

BİR AVUÇ GÖRÜNTÜ ÜZERİNE BİR FÜG DENEMESİ¹

İpek Gürkan



Son Füg: Tekrar, Fark ve Potansiyeller (İpek Gürkan, 2021)²

Yukarıdaki video çalışması **Louis Malle**'in *Kara Ay* (Black Moon, 1975) filmi ile **Claude Chabrol**'un *Alice, Son Kaçış* (Alice ou la Dernière Fugue, 1977) filmlerine yoğunlaşıyor.

Anlatısal olarak birbirine yakın olan ve yakın tarihlerde çekilmiş iki Fransız filmindeki anlatı ve görsel benzerlik ilgimi çekmişti. Her iki film de **Lewis Carroll**'ın *Alice Harikalar Diyarında* öyküsünün serbest bir yorumu gibi duruyordu. Bu iki filmi kurgu programına koyduğumda görsel benzerlikten çok daha fazla işitsel yakınlık dikkatimi çekti. Bu nedenle en az görsel benzerlikler kadar işitsel malzemeye de dikkat ederek, aynı görüntüye ait sesleri görüntüyle uyumsuz olarak tekrarladım ve aynı anda diğer filme ait seslerin ve görüntülerin üst üste binmesine (*superimposition*) izin verdim. Videoya aldığım görüntülerdeki senkronik uyumsuzluk, aynı zamanda hafıza, zaman ve uzam ilişkilerini düşünsel

¹ Enis Batur'un *Acı Bilgi: Füg Sanatı Üzerine Bir Roman Denemesi* adlı kitaptan esinlenerek ve değiştirilerek kullanılmıştır. Orijinali "Bir Avuç Görüntü Üzerine Bir Roman Denemesi"dir. Bkz. s. 266.

² Vimeo.com, "Last fugue: Repetition, difference and potentials" ([bağlantı](#))

anlamda sürekli dinamik tutmaya yardımcı oluyordu. *Alice, Son Kaçış* filmindeki uyku anlarını üç kere tekrar edip bu anları bir rüya gibi yapılandırıdığım diğer görüntü parçalarına dâhil ettim. Rüyadaki anlamsızlıklar, huzursuzluk ve yavaşlık gibi duygusal etkiler, videonun gerçeküstü ve rahatsız edici bir belirsizlik ve gerilim arasında salınmasına katkı sağladı. Gece rüyası, gündüzün düşüne dönüşürken, düş ile gerçek arasındaki ayrımı, yani *fantezinin* kuruluş ve sergilenme aşamasını kapsayan bir bulanıklık, belirsizlik yaratmaya çalıştım. Videonun yüzeyi gibi, gerçek ve kurmaca, öznelikle nesnellik, bu dokunsal yüzeyde aynı anda yer alıyordu. Aynı zamanda bu belirsizliğin, geriye dönük olarak da işlediğini videonun sonunda görüyoruz.

Füg, kaçmak anlamına gelen *fugere* Latince kökünden türemiştir. Video, müzikal bir tür olarak *füg* ile ilişkili olan kaçış, takip, tekrar, taklit ve varyasyon kavramlarıyla ilişkili olarak yapılıyor. Müzikal bir form olarak *fügde* olduğu gibi, temanın yinelenmesine bağlı olarak saat imgesi, uykuya dalış, doğa ve bir yere/şeye erişme tekrarın ana öğeleri oldu. Dolayısıyla *fügün* saydığım biçimsel özelliklerini filmler arasındaki ilişki ağıyla birleştirmeye çalıştım. İki farklı filmi bir bütün içerisinde düşünerek kaza ânı ve yolculuk, eve varış ve uyku, uykunun kesilmesi ve yeniden uykuya dalma ve sonunda yeniden kaza ânı olmak üzere temelde uyuma ve uyanma anlarını videonun bölümlendirilmesi anlamında epizodik bir biçimde, bir geçiş noktası olarak kurdum. Bu anlamda *füg* formunun yapılanmasına benzer kurgulanan bu *remiks* çalışmasında *kontrapuntal* dizilim, karşıtlıkları, belirsizlikleri taşıdığı gibi, belirli benzer ilişkiselliklere yanıt olarak da iki filmde benzer görüntülerin iç içe/art arda geçmesiyle gerçekleşti.

