

BELGESEL SİNEMANIN 3 BOYUTLU OLARAK DANSLA KARŞILAŞMASI: WIM WENDERS'İN PİNA BELGESELİNDE MECRALARARASILIK

Ersan Ocak*

GİRİŞ

Filmler üzerine yazmak da, filmler üzerine yazılmış metinleri okumak da, sinemanın doğası gereği zordur. Bu yazı açısından daha da zorlayıcı olan, okurun yazılanları üç boyutlu (3B) **olarak tahayyül etmesi ve stereografik biçim ve hacimde zihnine yansıtması gerekliliğidir. Ayrıca, Wim Wenders'in "Pina" filmini yaparken kurduğu 3B dünya, yalnızca film sahnelerinin stereografik etkileri üzerinden değil, aynı zamanda yarattıkları deneyimlerin potansiyel duygulanımları açısından da kavranmaya çalışılmalıdır.

Eğer okuyucu Pina belgesel filmini 3B olarak deneyimleme şansına sahip olamadıysa, halen filmin resmi websitesinden iki boyutlu fragmanını seyredebilir (<http://www.pina-film.de/en/trailer.html>). Filmin fragmanı, filmde seçilmiş sahnelerin üzerinde, sade bir grafik anlayışla düzenlenmiş, üç sorunun belirmesi ile başlar: Bu DANS mı? Bu TİYATRO mu? Ya da sadece HAYAT mı? Bir anlamda, seyirci fragmanı izlerken, en başından, daha filmin bütününe görmeden, kendine iç sesiyle bu soruları yöneltmiş olur. Sonra, ekranda, büyük harflerle "aşk, özgürlük, mücadele, özlem, sevinç, umutsuzluk, yeniden birleşme, güzellik, güç" yazıları, bunlara karşılık gelen sahnelerin üzerinde sırasıyla belirir ve kaybolur. Son olarak, Pina Bausch'un ünlü mottosu ekrana yansır ve bir süre ekranda kalır: "Dans edin, dans edin, aksi takdirde hepimiz kaybolacağız." Bu film yirminci yüzyılda, batıda yetişmiş en önemli çağdaş dans, fiziksel tiyatro koreograflarından Pina Bausch üzerine Wim Wenders tarafından yapılmıştır. 3B olarak tasarlanan film, bir yandan Pina Bausch ve Wuppertal Dans Tiyatrosu üzerine biyografik

* Yrd. Doç. Dr., Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Öğretim Üyesi..

** Makalenin bundan sonrasında, "üç boyutlu" ifadesi için 3B kısaltması kullanılacaktır.

bir belgesel, diğ er yandan “ağ ıt” biçiminde bir “dans filmi”dir (Wagner, 2011: 68). Filmin üç boyutlu bütünü deneyimlendiğ inde, final sahnesinde, Pina Bausch yıllarca dans ettiğ i ve koreografiler yaptığ ı Pina Bausch Wuppertal Dans Tiyatrosu sahnelerinin siyah arka fonunda, iki boyutlu olarak, bir hayalet gibi belirir ve el sallarken yavaşça silinerek kaybolur. Bu esnada Bausch’un ünlü mottosunu kendi sesinden duyarız: “Dans edin, dans edin, aksi takdirde hepimiz kaybolacağız.”

Fragmanın başında beliren üç soru, Pina Bausch ve Dans Tiyatrosu’na dair yapılmış bu 3B belgesel filmin mecralararası niteliğ ini ve yapısını, bir iddia olarak, açıkça ortaya koyar. Başka bir açıdan değ erlendirirsek, fragmanı izleyen filmin potansiyel seyircisine, filmin mecralararası niteliğ i ve yapısına dair bir söz verilmiş olur; eğ er seyirci bu fragmandan etkilenerek filme gidecek olursa, 3B olarak, dans-tiyatro-sinema aralıklarında işleyen bir film deneyimleyecektir. Bu makalede, bir adım daha ileri giderek, Wim Wenders’in yaptığ ı bu 3B belgesel filmin dans-tiyatro-sinema aralıklarını aşarak, resim-heykel-mimariyi de iş e katan bir mecralararasılık barındırdığı iddia edilecektir.

Wenders’e göre, stereografi denilen bu 3B sinematografi olmaksızın, Pina Bausch ve Wuppertal Dans Tiyatrosu üzerine yapılan film layığıyla gerçekleştirilemez. Yani, Pina Bausch’un özgün dans-tiyatro koreografilerinin ve bunların farklı mekânlarda dansçılar tarafından gerçekleştirilen performanslarının yarattığı duygulanımlar ve düşüncelerin sinema perdesine yansıtılması ancak 3B dijital teknolojilerle yapılan stereografik imaj üretimi ve montajı ile mümkündür. Filmin resmi websitesi içinde, “projenin gelişimi” başlığı altında, 3B dijital sinema teknolojilerinin gerekliliğ i açıklanmaktadır. Wenders bu teknolojilere kavuşmak ve bunları kullanarak aklındaki gibi bir film yapabilmek için tam yirmi yıl beklemek durumunda kalmıştır...

