

ARKEOLOJİ FİMLERİ FESTİVALLERİ VE GEDEON-PRODUKTION'UN DUYGUSAL STRATEJİLERİ

Tom Stern

Çeviri: İlknur Beyaz

Archaeology and the Media (ed. Timothy Clack ve Marcus Brittain; Left Coast Press, 2007) içindeki “'Worldwonders' and 'Wonderworlds': A Festival of Archaeological Film” başlıklı makalenin (sf. 201-219) ilgili bölümü seçilerek çevrilmiştir.

1994'den bu yana, Kiel'de iki yılda bir düzenlenen CINARCHEA festivali, arkeoloji filmlerini (yaygın olarak tanımlanan) uluslararası sahnede merkezi olarak kuramlaştırıyor. Bu, ilk arkeoloji filmleri festivali olmamakla birlikte, film yapımcıları, medya bilim insanları ve arkeologların, arkeoloji ve film arasındaki ilişkiyi eleştirel olarak incelediği akademik bir sempozyumla birlikte gerçekleştirilen ilk festivaldir. 1990'ların ortalarından beri, çok sayıda bölge hakkında aralıklı makaleler, monografklar ve arkeoloji filmlerinin temaları üzerine tezler yayınlanmıştır (klasik arkeoloji, tarih öncesi, Yakın Doğu arkeolojisi, Eski Mısır, vb.). Online sempozyum broşürlerinde bir özet verilmiştir: ([link](#)).

Arkeoloji film festivali, yeni bir hadise değildir ve gerçekten de yirmi yıldır, Avrupa kıtasının tamamında nispeten sıradan hale gelmiştir. Örneğin, arkeoloji film festivali ARCHEO CINEMA, Kuzey Ren-Vestfalya Fuarı (2005) kapsamında sahnelendi; bu, esasında yarışmanın olmadığı bir retrospektif film gösterimiydi. Yine, Alman Arkeoloji Enstitüsü, Ekim 2005'te, İran arkeolojisi veya onunla ilişkili filmlerin gösterildiği, tartışıldığı ve konuşmaların yapıldığı

35 mm *Persien* isimli bir film gösterimi düzenledi. 1980'de Brüksel'de, KINEON, filmlerdeki arkeolojiye odaklanan ve kaliteli filmlere ödüller veren ilk arkeoloji filmleri festivaline ev sahipliği yaptı (birkaç yıllık bir aradan sonra, festival 1994 yılında devam etti). 1986 yılında ise, Bordeaux'da düzenlenen ICRONOS, yerel arkeoloji filmlerini inceledi ve ardından 1990'da uluslararası lezzete sahip bir Fransız festivali olan *Festival du Film d'Archeologique d'Amiens* sahne aldı. Aynı yıl, İtalya'nın Roverto şehrinde, her yıl düzenlenen *Rassegna Internazionale del Cinema Archeologico* başladı.



Bunların ardından, Akdeniz ülkelerinin arkeolojisine odaklanan başka bir film festivali olan AGON düzenlenmiştir. Belçika'da bulunan Musee de Mariemont, 1998 yılından itibaren düzenli film gösterimleri sunmuş ve 1999 itibariyle, arkeoloji filmleri, İsviçre, Nyon'da düzenlenen Festival International du Film d'Archeologique ile bir platforma sahip olmuştur. İstanbul Uluslararası Arkeoloji Filmleri Festivali (1998) ve Oregon, Eugene'de düzenlenen Arkeoloji Kanalı - Uluslararası Film ve Video Festivaliyle, arkeoloji filmleri iyi bir tanınırlık düzeyi yakalamıştır ve arkeolojinin medyada önemli ve (korkutucu bir şekilde) büyük ölçüde tanınmayan bir boyutunu temsil etmiştir.

Europäische Föderation der Film Festivals über Archäologie und Kulturelles Erbe ([FEDARCINE \[link\]](#)), festivallerin belirli odak noktaları, ödüllü filmler ve irtibatlar konusunda ayrıntılı bilgi sağlar. Verilen ödüller, büyük festival ödülü, jüri özel ödülü, izleyici ödülü gibi çeşitli kategoriler altında değerlendirilir. Geçmişte, Fransız yapım şirketi Gedeon, çeşitli arkeoloji filmleri festivallerinde ödüller kazanmıştır ve başarılı stratejisini ince eleyip sık dokurken ihtiyatlı davrandığı bilinmektedir.

