Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 8, Sayı: 55, Aralık 2021, s. 248-257

ISSN: 2149-0821 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.54836>

Dr. Öğr. Üyesi Seda SAKİYAN

Beykent Üniversitesi, sedasakiyan@beykent.edu.tr

WILLIAM KENTRIDGE ÇİZGİ FİMLERİNİN PRAKSİS KAVRAMI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Özet

Disiplinler arası sanat anlayışını benimseyen sanatçı William Kentridge, animasyon, desen, enstalasyon, video gibi çok farklı alanlarda ürettiği çalışmalarıyla tanınmaktadır. Sanatçı, desen çizimlerinde silme eylemini gerçekleştirirken silginin ardında, imgenin bir izini, bir hayaletini bıraktığını fark eder ve çizimi yırtmak yerine “başarısız silmenin” sunduğu olanakları değerlendirmektedir. Kentridge’ in pratik davranışı (sanat pratiği), pratik bilginin nasıl işlediğine dair güzel bir örnek sunmaktadır.

Bu metinde temel amaç, görsel sanatlarda teori ile pratik arasındaki ilişkiyi Heidegger’in Praksis kavramı üzerinden ele almaktır. Onun, dünyayı ancak dünya ile etkileşime geçtikten, onunla el-ile-uğraştıktan sonra kuramsal bir şekilde kavrayabileceğimiz yolundaki görüşü, görsel sanatlardaki teori-pratik ilişkisini radikal bir şekilde yeni baştan düşünmemize olanak sağlamıştır. William Kentridge’ in çizgi film eserlerinin üretim metodu üzerinden incelemeler yapılmıştır. Bunun sonucunda Heidegger’ in teori-pratik ilişkisi üzerine olan düşüncesinin görsel sanatlarda bir eser üretilirken, onunla el-ile-uğraşırken anlaşılabileceği ve teorinin de bu sayede gelişebileceği; sorunun çizim süreci üzerine düşünmek yerine çizim esnasında çözümlenebileceği görüşü pekişmiştir.

Anahtar kelimeler: Teori, Pratik, Praksis, Çizgi Film, William Kentridge.

EXAMINATION OF WILLIAM KENTRIDGE CARTOONS THROUGH THE CONCEPT OF PRAXIS

Abstract

Adopting an interdisciplinary understanding of art, the artist William Kentridge is known for his works in many different fields such as animation, drawing, installation and video. While performing the act of erasing in drawings, the artist realizes that the eraser leaves a trace, a ghost of the image, and evaluates the possibilities offered by "unsuccessful erasing" instead of tearing the drawing. Kentridge's practical behavior (art practice) provides a good example of how practical knowledge works.

The main purpose of this text is to discuss the relationship between theory and practice in visual arts through Heidegger's concept of Praxis. His view that we can only grasp the world theoretically after interacting with it, having dealt with it, has allowed us to radically rethink the theory-practice relationship in the visual arts. Studies have been made on the production method of William Kentridge's cartoon works. As a result, Heidegger's thought on the theory-practice relationship can be understood while producing a work in the visual arts, while dealing with it manually, and the theory can develop in this way; The opinion that the problem can be solved during the drawing instead of thinking about the drawing process has been reinforced.

Keywords: Theory, Practice, Praxis, Cartoon, William Kentridge.

GİRİŞ

Her günkü dünya-içinde-varolmağımız ister aletler olsun, ister duygular veya diğer varlıklar, dünyadaki şeylerle uğraşmayı, onlarla haşır neşir olmayı içermektedir. Bu durumda bir uğraşı olarak sanatı özel kılan nedir? Örneğin çocukların bisiklete binmeyi, bisiklete nasıl binecekleri anlatılarak değil, bisiklete binerek öğrenebilecekleri bilinmektedir. Veya trafik kurallarını okuyarak arabayı daha iyi kullanmayı öğrenemeyiz. O kuralların pratikte ne anlama geldiğini ve ne işe yaradıklarını, trafikte araba kullanmadan anlamamız da mümkün değildir.

