

- Makaleler -

## Video Sanatının Düşünce Sinemasına Etkisi

Kurtuluş Özgen\*

### Özet

*Video sanatı; 1960'lı yılların başında, bir grup sanatçının (Yeni Gerçekçiler ve Fluxus kümelenmeleri) iktidarın egemen gücünün görüntüsü ve sesi olan televizyona<sup>1</sup> karşı "video imajını" itiraz-muhalefet-isyan aracı olarak kullanmaya başlamaları ile doğar. Videoyu bir sanat nesnesi olarak fotoğraf, sinema ve televizyonun 'melez çocuğu' olarak tanımlamak mümkündür.*

*Video sanatında, sanatçı izleyiciyi (deneyimleyiciyi) sanat sürecinin içine başat bir aktör olarak davet eder. Deneyimleyici çalışmanın içinde aktif rol aldığı zaman farkındadır. Video sanatı ancak deneyimleyicinin fail konumu ile tamamlanır. Video sanatında deneyimleyici, seyretme (pasif ve hülyalı bir röntgenleme deneyimi) eylemini terk edip, düşüncesi, yorumu ve bedeni ile sanat sürecinin yaratıcı ortağı haline gelir.*

*Düşünce sineması da büyüdü-hülyalı seyir deneyimi sunan ve izleyiciyi özellikle pasif (edilgen) bir tüketiciye indirgeyen ana akım (ticari) sinemaya karşı (muhalif) pozisyon alır. Düşünce sineması kümelenmesi içinde tanımlanan filmler de seyirciden video sanatındakine benzer bir pedagoji talep ederler. Seyircilerin film deneyimi sırasında (ve sonrasında) aktif olarak düşünmesi ve sorgulaması amaçlanır.*

*Bu makalede video sanatının seyreden deneyimleyiciye dönüştürmesinin (günümüz) düşünce sinemasının seyirci ile kurduğu ilişkiye olan etkisi tartışılacaktır.*

**Anahtar Kelimeler:** Video Sanatı, Düşünce Sineması, Seyirci.

ORCID ID : <https://orcid.org/0000-0003-1906-2263>  
E-mail : kozgen@gmail.com  
DOI: 10.31122/Sinefilozofi.552780

Geliş Tarihi - *Recieved*: 10.04.2019  
Kabul Tarihi - *Accepted*: 15.06.2019

1 Televizyon iktidarın, egemen gücün görüntüsü ve sesi yani merkez propaganda aracı haline gelir. Televizyonu bir güç olarak elinde tutan iktidara gelir ya da iktidarı kalıcı kılar. Bu ilişki ticari, politik ve estetik kulvarları olan bir ilişkidir (Bozkurt, 2005: 80).

- Articles -

## The Effect of Video Art on Intellectual Cinema

Kurtuluş Özgen\*

### **Abstract**

*Video Art; in the beginning of 1960's, was born when a group of artists (Neo-Realists, Fluxus Participants) started to use "video-image" as tool of objection – opposition- rebellion against Television which is the hegemonic face and sound of power. It is possible to define video as the 'Crossbreed Child' of photography, cinema and television.*

*In Video Art, the artist invites the viewer (experiencer) into the art process as a principal actor. Most of the time, the experiencer is aware that s/he is taking an active role in this process. Video Art is only completed when the experiencer is in the perpetrator position. In video art, the experiencer abandons the action of viewing (passive and dreamy voyeuristic experience) and becomes the creative partner with his/her thoughts, interpretation and body.*

*Intellectual Cinema also takes an opposing stance against the mainstream (commercial) cinema which presents this magical-dreamy viewing experience and degrades its viewers into passive consumers. The movies which are identified in this Intellectual Cinema cluster also demand a similar pedagogy as in Video Art. The intention of these movies is to have the viewers actively think and question during (and after) the viewing experience.*

*This will discuss how the transformation of the viewer into the experiencer in Video Art affects the connection between Intellectual Cinema and its viewers.*

**Keywords:** Video Art, Intellectual Cinema, Viewer.

---

ORCID ID : <https://orcid.org/0000-0003-1906-2263>  
E-mail : [kozgen@gmail.com](mailto:kozgen@gmail.com)  
DOI: 10.31122/Sinefilozofi.552780

*Geliş Tarihi - Recieved: 10.04.2019*  
*Kabul Tarihi - Accepted: 15.06.2019*

## Giriş

“...artık bu dünyaya inanmıyoruz. Başımıza gelen aşk ve ölüm gibi olaylara bile inanmıyoruz, sanki bizi sadece biraz ilgilendiriyorlar. Sinemayı yapan biz değiliz, bize kötü bir film gibi görünen dünyadır... dünyaya olan inancımızı yenilemek. İşte modern sinemanın gücü budur... bu dünyaya inanmak için nedenlere ihtiyacımız var.” (Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time Image*, 2009: 166 - akt. Yetişkin, 2009: 124)

David Griffith sinemayı, kurgunun gücü ile buluşturduğunda, Hollywood sineması diye tanımlanan ve günümüze değin izleyici kitlelerini domine eden ana akım sinemanın kurucusu oldu. Ana akım sinema, tiyatronun izleyiciyi yok sayan görünmez duvarlı sahneleme geleneği ile Griffith'in uyum kurgusunu birleştirerek izleyicileri kuşatan bir sinema dili geliştirdi.

İzleyiciler karanlıkta, gizlice başka hayatları röntgenliyor olmanın verdiği hazla, güzel kadınların, yakışıklı adamların ve gösterilen öykünün büyüüne kapıldılar. Vertov'un deyişiyle “*öpücüklerin, katillerin, güvercinlerin ve sihirli hilelerin güzel kokulu peçesi!*” ne kapıldılar. Gösterilen öykü izleyicilerin üzerine kapandı. “*Plato'nun Mağarası*”nda hapis kaldılar. Sinemanın gerçekliğini, kendi gerçekliklerini ve içinde oldukları tarihsel-toplumsal dünyanın gerçekliğini unuttular.