Sinemada tekrar ya da yineleme edimi çok farklı amaçlarla kullanılıyor olabilir. Bir yineleme edimi, taklide dayanan yapısı nedeniyle pedagojik amaçlı bir temele dayanabilir. Bunun yanında yabancılaştırma etkisi yaratabilir ya da geçmişte gerçekleşmiş olanı yeniden imkânlı da kılabilir. Böylece, tekrarın zorunlu olarak bellekle (toplumsal ve -varsa eğer- kişisel) ilgili olduğu için zaman kavramıyla da güçlü bağlarını görüyoruz. Aynı zamanda bu kavramların yani; benzerlik ve tekrar, fark ve varyasyon kavramlarının sinemada biçimle ilgili öğeler olduğunu da biliyoruz.³ Videografik çalışmaların da bu kavramları düşünmeyi imkânlı kılması sebebiyle biçimle öncelikli ilişki kurduğunu, düşünme yönteminin biçimin

³ Bkz. David Bordwell & Kristin Thompson, *Film Sanatı: Bir Giriş*, çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat, (Ankara: Deki Yayınları, 2011), s. 68-70.

kendisine içkin olduğunu söyleyebiliriz. Söz konusu kavramlar, yukarıda da bahsettiğim gibi *füg* formu ile de ilişkilidir.

Metnin bundan sonraki kısmında hem bu kavramların -özellikle tekrarın- *remiks* kültürü⁴ içerisindeki yerine değinmek hem de video ortamıyla ilgili bazı özelliklere yer vererek devam etmek istiyorum.

Remiks: Yineleyerek Yenileme⁵

Remiks kültürünün temelinde, kolaj ve bir araya getirme (*assemblage*) edimleri bulunuyor. Kapsayıcı bir biçimde “montaj düşünceye” dayanıyor diyebiliriz. Tekrar ve durdurma montajın iki aşkınsal koşulu demişti **Giorgio Agamben** (1995).⁶ Evet, bu tekrarlarla, tekrarın ve farkın kendisini teşhir ederek gösterme yoluyla “Artık çekim yapmaya ihtiyaç yok!”. Bir montaj gösterisi olarak *remiks* de (mevcut) imajları yinelerken yeni bir şey ortaya koyar ve **Agamben**’in ifade ettiği gibi, “tekrarın zarafeti bize getirdiği bu yeniliktir”⁷.

Eduardo Navas (2010)⁸ “regresif mashup” ve “refleksive (dönüslü) mashup” özelliklerini birleştirerek “yenilemeli remiks” (*rejenaratif remix*) adını verdiği bir üçüncü⁹ kategori geliştiriyor. Kendi ifadesiyle bu kategori, “remiksin yeni medya kültürüyle yakından bağlantılı spesifik bir söylem haline gelmesi için alan yaratan içerik ve biçimin yeniden birleşimine” karşılık geliyor. “Alternatif” ya da “yeni” epistemolojiler geliştirmeye izin veriyor. Bu kategori aynı zamanda, modern ve postmodern sanatın bir karışımı varsayımına dayanarak biçimsel ve kavramsal bir kolaj olarak ele alıyor *remiksi*. Bu anlamda **Navas, Craig Owens**’ın teorisini yeniden revize ederek postmodernizmin, aslında modernizmi *remikslediğini*

⁴ *Remiks* kültürü, tarihi, çeşitleri, etik ve politik yaklaşımlarıyla birlikte oldukça geniş çapta ele alınabilecek bir konu olduğu için bu metnin kapsamında bunlara yer verilmedi.

⁵ Aksanat’ta Bülent Erkmen’in REMIX sergisiyle (2018) ilgili yapılan konuşma dizisinin genel başlığıdır. Yineleyerek yenilemek: REMIX.

⁶ Giorgio Agamben, “Guy Debord’un Sineması”, çev. Ulus Baker, 1995, Korotonomedia.net ([bağlantı](#)). Ayrıca televizyonda fark üreten “tekrar” kavramı için detaylı bkz. İ. Gürkan, “Televizüel İmgeler, Montaj ve Muhtelif Haberler” *Punctum Dergi*, 2023. Punctumdergi.com ([bağlantı](#))

⁷ A.g.e.

