına uygulamıştır. Fried'e göre Sherman ve Wall'un eserleri

Diderot tableau'sunun temel ilkesiyle örtüşmektedir – seyircinin var olmadığı ontolojik yanılması oluşturmak için kendine dönük motifler ve yapılanmaların kullanımı.

Filmdeki diyalogdan fotoğraftaki sessizliğe ve hareketlilikten sabitliğe geçişi telafi etmek için kareler de karakterleri çoğu zaman kendini kaptırmış bir durumda gösterir. Sürekli insan figürleri sergileseler de bunlar kesinlikle portre değillerdir. Karakterler seyirciye değil çerçevenin dışındaki bir noktaya ya da birbirlerine bakarlar – dolayısıyla karakterler arasındaki göz teması sınırlıdır. Daha da ötesi çoğu karakter düz çekim/orta boy çekimle gösterilir. Hareketsizlikleri, kalçadan veya bacaklardan kesilmiş çekimleriyle vurgulanır. Ayrıca kareler sık sık bekleyen, meditasyon yapan veya dalıp gitmiş karakterler gösterir. Kareler, fiziksel hareketsizliklerini belirsizleştirmek yerine onu daha da vurgularlar (Jacobs, 2010)

Tipik film karesinde olduğu gibi çoğu fotoğraf bir durma anında, ya da Fried'in terminolojisindeki şekliyle bir kendini kaptırış anında, minimum yüz ifadeli figürler gösterir. Figür ister mektup okusun, pencereden dışarı baksın, otobüs beklesin alışveriş yapsın ya da evden çıksın, imgeler bir hikâye akışı telkin eder: bir şeyler oldu veya her an olacak gibi.



Resim 3. Lars von Trier "Melancholia" Film Sahnesinden bir kare

Jacobs'a göre film kareleri, Sherman ile Jeff Wall, James Coleman, Victor Burgin, Ellen Brooks, Nic Nicosia, Gregory Crewdson gibi sanatçılar için önemli birer ilham kaynağı, motif, strateji veya referans alanı olmuşlardır. Jeff Wall, 'bugün içerisinde film karesinin izini taşımayan hiçbir film, en azından hiç bir fotoğraf yoktur, ama belki bu aynı zamanda çizimler ve resimler için de doğrudur' diyecek kadar işi ileri vardiştir (Jacobs, 2010).

Wall'un hem modernist sinemadan hem de 1960 ve 70'lerin foto-kavramsalıcı uygulamalarından etkilenen fotoğraflarına pek çok açıdan sinematik denilebilir. Wall'un

çalışmaları, filmlerden imgeler almaktan ziyade ışıklandırma, en-boy oranı, misé-enscène (sahne düzenleme) ve bu tür teknikleri kullanım biçimiyle sinematiktir. Çalışmalar, şipşak bir çekim yerine büyük format bir kamera, setler, dekorlar ve fotoğrafçının varlığından haberdar değilmiş gibi oynayarak sinemanın ana esaslarına uyan oyuncularla gerçekleştirilir. Wall'un bazı resimleri oyuncularla stüdyoda çekilmiş sahnelerin dijital ortamda bir mekân karesiyle birleştirilmesiyle elde edilmiştir. Böyle yapıldığında karelerin oluşumu onlarca stilist, teknisyen ve asistanın stüdyoda veya doğal mekanlarda tek bir kare için tüm gün uğraştığı film yapımına benzemektedir.

Benzer şekilde Gregory Crewdson, zengin sahnelerde Hollywood yıldızlarıyla çalışarak işi daha da ileri boyuta taşımıştır. Crewdson'un imgelerinin resmî ve ikonografik özellikleri ve sinemanın sağlam ekonomik kaynaklarının kullanımı kadar profesyonel tarzını da dâhil eden üretim şeklini uyarlayışından ayrı düşünülemez. 76 Bir sinema filminin reklamı için bir kare oluşturmak yerine bütün bir sinematik yapılanma tek bir kare fotoğraf elde etmek için kullanılmıştır (Jacobs, 2010).

3. Film Kareleri ve Anlatım

Özenle düzenlenmiş, gerçekçi ve dikkatle tasarlanmış anlatım fotoğrafçılığı sinemanın diline ve görünüşüne çok şey borçludur. Susan Bright'a göre "Anlatım" terimi hikayeyi; dolayısıyla hareketi çağırır. Öykü, anlatılabilmesi için ilerlemek durumundadır. İlk bakışta bu durum fotoğrafçılığın durağanlığıyla çelişkili gibi görünür ama "sahne" fotoğrafçılığı hikayeleri çok katmanlı bilgiyle örülür, bir anlık imgelere dönüştürür. Bu tür imgeler, bir fotoromanda olduğu gibi kronolojik olarak değil, daha ziyade yoğunlukla işler. Belirtilen sanatçılardan pek çoğu seri çalışmalarda bulunmuş olsa da imgelerinin her biri, bir resmin ya da film karesi gibi tek başına bir anlam ifade etmektedir (Bright, 2011).

Anlatımlı fotoğrafçılık, havada kalan kısımları doldurabilecek bir sonraki sahneyi tasavvur edebilmek için katmanları bir bir sıyırarak izleyicisinden zaman talep eder. Beklenmeyen anlar, dramatik ışıklandırma, tüm bunlar sinemadan uyarlanır ve beyaz perdenin baştan çıkaran niteliklerini paylaşırlar. Yine de anlatımlı fotoğrafçılık sinema dışında pek çok kaynaktan esinlenmektedir. Resim, moda, tiyatro, edebiyat, tarih hepsinin oynadığı belli derecede önemli roller vardır. Julia Margaret Cameron gibi Viktorya dönemi fotoğrafçıları yüzlerini popüler şiir ile edebiyata çevirmişlerdir ve onları kusursuz Tableaux vivants'ta fotografik olarak yeniden canlandırmışlardır.

