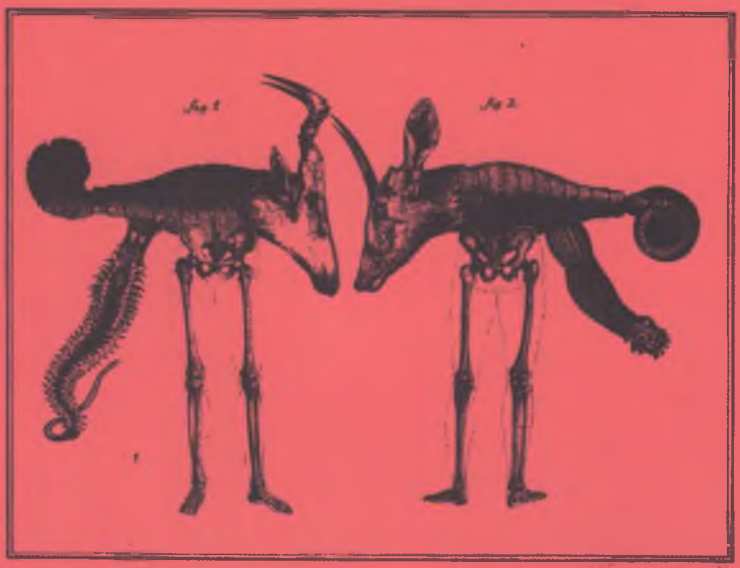
# Kara Grotesk
## Jan Švankmajer



Levent Šentürk

KÜLT

yazmak
ontolojik
farkındalığ
en
hacimli
halidir

© 2015, Kült Neşriyat

LEVENT ŠENTÜRK

# JAN ŠVANKMAJER

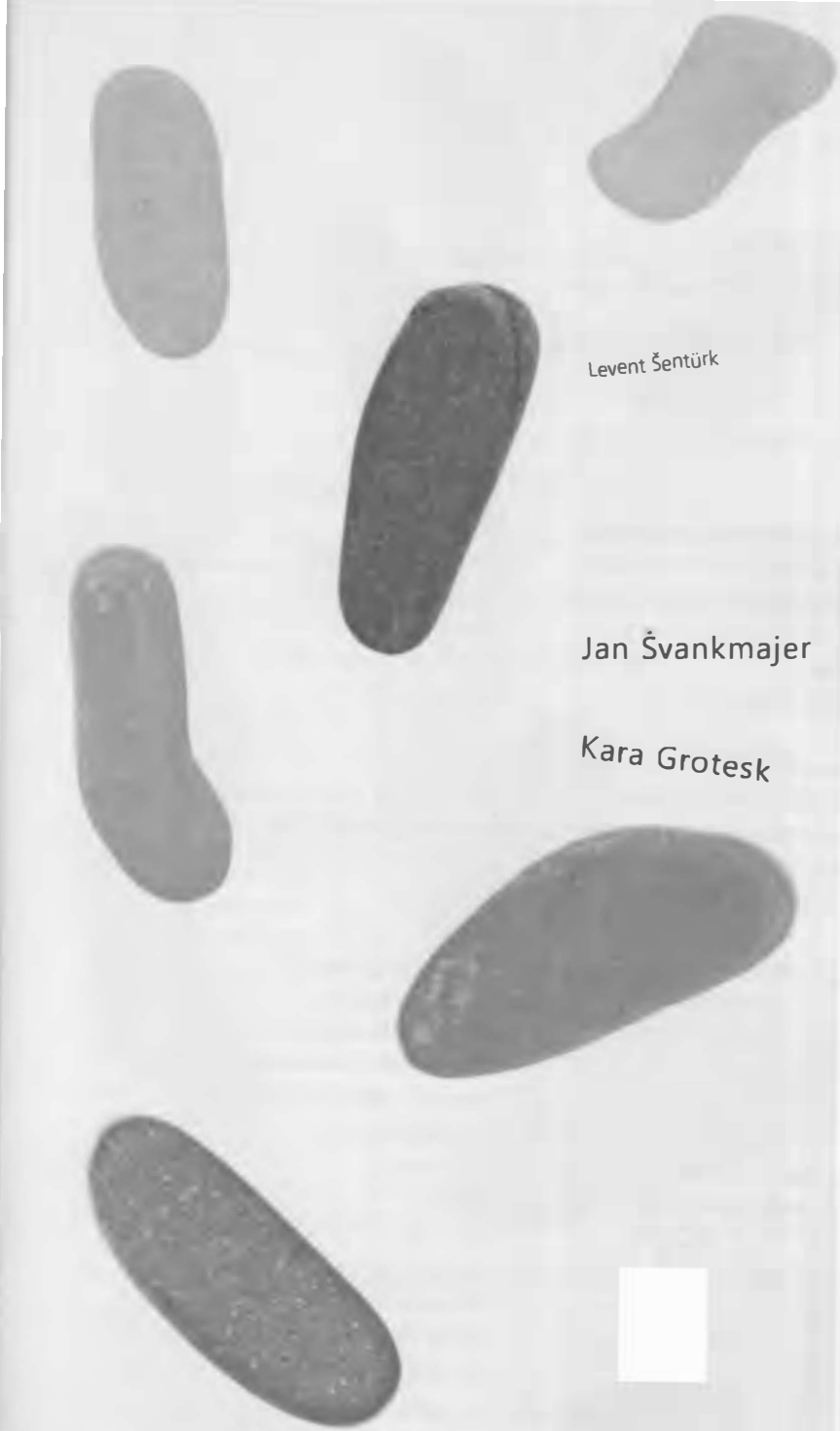
## KARA GROTESK

**Genel Yayın Yönetmeni** Halil Duranay
**Editör** Kamil Savas
**Son okuma** Osman Šisman
**Kapak Tasarımı** Silento
**Sayfa tasarımı ve grafik uygulama** Levent Šentürk
**Taşlar** Agia Markella, Molyvos
**ISBN** 978-605-9894-06-7
**Kült No** 36
**Kategori** Minotor
**Kategori No** 2
**Baskı Tarihi** Eylül 2015

**Baskı** Sena Ofset
Litros Yolu, 2. Matbaacılar Sitesi, 4NB7-9-11, Topkapı, İstanbul. 0212 613 38 46
**Sertifika No** 12064

**Kült İletişim: 0 506 874 55 17, 0 533 849 15 62**
**info@kultnesriyat.com**
**www.kultnesriyat.com**

Kült Neşriyat, Cami Mah., Aslı Sok., No: 9, Darıca, Kocaeli, Türkiye.



Levent Šentürk

Jan Švankmajer

Kara Grotesk

sayfa sırasına ve alfabetik sıraya göre

# İÇİNDEKİLER


**5** Filmleri
**6** Önsöz
**10** Giriş
**12** Ses > Söz
**14** Yokoluş
**16** Gerçeküstücü Sinemanın Mekânlarında
**23** Gerçeküstücülüğün Kalesi: "Başlangıçta Dokunma Vardı" ve Diğer Korkunç Öykülerine Başlangıç
**25** İki Švankmajer
**28** Ağız: Orallığın Ortaçağı
**30** Oral Yasa
**34** İskelet Kilisesi: Kostnice
**37** Johann Sebastian Bach: Sol Minör Fantezi
**41** Evde Sessiz Bir Hafta
**45** Taşlarla Oyun
**48** Doğa Tarihi
**52** Daire
**56** Weissmann ile Piknik
**59** Bahçe
**62** Bodrum
**66** Diyaloğun Boyutları
**71** Yemek
**74** Flora
**77** Karanlık / Aydınlık / Karanlık
**81** Bohemya'da Stalinizmin Ölümü
**84** Alice
**90** Hazzın Suç Ortakları
**95** Faust
**99** Epilog
**102** Kaynakça

**A**ğız: Orallığın Ortaçağı 28
**A**lice 84
**B**ahçe 59
**B**odrum 62
**B**ohemya'da Stalinizmin Ölümü 81
**D**aire 52
**D**iyaloğun Boyutları 66
**D**oğa Tarihi 48
**E**pilog 99
**E**vde Sessiz Bır Hafta 41
**F**aust 95
**F**ilmleri 5
**F**lora 74
**G**erçeküstücü Sınemanın Mekânlarında 16
**G**erçeküstücülüğün Kalesi: "Başlangıçta Dokunma Vardı" ve Diğer Korkunç Öykülerine Başlangıç 23
**G**iriş 10
**H**azzın Suç Ortakları 90
**İ**ki Švankmajer 25
**İ**skelet Kilisesi: Kostnice 34
**J**ohann Sebastian Bach: Sol Minör Fantezi 37
**K**aranlık / Aydınlık / Karanlık 77
**K**aynakça 102
**O**ral Yasa 30
**Ö**nsöz 6
**S**es > Söz 12
**T**aşlarla Oyun 45
**W**eissmann ile Piknik 56
**Y**emek 71
**Y**okoluş 14

# FİLMLERİ

## UZUN METRAJLARI

1988 Něco z Alenky. ALİS. Alice.
1994 Lekce Faust. FAUST. Faust.
1996 Spiklenci Slasti. HAZZIN SUÇ ORTAKLARI. Conspirators of Pleasure.
2000 Otesánek. KÜÇÜK OTİK. Little Otik.
2005 Šílení. DELİLIK. Lunacy.
2010 Přežít Svůj život. HAYATTA KALMAK. Surviving Life.

## KISA FİLMLERİ

1964 Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara. BAY SCHWARZWALD VE BAY EDGAR'IN SON NUMARASI. The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar.
1965 Hra s kameny. TAŞLARLA BİR OYUN. A Game with Stones.
Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll. JOHANN SEBASTİAN BACH: SOL MAJÖR FANTEZİ. Johann Sebastian Bach: Fantasy in G minor.
1966 Rakvičkárna. TABUT FABRİKASI. Punch and Judy/The Coffin Factory/The Lynch House.
Et Cetera. VE SAİRE. Et Cetera.
1967 Historia Naturae, Suita. DOĞA TARİHİ. Historia Naturae.
1968 Zahrada. BAHÇE. The Garden.
Byt. DAİRE. The Flat.
Picknick mit Weissmann. WEİSSMANN İLE PİKNİK. Picnic with Weissmann.
1969 Tichý týden v domě. EVDE SESSİZ BİR HAFTA. A Quiet Week in the House.
Don Šajn. DON SANÇE. Don Sanche.
1970 Kostnice. İSKELET KİLİSESİ. *The Ossuary.*
1971 Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta. ZEVZEKNAME. Jabberwocky.
1972 Leonardův deník. LEONARDO'NUN GÜNLÜĞÜ. Leonardo's Diary.
1979 Otrantský zámek. OTRANTO KALESİ. Castle of Otranto.
1980 Zánik domu Usherů. USHER'LARIN EVİNİN ÇÖKÜŞÜ. The Fall of the House of Usher.
1982 Možnosti dialogu. DİYALOĞUN BOYUTLARI. Dimensions of Dialogue.
1983 Do pivnice. BODRUM. Down to the Cellar.
Kyvadlo, jáma a naděje. SARKAÇ, ÇUKUR VE UMUT. The Pendulum, the Pit and Hope.
1988 Mužné hry. ERKEK OYUNU. The Male Game/Virile Games.
Another Kind of Love. BAŞKA TÜRLÜ BİR AŞK. HUGH CORNWELL İÇİN MÜZİK KLİBİ. Clip for Hugh Cornwell.
Zamilované maso. ET AŞKI. Meat Love.
1989 Tma, světlo, tma. KARANLIK, AYDINLIK, KARANLIK. Darkness, Light, Darkness.
Flora. FLORA. Flora.
1990 Konec stalinismu v Čechách. BOHEMYA'DA STALİNİZMİN ÖLÜMÜ. The Death of Stalinism in Bohemia.
1992 Jídlo. YEMEK. Food.

Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Svankmajer, 30.04.2011

# önsöz

Bütün "küçük, çekirdek kitaplar"ı için Enis Batur'a.

Bu kitabın sayfalarını kat ettikçe karşılaşacağınız kimi ayrıntılar nedeniyle, yayıncınızın veya matbaanın ayarlarıyla oynamayınız. Sözgelimi kitap boyunca dipnot rakamları, kelimelerin kulağında[şurada] değil ayağındadır[burada]; adı üstünde, 'dipnot'[1] [footnote]; bununla beraber ısrarla neden bu dip-bucak bilgilerin kelimelerin kulağına küpe gibi asıldığı karanlıktaydı. Yazı uygarlığının azımsanmayacak bir tutarsızlığı bu kitapla faş olmaktadır sevgili [b]okur... İtaliklerin, alışıldığı gibi *sağa* değil sola [-9 derecelik bir açı ile] doğru yatık olmasını da yadırgamamak gerekir: Nicedir *sağa*, daha da *sağa*, iyicene *sağ*ır yatmış bir gemiye benzeyen kaykık ve yandaş kültür hayatımız, esas yönüne böyle boyle dönecek... Kaldı ki, bir solak olarak, kültürümüzün gündelik hayattaki *sağ/lak*lığından nicedir musdarip-



tim. Gerçeküstücülüğün özel bir veçhesini, Çek versiyonunu konu alan bu kitapta, kelimeye bazı yerlerde 'gerçeküstü' biçimde rastlayacak olmanızı, tesadüfün hayli ötesine geçen bir gelişme olarak idrak etmenizi temenni ederim. Sayfa yapısında, sayfa numaralarının metne gömük, dipnotların derkenarlardan metnin böğrüne* doğru sağdan ve soldan saplanmış veya her sayfada görünen üst bilgi-

*Harici bilgiler, 'esas' metinle hiyerarşik bir ilişki kuracak diye bir kural yok, sevgili okur...

nin, zaman zaman yukarıdan metne saplanmış halde olduğunu da göreceksiniz -eh, okuduğunuz, tatlı değil, kara ve grotesk bir kitaptır; yapacak bir şey yok... Dünyada yayıncıların kitapların üzerinden silindir gibi geçerek, metinleriyle beraber yazarlarını da bir hurufat ve biçim hamurunda kardığı altı yüz yıllık bir devir şu[kitabın tamalandığı tarih olan] miladi 2014 yılı itibariyle çoktan kapandığı halde, yukarıda sözünü ettiğim ve daha binlercesi üretilerek kişiselleştirilebilecek ayrıntıları bir kitabın içermesi hâlâ kabul edilmez bulunuyor niyeyse... Bugüne kadar hep "mekân politiktir" sözünü duyduk. O halde soralım: Bir kitabın harfleri, harflerinin arasındaki yatay ve d[ü][ş]ey ilişkiler, sayfalarındaki satırların ilişkileri, kısacası kitabın fiziksel mekânı da politik değil mi? Buralarda söylenecek bir söz yok mu? Şeytanın ayrıntıda gizlendi-

ğine inanmayanlara bir diyeceğim yok elbette. Ama bana kalırsa bu durumu, başta en fazla kurumsallaştığını iddia eden kapitalist yayınevleri, sonra da alternatif ve otonom, irili ufaklı bütün yayıncılar oturup düşünmelidir. Kaldı ki redaksiyon işlemi sadece gramatik ve akademik doğruluğun elde edilmesine indirgendiğinde, dil de anaakım doğruluk rejimine hapsedilir. Böylece, kitapların rüya görmeyi mümkün kılan gerçekötesi boyutlarına sessiz bir darbe vurulmuş olur. Yazarların kelime seçiminde kılı kırk yarması nedense anlaşılır bulunur da, başka bir yazar için bir harfin ötekine göre birkaç milim aşağıda veya yukarıda olmasının kitabının kaderinde azımsanmayacak bir rolünün olabileceği akla gelmez veya ciddiye alınmaz.



Sayfa madem ki yazarın üzerinde harflerle ve harf kümeleriyle gezintiye çıktığı ve burada okurunun hayal dünyası ile buluştuğu yerdir; bunu sadece mecazi olarak değil, ikonografik ve tipografik anlamda da yaratmanın yollarını aramak için oldukça esnek bir dijital dünya var önümüzde. Geleceğin kitaplarını düşlemeye buradan başlamak için erken mi? Yirmi birinci yüzyılın sonunun kitapları nasıl olacak bilemeyiz şimdiden. Görselliğin on yıl sonrasını bile öngöremiyoruz ki. Ama mevcut araçlarımızın cenderesini kıramasa da birazcık gevşetecek biçimde bugünü üretmeyi denemedikçe, geleceği düşlemekten daha da uzağız.

Son olarak, dilerim soyadımdaki Ş'yi çekçe karšılığıyla, Š biçimde yazmış olmamı anlayışla karšılarsınız.

"İnanıyorum ki şiir tektir ve onu hangi yordamla kullandığımızın bir ehemmiyeti yoktur. Ve kendimi bir sinemacı olarak takdim etmememdeki sebep, filmden başka kolaj sanatı, seramik sanatı, grafik sanatı ve dokunsal deneylerle eşit kertede iştigal ediyor olmamdır. ...Grotesk tarz, özellikle kara grotesk, bana en çok uyan tarzdır. Bu tür, mizah ve korkuyla hemhal olmama müsaade ediyor ki bence hayalgücüne en çok hitap eden seviye budur. Kara grotesk, bugünkü duruma en çok uyandır diye düşünüyorum. O yıllarda [1968'den sonra, Sovyet işgali sırasında] izleyiciler bütün filmlerimi politik kabul ediyordu ve politik olarak anlıyordu. Sansür, birçok filmi nedenini açıklayamadan yasaklıyordu. Belki filmler gösterim sırasında izleyiciler güldüğü için yasaklandı, insanların neden güldüklerini anlamadıkları için, filmde rejime karşı bir şeyler olduğuna inandılar ve işi sağlama almak için filmi yasakladılar. ...Bu uygarlık, çok rasyonel bir uygarlıkmış gibi yapıyor. Öyle bile olsa, insan doğası irrasyoneldir. Ve eğer uygarlık irrasyonel olana hak ettiği konumu gündelik hayatta ve toplumda veremezse, irrasyonel türlü absürdlükler şeklinde fışkırır. Bu totaliter rejimlerde karşılaştığımız bir şey ama demokratik rejimlerde bunu yeniden deneyimliyoruz. Bu, uygarlık irrasyonel tarafımıza toplumda hak ettiği saygınlığı vermediği için ödemekte olduğumuz bir bedel."*

Jan Švankmajer



"Gözlerini kapatmazsan hiçbir şey göremezsin." Něco z Alenky

* Jan Švankmajer: "I believe there is only one poetry and it doesn't really matter what means we use. And the reason why I have not really presented myself as a filmmaker is that I have been involved, in addition to film, with equal intensity also in the art of collage, ceramics, graphic art, to tactile experimenting. ...The genre of grotesquery, especially black grotesquery is the genre that suits me best. Genre enables me to move within humor and horror, which is the level that I find most imaginative. Black grotesque, I think, is best suited to the condition of the contemporary situation. ...In those years [after 1968, during the Soviet occupation], the spectators regarded all my films as political, interpreted them political. Censorship banned a number of the films without being precisely able to say why they were banning them. Perhaps films were banned because the audience laughed during screenings, and they did not understand why people were laughing, so they believed there must be something there that was against the regime, so to be on the safe side, they banned the film. ...This civilization poses as a very rational civilization, but human nature, even so is irrational. And if the civilization was unable to give the irrational a dignified place in human life and in society, the irrational is gushing forth in the form of various absurdities. And this is something that we experience in totalitarian regimes, but we are experiencing again in the democratic systems. That's the price we are paying for the fact that the civilization did not give the irrational part a dignified place in this society."

David D'archy ve Bob Edwards, 23.04.2001, NPR News, National Public Radio, New York, Jan Svankmajer röportajından, çevirmen aracılığıyla ingilizceleştirilmiş alıntılar.

Jan Švankmajer'in Faust'unu [Lekce Faust, 1994] izlemem, yönetmene duyduğum hayranlık ve sevginin başlangıcını teşkil ediyor. Faust'u cnbc-e'de her yayınlanışında seyrettim ve her izleyişimde kafam daha da karıştı. Ancak diğer filmlerini de gördükten sonra Švankmajer'in çalışma disiplininin ve imge dünyasının rasyonelini kavramaya başladım. Faust'un Švankmajer'e başlamak için en iyi film olmadığı, ama yönetmenin en görkemli ve en büyük eseri olduğu kesin. Sözgelimi önce bir uzun metraj olarak Alice'i ve ardından bir kısa film olarak Diyaloğun Boyutları'nı izlemek, sineması hakkında daha kapsamlı fikir verebilir. Veya birkaç kısa film seçilecek olsa Bach, Jabberwocky, Yemek ve son olarak Stalinizm yine iyi başlangıç olabilir. Faust, bir tür final gibidir, çünkü başlarken görebileceğiniz ufka ulaşmış olursunuz. Bütün filmlerini taradıkça, Faust'taki onlarca ayrıntının nasıl zamanın içinden süzülüp geldiğini görebilirsiniz. Aslında filmin gerçek adı Faust Dersi'dir ya da Faust'tan Alınacak Ders'tir. Bu konuda izleyiciyi ve okuru uyaran Michael Richardson'dır.[1]

10

Diyebilirim ki Faust'u defaten izledikten bir süre sonra, 1934 doğumlu Švankmajer'i ve sinemasını bir şekilde yanımda veya içimde hissettim. Bu hayatımda ilk kez başıma gelen bir şeydi; Švankmajer'in kurduğu dünyanın dışına çıkamadım veya oradan çıkmayı hiç istemedim. Švankmajer sineması, hayalgücünün mekânını sadece kurmakla kalmaz: İnsan oraya kendi hayalgücünü emanet etmek, bir süreliğine imgelemini orada yaşatmak ve büyütmek ister. İmgeleminizi Švankmajer'e bırakmak, onun tarafından alıkonmasına izin vermek istiyorsunuz nedensiz bir şekilde: Onun paganik, şeytanî, akıl dolu, karanlık, muhteşem tarikatının kreşine bırakıp gitmek istiyorsunuz ruhunuzu.

1 Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.

2 Şentürk, L., (2011), "Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer, Başlangıçta Dokunma Vardı ve Diğer Korkunç Öykülerine Bir Başlangıç", Underground Poetix, S. 9, Ed. Şenol Erdoğan, 6.45Yayın, İstanbul, ss. 117-24 ve Şentürk, L., (2011), "Jan Švankmajer: Gerçeküstücü Sinemanın Mekânlarında", Arredamento Mimarlık, S. 248, ss. 32-39, BoyutYayınları, İstanbul.

Türkiye'de son yıllarda sinemaya yönelik ilginin yoğunluğu beni zerrece ilgilendirmiyor. Doğru dürüst bir sinema izleyicisi olduğumu söylemem bile zor. Sinema ve mimarlık üzerine sistemli şekilde okuduğumu, düşündüğümü ve yazdığımı iddia edecek durumda değilim; hele buna kalkışacak hiç değilim. Švankmajer'in imge dünyası, etrafımda tanık olduğum ve içime fenalık getiren popüler sinema merakının pasını üzerimden aldı. Švankmajer'e sadece bir sinemacı ve yönetmen olarak bakmak mümkün değil; sinemaya yönelik bilinen klişelerin herhangi biriyle değerlendirilebilecek bir kaynak da değil Švankmajer.

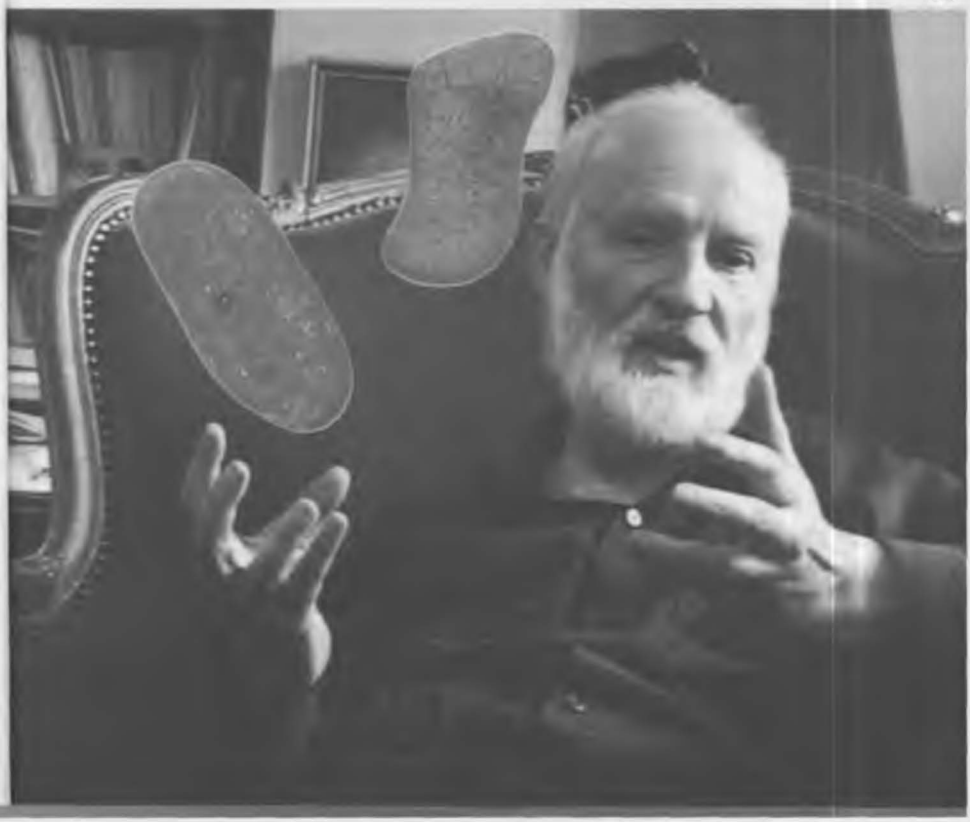
Bu küçük kitap, Švankmajer'in imge dünyasına yönelik bireysel susuzluğumun bir sonucu olarak ortaya çıktı. Yönetmenin filmleri üzerine ardı ardına yazıp yayınladığım iki makaleyi[2] yeni okumalarla genişlettim ve bu kitabı oluşturan metin ortaya çıktı.

LEVENT
ŞENTÜRK

# giriş







# ses>söz

Švankmajer sinemasıyla tanıştıktan sonra ondan asla kopamayacağınızı düşündürten ana neden, sinemasında karşılıklı konuşmanın yokluğuyla, bireyin kendi kendine geçirdiği sessiz/konuşmasız zamanın özdeşliği olabilir.

Kendi kendimeyken genellikle konuşmam; aklımdan geçenlerin sesini dinlerim. Ama Švankmajer'den sonra, bunu yaparken, nesnelere dokunuşumun öyküsünü de görselleştirmeye başlarım. Sözgelimi bu yazıyı yazmaya ara verip mutfağa gittiğimde, kendime bir bardak çay koymak için birkaç nesneye dokunacağım. Bu sıradan edimler bile, sözsüz bir hikâyeye dönüşmeye başlar, çünkü uzam doludur. Nesnelerin sesleriyle doludur; John Cage'in peşinden gidersek, sessiz bir uzam mümkün değildir. Yalıtılmış bir odada bile, bedenin seslerinin rahatsız edici bir yoğunlukla işitilmek durumunda kalınacağı kesindir.