Peki sanat, yani sanat eserleri veya performanslar üretmek amacıyla malzemeler ve fikirlerle uğraşmak, dünyadaki diğer uğraşlardan hangi anlamda farklıdır? Heidegger, şeylerle her günkü haşır neşirliğimizde genellikle alışkanlıklarımızla hareket ettiğimizi ve şeylerin kendileri olarak ne olduklarını unuttuğumuzu söylemektedir. Alışkanlıkla yaptığımız etkinliklerde her şey görünmez olur ve şeyler belli amaçlara hizmet eden araçlar halini alır. Nesneler ve şeyler, bir amaç için var olmaya başlarlar. Böylece, örneğin A noktasından B noktasına ulaşmak için araba, toplu taşıma araçları veya uçak kullanır ama bir an için durup bu kadar uzun mesafeleri bu kadar hızla ve bu kadar kısa sürede kat etmemizin ne kadar olağanüstü bir şey olduğunu düşünmeyiz. Bir yazılım paketini kullanarak bir imge ya da video üretir, ama onun “sihir” i üzerine düşünmek için bir animasyonu bile ayırmayız. Bir şeyleri sadece kullanırız. Aletler ya da teçhizat biz onları kullanırken kaybolur veya görünmez olurlar. Heidegger’ e göre sanatın ayrıcalıklı yeri, görünmez olan bu şeylerin kendileri olarak ne olduklarını yeniden görebilelim diye açık bir alan yaratmasından doğmaktadır. Sanat sayesinde hayatı kurma

sürecinde ya da hayatın dokusunda ortaya çıkan ilişkileri yeniden gözden geçirmek zorunda kalırız. Şeylerle pratikte uğraşmak bize özel bir (iç) görü sunar ki, bunun çerçeveleyen değil, poetik bir açığa çıkarma olduğunu görürüz.

Heidegger'in teorisinin karşıtı olan pratik kavrayışını formüle etme çabasında, şeyler tematik olarak değil, ancak kullanımda anlaşılabilir. Bu tarz bir fenomenoloji anlayışında şeylerin ortasında var olduğumuzdan, dünyayı ne onun hakkında teorik bir şekilde düşünerek anlayabiliriz, ne de objektif olarak bilmemiz mümkündür. Aksine dünyamızı ancak şeylerin-ortasında-olarak, onları kullanarak, onlarla elimizle uğraşarak anlayabiliriz. William Kentrige'in çizgi film üretim tekniğinin Praksis kavramı üzerinden incelenmesi ile bu görüşler pekiştirilecektir.

Teori-Pratik İlişkisi

Heidegger'e göre dünyaya ilişkin en temel münasebetlerimizi, kullandığımız şeylerle kurarız. Şöyle der: "Münasebeti olmanın en yakın minvali, sadece salt algılayan bilme değil, kendi zati "bilgisine" sahip olan elle çalışarak ve kullanarak ilgilenmedir..." Söz konusu varolan, teorik dünya bilgisinin nesnesi olmayıp kullanılan, vücuda getirilen ve sair olandır" (Bolt, 2020:108).

Burada dikkat edilmesi gereken şudur: Biz şeyleri kullandığımızda ya da şeyler ürettiğimizde, yaptığımız, sadece onları kullanmak değil, onlarla bir münasebet kurmaktır. Gereçler sadece bizim tarafımızdan kullanılan şeyler değildir. Biz her şeyi ilk anda teorik olarak, düşünümsel bilgi yoluyla bilmeyiz. Tam aksine, o şeyin teorik bilgisine ancak onunla ellerimizle uğraştıktan sonra ulaşabiliriz.

Elle uğraşmak ile gelen bilgi, yani pratik bilgi ile teorik ya da düşünümsel bilgi arasındaki farkı temellendirmek için Heidegger'in çekiç örneğini verebiliriz:

"Çekiç nesnesine ne kadar az gözümüzü dikip bakarsak, çekiç nesnesi ne kadar çok elle kavranarak kullanılırsa, onunla olan ilişki o kadar asli biçimde kurulur, çekiç bir gerek düşünülür. Öte yandan çekiçle vurmak, çekicinin spesifik elverişliliğini keşfeder. Nesnelere yönelen salt "teorik" bakış, el atında olanları anlamaktan yoksundur. Öte yandan, kullanıcı, elle çalışıcı münasebet içinde olma ise kör olmayıp, elle çalışmaya rehberlik eden ve ona spesifik güveni bahşeden kendine özgü bir görme minvaline sahiptir. Böyle bir tabii olmanın bakışı bir-şey-için-bakıştır". (Bolt, 2020:108).