⁸ Eduardo Navas, “Regressive and reflexive Mashups in Sampling Culture”, 2010. Remixtheory.net ([bağlantı](#))

⁹ Diğer iki kategori daha çok müzik alanıyla ilgili ve burada kastedilen remiks tipine kısmen mesafeli olduğu için metne alınmadı. Bu iki kategori ve ayrıntılı bilgi için bkz. Remixtheory.net ([bağlantı](#))

söylüyor.¹⁰ Gerçekten de erken dönem modernizmde sanat eseri, çağdaş sanattan farklı olarak, kendi tarihini askıya alarak izleyiciden herhangi ideolojik ve tarihsel bir arka plan bilgisi talep etmeden sergiliyordu kendini. Tersine çevrilmiş bu bakış, *remiks*in tarihsel kökleri açısından pek çok şey ifade ediyor.

Öte yandan *remiks*leme işi, sinemanın geçmiş yıllarına ait filmlerin, yönetmenin filmografisinde yeterince öne çık(a)mamış filmlerle ilişki kurarak, onları yeniden güncel hale getirerek, bilinmesini sağlar.¹¹ Bu video denemenin de iki önemli Fransız Yeni Dalga yönetmeninin filmografisinde görece daha az bilinen filmlerle ilgilendiğini söyleyebiliriz. Filmlerin geri planda kalmasının, çekildiği dönemin tarihsel koşullarının film üretim pratikleriyle ilişkisi üzerinden muhtemel nedenlerine ulaşılabilir. Bu sebeple *remiks*, aynı zamanda film tarih(ler)ine, teorilerine, biçimsel eğilimlere, meta bir bakış için alternatif bir metodoloji olabilir. Bu metodoloji için ister istemez *remiks*in bir işleme prensibi de diyebiliriz.

Remiks çalışmalarının temelinde var olan kümülatif karakter ve alıntılanarak yinelemeyle, görüntüyü biraz daha biraz daha aşındırarak, onu birbirini taklit eden imgelerden ayırarak farklılaştırır. Bir *aşındırma denemesi* olarak *remiks*, düşünceyi/görüntüyü *yineleyerek yenileyen*, tekrar ederek aşındırmaya evrilten yatay ilişkide hareketlendirir. Yineleme bu yolla, fark üreten, yeni bağlamlarla, yeniden kullanımlarla değerlendirilen bir *jeste dönüşür*.

Mekanik çağda yeniden üretilen sanat eserinin özgünlük sorgulaması ise, zaten sadece bu yüzyıla ait olmayan büyük bir sorunsaldı. Türetilmiş yeni işte bu sorgulama, yani kurmaca ve gerçek iç içe geçmiştir. Bir başka işten/filmden alıntılanan görüntü parçaları yeni bir yapıya dâhil olur. Bu yapı, ister istemez kurgusaldır artık. Yeni bir gerçeklik öngörüsüne dâhil olur, hatta ister anlamlı ister anlamsız bir yapı olsun. Bu yeni yapı, daha çok inşa edilmiş olanın ifşasıyla ortaya çıkan bir yapıdır.¹² Dolayısıyla sanatsal özgünlük, biriciklik ve de *aura* sorgulaması zorunlu olarak öne çıkacaktır. Ancak Navas'ın¹³ ifade ettiği gibi (her ne kadar *remiks* müzik parçaları için söylese de), orijinal eserin *aurası* ya da eklersek orijinale aşinalık hissi yeni işe baskın olabilir. Fakat orijinal olanın anlamına ulaşma çabasının kendisi, ister istemez temsili bir rejim sistemine yerleştirir bizi.

¹⁰ A.g.e.

¹¹ Virginia Kuhn, "The Rhetoric of Remix" Fan/Remix Video, 2012.

¹² Virginia Kuhn, 2012.

¹³ Eduardo Navas "Regressive and reflexive Mashups in Sampling Culture", 2010.

Bu imkânsız istek ya da orijinale yapılan göndermeler bile, esas alıntı yapılan işi mitleştirir, anlam kurucu ve sabit bir noktaya yerleştirir. Bu noktada orijinallik kavramı, kendi kendisini zorunlu olarak ortadan kaldırır, tümüyle melez ve yeni işlerle karşı karşıyayızdır artık. Dolayısıyla, kurmacanın ve gerçekliğin arasında dolanan *remiks* işlerde gerçeklik (eserin gerçekliği) sorgulamasını orijinal eser üzerinden yapmaz artık. Bu yüzden de iyi bir *remiks* işin, kuşkusuz bu sorgulamayı düşündürmeksizin *türetilmiş* ve halihazırda bulunan görüntüleri orijinalinden bağımsız gerçekleşmiş bir yeniliğe adanmış olarak kullanması beklenir.