Sessizlik pratik açıdan olanaksızdır çünkü ses fenomeninin sürekliliği esastır; nesnelerle dokunsal ilişkimizde sessiz bir âna rastlanması olanaksızdır. Çay koyma sırasında sonsuzlaşan bir evrene yöneltiriz kulağımızı; en sıradan edimlerdeki sessel çeşitlilik bile baş döndürücüdür. Görsel bir kurgunun sessel rasyoneli kurulmuyorsa, görsellikle de bağımız kopar.

Nesnelerin seslerini, jestlerim onlara konuşma fırsatı verdiğinde duyarım. Çekmeceyi açarım, boğuk bir ses gelir, bardaklara dokunurum, hafifçe çınlarlar, çekmeceyi başka bir boğuk sesle kapatırken bardakları mermer tezgâha koyarım [şimdi de kendimi erken yaşlanmış bir Oruç Aruoba gibi hissediyorum, hiç istemediğim halde], yeni bir ses daha. Sonra kaşıklar, başka bir çekmece, başka şıngırtılar, ardından çaydanlığın metali, suyun fokurtusu, bardağa dolan çayın sesi ve böyle devam edip giden, teatral denebilecek bir çokluk.

Švankmajer sinemasında nesneler canlanıp kendilerini gözümüzün önünde var ederken, görsel düzlemdeki kusursuz işleyişe karşılık sessel olarak da kusursuz bir işleyiş vardır. Švankmajer sesler konusunda asla açık vermez; son derece rasyonel bir biçimde, jestlerin tamamı için öngörülmüş, işlenmiş ve seçilmiş bir ses topoğrafyası kurar. Yönetmen, edimleri oluşturan sıradan ayrıntıları analiz edip yorumlarken sessiz bir film değil, dile ve konuşmaya yer bırakmayacak dolulukta sözsüz bir film kurar. Nesnelerin canlanıp kendi hikâyelerini anlatmalarını sağlayan, gerçekçilik etkisini katlayarak çoğaltan, bu ses evrenidir. Sesler, Švankmajer'in imgelerinin dokunsallık temelinde geliştiği gibi gelişir.

Walerian Borowczyk ile Jan Švankmajer arasındaki başlıca farkın animasyonun niteliğinde ortaya çıktığına dikkat çeker Richardson.[3] Borowczyk canlı olmayan şeyleri asla canlıymış gibi göstermek istemezken Švankmajer her nesnenin canlanmasının önünü açar: Sandalyelerden böceklere, taşlardan kıyafetlere, kemiklerden iç organlara, patateslerden ayakkabılara, çizgilerden duvarlara kadar insanın çevresini kuşatan nesneler onun filmlerinde dile gelir. Bu animasyonun, eşyayı manipule edenin insan olduğu göz önüne alındığında, bir tür re-animasyon veya yeniden canlandırma olduğunu da düşünebiliriz. Sözgelimi Piknick Mit Weissmann [1968] ve Jabberwocky [1971] filmleri, bu açıdan insanın aradan çekilmesinden ibaret sayılabilir. Piknik'te, dolaba kapatılan bay Weissmann'ın normal koşullarda filmdeki nesneleri kullanacağını, müzik dinleyeceğini, kanepesine uzanacağını, eriklerini yiyip çekirdeklerini bir tabağa çıkartacağını, birbiri ardına plaklar dinleyeceğini, satranç oynayacağını; sonra belki top oynayacağını, tepelere tırmanıp arkadaşlarıyla şakalaşacağını ve günün sonunda da hatıra resimleri çektireceğini varsayabiliriz. Ama tüm bu edimleri onun yerine bizzat nesneler canlanıp yerine getirdiklerinde ve bunu antroposantrik bir biçimde değil de, tamamen kendilerine özgü bir delilikle yaptıklarında altüst oluruz. Altüst oluşumuz gotik değildir. Çünkü bu tür mizansenleri belki yüzlerce kez hayalet öyküleri biçiminde görmüşüzdür. Hayalet canlandırmaları antroposantriktir, çünkü gözle görülmeyen bir insan bedenini varsayar. Oysa Pıknık'te nesneler re-anime olurken kendilerine göre hareketlenirler; bir insan bedenini ön şart olarak almazlar. Keza Jabberwocky'de oynayan çocuklar eksiltilmiş değildir nesneler canlanırken; filmde çocuk silinmiştir. Oyuncaklar, kendiliklerinden canlanır gibidir.

3 Richardson. M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects
alism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134

Belki de bu yüzden onun filmlerinde konuşmanın olmadığını unuturuz; çünkü zihnimiz söze odaklanmaktan kurtularak görsel imgelere seslerle beraber kurduğu dile derinlemesine vakıf olur.

# yokoluş

Bütün filmlerini bir ucundan diğerine kat eden izlek, yıkım olsa gerek. Yokoluş, çürüme, ayrışma, parçalanma ve mahvolmanın sürekliliği, şeylerin nihai sonunun hep yokluğa çıktığını bildirir. Kısa filmlerinin neredeyse tamamına hakim olan hava, yokoluşun bir biçimde sürekli ortaya çıkmasıdır. Başlangıcından itibaren hızlı bir bakış atmak bile bunu göstermeye yeter: Bay Schwarzwald ve Bay Edgar'ın Son Numarası'nda filmin iki ana kahramanı önce efendice selâmlaşırlar ama hemen arkasından birbirlerinin hasmı kesilirler. En sonunda zaten birbirlerini yok edeceklerdir.

Taşlarla Oyun'da zamanı bir arada tutan ölçü ortadan kalkacaktır.

Johann Sebastian Bach: Sol Major Fantezı'de yıkım sonrası mekânın ortasındayızdır: Bütün mimari araştırma terk edilmiş bir dizi yapının içinde ve dışında gerçekleşir.

14 Tabut Fabrikası'nda başından itibaren iki karakter arasında amansız bir entrika, kavga ve cinayet silsilesi vardır.

Ve Saire'nin ilk bölümünde insan, kanatlanmanın bedelini öder; ikincisinde beden düzenin mekânına yenilir ve üçüncü bölümde de terbiyeciyle aslan yer değiştirir, itaate zorlayan kaderinin tersyüz edici meş'um yüzüyle karşılaşır.

Doğa Tarihi'nin her bölümünde insan karşı konulmaz ve umursamaz bir yokedicidir ama filmin sekizinci ve son bölümünde her şeyi yiyip yutan insan da ölümü tadar ki bu hayırlı bir felâket olarak da görülebilir.

Bahçe, yaşayan insanlardan yapılma bir bahçe duvarına eklemlenerek benliğini yitiren adamın trajedisiyle sonuçlanır.

Daire, başına türlü felâkletler gelerek eve kapatılan adamın Kafkaesk çıkışsızlığına doğru yol alır.

Weissmann ile Piknik, eşyaların zaferi ve Weissmann'ın toprağa diri diri gömülmesiyle biter.

Evde Sessiz Bir Hafta, bahse konu evin dinamitlenmesiyle kapanır.

Iskelet Kilisesi, zaten on binlerce insanın felâketinin üzerinde yükselen bir mabet olarak kara mizah nev'indendir.

Zevzeknâme, oyuncakların korkunç yamyamlıklarına sahne olur ve çocukluğun simgesel öldürülüşü ile kapanır.

Usher'ların Evinin Çöküşü, Poe'nun öyküsüne uygun olarak bir yokoluş hikâyesidir.

Diyaloğun Boyutları'nın her üç bölümü de yok etmenin farklı biçimlerini anlatır: Sindirme, birbirinde yitme; kavga ve kapışma.

Bodrum'da, hiçbir felâket yaşanmasa da, her şey tehdit edicidir ve kâbuslarla gerçek dünya arasındaki sınırda durur.

Sarkaç, Çukur ve Umut bir idam mahkumunun başından geçen korkunç işkenceleri betimler.

Erkek Oyunu'nda onlarca cinayet kol gezer. Filmdeki iki futbol takımının tamamı ölür.

Et Aşkı insanların midesine gitmek üzere olan iki dilim etin son dansıdır.

Karanlık/Aydınlık/Karanlık, doğum öyküsü olmasına rağmen klostrofobik kapatılmayla sonuçlanır.

Flora, çürüyen bedenin ölümünü belgeler.

Bohemya'da Stalinizmin Ölümü, rejimin sonunu betimler görünse de geleceğin karanlık olduğunu ima eder.

Yemek, bireylerin birbirini sonsuzca sömürdüğü kısır döngüyü anlatır ilk bölümünde. İkinci bölüm ise, iki adamın yamyamca birbirlerini yemeleriyle biter. Üçüncü bölüm, bütün çıtkırıldımlığı içinde burjuva yemek adabının mazoşistik yanına dikkat çeker. Lokantanın müşterileri, iyi servis edilmiş tabaklarda kendi bedenlerinden parçalar yer.



Uzun metrajlı filmlerinde de durum farklı değildir: Alis defalarca ölüp dirilir, boyutlar arasında gidip gelir, saldırıya uğrar; yaratıklar ölür; kralla kraliçe idam tehditleri savurup durur.

Faust'un sonu arabanın altında kalmak ve ölmektir.

Hazzın Suç Ortakları'nda kara büyücü komşular, birbirlerinin büyüleriyle hunharca yokolurlar.

Küçük Otik'te birçok cinayet işlenir.

Delilik, meş'um, Sadevarî ayinlerle doludur. Devrimle düzen arasındaki kapışmanın, mücadelenin öyküsüdür.

Oldrich Lipsky'nin Nick Carter Prag'da [1977] filminde insan yiyen dev bitkinin tasarımını Jan Švankmajer yapmıştır.

Yaşamla yıkımın en görkemli geçişimini, Doğa Tarihi'nde görürüz: Başka hiçbir filminde, canlıyla ölü birbirine bunca karışmaz.

# gerçeküstücü sinemanın mekânlarında

16

Sürrealist literatürün yayıldığı devasa alanı ve mimarlık üzerindeki kuramsal veya kılgısal etkilerini düşününce, gerçeküstücülük ve mimarlık ilişkisi üzerine söylenebileceklerin bu kitabın boyutlarını fersah fersah aştığı hemen görülür. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinden günümüze uzanan bir yüzyıllık birikimden; sanatın her alanında etkin olan ve rasyonalizm diyebileceğimiz büyük devinimine karşı yüzen devasa bir 'sürreel' haritadan ve üretimden söz ediyoruz: Guillaume Apollinaire'den başlayarak, Andre Breton, Jacques Vache, Alfred Jarry, Louis Aragon ve Philippe Soupault kurucu halkayı oluşturur.[4]

Švankmajer'in bir Çek sinemacı, animasyoncu, yazar, kuklacı, kolaj tasarımcısı, heykeltraş olarak tanınıp gerçeküstücü kanona dahil oluşu ise, çok daha geç bir zamana rastlar. 1983'ten sonra Quay biraderler Švankmajer'den haberdar olur, onu ziyaret eder, aynı gün içinde on beş filmini izlerler ve ertesi yıl bir belgesel yaparlar. O güne dek Batı'da Švankmajer'in adını duyan olmamıştır. 1947 doğumlu Amerikalı ikiz yönetmenler, Polonyalı animasyon sanatçısı Walerian Borowczyk'yi gerçeküstücü animasyonun kurucusu kabul eder-

4 Grup genişleyerek şu isimleri de kapsar: Paul Éluard, Benjamin Peret, Rene Crevel, Robert Desnos, Jacques Baron, Max Morise, Pierre Naville, Roger Vitrac, Gala Éluard, Max Ernst, Salvador Dalí, Man Ray, Hans Arp, Georges Malkine, Michel Leiris, Georges Limbour, Antonin Artaud, Raymond Queneau, Andre Masson, Joan Miró, Marcel Duchamp, Jacques Prevert, Yves Tanguy. Bir sonraki genişlemede, bunlara başkaları katılır: Giorgio de Chirico, Max Ernst, Joan Miró, Francis Picabia, Yves Tanguy, Salvador Dalí, Luis Buñuel, Alberto Giacometti, Valentine Hugo, Meret Oppenheim, Toyen, Enrico Donati, eski Dadacı Tristan Tzara, Rene Char, Georges Sadoul. Brüksel'deki grubun temsilcileri: Mesens, Rene Magritte, Paul Nouge, Marcel Lecomte ve Andre Souris. Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/Surrealism, 18.6.2011.

ler; Švankmajer'le karşılaştıklarında çoktan sinemalarını oluşturmuşlardır ama Borowczyk yerine Švankmajer'le karşılaşmış olmayı dilediklerini ifade ederler.

Walerian Borowczyk ile Jan Švankmajer sineması arasındaki ilişkiler incelenmeye değer. Sözgelimi Borowczyk'in Rönesans'ı [1963] ile Švankmajer'in erken dönem filmlerinde gördüğümüz, çürüyüp ayrışan ahşaplar arasında dikkate değer bir dilsel benzerlik vardır. Rönesans'ta Borowczyk çürüyüp ayrışma sürecini tersinden gösterir. Nesneleri kişiselleştirip canlandırmaz. Švankmajer parçalanıp ayrışmayı titizlikle gerçekleştirilen manipulasyon olarak uygular; kuşkusuz onun tahtaları liflerine yönetmenin eliyle ayrışır ama bunu olabildiğince kendiliğinden, adeta nesnenin kendi rızası ve onayıyla gerçekleşen ölüm sahnesi gibi izleriz.

Gerçeküstücülük, Çekoslovakya'da Paris'teki kadar sempatik değildir; komünist parti gerçeküstücü 'sapkın'ları damgalamakla kalmaz, Švankmajer'e film yapmayı yasaklar. Švankmajer, Quay biraderlerin 1984'te yaptıkları belgeselde, kendini yalnızca sinemacı olarak görmediğini, film yapmadığında enerjisini yazılarına, dokunsal deneylerine, seramiklerine veya kolajlarına verebileceğini gözüpeklikle dile getirir.[5] Demir perdenin çöküşü, Švankmajer'in Batıda ünlenmesini hızlandırır: Özellikle de 1990'lardaki yapıtları geniş biçimde izlenir. Kısa filmlerinden sonra, Alice'ten başlayarak ardı ardına uzun metrajlı filmler de çeker.



Jan Švankmajer sinemasında mekânlar ve anlamlar üzerine yazmak, yönetmenin ağırlıklı olarak stop motion tekniğine dayanan karmaşık kurgulu kısa filmlerini ve uzun metrajlı filmlerini (kısalarla paralellikleri bağlamında) kat etmeyi gerektirmekle kalmaz; gerçeküstücülüğün Çek ve Fransız versiyonları hakkında onun 1960'ların başlarından bugüne dek süren sinemasının politik dönüşümünü de ayrıntılı bir biçimde değerlendirebilecek kadar donanımlı olmayı gerektirir. Nesnelere hareket kazandırarak onlara kişilik atfetme, alıştığımız hareketli görüntü anlatılarından önceki erken dönem sinematografiyle yeniden bağ kurma deneyinin parçası sayılabilir mi? Anaakım animasyonun eğlencelik üretimlerinin devasa pazarı düşünüldüğünde, bunun çoktan konvansiyonel görselliğin parçası haline geldiği düşünülebilir.

5 Brothers Quay, (1984), "The Cabinet of Jan Švankmajer: Pr Alchemist of Film". Švankmajer belgeseli.

Švankmajer, Borowczyk veya Quay tarzı animasyon, gözün ehlileştirildiği skopik rejimin öncesine dayanır. Yalnızca anlatılar değil, teknikler de anaakımın dışındadır.

Švankmajer, ülkesi Çekoslovakya'da komünist rejim tarafından yasaklandığı için 1980'lere kadar başka ülkelerde bilinmez. Önce filmleri yasaklanır, sonra da film yapması. Boşa değil: Tam anlamıyla devrimsel bir animasyon anlayışına sahip bir yönetmen çünkü o. Yapıtları gerçek mekânlarda geçer. Kapitalist animasyon pazarının veya anaakım animasyon anlayışının temeli olan hücre animasyonunun dışında

bir yol izler ve bu konuda taklit edilemez teknik bir zirveyi temsil eder. Švankmajer, politik duruşuna paralel biçimde, kare kare animasyon çizmek yerine kuklalar, kil, oyuncaklar, kendi tasarladığı nesneler, mekanik düzenekler ve mekânlar veya terk edilmiş binalarda stop motion, hızlı çekim ve gerçek zamanlı çekimlerin bileşimini kullanır. Bu konuda Et Cetera [1966] ve Leonardo'nun Günlükleri [1972] adlı erken dönem filmleri istisna oluşturur; yönetmen bir daha salt çizgi animasyonuna dönmez. Švankmajer, gerçeküstücülük içerisinde dünya sanatında da istisnai bir yere sahiptir çünkü sanat tarihçilerinin gerçeküstücülükle ilgili genel geçer yargılarının dışında kalır. Kendi sözleriyle, gerçeküstücülük deyince insanlar 1920'lerde veya 30'larda başlayıp sona ermiş bir akımı anlar; oysa Švankmajer ve arkadaşları, Çek gerçeküstücülüğünü yaşatır.[6]

Prag'da, Çek kırsalının derinliklerinde çekildikleri kalelerinde yaşayan gerçeküstücü çift, Jan Švankmajer ve 2005'te ölen karısı Eva Švankmajerova, eski bir tahıl ambarını iki katlı bir müzeye dönüştürmüş ve burayı gösterişli kabuklar, cilalanmış taşlar, hayvan kafatasları, oyma kabile nesneleri, çivili fetişler, spiritizmacıların sanat eserleri, kendi heykelleri, seramikleri, resimleri ve grafik eserleriyle çevrili bir yere dönüştürmüşlerdir.[7] Bedrich Glaser, Vlasta Pospisilova ve Zdenek Liska'nın, eşi Eva Švankmajerova ile beraber, Švankmajer'in birlikte çalıştığı animasyoncular olduklarını öğreniriz.



Whitney Chadwick'e göre 1930'ların ortalarında İngiltere, Danimarka, Kanarya Adaları, Meksika ve Çekoslovakya'daki gereçküstücü gruplar ilk uluslararası sürrealist serginin ortaya çıkmasında işbirliği yaptıklarında, gerçeküstücülüğün uluslararası genişleme dönemi yaşanmıştır.[8] Walker, Çek sürrealizmini dört döneme ayırır: İlk dönem 1940'ların sonlarını ve 1950'leri kapsayan Stalinist dönemdir. İkincisi 1960'lardır. Özellikle de 1968'de Prag baharı özgürleşme dönemidir. Üçüncü dönemde, 1970'ler ve 1980'lerde baskıcılık hortlar. 1989'dan sonra, Kadife Devrimle beraber Batılılaşma ve kapitalistleşme dördüncü dönemi tanımlar.[9]

Miklos Haraszty, Çek gerçeküstücülerin de başına bela olan sansüre dair şu tespiti yapar:

"Bu Marcuse'cü tarzda 'baskıcı hoşgörü' türünde, devlet eliyle yürütülen sistem, sosyal olarak 'münasip' sanatın eşit derecede temsil hakkına sahip olmasını sağlar. Devlet, sanatsal yaratımda bir tür ikinci yazar haline gelir; izleyiciler kimin 'caiz bir mesajı olan caiz bir yazar' olduğunu bilir ve muhalifler bünyeye dahil edilir. Devlet sosyalizmi altında çalışan sanatçının mahrumiyetleri şirket sanatçısınınkiyle kıyaslanabilir. Bir farkla ki, devlet sosyalizminde devletten öte bir şey yokken, tüketim

6 Švankmajer belgeseli, "The Animator of Prague", BBC, 1990.

7 Rick Poynor, "Odd Beauty".

8 Chadwick, W., (1989), "Toyen: Toward a Revolutionary Art in Prague and Paris", s. 283.

9 Walker, I., (2004), "On The Needles of These Days. Czech Surrealism and Documentary Photography", Third Text, Vol 18, I. 2, s. 110.

toplumunda sanatçının en azından bir şirket sanatçısı haline gelmeme, serbest olma, meçhule karışma, bağımsız olma seçeneği vardır."[10]

Çek gerçeküstücülüğünün küresel ölçekte tanınırlığına engel olan yalnızca Doğu bloku değildir. Ian Walker'a göre 1989'dan önce Çek Gerçeküstücülüğünün Anglo-Amerikan camiasında bilinmemesinin nedeni: Hem 1968'de New York MOMA'da düzenlenen Dada ve Sürrealizm sergisinde, hem de 1978'de Londra Hayward Gallery'de düzenlenen Dada ve Gerçeküstücülük adlı sergide Çek gerçeküstücülüğünün kapsam dışı bırakılmış olmasıdır. Oysa her ikisi de sürrealizmle ilgili dev ölçekli sergilerdir.[11] Keza, gerçeküstücülüğün Paris'le özdeşleştirilmesi, Antonin Dufek'e göre, Paris'teki üretimlerin en ince ayrıntısına kadar bilinmesine ama Fransa dışındaki çalışmaların en önemlilerinin, hatta en benzersiz olanlarının dahi kolayca göz ardı edilmesine neden olmuştur.[12]

Jan Švankmajer'in sinemasına adım atarken, Doğu Avrupa sinemasının belli başlı yönetmenlerini ve animasyon sanatçılarını; yanı sıra, gerçeküstücülüğün Çek versiyonunun Švankmajer'den önceki serüvenini ele almak, neyle karşı karşıya olduğumuzu daha iyi kavramak açısından işe yarayabilir.



Dina İordanova ve Peter Lev, Doğu Avrupa sinemasını ele aldıkları makalelerinde,[13] sinema tarihi dersleri için izlenebilecek programın ana hatlarını çizerken, başlıca uğrakları özetlerler. İordanova ve Lev'e göre,[14] Milos Forman'ın, Sarışının Aşkı [1965] ve İtfaiyecinin Topu [1967] filmleri; Jan Nemec'in Gecenin Elmasları [1963] ve Parti ve Konukları Hakkında Rapor [1967] filmleri, Çek sinemasının 1960'lardaki belli başlı yapımlarıdır. Yazarlar bunlara Vera Chytilova'nın Daisies [1966] ve Jiri Menzel'in Yakından İzlenen Trenler'ini [1967] ekler. Başlıca Çek Animasyoncular Jiří Trnka ve Karel Zeman'dır ki bu ikisi Švankmajer'den bir kuşak önceki sanatçılardır. Zeman'ın Baron Munchausen'ın Olağanüstü Macerası [1965] önemli bir filmdir. Doğu Avrupa'da animasyon sanatının Polonyalı yönetmenleri Jan Lenica, Piotr Dumala, Daniel Sczechura, Zbig Rybczinski'dir. Macar animasyoncular arasında Czaba Varga, Csaba Szerda, Gabor Csupo ilk elde sayılabilir. Doğu Avrupa'nın deneysel ve avangardları Makamejev, Chytilova, Nemec, Skolimovski, Jakubinski ve Zhelyazkova'dır. Yazarlar, Slovak animasyoncu ve sürrealist yönetmen Juraj Jakubinski'nin Kuşlar, Yetimler ve Aptallar'ını [1969] ve Binyıl Arısı'nı [1983] önerir. Macar sinemasından Milkos Jansko'nun

10 Miklos Haraszty, The Velvet Prison, (1987, New York, day Press) aktaranlar: İordanova, D.; Lev, P., (2000), "E European Cinema", Journal of Film and Video, V. 52, I. 1

11 Walker, I., (2004), "On The Needles of These Days. Surrealism and Documentary Photography", Third Text I. 2, s. 105.

12 A g. y., s. 105. Andel, J. (Der.), (1990), Imaginative Ph raphy, Czech Modernism 1900-1945, Museum of Fine Houston / Bullfinch Press, Boston, s. 146.

13 İordanova, D.; Lev, P., (2000), "Eastern European Cir Journal of Film and Video, V. 52, I. 1.

14 A. g. y.

Birleşme'sini [1966], Kırmızı ve Beyaz'ını [1967], Istvan Szabo'nun Mephisto'sunu [1981] ve Albay Redl'ini [1985]; ayrıca Márta Meszaros'un Evlat Edinme'sini [1975] önemli kabul ederler. Son olarak Yugoslavya'dan Dusan Makavejev'in WR. Organizmanın Gizemleri'ni [1971] önemli filmler olarak sayarlar. Bir başka alandan, grafik sanatından örnek vermek gerekirse, Polonya'da 1950'lerin sonlarında poster sanatını tekinsizlik bağlamında temsil edebilecek sanatçılar: Josef Vylet'al, gerçeküstücü olmak üzere, Jan Lenica, Roman Cieslewicz, Bronislaw Zelek, Franciszek Starowieyski ve Andrzej Klimowski.[15]

Gerçeküstücülüğün ilk kaynaklarından biri, Horace Walpole'un 1766 yılında yayınlanan klasik eseri, Otranto Kalesi adlı romanıdır. Otranto Kalesi romanının başında olaylar, on beş yaşındaki damat adayının başına kaleden devasa bir miğferin düşmesi ve genç adamın ölmesiyle başlar. Bu, kalenin lanetidir. Švankmajer'in gotik romanın öncüsü kabul edilen eserle aynı adı taşıyan bir kısa filmi vardır. Faust'ta, yuvarlanan melek ve şeytan kafaları bu olayla ilgili midir? İki uzun filminde, yani Faust'ta ve Hazzın Suç Ortakları'nda; ayrıca Usher'ların Evinin Çöküşü adlı kısa filminde pencerelerden fırlatılan ve serbest düşmeye bırakılan taşlarla karşılaşırız.

20 Gerçeküstücüler için nihai anlam her zaman kaçınılması gereken şeydir. Sözgelimi gerçeküstücü fotoğrafçı Vilem Reichmann, hayatının son döneminde estetikle ilgili görüşünü şöyle özetler: "Deneyimlerim bana rastlantıları beklemeyi öğretti. Her daim icat etmek yerine buldum. Oyunu kavramlara yeğledim."[16] Yaratıcılıkla ilgili bu ifadesi tevazudan kaynaklanmaz. Reichmann, gerçeküstücü olduğunu inkâr eder. Fotoğrafçı Jirí Sever de gerçeküstücü tanımını, hatta başka herhangi bir tanımlamayı da reddetmiştir. Gerçek adı Vladimir Cech olan Sever'in ingilizce takma adı ise George North'tur. Sever'in elyapımı 41 kitabı, Prag'daki uygulamalı sanatlar müzesindedir. Her kitapta yirmiye yakın fotoğrafı bulunmaktadır.

15 Poynor, R. "Odd Beauty".

16 Walker, I. (2004), "On The Needles of These Days. Czech Surrealism and Documentary Photography", Third Text, Vol 18, I. 2, s. 112.

17 Breton, A., (2009), Sürrealist Manifestolar, "İkinci Sürrealist Manifesto, 1930", Çev. Y. S. Kafa, A. Günebakanlı, A. Güngör, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul, s. 66.