Dolayısıyla Heidegger'e göre, bir şeyin sadece dışarıdan nasıl görüldüğüne baktığımızda, o şey sadece bir mevcut olarak önümüzde durur. Yani çekiçle teorik olarak ilgilendiğimizde çekiç, bir çekiç olarak varlığını yani yararlılığını ve elverişliliğini anlamamıza izin vermez. Çekicinin çekiç oluşu, ancak ele alınıp kullanılabildiğinde anlaşılabilir. Yaratıcılıkta teori ve pratik arasındaki ilişkiyi Praksis üzerinden incelediğimizde bu düşüncelerin netleştiğini görmekteyiz.

El sanatları ile uğraşan sanatçılar, pratik bilginin önemini iyi bilmektedir. Avustralyalı vitray sanatçısı Stephen Proctor, "Lines Through Light" isimli retrospektifin duyurusunda cam ile çalışmanın nasıl bir tavır gerektirdiği üzerine şunları anlatır:

"Becerinizi bilinçli bir farkındalıkla kullanmalısınız. Ancak ve ancak ellerinizle çalıştığınızda anlayabilirsiniz. O ana dek iş teoriktir ve olası olmasına rağmen anlaşılabilir, çünkü iş başladığında ve büyüdüğünde, daha önce kavramsallaştırılmamış şeyleri açığa-çıkartır.

Çalışırken yaratılan bir keşif, bir hayat, kendisine ait bir duyarlılıktır... Zaman ve düşünce işin kendisinde vücut bulur. Kesici elmaslarla çalışırken, tüm varlığınızla çalışmak zorundasınız, hem görmeniz, hem dinlemeniz, hem hissetmeniz, hem de ölçmeniz gerekir. Gözünüzü alıştırmak, onu işe hayat veren iç-göz olarak eğitmeniz gerekir". (Bolt, 2020:112).

Heidegger'in teori karşısı bir pozisyon aldığı düşünülebilir. Zira ona göre anlama pratikte, el ile uğraşmaktan gelir, teorik tefekkürden değil. Malzemelerimizin, gereçlerimizin, teçhizatımızın varlıklarını ancak onlarla el ile uğraşarak anlayabiliyorsak, teoriyle uğraşmamıza ne gerek var diye düşünülebilir. Ancak Heidegger bu konuyla ilgili şöyle der: İlk olarak pratik davranış ateorik değildir çünkü el ile uğraşmak kendine ait bakış üretir. İkinci olarak, teorik ve pratik davranış, birinde seyretmemiz, diğerindeyse yapmamız açısından birbirlerinden farklı olsalar da kuramsal anlayışlardan yararlanmamızı gerektirirler. (Bolt, 2020:109).

William Kentridge'in sanat pratiği, pratik bilginin nasıl işlediğine dair güzel bir örnek sunmaktadır. Kentridge, sanat akademisindeki eğitimi sırasında, resim yapmaya hazırlık aşamasında çizim yapmayı öğrenir; eskizler çizerek fikirleri sınar, görsel problemleri çözer ve nihai eserin yani resmin, kompozisyonunun provasını yapar vs. ancak çizme etkinliği sırasında farkeder ki çizim asıl işe hazırlık değil, işin ta kendisidir. (Bolt, 2020:107).

Kentridge' in Çizgi Film Üretim Tekniği

Disiplinler arası sanat anlayışını benimseyen Güney Afrikalı sanatçı William Kentridge, animasyon, desen, enstalasyon, video, performans gibi çok farklı alanlarda ürettiği çalışmalarıyla tanınmaktadır. Sanatçı, desen çizimlerinde silme eylemini gerçekleştirirken silginin ardında, imgenin bir izini, bir hayaletini bıraktığını fark eder ve çizimi yırtmak yerine "başarısız silmenin" sunduğu olanakları değerlendirmektedir. Böylece her bir çizimi sekansa dönüştürmeye başlamaktadır. (Bolt, 2020:110).