Bu melez işler, bir taraftan da **David J. Gunkel**'ın da işaret ettiği gibi, geçmişte olanı güncel kılan, orijinal olana övgü yapan bir “küratoryal sanat”a ve bir tür arşivleme çabasına da karşılık gelebilir.¹⁴ Görsel işitsel dayalı *remiks* işler, bir *hipermetin* olarak, yazılı teorilere, kanonlaşmış nesnel düşüncelere dayanmıyor, bizzat görsel ve işitsel malzemeyle ilişki içinde pratiğe dayanan öznel ve deneyime dayalı düşüncelerin teorileşmesine izin veriyor. Yerleştiği ortam bağlamında *remiks*, bir söylem biçimine de dönüşüyor. Bu nedenle politiktir de. Aynı zamanda *remiks* işlerdeki deneyim ve sezgi yoluyla teoriyi çağırma ve yazma işi de sadece geleneksel akademik yazın rejimine karşı bir direnç değil, aynı zamanda o rejim içerisinde alıntıyla olan ilişkimizi yeni baştan düşünmeye çağırın “alıntıya ne zaman ve ‘gerçekten’ ihtiyaç duyarım?” ya da alıntının “kanıt değeri” üzerinden (yeniden) düşünmeye çağırın etik ve politik problemlerin belirivermesine ve sorgulanmasına da neden oluyor.

Öte yandan bu *remiks* videonun yapımına tekrar dönersek, alıntıladığım filmlerin orijinalinde tekinsiz, huzursuz hisle bağlantılı olan irrasyonel durumlar korunarak söz konusu duyguların etkileri arttırıldı. Bu görüntülerin ses katmanlarıyla oynamak ve onları hem görsel hem de işitsel olarak yavaşlatmak, karıştırarak üst üste koymak, videoya gittikçe artan bir gerginlik hissi kattı. Görünen o ki, tekrar kavramı, *remiks* kültürü içinde “monoton” anlamından sıyrılarak, fark alan, yenilemeye ve yaratıcılığa doğru açılan oyunbaz bir anlam kazanıyor.

¹⁴ Sinnreich'tan aktaran David J. Gunkel, *Of remixology: ethics and aesthetics after remix*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 2015, s. 49-50.

Olay ve Temsil

“Videonun uzayı saf yüzeydir”¹⁵ ne sinemasal gerçeklik dediğimiz yanılısamaya dayalı ne de sinemanın optik düzenine hizmet eden kavramlarla düşünebiliriz. Sinemasal olan, anlamsal yönden geri dönüşü olmayan bir yapı kurar. **Pascal Bonitzer**’in de ifade ettiği gibi, videoda hiçbir şey geri döndürülemez değildir; sinemada ise, geriye dönüş etkileri bile bunun imkânsızlığını gösterir. Anlam ne kurucu bir nitelikte sabittir ne de durağandır. Videonun yüzeyinde olup biten her şey “dairevi ve geçici”dir.¹⁶ Süreğen yapıda ve sonlu değildir. İmajlar *sergilenme* koşuluyla anlam değil, değer ya da ifade kazanır, başka zaman da farklı bağlamlara eklenebilmek için. Yani aslında, video ortamının doğası daha baştan, yaratıcı, *türetilmiş (derivative)*, *remiks* işlere uygundu.



Videoda *sayfa düzenlemeleri* (**Bonitzer** elektronik görüntü için kullanır bu deyim) arasında rasyonel bir bağlantı yoktu. Videonun yüzeyi gibi **Lewis Carroll**’ın da yarattığı dünya “her şeyi anlamsızın içinde oynatma”ya adanmıştı.¹⁷ Ama bu yüzeydeki anlamsızlık derinliktekinden farklı “ne varmakla ne geri çekilmekle biten kendiliklerin, saf olayların ‘Parıltısı’ gibidir”.¹⁸ *Mümkün dünyaları* yaratmak için bir araya gelmiş imajlar, temsil yerine ihtimalleri sorgulamak için, ele aldığı şeyin doğasına (zorunlu olarak) döner. Videonun derinliksiz yüzeyi saf olayın *parıltısını* verirken bunu hem içerik hem de biçimsel yönden yapar.