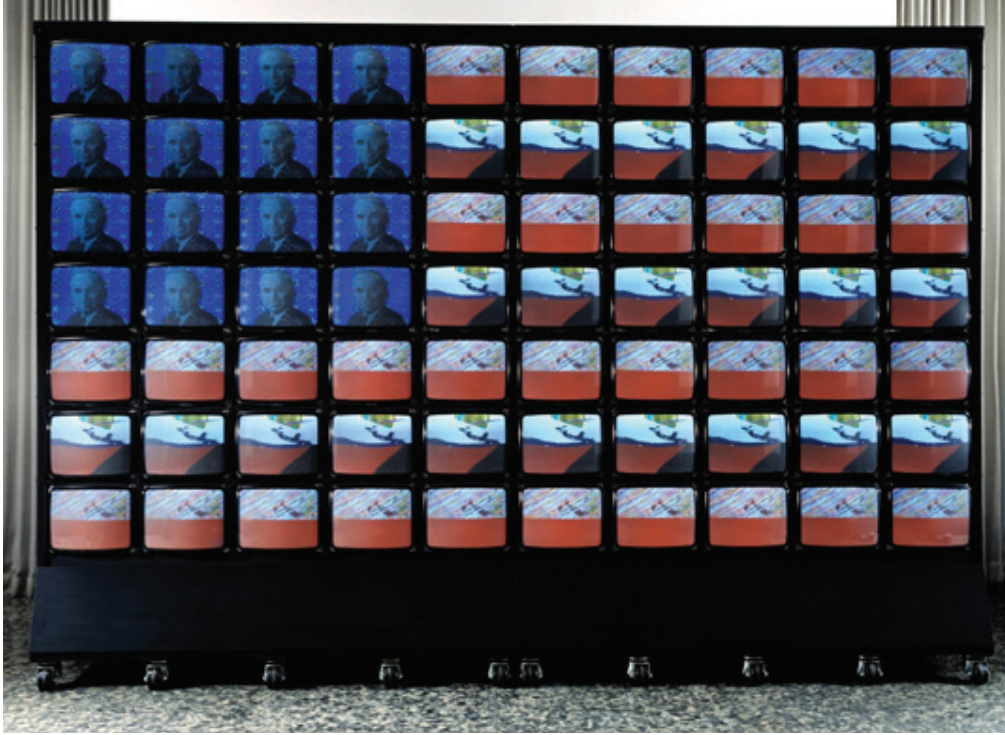
Ana akım sinemanın dayattığı izleyiciyi pasifize eden, uyuşturan, manipüle eden ve tüketiciye indirgeyen “*seyircileştirme*” yöntemine sinema tarihi boyunca çeşitli karşı duruşlar ola geldi. Dışavurumculardan Dogmacılara, Vertov'dan Godard'a pek çok kümelenme ve sinemacı izleyiciyi uyarıcı, düşündürücü, gerçeklikle yüzleştiren ve eyleme geçiren bir sinema deneyimi yaratmanın ve yaşatmanın peşine düştüler.

## Video Sanatı

Televizyon, Godard'ın deyişiyle “*sinemanın yarattığı o büyük günah*” kendine özgü ışığı, rengi, mekân ve zaman boyutu ile “*geleceğe bir meydan okuyuş*” olarak ortaya çıktı. 1950'lerde tüm dünyayı sarmaya başladı. Televizyonun sınırsız potansiyelini egemenler hemen keşfetti. Kısa sürede televizyon iktidarın, egemen gücün görüntüsü ve sesi, yani merkez propaganda aracı konumuna geldi. Televizyonu bir güç olarak elinde tutan iktidara geldi ya da iktidarını kalıcı kıldı (Bozkurt, 2005: 80).

Televizyon ve iktidar arasında kurulan bu güç ilişkisi kesintisiz olarak günümüze kadar uzanır, bu ilişkinin geleceğe akan ilerleyişi de kolayca öngörülebilir. Ticari, politik ve estetik ayakları olan bu ilişkiye ilk itiraz ve muhalefet, 1960'lı yıllarda sanat üreten Nam June Paik, Wolf Vostell ve Dara Birnbaum gibi çağdaş sanatçılardan geldi. Bu yıllarda video teknolojisinin gelişmesi ve filme göre daha ucuz olması sayesinde, taşınabilir video kameralarla üretilebilen televizüel video imajları bu sanatçıların yeni üretim aracı oldu (Kılıç, 1995: 10-11).

Nam June Paik bu yeni olanağı şöyle dillendirdi: “*Tüm hayatımız boyunca televizyon bize taarruz edip durdu, şimdi biz de karşı taarruza geçebiliriz*”[Nam June Paik (akt. Elves, 2005: 5)]. Sanatçılar bu ticari, politik ve estetik akışı bir bakıma ters yüz ederek televizyon üzerinden akan egemen görsel-işitsel düzene karşı yeni, yapı bozucu bir görsel-işitsel düzen kurmaya başladılar. Bu süreçte video sanatı doğdu.