William Kentridge, animasyon/film sanatının yaygın yöntemlerinden farklı, kendine özgü geliştirdiği film tekniği ile, kömür kalem kullanarak yirmi-otuz arası farklı boyutta çizimi birleştirir ve filmin tamamını oluşturur. Dokuz ile dört dakika arasında olan bu filmler, aralıksız çizimler yapılarak altı ayda tamamlanır. Kentridge'ın el yapımı filmleri, senaryo veya hikâye taslaklarından yola çıkılarak ve çoğu zaman kamera hareket etmeden aynı kâğıt üzerinde çizimler yapılarak oluşturulur. Sanatçı, bunu yaparken her çekim arasında belirli yerleri silip -ya da bez kullanarak- tekrar çizerek kompozisyonunu küçük ölçülerle değiştirir. Kısa ömürlü ve değişken olan kömür kalem tekniği, özellikle belli belirsiz izlerini, silinen resmin üzerinde bırakarak çalışmaya yoğunluk katar. Bu silme ve yeniden çizme süreci, biçimlerin metamorfoza uğramasına olanak sağladığı gibi (başka formlara ve sahnelere dönüşmesi), çalışma içinde yeni imgelerin oluşmasına da zemin hazırlamaktadır. Söz gelimi, puro dumanının halkalarının zile dönüşmesi, kedinin soğuk damga makinesine dönüşmesi Bu süreçte aynı yüzey üzerinde her biçim, bir sonraki çizim içinde başka bir biçime dönüşür. (Toprak: 2018)

Bir filmin yapımı aylarca sürmesine rağmen Kentridge her zaman çizim tahtasında çalışır. Her seferinde, önce, her biri tek bir sahneden oluşan büyük çizimler ortaya çıkar; sanatçı, kamera ile çizim tahtası arasında mekik dokudukça bunlar geri döndürülemez bir şekilde değişir. İlk kez görenler için Kentridge'ın işlerinin esrarengiz havası, çalışma sürecinin birbirinden farklı iki çehre-sinden kaynaklanır. Bir tarafta, değişmez bir başkalaşım durumu içinde yer alan resmetme fikri-nin, görsel açıdan hipnotize edici etkisi yer alır. Her çizginin, her konturun, her dokunun değişiminin ardındaki yaratıcı süreci, ortaya çıktıkça görmemize izin

verir. Kentridge'in filmlerinde özel efekt ya da hile bulunmaz, bunların yerine anlatıyı merkezden dışarı doğru genişleyen bi-çimde inşa eden benzersiz bir yetenekle karşılaşırız. Bileşeni oldukları filmlerin içinde sergilenen son resimleri, sanatçının yaratım sürecinin işaretleri olma görevini üstlenir. Öte yandan saniyede birkaç karede bir kaydedildiklerinden ve sonradan Kentridge'in resmetme temposuna uygun bir hızda bir araya getirildiklerinden, filmleri tarihi bir hafıza yaratma kapasitesine sahiptir. Elle ya-zılmış başlıklar, sarsak hareketler ve basitleştirilmiş mimikler film yapımcılığının erken dönemi-ni akla getirir ki bu dönemde yeni kamera teknikleri ve optik işlemler, mevcut malzeme ve tekno-loji olanakları çerçevesinde değerlendirilmektedir (Cameron, 2003: 38).

Her çizim; yeni bir sahneyi canlandırdığı gibi, gerisinde yoğun bir resim enkazını da bırakmaktadır. Çizme ve silme eylemiyle oluşan bu resim enkazının aynı zamanda sanatçının imgelemindeki ortak belleğin bir teşekkülü olduğu söylenebilir. Kâğıt yüzeyinde biriken izler ve her geçici imge, yeni imgede yeni anlamlar kazanmaya başlar. Başka bir deyişle, katmanlaşan lekelerle birlikte birbirini besleyen resimler olurlar. Daha sonra, filmdeki başka bir sahnede bu çizimler silinir ve başkalaşırlar. Çizimlerde zamanın geçişini ve izlerini bulmak mümkündür. Çünkü "her kare daha önce ne olduğuna dair izler taşır. Başka bir deyişle, her kare zaman içindeki yolculuğun tüm hissini verebilir" (Belgesel Filmi, 04:18 - 04:22).