¹⁵ Pascal Bonitzer, *Kör Alan ve Dekadraj*, çev. İzzet Yasar (İstanbul: Metis, 2011) s. 34.

¹⁶ *A.g.e.*, s. 35

¹⁷ Gilles Deleuze, *Kritik ve Klinik*, çev. İnci Uysal (İstanbul: Norgunk, 2013) s. 33.

¹⁸ *A.g.e.*, s. 33.

Videonun yüzeyi *yollara ve oluşlara*¹⁹ açılır. **Bonitzer**'den yaptığım şu alıntı, video yüzeyi ve *Alice* öyküsü (formülünün mü demeliyiz acaba?) benzerliğini ortaya koyuyor. Videonun ele geçirilmiş bu yüzeyi -yoksa bir satranç tahtası mı?-, hissetme ve gerçeklikle bağlantı konusunda da kilit önem taşıyor: “*Video, Alice'tir; durduğu yerde koşan, açılan, uzanan, büyüyen ve küçülen Alice. Alice bir sinema kişisi değildir, [...] oysa bu öyküde gerçekçiliğe yer yoktur. Videonun makine dairesi, öte dünyası, yanıltıcı gerçekliği yoktur, çünkü gerçekliği yoktur ya da pek az vardır*”.²⁰ Saf olaylardan ifadelerin sızmasına izin verir video. Ama ifadenin aracı olduğu ortamın, ifadenin içinde eridiği ya da görünmez olduğu durumda “gerçeklik” ifade bulmaz, temsil edilmiş olur. Video imajları ise, ifade ve ortamı aynı kılarak, ifadenin ortamın/maddi koşulların içinde eriyip gitmesine izin vermeden oluşurlar.

Aslında **Agamben**'in **Guy Debord** sinemasında gördüğü asli özelliği *remiks* için de söyleyebiliriz. *Remiks* videoların kendi içinde *palindrom* bir karakteri var, kendine dönük meta bakışıyla, dönüşlü ve döngüselidir. Bu, hemen yukarıda bahsettiğim ifade ve ortamın birbiri içerisinde erimesine engel olan *kıvrımlı* yapısıyla da ilintilidir. Kapalı değil, her daim eklenebilen açık bir yapısı vardır videonun yüzeyinin. Tam da bu nokta, videonun eylemi/ifadeyi *olaylaştırmasıyla* ilgilidir. *Olayın tarzı* zaten sorunsaldır, çözüm getirmek yerine imkânları, potansiyelleri sergiler, varlığın doğasını sorgulayarak ele alır, bir çözüm/cevap üretme arayışında olmaz.²¹ Olmuş ve bitmiş bir sabitliği yoktur geçmişin. O halde olayı görmek, geçmişin yeniden imkânlı oluşunu ve ihtimalleri görmek demek, bakışın gerçekliği sabitleyen ikili rejiminden vazgeçmek demek aynı zamanda. “**Son Füg: Tekrar, Fark ve Potansiyaller**” videomdaki *Alice olayında*, kazayı ölüme ya da uykuya giden bir başlangıç veya bitiş noktası olarak almıştım. Bu noktalarda, film sondan başlatıldığında, başlangıcına benzer bir şekilde son buluyor. Aynı şekilde alıntıladığım saat imgesi, zamanın görsel ve işitsel temsili olan bir imge olarak, bozulmuş ritmiyle gitgide gözden kaybolarak, temsilini ihlâl ediyordu. Video düzleminde zamanın bizi döngüsel olarak sarmalaması, bitiş ve başlangıç noktalarının benzerliği ve(ya) benzemez belirsizliğiyle de onaylanıyordu.

¹⁹ A.g.e., s. 86.

²⁰ Pascal Bonitzer, s. 35.

²¹ Maurizio Lazzarato, “Mücadele, olay, medya”, çev. Can Gündüz, *Videonun Eylemi* içinde, der. Ege Berensel (İstanbul: Alef Yayınevi, 2017). s. 26.