İyi Arkeoloji Filmi? Gedeon-Produktion'un Duygusal Stratejileri

Hiçbir arkeologu yemek yerken izleme şansınız oldu mu? Bu soruyu sorarken, arkeologlar ve kazı çalışanlarının işbirliğinin yüzeysel olarak kutlandığı Alman televizyon dizisi *Schliemanns Erben*'de yine göstermelik olarak düzenlenen son akşam yemeğini değil, *Au-dela d'Angkor* (1999) filminde iki arkeologun bagnet yediği kısa sahneyi kast ediyorum. Benim zihnimde, bu iyi bir arkeoloji filminin karakteristik bir unsurudur: empatik gözlem. Empati ve gözlem, arkeologlar ve işleri hakkında, aynı anda mizah ve melankoli dolu olabilen görüşleri bildirmek için bir yol sunar.

Aşağıdaki analizin çoğu, Fransız yapım şirketi Gedeon'un *Uncovering Lost Worlds* dizisine yaptığı katkılardan alınmıştır. Bu film çok sayıda ödül kazanmış ve CINEARCHEA jüri üyeleri tarafından çok olumlu değerlendirilmiştir. Yine de, Gedeon-Produktion'un başarısının ne üzerine kurulmuş olduğunu tam olarak anlamak yararlı olacaktır. Malzemelerin analizi, dört açıdan ele alınmıştır: arkeolojik çalışmanın sunumu, anlatı yapıları, müziğin kullanımı ve geçmişin dahil edilmesi.

Arkeolojinin Sunumu

Gedeon filmlerinin merkezinde, arkeologların duyguları vardır. Arkeolog, filmin özünü, yani geçmişin kalıntılarını araştıran, yorumlayan ve kendi mesleğinden olmayanlara açıklayan ana figürü oluşturur. Temelde, göze

çarpmayan bir kamera, arkeologu kazı işlemi boyunca kayıt altına alır. Çok uzun filmleme süresi, film ekibinin, yaygın uygulama olan keşifleri ve heyecanlı anları yeniden sahneleme veya yeniden oynamaktan kaçınarak, ana karakterin *gerçek* bir bulgu bağlamında *gerçek* duygularını çekmesini sağlar. Kamera her şeyi kaydeder. Çaresizlik, şaşkınlık veya şansla, atık su kanalında beklenmedik bir şekilde bir Roma destek kemerinin keşfedilmesi gibi önemli bir şey gerçekleşirse, izleyici, olaylarda aktif bir rol oynar, 'içeriden biri' haline gelir ve uygun subjektif deneyimi/tepkiyi yaşar.

İzleyiciden ayrı olan arkeolog, insan haline gelir ve bu şekilde anlaşılabilir. Arkeolog her zaman ön planda olsa da, çalışma ve yorumlama süreçleri, arkeologun bireysel kişiliğine indirgenmez. Aksine, Gedeon-Produktion'un sık rastlanan bir özelliği, arkeolojideki ekip çalışmasının sergilenmesidir. Grup ve bireyin güçleri arasındaki gerginlik, her ikisinin de farkına varılmasını sağlar. Bu şekilde, belirli bir özne, araştırmanın disiplinlerarası yönleri arasında kaybolur. Bu çelişki sayesinde, dünyevi masumiyet klişesi, yalnız çalışma veya mücadele etmeyle ilişki içinde kendini gösterir.

Örneğin, *Sur la trace des Celtes*'de (Keltlerin Arayışı), saha arkeologu, Torc gerdanlığının insani ilişkilerini araştırır. Kamera sadece tarih hakkındaki tartışmayı gözlemler, fakat çok daha fazlasını kaydeder; arkeologlar doğrudan kameraya bakmayarak, birbirleriyle konuşurlar. Ekip çalışması örnekleri, başka yerlerde de görünür; kumar masasındaki arkeologlar, akşam brifinginde buluşan arkeologlar veya önceki araştırmaların dahil edilmesi sırasında olduğu gibi. Dolayısıyla izleyici, arkeolojiyi bir süreç ve kazının zamansal ve yapısal yorumu olarak algılar. Kazı sırasında kullanılan bilimsel yöntemlerin birçoğunu, meslek dışı kişiler için tanımlamak gerekir. Gedeon'un bakış açısı, teknik konuları sunan ve abartan ve olayı daha etkileyici fakat anlaşılmaz hale getiren daha ana akım üsluptan açık bir şekilde farklıdır. Örneğin, *Zeugma und Alexandria* filmindeki jeomanyetik araştırmaların, izleyiciyi 'hafife aldığı' aşıkardır ve müzik de hareket sekanslarına göre planlanmıştır; teknoloji, küçümseyici ve popülerleştirici bir mesafede iletilir. Anlatıcı, bilim insanını, küçük düşürücü bir yorumla tanımlar: “Komik ekipmanları olan fantastik bir