Şekil 1. William Kentridge, 2005.

Hareketin izler üzerinden olduğu animasyonlarında izler, aynı zamanda işlerinin arka planını oluşturan Güney Afrika'nın geçmişine referansla hem bireysel hem de toplumsal hafızanın görünürlüğü üzerinden de okunabilir. Animasyonlarda silinmiş bir şeyler vardır ama silinenin izleri hala görünürdür. Bir bakıma zaman içindeki hareket, zamanı görünür kılıyor gibi görünür, bu da hafızayı görünür kılmaya benzetilebilir. Kentridge'in çizimleri, yalnızca çizim ile ondan bir önce ve bir sonrakiler arasındaki ilişki sayesinde hareket kazanır. Kentridge, silip yeniden çizerek ve bu silinmeyi görünür kılarak, hareket ile her bir çizimde yokluğun elde edildiği bir varoluş paradoksuna dikkat çekmiş olur (Haziza, 2018).

Danto (2001)'ya göre Kentridge için çizimleri, düşüncelerin yavaşlatılmış halidir. William Kentridge bir röportajında çizim süreci ile ilgili deneyimlerini şöyle belirtir: Görüntüye ulaşmak, (fotoğraftaki gibi) donmuş bir an değil, bir süreçtir. Çizim, akışkanlık ile ilgilidir. Ne çizeceğinize dair belirsiz bir his olabilir, ancak süreç sırasında bildiklerinizi değiştirebilecek, pekiştirebilecek veya şüphe bırakabilecek şeyler meydana gelebilir. Yani çizim, fikirlerin test edilmesi, düşüncenin ağır çekimidir. Fotoğraf gibi anında ortaya çıkmaz. Deseni oluşturmanın belirsiz ve kesin olmayan yolu bazen anlamın nasıl oluşturulacağına dair bir modeldir. Netlik ile biten bir iş ise bu şekilde başlamaz. (Christov-Bakargiev ve Kentridge, 2017: 1) Kentridge'in bu görüşü, onun animasyonlarını süreç içerisinde tamamlaması, dolayısıyla uzun süre içerisinde tamamlayarak sürece düşünmeyi de dâhil etmesinden kaynaklanır. Oysaki bu durum animasyon yapım tekniği için çok kullanılan bir yöntem değildir. Animasyon film üretiminde yapım aşaması çok önemli olup tüm aşamalar titizlikle belirlenir. (Oktay, 2020).

Çizim Kentridge' in kurşun kaleminin, yumuşak bir kumaş parçasının ve silginin elverişliliğini anlamasına olanak sağlar. Bu anlaşılabilirlik bağlamı sayesinde Kentridge' in sanat pratiği yeni bir alana taşınır. Çizerken ve silerken, Kentridge silginin ardında, imgenin bir izini, bir hayaletini bıraktığını fark eder. Bu çizimi yırtmak yerine, Kentridge “başarısız silmenin” sunduğu olanakları fark eder. Başarısız silmeler, imgelerin hayaletlerini yaratarak zamanın akışını ve sürecin izini sürmektedir. Zaman ve hareket çağrıştırır. Çizimlerini çöp kutusuna atmak yerine, Kentridge bu keşfini iş üretme sürecinin bir parçası haline getirir. Böylece her bir çizimin içine o sekansın tarihini de yerleştirmeye başlar. Kurşun kalem, kumaş ve silgiyle uğraşmak artık Kentridge için, yeni bir düşünce biçimini serbest bırakmıştır. Heidegger'in terimleriyle ifade etmek gerekirse, Kentridge kurşun kalem, kumaş, silgi ve kâğıt ile asli bir ilişki geliştirmiştir. (Bolt, 2020:111).

Kentridge' in üretim tekniği, pratik bilginin nasıl işlediğini ve aslında işi uygulama esnasında çözümleyebileceğimizi ve sanat pratiğini nasıl anlamlandıracağımızı keşfetmemizi sağlarken, teori-pratik ilişkisini Praksis kavramı üzerinden inceleme yaparak çözümlememize imkân sunmuştur.