Wim Wenders, Bausch’un işlerinin bir retrospektifi vesilesiyle, Wuppertal Dans Tiyatrosu tarafından, 1985 yılında, Venedik’te oynanan “Cafe Müller” eserini ilk defa burada seyrettiğ inde derinden etkilenmiş ve duygulanmıştır. İki sanatçının tanışmasından uzun süreli bir dostluk doğmuş ve zamanla ortak bir film projesi oluşmuştur. Ama, iki boyutlu sinema mecrasının sınırlı olanakları nedeniyle uzun süre bu plan gerçekleştirilemez: Wenders, Pina Bausch’un hareketler, jestler, konuşma ve müziğ in alaşımından oluşan biricik sanatını sinemaya uygun biçimde tercüme etmenin henüz bir yolunu bulamadığı hissetmektedir. Yıllar içerisinde, ortak film projesi dostça bir ritüeli ortaya çıkarmış, iki sanatçının birbirlerine proje hakkında plânlarını hatırlatmalarıyla süregiden bir şaka biçimini almıştır: “Ne zaman?” “Nasıl yapabileceğ imi bildiğ im an...”

İrlandalı rock grubu U2 dijital olarak üretilmiş üç boyutlu “U2-3D” adlı konser filmlerini Cannes’da sunduklarında, o özel an artık gelmiştir. Wenders hemen anlamıştır ki: “Üç boyutlu projemiz mümkün olabilirdi! Sadece bu yolla, mekân boyutunu dahil ederek, Pina’nın Dans Tiyatrosu’nu uygun biçimde perdeye getirmeye cüret edebilirdim.” Wenders sistematik biçimde yeni nesil dijital 3B sinemayı takip etmeye başladı ve 2008 yılında, Pina Bausch’la birlikte ortak hayallerini gerçekleştirmeyi gözden geçirdiler. Wim Wenders’le birlikte Pina Bausch, repertuarından «Café Müller», «Le Sacre du printemps», «Vollmond» ve “Kontakthof” eserlerini seçti ve 2009/2010 sezonuna ekledi. (<http://www.pina-film.de/en/about-the-movie.html>, the development of the project)

1985 yılında tanışan Pina Bausch ve Wim Wenders’in, yaşadıkları zamanın çok ötesinde ortak hayaller kurabilmeleri, bu iki sanatçının temel ortak özelliğ i olan yenilikçiliklerinden kaynaklanıyor. Kendi sanatsal alanlarının varolan sınırlarının kendilerine yetmemesi, onları sürekli olarak bu sınırları zorlamaya ve aşmaya yöneltiyor.

Bunun bir sonucu olarak, çok disiplinli çalışmaya açık ve hali hazırda disiplinler ötesi sanatsal işler yapmış olmaları böyle bir hayali kurmalarını mümkün kılıyor. Böylelikle, iki boyutlu sinema mecrasının biçimleri ve teknik konvansiyonlarının, Pina Bausch'un biricik sanatını sinemaya aktarmaya yetmeyeceğini fark eden Wenders, sürekli olarak bunu nasıl yapabileceğine dair arayışını sürdürüyor. Sonunda, yeni bir mecra olarak 3B dijital sinemanın gelişmesiyle bunu yapmak mümkün hale geliyor...

Mekân Boyutunu Dahil Ederek Dansın 3B Sinemaya Dönüştürülmesi

Yukarıda belirtildiği gibi, Wenders şöyle der: “Sadece bu yolla, mekân boyutunu dahil ederek, Pina'nın Dans Tiyatrosu'nu uygun biçimde ekrana getirmeye cüret edebilirdim” (<http://www.pina-film.de/en/about-the-movie.html>, the development of the project). Burada, üzerine gitmemiz ve anlamaya çalışmamız gereken, Wenders'in “mekân boyutunu dahil ederek” ifadesi. Ne demek “mekân boyutunu dahil ederek”? Sinemanın ortaya çıkışından beri mekân boyutu hep olmuştur. Sinemanın mekânı kuruşu ve kullanım biçimi, batı resminin temel konvansiyonlarından biri olan perspektifin, optik olarak üretilmesi yoluyla yaratılan bir derinlik illüzyonuyla işler. İşte, tam bu noktada, 3B sinemanın ayırcı özelliği ortaya çıkar: iki boyutlu sinema, mekânı, batı resminde olageldiği üzere, perspektiften yararlanarak perdenin gerisine doğru oluşan bir derinlik illüzyonu olarak kurarken, 3B sinema iki boyutlu sinemanın bu derinlik illüzyonunu ters yönde genişletir. Yani, perde ekseninden sinema salonuna doğru oluşan “tersine perspektifi”^{*} de işe dahil eder. Böylelikle, 3B sinema, sadece perde yüzeyi ve gerisinde derinlemesine oluşan bir sinematografik dünya ile yetinmez, perde yüzeyinden sinema salonuna doğru genişleyen ikinci bir perspektif alanını stereografik illüzyonla işe dahil eder. Bu, Pina filmi özelinde söyleyecek olursak, filmin açılışında gördüğümüz Wuppertal Dans Tiyatrosu'na girdiğimiz ikinci sahnede, söz konusu tiyatro salonunun 3B Pina filmi seyrettiğimiz sinema salonunun üstüne doğru genişlemesi ve bu salonu stereografik bir illüzyonla işgal etmesi, kaplaması; bizi kuşatması ve içine alması demektir. Bu bağlamda, Pina filmine baktığımızda, Brigitta Wagner'in belirttiği gibi, “Wenders, Herzog'dan çok daha güçlü biçimde, kurmaca olmayan sinemada görsel alana yeni bir derinlik katılmasında, estetik potansiyeli daha iyi kavramış görünüyor” (Wagner, 2011: 68).