André Breton, İkinci Manifesto'da şöyle der:

"İsyan söz konusu olunca, hiçbirimizin atalara ihtiyacı olmamalı. Şunu açıklığa kavuşturmak isterim ki; bence kült insanlara derin bir şüpheyle yaklaşılmalıdır, ne kadar yüce görünürlerse görünsünler."[17]

Gerçeküstücüler arasında Breton'un öğüdünü tutanlardan biri de Leonor Fini'dir: Breton'un otoriterliğinden hoşlanmadığı için ve gerçeküstücülük içinde kadınların görmezden gelinmesinden ötürü harekete katılmayı reddetmiştir. Kadınların iktidarını talep etmekle kendi döneminin kadınlarının yabancısı olduğu taleplerde bu-

lunan bir figür olarak öne çıkar.[18]

Švankmajer, Peter Hames ile yaptığı söyleşide, Çek sinemasında gerçeküstücülükten etkilenenlerle işininin olmadığını açıkça ifade eder. Onun için gerçeküstücülük, etkilenimin çok ötesindedir; Švankmajer gerçeküstücülüğe kendini adamış ve hep gerçeküstücü kalmıştır. 1960'ların başlarında Sihirli Laterna Tiyatrosuna katılır. Çekoslovak gerçeküstücü gruba 1970'de dahil olur ve grubun süreli yayını Analogon'da editörlük yapar.[19]

Bir başka söyleşisinde Švankmajer şöyle der:

> "Nesneler bünyelerinde yaşadıkları olayları saklar. Bu yüzden kendimi onlarla kuşatıyor ve bu gizli kalmış olayları ve deneyimleri ortaya çıkarmaya çalışıyorum. Bazen nesneler kişi onlara bakar bakmaz konuşur. Bazen de konuşmaları daha uzun sürer, hatta yıllar alır. İnsanlar nesnelere belli durumlarda, gerilim altında veya keyifliyken dokunuyorlardı ve dokunmalarıyla nesnelerde duygularını ve hissettiklerini depoluyorlardı. Bir nesneye ne kadar dokunulduysa, içeriği o kadar zengindir. Filmlerimde her zaman nesnelerin bu içeriğinin kazısını yapmaya çalıştım, onları dinledikten sonra hikâyelerini resmettim. Bana göre nesnelerin kendilerini anlatmalarına izin vermek her animasyonun amacı olmalıdır. Bu, insanla şeyler arasında tüketime değil diyaloğa dayalı anlamlı bir ilişki yaratır. Bu yolla nesneler kullanımlarından, işlevlerinden kurtularak ilksel, sihirli anlamlarına döner. İnsanın yarattığı ilk nesneler canlıydı, onlarla sohbet etmek mümkündü."[20]



18 Chadwick, W., (1989), "Toyen: Toward a Revolutionary Art in Prague and Paris", s. 286

19 Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.

20 Afterimage, 1987, 33-4.'den aktaran Richardson, M., (2006).

Buraya kadar, gerçeküstücülüğün anaakım anlatı içerisinde temsilcilerini andım. Bu merkezi anlatı içinde uzun süre ne Švankmajer, ne de Doğu Avrupalı başkaları kendilerine yer bulabilmiştir. Doğu Avrupa sinemasının başlıca yönetmenleri ve filmleri de buna dahildir. Švankmajer'in çağdaşı olan Borowczyk de benzer şekilde az bilinir. Švankmajer sineması gotiğin edebi kaynaklarına yakın olmakla kalmaz, Švankmajer animasyonlarının kavramsal bağlamı, Çek sürrealizminin diğer sanatçılarından bağımsız sayılmaz. Kuşkusuz bütün bunlar çok daha geniş kapsamlı araştırmalar için birer başlıktır yalnızca. Bundan sonra, Švankmajer sinemasının mekânlarına yaklaşmayı deneyeceğim. Švankmajer filmlerini bunca tedirgin edici kılan tekinsizlik duygusunu ele almak gerekiyor.

Tedirginlik duygusunu filmlerinde en fazla kullanan yönetmenlerden biri Borowczyk'tir. Švankmajer'le Borowczyk filmlerinin karşılaştırmasını yapmak bu küçük kitabın sınırlarını fazlasıyla aşıyor. Borowczyk'in Bay ve Bayan Kabal'ın Tiyatrosu filminin [Le Théâtre de M. et Mme Kabal, 1967] başlangıcında Bayan Kabal'ın

kendi başını bulana kadar çizilen her başı reddetmesi, akla Diyaloğun Boyutları'ndaki başkalaşan kafalar sekansını getirir.

Walerian Borowczyk, Çek gerçeküstücülüğünün önemli yönetmenlerindendir. Andreij Wadja, Wojciech Has ve Roman Polanski gibi yönetmenler, Walerian Borowczyk'in filmlerinden etkilendiklerini dile getirmişlerdir. Richardson'a göre, Borowczyk'in 1957-1976 yılları arasında yaptığı filmler önemini korur. Buna mukabil, 70'lerin sonlarında yaptığı soft porno filmler nedeniyle ünü zarar görmüş ve kariyeri dibe vurmuştur.[21] Richardson, yönetmenin en kötü filmlerinde bile (1975 sonrası), dikkate değer bir şeyler bulunduğunu, bu filmlerde bile provokasyonun, ince mizahın ve kara alayın mevcut olduğunu teslim etmek gerektiğini belirtir: Kara mizahında, verili olanı reddedişinde, insan özgürlüğüne adanmışlığında Borowczyk filmleri gerçeküstücülükle örtüşür. Dom [1958], Rosalie [1966], Gavotte [1969], Jeu des Anges [1964], Glowa [1953], Le Theatre de M. et Mme Kabal [1967], Goto [1968], sinema tarihinin en rahatsız edici filmleri arasındadır. Hayvan [The Beast, 1975], Borowczyk'in en gürültü koparan filmidir. Bu filmde yönetmen bir aygırı ereksiyon halinde gösterir. Borowczyk, filmlerinde izleyiciyi röntgenci yerine koyar.

22 Walerian Borowczyk, 1965 yılında gerçeküstücülüğün hayatta, şiirde ve sinemada mutlak bir konformizm karşıtlığına dayandığını ve kendisinin de buna katıldığını dile getirir.[22] Borowczyk sineması, kartezyen aklın tersine, insanların kontrolü altında olmayan bir evrende varolur. Bu, aydınlanmanın doğa üzerinde hakimiyet elde etme kavrayışıyla rekabet eden bir anlayıştır. Filmindeki her şey eşit derecede önemlidir ve Borowczyk hiçbir unsuru diğerine üstün tutmaz. Kaçış yoktur, çünkü herkes aynı rejime tabidir: Bütün filmlerinin ortak mesajı budur. Richardson, yönetmenin ilk bakışta basit görünen hikâyelere çoklu katmanlar ekleyebilme yeteneğine vurgu yapar.

21 Richardson, M., (2006), "Walerian Borowczyk and the Touch of Desire", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR, ss. 107-120.

22 Études Cinematographiques, Surrealisme et Cinéma, 1965: 155.

Borowczyk ile kıyaslandığında, Švankmajer'in akıldışını, zamandışını animasyon yoluyla öykülemesi, görünmeyeni görünür kılması, onu bir anlamda aklileştirip evcilleştirdiği anlamına gelmez mi?

Švankmajer cansız nesneyi canlandırırken, kendi kendine devindirirken, bir tek taşlar fırlatılır veya serbest düşer. Bu, hiç de rastlantısal gözükmez. Ufolardan kendi kendine yanan insanlara, kendiliğinden yürüyen kayalardan havalanan sandukalara popüler gizem kiçi, zihinlerimizi doldurur. Švankmajer'in taşları hayalet öyküleriyle, halk masallarıyla, folklorla mı bağlantılı?

LEVENT ŞENTÜRK

# gerçeküstücülüğün kalesi: "başlangıçta dokunma vardı" ve diğer korkunç öykülerin başlangıç

23

"Filmin konusu, bir tımarhanenin nasıl yönetileceği hakkındaki ideolojik tartışmayla ilgili. Temelde böyle bir kurumu yönetmek için iki yol vardır. Biri tümüyle özgürlükçüdür. Diğeri, eski usül ve iyi bilinen denetleyici ve cezalandırıcı yoldur. Bir üçüncü yol daha vardır ki her ikisinin de en kötü yanlarını birleştirir. Bu da bizim içinde yaşadığımız tımarhanedir."

Jan Švankmajer, Delilik [Šílení, 2005][23]

Švankmajer sinemasının mekânsal özelliklerini oluşturan başlıca duygu, rahatsız edicilik ve ürkütücülük; tekinsizliktir. Bununla beraber derin görsellik izleyiciyi şaşkına çevirir. Çünkü Švankmajer söz konusu duygulanımı, gerçeküstücü unsurlarla dolu animasyonla sahneye konur. Jabberwocky'deki [Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta, 1971] oyuncaklar bunun tipik örneğidir. Evcilik oyunu için oyuncak masanın etrafına konmuş porselen bebekler, daha küçük oyuncak bebeklerin kafalarını veya organlarını önlerindeki kaplardan afiyetle yer. Švankmajer sineması buna benzer sahnelerle doludur: Bir yandan konunun kurgulanışı karşısında ürküntüye kapılırken, bir yandan da kullanılan nesnelerin gündelikliği nedeniyle hayranlık duyarız. Filmin başka bir sahnesinde, yerde yatan oyuncak bebek her yerinden yarılmaya başlar ve için-

23 "The subject of the film is essentially an ideological de about how to run a lunatic asylum. Basically there are two wa managing such an institution, each equal extreme. One inco es absolute freedom. The other (is) the old-fashioned, well- method of control and punishment. But there is also a third that combines and accelerates the worst aspects of the other And that is the madhouse that we live in today." http://www. tube.com/watch?v=Nr2EUsNiLI4&feature=related. 01.05.201

den bir sürü küçük bebek çıkarak hızla yerdeki ana gövdeyi terk eder. Buna benzer bir sahne Faust'ta, Faustus'un Mephistopheles ile ruhu karşılığında yaptığı anlaşma sahnesinde görülür. Yuvarlanarak Faustus'un yanına gelen iki başın içinden şeytanlarla melekler çıkar; kapışırlar ve sonunda melekler iblisler tarafından parçalanır.

Nesneler, rüyalardan veya kâbuslardan fırlamış, sahneyi doldururlar. Švankmajer'in nesneleri, popüler kültürün görüş alanının dışında kalan her şeyi üstlenir ve gücünü buradan türetir. Švankmajer, sinemasında dokunsallığı her daim ön planda tutar. Filmlerinin görsel aldatmacalar olmalarına, dahası salt film olmalarına dahi izin vermez, çünkü aslında kukla, seramik, şiir ve resimden oluşan çoğul üretiminin bir yanını oluşturur filmleri.

24 Vasseleu, Cathryn, (2009), "Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch", Senses and Society, C. 4, S. 2, s 148

25 A. y., s. 151.

26 A y, s 155.

Vasseleu, Švankmajer'i aralarında Max Ernst, Luis Buñuel, Salvador Dali, Marcel Duchamp, Meret Oppenheim, Clifford Williams'ın da bulunduğu bir grup modernist sanatçıyla 'dokunsalcılık' diye adlandırılabilecek kategoriye yerleştirir.[24] Görmek iç dünyaya, deliliğe, rüyalara ve bilinç dışına erişmek için elden çıkartılması gereken şeydir; nitekim Alice [Nèco z Alenky, 1988]: "Gözlerini kapatmazsan hiçbir şey göremezsin" sözleriyle başlar. Çek gerçeküstücüler için simya ile şiir birbirinin aynıdır; simya birleştirilemez şeyleri bir araya getirmektir. Animasyon bu anlamda simyasal bir ritüeldir. Švankmajer'e göre fanteziler gerçek dünyaya ait algılardan ayrılamaz. Švankmajer, Andre Breton'a nazire yaparak "izleyicinin tüketim alışkanlıklarını bozmak benim becerim" der.[25] Gerçeküstücü dokunsal deneylerin tümü, tüketimci topluma karşı açılmış savaşın cepheleri gibidir. Tüketim toplumu, baskılanmış cinselliğin, korku ve endişelerin, sadistik ve sapkın hazların üzerini örter; Švankmajer bunların değerini ve derinliğini bize yeniden hatırlatır. Švankmajer'in tüketim toplumuna yanıtı, işlevini yitirmiş gündelik nesnenin anarşik potansiyelle donanarak geri dönüşüdür: Dokunsal metaforlar, unutulmuş anıları, cinsel fantezileri uyandırır. Vasseleu'ya göre Švankmajer'in filmlerinin devrimselliği, bireysel ve anarşik haz ilkesini kolektif gerçekçilik ilkesinin yerine koymayı önermelerindedir.[26]



Jan Švankmajer, ister gerçeküstücülük içinde Doğu marjına çekilsin, ister günümüz sürrealizminin yaşayan az sayıdaki temsilcisinden biri sayılsın, dokunma duyusunun görselliğe öncelikli olduğu alternatif bir bakışı temsil eder. Onu gerçeküstücülüğün kalesi sayıp mitleştiren film piyasası, bu yanını gözlerden saklar ve yönetmeni sıradan bir kuklacı animasyoncuya indirger. Yönetmene biçilen kimlikle yetinmeyip işlerine daha yakından bakınca, bu iki Švankmajer de görünür hale gelmeye başlar.

LEVENT ŞENTÜRK

# iki Švankmajer

Görünüşe göre iki Švankmajer vardır: İlki, popüler kültür tarafından gittikçe daha fazla deşifre edilip tüketilen ve evcilleştirilip kolayca anlaşılır ve eğlenceli kılınan Švankmajer'dir. O kadar ki, youtube'dan yönetmenin kısa filmlerinin büyük bölümüne erişebilir; buradan da güncel, ev yapımı, yavan taklitlerine göz atabilirsiniz. Öte yandan, yönetmenin animasyonlarının üzerindeki yakın ilginin yol açtığı halenin kör edici ışığından retinamızı kurtarmayı başararak, sabırlı gözlemlerle keşfedebileceğimiz bir Švankmajer daha vardır: Bu karanlık, rahatsız edici, kolay kolay erişilemeyen, derinleştikçe derinleşen, kalıplara sığmayan, deneysel bir sinemacı olarak düşünebileceğimiz ikinci Švankmajer'dir.

Gerçeküstücülüğün içindeki yeri bağlamında ilk Švankmajer, sözgelimi Salvador Dalí'nin ünlenmesiyle benzer bir biçimde, küresel kültür endüstrisi ve kapitalist pazarlama teknikleri tarafından depolitize edilip sindirildiği haliyle veya en azından kitlesel medya tarafından sindirilebilir lokmalara bölündüğü haliyle, yani 'keşfedildiği' 1980 sonrasının gizemli yönetmenidir. Švankmajer imgesi de, Prag'ın atmosferinin büyüleyici havasıyla tütsülenerek pazarlanır. Švankmajer'in bu anlamda uluslararası figür olarak Le Corbusier'den farkı yoktur. Kunsthalle Wien'in, Salvador Dalí'yi müteakip [Le Surrealisme, c'est moi!, Hommage an Salvador Dalí, 22.6–23.10. 2011] Jan Švankmajer'ın Dolabı [Das Kabinett des Jan Švankmajer, 2.9.–23.10. 2011] isimli sergiyle yönetmeni ve Quay biraderlerin belgeselini yeniden gündemine taşıması bunun örneklerinden biridir.



27 Petek, P, (2009), "The Death and Rebirth of Surrealism in Bohemia: Lo
lections and Cosmopolitan Aspirations in the Cinema of Jan Švankmajer", J
of Contemporary European Studies, Vol. 17, No. 1, ss. 75-89, Taylor & Franc
tek, Hames'in Jan Švankmajer ile Otesanek filmi üzerine yaptığı röportaja
referans verir.

Kimi eleştirmenler, bu küresel keşifle Jan Švankmajer'in uzun metrajlarının gittikçe akaakıma dahil olmaya başlaması arasında bir ilişki görür. Örneğin Küçük Otik [Otesánek, 2000] filminin buna örnek olduğunu dile getiren Polona Petek, filmin anlatımının sıradan bir gerilimden öteye gitmediğinden söz ederken, Švankmajer sineması üzerine yazan Hames gibi eleştirmenlere de başvurur.[27] Denebilir ki, yönetmen de kendi keşfedilişine daha fazla duyarsız kalmamıştır.

Švankmajer'in Bohemya'da Stalinizmin Ölümü [Konec stalinismu v Čechách, 1990] filminin popülist yorumu, yönetmenin stalinizmden kurtuluşu kutladığı biçimin-

dedir. Oysa o, kurtarılacak durumda olan bir demir perde ülkesinde bulunma biçimindeki dışsal algıyı sorunlaştırır. Film ne komünizmin lanetlenmesidir, ne de kitle kültürünü dayatan kapitalizmin kutsanması. Švankmajer, A'raf'ta olma halini önemser ve oradan bakar.[28] Petek, komünizmin çöküşünden sonra Švankmajer sinemasının daha geleneksel bir anlatı eksenine kaydığını tespit eder.[29] Petek 2000 tarihli Otesanek'i örnek gösterir. Bu gerçekte bir halk efsanesidir ve Švankmajer bunu kendi evrensel yapımının yerel altyapısı olarak kullanır. Yerelin evrensel film tarafından asimile edilmesi, yönetmenin tüketim ideolojisine karşı geliştirdiği direnç taktiklerinden biridir Petek'e göre. Bir tarafta küresel tüketimcilik, bir tarafta yerel hafıza ve geçmiş vardır; bu hafıza doğu bloğu ülkelerinin çoğunda dejenere olmasına rağmen, hâlâ ilham vericidir ve direnmeyi sağlar.[30]

28 A. y., s. 82
29 A. y., s. 81
30 A. y., s. 83
31 A. y., s. 80

Gerçeküstücülerin psikanalize, insan aklına, düş dünyasına ve erotizme yönelmelerinin başlıca politik saiki, Petek'in belirttiği gibi, Aragon ve Nezval'in Sovyetler Birliği'ne gidince sanatlarını Stalin'in hizmetine vermeye hazır olduklarını bildirmelerinin yol açtığı rezaletle atbaşı gider. Nezval 1938'de Prag grubunu lağvetmeye çalışsa da, gerçeküstücüler kendi yollarına devam eder. Gerçeküstücülüğün savaştan önceki gerileyişinde öncülerin iktidarla uzlaşmaları rol oynar. Savaştan sonra ise, Çekoslovakya'da Stalin rejiminin hakim olmasıyla Prag'daki gerçeküstücü grup demir perdenin ardında görünmez hale gelecek, bu durum 1980'lere kadar devam edecektir. 1950'lerde grubun yeni lideri Vratislav Effenberger olur. Savaş öncesinde gerçeküstücülerin umutlarını bağladıkları komünist rejim, savaştan sonra gerçeküstücülüğü düşman olarak görür ve yok etmeye çalışır.[31]



Švankmajer'in uluslararası ününün eleştirel boyutu da tartışmalıdır. Sözgelimi Michael Richardson, gerçeküstücülük ve sinemayı konu alan yakın tarihli kitabında, Švankmajer hakkındaki en önemli ve eski eleştirel metinlerden birinin yazarı olan O'Pray ile hesaplaşarak, yönetmen üzerine üretilmiş söylem ve klişelere darbe indirir.[32] Burada Richardson, Švankmajer'in militan gerçeküstücü olarak anılmasından O'Pray'i sorumlu tutar. Yazarın yönetmen hakkındaki bu ifadesi oksimorondur çünkü insanın hem gerçeküstücü hem de militan olması olanaksızdır.[33] Sözgelimi militan gerçeküstücülüğe kalkışmış birileri varsa, onlar Sovyet rejimiyle uzlaşarak partizanlığa soyunan Nezval gibileri olsa gerektir ki hareketin yüzkarasıdırlar. Yazar, O'Pray'in manyerist gerçeküstücü tanımını da garipser. Dahası, yazarın ne gerçeküstücülüğü ne de simyayı anladığını iddia eder. Bunun nedeni, her ikisinin de gerçekliği ve hayatın dönüşümünü temel almakla beraber, buradan fantezi üretmemeleridir.

32 Michael Richardson'ın hesaplaştığı metin şudur: O'Pray, Michael, "Animism, Magic and the Omnipotence of Thoughts in the Films of Jan Švankmajer", Issues in Architecture, Art and Design, University of East London, ss. 22-9.

33 Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.

Polona Petek, Švankmajer'in kuklalarının özellikle otantik görünmesini istediğinden ve bunun rastlantı olmadığından söz eder. Kuklalarına tarihsellik atfedişini Çek tarihinde kukla oynatmanın özel yeriyle bağdaştıran Petek, Kutsal Roma İmparatorluğu'nun resmî dilinin Almanca olduğuna, Bohemya halkının, yani Çeklerin dilinin aşağı görüldüğüne, hatta Çekçenin dil bile sayılmadığına dikkat çeker. Bu nedenle de kukla gösterileri, Çekçenin konuşulabildiği ender sosyal ortamlardan biridir. Petek, Švankmajer sinemasındaki kuklaların, baskı altındaki Çek toplumunun ulusal hafızasının ve direniş biçiminin bir parçası olarak da yorumlanabileceği iddiasında bulunur. Bu nedenle, kuklalara hayat vermekle ulusun diline ve bağımsızlığına hayat vermek birdenbire aynı anlama gelmeye başlar Švankmajer için.[34]

Petek, yemek, obezite ve yamyamlık türü temaların yakın dönem filmlerinde öne çıkışını insanlık temelindeki ortak paydaya bir vurgu olarak okumak yerine, tüketim toplumunun eleştirisi olarak almak gerektiğine de dikkat çeker.[35]

Yönetmenin imgesiyle hesaplaşmanın devam edeceği aşikârdır. Bu hesaplaşmalar, filmlerinin atmosferini oluşturan ana unsurları incelerken kuşkusuz uyarıcıdır. Dilin politik statüsü kadar maddi yanı, yani bir organ olarak zuhur edişi, organların Švankmajer sinemasındaki başat rolünü açığa vurur. Organlar, gerçeküstücülüğün şok edicilik potansiyelinin ötesine geçerek, sözgelimi ağızla bir üst anlatıya dönüşür.



34 Petek, P., (2009), "The Death and Rebirth of Surrealism in Bohemia: Local Inflections and Cosmopolitan Aspirations in the Cinema of Jan Švankmajer", Journal of Contemporary European Studies, Vol. 17, No. 1, ss. 75-89, Taylor & Francis, ss. 80-1.

35 A. y., s. 82

# ağız: oralliğın ortaçağı

Švankmajer'in bütün temel serüvenleri oral yolla anlatması, gerçeküstücülüğün imge dünyasına uygundur. Her şey ağızdan çıkıp yine ağıza girer; ağız aynı zamanda anüstür, çünkü hem yutmak hem de atmak için kullanılır. Ağız yaratır ve yok eder; dilin, kültürün, şiddetin, cinselliğin kaynağında yer alır. Ağız hep beklenmedik ve şiddet dolu olan her insani edime yataklık eder: Ama asla konuşmaz. Konuşma devre dışı bırakılmıştır. Faust hariç: Faust'ta konuşmalar iki türlüdür: Kukla sahnesindeki oyunun replikleridir veya Faustus'un Mephistopheles ile monoloğudur. Ama her iki durumun da yine dili ve konuşmayı gündelik anlamından arındırdığına dikkat etmek gerekir. İlkinde metnin dışına çıkılmaz, ikincisini kimse duyamaz.

28 Aslında ağız yapamayacağı her şeyin mekânına dönüşürken, uygarlığın araçsallaştırdığı bütün niteliklerini de kaybeder Švankmajer'de. Ağız boyutsuz yeğinlik mekânı, bir tür virtüelliktir. Ağız, Švankmajer sinemasının dokunsallık yönündeki görsel tercihinin odağında yer alır aynı zamanda. Gözlerdense ağzı kaynak haline getirmesi, filmlerinin bütününe yayılan materyalizasyonun güçlü dokunsal niteliğini gözler önüne serer. Ağız gövdenin dikeyliğine değil de yataylığına övgü gibidir: Ağız görsel kültürün ikinci derecede gördüğü tüm duyulardır aynı zamanda. Ağız erojendir, sonsuz kapasitelidir, vahşidir ve hedefsizdir: Islah edilemez. Švankmajer'in filmlerinde yemek temasının hep gündemde olmasının nedeni görselliği sürekli sabote eden olumsallığı ve denetlenemezliği olsa gerek.

Ağızlar, yemek ve sofra göründüğünde, kötü sonun da yakın olduğuna, şeytanların etrafta dolandıklarına emin olabiliriz: Faust'ta Mephistopheles'nin adamları veya vasıfsız şeytanlar ortalıkta dolanıp partide yemek çalarken, Faustus sahneye çıkmadan önce birasını kafasına dikerken, gündüz vakti barda içen adamlar masanın ortasından fışkıran şaraba ağızlarını dayarken kötülük, çirkinlik, insani olanın vahşiliğiyle beraber arzu hep hatırlatılır. Esrimeyle şeytaniliğin zamanı yakınsar.

Švankmajer'de yemek, yutmak, tüketmek, Disney'in anarşik kontrpuanı olmakla ilintilidir. Hollywood filmlerinde, hatta dünya sinemasında anaakımın tamamında yemek sahnelerinde insanların lokmaları yuttuğunu, yiyeceklerin ağızlarının etrafına bulaştığını ve benzeri şeyleri pek görmeyiz. Yönetmenler bu çirkin ve olumsal şeyleri bize göstermeyecek kadar kibardır. Hollywood sinemasında neredeyse yemek

yenmez; en azından kimsenin karnının doyduğunun ayrıntıları görülmemiştir. Ama Švankmajer'de pornografik derecede saldırgan ve tehditkâr tarzda yemek yenir. Yemek, gerçeküstü bir edim kertesindedir. Yemek yemek, karanlık bir uğraştır her seferinde: Sanki insanlık ileriye doğru evrilip ayağa kalkacağına, geriye evrilip yeniden sürüngenleşmeye karar vermiştir. Švankmajer, sanki bizden saklanan büyük hakikatin insanların 'iğrenç' bedenselliği olduğunu söylemek ister. Yemek yiyen insanların hemen her seferinde yalnız olmaları Švankmajer'in öne çıkardığı noktalardan biridir. Bu sıradan eylem bile, Faustus'un dairesinde bir şeyler atıştırırken şeytanın çağrısıyla karşılaşmasında olduğu gibi, aniden karanlık bir deneyime dönüşebilir.

Bu karanlık deneyimler, öznenin kaçınılmaz yalnızlık yasasına giriş biletidir.