İzleyici, gerçeklik ve fantezi arasındaki dikkatli, dengeleyici bir eylemle huzursuz olur ve fotoğrafı ne koşulda algılayacağını gerçekten bilmez. Bu gibi yarı belgesel, yarı fantezi imgeleri, figürlerinin ve kompozisyonlarının sıklıkla yansıttığı bir gerilim meydana getirir. Tam da bu gibi şablonlarda görünen "durgunluk", yavaş perde hızıyla Viktorya fotoğrafçılığını andıran, klostrofobik ve esrarengiz bir etki yaratır. Durgunluk bir beklendiği atmosferi oluşturur. Beklenmeyen bir an, ya da pek çok durumda olduğu gibi fırtına öncesi sessizlik olarak görülebilir. Figürler üzerinde oyalanarak en az portreler kadar zorlayıcı olurlar ve izleyici film izlerken yaptığı gibi ilgili karakterlerle aralarında bağ kurarlar (Bright, 2011).

Dramatiksizleştirme (de-dramatisation) stratejileri ve hız kesme operasyonları sayesinde tüm film sahneleri kendilerini film karesinin mekanik, tiyatral, heykelsimsi ve resimsel karakterine sahip tableaux vivant'lar şeklinde sunar. Bu perspektifte film kareleri yalnız Cindy Sherman ve Jeff Wall'un sahne fotoğrafçılığı için değil, aynı zamanda hareketli imgeye yeni sanatsal yaklaşımlar için de model olmuştur.

Bunu Lars von Trier'in son filmi Melankoli'de görebiliriz: Melankoli Kirsten Dunst, Charlotte Gainsbourg ve Kiefer Sutherland oynadığı, Lars von Trier'in yazdığı ve yönettiği bir 2011 filmidir. Yeni evlenen çift Justin ve Micheal evliliklerini Justine'nin ablası Claire'nın malikanesinde, görkemli bir davet ile kutlarlar. Fakat bu iki kız kardeş yapı itibarıyla birbirlerine ters karakterdedirler. Justine depresyona, drama ve melankoliye yakın ve yatkın bir kadınken, Claire kız kardeşine göre daha normal olan taraftır. Justine'nin düğün gününde ise ailede herkesin kendine has arızları bir bir ortaya çıkmaya başlar. Tam da bu kutlama esnasında Melankolia adlı bir gezegen, şimdiye kadar güneşin arkasında saklı kaldığı yörüngeden çıkarak dünyaya doğru gelmektedir. Şimdi herkesin kıyameti kendisine göredir...Trier'in ilham kaynağı depresif kişilerin stresli durumlarda sakin durabildiklerini konu edinir.

Film, ana karakterleri tanıtan ve görüntüleri içeren, aşırı yavaş çekilmiş bir giriş sekansı ile başlar. Uzaydan bir noktadan çekilmiş dev bir gezegeni Dünya'ya yaklaşırken gösterir; iki gezegen çarpışır. Film iki bölümde, iki kız kardeşin birinin adının verildiği bölümlerle devam eder.

Filmin Almanya ve İsveç'te gerçekleştirilen özel efektleri, söz konusu çarpışma anında, teknik anlamda gücünü/filmde yönetmenin alışılmışın dışına çıkan bir dizi patlamalar yerine farklı bir ruh ve stil yaratılmıştır. Standart film efektleri yaratmaya göre farklı bir iş türüdür. Her şeyin kendine has özel bir yeri ve anlamı var olan ince efektlere sahiptir.

Böylece yavaşlatılmış/durağan hareketlerin gücü alışılmış efektlerin arasından sıyrılarak filmde yönetmenin esas olan niyetini ortaya koymuştur. Işıklar kurulmuş, görsel efektler sahneleri zenginleştirmiş ve bu sayede oluşturulan atmosfer filmin kendi mekanına ve anlamına yöneltilmiştir. Trier'in üslubu ses-sessizlik, durağan-hareketli arasındaki zıtlıklardaki üslubun ortaya çıkışıdır.

4. Sonuç

Sonuç olarak, tıpkı dijital fotoğrafçılığın fotografik biçemi kendi seçenek ve efektlerinden biri olarak üretebildiği gibi fotoğraf ve sinema estetiği de her aracın kendi doğasında var olan özel niteliklerle -ki bunların en temeli durağanlık ve hareket kriteridir- tanımlanmak yerine belirli tarihi "imgelemlerle" bağıntılı olarak yeniden değerlendirilmelidir. Sırf farklı uygulamalar veya yeni bir yöntemin şifreli kullanımları; yani en güncel üssü dijital imge olan fotografik imgeden ibaret böyle bir fotoğrafçılık ve sinema düşüncesi, şüphesiz bizim "fotografik" ve "sinematik" kavramlarımızı pek çok yönden yeniden sorgulamamıza neden olmaktadır.

KAYNAKÇA

BARTH ES, R. (2000). *Camera Lucida: Fotograf Üzerine Düşünceler* (çev. Reha Akçakaya),

İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları

BRIGHT, S. (2011). *Art Photography Now*, London: Thames&Hudson

FRIED, M. (1980). Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of

Diderot. London : University of Chicago Press

GUNNING, T. (2011). “The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century

“Philosophical Toys” and Their Discourse”, *Between Stillness and Motion: Film,*

Photography, Algorithms. Amsterdam University Press, 27-43

ROSSAAK, E. (2011). *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms.*

Amsterdam University Press

STEVEN, J. (2010). “The History and Aesthetics of the Classical Film Still”, *History of Photography*, 34:4, 373-386

http://www.melancholiathemovie.com/#_directorsstatement (Erişim Tarihi: 15.05.2012)