3B sinemanın doğrusal perspektifi perde ekseninde ters yöne genişletmesinin kökenlerini, yine Batı resim tarihi içinde, Barok resim geleneğinde bulabiliriz. Barok resimde resmedilen mekân, pozlanan sahne, çerçevenin dışına akma eğilimi içindedir. İzleyicisinin olduğu fiziksel mekâna doğru yayılarak çerçevesinden sıyrılmaya, izleyicisini resmedilen sahne içine dahil etmeye, kuşatmaya çalışır. Yani, tarihsel olarak, üç boyutlu mekâna yayılmaya, seyircisini kuşatmaya eğilimli bir temsil anlayışı uzun zamandır var. Öte yandan, tarihsel olarak, resimden sonra ortaya çıkan yeni mecralar olarak fotoğraf ve sinema, Barok resmin imkânlılığını hissettirdiği, bir anlamda öngördüğü, çift yönlü doğrusal perspektif yayılımını ve izleyiciyi kendi mekânında kuşatma imkânını

* “Tersine perspektif” olarak adlandırdığım olgu Pavel Florenski'nin “tersten perspektif” kavramını akla getirebilir ama başka bir şeye işaret eder. Florenski'nin “tersten perspektif” kavramı, özellikle resim sanatı içinde gerçeklik ve temsil meseleleri üzerine oldukça önemli eleştirel bir kavramdır. Florenski, bu kavramlaştırma ile, sanatın gerçeklikle kurduğu ilişkiye, tinsel bir açıdan yaklaşarak, Batı'da geliştirilen doğrusal perspektifin tartışılmazlığını sorgular. Bu makalede, “tersine perspektif” ile, Florenski'nin bu derin tartışmasının dışında, 3B sinemada görüntü üretimi ve montajı açısından daha mekanik bir meseleye, “kuşatıcı mecra” (*immersive media*) meselesine işaret etmeye çalışıyorum.

başlangıçta pek dikkate almamışlardır. Fotoğrafla gerçeğin olduğu gibi temsil edilebilme kapasitesine ve doğrusal perspektifin mükemmel şekilde derinlemesine kuruluşuna duyulan hayranlık öne çıkarken; sinema, hareketi gerçekçi biçimde kaydedebilme ve gösterebilmenin büyümesine kapılmıştır. Sinemanın, basitçe derinlemesine doğrusal perspektif illüzyonunun etkisinden sıyrılarak, zamanın ve mekânın sinemaya seyirciyi kuşatacak biçimde yeniden dahil edilmesi uzun zaman alacaktır. Bu aşamada, zamanın ve mekânın, kuşatıcı biçimde sinemaya dahil edilmesi açısından 3B sinemanın tarihsel gelişimine bakmakta fayda var.

Her nasılsa, 3B sinemanın tarihsel gelişiminin arkasındaki nedenler çoğunlukla çok basit biçimde açıklanır. Daha çok pazar başarısı ve teknolojik gelişme tabanlı bu basit açıklamaya indirgenerek 3B sinemanın tarihi şöyle kurgulanır: 3B sinemanın ilk ortaya çıkışı 20. yüzyılın ilk çeyreğine kadar geriye gitse de, üretim sürecinden başlayarak filmin gösterimi dahil ortaya çıkan yüksek maliyetler ve standart bir formatın oluşmaması nedeniyle, sinema sanayi içinde, uzunca bir süre, bir niş pazar olarak kalmıştır. 3B sinema, ikinci kere, 1950’lerde yeniden belirir. Aynı yıllarda, televizyon setlerinin hızla evlerin oturma odalarına girmesiyle ortaya çıkan ve giderek artan seyirci kaybı, sinema sanayi üzerinde ciddi bir baskı yaratmıştır. Sinemanın bir yenileşme ile buna cevap vermesi gerekmiştir ve bu bağlamda 3B sinema yeniden denir. Ama 3B sinemanın ikinci dalgasında da, tek tük başarılı filmler olsa da, genel bir başarı sağlanamaz. 1980’lerde bir kez daha yeniden denenilen 3B sinema, 1990’larda IMAX salonlarda bir canlılık yaratmayı başarır. 3B sinemanın üçüncü dalgasının oluşma nedeni olarak da, “ev sinema sistemleri, video oyunlar, yasal olan talep-üzerine-video yayınları ve yasadışı olarak İnternet üzerinde dosya paylaşımlarını kapsayan eğlence elektronikleri”nin hızlı gelişimi ve yayılımı gösterilir (Mendiburu, 2009: 6). 2000’li yıllarda daha da başarılı hale gelen 3B filmler, 2009 Aralık ve 2010 Ocak aylarında üç boyutlu *Avatar* filminin küresel başarısıyla, sinemada daha yerleşik bir hal almış gibi görünmektedir (http://en.wikipedia.org/wiki/3D_film). Sonuç olarak, sinema tarihi içinde, 3B sinemanın üç dalgalı gelişiminin nedenlerine dair yaygın, ortak anlayış, belli dönemlerde ortaya çıkan yeni görsel-işitsel eğlence teknolojilerinin sinema pazarını daraltmasına ve seyirci sayılarını düşürmesine tepki olarak, sinema teknolojisinde yapılan önemli yenileşimlerden biri olarak görülmesidir. Diğer bir deyişle, 3B sinema, iki boyutlu sinema sanayinin zaman zaman ekonomik krize düşmesine tepki ve çözüm olarak sinema sanayinin teknolojik yenileşim alanı olarak görülmüştür. Bu ekonomik krize teknolojik yenileşimle tepki verme temelli ‘gelişmeci’ açıklama oldukça ikna edici olsa da, bizim vakamızda olduğu üzere, bugün giderek artan sayıda 3B sanat filmi üretiliyor olmasını açıklamak için yeterli değildir. Rosalind Krauss’un eleştirel biçimde ifade ettiği gibi “yeniye rahatça kabul ettirmek aşına kılınması ile mümkündür. Bu da, yeninin, geçmişin biçimleri içinden, yavaş yavaş evrildiğini göstererek yapılır” (30). Bu makalede, Krauss’un bu eleştirisi dikkate alınarak, günümüz 3B belgesel sanat sinemasının önemli örneklerinden biri olan Pina filmi “mecralarası” bir yaklaşımla kavranmaya çalışılmaktadır.