# oral yasa

Richardson'ın da dikkat çektiği gibi[36] oral yasa Yemek'te bütün vahşiliği ve hayvansılığıyla sergilenirken, ağızların sanki konuşmak ve iletişim kurmaktan çok silip süpürmek, yiyip yok etmek için yapıldığı duygusuna kapılırız: İnsanı insan yapan dil yetisinin devre dışı bırakılması, hayvanî olanın görünür hale gelmesine izin verir. İzleyicinin gözünün önünden aldatıcı dil perdesi kalkar ve altından hayvan, primat, omnivor çıkar. Bu öylesine kaçınılmaz şekilde vahşi bir varoluş yasasıdır ki, diyaloğun imkânsız olduğu ve her diyalog girişiminin mutlak felâketle sonuçlanacağı Švankmajer tarafından sürekli vurgulanır. Ta en başından, Son Numara'dan beri yapar bunu yönetmen: Efendice başlayan ikili ilişkilerin hızla kuralsız rekabet tarafından ele geçirilişine ve öldüresiye bir kavgaya dönüşmesine tanık oluruz. Yemek'te [Jídlo, 1992] de orallığın ortaklık kabul etmez bencil varoluş ilkesini bütün trajedisiyle görürüz. Filmin ilk bölümünde, otomata dönüşen kişi ile, odaya yemek yemeye gelen ikinci kişinin karşılıklı ilişkisi asla insani, sosyal bir ilişkiye dönüşmez. Biri ölüyse öteki diridir; asla iki kişiyi bilinçli, karşılıklı, vicdanî karşılaşma içinde görmeyiz. Karşılıklı ilişki, açıkça paradoks olarak tanımlanmıştır: Yalnızlık dünya üzerindeki saltık yasadır.

36 Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.



Bu yasa, Yemek'in ikinci bölümünde de karşımıza çıkar. İki erkek, yemek yeme niyetiyle lokantada oturmuş garsonu bekler fakat garson ikiliyle hiç ilgilenmediği gibi devamlı koşuşturma içindedir. Bunlar aslında alt ve orta sınıfı temsil eden iki tiptir. Sonunda başlarının çaresine bakan adamlar, yavaş yavaş kendilerini yemeye başlar: Kıyafetler, ayakkabılar, pantolon kemeri, tabaklar, oturdukları masa birer birer tüketilir. Kendini yeme, ortadaki bahsin sürekli yükseltildiği bir kumara benzer; her seferinde hamle ve karşı hamle gerçekleşir. Sonunda iş kanibalizme gelip dayanır: Biri ötekine –kaçınılmaz– yem olur.

Yemek'te Švankmajer daha geç dönemdeki Eril Oyunlar'ın [Mužné hry, 1988] tekniklerini geliştirir. Gerçek insanlar ve onlara uygulanan manipulasyonu yansıtmak için kullanılan gerçek ölçekli kopyaları stop motion tekniğiyle birleşir ve ortaya kusursuz efektler çıkar. Eril Oyunlar'ın kahramanı da odasında televizyon izleyerek tek başına yer. Eril Oyunlar, çok-katmanlı bir iç/dış karmaşası üzerine kuruludur. Televizyondaki futbol maçı, bu görüntünün minyatür ve gerçek ölçekli sahnelenişi, te-

levizyonun izlendiği odaya maçın taşması ve odada olup bitenler; sonunda futbol sahasından odaya akın edenlerin yarattığı karabasan bu çok-katmanlı sahnelemenin unsurlarıdır. Švankmajer, futbolun kitleselliğini vurgulamak için, kitlesel taraftar görüntülerini bu kolaja katarak mizah etkisini arttırır.

Oral yasa, Küçük Otik'te [Otesánek, 2000] de başroldedir. Yedikçe büyüyen canavar ağaç kütüğü, varolmak için öldürmenin sembolüdür; bulduğu herkesi parçalayıp yiyen bebek, yetişkinlerin çıkarcı dünyalarına saldırı olmakla kalmaz, heteronormatif bastırmanın kapitalizmle birleşen vahşetini alegorik olarak anlatır. Küçük Otik, büyüyen ve önü alınamayan bütün felâketlerin, kâbusların karşılığı gibidir. Küçük Otik'in ağzıyla gözünün aynı yerde olması, akla Georges Bataille'in Gözün Hikâyesi romanını getirir.[37] Bataille, uzun süre sansürlenmiş olan bu romanında bir kilisede Peder Amidano'yu romanının kadın ve erkek kahramanlarına öldürtür. Genç kadın (Simone) arkadaşından rahibin gözünü oymasını ister, gözle anüsünde oynadıktan sonra onu vajinasına yerleştirir. Bu sırada işer, rahibin mavi gözü ağlar, vajina tüylerinin arasından sevgilisinin az önce boşalttığı spermler sızmakta, tüylerinin üzerinden de dumanlar tütmektedir. Bataille, uzun süre yasaklı kalmış kitabında sapkınlığın uç noktasını betimlemektedir. Göz sapkın cinsel ayinin sembolik nesnesi, kilise ise bu uç derecede tasarlanmış günahın mekânıdır.

37 Bataille, G., (2001), Gözün Hikâyesi, Çev. N. B. Serveryan, A. Çivi Yazıları Yayınları, İstanbul, ss. 147-158.



Otik, bir yanıyla kusursuz bir panoptik canavar, bir tür oral kikloptur; dünyaya ancak öğütücü ağzının içinden bakabilmektedir. Öte yandan gözün beklenmedik bir yerde belirmesi, Bataillecı anlamda sapkın cinselliğin alametifarikasıdır. Evlât edinilen ağaç kütüğü, büyüyüp insan etiyle beslenen cani kan emiciye dönüşürken, Švankmajer mimarlık için yabancı olmayan defne mitosuyla da bağ kurar. Defne mitosunun hibrit karakteri, tenle taş arasındaki ikiliği bünyesinde birleştirir.

Švankmajer, yüzlerce tür nesneyi devindirmeye adadığı sinemasında, insanın ağzıyla bir şeyleri yemesi dışında hiçbir edimin mekaniğine bu kadar yakından bakmamıştır. Açıkça pornografik bir yakınlıktır bu: Herkes için geçerli, sıradan biyolojik faaliyete haddinden fazla yüklenerek izleyiciyi tahrik eder. Ama pornografide olduğu gibi, kendine dokunmayı telkin eden şeytani bir görsel ayartma değildir bu: Çünkü burada ağzın organ olarak bitmek bilmeyen şehevi öğütücü enerjisi değildir söz konusu olan; dünyanın bu ağızdan geçişidir. Bu nedenle de aslında alay konusu olan, doğrudan doğruya kapitalizmin insan bedenini pornografik hale getiren tüketimdir. Ağız kapalı ve karanlık uzamdır, yönetmen ağzın içinde olanları doğrudan göstermez; Diyaloğun Boyutları'ndaki öğütme sahneleri organ marifetiyle değil, dünyanın nesnelerinin kapışmasıyla vuku bulur. Sindirim sisteminin temsil edildiği Yemek'in Kahvaltı adlı ilk bölümünde, otomata dönüşen bedenlerin içinden

sipariş edilen yemek, yavaş yavaş yukarı gelir: Yemek borusu, mide ve bağırsaklar servis asansörü şaftına dönüşmüştür. Yiyecekler kusulma, yutulma ve yeniden yutulma içinde deverân eder; bir ağızdan ötekine geçer. Yiyecekler ağızdan ağıza aktarılırken, insanları besin zinciri içinde karanlık bir tarzda birbirine bağlar. Tabii ki yiyenler bunu bilmez; hep tabaklarına konan lezzetli sosisi görürler.

Švankmajer nesneleri devindirir ama şaka yollu da olsa onların birleştiklerine, çiftleştiklerine tanık olmayız. Ağız bu türden pornografik sahnelerin de alegorik topos'u olarak işlev görür gibidir. Ancak Faust ve ardından da Hazzın Suç Ortakları'nda fiilen çiftleşmelere rastlanır. Faustus'un Helen'in peşinden indiği harabenin bodrumunda kuklayla –gerçekte Mephistopheles'nin bir sûretiyle– çiftleşmesi bunlardan ilkidir. Hazzın Suç Ortakları'nda kendini tatmin, daha geniş bir skalaya yayılır: Bunlardan en görkemlisi –ve en gülünç olanı– dergi satıcısının fantastik, elektronik ve görsel dişi bebeğidir. İmkânsız aşkın pençesine düşen hayalci erkek, sevişmeye can attığı kadının olabildiğince gerçekçi modeliyle çiftleşmek için, karmaşık sevişme makinasını tasarlar. Bu makine canlı yayının, ekranın, mekanik kolların ve ergonominin canavarsı ama gülünç bir bileşimidir.

32 Oral yasa, çiftleşmelerde de devrededir: İki insanı asla gerçek birleşme halinde görmeyiz. (Bu yanıyla Borowczyk'ten ayrılır. Borowczyk'te inzâl olmuş atlar bile vardır.) Švankmajer'de ya iki kil gövde birleşir, ya insan kuklayla çiftleşir. Sevişme de yemek yeme gibi temel biyolojik-sosyal fonksiyon olarak yalnızlaştırılmıştır. Sevişmeler mastürbatif/onanik aşamaya takılırlar ve potansiyel fantezi alanına dahil olurlar. Hazzın Suç Ortakları'nın dergi satıcısı ekranla öpüşür ve geliştirdiği aletin mekanik kolları tarafından uyarılır. Sunucu kadın, ayaklarını daldırdığı büyük leğenin içindeki sazan balığının parmaklarını emmesiyle orgazmik bir fantezi yaşar. Onun kocası ise, kendi yaptığı karmaşık haz merdaneleriyle kendini tatmin etmeye çalışır. Sevişme sahneleri dokunsal temelde kalmayı sürdürseler de asla bir insanın diğerine dokunması düzeyinde değildir. Švankmajer'in bu konuda Borowczyk'e nazaran hem çok daha tutucu hem de çok daha naif bir biçimde mesafeli davrandığı gözlenebilir. Bunun bir nedeni otosansür olabilir. Švankmajer seksüelliğe 'indirgeyemeyecek' kadar dokunmaya yüksek önem verdiğinden olsa gerek. Dokunsallığın büyük ustası, dokunmanın en temel biçimini, cinsel dokunuşu pornografinin bayağılığından sakınmak için dışlamış olsa gerektir. İzleyiciyi bu biçimde koşullamak istemez. Hazzın Suç Ortakları'nın kahramanları cinsel devrimin parçası değildir, tam tersine: Cinsel özgürlüklerini kapalı, sapkın ve yalnız biçimde, bastırılmış olarak yaşarlar.

Buraya kadar, Švankmajer sinemasına yönelik birkaç kavram araclığıyla hem gerçeküstücülüğü hem de ürettiği mekânsallığı ele almaya çalıştım. İlk uğrağım, se-

sin söze galip gelişiydi: Yönetmenin jestlerle bütünleşen bir anlatı kurmasının, sesin dokunsallığını nasıl inşa ettiğini keşfetmeye çalıştım. Canlandırmanın yönetmene özgü niteliğini bu özellik oluşturur.

Ses söze egemen olurken, insan da aradan çekilir ve böylece nesnenin söylemine yer açılır. İkinci uğrağım, yıkım ve yokoluştu. Švankmajer entropiye dikkat kesilen yönetmenlerdendir; nitekim bütün filmlerini yokoluş örnekleri kat eder. Bu noktadan itibaren gerçeküstücü sinemanın mekânlarına değinerek, anaakım sürrealizmin sanatçıları arasında Švankmajer gibilerinin hiçbir zaman yer almamasını değerlendirmeye çalıştım. Švankmajer'in Batı'da keşfedilmesi, hiç de rastlantısal olmayan bir şekilde, doğu blokunun çöküşüyle çakışır. Bundan sonra, Švankmajer animasyonunun egemen görsel rejimle çatışmasına değinerek, Çekoslovakya'da yasaklanmasına bu uzlaşmazlığı gerekçe gösterdim.

Sürrealizmin bir mensubiyet değil bir yaşam tarzı oluşu, vurguladığım bir başka noktaydı: Prag'daki inziva mekânları bu gerçeği yansıtır. Burada tarihsel bir referansla gerçeküstücülüğün dört dönemine işaret ederek devlet sansürünün karakterine kısaca değindim.

Burada, anaakım sürrealizmi temsil eden başlıca büyük sergilerden Çek gerçeküstücülerin dışlanmış olmasının da küresel görmezden gelişi pekiştirdiğinden bahsettim. Sonra da, Doğu Avrupa sinemasının başlıca yönetmenlerine ve yapıtlarına değindim.



Sürrealizmin nihai anlamdan kaçınması dikkat çekici bir noktaydı: Bazı sürrealistlerin, kendilerini böyle adlandırmaktan duydukları rahatsızlık bu bağlamda hem semptomatiktir hem de Švankmajer'de benzer şekilde kendini gösterir. Yönetmen kendini ne sürrealist ne de sinemacı gibi görür; sanatının çok-boyutluluğunu filmlerine dahil etmektedir. Arkasından, filmlerine hakim olan tekinsizlik duygusunun nasıl kurulduğundan söz ederken, nesnelere atfettiği dokunsallığı ve düşselliği vurguladım. Yönetmenin tüketim kültüründeki ehlileştirilmiş imgesiyle derinlemesine ve tedirgin edici imgesi arasındaki tezatlığa dikkat çekerken, mitleştirilmesinin de sakıncalarına değindim. Son olarak, Švankmajer'in organlara, özellikle de ağza verdiği sinematografik öneme dikkat çektim: Ağız filmlerinde varoluşsal bir semboldür. Ağızla beraber yemek yeme de öznellğin yalnızlığına ait olur. Buna oral yasa diyebiliriz: Ağız kozmosun veya kaosun karşılığı gibidir. Bütün şiddet buradan çıkar, bütün evren ağızdan geçer; ağız hem şiddetin hem de arzunun mekânıdır. Buradan itibaren filmlerini ele alacağım. Başlıca uğraklarımı biraz çeşitlendirerek kısa ve uzun filmlerinden bazılarına yakından bakmaya çalışacağım. Bu ele alışlarda zaman zaman karşılaştırmalar yaparak ilerlemeyi deneyeceğim.



34

İSKELET KİLİSESİ
KOSTNİCE, 1970.


LEVENT
ŞENTÜRK

## İSKELET KİLİSESİ

### KOSTNİCE, 1970.

Kostnice, belgesel sayılmasa da kemiklerin kullanıldığı kilisenin iç mekânının keşfine dayanır. Burası bir Roma katolik şapeli olan Sedlec kemik şapelidir [Kostnice Sedlec]. Kutná Hora'nın bir yerleşimi olan Sedlec, Bohemya'da, Švankmajer'in vatanında yer alır. Yapı on üçüncü yüzyıldan başlayarak birkaç sefer yeniden inşa edilmiştir ve on binlerce kişilik bir mezarın kemiklerini içerir. Bu tür yapılar, mezarlıklar kentlerde ortadan kalkarken çok sayıda bedeni küçük bir yerde sanatsal biçimde saklamak için inşa edilirdi. Švankmajer sineması için bu yapı bir tür jeneratör, daha da iyisi bir nükleer reaktör niteliği taşıyor olmalı. Mekân başlı başına gerçeküstücüler tarafından inşa edilmiş bir katedrale benzer. Švankmajer yapıya dikkatle eğilir ve iç mekânı tekinsiz biçimde dekore eden, kemiklerden ve kafataslarından yapılma duvarlara, avizelere ve başka sayısız ayrıntıya odaklanır. Bu uhrevi mekân hem ürkütücü, hem de sarkastik bir dekor sağlar; böylece yönetmen ölümle dirim arasında kurduğu ilişkinin temelini oluşturan animasyonu hiç kullanmadan, filmlerinin izlekleriyle (yabancılaştırma, tekinsizlik, iç dünya, vb.) çakışan yapıyı görüntüleyerek "sözü mimarlığa bırakır"... Švankmajer, Quay ikizlerinin 1984'te yaptıkları belgeselde bunu dile getirir: Kişilerdense nesnelere yöneldiğini, nesnelerin örtük hafızalarını ortaya çıkarmayı istediğini ve şeylerin kendi öykülerini anlatmalarını sağlamaya çalıştığını söyler.[38] 1970 tarihli İskelet Kilisesi [Kostnice, 1970], Jan Švankmajer'in stop motion tekniğini hiç kullanmadığı üç kısa filminden biridir. Diğerleri Bahçe [Zahrada, 1968] ve Don Sançe'dir [Don Šajn, 1969]. Bahçe'de bir adam ve karısı, gizemli bir yöntemle, evlerinin etrafını onlarca insanın büyülenmiş biçimde ayakta durarak oluşturdukları bir çitle çevirmiştir. Filmin kahramanı da buraya getirilir ve çite dahil edilir, öykü bu gerilim üzerine kuruludur. Diyaloğa dayanır ve hiç stop motion kullanılmamıştır. Faust'tan sonra, uzun metrajlı filmlerinde karşılıklı konuşmalara artan bir biçimde yer verir: Küçük Otik [Otesánek, 2000] ve Delilik [Šileni, 2005] buna örnektir. Kısa filmleri arasında örneğin Don Sanche [Don Šajn, 1969] diyaloğa dayanır ama burada gerçek kişiler değil kuklalar konuşur, daha doğrusu bir oyunu, bir edebiyat metnini seslendirir. İskelet Kilisesi, yönetmenin gotiğe en çok yaklaştığı örnektir. Kemiklerin gösterilişinde şakacı bir yan vardır. Kemik kompozisyonlarında ölümle dalga geçen, ölümü sıradanlaştırıp oyuncullaştıran, hatta kiçleştiren umarsız düzenlemeler, yönetmenin heykellerindeki neşeli ve tekinsiz ölümcüllüğe katkıda bulunmuş olabilir. Švankmajer, bedenin taşlaşmış iskeletiyle bina yüzlerinin dokusallığını çakıştırmaya, ilk kısa filminden itibaren özel önem verir.

38 Brothers Quay, (1984), "The Cabinet of Jan Švankmajer: Prague's Alchemist of Film".

## JOHANN SEBASTIAN BACH: SOL MİNÖR FANTEZİ
### JOHANN SEBASTIAN BACH: FANTASIA G-MOLL, 1965.

Bu erken tarihli kısa filmde, mimari boyut ön plana çıkar. Binanın çürüyen dokuları üzerinde gerçekleştirilen bir arkeoloji çalışmasıdır. Terk edilmiş yapının duvarlarında, kapılarında, kilitlerinde, pencerelerinde Bach'ın barok eğrileri eşliğinde dolaşan Švankmajer'in, yapının yüzeylerini notasyonun ta kendisi olarak ele alması ve yorumlaması devrimseldir. Zemin dokuları, ahşap kapılar, menfezler, kapı zilleri, parmaklıklar, sağır duvarlar, iptal edilmiş pencereler geometrik dizi halinde gösterilir. Kimi yerlerde Švankmajer, mevcut duvar oyuklarına yenilerini ekler, tahrip olmuş duvar yüzeylerinde yeni deneyler yaparak bunları anime eder. Bu tam anlamıyla bir form çalışmasıdır ve kil çalışmasının temelini oluşturur.

Yapının yüzeyindeki dokusallığın bir tür mimari restorasyon felsefesiyle ele alındığını söylemek yanlış olmaz. Filmlerinde nesnelere yaklaşımının bir tarihçininkinden farklı olmadığına sık sık tanık olduğumuz Švankmajer, yıpranmış, terk edilmiş ve geçmişin bilmeceleriyle yüklü bu yoğun mekânlara sakınmadan dalarken, gösterdiği her cephesel doku örneğiyle geçmişe, yapının insanlarca oluşturulmuş hafızasına erişmeye çalışır. Kuşkusuz görsellik bu hafızanın taşıyıcısı ama yönetmen ötesine geçerek gerçek hikâyeleri öğrenmeye ve yeniden kurgulamaya kalkışmaz. O daha çok mevcut durum üzerinden, kendi sinemasının görsel evrenine kaynaklık eden kavramları oluşturmanın peşindedir.



Filmde kişisel olarak en çarpıcı bulduğum nokta, Švankmajer'in bakışının güncel ve taze olmasının yarattığı şaşkınlık bir yana; sözgelimi Berndt ve Hilla Becher çiftinin ömürleri boyunca Avrupa coğrafyasını kat ederek yaptıkları mimari fotoğraf çekimleriyle aynı ruha sahip görselliğin, Švankmajer'in filminde ortaya çıkmış olmasıdır. Becher'ler, yerel konut örneklerinden maden girişlerine, su kulelerine kadar sayısız anonim yapıyı siyah-beyaz olarak fotoğraflamışlardır. Örnekleri nötral, gri bir gökyüzü altında cepheden ve hep aynı açıdan kaydetmişlerdir. Örnekler öyle sıra dışıdır ki, gerçeküstü bir etki bırakırlar. Günümüzde Becher'lerin etkisi, bu mekânların türevlerini düşsel biçimde yeniden üreten dijital fotoğraf sanatçılarında devam etmektedir.

Yönetmen, ilk döneminden başlayarak, filmlerine gerçeküstücülerin belgeselci tavrıyla yaklaşır. Švankmajer çürüme, ayrışma, entropi gibi temalar konusunda yalnız değildir: Mikulas Medek ve Emila Medková da entropiyi kovalar. Medková'nın hasarı ve yıpranmayı konu alan duvar fotoğrafları, filme ilham vermiştir. Švankmajer 1992'de Cardiff'te verdiği bir röportajda, filmi Medková'ya ithaf ettiğini belirtmiştir.[39] Gerçeküstücü fotoğraf sanatçılarından Alois Nozicka, 1960'larda çektiği ça-

JAN ŠVANKMAJER
KAVA GROTESK

KULT
MEDICINE

38

JOHANN SEBASTIAN BACH: SOL MİNÖR FANTEZİ

JOHANN SEBASTIAN BACH: FANTASIA G-MOLL, 1965.

ŠENTJURK

mur ve balçık resimleriyle entropiye eğilmiştir.[40] Jiri Sever, nesneleri yakından inceler ama onlara anlam yüklemek konusunda hiçbir girişimde bulunmaz. Sever'in belgesel nitelikli fotoğraflarında çürüme ve ayrışma ön plandadır. Sever, anlamın geçici olduğunu kabul eden melankolik bir şiir kurar.[41] Jindrich Styrsky'nin fotoğraflarında da çürüme ve ayrışma başroldedir: Tozlu iç mekânlar, dökülen duvarlar ve moloz.[42] Styrsky şöyle der: "Beni fanatik biçimde çeken şey, sıradan nesnelerde saklı olan gerçeküstülüğü araştırmaktır."

39 Walker, I., (2004), "On The Needles of These Days. Czech Surrealism and Documentary Photography", Third Text, Vol 18, I. 2, ss. 103-118.

40 A. y., s. 105.

41 A. y., s. 114.

42 A. y., s. 108.

# EVDE SESSİZ BİR HAFTA
## TICHÝ TÝDEN V DOMĚ, 1969.

Evde Sessiz Bir Hafta, [Tichý týden v domě, 1969] erken döneminin teknik açıdan en dikkat çeken kısa filmlerinden biridir. Švankmajer'in sapkın ve gülünç kahramanı, orta yaşlı, çam ağacı kamuflajlı, koyu renk giyimli ve elinde bavulla terk edilmiş binaya kan ter içinde koşarak sızan adamdır. Her gün birini röntgenleyeceği ve bir hafta geçireceği binanın odalarının önünde, koridorda yatıp kalkacaktır. Aslında bu yanıyla film yedi bağımsız filmden oluşur. Ne bu kişinin kim olduğunu ne de buraya geliş nedenini biliriz; gizli bir görevi yerine getirir gibidir. Adamın bavulundan çıkan el matkabı, yıllar sonra Faust'taki şarap sahnesinde yeniden ortaya çıkacaktır. [1969>1994] Filmin sessiz ve deneysel sekansları, çok yüksek hızda üst üste bindirilmiş ve görsel titreşim yaratan görüntülerden oluşur.

Švankmajer filmleri ya doğrudan stop motion'dur ya da hızlandırılmış veya normal çekimle stop motion'ın bileşimidir. Bunlar sıradan stop motion başkalaşımlarını aşan, fotoğrafik niteliği yüksek görsel deneylerdir. Nesneler yüksek vibrasyon etkisi altında görünür. Görüntüler çoğalarak birbiri üzerinde kayar ve hareket kasten netlik ve alan derinliği bozularak algılatılır. Devinimler bozulur ve benzetiden özellikle kaçınılır.



Eve sızan garip adamın, izleme görevini yerine getirdikten sonra bavulunun yanı başına yatıp uyuması ve bunu işe gider gibi hafta boyu sürdürmesi gerçeküstü etkiyi arttırır. Öte yandan bütün bu edimlerin yönetmenin otoportresi olma olasılığı vardır. Bu bavul, Švankmajer'in dolaplar, kutular, maketler, çekmeceler, sandıklar ve benzerleriyle bireyin sapkın hazları arasında kurduğu bağın ilk örneklerindendir. Sapkın kişi, alet çantasına bağımlıdır; onun sağladığı haz ve gizlilik teknolojileriyle varlığını sürdürebilir ancak.

İlk günde daktiloyu, ikinci günde kıyma makinesinden geçerek ölü bir form olan yazıya dönüşen dili görürüz. Üçüncü gün, kurmalı tavuğun özgürleşmesini ve dans eden mutfak dolabını görürüz. Dolabın her yanından kil fışkırır ve mekanik tavuğu parçalar. Her gün yeni bir kapıda açılan yeni delik, vizör görevini görür. Filmin sonunda bu deliklerin başka bir işlevini keşfederiz. Tanık da bulmacayı çözmeye çalışır. Dördüncü günde, Alice'tekine benzer bir masanın çekmeceleri açılır ve her açılışında bir kuş serbest kalır. Kuşlar ardı ardına öldürülür ve tüyleri sandalyeyi donatır; sandalye uçmaya ve dans etmeye başlar ama kısa sürede bu düş de sonra erer; her şey darmadağın olur. Benzeri bir kuş büyüsünü, Hazzın Suç Ortakları'nda [Spiklenci Slasti, 1996] görürüz. Burada, filmin katil kahramanı tavuğun tüylerini kullanarak kendine büyük bir kuş kostümü yapar; sonradan bununla uçarak kanlı bir tören gerçekleştirir.













42.

EVDE SESSİZ BİR HAFTA

TICHÝ TÝDEN V DOMĚ, 1969.

LEVENT
SENTÜRK

Ölünün yeniden öldürülmesine; tasarımın -dolayısıyla- animasyonun bütünlüğünü ve büyüsünü yitirişine Faust'ta [Lekce Faust, 1994] (ceninin yeniden çamura dönmesi), Usher'ların Evinin Çöküşü'nde [Zánik domu Usherů, 1980] (tabutun dolaştıktan sonra parçalanması) veya çok daha popüler bir örnek olan Diyaloğun Boyutları'nda [Možnosti dialogu, 1982] (birbirini sindiren kafaların detay çekimlerinde) birçok kez tanık olunabilir.