Şekil 1 - Video Bayrak (1985-1996) Video Heykel / Nam June Paik

Görsel işitsel evrende sinematografik konvansiyonlardan oldukça farklı bir ifade kipi olanağı sunan video sanatı 1960 ve 70'lerde çağdaş sanat üretiminin merkezine oturdu. Arman, Dufrêne, Raymon Hains, Yves Klein, Martial Raysse, Daniele Spoerri, Jean Tinguely ve Jacques de la Villeglé gibi sanatçılardan oluşan Yeni Gerçekçiler akımı, Joseph Beuys, George Brecht, Robert Filliou, Al Hansen, Dick Higgins, Bengt af Klintberg, Alison Knowles, Addi Köpcke, Yoko Ono, Nam June Paik, Ben Patterson, Daniel Spoerri, Wolf Vostell gibi sanatçıları bir araya getiren Fluxus kümelenmesi ve Hannah Wilke, Cindy Sherman, Renate Eisenegger, Lynn Herschman Leeson, Valie Export, Karin Mack, Mary Beth Edelson, Ewa Partum gibi feminist performans sanatçıları video imajını sanat üretimlerinin ya belgeleyicisi yaptılar ya da merkezine koydular.

Video sanatçıları, televizyonun tek başına temel karşıtları olduğunun bilinciyle, videonun teknik ve estetik olanaklarını keşfettiler ve bu olanakları zorladılar. Bu sanatçılar kendilerini, kitleleri pasif kültür tüketicisine dönüştürdüğünü düşündükleri televizüel anlatıyı (ve tekniklerini), yapı bozumuna uğratmaya adanmışlardı. Anlam üretiminde seyirci ve izleyici katılımının güçlendirilmesi hem monitör-tabanlı heykel çalışmalarında hem de çok ekranlı yerleştirmelerde temel bir mesele haline geldi. Bu durum, günümüzde üretilen video işlerinde de gözlemlenen, elektronik etkileşimliliğe yol açtı. İstisnasız, hemen her kuşak ve milletten sanatçı videoyu bir kişisel araç (dişilik, erkeklik, etnisite ve cinsellik gibi), sosyal kimliklerini keşfedecek elektronik bir ayna olarak kullanmaya başladı. İktidarın güdülediği kimlik inşası televizyon, basılı medya ve (ana akım) sinemanın destek verdiği toplumsal kalıp yargıların etkisiyle ilişkilendirildi ve bu tür popüler kültürel formlar, dar bir biçimde tanımlanan ırkçı, cinsiyetçi ve homofobik bir insan tipolojisine yol açtı. Video sanatçıları, medya temsillerinin çarpıtmalarını ve adaletsizliklerini ifşa etmek için bir yapı sökümü stratejisi olarak aynı streotipik imgelere el koyup onları ustalıklarla dönüştürdüler (Elwes, 2005: 3).



Şekil 2 -Otobüs Yolcuları (1976) Analog Fotoğraflar Analog Baskı / Cindy Sherman

Video Sanatının hareketli görüntüyü üretme yöntemi yani videografi açığa çıkardığı (şimdiki) zaman-mekân ilişkisiyle, üretim, gösterim ve deneyim sınırları olan sinemadan (sinematografiden) ayrılır. Video kamerayı kişiselleştirir. Videografide makro anlatı ve mekân (stüdyo, set, sahne vs.) sınırlamaları yoktur. Aparatusun yani kameranın video sanatı ile kişiselleşmesi, bedene bakışı da dönüştürür. Video sanatçısı kamerasını kendi bedenine ve başka bedenlere doğrultur. Bu edim gözetleyen nazar bakışa karşı yeni öznellikler yaratılmasını sağlar. Bu bağlamda video sanatı egemenin araçları olan, televizyonun ve (ana akım) sinemanın sınırlarını aşındırır (Arpacı, 2014: 96).

Ulus Baker, *Beyin Ekran* kitabında, sinema ve video arasında şöyle bir ayrım yapar:

*“Sinema en baştan beri nesnelere “imaj” olarak sundu. Oysa Kant için hayal gücümüz imajlar üreten bir yeti değildi, “şemalar” üreten bir yetiydi. Şema ise bir şeyin imajı, görüntüsü değil, onun üretilme kurallarının bütünüdür. Kant’ın imajlar ile şemalar arasında yaptığı ayrım son derece belirgin ve radikaldir. Biz galiba videonun “şematize etme” yetisinin peşindeyiz ve ondan şimdilik bunu umuyoruz. Bu “şematize etme” yeteneği ise videoya bir zaman-mekân kazandırır ya da atfeder: görüyorum, o halde düşünüyorum... Sinema imajlarla (en gelişkin formülüyle Deleuze’ün “hareket imaj”, “zaman imaj” adını verdiği şeylerle) işler. Video ise bizce “görüyorum” erdemiyle işler... Sinemayı “seyrederiz” ama videoyu “görürüz”...” (2012: 23).*

Ulus Baker kameranın sokağa çıkma çabasını, bireyselleşmesini, ana ve olaya bağlı kalınmasını, çoğul bakış açılarını açığa çıkarabilmesini ve görünür kılabilmesini sağlamaya çalışan edimi video sanatına atfeder. Baker’e göre bu arayışı (bazı) sinemacılar da yapmaktadır. Baker tüm sinema tarihinin bu videografik imaj arayışında olduğuna dair bir izlenim söz konusu olduğunu belirtir (2012: 20).

Egemenlerin kontrolündeki görsel kültürün inşasında bedene yönelen bakış, bedeni ve bakışı denetleyen söylem, video sanatıyla tam da iktidarın işlediği alandan, bedenden

bir "cevap" aldı. Bedene yönelen bakış video sanatıyla başka bir çehreye büründü. Feminist sanatçılar, video ile, bedeni farklı bir düzleme taşıdılar. Bu bağlamda video sinemanın ötesine geçerek "farklı şecereler, farklı beklentiler, farklı eğilimler" yarattı ve sinemadan "radikal bir kopuş" gerçekleştirdi (Baker, 2012: 30, akt. Arpacı, 2014: 103). Arpacı'nın da belirttiği gibi, sinema sanatı egemen gözün ve bakışın sınırlılıklarını kamera ve montaj ile aşarken video sanatı da sinemanın sınırlılıklarını kendine has zaman ve mekân kurulumu ile aştı (2014: 103).