Aslında, Wenders’in, mekân boyutunu sinemasına kuşatıcı biçimde dahil ederek, Pina Bausch Dans Tiyatro’sunu uygun biçimde perdeye aktarabileceğini kavramasıyla mecralararası bir yaklaşım zaten şart hale geliyor. Çünkü, Wenders, ancak mekânı kuşatıcı biçimde sinemasına dahil edebilirse, Pina Basuch Dans Tiyatrosu’nun görsel, performatif ve mekânsal bileşenlerle kurulan ve edebi anlatıyı genellikle dışarda bırakan dünyasını yeniden üretebilir. Seyircinin Wuppertal Dans Tiyatrosu’nda bir eseri seyredirken

deneyimlediğine benzer bir deneyimi bu sefer sinematik olarak yeniden üretebilir ve sinema salonundaki seyircinin benzer duygulanımlar yaşamasını sağlayabilir. Bu anlamda, Wim Wenders, 3B dijital sinema teknolojisini kullanarak Pina Bausch'un hareketler, jestler, konuşma ve müziğin alışımlı olan sanatını sinemaya aktaramaya karar verdiğiğinde, Pina Bausch'un "sınır aşmaya eyilimli" tavrını da sinemaya aktarabileceğini fark etmiş olmalı. Wuppertal Dans Tiyatrosu'nun set tasarımcısı Peter Pabst'a göre, Pina Bausch'un koreografi anlayışının önemli bir bileşeni "sahne ile seyirci arasındaki sınırın aşılması," bu sınırın sürekli ihlal edilmesidir. (<http://www.pina-film.de/en/about-the-movie.html>) Wenders'in önemli keşfi ise, bu sınır ihlali halini 3B sinema ile seyircisine geçirebileceğini hissetmiş olması...

Öte yandan, Wenders'in farkında olduğu ve filmi tasarlayıp yaparken çok dikkat ettiği bir başka husus, 3B sinemanın plastiğinin sahneyi sürekli işgal altında tutarak Pina Bausch'un dansının önüne geçmesine de izin vermemek gerekliliği idi. 3B sinema plastiğinin etkileyici niteliğini sürekli öne çıkaran bir film, daha çok atraksiyon sinemasının bir parçası olacak, büyümlü ama yüzeysel bir cazibeyle seyircisinin gözünü bağlarken, Pina'nın mecralararası, sınırlar aşan sanat pratiğini gözden kaçmasına sebep olurdu. Bu nedenle, üçüncü boyuta duyulan ihtiyaca rağmen, Wenders'in seyircisine 3B sinema plastiğini unutturması, hatta görünmez kılması gerekiyordu. Böylelikle, Pina'nın sanatı daha açık ve belirgin biçimde sinema seyircisine geçecekti. (<http://www.pina-film.de/en/about-the-movie.html>)

Bir kere de tersinden söyleyecek olursak, iki boyutlu bir Pina filmiyle, Pina Bausch Dans Tiyatrosu'nun mekân ve zaman boyutu kuşatıcı biçimde sinemaya dahil edilemez. Pina Bausch eserlerinin üzerine kurulu olduğu performatif, görsel ve mekânsal anlatıların fikir ve duygulanımları açığa çıkardığı zaman aralıklarının gerçek anlamda aktarılması ve hissedilmesi seyirci için mümkün olmaz, eserlerin aktarımı sürekli olarak eksik kalır. Bu durumda, Pina filmi analiz edip okurken, Pina Bausch'un eserlerinin mecralararası niteliklerini göz önünde tutarak, görsel, performatif, mekânsal sanat disiplinlerinin temel kavramlarını ve terimlerini 3B sinemanın kuşatıcı mekân ve zaman tabanlı doğasını anlamak için kullanmalıyız. Yani, 3B Pina filminin okumasını mecralararası bir genişletmeyle, resim-fotoğraf, dans-tiyatro ve heykel-mimari aralıklarında okumaya çalışmalıyız. Böyle bir okumanın, öncelikle, edebi anlatı alanının sınırlarını zorlayacağı aşikar...