Yapı

Montajın zaman çizgisinde/yatay düzleminde hareket ettiğimde, birbirini mümkün kılan ihtimaller alanına açılarak yeni bir yapı oluşturdum. Oluşturduğum bu yapı, videoyu birbirinden ayrılmaz parçalardan oluşan ve ancak bir araya geldiklerinde anlamlı ve geçerli kılan bir bütün değil, tek tek birinden bağımsız başkaca yapı(t)larla kolaylıkla ilişkiye girebilen *kıvrımlı* bir yapıdır. Bu kıvrımlı yapı, bir öykü anlatma derdinde değildir. Dolayısıyla, video yüzeyinde izleyici anlamı kurmada dirençli bir yapıyla karşılaşır. Bu temsiliyet ilişkisine bağlı anlamı kurmaya dirençli yapı yoluyla, anlamı aradığımız mantığın düzeyini değiştirmeye yöneliriz. Anlam, belki de her seferinde anlamsızlığı yakaladığında ve sabit olmadığında, kendi kendini geri çekerek farklı dünyaları mümkün kıldığında gerçekleşiyor videoda. Anlam bir taraftan da zaten öyküseldir, oysa video öykü anlatmaz, ama belki **Bonitzer**'in²² ifadesiyle, küçük görsel bir şiir, *haiku* anlatır.

Neydi Yaptığım?

Montaj, hafıza ve tekrar gerçekten de birbirine yakın kavramlar.²³ Yeniden imkânlı kıldığı geçmişle, süreleri esnetip sıkıştırmasıyla, sesleri ve görüntüleri yavaşlatmaya/değiştirmeye izin vermesiyle, öznel bir bir araya getirme ve düşünme sürecini, *bakışımı*, imajın kendiliğine izin vererek, montaj yoluyla imajlara kaydedebilmesiyle²⁴ videoda özellikle bu üç kavramın birbirine yakın olduklarını pratik olarak deneyimledim.

Bu *remiks* işinde yapmaya çalıştığım, ölüm ve rüya temasını birbirinin varyasyonları olarak kullanmayı denemektir aslında. Yinelenen rüyalar farklılaşıyordu her seferinde. Rüya sahnelerinin yinelenmesi, biçimsel olarak da potansiyelleri ve farklılıkları düşünmeyi mümkün kılıyordu. Bu durum doğrudan videografik düşüncenin farkları ve çeşitlemeleri gösterme gücünü ima ediyordu bir yandan. Videoda farklı sembollerle karşımıza çıkan ölümü/değişimi hatırlatan motiflerin tekrarı, video düzleminde yüzeyde ve kesinlikle anlamsal göndergesini çağrıştırmadan yer alıyordu. Ama zaten tekrar edersek, videonun yüzeyinde

²² Pascal Bonitzer, s. 36.

²³ Angela Melitopoulos, "Timescapes/zamanmanzaraları" çev. Ulus Baker, Ege Berensel, *Videonun Eylemi* içinde, der. Ege Berensel (İstanbul: Alef Yayınevi, 2017). s. 59.

²⁴ Angela Melitopoulos, "Timescapes/zamanmanzaraları" çev. Ulus Baker, Ege Berensel, *Videonun Eylemi* içinde, der. Ege Berensel (İstanbul: Alef Yayınevi, 2017). s. 59.

imajlarla ilişkimiz temsili bir rejime dayanmıyor. İmajlar *olay* paradigmasında (videoda) gerçekliğin kurucularıydı, gerçekliğin vukua gelmesine yardımcı oluyordu.²⁵ Değişmez bir gerçekliğin *göstereni* değildi.