Beşinci gün, dekompozisyonun en radikal formunu izleriz: Vazodaki bir demet çiçek solar, kurur, ardından yanar ve nihayet vazo parçalanır. (Vazodaki çiçekler, Yemek'in öğle bölümünde yenilip yutulmak için masaya konmuştur.) Švankmajer, gözünü vizöre dayayan röntgenci bakışla izleyiciyi birleştirirken, bir yandan suçu, diğer yandan yaratıma/genesis'e tanıklığı bir araya getirir. Yedi büyük günah mıdır söz konusu olan, yoksa kara büyünün ve simya ilminin gizleri midir, izleyici kararsız kalır. Altıncı günde, içine on iki domuz ayağının asıldığı dolap görülür ve bir makara tel bunları sarıp sarmalayarak delik deşik eder. Yedinci gün adamımız traş olur, yeni kıyafetler giyer ve açtığı her deliğe birer dinamit lokumu yerleştirip patlayıcı düzeneğini kurar; olay yerinden koşarak uzaklaşır...

43 Petek, P., (2009), "The Death and Rebirth of Surrealism in Bohemia: Local Inflections and Cosmopolitan Aspirations in the Cinema of Jan Švankmajer", Journal of Contemporary European Studies, Vol. 17, No. 1, s. 80, Taylor & Francis.



Tekinsizlik, Švankmajer animasyonunun değişmez atmosferidir; filmleri en komik oldukları anda bile müthiş derecede ürkütücüdür. Bu yorumu Petek de destekler: Kuklalar ve bebekler, ölüm deneyiminin derinliğini hatırlatır, hem grotesk hem de mizah yüklü bir biçimde.[43]

Filmin deneysel alt birimlerden oluşan çoklu kurgusu, günlerin birbirine bağlanması, Švankmajer'in zamanı eğip büktüğü deneysel bir çerçeve oluşturur. Yönetmen zamanı parçalayıp yutulabilir lokmalar haline getirme işini simgesel bir saatte devrettiğinde taşlar sahneye çıkar ve Švankmajer'in kaleydoskopunda raksetmeye başlarlar.

# TAŞLARLA OYUN

## HRA S KAMENY, 1965.

Taşlarla Oyun [Hra s kameny, 1965] tipik şekilde mimari bir filmdir. Gıcırdayan tahta kapının açılışıyla girilen odanın eprimiş, pürüzlü, çatlaklarla kaplı, terk edilmiş, yaşamasız duvarlarında bir dakika boyunca gezerken, duvar saatinin tiktakları işitilir. Ansızın, sarkaçlı saatle yüzleşilir, böylece sesin kaynağı belli olur. Saat, hayaletin ta kendisidir aslında. Perili evin perisi, hikâyesini az sonra dinleyeceğimiz bu saattir. Saat, burada zamanın, uygarlığın ve insanın değer haline getirdiği her şeyin bir alegorisidir. Saat hızlanır ve ait olduğu zamanın dışına çıkar. Švankmajer'de animasyonun işlevi bize daha önce hiç tanık olmadığımız bir dile gelişle, nesnelerin benzersiz ve korkunç hayatını göstermektir. Bununla beraber nesneler insani zamanın dışındadır. Roland Barthes'ın fotoğraftaki punctum konusunda söyledikleri, yönetmenin animasyon anlayışına da uyar: Gözlemci gözünü başka yere çevirdiği anda hareket gerçekleşir. Animasyon, izleyiciye yönelik gibi gözükse de, aslında nesnelere yöneliktir: Çünkü hareket insanın tanıklık olanağının dışındadır. Nesneler anime olarak dile geldiklerinde bize değil, kendilerine konuşur. İzleyici, tanıklığına ihtiyaç duyulan ama orada bulunmaması gereken ikircikli bir konumda yer alır. Švankmajer, saati taşlarla konuşturur: 12.00'yi gösterip çanı çaldığında, musluk kolu döner ve musluğun içinden bir taş büyür, düşerek sarkacın altında asılı duran kovaya varır. Biraz önceki çan sesiyle kovaya düşen taşın veya yerlere dökülecek diğer taşların sesleri, akılla madde arasındaki uzlaşmaz kutupsallığa dair çok kalıcı iz bırakır izleyicinin zihninde. Taşların oyunu başlarken, mekanik melodi saatin içinde çalışır. Siyah ve beyaz taşların kaleydoskopun içindeki şaşırtıcı birleşme ve ayrışmalarını, düzenli şekilde dizilip sınıflanmalarını mutlu bir sahne gibi izlenir. Sanki gelişen şey, taşların dansı değil de insanın tarihselliği, matematiksel zekâsı veya antropolojik, evrimsel serüvenidir. Bu sekansın ardından başka sekanslar gelir ve her aşamada taşların daha karmaşık dizilimler, bir araya gelişler, imgeler, formlar üretmesine tanık olunur. Taşlar, evrensel bir tarihi, doğa tarihini anlatır. Canlılar, toprak oluşur; yeryüzünü kaplar. Yönetmenin animasyonları, çizgisel tarih anlatılarını baş döndürücü hızla kullanır. Ama gelişimin yıkıcı gücü eninde sonunda kendini gösterecektir: Saatin çeşmesinden damlayan koca taşlar, içine düştükleri kovanın zeminini parçalar, zaman ve varlık çığırından çıkar, her şey amansızca birikerek dengeyi bozar ve taşlar kırılmaya, çatlamaya, dağılmaya başlar; şiddet kendini gösterir. Çizgisel anlatıların Švankmajer filmlerinde diyalektik bir işlevi vardır: Derhal dağılmak. Bu temaya daha ayrıntılı bir yıkım anlatısı olarak, Diyaloğun Boyutları'nda [Możnosti dialogu, 1982] rastlanır. Taşlarla oynanan oyunu canlılar âlemine doğru genişletince, burada başka türden bir şiddet kaynağı kendini gösterir: İnsan.

JAN ŠVANKMAJER
KARA GROTESK





46

**TAŞLARLA OYUN**

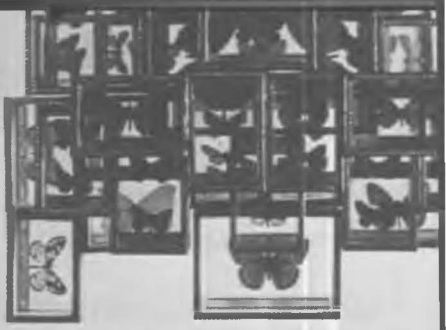
**HRA S KAMENY, 1965.**

LE PONT
SENTIMENTAL


JAN ŠVANKMAJER
KAFKA GROTESK
scénář
výtvarník
režie
JAN
ŠVANKMAJER
1.
AQUATILIA
foxtrot
48
DOĞA TARİHİ
HISTORIA NATURAE, 1967.



LEVENT
ŞENTÜRK
















## DOĞA TARİHİ
### HISTORIA NATURAE, 1967.

Historia Naturae'nin [1967] başlangıcı, Diyaloğun Boyutları'nın [Możnosti dialogu, 1982] ilk bölümünün adeta sinopsisidir. Bununla da kalmaz; aslında Doğa Tarihi ve Diyaloğun Boyutları sanki birbirinin devamı olan filmlerdir. Anlatım bakımından ve teknik bakımdan hiç benzemeseler de evrim hiyerarşisi, hayatta kalma mücadelesinin şiddeti, ölümle yaşamın iç içeliği, insanın dünya ve doğa üzerindeki hegemonyası iki filmin ortak meseleleridir.

Švankmajer, tıpkı Diyaloğun Boyutları'nda olduğu gibi, atası kabul ettiği Arcimboldo'nun hayvanlı portrelerini karşı karşıya koyar ve giriş jeneriğini hazırlar. Film toplam sekiz ayrıma dayanır: Dış iskeletliler, altı ayaklılar, iç iskeletliler, sürüngenler, kuşlar, memeliler, primatlar ve insan. Her aşamada, türler hayal gücünü zorlayan bir çeşitlilik ve görkemle sergilenirken, doğa tarihi müzesinin sergi dolapları, taksidermik örnekler, fanuslar, kafesler vb. de filme dahil olur. Film son derece şematik bir biçimde, hayvanları tasnif eden on dokuzuncu yüzyıl bilim felsefesinin üzerinden geçer ama bunu gayet mizahi biçimde yapar. İlk ayrımda doğanın uzun evrim sürecinin sonunda kazanılmış kusursuz biçimlere sahip kabukluları ve böcekleri tasnif edildikleri tablolar aracılığıyla sergilenirken, bir yanda onları ayırt etmeksizin tüketen insan sahneyi aniden böler ve her bölüm doğayı ayrım yapmadan mideye indiren insanın ağzıyla sonlanır. Doğa Tarihi ile Alice [Něco z Alenky, 1988] arasında da sıkı bağ vardır. Švankmajer doldurulmuş hayvanlarla canlı hayvanları aynı zamanda ve mekânda kullanarak ölümle ve hayatla şakalaşır. Görsel etkilerini derinleştirir. Alice'in tavşanının dirildiği gibi, Doğa Tarihi'nin hayvanları da içinde bulundukları fanusları kırarak kaçar.



44 Brothers Quay, (1983), "The Cabinet of Jan Švankmajer: Prague's Alchemist of Film" Švankmajer belgeseli.

Canlı hayvanlar, Švankmajer'in filmlerinin neredeyse hepsinde karşımıza çıkar. Kedi, özellikle de tavuk, gerçeküstü anların canlılarıdır. Tavuklar, en olmayacak zamanlarda ve yerlerde belirir ve yabancılaştırıcı etkiyi güçlendirir. (Bu noktaya Faust'ta yeniden değineceğim.) Tabut Fabrikası'nda [Rakvičkárna, 1966] bir hamster başrol oyuncuları arasındadır.

Historia Naturae'yi bir form araştırması, taksonomik bir egzersiz veya doku kataloğu olarak görmek mümkündür. Her bölüm, farklı canlı ailelerini dokunsallıkları bağlamında yakından inceler. Historia Naturae'yi, Taşlarla Oyun [Hra s kameny, 1965] gibi, Švankmajer'in nesne toplama edimiyle ilişkilendirmek de mümkündür. Švankmajer, belli bir nesneyi toplamaya başladığını ve bir noktadan sonra bu koleksiyonun onu bir film fikrine götürdüğünü ifade eder.[44]

Yönetmenin ve ekibinin nesnelerle ilişkisi öyle derinliklidir ki, kullanılan nesnelerin ayrıntıları ve bütünün içtutarlılığı izleyiciyi hayran bırakır. Canlandırma sinemasının gerektirdiği teknik virtüözite, Švankmajer'in filmlerinde üst noktadadır. İnsanın bütün canlılar âlemini ele geçirmesinin ilanihaye devam etmesi beklenemez elbette: Zaman zaman mekânlar insanı kurban haline getirmek için harekete geçebilir.

KULT
MINOTOR

JAN ŠVANKMAJER
KAFKA GROTESK







52

DAİRE
BYT, 1968.

LEVENT
SENTÜRK

## DAİRE

**BYT, 1968.**

Švankmajer'in mekânlarında hep olağandışı şeyler vuku bulur. Evleri de perilidir ve içine girme gafletine düşen insanlara acımasız oyunlar oynar. Sözgelimi, erken dönemden Evde Sessiz Bir Hafta'daki terk edilmiş binada, kapıların ardında garip şeyler olur. Daire [Byt, 1968] aynı döneme ait ve iyi bilinen kısa filmlerinden biridir. Faust'taki daire, Mephistopheles'nin alametlerini taşır. Švankmajer, Ve Saire'nin [Et Cetera, 1966] üçüncü bölümünde, insan ve kendine inşa ettiği kafes meselesini mizahi bir biçimde sorunlaştırır. Figür, elinde kalemle kendine bir ev çizer ve sonra çizdiği sınırların aşılamaz olduğunu görerek karar değiştirir, bu kez evin konturunu içeriden çizecektir ama yine aynı şey başına gelir. Figür akrobatik bir biçimde çabasını defalarca yineler.

1968 tarihli Daire bir kült film olsa gerektir. Bu dairedeki her şey, işlevinin karşıtını yerine getirmek üzere yapılmıştır. Film, René Magritte'in Çoğaltılması Yasaktır [La Reproduction Interdite, 1937] isimli ünlü aynalı tablosunun sinematografik bir varyasyonuyla açılır. Daireyi keşfeden genç adam, aynanın önünde kendi yüzünü görmeye çalışır ama ne kadar uğraşsa da bir türlü düz yansısını yakalayamaz. Bu gönderme filmin bütününe yayılan groteskin başlangıç vuruşudur. Sobayı yakmaya çalışınca, soba çeşmeye dönüşür ve içinden sular fışkırır. Resim çerçevesini düzeltmeye çalışırken bir başkası ona bağlı olarak düzeltilmeyi reddeder. Sandalyeye çıkar, sandalyenin ayakları aniden kısalıverir. Odanın ortasında sallanan çıplak ampülün kablosu uzayarak deli gibi salınmaya ve odadaki her şeyin gölgesini dans ettirmeye başlar; ampül duvara çarpa çarpa tuğlaları parçalar ve delik açılır. Ampülün Demokles'in kılıcı gibi salınması, akla hemen Sarkaç, Çukur ve Umut [Kyvadlo, jáma a nadèje, 1983] filmindeki meş'um salınımlı devasa baltayı getirir. Salınım ölümcüldür: Rasyonel aklın ilerleyişinin tek bir sonucu olabilir: Bireyi ortadan ikiye bölmek. Švankmajer bu nedenle salınan nesneleri akılcı dünyanın bir tehdidi olarak filmlerine yerleştirir.



Genç adam sofraya oturduğunda da hiçbir şey yolunda gitmez. Temel araçlar kullanılamaz, bira bardağı masadan ağıza gidene kadar defalarca boyut değiştirerek minyatürleşir. Haşlanmış yumurta döşemeyi delecek kadar serttir, masa aşırı derecede yumuşaktır. Yumurta duvara fırlatılınca duvarın içine gömülüp gözden yiter. Çeşmeden, Taşlarla Oyun'da olduğu gibi, taşlar dökülür. Odadaki gardrop ise tekinsizliğin bir başka kaynağıdır: İçinden fırlayan vahşi köpekler, sofrada kalanları silip süpürür ve dolaba geri döner. Piknik'te de gardrop cinayî bir alamet olarak karşımıza çıkar. Dolaplar, başka uzamlara açılan kapılardır. Bunlar paralel evrenlerdir.

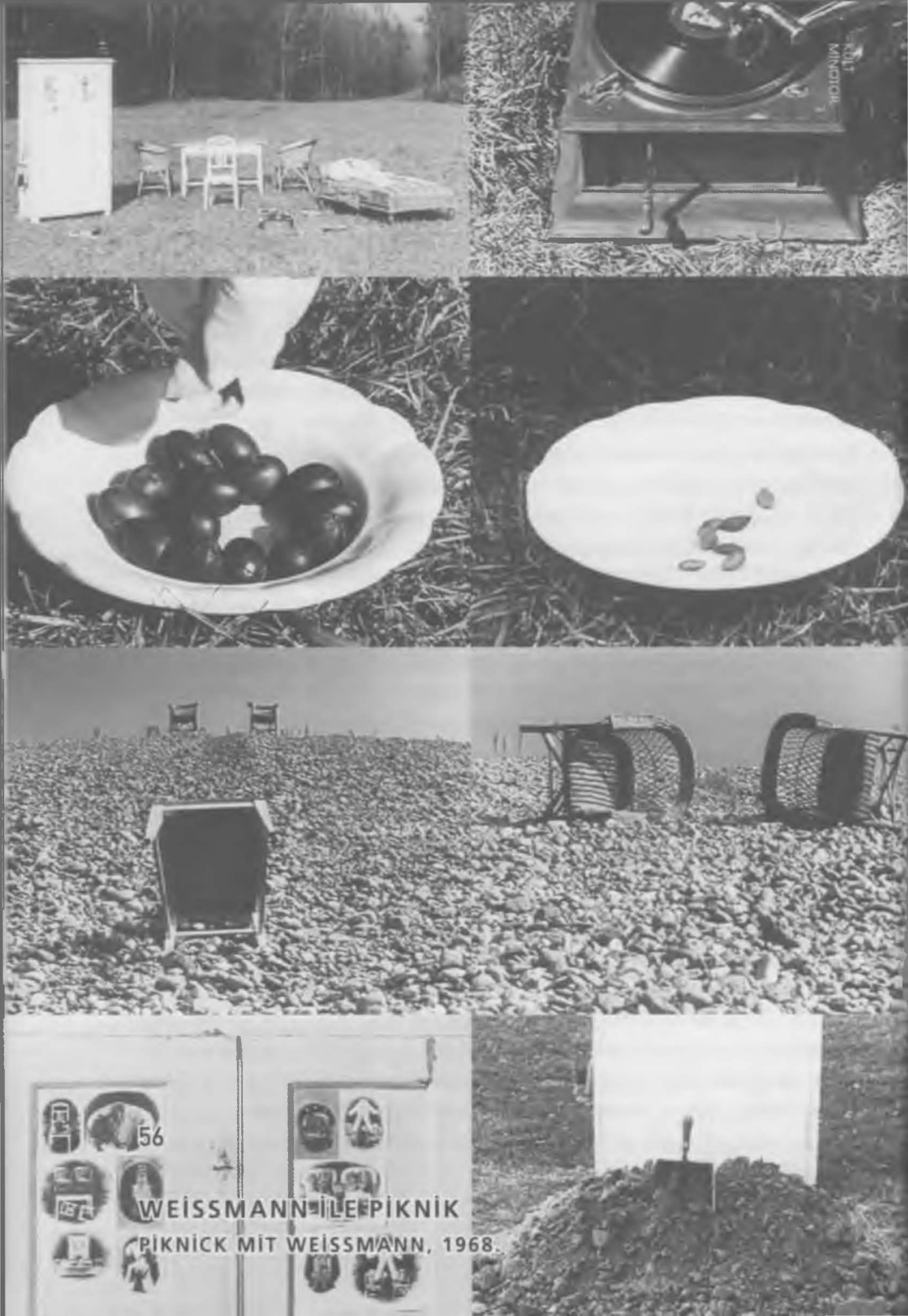
Švankmajer, dolapların taşıdığı baskıcı gücü iyi tanıdığından, onların işlevselliğini altüst eder. Gardrobun eşcinsel imgelemin nesnesine dönüşmesi bu bağlamda rastlantı olmasa gerek. Çünkü dolapların mimarlık açısından on dokuzuncu yüzyıldan itibaren taşıdığı işlev, meskenin terbiye edilmesi aracılığıyla toplumun hizaya sokulmasıdır. Dolap sadece öteberiyi değil, gözden ırak tutulması istenen cinselliği de kilit altına alır. Makbul olmayan cinsel kimliklerin saklı kalması bu nedenle dolap metaforunda ifadesini bulur.

Daire'de genç adamın uzanıp uykuya daldığı yatak hızla ayrışır ve talaş yığınına dönüşerek uyuyanı içine alır. Bu gösterişli yatak sahnesi dönüşümü akla daha geç döneme ait bir kısa filmini, Flora'yı [1989] getirir. Ancak burada ayrışan bedenin kendisi değil, içine konumlandığı uzamdır; uyuyan da erkektir ve giyimlidir. Böylece bir kez daha cinsiyetli bedenin Švankmajer'in zihnindeki izdüşümünü yakalama fırsatını buluruz. Doğanın kadınsılaştırılması modern tasarımcılarda bir leitmotiftir. Bu Batı düşüncesinde birkaç yüzyıl geriye götürülebilecek bir izlektir. Švankmajer'in cinsiyetli bedene dair Flora'daki yorumu, yani yatağa bağlanmış, gövdesi çürüyen sebzelerden oluşan kadın imgesi, eril imgelemin klişelerinden uzakta değildir. Piknik'te ve Alice'te yaprak yığınları filmin kahramanlarını örter.



Yönetmenin filmlerinde yüzeyler oldum olası dokunsaldır ama bunun zirvesine yine Daire'de ulaşılır: Evin duvarları genç adamı yakalayıp kıyafetlerini parçalamaya başlar; yüzeyler uç noktada sürtünme kuvveti uygular. Filmlerinin bütün mekânlarına hakim dokunsallık burada provokatif, hatta kanibalist olmaya yüz tutar. Etki, İskelet Kilisesi'ndeki dış mekân dokularından bile güçlüdür; İskelet Kilisesi'nde yönetmen, yapının içeriğiyle bütünleştiğini, neredeyse duvarlarının bile kemiğimsi olduğunu anlatmak için yıpranmış yüzeyleri kullanmıştır. Öte yandan Bach... filmi, [Johann Sebastlan Bach: Fantasla G-moll, 1965] çok erken bir mimari manifesto niteliğindedir: Bach...'ta Švankmajer'in mekânla, dokularla ve malzemeyle en az kuklaları ve animasyon teknikleri veya seçtiği ritüel nesneleri kadar ilgili olduğunu açık biçimde görürüz. Zaten kimi filmlerinin konularını doğrudan bir yapı oluşturur: Otranto Kalesi'nde, [Otrantsky zámek, 1979] Usher'ların Evinin Çöküşü'nde [Zánik domu Usherů, 1980] ve İskelet Kilisesi'nde [Kostnice, 1970] olduğu gibi.

Ya Daire'nin saldırgan mobilyaları, o tekinsiz iç mekândan dışarı uğrayıp pikniğe gitselerdi ne olurdu?



56

WEISSMANN İLE PİKNİK

PİKNİCK MİT WEİSSMANN, 1968.



## WEİSSMANN İLE PİKNİK

### PİKNİCK MİT WEİSSMANN, 1968.

Piknick Mit Weissmann [1968] ve Jabberwocky [1971] arasında büyük ortaklıklar bulunur. İkisinde de konvansiyonel toplumsal kodların nesnelerini ve mobilyalarını, hummalı bir faaliyet içinde görürüz. Her ikisinin en belirgin nesnesi dolaptır. Jabberwocky'de dolap uzun bir yol kat eder, koruluğun içinden karmaşık bir rota izleyerek yaklaşır ve durduğu noktada oyun odasını tanımlar. Filmin sonunda, çocukluğun sonunu haber veren takım elbise, dolabın içinde asılıdır. Tutkuların ve imgelemin kafese konmasının ifadesi olarak, film boyunca özgürce oynayan kara kedi, kuş kafesinin içinde kısılıp kalmıştır. Švankmajer'in dolapları hep kötü haber demektir: Hazzın Suç Ortakları'nda [Spiklenci Slasti, 1996] cinayettir, Daire'de [Byt, 1968] talandır, Piknik...'te [Picknick mit Weissmann, 1968] diri diri gömülmedir, Jabberwocky'de ise oyunun sonu demektir. Gerçeküstücülerin aklın aydınlığındansa bilinç dışının ve düşlerin karanlığına yatkın olduklarını söylemek yanlış olmaz. Örneğin Louis Aragon'un 1923'de gardropla ilgili oyunu, ışıkla karanlık arasındaki mimari ilişkiyi deşeler.[45] Weissmann ile Piknik, bir tür enstalasyonla başlar: Odadaki mobilyalar (gardrop, masa, sandalyeler, gramofon ve yatak), pitoresk peyzajın ortasına yerleştirilmiştir. İç dışsallaşmıştır. Bu başlangıç ve bu tersyüz ediş, bu mimarlıktan kurtulma ve içi konuşturma bile yeterince gerçeküstücüdür. Devinimi, kendi kendine çalışan gramofon başlatır. Masanın üzerine dizili oyun kartları kendi kendine çevrilir, satranç kendi kendine ilerler, yataktaki kıyafetler canlanır ve meyve yemeğe başlar. Küçük bahçe küreği, gardrobun önünde mezar kazmaya başlar. Dolaba kapatılmış Weissmann, filmin sonunda bu çukura atılacaktır. Öznellik açık biçimde yer değiştirir: Eşyalara sahiplerinin hükmü geçmez; onlar kendi deliliklerini yaşamaya karar vermişlerdir. Sandalyeler top oynar, tepeye tırmanıp uzun eşek oynarlar, yuvarlanırlar, birbirlerinin sırtına binip yürürler. İlk kez insanların hizmetinde olmaktan kurtulmuşlardır. Mimari kastasyondan kurtulunca, aklın hegemonyasından kaçıp çocukluklarını geri alırlar. Ahşap tripotun üzerinde körüklü fotoğraf makinesi sahneye çıkar ve piknik yapan bütün nesnelerin verdikleri pozları belgeler. Bunlar aslında filmin başındaki düzenlemenin serbest çeşitlemeleri olarak birer natürmort olmalarına rağmen, kendi iradeleriyle bu şekilde durduklarını düşündüğümüz için, göze komik görünürler. Nesneler o günün anısı olarak resim çektirir. Bu resimler gardrobun üzerine asılır. Belli ki efendileri Weissmann'ın buyruğuna yeniden dönmeyeceklerdir. Çığırından çıkıp kişilik kazanan nesneler, bedenlerin nesneleşmesinin kontrpuanıdır Švankmajer'in filmlerinde. Nesneler kendi rızalarıyla insanın emrine

45 Bu konuda ilginç bir makale için: Read, G., (2005), "Aragon's Armoire", Architecture and Surrealism, Der. Thomas Mical, Routledge, ss. 31- 40.

verilmezler ama insanlar için durum bambaşkadır: Bir bahçenin çiti olmayı belki de yaşamları boyunca farkında olmadan istemişlerdir.

## BAHÇE
### ZAHRADA, 1968.

Bahçe'de [Zahrada, 1968] Josef ile Frank arasında geçen konuşmaların ardından Frank'in insanlardan oluşan bir çitin parçası olmayı kabul etmesi, Švankmajer için yaşayan ölüler temasına teatral bir sahne sağlar. Bireyin iradesini bir tuğruna teslim etmesi, korkunun ve konformizmin kara mizahi eleştirisini yapma olanağı sağlar. Çiti oluşturan genç ve yaşlı onlarca insan bir tür kara büyünün tesiri altında mıdır, yoksa itaate zorlandıkları rejimin kara yasası mı onları kıpırdamadan durmaya sürükler, anlaşılmaz. Gündelik hayatın sinsi menfaatçiliği de bu olağandışı durumun kabullenilmesine hizmet ediyor olabilir.



Bedenlerin nesneleşerek mimari çevrenin parçası oluşu ister zorla ister sinsi bir boyuneğişle vuku bulsun, mekânlar tekinsizliğin ortasına yerleşir. Bir çocuğun merdivenlerden aşağıya, bodruma doğru ürkek adımlarla inişi, sadece korkularıyla değil, belki örtük biçimde cinselliğiyle de karşılaşması anlamına gelebilir.




60

BAHÇE
ZAHRADA, 1968.