Mecralararası Bir Anlatı Olarak 3B Pina Filmi

Sinema, icat edildiği günden bu yana, edebi anlatının hegemonyası altında olagelmıştır. Aslında, daha başlangıç döneminde, bir çok avangart sanatçı (ki çoğu sinema alanı dışındaki sanat alanlarında çalışan sanatçılardır) edebi anlatı dışında, sinemanın kendi ifade kipinin veya mecralararası ifade kiplerinin arayışında olmuş, bu bağlamda deneysel filmler yapmışlardır. Anadamar ticari sinema ise, gereksindiği büyük sermayenin risk almıyan, pazar-başarısı-garantici tavrıyla, ideolojik olarak, edebi olmayan anlatı biçimlerinden uzak durmuştur. Diğer yandan, anadamar ticari sinemanın, edebi anlatıya dayalı filmler üretirken, farklı mecralara dayalı resim-fotoğraf, dans-tiyatro, heykel-mimari disiplinlerinden yararlanmadığını söyleyemeyiz. Tam tersine, bu sanat disiplinlerini pazar başarısı için sömürüp, bütünlüklü edebi anlatıları sinematografik olarak başarılı biçimde yeniden üretebilmek için araçsallaştırdığını ve kendi mecrasına kattığını söyleyebiliriz. Yani, anadamar ticari sinema, mecralararası bir yaklaşımdan çok, diğer mecralarda işleyen sanat alanlarının tekniklerini ve ürünlerini,

kendi mecrasına, edebi bir anlatıya hizmet edecek biçimde devşirmiş ve indirgeyerek kullanmıştır. Bu bağlamda, 3B sinemanın neredeyse bir yüzyıl boyunca gerçek anlamda başarıya ulaşamamasının temel nedenlerinden birinin bu faydacı, araçsal, indergemeci yaklaşım olduğunu söyleyebiliriz.

Sinema dışındaki sanat alanları, yirminci yüzyılda, özellikle de postmodern dönemleri ve halleri içinde, kendi mecraları dışındaki mecralardan da yararlanabilir olmuşlardır. Yani, resim, fotoğraf gibi görsel sanatlar, dans, tiyatro gibi performans sanatları, heykel gibi plastik sanatlar, kendi mecralarına kapanarak, salt kendi mecralarına özel ve kendi mecralarında mümkün bir temsil biçimi veya dil geliştirme arayışından kurtularak; kendi mecralarından farklı mecralarla ilişki içine girmeyi becermiş, böylelikle yepyeni ifade kipleri geliştirmişlerdir. Bu duruma örnek olarak, heykeli ele alalım. Heykel, klasik dönemi içinde, esasen anımsatıcı (anmaya yarayan) bir temsil düzeni içinde gelişmiştir. Belirli bir yerde, mahalde, kaide üzerine dikilen heykel, o yerin, mahalın anlamı veya kullanımı üzerine sembolik olarak konuşur (Krauss, 1979: 33). Modernist aşamasında heykel, işlevsel olarak yersizleşir, mahalsizleşir ve büyük oranda kendi kendine referans veren (özyöndergesel) bir hâl alır (Krauss, 1979: 34). Postmodern aşamada ise, Krauss'un ifadesiyle,

... pratiği verili mecrayla olan ilişkisi içinde tanımlanmaktan ziyade— heykel—bir set kültürel terim üzerindeki mantıki operasyonlarla ilişkisi içinde, herhangi bir mecr—fotoğraf, kitaplar, duvarlardaki çizgiler, aynalar ve heykelin kendisi—kullanılabilir. Böylece, bu yeni saha, hem sanatçı için keşifte bulunabileceği ve yavaş yavaş kaplayabileceği genişletilmiş ve fakat sonlu sayıda ilişkili pozisyonlar seti sağlar, hem de işin örgütlenmesi için belli bir mecranın koşullarını dayatmasını engeller (Krauss, 1979: 42-43).

Judith Collins'e göre, modernizm resmi, heykelin üzerinde bir yere koyarak, öncelemiştir ve “modernizm çöktüğünde, vurgu resimden heykele kaymıştır. O zamana kadar heykel, renkli yüzey fikrini herşeyin önünde tutan ve baskın biçimde resme ait olan estetik kavrayışın gölgesinde kalmıştır” (Collins, 2007: 2). Buna paralel biçimde, sinemada da öncelikle resme vurgu yapan bir sanat tarihi anlayışı ve oradan alınan bilgi birikiminden faydalanılmış, sinema estetiği öncelikli olarak “renkli yüzey” fikrine dayalı resimden beslenmiştir. 3B sinemanın gelişiminde bile heykel sanatıyla bir ilişkilenebilirliği gidilmesi pek akla gelmemiştir.