Praksis Kavramı Üzerinden İncelemeler

Praksis (pratik), dünya ile ilişkimiz dünya-içindeki-varlığın öncelikle pratik olan doğasını vurgulamaktadır. Heidegger'in pratik formülasyonunda şeyler tematik olarak değil, ancak kullanımda anlaşılabilirler. Dünya şeylerle dikkatli ve özenli bir şekilde haşır neşir olmaklığımız sayesinde zaten keşfedilmiştir. Dasein'in dünyayı öğrenmesi, öncelikle teorik olarak, düşünümsel bilgi aracılığıyla olmaz. Dasein dünyayı önce donanımsal olarak öğrenir, ancak ondan sonra onun teorik bilgisini edinir. Dünyaya ancak kullanım yoluyla erişilir. (Bolt, 2020:186).

William Kentridge: “Drawing The Passing” isimli belgeselde çizgi filmlerini, özellikle de kahramanı mülk zengini, maden sahibi Soho Eckstein olan kısa çizgi filmlerini nasıl yaptığı üzerine düşüncelerini paylaşır: “İş yapma sürecinin en iyi tarafı, bir sekansı fiiline çizdiğim o fiziksel etkinliğin kendisidir. O etkinlikte yen fikirler kendilerini öne atar ve filme entegre olurlar. Bazen süreç içinde yeni bir açılım gerçekleşir, fiilen tekrar tekrar çizme süreci, yeni bir düşünme biçimini serbest bırakır. Örneğin Mine(Maden) isimli filmde, Soho yatağında elinde kahve pistonuyla oturur. Soho'yu bir şekilde yer altındaki dünyaya bağlamam gerektiğini biliyordum. Kahve pistonunu çizme etkinliğinin ortasında onu silerken, filme alırken, yeniden

çizerken, birden bire kahve pistonunun kahve demliğinden geçip aşağıya, ta madene kadar gidebileceğini anladım. Kesinlikle önceden bildiğim bir şey değildi. O gün çalışmaya başlarken bilmiyordum. Kahve pistonunu alıp çizmeye başladığım zaman da bilmiyordum. Bilinçdışımda bir şey “kahve pistonunu al, ondan öğrenebileceğin bir şey var” dedi.” (Kentridge 1999: 8) Görmek istediğim şeydi: Soho’nun yatağından ofisine, ofisinden sahibi olduğu madene gidişini en az kaç aşamada seyirciye aktarabilirim? Kahve makinesini çizip, onu filme alıp daha sonra tekrar çizmek işin neredeyse yarısıydı. Hemen ardından kahve makinesinin milinin içinde bulunduğu kaptan geçerek madene doğru yol alabileceğini anladım” (Belgesel Filmi, 02:04 – 02:48) diyor Kentridge. Demek ki pratik (Praksis) davranış kendi bakışını üretmiştir.

Şekil 2. Kentridge, Maden (Mine) Filmi Kahve Pistonu Çizimi, 1991.

İşte sanat işi dediğimiz şey, el-ile-uğraşma ilişkisi içinde üretim araçlarımız ve malzemelerimizle düşünceli ve özenli bir şekilde haşır neşir olmamız, onlarla böyle bir münasebet kurmamız sayesinde gerçekleşen bu özel anlamadır. Nitekim Kentridge yatağında oturup sabah kahvesini yapan Soho’yu madenin yeraltı dünyasına nasıl bağlayabileceği hakkındaki görsel problemini, elleri ve gözleriyle, kurşun kalemi ve kâğıtla ilişki içinde çalışırken çözmüştür. Pratik süreç içindeki bu düşünme biçimi yaratıcı sanatlarda, “malzeme düşüncesi” olarak bilinmektedir. (Bolt, 2020:112).