62

**BODRUM**
**DO PIVNICE, 1983.**

SENTUR
63

## BODRUM
### DO PIVNICE, 1983.

Bodrum [Do pivnice, 1983], Alice'in [Něco z Alenky, 1988] öncelidir. Bodruma inen küçük kız, karanlıkta yolunu bulurken büyülü bir dünyayla karşılaşır. Kömürden hamurlar yapıp pişiren kadınla üzerini kömürle örtüp uyuyan adamın yaşadığı bu bodrum katında ayakkabılar canlıdır ve küçük kızın elindeki ekmeği kapışırlar. Bu karanlık dünyada her şey şiddetle dokunsaldır. Kömür, hamur, ayakkabılar, patatesler, kovalar ve kedi: Dokunmazsan, gözden kaybedersin. Küçük kız bodruma patates almak için gönderilmiştir ama patatesler canlanır ve sürekli sepetten kaçar. Özellikle de eski ayakkabılar, simgesel şekilde dokunmaya dair büyülü nesnelerdir. Siyah kedi, Švankmajer filmlerinde Faust'tan, Jabberwocky'ye her yerde gösterir kendini. Bodrum'da karanlıkta koştukça büyüyecek, Schrödinger'in kedisi gibi paradoksal bir hal alacaktır: Korkuyla kaçan küçük kızın zihninde mi yoksa gerçekten mi büyüyüp devleşmektedir? Faustus da bodruma inecektir: Hem de birkaç kez. Her seferinde, kendi hakikatine ve dünyaya dair yeni şeyler bulmak ve hazzı keşfetmek için yeraltına iner.



Švankmajer'in filmlerinde et ve sakatat, animasyonun temel malzemelerindendir. Delilik'te [Šílení, 2005] intermezzo bölümlerinde yürüyen diller, bilinç dışının canlı ve görmezden gelinen varlığını hatırlatır. Karanlık / Aydınlık / Karanlık'ta [Tma, světlo, tma, 1989] beyin ve dil, Stalin'de [Konec stalinismu v Čechách, 1990] iç organlar, gerçeküstücü repertuarın altüst edici imgelemine örnektir. İç organları göstermek ve canlandırmak, Švankmajer için modern uygarlığın ikiyüzlülüğünü sergilemek bakımından önemlidir. Mezbaha uygarlığı, yok ettiği hayvanların saldırısına uğrar. Et Aşkı [Zamilované maso, 1988] bu tersyüz edilmiş ilişkiye adanmıştır. Bahçe, Daire, Evde Sessiz Bir Hafta, Bodrum: Evde kurban için kurulmuş tuzaklar.

46 O'Pray, Michael, "Animism, Magic and the Omnipotence of Thoughts in the Films of Jan Švankmajer", Issues in Architecture, Art and Design, University of East London, ss. 22-9.

Švankmajer, filmlerinde gotik korku ve ürkü unsurlarını görsel veya işitsel aşırılıklarla beslerken, onlara derin bir kara mizah yükler. Mekânsal açıdan döngüsellikler, çeşitlenmeler, tekrarlar, animasyonunu belirler. Mevcut bağlam ile öte dünya arasında, anime edilmiş nesnelerle bağ kurar. Gerçeklik, animasyon aracılığıyla aşılır ve ölü nesneler canlanarak bize gerçek yüzlerini, yaşarlıklarını duyurur. Švankmajer, canlandıracağı nesnelerle özel bir diyaloğa sahip bir yönetmendir çünkü alelade görünen nesneler aslında onun yaşayışını fark ettiği ve hayat kazandırdığı seçilmiş nesnelerdir.[46]

Robert Rex şöyle der: "Švankmajer, 1960'ların ortalarında animasyonlu kısa filmler yapmaya başladığından itibaren organlarla saplantılı bir biçimde ilgilenmeye baş-

lamıştır. Yozlaşma söz konusu ise, kim çürüyen etin, zevkin ve beslenmenin kaynağı kabul edilmeye elverişli olduğunu düşünmez ki?"[47] Bodrum'daki kaçışan patateslerin yerini Delilik'te kaçışan diller, beyinler, kurukafalar alır. Bodrum'da Alis'in önceli olan kız çocuğunun elinden ekmeğini kapan eski ayakkabılar, köpekle fare arası küçük yırtıcılar olarak betimlenir. Delilik'te sahne aldıklarında, karanlıkların esas sahipleri olan korkunç, kokuşmuş, çürüyen, delicesine neşeli yaratıklardır.

47 Rex, R., (2006), Film Journal International, 2006, Vol. 109, I.

Delilik'in konusu şöyledir: Jean Berlot isminde genç bir adam, ölen annesi gibi delirmekten korkmaktadır. Bir gece, gördüğü kâbusun etkisiyle kiraladığı odasını yerle bir etmesine neden olan bir korku krizi geçirir ve arkasından tımarhanelik olur. Ortalıkta on sekizinci yüzyıl aristokratları gibi dolaşan tuhaf bir Marki tarafından şatosuna davet edilir. At arabasıyla olağandışı bir yolculuğun sonunda şatoya varılır. Jean bir gece, bir çarmıhın çivilerle bezendiği, çıplaklıkla işkencenin birbirine karıştığı, orjiyle ayin bileşimi bir 'etkinliğe' gizlice tanık olduktan sonra, şatonun yanıbaşındaki akıl hastanesini keşfeder. Marki, ölüm korkusunu yenmek için kendi sahte cenaze törenini tertipler. Marki, Jean'a tedavi sözü vererek genç adamı hastaneye sokar. Hastane yöneticisi Dr. Coulmiere, Marki'ye karşı darbe yaparak buranın esas yöneticisi Dr. Murloppe'u hapsetmiştir. Aslında akıl hastanesi deliler tarafından yönetilmektedir; kısacası aslında içeridekiler özgürdür. Ekip, Marki'nin desteğiyle, Eugène Delacroix'nın Halka Yol Gosteren Özgürlük [1830] adlı ünlü tablosunu canlandırmaya karar verir; o arada esas yönetici Murloppe fırsattan istifade yönetimi yeniden ele geçirir. Bunu sağlayan genç Jean ve sevgilisi Carlota'dır.



Delilik, yönetmenin hem oldukça geç dönem bir uzun metrajlı filmidir, hem de Küçük Otik gibi 'konulu' filmlerinden biridir. Bu nedenle, organların, sakadatın ve kurukafaların raksettikleri bölümler sayılmazsa, alıştığımız Švankmajer filmlerine göre daha yumuşak, -ehlileşmiş olmasa bile- marjinal sayılamayacak bir filmdir. Bodrum için bunun tam tersini söylemek gerekir: Kısa filmleri içinde, karanlığın simyasal yanına en çok vurgu yapanıdır. Mimarinin metaforik biçimde kullanımının atipik bir örneğidir. Aşağı doğru hareket, sadece Hades'in temsil ettiği öte dünyaya yönelişi değil; karanlığa, bilinç dışına, bilinmezliğe itilmiş gerçeküstücü hayat tarzına yolculuğu da içerir.

Bilinç dışının uzamında nesneler nasıl insanın tahakkümünden kurtulup saldırganlaşıyorsa, insanlar arasındaki en sıradan diyaloglar bile tekinsiz bir hal alabilir Švankmajer'de: Çünkü iletişim, uygarlık yolundaki barbarlığın parçasıdır ve insani varoluşun karanlık ve yırtıcı gücü burada da galip gelecektir.




66

DİYALOĞUN BOYUTLARI

MOŽNOSTİ DIALOGU, 1982.

SENTURK
67

# DİYALOĞUN BOYUTLARI

## MOŻNOSTİ DİALOGU, 1982.

Švankmajer'in Prag'ı, II. Rudolf'un kurduğu Prag'dır; yönetmen kendini kentin başka bir yerinin değil de, oranın parçası sayar. Bunun başlıca nedeni, bu dönemin tarihsel olarak bozulma, dekadans veya çöküş dönemi addedilmesine karşın, Švankmajer'in manyerizminin kaynağı olmasıdır. Giuseppe Arcimboldo, on altıncı yüzyılda uzun bir süre Prag'da kralın hizmetindeyken ünlü resimlerini yapmıştır. Švankmajer, Arcimboldo'nun meyveli, bitkili ve kitaplı portreleriyle diyalog kuran filmine, Taşlarla Oyun'daki [Hra s kameny, 1965] tarihsel/evrimsel anlatının benzeriyle başlar. Film, Agamben'in Homo Sacer'de[48] zoe ya da çıplak hayat diye nitelediği bedenin benzeriyle açılır. Doğal beden veya animist bedendir bu: Çenesiyle dişlerinden başka silahı olmayan insan, metalden yapılma insanla karşı karşıya gelir ve ilk parçalanma yaşanır: Meyve ve sebzelerden yapılma gövde, parçalayan, öğüten, soyan, ezen, ölçen, sıkarak boğan tüm metalik aletler tarafından amansız biçimde tarumar edilir. Burada uygarlığın gündelik nesnelerini, çığırından çıkmış bir saldırganlık halinde görerek şoke oluruz: Makaslar, metreler, anahtarlar, vahşice sebzelere saldırır. Bu, insan aklının doğa üzerindeki tahakkümünün ilk merhalesinin alegorisidir. Metalik teknolojilerle donanmış gövde, öğütüp bitirdikten sonra yoluna devam eder. Bir sonraki adımda, kâğıt uygarlığı metalik olanı öğütüp parçalayacaktır: Kâğıt ruloları çatalları unufak eder, dikiş yüksükleri, bir zarfın içine sokulup parçalanır, bir kitap, tabakları kırıp geçirir, vs. Taş, kâğıt, makas oyunu oynanıyordur belki de. Ölçünün, hesabın ve aklın gövdesi, kaba gücün ortaçağını yürürlükten kaldırır. Burada bir karşılaşma daha olur: Bu kez, öğütülüp başkalaşmış ve 'abject' [atık] haline getirilmiş, meyve sebzelerin ilk yenik gövdesi, muzaffer kâğıt gövdesiyle karşılaşır ve kâğıdı çürütüp dağıtır. Bu ilkinden daha karanlık bir kapışmadır çünkü öğütülmüş doğal hayat artık zombidir ve muzaffer kâğıt uygarlığını ölü gövdesinin verdiği başkalaşmış karanlık güçlerle darmadağın edip onu tükürecektir. Sonra bu gövde, bir kez daha, yenilgiye uğratılmış metal gövde tarafından ezilip unufak edilecektir. İki zombinin karşılaştığı gerçek bir gotik kapışma izleriz: İki canavar form sahne alır. İki bozulmuş maddesellik, birbirinde çözünmeye devam ederek bitmeyecek gibi duran çürümenin ibretlik kapışmasını sahneler. Sonunda öğütülüp tükürülen organik püre, homo sapiens sapiens'e tıpatıp benzer: Bu gövde, yenik kâğıt gövdeyi yutar, yenik kâğıt gövde tekrardan metal gövdeyi yutar, o da insani gövdeyi... Ve bu yutup tükürme, eritip ayrıştırma, sömürme ve dönüşme sürüp giderken, artık gövdeleri oluşturan parçalar iyice tanınmaz hale gelir; her ye-

48 Agamben, G., (2001), Kutsal İnsan, Egemen İktidar ve Çıplak Hayat, Çev. İsmail Türkmen, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

ni kapışmada gittikçe atomize olan eşyayı izleriz. Organik madde, kâğıt ve metalin bileşiminden bir çamur çıkar yavaş yavaş ortaya; kilden bir insan gövdesi peydahlanır neden sonra. İnsan, kendini yiyerek ve kusarak oluşturup mükemmelleştirir. Bir eşikten sonra ise, karşılaşmalar yerini klonlanmaya bırakır: Kil gövde, kendinin aynını kusarak çoğaltır her adımda; farklılaşma yok olur ve olası en katastrofik duruma, modern çağa ulaşılır: Kendiliğin tekrarından ibaret homojen bir seri üretim çağına gelinir. Bu bölüm açıkça gösterir ki, Švankmajer nerede kil kullanırsa, orada bir biçimde Arcimboldo'ya, yani atası saydığı sanatçıya atıfta bulunur. Çünkü Diyaloğun Boyutları'nın bu bölümü, çizgisel bir şekilde, meyvelerden başlayarak kile ulaşır. Kil Švankmajer için, Arcimboldo'nun malzemelerinin çağcıl versiyonudur; simyasaldır.

Kil bile değil, et demek daha doğru: Diyaloğun Boyutları'ndaki insanımsılardan modern yırtıcıların kralı insana gelirken, saf yok etmeden ve tüm kaynakları sömürmeden oluşan hamur, insan etinin ta kendisidir. İnsan eti, kendisini var eden nesnelerin mélange'ı olduğu için ettir: Gerçek günahkâr, gerçek katil, gerçek haz yaratığı.

Diyaloğun Boyutları'nın [Možnosti dialogu, 1982] ikinci bölümü daha tanıdıktır ve Švankmajer'in içinde cinsellik barındıran nadir yapıtlarındandır. Bu kez, kendini tekrar eden insandan, cinsiyetli insanın karşılıklı konumlanışına geçilir: Kilden yapılma kadın ve erkek bedeni, flörtleşip sevişmeye başlar. Sevişmeyle beraber gövdeler bozularak birbiri içinde bozuşur ve biçimini yitirir. Sevişme ilerledikçe kadın ve erkek tek bir kil kitlesine dönüşerek biçimsiz haz nesnesinin akışkanlığına erişir; belki de Stanislaw Lem'in Solaris'indeki okyanusa benzerler. Lem, Solaris gezegenini yaşayan bir topografya olarak kurgular. Okyanus, düşünebilen ve biçimleri taklit edebilen bir tür canlıdır. Lem zengin betimlemelerle, okyanusun sularının oluşturduğu akışkan mimari biçimlenişleri anlatır.



Kil bedenlerin Diyaloğun Boyutları'ndaki bu görkemli birleşmesinden, biçimsiz bir insan taslağı çıkar ortaya. Gelgelelim, yeni bir 'abject' ve kadınla erkeğin ürünü olan bu savunmasız canlı, yeni savaşın, bu kez nefretle birbirini parçalayan kadınla erkeğin yeniden biçimini yitirdiği savaşın nedeni haline gelir. Kadınla erkeğin, bu karanlık ve öfke dolu savaşta yok oluşlarını ve tarih sahnesinden silinişlerini izleriz sonra. Usher'ların Evinin Çöküşü'nde [Zánik domu Usherů, 1980] de bir çamur kitlesi animasyonu vardır. Ama virtüel, gotik bir maddedir buradaki: Varoluşsal bir dansla, cinselliği olmayan virtüel bir deney sergiler.

Diyaloğun Boyutları bir sonraki adımda, ikiz erkek büstlerinin nedensellik bağı üzerine gerçekleştirdiği çeşitlemeyle şekillenir. Mantığın yoldan çıkışı, aslında son derece basit bir dizi mantık önermesinin sahnelenmesidir. Birkaç nesne öne çıkar: Diş fırçası ve diş macunu, ekmek ve tereyağı, ayakkabı ve ip, kalem ve kalemtraş. İlk sekansta, mantığın adımlarını izleriz: Ağızdan diş fırçası çıkar, diğer büstün ağzın-

dan da diş macunu... Sonraki sekansta büstler yer değiştirir ve işler karışmaya başlar: Kişilerin arasındaki iletişimin kodları bozulmuştur: Biri ayakkabı dediğinde, öteki tereyağı diyecek ve komik bir eşleşme çıkacaktır ortaya. Paradoksal eşleşmeler, görkemli ready-made'ler oluşturur. Kafalar bir kez daha yer değiştirdiğinde, artık çatışma başlar: Birinin ağzından çıkan ekmek, ötekinin ağzından çıkan ekmeği parçalar, kalem kalemi kırar; sonuncu ve en vurucu olanı: Kalemtraş kalemtraşı açar; metal metali rendeler ve film sona erer.

Richardson, diyalog meselesinin ya da geniş anlamıyla iletişimin, başından beri Švankmajer için sorunlu olduğunu vurgular. Bunun en erken örneği, yönetmenin ilk filmi olan Bay Schwarzwald ve Bay Edgar'ın Son Numarası'dır [Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara,1964]. Burada karşılıklı numaralar sergileyen iki kişi, rekabete girerek sonunda birbirlerinin bedeninden geriye hiçbir şey bırakmayasıya ölümcül bir kavgaya tutuşur.[49] Diyaloğun Boyutları'nın üç bölümünde de konuşmanın ve uzlaşmanın imkânsızlığı görülür: İlkinde her karşılaşma ölümcül olur, ikincisinde kadınla erkek sevişirken birbirini yok eder ve sonunda aralarında kalan parça (çocuk) yüzünden birbirlerini parçalarlar; üçüncü bölümde ikiz kimlikler, rekabete tutuşup yok olup giderler. Alice'de [Něco z Alenky, 1988] küçük kızla tavşan arasında bir dizi anlaşmazlık vuku bulur. Kızın filmin sonlarına doğru girdiği bir odadaki iki yaratık, döngüsel bir diyalog kilitlenmesi yaşar.

49 Diyalog sorununa ve iletişimin köksüzlüğüne dair tespiti getiren Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.



Sosyal hayata dair karamsarlık, yönetmenin dil yoluyla iletişime güvensizliğinden ibaret değildir: Yemeğin bile sonu canavarlığa varabilir.

## YEMEK

### JİDLO, 1992.

Yemek [Jídlo, 1992] üçlemesinin ilk bölümü, döngüsel yeme ve kusma mekanizmasını göstermesi bakımından çarpıcıdır. Sofrada karşı karşıya oturan iki insandan biri, ötekinin yiyeceği yemeği sağlayan bir otomata dönüşür; otomat yemeği midesine inen yemek asansöründen servis eder, karşısındaki yemeğini bitirince otomat dirilir ve odadan çıkar. Yemek yiyen ansızın cansız bir gövdeye dönüşür, biraz önce yediği yemeği, yeni gelen müşteriye servis edecek bir otomattır artık.

Zeman, Doğu Avrupa sinemasının önemli animasyoncularından biridir. Karel Zeman'ın Baron Munchausen'in Maceraları'nın [Baron Prášil, 1961] Osmanlı sultanı da bir çeşit otomattır. Filmde aydan gelen baron, İstanbul'a, sultanın sarayına iner ve onunla 'diplomatik' bir görüşme yapar. Görüşme sırasında sultanın tahtına yaklaşıldığında aniden mızraklar belirir ve sultanın tahtını korur. Zeman, düzeneğin kesitini gösterir. Filmde gerçek çekimlerle animasyon bir arada kullanılmıştır. Otomat motifi, kukla tiyatrosunun önemli bileşenlerinden biridir.

Yemek'te, sonunda, kapının önünde uzanıp giden insan kuyruğunu görürüz. Aslında ortada tek bir porsiyon yemek vardır; sonsuzcasına birinin midesinden ötekine deverân etmektedir; herkes birbirinin yemeğini çalmaktadır ve kimse sistemin böyle kurulmuş olmasından şikâyet edecek durumda değildir. Kimse kendinin bir otomata dönüşeceğinden haberdar değildir; açlığı tarafından baştan çıkarılmaktadır.



Filmin akşam yemeği bölümü, yamyamlığın estetize edildiği mizahi bir kurgudur. Lokantada bir adamın, masasını dolduran sosların, baharatların kalabalığından dolayı önündeki tabakta ne bulunduğu görülmez. Adam uzun uzun tabağını çeşnilendirir. Soslarla zenginleştirmenin sonu gelmek bilmez. Sonunda tabaktaki yemeğin insan eli olduğu açığa çıkar. Akşam yemeğinin sadistik bedensel hazlarına bacak, kadının memeleri veya penis de katılır, başka başka masalarda. Bu bölüm, akla Walter Benjamin'in tarih tezlerinden birindeki ünlü cümleyi getirir: "Kültür alanında hiçbir belge yoktur ki, aynı zamanda bir barbarlık belgesi niteliğini taşımasın."[50]

50 Benjamin, W., (1993), "Tarih Kavramı Üzerine VII", Pasajlar, ( A. Cemal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, s. 36.




72

**YEMEK**

**JÍDLO, 1992.**



74

FLORA

FLORA, 1989.

LEVENT
SENTÜRK

## FLORA

### FLORA, 1989.

Flora [1989], kadın bedeniyle çürüyen doğal malzemelerin bir araya getirildiği şok edici başka bir kısa filmdir. Kadın bedeni, acılar içinde, bağlandığı yataktan kurtulmaya çalışır. Kolları, başı, elleri, ayakları kildendir; geri kalan her yeri, çürüyen meyvelerle sebzelerden yapılmıştır. Kadın bağlandığı yataktan kurtulup yanı başındaki bir bardak suya ulaşmaya çalışır. Kıvranırken, bedenini oluşturan bitkiler yavaş yavaş çürüyerek kurtlanır. Flora, Allen'in makalesinde[51] sözünü ettiği cinsellik ve vajinanın Faust'taki temsili problemine bir yaklaşım getirmeyi sağlayabilir. Çünkü Švankmajer, bedeni çürütürken, yatağa bağlayıp kıvrandırırken, kadınlığı da bir anlamda cezalandırıp ölüme terk eder. Flora, kadın bedenine dair örtük tiksintinin dile getirilmesi anlamına da gelebilir. Diyaloğun Boyutları'nda insanlık tarihini temsilen kapıştırılan bedenlerin erkek olduğu anımsanırsa, bu kapışmaların yaratıcı ve dönüştürücü sonuçları da hesaba katıldığında, Flora'daki çürüyüşün son derece edilgen olduğunu ve bir yere ulaşmadığını görebiliriz. Bu da gerçeküstücü yönetmenin kadınlığın kaderiyle erkekliğin kaderi arasında koyduğu derin ayrımı gözler önüne serer. Çünkü Flora'daki kadın bedeni ne kendi çürüyüşünün ayırdındadır, ne de bu çürüyüşün yataktaki seyirlik halini ayrımsayabilir. Böylece kadının bedenindeki değişimler çürüme ile pornografikleşir. Öte yandan, Punch and Judy'nin [Rakvičkárna, 1966] sonunda hamster, yine bir kadın yüzünün vajinaya benzetilmiş kocaman oyuk ağzından girerek gözden kaybolur. Alis'in arka tarafa geçişi gibi veya Faustus'un sahnenin ardındaki öteki âleme boyanmış kumaş sahne dekorunu çakısıyla yarmak sûretiyle geçişi gibi, fare, onu elde etmek uğruna birbirini öldüren kuklaların oyunu bittikten sonra gözden yitecektir.

Kille sebzelerin bir araya gelmesi, yeniden Arcimboldo'yu anımsatır. Diyaloğun Boyutları'nda meyve-sebzeden kile ulaşan insanın evriminin, Flora'da hibrit haline tanık oluruz. Kil bedensel hammadde olmakla kalmaz, bedenin parçaları arasındaki kopukluğa da işaret eder ki bu temelde, öznenin parçalanmışlığının ifadesidir.

51 Shera, Peta Allen, (2001), "The Labryinthine Madness of Švankmajer's Faust", Journal of Gender Studies, C. 10, S. 2, ss. 127-44.

## KARANLIK / AYDINLIK / KARANLIK
### TMA, SVĚTLO, TMA, 1989.

Karanlık/Aydınlık/Karanlık [Tma, světlo, tma, 1989], bedene dair filmlerinin en çarpıcı olanlarındandır. Bedenin parçalarının evde buluşup birbirine bağlandığı travmatik bütünleşme deneyimini anlatan film, ev ile rahmi eş anlamlı hale getirir. "Başlangıçta dokunma vardı": Švankmajer'in bir tekvin cümlesi varsa, o da bu cümle olmalıdır; nitekim Karanlık/Aydınlık/Karanlık'ta eve ilk gelen eldir: Kapıyı çalar, açar, lâmbayı yakar, içeriyi aydınlatır ve reel bir yere dönüştürür; sonra da olan biteni hiç görmediğinden, yere dokuna dokuna ilerler ve her şeyi anlamaya çalışır. Gözler gelir sonra: Ama tek başlarına yine anlam taşımazlar; ancak elle birleşerek işlev kazanırlar. Bu son derece önemlidir çünkü görmenin dokunmaya öncelikli olmadığını; görselliğin dokunma tarafından koşullandığını anlatır. Sonra diğer el gelir, arkasından da körlemesine uçarak gelen bir çift kulak yakalanır. Sonra burun ve kafa gelir ve güçlükle odaya sokulur, montaj başlar. Dil bu montajda beyinden önce gelir; duyuların oluşumu tamamlandıktan sonra beynin yerini bulması anlamlıdır. Beden aklın dolayımına hiçbir şekilde ihtiyaç duymamaktadır. Kapıyı şiddetle çalan penis, bir bardak suyla serinletilip içeri alınır. Beden tartışmasız şekilde erkek bedenidir; vajinanın evleşmiş hali içinde doğuma hazırlanan beden prototipi cinsiyetlidir. Bedenin bütünleşememesini konu alan maceranın mekânı rahimdir. Sahne statik, güvenli zemindir, yani dişidir. Karasız parçalar, hareketli ve mücadeleci, yani erildir. Mekân tipik şekilde cinsiyetlidir. Uzuvlar kendi gövdelerine şekil verir. Gövdenin oluşumu tamamlandığında evin içinde sıkışmıştır. Lâmbayı güçlükle söndürür: Artık doğuma hazırdır.



Jiří Trnka, Švankmajer'in çağdaşı olan animasyoncudandır. Trnka da Švankmajer gibi çok yönlü bir sanatçıdır. Jiří Trnka'nın El'inin [1965] Švankmajer'in bir evin içinde geçen Karanlık/Aydınlık/Karanlık filmiyle kıyaslanabilir özellikleri vardır. Her iki film de bir kukla evinin içinde geçer. Trnka'nın evinde bir kukla yaşar. Trnka'nın yapıtı, eleştirelliğine rağmen Švankmajer'e göre çok daha öyküleyicidir. Švankmajer'in bir gövdenin kendi parçalarına yabancılığını konu alan dehşet verici Karanlık/Aydınlık/Karanlık'ına kıyasla evcil bir çocuk piyesidir. Trnka'nın filminin çocuksu başlangıcı yerini korkunç bir zulüm ortamına bırakır. Küçük kukla, özgür iradesiyle yaşayan sıradan emekçiyi veya sanatçıyı/zanaatkârı temsilen oradadır. Švankmajer'in birbirinden habersiz organları ise modern bireyin parçalanmışlığına daha çok uyar. Jiří Trnka'nın El'inde dışsal ve anonim bir el, kuklaya musallat olur ve onu el biçiminde çamurdan heykeller yapmaya zorlar. Oysa kukla kil saksılar yapmayı ister. Film boyunca, elin bütün hegemonik güçlerin karşılığı olduğu anlaşılır. Kukla esir edilir, anıtsal bir el yapmak zorunda bırakılacağı kafese konur; taltif edilir, onurlan-



78

KARANLIK / AYDINLIK / KARANLIK
TMA, SVĚTLO, TMA, 1989.



dırılır. Kukla buradan zorla yaptığı el anıtını devirerek firar eder ve evine döner. El yeniden ortaya çıkar ve kuklanın ölümüne sebep olur. Öldürülen kukla, el tarafından düzenlenen görkemli bir cenaze töreniyle selâmlanır. Gücün sanatçı karşısındaki ikiyüzlülüğünü derin bir kara alayla ele alsa da film oldukça temsilî bir biçime sahiptir. Švankmajer'in çeşitli filmlerinde karşımıza çıkan ölüyü (yani kuklayı) öldürmek temasını işlemesi ilginç bir ortaklıktır. Dolabın tekinsiz mecra olarak belirmesi de Trnka ile Švankmajer'in paylaştığı bir başka özelliktir. Trnka'nın karakteri Švankmajer'in organlarından daha az demoniktir; kukla tiyatrosunun havasını taşımayı sürdürür.