Bu noktada, şunu iddia edebiliriz: Bir 3B sanat filmi olarak Wim Wenders'in “Pina” filmi,—genel olarak sinema, özel olarak belgesel sinema içinde—edebi olmayan bir anlatı arayışında olması; diğer sanat disiplinleriyle kurduğu açık işbirliği; ve belirgin mecralararası niteliğiyle farklılığını ortaya koyar. Pina filminde, performans sanatları alanının yirminci yüzyıldaki gelişimi içinde olduğu gibi, edebi metnin hegemonyasının kırılmasına benzer bir kırılma görürüz. Performans sanatlarında, geleneksel olarak, performans sanatçısı “zaten varolan edebi bir metnin yorumcusu olarak” görülmüştür (Carlson, 1996: 92). Bu geleneksel anlayış avangart sanatçılar tarafından reddedilmiş, daha deneysel bir yaklaşımla, performans sanatçısı “bir edimin veya eylemin yaratıcısı” olarak ele alınmıştır (Carlson, 1996: 92). Marvin Carlson'un ifade ettiği biçimde,

Bu durum (fütürizmde çoktan görüldüğü gibi) üründen sürece, yaratılmış nesneden yaratma edimine doğru olan kayma ile yakından ilgilidir. Neredeyse aynı oranda çok önemli olan şey, geleneksel sınırların yıkılmasıdır—plastik sanatlarla performans sanatları arasındaki; yüksek sanatlar olarak kabul edilen tiyatro, bale, müzik ve resimle,

popüler formlar olan sirk, vodvil, varyete arasındaki; ve hatta sanatla yaşamın kendisi arasındaki (1996: 92-93).

Bausch ve Wuppertal Dans Tiyatrosu üzerine yapılmış Pina filmi, içeriği, konusu kadar 3B sinema içinde geliştirdiği stereografik biçimlerle, yukarıda Carlson'un ifade ettiği performans sanatlarındaki kırılma ve kaymayı esas alır. Böylelikle, bu 3B belgesel sanat filmi, basitçe diyaloglar yoluyla bir metnin görsel alana tercüme edilmesinden çok, mekân, zaman, beden, performans, müzik vb. bileşenlerinin, mecralarası stereografik senteziyle, bir duygulanımlar sineması ortaya çıkarır.

Duygulanımlar sineması deyince genellikle ve öncelikle kurmaca sinema akla gelir. Oysa, Pina filmi başta olmak üzere, şimdiye değin üretilen 3B sanat filmlerinin çoğu kurmaca olmayan alanda, belgesel türünde üretilmiştir. Burada, esasen dikkat edilmesi gereken, zamanımızda giderek sinema içinde bu temel tür ayrımını aşan, kurmaca ve belgeselin iç içe geçtiği örneklerin yaygınlaşmasıdır. Bu anlamda, ancak Wenders gibi, sinemayı, kurmaca ve belgesel türlerinin ikisinin birden içinden eşzamanlı olarak düşünebilen, tasarlayabilen bir yönetmen 3B sanat sinemasının kurucu örneği olan Pina gibi bir filmi üretebilirdi. Wenders şöyle der: “Her film aynı zamanda kendisinin ve yapıma biçiminin belgeselidir” (1991: 8).

Elsaesser'e göre, sahneler ve karakterler “3B sinemada, (2B sinemada) kişilerin yürüdüğü veya konuştuğu açı-karşı açı çekimlerinden daha iyi çalışmaktadır” ve bu nedenledir ki “Wenders ve Herzog ilk 3B film atılımlarında, dansı (Pina, 2011) ve mağara çizimlerini (Cave of Forgotten Dreams, 2011) seçmekle akıllılık etmişlerdir” (Elsaesser, 2013: 236-237). Yani, Wenders'in ve Herzog'un başı çektiği 3B belgesel film örneklerinde görüldüğü üzere, 3B sinema tersine perpspektifi de kullanarak, özelde mekânı sinemaya dahil ederek sinemasal alanı genişletmekle kalmıyor, genel olarak, sinemasal gerçekliğin de daha güçlü biçimde yeniden üretilmesini sağlıyor. Wenders'in Pina filmini bu anlamda ele aldığımızda, dansın kurucu unsurları olan beden hareketlerinin, mekânsal düzenleme içinde, zaman boyutunun da katılmasıyla, seyircisine, iki boyutlu sinemaya göre, gerçeğe daha yakın bir deneyim yaşattığını söyleyebiliriz. Nick James de, bu konuda, Wenders ve Herzog'un 3B filmleri üzerine şöyle diyor:

“Bir seyirci olarak, kamera tarafından, Bausch'un Wuppertal dans topluluğunun üstüne, ardına ve ortasına konumlandırılmak, bedensiz bir şekilde sahneler içinde dolanırken, daha cismani bir ruha sahip olmak gibi.” Herzog'un mağara filmini seyrederkense, “hayvanların betimlenmesindeki muazzam hareket hissini Chauvet-Pont-d'Arc mağarasının duvarlarındaki kıvrımların aktarımına bağlı olduğunu duyumsuyoruz (...) bu iki film, birlikte, üç boyutluluğun en iyi kullanımının, hayali şeylerdense, gerçekte olan şeyleri bize sunmakta olacağını ortaya koyuyor.” (aktaran Elsaesser, 2013: 237)

Sonuç olarak, 3B sinemada seyircinin deneyimi içinde, gerçeklik beklentisi, iki boyutlu sinemayı aşıyor. Zaten, iki boyutlu sinemada, konvansiyonel olarak, filmin üretimi de, tüketimi de daha fantaziye dair, daha rüyasal, hayali şeylerin seyredilmesi üzerine kurulmuştur. Bu eğilimle üretilen filmler de, film çalışmaları alanında, çoğunlukla psikanalitik bir gelenek içinde değerlendirilmiş, analiz edilmişlerdir. Kurmaca olarak yapılan 3B sinemada da bu konvansiyonel anlayış uzun süredir sürdürülmeye çalışılıyor. Oysa, 3B sanat sinemasının kurmaca olmayan alanda ürettiği filmlerde, yönetmen filmini tasarlarken ve yaparken, stereografik olarak gerçekliği, mekân, zaman, hareket,

performans ve anlatı bileşenleriyle, gerçekte olduğu halini stereografik bir genişlemiş dille yeniden üretme gayretine giriyor. Seyirci de, 3B belgesel filmi izleyeceği sinema salonuna, kuşatıcı bir mekân-zaman içine dahil olarak, Pina filminde olduğu gibi, dansçıların hareketlerini ve ürettikleri performatif anlatıyı çok farklı açılardan, içinde olarak deneyimlemeye gidiyor. O olayın bir parçası olma duygulanımı için bu filmleri deneyimliyor.