Marslıya benziyor.” Gedeon-Produktions, araştırma sonuçlarını bilgisayarda oluşturulan imgeler yoluyla görselleştirmesiyle, kendisini diğer arkeoloji filmlerinden güzelce ayırır.

İskenderiye Feneri'nin sadece bir an için bir hayal gibi gösterilen rekonstrüksiyonu, izleyicinin arkeologun yorumlayıcı uygulamalarında imgesel bir katılımcı olmasını sağlar. Film müziğinin eklenmesi, yorumun hayal kalitesini ve duygunu rolünü pekiştirir. Ayrıca, rekonstrüksiyon, merkezi kavramsallaştırma tekniği olarak değil, sadece arkeologun önyargısını ve bakış açısını göstermenin bir yolu olarak anlaşılır. *Sur la trace des Celtes*'de, bir Kelt köyünün, kazı planından yükselen üç boyutlu bir rekonstrüksiyonu verilir. Burada, imgeler, daha yaygın arkeoloji filmlerinde görülen steril bilgisayar animasyonlarına sert bir şekilde tezat olan, kuş sesleri, horoz ötüşleri ve köpek havlamalarıyla süslenir. Bu da eser ve izleyen arasında başlayacak olan duygusal bağ diyalogunu destekler. İzleyici, aktif olarak düşünmeye ve şifresini çözmeye zorlandığı geçmişle yüzleştirilir. Yüksek dozda sentetik, formüle edilmiş imgeler, insanlar arasında bağlantı kurmakta önemlidir. *La Memoire perdue de l'île de Paques*'de (Paskalya Adasının Kayıp Anıları) elektronik 'biçim değiştirme', taş idolleri birbirlerine akıcı bir şekilde sarar. Bu güzel ve basit yöntem, 'Moai'nin biçimsel-kronolojik gelişimini, izleyici için görselleştirmekte çok başarılıdır.



Gedeon filmlerinde gösterilen eser sunumları da diğer ekran arkeolojisinde kullanılan klasik yöntemlerden farklıdır. Eserler, genelde, karanlık fakat aydınlatılmış bir arka planın önüne tutarlı bir şekilde ve kasten yerleştirilir.

Gedeon, arkeologu veya restore edeni de karenin içine dahil ederek, bu eserleri insansılaştırır. Eserler ele alınır ve sürekli olarak yeri değiştirilir. Bu, eserlerin 'varlığını' ortaya koyar ve onları anlamlı hale getirir. İzleyicinin çoklu anlamlar ve ilişkiler üretmek için bağ kurduğu eserler bağlantısız değil, biçimsel olarak nötr hale gelirler. Bu mekanizmaların hepsi, duyguları iletmenin tabii ki sadece birer örneğidir!

Anlatı Yapıları

Gedeon filmlerinin anlatı stratejileri, özellikle arkeoloji araştırmasının mevcut durumunu dikkate alması veya temsil etmesi açısından nettir. Filmlerde, ilerleme, devamlılık ve bağlantı sunan sorular yönelten bir anlatıcı veya yorumlayıcı vardır. Bu sorular, referans noktası veya özet olarak görev yapar ve akabinde, arkeolog tarafından araştırılır. Böylece, anlatı, arkeolojik konumu benimser. Gedeon filmleri, empatiyi yönelterek ve kolaylaştırarak, izleyicinin arkeologun çalışmasına eşlik etmesini sağlar. Birçok yapımda, bu 'eşlik ederek bağ kurma', sanatsal yönetim ile daha da mümkün hale getirilir (örneğin, **Thierry Ragobert**'in çalışmaları). Bir örnekte, kameraman, iki arkeologun bir kanalizasyon sistemini keşfini, onlarla birlikte küçük kanalların içinde sürünerek ve pis suyun içinde yürüyerek belgeliyor. İzleyici de orada, onlarla birlikte oluyor.