Stereoscope filminde “asıl karakter Soho Ecstein, on dokuzuncu yüz-yılda kullanılan stereoskopik fotoğraflarda olduğu gibi ikiye bölünür. İki farklı Soho bir araya gelip tek bir Soho oluşturmaya çalışırken, bazen özdeş görüntüler ortaya çıkar, bazen de eş za-manlılıklarını kaybederler” (Kentridge, 2003: 30). Aslında Kentridge, iki oda tarafından temsil edilen iki vizyonu da anlamaya çalışmaktadır. Film, işçilerin iş başında çalışırken ve Soho’nun da masa başında hesap yaparkenki görüntüleriyle başlar (buna benzer sahneleri daha önceki filmlerinde de görürüz). Filmin açılış planından, kentin kalabalığı yer alır. Daha önce farklı nesnelere dönüşen Soho’nun kara kedisi, sürekli ona eşlik etmektedir. Kent hâlen canlı ve hare-ketlidir; telgraf telleri ve direkleriyle, güç istasyonları ve bir telgraf istasyonu ile sunulur. Mer-kez sayılabilecek binada Soho, boş bir odada diz boyuna kadar suda, elleri cebinde ve başı öne

eğilmiş bir durumda görülür. Mavi bir dikey resmin üst bölümünü yırtar ve vicdani bir hatırlatma gibi onun eğilmiş kafasının arkasına düşer. Burada, daha çok birbiriyle çelişen öğelerin var oluşları tek bir öznellikte birleşir. İkiye ayrılan karakterler birleşir ve çatışma doruk noktasından düşüşe geçer. Mavi çizgiler de bu iki Soho'nun birbirleriyle bağlantısını irdeler ve dünyanın bir bilgi ve düşünce ağı üzerinde kurulu olduğundan ve bizim dış dünyaya kaç noktadan açılabilceğimize bahsederek sonuçlanmaktadır. (Toprak, 2018).

Şekil 3. Stereoscope Filminden Çizim, Kâğıt Üzerine Kömür, 1998-99.

Stereoscope filmini Praksis kavramı üzerinden incelediğimizde dönüşümlerin teoriden önce pratik bilgi ile çizimlerin oluşma esnasında onunla uğraşırken fikirleri oluşturduğunu görmekteyiz. Nesnelerin birbirleri ile kurdukları ilişkileri ve bağlantıları yeni çizim süreci içinde pratik davranış kazanmaktadır. Çizim esnasında gelişen bu bağlantılar dönüşümü meydana getirerek sanat pratiğinin yeni bir düşünme biçimini serbest bırakmaktadır. Bu süreçte aynı yüzey üzerinde her biçim, bir sonraki çizim içinde başka bir biçime dönüşmektedir.

Şekil 4. Stereoscope Filminden Çizim, Kâğıt Üzerine Kömür, 1998-99.

Kentridge'in kullandığı teknik geleneksel animasyon tekniği ile karşılaştırıldığında her bir saniyenin 24 kareden oluşmasından farklı olarak daha az sayıda çizimin değiştirilmesiyle daha uzun bir filmin yapılabilmesine olanak vermektedir. Sanatçının atölyesinde çalışırken işe yaklaşıp uzaklaşması, ekleme-çıkarma ya da silme ve düşünme zamanlarını üretim aşamasında kullanması, başka bir deyişle aslında üretim aşamasındaki performansı görsel sanatlardaki üretim pratiği ile benzerdir. Belli bir kurala bağlı kalmadan kendi tekniğini yaratarak aynı desende olduğu gibi kullandığı füzen, mürekkep, kâğıt gibi malzemelerin kendi dokularını

yansıtmaya olanak verir. Storyboard üzerinden bir planlama yapmaksızın duvardaki kâğıttan uzaklaşarak düşünmesi teori-pratik ilişkisini incelememize olanak sağlar. Pratik bilgi üretim esnasında kendini geliştirmiş ve düşünme aşaması olan teori, pratik bilgiye daha sonra eşlik etmiştir.

SONUÇ

Desenin animasyona, animasyonun performansa ya da enstalasyona dönüşmesi konusunda Kentridge, bir çalışmanın tekniğini, ortaya çıkarmak istediği fikre ve çalışma biçimine uygun şekilde belirlemektedir. Bu durum William Kentridge' in benimsediği disiplinler arası sanat anlayışının olağan sonucudur.