SONUÇ

Wenders'ın Pina filmi, 3B belgesel sanat filminin ilk modellerinden biri olarak ele alındığında, özellikle belgesel sinema adına güçlü yeni beklentiler yaratmaktadır. Öncelikle, bu filmin üç boyutluluğunun bir koşul gibi ortaya koyduğu “mecralararası” bir anlayışın belgesel sinemayı dönüştürerek yaygınlaşacağı öngörülebilir. Böylelikle, belgesel film yönetmenlerinin yeni bir bakış biçimi, tasarım anlayışı, daha disiplinler arası bir kavrayışla sinemayı ele almaları yaygınlaşacaktır. Buradaki en önemli kırılmanın anlatı biçimlerinde açığa çıkması beklenmelidir. 2B sinemada, tarihsel olarak, mecraya özel (*medium specific*) bir anlayışla, sadece sinemaya ait optik bir dil geliştirme çabasına girilmiştir. Sinematografi denilen bu mecraya özel dil içinde genellikle, kurmaca alanda, edebi anlatının aktarımı öne çıkmıştır. 3B sinemanın gerçeği yeniden üretirken kuşatıcı biçimde mekânı ve zamanı, hareket ve performansla buluşturma gücü, kurmaca olmayan alanı öne çıkarmış, sanat sineması yapan yönetmenlerin bu alanda atılımlarda bulunmaları yaygınlaşmıştır. Bir sonuç olarak, 3B sinema ile sanatsal olarak kurmaca olmayan alanda bir genişleme olması beklenebilir.

Pina filminin 3B tasarımında dikkat çeken başka bir ayırıcı nitelik, mecralararası yaklaşım içinde, mekânın ve zamanın kuşatıcı bir deneyim olarak yeniden üretilmesiyle, sinemanın şimdiye kadar görece az ilişkilendirildiği mimari ve heykel alanlarıyla birlikte daha çok düşünülmesi ve ele alınması gerektiğidir. Burada, mekânın zamanla, hareketin performansla birlikte işe dahil edilmesiyle, mimarinin ve heykelin üç boyutluluğa dair tarihsel ve eleştirel olarak geliştirdikleri yaklaşımların sinemayla ilişkisinin yeniden gözden geçirilmesi söz konusudur. Sinemanın optik aygıtının ötesinde, mimari ve heykelden dokunsal nitelikler kazanması önemli bir girdi oluştururken, hem kuramsal hem pratik anlamda önemli bir tartışma alanı açmaktadır. Stereografik yaklaşım, sinemanın diğer sanat alanlarıyla olan ilişkiseliliğini genişletirken, yeniden ürettiği 3B dünyada seyirciyi içine çekerek kuşatmaktadır. Bu yeni ilişkisellikler, sinemanın hep ilişkilendirildiği sanat alanlarıyla olan ilişkiselliklerini de yeniden gözden geçirmesini gerektirmektedir. Örneğin, 3B sinemanın gayrimaddi biçimde seyircisini kuşatıcı varoluşu, Barok resimde öngörülmüş, bir hamle olarak gerçekleştirilmeye çalışıldıysa da, egemen Kartezyen perspektife dair güçlü bir düşünsel eleştiri düzeyinde kalmıştır. Martin Jay'ın Buci-Glucksmann'a referansla söylediği gibi, “barok kendinin farkında olarak, yüzeyle derinde olanın çelişkilerini şenlikli biçimde açığa çıkarır, görsel mekanların çokluğunu uyumlu bir öze indirgemeye dair yapılacak herhangi bir teşebbüsü küçümser, hor görür. (...) Aslında, barok görsel deneyimi, maddesel olana dair muazzam farkındalığıyla, Kartezyen perspektifçi rakibinin mutlak gözmerkezciliğine düşmesini engelleyecek, güçlü dokunsal niteliklere sahiptir” (Jay, 1988: 17).

Pina filminin seyircisine güçlü bir duygulanımla deneyimlettiği, gözmerkezci bir dünya algısını aşarak, mekânın, zamanın kuşatıcılığı içinde hareketin, performansın anlatıyı “hayatın kendisi” olarak sunması, 3B sanat sinemasının stereografiyle daha

uzun bir yolunun olacağına işaret etmektedir. Günümüz insanının ve toplumlarının, postmodern gerçeklik krizinde, hayatın kendisini, mecralararası genişletilmiş bir sanat pratiğinde deneyimleyebilmeleri önümüze çok sayıda çetin, gerçek soru çıkaracak gibi görünüyor.