## BOHEMYA'DA STALİNİZMİN ÖLÜMÜ
### KONEC STALINISMU V ČECHÁCH, 1990.

Karanlık bir doğum sahnesine, Bohemya'da Stalinizmin Ölümü'nde [Konec stalinismu v Čechách, 1990] rastlarız. Yönetmen, "Hayatımın kırk yılını Stalinizmin pençesinde yaşadım. Bu film benim için bir arınma anlamına geliyor" diyerek filmin kişisel tarihindeki önemine dikkat çeker. Richardson, Švankmajer'in Çek gerçeküstücülerle beraber Stalinizmi ayrık bir ele alışla yaftalamadıklarına; Stalinizmi uygarlığın bütünündeki hastalığın parçası olarak gördüklerine dikkat çeker. Bu nedenle de film kapitalizmin ve tüketimciliğin selâmlanması değildir kuşkusuz.[52]

Her şeyin kaynağı olan kutsal ve virtüel çamur, ideolojinin insanları koşullayıp sonra da ölüme gönderişinin simgesi haline gelir ve ürkütücü bir derin devlet karikatürizasyonu yapılır: Önce kovadan şekilsiz bir öbek alınır, kalıplanır. Kalıptan çıkan kollar ve bacaklar gövdeye eklenir. Bu işlemin tekrarıyla bir nesil veya halk yaratılır. Bantta ilerleyen seri üretilmiş bedenler, ayağa kalkıp yürümeye başlar başlamaz aynı el tarafından yakalanır ve asılarak idam edilir. Başları kopan gövdeler ölüm kovasına düşer ve çevrim yeniden başlar. Yeni rejimin gelişi, her şeyin yeni bayrağın renklerine uyduruluşuyla kendini gösterir: Nesnelerin içerikleri ve hatta kompozisyonları bile varlığını korurken şimdi yeni bir ulusal makyajla boyanmakta ve yeniden çizilerek kimliklendirilmektedir. Gerçeküstücülüğün politikası, anarşizmi, bozguncu havası Švankmajer'in tüm filmlerine içkindir ama bu film politik eleştiri özelliğine sahip tek filmidir.

52 Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Su realism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.



Švankmajer, birçok yönetmenin izlediği yolu izleyerek kısa filmlerden uzun metrajlılara geçiş yapar. Bu geçişle beraber, kısa filmlerindeki birçok tekniği (ölçekler arası geçiş, gerçek boyutlu kuklalarla bedenleri bir arada kullanma, kuklalar ve ölçekli sahnelemeler, gerçek çekimlerle stop motion eşleştirmeleri) ve öykülemeyi (konular, sahneler, mekânlar, karakterler, dekorlar) uzun filmlerine aktararak sentezler. Bunlar uzun filmlerinde, kısa filmlerin tekrar edildiği duygusunu asla yaratmaz. İzleyici bu gözleme ancak kısa filmleri dikkatli ve tekrar tekrar izledikçe ulaşabilir. Ödünçlemeler tekrara dayanmaz; titiz bir yorumlamaya dayanır. Deneyimler zamanın içinden süzülerek gelirken, yeniden büyük bir emek süreci yaşanır.

Sözgelimi ilk uzun filmi olan Alice [Něco z Alenky, 1988], Doğa Tarihi'nin, Daire'nin, Piknik'in, Yemek'in, Evde Sessiz Bir Hafta'nın veya Bodrum'un tekrarı ya da toplamı değildir. Bu kısa filmleri izlerken, Alice'teki bazı sahneleri hayal meyal hatırlarız; kimi figürler ya da sahneler bu kısa filmleri çağrıştırır sadece.



82

**BOHEMYA'DA STALİNİZMİN ÖLÜMÜ**

**KONEC STALINISMU V ČECHÁCH, 1990.**



# ALİCE

## NĚCO Z ALENKY, 1988.

Švankmajer'in Alice'inin [Něco z Alenky, 1988] tavşanı taksidermiktir; doldurulduktan sonra içine ayaklarından çivilendiği fanusun camını kırarak kurtulur; zulasındaki üniformasını giyerek postundan dökülen odun talaşına aldırmadan hortlayıp, Alis'in korku dolu bakışları arasında kızın odasından düşsel bir dış mekâna doğru kaçmaya başlar. Gerçekte kendi de bir kostüm olan tavşanın giyinip hazırlanması, Faustus'un [Lekce Faust, 1994] giyinip hazırlanmasına çok benzer; neredeyse kıyafetleri bile aynıdır. Tavşan'ın ölü oluşu bir mizah unsurudur; ikide bir saatine bakar film boyunca ama köstekli saat durmuştur. Acıktıkça talaş yer ama talaşlar yarılmış ve boşaltılmış postun dışına akar. Tavşanın ilerleyen bölümlerde kendi gibi ölü olan ve Brügel'in tablolarından fırlamış, melez, zombi hayvan grubunun lideri olduğu anlaşılır. Bunların ölümüne, tamir edilip yeniden dirilmelerine tanık oluruz ama kukla Alis'in başına hiç ölümcül kazalar gelmez.



Historia Naturae'de [1967] gördüğümüz sınıflandırmanın ve canlıların düzenli sıralanmasının aksine, Alice'te son derece kişisel kategoriler oluşturan melezlerle, chimera'larla karşılaşırız: Bunlar, yönetmenin heykellerinin canlanmış halleridir.

Alice filmi de gerçekte sessizdir: Alis oynarken konuşmaz. Filmi seslendirir, daha doğrusu Carroll'dan pasajlar okur. Bunu yalnızca ağzının göründüğü sekanslardan anlarız. Dahası, filmin sonlarına doğru, iskambil kralı ve kraliçesinin Alis'i yargıladıkları sahnede, sanık ve yargıçlar ellerinde aynı manüskriyi tutarlar ve Alis kral tarafından metne bağlı kalması konusunda uyarılır. Švankmajer çekmeceli yazı masasını gerçek uzamdan düşsel uzama geçiş için film boyunca kullanır. Tavşan da Alis de, küçük çekmece aracılığıyla öte-uzama geçer. Burası, Bodrum [Do pivnice, 1983] filminin mekânına benzer. Alis buradan daha derinlere iner: Bu kez, Taşlarla Oyun'dakine [Hra s kameny, 1965] benzeyen bir tencereyi delerek bu boşluğa düşmeye başlar. Bu aynı zamanda Yemek'teki [Jídlo, 1992] mideye inen asansörün türevidir ve bu taşıtla, bilincin alt katmanlarına doğru indikçe iner: Kuklalar, ecza şişeleri, kadavra kavanozları, doldurulmuş hayvanlar, hayvan iskeletleri ve saat, metronom gibi zamanölçerlerle dolu rafları kat eder. Kat edilen bu uzam, simyasal başkalaşım işlemini de açığa vurur. Gerçeklik, büyüsel bir imbikten geçirilerek düş dünyasına evrilir.

Sonunda yaprak yığınının ortasına düşer: Bu yığın Weissmann'la Piknik'teki [Piknick mit Weissmann, 1968] yığınlara çok benzer. Yığın gizemli bir biçimde, yine yazı masasının çekmecesine dolup yokolur. Masa, başka bir uzama geçiş için ortaya çık-

mıştır. Bu tek çekmeceli masayı, Diyaloğun Boyutları'nın [Možnosti dialogu, 1982] üçüncü bölümünde de görürüz: İkiz büstler, oluşmadan hemen önce bir kil öbeği olarak bu masanın çekmecesinden çıkarlar.

Švankmajer, öyküde Alis'in minyatürleştiği sahneyi ürkütücü bir dönüşümle yorumlar ve bir porselen bebeğe dönüştürürken aslında Alis'i öldürür. Küçük kız yediği kurabiye ile devleşirken gerçek boyutlarına geri döner ama bu kez yönetmen onu dev gibi gösterecek daha küçük bir odaya koyar. Bu odadan, minyatür kapıyla başka bir uzama, daha doğrusu yeni kuklalar sahnesine geçilmektedir. Bu dönüşümler sırasında, hangisinin gerçek Alis olduğu birbirine karışmıştır. Çekmeceli yazı masasının sihri, kukla Alis'in keşfettiği oyuncak sarayın içinde de devam eder. Masanın üzerindeki saray, kukla Alis için bile yeterince küçüktür; buna rağmen içinde gezinir, sonra içtiği iksirle büyüdüğünde bile yine aynı oyuncak sarayın odasındadır.

Alis'in böyle minyatür bir uzamın içinde hapsolmuş bedeni, akla hemen Karanlık/Aydınlık/Karanlık'ı [Tma, světlo, tma, 1989] getirir. Bu iyi bilinen kısa filminde Švankmajer, uzuvların bir evin içinde bütünleşip bedenleşmesini betimlemiştir. Alis sıkışıp kaldığı bu minyatür uzamlarda, varoluşunun başlangıcına veya ana rahmine dönmüş gibi bekler.



Alice'te değişken boyutlar ve ölçekler için gerçek insan bedeni, gerçek boyutlu hayvan kuklaları, minyatür insan bedenini temsilen kukla kullanan yönetmen, bunların her biri için mekânlar kurmaktan başka, bir de temsili mimari mekânlar da üreterek, bu ölçek ve büyüklükler arasındaki geçişleri stop motion tekniğiyle belirsizleştirir.

Alis'in zombi hayvan ordusu tarafından saldırıya uğradıktan sonra süt dolu tencereye düşüp büyüdüğü an, bu ölçekler arasındaki karmaşanın en dramatik sahnelerindendir. Alis, gerçek bedeninin boyutlarına geri döner ama bu kez de kendiyle aynı büyüklükteki kuklanın içinde hapsolmuştur. Bu bir anlamda, tıpkı Faustus'un ödediği gibi, öte tarafa geçmenin bedelidir. Faust'ta da gerçek boyutlu kuklalar kullanmıştır; Don Sanche [1969] ve Son Numara... [Posledni trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara, 1964] Faust'taki gerçek boyutlu kuklaların öncellerini içeren kısa filmleridir. İnsanların giydiği kukla kostümleriyle sahneye çıkmaları ve kukla gibi davranmaları ile bunların klasik kuklalarla bir arada kullanılması; filmde hangisinin gerçek kukla, hangisinin dev boyutlu kukla olduğunun anlaşılamaması, tekinsizlik, beden, yapaylık, kurmaca ve gerçeklik meselesinde yeni vadiler açar.

Nitekim Alis, süt dolu kaba düştükten sonra bedeni bir kabukla kaplandığında bu kabuğu da yırtıp çıkar ve bir anlamda dirilir. Alis gerçek dünyaya dönüş yollarını aramaya devam eder ama çekmeceli yazı masası yeniden ortaya çıkarak filmin en gerçeküstü sahnelerinden birinde Alis'i karşılar ve Tırtıl'la tanıştırır. Masa, çorapların



86

ALICE
NĚCO Z ALENKY, 1988.










ahşap döşemeyi delik deşik ettiği ve dev birer sürüngen halinde çılgınca delikler arasında oynaştıkları odanın ortasındadır. Çoraplar, Delilik'teki [Šíleni, 2005] dillerin ve sakatatın çığrından çıkmış, şeytansı dansının benzerini icra eder. Tırtıl'la tanışma, Švankmajer sinemasının en ikonik sahnelerinden biri olsa gerek...

Švankmajer'in kahramanları ne zaman egolarını terk etmek isteseler ya bodrumlara, mahzenlere inerler ya da kulelerin merdivenlerine tırmanırlar. Bodrumda, güdülerin yönlendirdiği denetlenemez dürtüler dünyası çıkar karşımıza: Faustus'un Helen'in peşinden indiği harabe, cinsel dürtülerinin peşinde şeytan tarafından oyuna getirilişinin mekânıdır. Burada da kemikler ve tabutlarla karşılaşır, ki her ikisi de, Usher'ların Şatosu [Zánik domu Usherů, 1980] veya İskelet Kilisesi [Kostnice, 1970] gibi erken dönem yapıtlarından itibaren sık sık görünür. Aynı Faustus, süperegosunu tatmin edecek şeytanla buluşmak için, sıradan bir barın içinden, tırmandıkça merdivenleri kırılan ve bu yanıyla aslında 'geri dönüşü olmayan yol' metaforunun tipik ifadesi olan düşsel, gotik kuleye girer.

Švankmajer'in ilk bakışta kırık dökük, sıradan ve izbe görünen nesnelerinin nasıl titizlikle seçildiğini, biçimlendiğini ve kılı kırk yararcasına kullanıldığını ancak onları tekrar tekrar izledikçe anlarız.



Švankmajer'de -Richardson'ın da dikkat çektiği gibi- animasyonlarının yaşayan ölü teması bağlamında Dr. Frankenstein ile hiçbir ortak noktaları yoktur. Yönetmen hayatın gizini çözüp yeniden üretmek gibi bir iddia taşımaz. Tersine, yaşayanlarla eşyaların evreni aynı düzeydedir: Kim ki nesneleri hakir görür, cezasını çekecektir. Dr. Frankenstein'ın yaşamın gizini çözen ve onu yeniden üreten dinselliğinin veya tanrıyla boy ölçüşen ve bu anlamda zımnen tek tanrılı dinlerin kutsiyetini onaylayan laboratuvar çalışmasının esamesi okunmaz Švankmajer'de. Onun filmlerinde cansızların yaşamasız yaşamı çok daha ilginçtir ve keşfedilmeye değerdir. Canlılar ille de başrolde olmak durumunda değildir. Sözgelimi Alis'in, etrafını saran ölülerin birbirinden ilginç yaşam kesitlerinden ve mekânlarından üstün tutulduğu söylenemez. Alice'te, tavşanın eli kapıya sıkışıp yaralandığında hemen iğne iplikle dikilir ve tavşan yoluna devam eder: Ölmesin diye değil, filmin devam etmesi için. Karnından dışarı talaşlar aktığında kilitli iğneyle kendine bakım yapar, yine ölme korkusundan değil. Zombi ordusunun küçük aligatörü düşüp gövdesi yarıldığında hemen ameliyat edilip diriltilir ama yine ölü olan arkadaşları tarafından. Bu sahneleri, yönetmen sırf yaşamla ölüm arasındaki belirsizlik mıntıkasını felsefi olarak genişletmek ve bu mıntıkaya yeni kavramlar kazandırmak için hazırlar.

Richardson, çocuklukla yetişkinlik arasındaki gerilimin, bütün gerçeküstücülükte olduğu gibi Švankmajer'de de ana temalardan biri olduğuna dikkat çeker. Švankmajer için çocuğun masumiyeti veya masum bir biçimde tasarlanmış dünya

söz konusu değildir. Olsa olsa, dünyanın çürümüşlüğüne cevaben bir masumiyet olgusundan söz edilebilir ki, bu da çocuğa özgü bir masumiyet değildir; daha çok bireysel bir yaratıcılığın tezahürüdür.[53]

Zevzekname [Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta, 1971] çocukluk, oyuncaklar ve oyuna dair olsa da, filmde neredeyse hiç çocuk görünmez. Çocuklar yetişkinler gibi değildir; yaşamlarını devamlı kurmak ve daha iyisini kurmak için sürdürmezler. Çocuklar kurup yıkarlar, yıkmak onlar için kurmaktan bile eğlencelidir. Çünkü çocukların yetişkinlerden farklı olarak, dünyayı yönetmek ve onun efendisi olmak gibi bir saplantıları yoktur. Çocuklar, Batı felsefesi gibi Baconcı değildir; doğayı tahakküm altına alma dertleri yoktur. Çocukların dünyasında güvenlik de sonradan öğrenilmiş bir şeydir. Tehlikeyi bilmezler; yetişkinlerden öğrenirler neyin ölümcül olabileceğini. Aslında buna hiçbir zaman inanmazlar, ikna da olmazlar ama buyruğu hatırlayarak geri adım atarlar, gözleri korkar. Çocuğun acımasızlığı toplum tarafından terbiye edilir. Švankmajer, çocukluğu malzeme edinirken çocuklaşmaz, çocukluğun antropolojisini yapar. Çocukluğu yitirilmiş cennet gibi mitleştirmez. Çocukluk yasa(k), adaletsizlik ve acımasızlıkla kuşatılmıştır. Çocuk büyümeye can atar ama Švankmajer bir yetişkin olarak, büyüyüp çocukluktan çıkmanın hayal kırıklığını iyi bilir. Yönetmen çocuklukla bağımızı koparmamamız gerektiğini ima eder. Dokunma, Švankmajer için çocuklukla köprü kurmayı sağlar. Çünkü tersi, yani dokunmama, yetişkinleşmenin alametidir.



Dokunma, yetişkin dünyasının püritan, dokunmasız ahlakına açılmış savaştır.[54] Kendine dokunma ise bunun en anarşizan biçimidir çünkü onanizm, insan bedenini dölleyen ya da döllenen olmaktan çıkarıp salt hazza yönelten bireysel, tanrıtanımaz edimdir.

53 Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Obje
Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-

54 A. g. y.

## HAZZIN SUÇ ORTAKLARI
### SPIKLENCI SLASTI, 1996.

Hazzın Suç Ortakları'nda [Spiklenci Slasti, 1996] Švankmajer, 1977 yılında yaptığı dokunsal sandalye heykeli[55] gibi sapkın kişisel orgazm aygıtlarını, filmin tüm kahramanlarına farklı biçimlerde paylaştırır. Tatminsiz kalmış, kendi karanlık hazlarının peşindeki insanlar: Sözgelimi, porno dergi satıcısının haber spikeri kadınla yatma hayalini gerçekleştirme biçimi. Bu adam, gizlice elektronik devreler yapar; kendi televizyonuna özel bir zum aleti ekler, protez kadın kollarından oluşan mekanik sevişme aletini tasarlar.

55 Švankmajer, J., (1977), "Utilitarian bondage". Vasseleu, Cathryn, (2009), "Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch", Senses and Society, C. 4, S. 2, s. 146.

Spiker haberleri okumaya başlayınca, adam da televizyonunun karşısına geçip mekanik kolları hareket ettirmeye ve kendini okşatmaya başlar. Böylece ekrandaki kadının görüntüsüyle çiftleşir ve boşalır.



Filmde öykülenen bir başka konu, birbirinden sapkın iki büyücü komşunun sonu cinayetlerle biten cinsel fantezileri de gerçek bir uç noktadır. Švankmajer'in insan boyutundaki kuklalar, dolaplar, kan, sperm, zamk, iç çamaşırları, yemek, terk edilmiş mekânlar, fırlatılan kayalarla örülü bilinç dışı imgeleri, akla durgunluk verecek olaylar örgütler.

Ama en vurucu sapkın cinsellik, evli ve mutsuz çiftin, çifte mastürbatif aygıtları dolayımıyla yaşanır. Erkek gizlice 'dokunsal' nesneler toplar: Örneğin kürk parçaları, el aletleri, tencere kapakları, parmak eldivenleri, fırçalar, tüyler, merdaneler. Bütün bunların ne işe yaradığını uzun bir seks jimnastiği sahnesinde şoka girerek izleriz: Adam merdanelere çaktığı çiviler ve eklediği tüylerle, kendi bedenini uyaracak aygıtlar imal etmiştir. Tencere kapaklarına monte ettiği fırçalar ve kauçuk parmak eldivenlerle aynı işleve sahip seks oyuncakları yapmıştır. Şeytanî zevk ayini sırasında bedeninin her yerine bunları sürterek orgazma ulaşır. Orgazmik ritüel, animasyonlu sahnelerde doruğuna varır: Uyarıcı aygıtlar canlanarak adamın bedeninde gezinir ve tekinsiz bir sihri yürürlüğe koyarlar. Karısı ise, koca bir metal kovada beslediği sazan balıklarına ayak parmaklarını emdirerek orgazma ulaşır; hem de haberleri okuduğu sırada. Onunla seks hayalleri kuran dergi satıcısıyla aynı anda fakat tamamen ayrı bir bağlamda bağıra çağıra orgazm olur. Tümü de dokunsallıkla ilintili zevk nesneleri, akla Witold Gombrowicz'in Pornografi ve Kosmos[56] romanlarındaki sapkın

56 Gombrowicz, W., (1998), Pornografi, Çev. B. Tözer, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
Gombrowicz, W., (1992), Kosmos, Çev. A. Derman, Can Yayınları, İstanbul

ayrıntıları getirir. Örneğin küçük ekmek topakları yapan günahkâr Bay Voytis, sanki Hazzın Suç Ortakları'ndaki postacı kadın kılığına girmiştir.

Dolaplar: Švankmajer için vazgeçilmez nesnelerden biridir. Gardroplar, çekmeceli masalar, sandıklar. Mevcut dünyadan gizli amaçlara açılan her tür sapkın uğraşın ve yasadışılığın mekânlarıdır.

Otomobiller: Faust'ta da, Hazzın Suç Ortakları'nda da, bireyin kendi iç dünyasına yapacağı mahrem, sapkın ve ölümcül yolculuğun araçlarıdır.

Filmlerindeki kalıcı gerilim, akıldan çıkmayan imge dünyası, asla konuya veya tekniklere indirgenemez. Günümüzün animasyonlarında gördüğümüz türden teknolojik efekt virtüözitesi ile de ilgisi yok bu kalıcı etkinin. Varoluşun temelinde yatan yaşam ve ölüm meselesine devamlı temas halindedir tüm filmleri ve her ânında bu ölüm ve dirim izleyicinin zihninde dolaşır. Beden, çürüme, yemek, dönüşüm, oyun, ölüm, kader, isyan, ihanet, despotizm, darağaçları, başka âlemlere geçiş, hayaletler, bu zengin imgelemin ortak temalarıdır.

Švankmajer sineması dramatik yanını 'her şey bittikten sonra' denebilecek başlangıçtan aldığı için güçlü bir duygu yaratır. Çünkü genellikle uygarlığın, toplumun, cinselliğin, umudun bittiği yeri kendine başlangıç seçer. Kendi deliliğini bu sessiz ve görünmez, loş, kirli, terk edilmiş mekânın içinde ansızın ortaya koyarak, beklenmedik yaratıcı patlamayı yaratır. İnsanların, kentlerin, kurumların geride bıraktığı, belleğinden sildiği, yokoluşa terk ettiği yer, Švankmajer için en kıymetli mekânı temsil eder. Çünkü buralarda hiç kimse tarafından rahatsız edilmeden kendi çılgınlığını ve şeytanî imgelerini sabırla yaratmaya başlayabilir. Nitekim, Švankmajer, André Breton ve Paul Eluard'ın 1930'da ortaya koydukları ilkeye ek bir evren tasarlar: "Seni baştan çıkaran deliliğe uygun olarak konuş."[57]



Arzu ve tensel haz, gerçeküstücülüğün erken leitmotiflerinden biridir. Çek sürrealizminin en önemli kuramcısı kabul edilen Karel Teige, Eugene Atget ve gerçeküstücü sanatçı Styrsky arasında bir kıyaslama yaparken şöyle der: "Atget, sevdiği sessiz bir dünyanın gündelik şiirini icra ediyordu. Styrsky ile beraber gerçek, Arzu'yu dehşete düşüren, açık eden ve büyüleyen zalim ve işkence eden bir görünüme bürünür. Burada çağdaş insana işkence eden iç ve dış gerçeklik arasındaki trajik çatışma kendini gösterir."[58]

57 "Speak according to the madness that has seduced you". Shera, Peta A (2001), "The Labryinthine Madness of Švankmajer's Faust", Journal of Ger Studies. C. 10, S. 2, s. 128.

58 Teige, K., (1948), "Cesty ceskosolvenske fotografie", Blok, 2:6, s. 81.

Borowczyk için de cinsellik temel konulardan biridir. Ahlaksız Öyküler'de [Immoral Tales, 1974] genç bir adam, on altı yaşındaki kuzininden üzerinde mastürbasyon yapmasını ve bunu da dalgaların ritmine göre yapmasını ister. Borowczyk, dişil or-





**HAZZIN SUÇ ORTAKLARI**

**SPIKLENCI SLASTI, 1996.**

LEVENT
ŞENTÜRK

gazmın sürekliliğiyle dalgaların yükselip alçalmasını eşleştirir. Bu öykü, anonim bir on sekizinci yüzyıl romanındandır. Burada Therese, mastürbatif zevkler aracılığıyla tanrıyla mistik bir bağ kurar.

Gerçeküstücüler için onanizm vazgeçilmez bir hayalgücü hammaddesidir: El mastürbasyonda "hayalgücünün hizmetindedir" çünkü. Hazzın Suç Ortakları'nda hakim onanizm, faşizm karşısında kendi bedenine kıstırılmış bireyin simyasal özgürlük mücadelesidir. Hazza ulaşmak için gerekenleri bir araya getirme işlemi simyasaldır. Mastürbatif ritüel, erojen bölgelerde değil, bedenin bütününde yoğunlaşır ve bedeni organsız beden'e dönüştürür. Mastürbasyon, Švankmajer sinemasında Deleuzegildir. Mastürbasyon sadece penisi, anüsü, klitorisi veya vajinayı uyararak değil, bedenin tamamını dolambaçlı yöntemler ve özel üretilmiş cihazlarla uyararak gerçekleştirilir.

Örneğin burun deliklerine önceden hazırladığı ekmek toplaklarını bir hortumla dolduran ve gerisingeri aynı yerden boşaltan postacı kadın, beslenme, uyuşturucu, mastürbasyon bileşimi akıldışı bir organsız beden hazzı yaratmıştır.