Bu çalışma, görsel sanatlardaki teori ile pratik arasındaki ilişkiyi Heidegger'in Praksis kavramı üzerinden ele almaktadır. Onun, dünyayı ancak dünya ile etkileşime geçtikten, onunla el-ile-uğraştıktan sonra kuramsal bir şekilde kavrayabileceğimiz yolundaki görüşü, görsel sanatlardaki teori-pratik ilişkisini radikal bir şekilde yeni bakış kazanmamızı sağlamıştır. Heidegger'in teorisinin karşısı olan pratik kavrayışını formüle etme çabasında, şeyler tematik olarak değil, ancak kullanımda anlaşılabilir. Bu tarz bir fenomenoloji anlayışında şeylerin ortasında var olduğumuzdan, dünyayı ne onun hakkında teorik bir şekilde düşünerek anlayabiliriz, ne de objektif olarak bilmemiz mümkündür. Aksine dünyamızı ancak şeylerin ortasında-olarak, onları kullanarak, onlarla elimizle uğraşarak anlayabiliriz.

Araştırma sonucunda, William Kentridge 'in çizgi film eserlerinin üretim metodu üzerinden incelemeler yapılmıştır. Bunun sonucunda Heidegger'in teori-pratik ilişkisi üzerine olan düşüncesinin görsel sanatlarda bir eser üretilirken, onunla el-ile-uğraşırken anlaşılabilirliği ve teorisinin de bu sayede gelişebileceği; sorunun çizim süreci üzerine düşünmek yerine çizim esnasında çözümlenebileceği görüşü pekiştirilmiştir.

Bu mantık uyarınca sanat pratikte malzemeler, yöntemler, gereçler ve fikirlerle hemhal olmaktan doğar. Sanat daha önce kurgulanmış bir fikrin, bir düşüncenin tasvirinden ibaret bir şey değildir. Bu formülasyonda gereçler, malzemeler ve fikirlerle pratik bir şekilde uğraşmak, her türlü kuramsal-bilişsel uğraşmadan önce gelir. Bu matrikste gereçler ve teknoloji ile uğraşmak kendi bakışını üretmektedir. Tıpkı Kentridge' in kurşun kalemi ve silgisinin potansiyelini onlarla çalışırken keşfetmesi gibi, ellerle uğraşılmadan o fikrin nereye götüreceği bilinmemektedir.

KAYNAKLAR

- Bolt, B. (2020), Yeni Bir Bakışla Heidegger, (çev. Murat Özbank), Kolektif Kitap, İstanbul.
- Cameron, D. (2003), “A Procession of the Dispossessed”, William Kentridge, (Çev. Tolga Kırkıl), Phaidon, New York. s. 38-81.
- Christov-Bakargiev, C. (1998), William Kentridge, Societe des Expositions du Palais Beaux Arts de Brunelles, Brugge, Belgium.
- Christov-Bakargiev, C. (2003), “Interview Carolyn Christov-Bakargiev in Conservation with William Kentridge”, William Kentridge, (Çev., Tolga Kırkıl), Phaidon, New York. s. 8-35.
- Danto A. (2001). Drawing for Projection, The Nation, <https://www.thenation.com/article/archive/drawing-projection/> (28 Kasım 2020).
- Haziza, N. (2018), Under Erasure: William Kentridge, Derrida, and Post-Apartheid South Africa, *Studies in Gender and Sexuality*, 19 (2), s: 133-144 <https://doi.org/10.1080/15240657.2018.145>
- Kentridge, W. (2003), “Interview Carolyn Christov-Bakargiev in conservation with William Kentridge”, William Kentridge, (Çev., Tolga Kırkıl), Phaidon, New York. s. 8-35.
- Kırkıl), Phaidon, New York. s. 38-81.
- Oktay, G. (2020), I. Animasyonda Disiplinler arası Çalışmalar Sempozyumu Tam Metin Ve Özet Bildiri Kitabı “Desen Ve Animasyon Teknikleri Üzerinden William Kentridge Animasyonları” s. 61-70.
- Toprak, S. (2018), William Kentridge’in Güney Afrika Coğrafyasından Derlediği Resimleri Ve El Yapımı Filmleri: “İzduşum İçin Çizimler” Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 74, Temmuz 2018, s. 432-449.