*"Video moleküler bir rejimdir, dağılmalar, birikmeler, parçalanmalar, yeğlilikler rejimi... Hareket her yönedir... Deneysel ya da avangart sinema (bu kelimelerin ikisi de iyi değil) ile video sanatı (bu da en iyi terim değil) ortak bir iradeyi paylaşırlar: mümkün olan bütün yollardan üç şeyden kurtulmak fotoğrafik analoginin kudretinden, temsilin gerçekliğinden ve anlatıya duyulan inanç rejiminden" (Baker, 2012: 37).*

### Video Sanatı Deneyimi

Video sanatında sanatçı, izleyiciyi yani deneyimleyiciyi, sanat sürecinin içine başat bir aktör olarak davet eder. Deneyimleyici çalışmanın içinde aktif rol aldığı çoğu zaman farkındadır. Video sanatı ancak deneyimleyicinin fail konumu ile tamamlanır. Deneyimleyici, seyretme eylemini terk edip; düşüncesi, yorumu ve bedeni ile sanat sürecinin yaratıcı ortağı haline gelir.

Sanat eseri; sanatçı, video işi ve deneyimleyicinin etkileşimiyle açığa çıkar. Video sanatçısı Şirin Neşet 'Turbulent' adlı eseri için şunları söyler:

*"Bir sandalyede pasif bir şekilde oturduğunuz sinemasal resmin aksine, burada eserin bir bölümü haline gelirsiniz. Bu, bu tarafa mı yoksa öteki tarafa mı bakmanızın iyi olacağı konusunu sürekli sorguladığınız duygusal ve psikolojik açıdan çetin bir durum ... Hangi tarafı izleyeceğiniz konusunda bir seçim yapmanız gerekir ki, bu da hangi bölümü feda edeceğiniz anlamına gelir" (Akt. Connolly, 2009: 97).*



Şekil 3- Turbulent (1998 - 2018) Video Yerleştirme / Şirin Neşet

Video sanatının özünün izleyici katılımı olduğunu ileri süren ilk akademisyen olan Sanat tarihçisi Julie Reiss'a göre video yerleştirmelerin nesnelere arasında ya da boyunca dolaşan ziyaretçiler insan varlığının eksikliğini gidermek ister gibi görünürler. İzleyicinin deneyimi, aynı sanatçının bir eserinden diğerine farklılık gösterse de izleyici katılımı video yerleştirme sanatının özü haline gelir (Elwes, 2005: 92).

1980'lerden bu yana, video sanatçıları; "*deneyimi*" daha etkin hale getirmeyi amaçlarlar. Video sanatçıları video sanatının yaratım ve edim koşullarını genişlettikçe izleyicinin sanat eserleriyle olan ilişkisini de yeniden tanımlarlar. Bu bağlamda izleyici artık "*pasif*" bir izleyici olarak kalmaz, ondan "*aktif*" bir katılımcı olması istenir. Olası diğer sanat eserlerinden gelecek dikkat dağınıklığının kısmen önüne geçmek için ve daha derin dikkat talebiyle ama en önemlisi imge, ses ve fiziksel öğelerin bir arada kullanımıyla izleyiciyi duygusal, bilişsel ve fiziksel bağlamda sarabildiği ortamlar yaratmak için video sanatçıları sıklıkla izleyicilerini karanlık bir odada tek başlarına bırakmayı tercih ederler (Elwes, 2005: 1x-x). Bill Viola, Matthew Barney ve Pipilotti Rist gibi sanatçılar, tasarladıkları geniş ölçekli ve yoğun atmosferli video yerleştirmelerde deneyimleyiciyi duygusal, bilişsel ve fiziksel olarak sararlar (Balsom, 2013: 55).



Şekil 4 - Dreamers (2013) Video/Ses Yerleştirme / Bill Vola

Deneyimleyici, tefekkür ve duygulanım içinde eseri tamamlar. Bill Viola bunu bir zen deneyimi olanağı olarak tanımlar.

Akademisyen Giuliana Bruno, sanat galerisi içinde video yerleştirmeleri gezenlerin "*temassal bir yola*" (haptic path) çıktıklarını savlar. Sinema kuramcısı ve küratör olan Dominique Païni ise deneyimleyicileri Baudelairvari flâneurlere benzetir. Deneyimi "*kişinin kendisini anın hissine bırakması*" olarak tanımlar (Balsom, 2013: 51-52).

Erika Balsam, Kutluğ Ataman'ın Küba (2005) isimli video yerleştirmesini Bruno'nun ve Païni'nin çıkarımlarına örnek olarak gösterir. Yerleştirme, İstanbul Merter'de devlet denetimi dışında bir kenar mahalle olan Küba'nın sakinlerinin seslerinden örülmüştür ve izleyicisinin devingenliğine dayanır. Önüne izleyicinin oturması için yerleştirilen bir koltuk olan her ekran, bir Küba sakininin röportajını yansıtır. İzleyici bir röportajdan diğer röportaja bir koltuktan ötekine mekânda devindikçe o mekânı haritalamış olur. Bu gezinme; Ataman'ın gerçek bir mekândan ziyade "*asi, kanunsuz, bütünleştirici – ruh hali*" olarak betimlediği bir coğrafyanın grafiğini çıkarmak arzusunu yansıtır (Balsom, 2013: 51-52).

Balsom'a göre bireysel anlatılar, kolektifin oluşumuyla bir araya gelen parçalar arasında var olan bir gerginliği yansıtan değişken bir portre oluşturacak şekilde birleştirilmiştir. Çalışma, her seyircinin kendi hızında kendi yörüngesini inşa etmesine olanak sağlar. Burada izleyicinin hareketliliği, geleneksel sinema alanı içinde mümkün olmayan yeni zamansallıklar ve yeni anlatım formlarını olanaklı kılar (2013: 51-52).