Özne ve arkeolog, nadiren kameraya konuşurken, birbirleriyle sürekli diyalog kuruyor. Geleneksel röportaj neredeyse yok oluyor. Eşlik etmenin, film ekibinin düzenlenmesinde gerçekleştiği açıkça görülüyor. Arkeoloji kamera için sahneleniyor ve kurgusal bakış açısıyla yeniden inşa ediliyor; fakat, gerçek arkeolojik faaliyetlerin uygulanışı gösteriliyor. Ayrıca, su altı yazıtlarının kaydı gibi karmaşık işlemlerde dahi, izleyici, özenle ve sabırla eşlik etmeye devam ediyor ve böylece çalışmanın gerçekliğini ve ilişkili tartışmaları gözlemliyor. Zaman, anlatı yapısının başka bir önemli unsurudur. Zamansal tema sıkça vurgulanır ve sonuç olarak, zamanın baskısı endişe yaratmaz. Örneğin, dalış ve su altı aktiviteleri sezonunun yakın zamanda sona ereceğinin, kötü hava koşulları ve doğal tehlikelerin yaklaşmakta olduğunun veya geniş ölçekli inşaat

projelerinin sahayı tehdit ettiğinin altı çizilir. *Alexandrie la Magnifique*'de, kazılar normal bir şekilde gerçekleştirilir, fakat arka planda, otoban yan yolları ve birçok diğer inşaat gittikçe daha fazla dikkat çeker. Bunlar, izleyiciye artan dış baskıları kurnazca hatırlatır. Zaman talepleri rahatsız edicidir ve kazıların yaklaşan sonu, duygusuzca verilir. Bu duygusuzluk, film yapımcıları tarafından bilinçli olarak yaratılır.



Müziğin Kullanımı

Film müzikleriyle izleyicinin duygusal uyarılmayı kasten kullanan daha yaygın arkeolojik filmlerdeki geleneksel müzik süslemesinin aksine, Gedeon filmleri, izleyicinin özgün duygusal dünyalar oluşturmasını ve geliştirmesini amaçlayan, dikkatle seçilmiş orkestra aranjmanları kullanır. Partisyon, geçmiş (arkeolojide şekillenmiş haliyle) izleyicinin dünyevi varlığına bağlayan empatik bir araç olarak görev yapar. Bu, tüm Gedeon filmlerinin yeni besteler içerdiği anlamına gelmemekle birlikte, bazılarında hiç müzik kullanılmamıştır. Olağanüstü şekiller ve temalar betimleyen gizli mozaik zeminlerin üzerini kaplayanları temizlemek ve fırçalamakla görevli olan kazı işçisi duygu yüklüdür. Örneğin, **Godard** filmi *Le Mepris*'de (Nefret) bu duygu, Fransa'daki kült statüsünün keyfini çıkaran **Georges Delerue** (1963) tarafından bestelenmiş bir partisyon ile ifade edilir. Film, odise destanı ana tema olmak üzere, Yunan mitolojisine de gönderme yapar. Müzik, **Thierry Ragoberts**'in film göndermelerini bilmeyen izleyicileri dahi etkiler. **Delerue** partisyonunun, akan tempoyla uyum içinde tekrarı, arkeolojik çalışmaların rutinini ve