1930'lar boyunca eros, gerçeküstücülerin en yaygın leitmotifidir. Gerçeküstücüler arasında cinsellik bir yaratıcılık biçimidir. Aşk ise, cinsler arasındaki ikiliği kırmak için bir araçtır.[59] Whitney Chadwick'in yakından incelediği 1902 Prag doğumlu Maria Cerminová (ya da takma adıyla Toyen) gerçeküstücüler arasında erotik bir mizah yaratması bakımından nadir bir kişilik olmakla kalmayıp, tıpkı Jan Švankmajer gibi röntgenciliğe değil dokunsallığa dayanan zevk anlayışını benimser.[60]



1938'de Prag kentinin Nazilerce işgali, Çekoslovakya'daki savaş öncesi gerçeküstücülüğün sonunu getirir. Aynı zamanda Çek avangardının oluşmasını sağlayan yoğun ve deneysel dönemin de sonudur bu. Toyen'in adı, bütün kamusal etkinliklerden men edilen bir grup sanatçının ve entelektüelin yer aldığı listede bulunmaktadır. Yapıtları yasaklanır, kültürel aktivitelere katılması veya sergi yapması engellenir. Hayatta kalabilmek için yeraltına çekilir.[61] Toyen, 1966'daki ölümüne kadar André Breton'la çok yakındır. Savaş sonrası gerçküstücülüğünün merkezi figürlerinden biri olmaya devam eder. Breton'la aynı binada, Rue Fountaine 42 adresindeki dairede yaşar.[62] Chadwick'e göre gerçeküstücülük, kişisel gerçekliğin hakim olduğu bir sanatı meşrulaştırdı: Rüyalardan veya bilinç dışından kaynaklanan imgelerin gerçek dünyadakilere eşdeğer sayıldığı bir sanatı.[63] Hazzın Suç Ortakları'yla ilgili ironik ödül, 1997 yılında Santa Fe Film Eleştirmenleri'nin 'En İyi Yabancı Dilde Film' dalında Altın Şili Ödülü'nü almış olmasıdır çünkü filmde hiç konuşma yoktur.

59 Chadwick, W., (1989), "Toyen: Toward a Revolutionary Art in Prague and Paris", s. 285.

60 A. g. y., s. 287.

61 A. y., s. 289.

62 A. y., s. 292.

63 A. y., s. 294.

# FAUST (DERSİ)

## LEKCE FAUST, 1994.

Emil Radok'un 1958 tarihli Johanes Doktor Faust'u üzerinde çalışmıştır Jan Švankmajer. Kendi Faust'unda bunun etkileri görülür.

Bir doğum sahnesi, Faustus'un simyasal işlemler yaptığı karanlık bodrum odasında gerçekleşir. Simyasal fanusun içindeki metaforik doğum, gerçek doğuma dönüşerek Faustus'un benliğinin karanlık yanını oluşturur: Kil bebek hızla büyür ve Faustus'un ikizine dönüşür.

Faustus'un karanlık bilimlerle ilişkisi de ikirciklidir; kendisi için inşa edilmiş simyacı hücresinde bulur kendini; açık duran karanlık ilimler kitabından kile can veren sihrin sözcüklerini hemen not eder ve kilden ceninin ağzına çakısıyla yerleştirir. Bu son derece rahatsız edici sahnede, canlıyla ölü arasındaki ikircimin ortasına düşeriz yine: Cenin, çakı, sihir ve ağız. Bir tür şiddet edimidir bu ama can verici bir şiddettir aynı zamanda. Faustus, sürecin geri kalanını izlemeye başlar, cenin evrimleşerek Faustus'un ayna-imgesine dönüşür. Faustus, simyasal bir alegori olan dönüşümün mekânını, dev fanusu kırarak cenini serbest bırakır. Bebek çok kısa zaman içinde hızla yaşlanarak ölmeye yüz tuttuğunda Faustus yaratığın ağzına yerleştirdiği kâğıdı çıkarıp alır ve bedenin biçimi bozularak aslına rücu eder, kil topağına dönüşür. Švankmajer başta cansız olan bebek bedenine can verir, beden yanlış büyüyünce Faustus onu öldürür ve kil tekrar bir topağa dönüşür. Bu süreçte aslında ortalıkta canlı olan hiçbir şey yoktur. Sadece nesneler konuşurlar; anlarız ki simyacı rolündeki Faustus, bu konuda çok da başarılı olamaz. Fanusu kırıp karanlık gücü serbest bıraksa da onu denetleyemez ve deneyinden vazgeçmek zorunda kalır.



Ölünün öldürülmesi, Tabut Fabrikası'nın [Rakvičkárna, 1966] temel komedi ve korku unsurlarından biridir. Önce komik bir şekilde birbirini haklamaya çalışan iki kuklanın hallerine güleriz ama sonra birden ortaya tabut çıkar ve tam anlamıyla altüst oluruz. Kuklaların kapışmasının daha gelişkin hali, Faust'ta Mephistopheles'nin ortaya çıkışından sonra geniş biçimde sahnelenir. Kukla tabutunun gerçek boyutlusunu, Usher'ların Evinin Çöküşü'nde [Zánik domu Usherů, 1980] gezintiye çıkarken ve en sonunda paramparça olurken de görürüz. Tabutlar, Virile Games'te [Mužné hry, 1988] başroldedir. İki takımın tüm oyuncularının tamamen öldürülmesi boyunca süren futbol maçını anlatan bu film, iki boyutlu anlatım, gerçek çekim, iki boyutla üç boyutun birleştirildiği sahne ve kil stop motion tekniğinin ilginç bir bileşimi olan bir




96

**FAUST (DERSİ)**

LEKCE FAUST, 1994.


LEVENT
ŞENTÜRK

kara komedidir. Oyuncuların tamamı tuhaf şekillerde öldürülür, tabutlara doldurulur, tabutlar çivilenir. İzleyiciler gol yerine cinayetleri kutlar. Bu film, erilliğin olduğu kadar faşizmin ve kitle kültürünün de eleştirisidir.

Hem Don Sançe'de [Don Šajn, 1969] hem de Faust'ta [Lekce Faust, 1994] sahne gerisinde duvara asılmış insan boyutunda kuklalar görünür. Çeyrek asır arayla bu sürekliliği izlemek başlı başına ilginçtir. Faustus bunlardan birisiyle karşılaşır, canlı olup olmadığından emin olmak için onu yoklar ama kukladan yalnızca tok ahşap sesi gelir. Oysa ki Faustus birazdan kendisi de kuklayla insan arasında bir varoluşa sahip olacaktır. Don Sançe'deki asılı kuklalar, ölümle yaşam, canlıyla cansız arasındaki sınırı ortadan kaldıran şeyin sahne olduğunu bir kez daha vurgular: Sahne her şeyi mümkün kılan yerdir.

Švankmajer sinemasının mekânları, içinde yaşadığımız hijyen ve güvenlik çağının kofluğunu, teknolojize edilmiş evsel mekân kurgusunun ölümcül ruhsuzluğunu, gündelik yetişkin dünyamızın bayat, sığ ve bön gidişatını, dürtülerimizi güdülemesine izin verdiğimiz kitlesel medyanın yaratıcılığı yavaş yavaş öldürmeye ayarlı korkunç işleyişini, iletişimin güncel biçimlerinin soğukluğunu ve hafızasızlığını yüzümüze vurur: Hem de neredeyse yarım yüzyıldır.



Švankmajer'de öne çıkan iki hayvan, kedi ve tavuk, tıpkı Borowczyk'teki gibi, gerçek dünyayla öteki dünya arasında durur. Richardson, Borowczyk'in filmlerinde hayvanların bu dünya ile öteki dünyanın aracıları olduğuna dikkat çeker. Švankmajer'in filmlerinde nerede bir kedi veya tavuk belirse, bu dünyayla öteki arasında bir geçit açılmıştır veya açılmak üzeredir. Gerçek dünyayla düş dünyası, iç dünya birbirine karışır, iç içe geçer. Tavuğun ansızın belirmesi, Švankmajer'in Faust'unda atipik bir belirtidir. Faustus, dairesine çıkarken tavuklarla karşılaşır, kestiği ekmeğin içinden çiğ bir yumurta çıkar ve aniden Mephistopheles'in adamlarının çağrısı gösterir kendini. Neden tavuk? Max Ernst'in ünlü Merhamet Haftası kitabında, Perşembe gününü temsil eden kısmın Horozun Kahkahası başlıklı bölümünün 1., 2., 4., 8., 10., 11., 12., 13., ve 14. levhalarındaki mekânlarda, tavuklar sürreel sahnelerin içinde ortaya çıkar. Manzaranın asli unsurları değildirler, çevrelerindeki korkunç olaylardan etkilenmemiş görünürler, gezinmeye devam ederler, tanıktırlar: Tıpkı Švankmajer'in Faust'unda olduğu gibi. Yönetmenin Ernst'in kolaj-gravürlerine göndermede bulunduğu olasılık dışı değildir. Hazzın Suç Ortakları'nda [Spiklenci Slasti, 1996] kendine tavuk kafalı bir kostüm yapan genç adamın, filmin animasyonlu sahnelerinde Ernst'in Merhamet Haftası'dan fırlamış bir figüre dönüşmesi, Švankmajer'in filmi gizliden gizliye Ernst'e adadığına işaret eder. Ama Švankmajer daha öteye gitmez: Aslanlar veya Ernst'in kitabında cirit atan yırtıcıların hiçbiri filmlerinde ortaya çıkmaz. Bunların yerine, Alice'te olduğu gibi, kendi yarattığı canavarları sahneye çıkarır.

# EPİLOG

Jan Švankmajer sinemasının temel izleklerini kısa ve uzun metrajlı filmleri dolayımıyla ele almaya çalıştığım bu küçük kitap, yönetmenin engin ve olağandışı dünyasını kuşatmak gibi bir iddia taşımıyor. Bir mimar olarak, onun sinema evreniyle bağ kurmaya çalıştım, o kadar...

Švankmajer'de ölümle dirim arasındaki ilişki, animasyonlarındaki temel sorunlardan biridir. Yabancılaştırma, tekinsizlik ve iç dünya başlıca konulardır. Konuşma, geç dönemine özgüdür; kısa filmlerinin hemen hiçbirinde konuşmaya yer vermez. Burada, gerçeküstücülerin nihai anlamdan kaçınmalarının izdüşümü görülebilir.

Filmlerinde mimari, azımsanmayacak bir ağırlığa sahiptir. Yapı yüzeyleri, şaşırtıcı derecede dokunsallık taşır ve yalnızca bu nedenle bile bugünün mimarları için esin kaynağı olabilir. İlk filminde, eprimiş yapı yüzeylerinde minör tahribatları deneysel biçimde kullanması bende ufak çaplı bir şok yaratmaya yetmişti. Bu çalışmanın, sonradan kille yapacağı animasyonlara öncülük ettiğine inanıyorum. Dokunsallığı bellekle ilişkilendirmesi eşit derecede önemli görünüyor. Entropiyi mimari yüzeyleri kullanarak aktarmasını da buna eklemek gerek. Sıradan nesnelerin gerçeküstü yanına vurgu yapması, dönemin gerçeküstücü eğilimlerine uymaktadır.



Kısa filmlerinde, bağımsız küçük bölümlerle temalarını çeşitleyişi, daha girift hikâyeler anlatacağı olgunluk dönemlerinin habercisi olabilir. Her birinde başka görsel deneyler yaptığı parçaları bir üst öyküyle birbirine bağlaması, Švankmajer'in hikâyeciliğinin ifadesidir. Bavul, dolap, kutu ve çekmecenin gerçeküstü iç dünyayla kurduğu ilişki, bilinmezcilik alameti sayılabilir. Nesnelerin öyküleyici niteliklerinin ön plana çıkarılması, örtük anlatının batınî sembolleridir: Tıpkı simyadaki gibi.

Animasyonlarında uygarlığın ürettiği değerleri sorunlaştırırken saate gerçeküstü bir işlev yükler. Nesneler, animasyon yoluyla kendi öykülerini anlatmaya başlarken, izleyiciye değil kendi kendine konuşur. Kullandığı birbirinden renkli ve çeşitli çizgisel tarihsellik sekansları, hızla bozulmak üzere kurulur.

İnsanın doğa üzerindeki hegemonyası, sorunlaştırdığı konulardandır. Canlıları tasnif ederken bile görkemli bir mizah duygusu taşır. Doğayı betimlerken sınıflandırıcı davranır. Taksonomiye gerçeküstü nitelik atfeder. Nesne toplamaya önem verir ve nesne o koleksiyonları bir fikre yol açıp filmlere dönüşür.

Mekânlarda olağandışılığı vurgular. İç mekânların mahremiyetini tersyüz etmeyi sever. Gardroplara tekinsiz bir boyut katar. Cinsiyetli bedenin izdüşümlerini filmle-

rinden okuruz: Doğanın kadınsı temsillerini verir. Yüzeyler, iç mekânlarda dokunsallık eşiğini aşarak kanibalizme yönelir. Filmlerinde mimari mekân, kuklalar kadar etkin bir aktördür, salt dekor ya da arka plan değildir.

İçin dışa taşması, mahremiyetin tersyüz edilmesinin bir başka ifadesidir. Bu yolla, nesne/kullanıcı ilişkisini de tersyüz eder. Eşya kişileşip özgürleşir. Eşya, buyruğundan çıkarak insandan intikam alır. Kimi zaman bedenleri nesneleştirirerek, mimarinin parçası haline getirir. Beden politikasına göndermede bulunur ve kara mizah yaratır.

Švankmajer'de bilinç dışına yolculuk ile karanlık mekânlara inmek arasında mekânsal bir ilişki vardır. Karanlığa itilmiş, korkuların canlandığı sürreel mekânları betimlemeyi sever. Eşyaları karanlıkta saldırganlaştırır ve insani vahşete cevap verecek güce kavuşturur. Asansör, bilincin ve gerçekötesinin katmanlarına seyahat etmeyi sağlar. Dokunmanın büyülü nesnelerini yeraltından devşirir: Karakterlerinin kendi hakikatleriyle yüzleşmek, hazlarını yahut korkularını keşfetmek için başvurdukları kaynak yeraltıdır. Egolarını terk etmeleri için kahramanlar, kulelere ve mahzenlere yöneltilir.



Organlar, animasyonlarındaki en çarpıcı bileşenlerdir. Tek kelimeyle eşsizdir, organların Švankmajer'deki varlığı: İç organlar, uygarlığın ikiyüzlülüğüne dair manifestolardır ve mezbaha uygarlığıyla hesaplaşmaya davet ederler izleyiciyi. Yönetmen, organlarla saplantı derecesinde ilgilenir. Görsel ve işitsel aşırılıklarla gotiğe eklemlenirler. Ölüler canlanır ve hikâyelerini anlatır.

Kil, Švankmajer için bütün filmlerinde simyasal bir madde olarak taşıdığı önemi hiç yitirmez. Cinselliği kille anlatırken, bedenler arasındaki yoğun, simyasal, derin ilişkiyi ifade eder. Cinselliğin bedensizleştirici niteliğini öne çıkarır. Kil hep virtüeldir. Kille, dil üzerine eşleştirmelerle kurduğu, Magrittevarî anlam kayması oyunu eşsizdir. Kili nebatatla eşleştirdiğinde hibritleşme deneyleri yapar. Bedenin acıları, doğanın acılarına karışır. Kil, bedenin travmatik bütünleşme deneyimine de tanıklık eder. Ev rahimle, temsili beden erillikle eşanlamlıdır. Kil kalıplandığında, toplum mühendisliğinin bir soyutlamasıdır. Kili politikleştirir ve derin devleti karikatürize eder. Kilin bir başka anlamı da bireyin sûretini yaratmasında ortaya çıkar.

Taksidermik canlıları dikkat çekici yoğunlukta kullanır. Ernst'in Merhamet Haftası'na göndermede bulunan sahnelerde, yaşayan hayvanlara sürreel bir işlev kazandırarak, bu dünyayla öte dünya arasında köprü kuran fantastik varlıklara dönüştürür. Kimi zaman da nesneler, hayvanlaşarak onları hakir görenlere güçlerini hatırlatır.

Švankmajer, Arcimboldo ile kan bağını reddetmez. Natürmorttan hareketle, insani uygarlığın iletişimsizliğinin ve vahşetinin alegorisini yapar. Sıradan nesnelerin çığrından çıkarak rekabete girişmelerini sağlar. İnsan aklı, doğa üzerindeki egemenli-

ğini pekiştirdikten sonra, mücadele bu kez aklın kendi içindeki hiyerarşisine yönelir.

Yönetmen, seri üretim çağının klonlayıcı beden politikasını da dert edinir. İnsan eti, saf bir yoketme tözü olarak nesneleşir. Mantığın yoldan çıkışının nesne ve etle ilişkisi yakından incelenir. Diyalog konusunda karamsardır.

Rejimlerin devrilmesi, Švankmajer'e göre hiyerarşiyi, toplumsal kompozisyonu değiştirmeye yetmez; mevcut yapıyı sadece yeni ülkenin bayrağının renklerine boyar. Yemekle sömürünün döngüsel, içinden çıkılmaz yapısını eşleştirir. Uygarlığın yamyamlığı estetize ettiğini, dünyanın yüzüne vurur. Gerçeküstücüler görsel değil dokunsal estetiği öne çıkararak tüketim toplumunu eleştirir. Švankmajer, futbolu eril ve faşist kitle kültürünün parçası olarak karikatürize eder.

Yönetmen, öykülemelerinde çağdaşları arasında evcilleştirmeden en çok kaçınanıdır. Filmleri, konuşma içermesine rağmen sessizliğini korur. Geç dönem uzun filmleri, konulu filmlere dönüşerek, akaakım sinemaya yaklaştığı için eleştirilmektedir.

Tekinsizlik, beden, yapaylık, kurmaca, gerçeklik meseleleri hep gündemindedir. Švankmajer'de temsili mekânlarla gerçek mekânlar birbirine karışır; temsili gövdelerle gerçek gövdeler de öyle. Boyutlararası geçişi, kukla ölçeklerini ve sahne ölçeklerini değiştirerek elde eder. Heykelleri, animasyon yoluyla canlanan tasarımlardır. İnsanla kukla arasındaki farkı daralttıkça daraltması, yönetmenin büyük başarısıdır.



Çocukluk temel temalarından biridir. Çocukluk, onun için, yetişkinlik gibi salt kurucu ve iktidar sağlayıcı değil, yıkıcı da olabilen temel gerçeküstücü motiflerdendir. Fanustaki simyasal doğum, benliğin karanlıkta bıraktığı yanıyla yüzleşmesidir.

Sapkın kişisel orgazm, karanlık hazlar arasındadır ve kişinin bedenini özgürce günahın kaynağına götürür. Büyücülük, cinayet ve orgazm eşdeğerli hale gelebilir. Gardropların, otomobillerin, sapkın ve ölümcül işlevlerinin olması, izleyiciyi şaşırtmaz. Dokunsal parçalardan üretilen cinsel tasarım nesneleri, onanik bedenlere simyasal etkilerde bulunur. Mastürbatif ritüel, ele geçen bireye direnmek için güç verir.

Švankmajer, uygarlığın, toplumun, cinselliğin, umudun bittiği yerden başlayarak sözünü söyleyen yönetmenlerdendir. Toplumun tüketip bir kenara fırlattığı nesneler ve uzamlar, yönetmenin yaratıcılığının ortaya çıktığı kaynakları temsil eder.

Son olarak, bu küçük kitabın, "çekirdek kitaplar"ından çok şey öğrendiğim Enis Batur'a bir armağan olarak görülmesini dilerim.

Eskişehir, 2011-2015.

# KAYNAKÇA

Afterimage, 1987, 33-4. (Aktaran Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.)

Andel, J. (Der.), (1990), Imaginative Photography, Czech Modernism 1900-1945, Museum of Fine Arts, Houston / Bullfinch Press, Boston, s. 146.

Bataille, G.. (2001), Gözün Hikâyesi, Çev. N. B. Serveryan, A. Gürsoy, Çiviyazıları Yayınları, İstanbul.

Benjamin, W., (1993), Pasajlar, Çev. A. Cemal, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Breton, A., (2009), Sürrealist Manifestolar, "İkinci Sürrealist Manifesto, 1930", Çev. Y. S. Kafa, A. Günebakanlı, A. Güngör, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul, s. 66.

Brothers Quay, (1984), "The Cabinet of Jan Švankmajer: Prague's Alchemist of Film".

Chadwick, W., (1989), "Toyen: Toward a Revolutionary Art in Prague and Paris", s. 285.

D'archy, D. ve Edwards, B., 23. 04 . (2001), NPR News, National Public Radio, New York, Jan Svankmajer röportajı.

Ernst, M., (2002) [1934], Merhamet Haftası, Kolaj Türünde Gerçeküstü Bir Roman, (Une Semaine de Bonté), Ed. B. Irmak, 6 45 Yayın, İstanbul.

Études Cinematographiques, Surrealisme et Cinéma, 1965: 155.

Hall, S., "International Association for the Fantastic in the Arts", Journal of Fantastic in the Arts, V. 20, N. 1, ss. 129-32.

Hames, P., (2008), The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy, Columbia University Press.

Iordanova, D.; Lev, P., (2000), "Eastern European Cinema", Journal of Film and Video, V. 52, I. 1.

Gombrowicz, W., (1992), Kosmos, Çev. A. Derman, Can Yayınları, İstanbul.

_ (1998), Pornografi, Çev. B. Tözer, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Jarry, A., (2003), Seçme Yazılar, Çev. I. Ergüden, Dost Yayınları, Ankara.

Mical, T., (Der.) (2005), Architecture and Surrealism, Routledge.

Miklos Haraszty, (1987) The Velvet Prison, New York, Noonday Press.

O'Pray, Michael, "Animism, Magic and the Omnipotence of Thoughts in the Films of Jan Švankmajer", Issues in Architecture, Art and Design, University of East London, ss. 22-9.

Lem, S., (2010), Solaris, Çev. M. Aköz er, İletişim Yayınları, İstanbul.

Lowy, M., (2009), Sabah Yıldızı Gerçeküstücülük ve Marksizim, Çev. A. Aydın, U. U. Aydın, Versus Yayınları, İstanbul.

Petek, P., (2009), "The Death and Rebirth of Surrealism in Bohemia: Local Inflections and Cosmopolitan Aspirations in the Cinema of Jan Švankmajer", Journal of Contemporary

European Studies, Vol. 17, No. 1, ss. 75-89, Taylor & Francis.

Read, G., (2005), "Aragon's Armoire", Architecture and Surrealism, Der. Thomas Mical, Routledge, ss. 31- 40.

Rex, R., (2006), Film Journal International, 2006, Vol. 109, I. 9.

Richardson, M., (2006), "Jan Švankmajer and the Life of Objects", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR: Berg Publishers, ss. 121-134.

Richardson, M., (2006), "Walerian Borowczyk and the Touch of Desire", Surrealism and Cinema, Oxford, GBR, ss. 107-120.

Rick Poynor, "Odd Beauty".

Shera, P. A., (2001), "The Labryinthine Madness of Švankmajer's Faust", Journal of Gender Studies, C. 10, S. 2, ss. 127-44.

Švankmajer belgeseli, "The Animator of Prague", BBC, 1990.

Švankmajer, J., (1977), "Utilitarian bondage".

Şentürk, L., (2011), "Jan Švankmajer: Gerçeküstücü Sinemanın Mekânlarında", Arredamento Mimarlık, S. 248, ss. 32-39, Boyut Yayınları, İstanbul.

_ (2011), "Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer, Başlangıçta Dokunma Vardı ve Diğer Korkunç Öykülerine Bir Başlangıç", Underground Poetix, S. 9, Ed. Şenol Erdoğan, 6.45 Yayın, İstanbul, ss. 117-24

Teige, K., (1948), "Cesty ceskosolvenske fotografie", Blok, 2:6, s. 81.

Vasseleu, Cathryn, (2009), "Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch", Senses and Society, C. 4, S. 2, s. 148.

Walker, I., (2004), "On The Needles of These Days. Czech Surrealism and Documentary Photography", Third Text, Vol 18, I. 2, s. 105.

http://en.wikipedia.org/wiki/Svankmajer, 30. 04. 2011.

http://en.wikipedia.org/wiki/Surrealism, 18.6.2011.

http://www.youtube.com/watch?v=Nr2EUsNiLI4&feature=related, 01.05.2011.

Levent Šentürk'ün Kült'teki diğer kitapları:
Kiç Sözlüğü (2014)
Kuir Mekân (2015)

**Levent Šentürk**

6 Temmuz 1974, Eskişehir. 1999'da Esogü Mimarlık Bölümünü bitirdi. Yüksek lisansını 2003'te MSGSÜ'den Wittgenstein Evi üzerine yaptığı tezle tamamladı. Doktora tezi, Le Corbusier'nin Modulor'u üzerinedir (2007, YTÜ). 2010'dan beri Esogü Mimarlık Bölümünde öğretim üyesidir. 2013'de Mardin Artuklu Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde bir yıla yakın görev yaptı. 2002'de Pomi'nin (Potansiyel Mimarlık İşliği) yürütücülüğünü yapmaya başladı. 1997'den itibaren yazıları Mimarlık, Kitap-lık, Cogito, Sanat Dünyamız, Geceyazısı başta olmak üzere birçok dergide yayınlandı. Arredamento Mimarlık, KaosGL ve Mesele ve başka dergilerde de yazdı. XXI'de aylık yazılarına üç yıldır devam etmektedir. Zoomozofon, Null, Kırtıpil, kaosgl.org, Betonart gibi süreli yayınlara katkıda bulunmayı sürdürüyor. 2000'de Esogü'de Doxa'yı çıkarmaya başladı. 2006'da Doxa'yı Norgunk ile 3 sayı boyunca yeniden çıkardı. 2011'den beri Codex'i yayına hazırlamaktadır. KaosGL derneğinin ve kaosQ+ dergisinin akademik danışma kurulundadır. Jan Švankmajer Kara Grotesk, yazarın 12. kitabıdır.



**Kitapları**

İşaretname ve Intermezzo (1998, YKY), Doxa Yazıları (2003, YKY), Yerdeğiştirmeler Seçkisi (2004, YKY), Lilliput Masallar (2004, Sel), Dozerin Rüyaları (2010, 6.45), Le Corbusier Modulor'un Bedeni (2011, 6.45), Kış Dönencesi (2011, 6.45), Pomi 2002-2012 (Esogü, 2012), Mimarlığın Biyopolitika Sözlüğü (6.45, 2013), Kiç Sözlüğü (2014, Kült), Kuir Mekân (2015, Kült). Çeşitli kitaplara katkıda bulundu: Arazi Marazi (Sel, 2002), Belki Varmış, Belki Yokmuş (YKY, 2003), Mahalle, Oda, Komşu, Misafir? (123/4, 2005), İstanbullaşmak (GG Yayınları, 2009), CinsCins Mekân (Varlık, 2009), Tertium Non Data (Pagev, 2009), Biçim ve İşlev (Esogü, 2011), Anti Homofobi 3 (2011, Ankara), Musibet (2012, IKSV), Kent Üzerine Özgür Yazılar (Bağlam, 2013), Sayfiye (2014, İletişim), Ölüm Sanat Mekân III (2014, DAKAM). Yayına hazırlananlar: Yengeç Baladı, Kulaktan Kulağa.

*"Grotesk tarz, özellikle kara grotesk, bana en çok uyan tarzdır. Bu tür, mizah ve korkuyla hemhal olmama müsaade ediyor ki bence hayalgücüne en çok hitap eden seviye bu- dur. Kara grotesk, bugünkü duruma en çok uyandır diye düşünüyorum..." diyor Svankmajer.*

Levent Şentürk, Sürrealizmin güçlü Çek kalesi Svankmajer'in imgeler dünyasında kişisel bir seyahate çıkıyor. Durduğu her durak sizi hudutları zorlayan bir uzama davet ediyor...



KULT

ISBN 978-605989406