Şekil 5 - Küba (2005 -2013) Video Yerleştirme / Kutluğ Ataman.

### Günümüz Düşünce Sineması

“Sanat sineması” kavramını, tüm filmlerin sanat olduğu gerçeğinden dolayı reddeden görüşlerin arasında Serdar Öztürk’ün vurgusu dikkat çekicidir. Öztürk düşünce-yoğun ya da düşünce sineması kavramlarının kullanımını önerir (2017, 2018a). Ona göre filmler, düşünce, melez (hibrit) ve kitle olmak üzere üç türlü sınıflandırılabilir<sup>1</sup>. Burada sorulması gereken soru “düşüncenin ne olduğudur.” Öztürk’e göre düşünce, görüş (kanaat) ile eş anlamlı değildir ve Deleuze’ün sıkça kullandığı duyu-motor şemasının bozulmasıyla ilişkilidir. Başka anlatımla günlük akış içinde duyu-motor şeması arızaya uğradığında düşünmeye başlarız. Bu, paradoksal bir durum, bir arıza, bir problem durumudur. Sorun ortaya çıktığında aşına olduğumuz algımız bozulmaya ve varlığı saflaştırmaya, Bergsoncu anlamda otomatik tanımadan, odaklayıcı tanımaya geçmeye başlarız. Örneğin Kurosawa’nın *Ran* filminde kral büyük oğlu tarafından ihanete uğradıktan sonra duyu-motor mekanizması bozulur ve o şizofrenik, travmatik halde kendi geçmişini ilk defa görür, kendisiyle yüzleşir. O an düşünmeye başlamıştır. Öztürk, bunun yanı sıra düşüncenin seçim anlarında ortaya çıktığını savunur. Bir seçim yapma anında duyu-motor mekanizmamızın bilindik kodları sarsıntıya uğrar ve düşünmeye başlarız<sup>2</sup>. Öztürk “düşünmek bilmek değil, varlığı oluş halinde görebilmektir” diyerek Baker’in ‘videonun seyretmeyi değil, görmeyi sağladığı’ savı için de ilginç bir zemin hazırlamaktadır (Öztürk, 2018a: 214). Şöyle ki varlığı oluş halinde görebilmek videonun temel ontolojik özelliğidir.

1 Ayrıntılı tartışmalar için bkz. Öztürk, 2018a

2 Ayrıntılı tartışmalar için bkz. Öztürk, 2017



Öztürk, bu çalışmasında aynı zamanda düşüncenin “yaşamda yeni olanaklar yaratmayla ilgili” (2018a: 225) olduğunu belirtmektedir. Videonun ontolojik ve epistemolojik özellikleri bu tür yaratıcı bakış açılarını icat etme deneyiminde önemli potansiyeller barındırmaktadır.

Fransız felsefeci Gilles Deleuze ise düşünmeyi; bir yandan sorunları ortaya koyarken bir yandan da eleştirmek dolayısıyla başka bir şey yaratmak olarak tanımlar. Sinema bu bakışla ele alındığında; filmler “düşünceyi ortaya koyarak üreten” sanat eserleri olarak tanımlanabilir. Sinema bir imgeler ve göstergeler pratiğidir; felsefenin ise bu pratiğin kuramını yapması gerekir. Çünkü ne psikanaliz ne dilbilim ne de usavurmalı teknikler belirlenim sinemanın kavramlarını oluşturmaya yeterli değildir (2009: 268 – 269). Deleuze, burada, belirli kalıplar ve kodlar içinde üretilen sinemadan çok, “yaratıcı bir eylem olarak düşünceye yeni yollar açan” bir sinema üretimi tanımlar (Yetişkin, 2009: 124).

*“Bir başka deyişle, önceden belirlenmiş tek bir aşkın bütüne sürekli olarak eklenen düşüncenin rasyonel tekdüzeliğine karşı düşünceyi yapıcı bir çoğulculuğa açan Deleuze, bir sinema kuramı sunmaktan ziyade kavramsal bir pratik olan sinema kuramının felsefi bir icat olarak nasıl çalıştığını vurgulamaktadır. Bu da felsefi kavramları sinemaya uygulamakla değil, bizzat belirli sinematografik kavramlarla birlikte düşünce üretmektir” (Yetişkin, 2009: 124).*



Şekil 6 - Torino Atı (2011) Kurmaca Film / Béla Tarr, Ágnes Hranitzky

Öztürk’ün belirttiği gibi, ticari sinemanın tam tersine, hareket-zaman bloklarından oluşan filmlerin yani düşünce sineması kapsamında değerlendirilen filmlerin temel özellikleri, ürettikleri sinematografik içerikle, izleyicilere neyin düş neyin gerçek olduğunu sorgulamaya başlamalarıdır. Düşünce sineması verili dünyanın gerçekliğini çatırdatır, varolan dünyada fay hatları oluşturur. Filmlerin ampirik dünyada yarattığı çatlaklar, kırıklar, delikler izleyicinin gördüğünü sandığı; kendisini, başkalarını, varlıkları ve tarihsel-toplumsal dünyayı başka türlü görebilmesine olanak tanır. Verili dünyanın ve güdülendirilmiş bakışın dışında görebilme ve hayal kurabilme olanağı sağlar. Bu bağlamda sinematografik deneyim hakikat diye tanımlanan

gerçeklikten daha az değerli sayılmaz (2018a: 23 - 24).