KAYNAKÇA

- Carlson, Marvin (1996). *Performance: A Critical Introduction*. London & New York: Routledge.
- Collins, Judith (2007). *Sculpture Today*. London & New York: Phaeton Press.
- Elsaesser, Thomas (2013). "The 'Return' of 3D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century". *Critical Inquiry*, Vol. 39, 217- 246.
- Florenski, Pavel (2001). *Tersten Perspektif*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Jay, Martin (1988). "Scopic Regimes of Modernity". Hal Foster (Ed.) *Vision and Visuality* (3-23). Washington: Bay Press.
- Krauss, Rosalind (1979). "Sculpture in the Expanded Field"
- Mendiburu, Bernard (2009). *3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*. London: Elsevier & Focal Press.
- Wagner, Brigitta B. (2011). "From 3D to Mumblecore" *Film Quarterly*, Vol. 64, No. 4, 68-72.
- Wenders, Wim (1991). *The Logic of Images*. London & Boston: Faber and Faber.

3B SANAT FİMLERİ

- Wim Wenders, "Pina" (2011)
- Werner Herzog, "Cave of Forgotten Dreams" (2011)
- Jean Luc Godard, "Goodbye to Language" (2014)
- Karim Ainouz, Michael Glawoger, Michael Madsen, Margreth Olin, Robert Redford, and Wim Wenders, "Cathedrals of Culture" (2014)
- Peter Greenaway, Jean-Luc Godard and Edgar Pera, "3x3D" (2013)

Öz

Belgesel Sinemanın 3 Boyutlu Olarak Dansla Karşılaşması: Wim Wenders'in Pina Belgeselinde Mecralararasılık

Üç boyutlu sinema teknolojisi daha çok popüler sinemanın yararlandığı bir film yapımı ve gösterimi teknolojisi olagelmıştır. Diğer yandan, günümüzde, "stereografi" (*stereography*) adı verilen 3B (üç boyutlu) sinematografinin yaratıcı kullanımı giderek sanat sineması yönetmenleri arasında yaygınlaşıyor. Wim Wenders, Werner Herzog, Jean-Luc Godard, Peter Greenaway gibi sanat sinemasının usta yönetmenleri peş peşe stereografik üç boyutlu filmler yapıyorlar. Bu filmlere bakıldığında, iki ortak nitelik öne çıkıyor. İlk olarak,

bu usta yönetmenlerin stereografiden yararlanarak daha çok kurmaca-olmayan, belgesel sanat filmleri yaptıklarını görüyoruz. İkinci olarak da, bu 3B belgesel sanat filmlerinin mecralararası (*intermedial*) niteliği açık biçimde kendini hissettiriyor. Bu makalede, Wim Wenders'in "Pina" adlı, 2011 yapımı, 3B belgesel sanat filmi odağa alınarak yukarıda ifade edilen temel iki nitelik tartışmaya açılacak. Bir yandan, 3B belgesel sanat sinemasının bir parçası olarak Pina filminin (belgesel) sinema içindeki yeri tartışılırken, diğer yandan, bu filmin mecralararası nitelikleri mekân, zaman, hareket, performans, dans, beden, ve sinema arasındaki ilişkisellikler ve etkileşimler üzerinden ele alınacak. Bu bağlamda, Pina filminde, 3B sinemanın mekânı genişleterek filmi seyrettiğimiz salona dahil etmesi, filmin salonu işgal etmesi ve kaplamasının ne demek olduğu tartışılacak. Bu mekânsal genişlemeyle birlikte edebi anlatının dışında, mecralararası bir anlatının nasıl mümkün olduğu açıklanmaya çalışılacak. Sonuç olarak, Pina filminin edebi olmayan bir anlatı arayışında olması; diğer sanat disiplinleriyle kurduğu açık işbirliği; ve ayırt edici mecralararası niteliği tartışılacak.

Anahtar Kelimeler: 3B (Üç Boyutlu) Sinema, Stereografi, Belgesel, Mecralararasılık, Pina

>

Abstract

An Encounter of Documentary With Dance in 3D: Intermediality in Wim Wenders' Pina Documentary

3D cinema technology has mostly been utilised by popular cinema in its production and screening. On the other side, today, the creative use of 3D cinematography that is called "stereography" becomes widespread in arthouse filmmaking by directors such as Wim Wenders, Werner Herzog, Jean-Luc Godard, Peter Greenaway, etc. When we look at these 3D arthouse films, there are basically two common characteristics. First, it is interesting that most of these arthouse 3D films are in the genre of non-fiction, i.e. documentary. And secondly, it is also interesting that the intermedial nature of cinema becomes more obvious in these 3D arthouse documentaries. In this article, two basic common characteristics of 3D arthouse documentary cinema, which are mentioned above, will be discussed through Wim Wenders' film Pina (2011). On one side, as one of the leading examples of 3D arthouse documentary cinema, Pina movie will be discussed with its different position in (documentary) cinema. On the other side, intermedial characteristics of the "Pina" movie will be explained. The interaction and interrelationships between and among space, time, movement, performance, dance, and cinema will be elaborated in its stereographic design. In this context, the expansion of space in 3D cinema, which occupies the movie theatre, will be discussed with its meaning and consequences. With this expansion of space, an intermedial narrative becomes possible, which is non-literary. In conclusion, Pina movie with its seeking for non-literary narrative; its open collaboration with other art disciplines; and distinctive intermedial qualities will be exposed.

Keywords: 3D Cinema, Stereography, Documentary, Intermediality, Pina