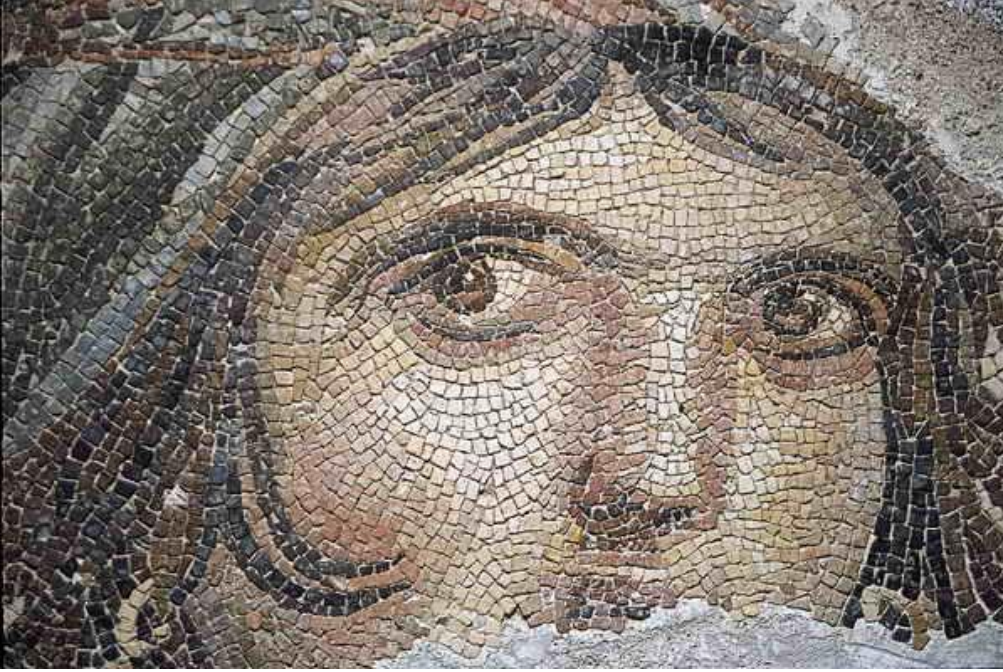
zorluğunu ifade eder. Müziğin kaçınılmaz etkisi, acı veren fakat yine de tatlı melankolik etkileşimleri, izleyiciyi, gösterilen yerlerin yaklaşan tahribi konusunda bilgilendirir. Bir zamanlar burada yaratılmış olan güzelliği, kendi bağlamında ilk ve son kez eş zamanlı olarak görebiliriz. Saha, yok edilmek üzeredir, fakat o anda yakalanır ve deneyimlenir. **Alexandrie - La Septieme Merveille du Monde**'de (İskenderiye - Dünyanın Yedinci Harikası), arka planda duyulan orkestra müziği, izleyicileri su altı arkeoloji dünyasına alan ve geçmişi yeniden yaratmak amacıyla hayal güçlerini kullanmaları için onlara ilham veren titreşimler, perküsyonlar ve obua tonlarından oluşur. Şen ve vurgulu tonlar, gizem hissi verir. Görüntü ve müzik birlikte, izleyiciye geçmişle mücadele etme yolunda, kendi rüyamsı yansımasının peşinden gitmesi için gerekli boşluğu yaratır.

Benzer şekilde, **Ile de Pagues** (Paskalya Adası) filminin hüzünlü müziği, eşsiz kültürleri kaybaldığı için yas tutan bir grup ada yerlisini içeren derin bir melankoli sunar. Tüm örneklerde, izleyicinin empatisini sağlayan ve ortak humanizmin tanındığı bir yaklaşım getiren müzik, bir anlam taşır. Aynı şekilde, açıklamaların tonlaması, müziğe riayet eder ve gösterişsiz, cesaret verici veya rahatsız edici olacak şekilde değişir. Anlatının sesi, müziğe uyum sağlar. **La memoire perdue de l'ile de Pagues** ve **Sur la trace des Celtes**'in **Hans Zischler**'in anlatımının eşlik ettiği versiyonunda duyulabileceği gibi, orkestral bir mizaca eşlik etmesi için bir solist nasıl seçiliyorsa, ses de böyle dikkatli bir şekilde seçilmelidir. Dinlemek için fazla çaba gerektirmeyen, belirli bir zamana ait olmayan ve güçlü müzikal bestenin vurgusu, sadece dikkat çekilen kültürel eserlerin yabancılığını pekiştirmeye hizmet eden, tipik müzik süslemelerine sahip, diğer arkeolojik filmlerin beceriksiz ton haritalamasından sade ve tazeleyici bir şekilde ayrılır.

Geçmişin Aracılığı

Bir Gedeon yapımının kapanış sahneleri veya sonuçları, yüksek düzeyde duygusaldır. Yorumcunun son sözleri, her zaman, arkeolojinin özünü iletmeye çalışır ve bu öz de en iyi şekliyle trajedi olarak nitelendirilebilir. **Zeugma** filmi, acil kazıların nadiren yeterince erken başlatıldığı suçlamasıyla bitiyor ve toprak