Günümüzde “*düşünce*” veya “*tefekkür*” sineması olarak tanımlanan filmler ve yönetmenleri izleyiciye ne gibi bir deneyim sunarlar ve izleyiciden ne gibi bir beklentileri vardır? Serdar Öztürk’ün bu soruya cevabı şöyledir:

*“Düşünceye ulaşabilmek için paradoksal bir durumun ortaya çıkması gerekir. Düşünce yarıklarda işler. Düşünce sineması izleyiciyi bu paradoksal durumla karşı karşıya getiren sinemadır. Bu sinema sizi uçurumun kenarına getiren sinemadır. Uçurumun kenarına geldiğinizde ve uçurumun kenarından düşünmeye başladığımızda düşünce sineması işlemeye başlamış demektir. İşte Godard sinemasının da temel özelliklerinden birisi budur... Bu sinemanın tipik özelliği izleyicinin duyu motor mekanizmasını bozmasıdır, izlekte aralıklar bırakır. Yani bu filmlerde izleyici daha fazla düşünmek ve emek sarf etmek zorundadır. Emek sarf ettiğinizde boşlukları dolduruyorsunuz” (2018b).*

Lale Kabadayı’ya göre düşünce sineması ya da tefekkür sineması kapsamı içinde tanımlanan filmler “*aktif izleyici*” talebinde bulunurlar. Kabadayı aktif izleyiciyi; perdeye yansıyan ürün üzerine düşünce geliştirebilen, filmlerdeki temel anlamı görüp aynı zamanda yapıtlarda yan anlamlar olduğunu da “*sezen*” ve bu anlamların bireysel, sosyolojik, felsefi karşılıkları üzerine yorum yapabilen kişi olarak tanımlamaktadır. “*İnsanın “nefes almasını sağlayan”, ihtiyaç duyulmadıkça bir değerine geçilmeyen uzun çekimler, hisleri değil, düşünceyi harekete geçirir. Bu doğrultuda aktif izleyici için filmler, Deleuze’ün de vurguladığı gibi, “kendisi düşünceye dönüşen” sinema ürünleri olarak değerlendirilmektedir*”. Bu bağlamda; katartik, pasif ve duygusal haz odaklı seyir deneyimi yerine, bilişsel hazzı merkezine alan seyir deneyimi aktif izleyici tanımı için belirleyici olmaktadır (2018).

### **Video Sanatı ile Düşünce Sineması’nın Etkileşimi Üzerine**

1990’ların ve 2000’li yılların önde gelen video sanatçılarından biriyken sinema alanında da üretimler yapmaya başlayan Steve McQueen’in (1969) ilk uzun metrajı olan *Açlık*<sup>3</sup> (2008) filminin *isyan* sekansı video sanatı ile düşünce sineması arasındaki etkileşime örnek olarak gösterilebilir. Sekans 36’ 48’’de mahkûmların hücrelerinde gerçekleştirdikleri isyanla başlar. 37’ 50’’de hapishaneye takviye kuvvet gelir. Hapishane personeli ve takviye kuvvet isyanın bastırılması için hazırlıklar yaparlar. Buralarda görüntü rejimi sinematografik konvansiyonlar içinde çalışır. İsyanın bastırılması için mahkûmların hücrelerinden çıkarıldığı andan (40’ 29’’) itibaren ise McQueen video sanatı deneyimini görüntü rejimine taşır. 40’ 36’’da başlayan ve 42’ 38’’e kadar süren 2’ 02’’lik uzun çekim şimdinin (özellikle duygulanım bağlamında) açığa çıkarıldığı bir “*şematize*” etme durumu olarak tanımlanabilir. Bu videografidir. Kamera mahkûmların direnişini ve polislin şiddet dolu bastırışını, hiç kaydı kesmeden, brutal gerçekçi

3 Film, 1981 yılının Kuzey İrlanda’sında geçer. IRA (İrlanda Kurtuluş Ordusu) lideri Bobby Sands’ın Maze Hapishanesi’nde örgütlediği açlık grevini dolayısıyla son 60 gününü konu edinir.

Long Kesh (yahut filmde anıldığı resmi adıyla Maze [1971-2000]) özellikle siyasi mahkûmların örgütlü duruşlarını ortadan kaldırmak amacıyla dizayn edilmiş, Türkiye’deki F tipi hapishanelerin muadili, hücre tipi, yüksek güvenli bir hapishanedir. İngiliz hükümeti 1970’lerde yapılan pazarlık ve açlık grevlerini takiben burada tuttuğu siyasi mahkûmlara adi mahkûmların üniformalarını giydirmeyeceğini taahhüt etmiş, film boyunca bahsi çokça geçen “*siyasi statü*” yü tanımıştır. Steve McQueen’in kamerasını işlettiği kesit, bu statünün geri alınmasını takip eden dört buçuk yıllık “*pis protesto*”nun sonlarıdır. Geri alma kararına tepki olarak; hapishane üniformasını giymeyen mahkûmlar, çıplak bedenlerini ellerinde bulunan tek imkân olan battaniyelerle korumaya çalışırlar... Bir anlamda, mücadele hattını biyolojik varlıklarının direncine bağlamışlardır (Çataloluk, 2017: 2-3)

ve konvansiyon kırıcı (sinematografi) yaklaşımla kayda alır. Çekimde sergilenen aktörler, bedenleri ve kamera arasındaki ilişki; Carolee Schneemann, Stelarc, Orlan, Chris Burden, Marina Abramoviç ve Bruce Neuman gibi performans sanatçılarının video kamerayla kurdukları ilişkiyi çağırır. 42' 56''de başlayan sekansın son planında ise kalın bir duvarın ayırdığı iki mekân aynı anda ekrana yansır. Sağda genç bir polis ortamdaki yoğun şiddetin yarattığı şokla titreyerek ağlarken, sol tarafta bir grup polis hınçla mahkûmları coplamaktadır. Sinematografik eğilim bu iki kadrajı kurgu ya da kamera hareketi marifetiyle ayrı ve art arda göstermeyi gerektirirken, McQueen, video sanatçılığı döneminde yıllarca yapıldığı çok ekranlı video yerleştirme uygulamasını sekansın bu son planına taşımıştır. Bu yöntem sayesinde imge izleyiciyi adeta delip geçer (punctum<sup>4</sup>). Filmin izleyicide oluşturmaya çalıştığı düşünme eylemini ve duygulanımı güçlü bir şekilde açığa çıkarır. *Açlık* filminin genelinde Steve McQueen'in video sanatından çağırıldığı bir görüntü rejimi hâkimdir.