Remiks çalışmalarda bir işlem olarak var olan “taklit”, videoda söz konusu temalar çeşitlenirken iki karakterin birbirini *takip* ettiği görüntülerle birbirini izliyordu. Videonun belirli bir kısmında ise, üç ekran yerleştirmesiyle aynı görüntüler zamansal farklılıklarla birbirini taklit ve tekrar ederek takip ediyordu. Ancak açıkça söylemek isterim ki videodaki bu taklit ve tekrarlar, genel olarak aynı zamanda orijinal iki eseri de anıştıran, yapısal bir taklit etmeye de dayanıyordu. Her iki film de *füg* benzeri yapılandırılmış olmakla birlikte asıl dikkat çeken, gerçek ve düş arasında salınan bölümlerdi ya da müzikal anlamda söylersek *fantezi* kısmı, esas yoğunluğun, yapısal taklitlerin olduğu gövde kısmı. Bu hem orijinal filmlerde hem de video çalışmamda korunan bir durumdu. Böylece, filmlerin *Alice* formülüne (yoksa *füg*le aynı mı?) uygun yapısı korundu, tam da bu yapı *füg* formuna karşılık geldiği ve tam da videonun yüzeyi, yapısal olarak yaratılmak istenen ifade ve ortama karşılık geldiği için.

“*Alice*’in *yolculuğu* üzerine bir video denemesi” miydi yaptığım? Videonun başlığına böyle “demiş, diyecek olsaydım da karşı çıkılmazdı sanırım”.²⁶ Belki çok başarılı bir örneği değil ama kesinlikle sonrası için hem metin hem video kendime bir referans niteliği taşıyor.

*Füg*ün kaçış anlamına geldiğini belirtmiştim yukarıda, bu kaçışın, yani tıbbi anlamda *füg*ün “hastanın bulunduğu ortamdan kaçtığı ve yeni bir kimlik ve yeni

²⁵ *A.g.e.*, s. 25, 28.

²⁶ Enis Batur’un *Acı Bilgi: Füg Sanatı Üzerine Bir Roman Denemesi* (İstanbul: Yapı Kredi, 2010). Başlık önerisi ve italik alıntı bu kitaptan esinlenerek oluşturulmuş ve alıntılanmıştır. Bkz. s. 266.

bir yaşam edindiği psikojenik amnezi”²⁷ anlamına da geldiğini şimdi ifade etmek istiyorum. Sanki dünyevi olandan da kaçış gibi. **Thomas Mann**’ın iddia ettiği gibi, *fügün*, “ruhu itibarıyla, müziğin ayin olduğu zamanlara aidiyetini”²⁸ kabul edersek imajları şimdi ve burada kılarak temsil rejiminden koparmak, olanaklı dünyaları yaratmak ya da bakışın ruhunu imajlara iade etmek (kaydetmek ya da) *fügü* dünyevileştirme çabasına mı karşılık geliyor?

Kaynakça

- Agamben, G. (1995). “Guy Debord’un Sineması”. Çev. Ulus Baker. ([bağlantı](#))
- Batur, E. (2010). *Acı Bilgi: Füg Sanatı Üzerine Bir Roman Denemesi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bonitzer P. (2011). *Kör Alan ve Dekadraj*. Çev. İzzet Yaşar. İstanbul: Metis.
- Bordwell D.& Kristin T. (2011). *Film Sanatı: Bir Giriş*. Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat. Ankara: Deki Yayınları.
- Deleuze G. (2013). *Kritik ve Klinik*. Çev. İnci Uysal. İstanbul: Norgunk.
- Gunkel D. J. (2015). *Of Remixology: Ethics and Aesthetics After Remix*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Gürkan, İ. (2023). Vimeo.com, “Last fugue: Repetition, difference and potentials” ([bağlantı](#))
- Gürkan, İ. (2023). “Televizüel İmgeler, Montaj ve Muhtelif Haberler” *Punctum Dergi* içinde ([bağlantı](#))
- Kuhn V. (2012). “The Rhetoric of Remix” Fan/Remix Video.
- Lazzarato M. (2017). “Mücadele, olay, medya”. Çev. Can Gündüz, Videonun Eylemi içinde, der. Ege Berensel. İstanbul: Alef Yayınevi.
- Mann, T. (2020). *Doktor Faustus*. Çev. Zehra Kurttekin. İstanbul: Can Yayınları.
- Melitopoulos A. (2017). “Timescapes/zamanmanzaraları” çev. Ulus Baker, Ege Berensel. *Videonun Eylemi* içinde, der. Ege Berensel. İstanbul: Alef Yayınevi.
- Navas, E. (2010) “Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture”. ([bağlantı](#))

²⁷ Psikolojisözlüğü.com. ([bağlantı](#))

²⁸ Thomas Mann, *Doktor Faustus*, çev. Zehra Kurttekin (İstanbul: Can Yayınları, 2020) s. 89.