kullanımı taslaklarının, normalde, yürürlüğe konmadan uzun süre önce teklif edildiği gerçeğini akıllara kazıyor. İzleyici, bir mirasın herhangi bir kısmının, ortak bir insan geçmişinin geri alınamaz şekilde kaybını içerecek şekilde yok edilmesi konusunda, hiçbir özrün kabul edilemeyeceğini anlıyor. Bununla beraber, *Zeugma*'nın kapanış sahnesinde, gelen tehdidin eşiğinde, atalarının mezarlığında son kez yürüyen yaşlı bir insana melankolik bir müzik eşlik ediyor. Bu kişi, ellerini yukarı kaldırarak dua ediyor ve sonra acı dolu bir ifadeyle, son bir kez doğrudan kameraya bakıyor; (sonda gösterildiği şekliyle) sert ve merhametsiz bir suçlamayla sonuçlanan yavaş bir çekim. Bu performans, geçmiş, gelenek ve memleket konusunda (genelde ihmalkar olan) haberdarlığımızı kurnazca sorguluyor.



İnsancıl tavır, şiirsel ve kırılgan melankoli, diğer varlıklarla empati, Gedeon yapımlarını, yüksek teknoloji uygulamalarıyla şov yapan daha ana akım arkeolojik filmlerden ayırır. Böylece Gedeon, içeriksiz bulgular ve diğer olguculuk-olumlayıcı anmalarla ilişkiden kaçınır. Diğerleri, gazetecilere özgün bir şekilde, bulgunun şu anlığına çekilirken, Gedeon filmleri, daha geniş felsefe sorularını, insan kimliği sorunlarını ve insanlığın yaradılışını sorgulamaya çalışır.

Kültürel mirasın kaybolması ve harap edilmesi hissi Gedeon filmlerinde sürekli olarak vurgulanır, izleyiciler, arkeologların duygularına tanık olurlar, örneğin yağmalanmış bir tapınakla karşılaşıldığında kaygı, başın iki yana

olumsuzca sallanması, keder ve çaresizlik dolaylı olarak verilir. Arkeolog ve izleyiciler, neredeyse gözyaşına boğulur. Filmde böyle duygusal bir ilişki yaygın değildir ve her zaman bir kamu teşebbüsü olmuş olan arkeoloji için şaşırtıcıdır. Arkeoloji, ulusal gazetelerde haber yapılır ve kafelerde tartışılır, yerel restoranlar kazılara katkıda bulunur ya da onları şevkle izler. Peki, arkeologlar çalışmalarını kim için yapmalıdır? Gedeon filmleri buna, insancıl bir yaklaşımla cevap verir; arkeolog herkes için çalışır, o bir kamu çalışanıdır. Bu filmlerin doruk noktasındaki anlatı, duygu yüklüdür. 'Entegrasyon', 'bilgi açlığı' ve 'insan mirası' gibi ifadeler ve terimler, klişedir. Bazen olumlu bir mesajla rahatlamak gerekir; örneğin, bir arkeolojik koruma bölgesinin kurulması veya genelde özel eserleri ilk kez gören vatandaşların zafer gösterisinin eşlik ettiği, bir kültürel miras parçasının iadesi. Duygusal açıdan uyarıcı olan bu son geçişlerde (melankoli veya zafer), filmler büyüleyicilik ve zarafet, hassasiyet ve incelik yanında seçicilik, kararlılık ve protokol için de alan yaratır. Sanatın bu hassas temel bileşenleri, görüntüleri, metaforu ve felsefeyi birleştirir.

Ek

2003 yılından bir Gedeon yapımı olan *Quest for the Lost Pharaoh, Uncovering Lost Worlds* dizisindeki diğer arkeolojik filmlere kıyasla, birçok açıdan göze çarpar ölçüde farklıdır. Listelenen niteliklerin herhangi birini içermeyen ve bu dizinin antitezi olmayı etkili bir şekilde başaran bu film, esasen farklıdır; kendi kendisini övme, gereksiz bilgisayar animasyonları, duygusal tonu yöneltten klişeler, *Playboy* tarzı seks albenisi, gizemli sahneler/keşifler ve tek bir arkeologun çalışması. Amerikalı Discovery Channel için üretilmiş olan film, ABD pazarının ihtiyaçlarını yansıtır; bununla birlikte, bu yapım şirketinin arkeolojik yayınının sadece kendi inançlarından değil, pazar trendleri ve isteklerinden de yola çıktığını gösterir. Bazı Avrupalı izleyiciler, arkeologlar ve/veya özneleriyle empati kurmak istediğinden ya da buna hazır olduğundan, bu anlayış arkeoloji için iyi haber anlamına gelir.