Şekil 7 - *Açlık* (2008) Kurmaca Film / Steve McQueen

Küratör Okwui Enwezor, 2013 yılında İsviçre Basel kentindeki Schaulager Galerisi'nde gerçekleştirdiği Steve McQueen sergisinin kataloğu için kaleme aldığı yazıda, McQueen'in video ve film çalışmalarını anlamak için Deleuze'un hareket-imge ve zaman-imge kavramlarını referans almak gerektiğini belirtir (2000, s 22). Enwezor; McQueen'in başından beri imajların (videografik / sinematografik) izleyici üzerindeki duygulanımsal etkisi üzerine kafa yordüğünü vurgular. Deleuze'un sinema anlayışı ile McQueen'in video ve film yapma biçimi arasında bir uyuşma olduğuna işaret eder. Modern sinema tarihçileri sıklıkla filmi, Lacan ve Sausure'e başvurarak, anlatı ya da dilsel göstergenin varlığı veya yokluğu üzerinden irdelerler. Öte yandan, Deleuze'un sinemanın yapısını zaman ve düşünce bağlamında irdemesi McQueen'in zamanın imgesini keşfeden eserlerini irdelemek için çok daha üretken bir çerçeve oluşturur (MacGregor, 2015: 12).

4 Punctum Roland Barthes'in *Camera Lucida* kitabında yer alan kavram ikilisinden ikincisidir (ilki studiumdur). Punctum Latince sivrî uçlu bir nesne ile oluşturulan iz, delik, sıyrık gibi manalara gelir. Barthes'in kullandığı sekliyle ise punctum, fotoğrafta, studium'la açıklanan ortak alanı delen, yırtan ve o imgeyi kişiselleştiren, fotoğraftan ok gibi çekip bakana saplanan imgedir.



Şekil 8 - Açlık (2008) Kurmaca Film / Steve McQueen

Jean Fisher' e göre; Steve McQueen'in yaratıcı kariyerine video sanatçısı olarak başlamış olması, çalışmalarını sinemadan ziyade galeri ortamında sergilenen ve anlaşılacak işler olarak düşündüğü / tasarladığı anlamına gelir. Doğal olarak, çalışma ve izleyici arasında geleneksel sinema salonundan farklı bir mekânsal ve zamansal dinamik söz konusudur. Videolar genellikle duvara yansıtılır ve daha yapım aşamasında izleyici ile (tüm) mekân ilişkisi dikkatli bir şekilde ele alınır. Dahası, bir galeri ortamında, çalışmada bir anlatı olacağına dair bir otomatik beklenti yoktur. Aksine, çağdaş sanat bağlamında, anlatı yapı sökülmesine uğratılacak ve hatta tamamen terkedilecek bir şey olarak anlaşılır. McQueen işte böyle bir ortamda çalışmalarını geliştirmiş ve sergilemiştir. Bu eserler saf optik ve akustik durumları sunarak, filmin (kurmaca ve belgesel) karakterden yola çıkan anlatısından yoksun, Deleuzyen zaman-imgeler olarak işlev görürler (2014: 11-13). Mc Queen'in ürettiği kurmaca filmlerde de video sanatındaki gibi bir estetik anlayış söz konusudur. Bu filmler, karakterden hareketle anlatıları geleneksel film yapısına dâhil eden hareket imgeler olarak işlev görürler de, McQueen bunlara Deleuzyen anlar katarak beklentileri boşa çıkarır, geleneksel anlatı ilerleyişini duraklatır ve bu süreçte izleyiciyi içeriğin içine, katılımcı olarak, dâhil eder. Uzun metraj filmleri, işte bu nedenle, zaman-imge ve hareket-imge arasında özgün bir melez olarak işlev kazanır (MacGregor, 2015: 12).

## Sonuç

Gilles Deleuze için sinema bir yaratma ve direnme eylemidir. Sinema üzerine yazdığı kitaplarında politik ve kültürel angajmanlar üzerine kurulu sinemadan düşünce üreten (düşünce - tefekkür sineması) sinemaya nasıl geçildiğini *hareket-imge* ve *zaman-imge* kavramları üzerinden açıklar. Sinematografik düşünme, konvansiyonlar, kodlar ve verili unsurlarla film üretirken, aynı zamanda, tüm bu unsurların nasıl aşılabileceğinin kanıtı ve yöntemidir. Bu bağlamda sinematografik düşünce üretimi, kendisini sürekli yeniden kuran, yeniden inşa eden, bir üretim modelidir. İnsanın, insanlığa, dünyaya olan inancını ve yaşam gücünü yeniden bulmasına ve yeniden üretebilmesine imkân sağlayan, rehber olan etkin bir ifade kipi ve eylemdir. Ebru Yetişkin'in ifadesiyle "*Burada devletlerin politikalarından sıyrılan ve sermayenin mantığını içselleştiren akışkan bir minör üretim biçimi söz konusudur.*" Sinematografik

zaman, hareketin yani direnmenin yetmediği durum ve hallerde, direnirken nasıl üretim yapılabileceğine ilişkin yönelimi ve edimi açığa çıkarmaktadır (2009: 124).

Deleuze'ün tanımladığı sinema sanatı izleyicilere de bir eylem atfeder: izleyicilerin "seyirci" konumundan çıkıp aktif, düşünen ve eylem içinde olan "deneyimleyici fail" konumuna gelmeleri... Oysa izleyicilerin sanat eseri içinde fail konumda olmaları 1970'lerden bu yana video işlerinde "kurucu unsur" olarak işin içinde gömülüdür.

Düşünce sineması üretenler video sanatında açığa çıkan bu deneyimi gözlemleyip kendi filmlerine ve izleyici beklentilerine yönelmişlerdir. Jean Luc Godard, Chantal Akerman, Chris Marker, David Lynch, Peter Greenaway, Agnes Warda, Harun Farocki ve Steve McQueen'in filmleri bunun iyi örneklerini oluştururlar.

### Kaynakça

Arpacı, M. (2014) *Modern Görsel Kültür, Sinema ve Video: Bakış, Beden ve Kameranın Gücü*. Antalya: Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı: 22, Sayfa 95-106.

Baker, U. (2012) *Beyin Ekran*, İstanbul: Birikim Yayınları.

Balsom, E. (2013) *Film Culture in Translation: Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam: Amsterdam University Press.

Bergson H (1998) *Creative Evolution*, Arthur Mitchell (çev). New York. Dover Pub. Inc.

Bozkurt, M. (2018) *Video Sanatı Enstalasyon / Film / Performans*, İstanbul: Bileşim Yayınevi.

Connolly, M. (2009) *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*. Bristol: Intellect Books, and Chicago, IL: The University of Chicago Press.

Çataloluk, G. *Komutan Marcella'nın Onuru: "Politik" Bir Film Olarak Açlık ve Bobby Sands'in Hukuka İzdüşümü*, Hukuk Kuramı Dergisi, C. 4, S. 2, Mart - Nisan 2017, Sayfa 1-17 ([https://www.hukukkurami.net/media/file/20\\_01\\_cataloluk2.pdf](https://www.hukukkurami.net/media/file/20_01_cataloluk2.pdf)) Erişim Tarihi: 18. 05. 2019

Deleuze, G. (2009) *Cinema 2: The Time-Image*. Hugh Tomlinson & Robert Galeta (Translated by).

London: Continuum. (Original Book Published in 1983).

Elves, C. (2005) *Video Art, A Guided Tour*, New York. I. B. Tauris&Co Ltd.

Enwesor, O. (2013) *From Screen to Space: Projection and Reanimation in the Early Work of Steve McQueen*. Steve McQueen Works. (S. 20-35) Basel: Schaulager.

Fisher, J. (2014) *McQueen's Dialogues with the Image of Precarious Life*. In Steve McQueen, catalogue for exhibition at Espace Louis Vuitton, Tokyo. Tokyo: Louis Vuitton.

Kabadayı, L. (2018) *Sosyal Medya Yazışması*. WhatsApp. 17 Kasım 2018.

Kılıç, L. (1999) *Elektronik Görüntü ve Video Sanatı*, Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yıllık 1999 "Mahmut Tali Öngören'e Armağan", Ankara: Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.

MacGregor, G. (2015) *Deleuze, Cinema and the Artwork of Steve McQueen* [https://www.academia.edu/17661379/Deleuze\\_cinema\\_and\\_the\\_artwork\\_of\\_Steve\\_McQueen](https://www.academia.edu/17661379/Deleuze_cinema_and_the_artwork_of_Steve_McQueen) Erişim Tarihi: 18. 05. 2019.

Öztürk, S. (2019) *Sinema ve Felsefe İlişkisi Üzerine*, SineFilozofi Dergisi, Cilt 2, Sayı 3, Sayfa 177-199.

Öztürk, S. (2018a) *Sinema Felsefesine Giriş Film, Yapımı – Felsefe*. Ankara. Ütopya Yayınevi.

Öztürk, S. (2018b) *Video Mülakat 18 Kasım*. Serdar Öztürk'ün Evi. Eryaman Ankara.

Yetişkin, E.B. (2011) *Sinematografik Düşünebilmek: Deleuze'nin Sinema Yaklaşımına Giriş*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı 40, Sayfa 123-141.

### Şekiller

Şekil 1 - Nam June Paik. (1985-1996) *Video Bayrak*. Video Heykel (70 televizyon monitörü). <https://www.si.edu/newsdesk/photos/nam-jun-paik>

Şekil 2 - Cindy Sherman. (1976) *Otobüs Yolcuları*. Analog Fotoğraflar Analog Baskı. <https://www.ft.com/content/353f36ee-5ff5-11e2-8d8d-00144feab49a>

Şekil 3 - Şirin Neşet. (1998 - 2018) *Turbulent*. Video Yerleştirme. <https://www.architecturaldigest.in/content/iranian-artist-shirin-neshat-turbulent-kochi-muziris-biennale/#s-cust0>

Şekil 4 - Bill Viola. (2013) *Dreamers*. Video/Ses Yerleştirme. <https://www.dailymotion.com/video/x1ddspz>

Şekil 5 - Kutluğ Ataman. (2005 -2013) *Küba*. Video Yerleştirme. <https://bidoun.org/articles/kutlug-ataman>

Şekil 6 - Béla Tarr, Ágnes Hranitzky. (2011) *Torino Atı*. Kurmaca Film. <https://www.timeout.com/london/film/the-turin-horse>

Şekil 7- Steve McQueen (2008). *Açlık*. Kurmaca Film. FullHD Divx Screenshot

Şekil 8 - Steve McQueen (2008). *Açlık*. Kurmaca Film. [http://www.dvdbeaver.com/film2/DVDReviews49/hunger\\_blu-ray.htm](http://www.dvdbeaver.com/film2/DVDReviews49/hunger_blu-ray.htm)