

DAVID LYNCH SİNEMASININ İLK YILLARINDA AVANGART İZLER (1960-1980)

Aysu Uğur Balcı

“Müzik, resim ve sinema hayatın sanatıdır”

David Lynch

Amerikalı yönetmen, senarist, yapımcı, müzisyen ve ressam **David Lynch**'i kaybetmenin ardından onun filmlerini, *auteur* kimliğini hatırlayarak kendisini anmak istedik. Sanat eğitimi için Philadelphia'daki Pennsylvania Güzel Sanatlar Akademisi'ne gitti. İlk başlarda ressamlık yaparken, zamanla hareketli görüntülerle ilgilenmeye başladı. Bu, sinemaya olan ilgisinin başlangıcıydı.

Lynch, kendi özgün sinema diliyle ve alışılmışın dışındaki imajlarıyla avangart sinemaya yakın bir stil geliştirmiştir. Yaratıcı yönetmenin filmlerindeki deneyselliğe ve yaratıcılığa vurgu yapmadan önce deneysel/avangart anlatının ne olduğunu tanımlamak, **Lynch** sinemasındaki yansımaları anlamak için ilk adımdır. Avangart üslup; denenmemişi deneyen, teknik sınırları zorlayan, yeni imge biçimleri üreten, seyircinin korku, bilinçaltı, rüya, belirsizlik gibi duygularına hitap eden bir anlatı biçimidir. Deneysel/avangart filmler kısa metrajda belirgin bir tür olduğu gibi uzun metraj filmlerde türden ziyade imajlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun cevabı avangart sinemanın seyirciye yaşattığı ikilemler, zorluklar ve çelişkilerde saklıdır. Avangart sinema özellikle korku, rüya, fantastik, bilinçaltı gibi tekinsiz duygulara hitap etmektedir. Avangart üslup, sinematografik görüntü ve ses imajlarla yapı-bozum¹ imgelerini ortaya çıkarmaktadır (Uğur Balcı, 2024, s.30). Yapı-bozum imgeler, **Deleuze**'ün (2000, s.3) motor-duyu mekanizması olarak adlandırdığı işleyişi bozmaktadır. Bir başka ifadeyle seyircinin alışık olmadığı bir görme biçimi tasarlanmaktadır. Yapı-bozum; imgeleri kolajlar, değiştirir, eğer, бүker, parçalar. Bu stilde teknik denemeler yapılır, kimi zaman

¹ Yapı-Bozum kavramının temelinde Jacques Derrida'nın düşüncesi yer almaktadır. Yapı-bozum; anlamın yeniden inşa edildiği, parçalandığı esnek bir süreçtir. Bu bağlamda deneysel imajların kolajlama, anlamı yeniden inşa etme, görüntü ve ses imajları bozma özellikleri düşünüldüğünde bu imajlara yapı-bozum imajlar adını vermek istedim.

hikâye yoktur. Sadece imajlar vardır. Bu da avangart sanatın öyküden çok deneyime vurgu yapan sinestetik² biçimine olanak vermektedir. Bu yenilikçi biçim, sinema tarihinde önce kısa filmlerde sonra da uzun metraj filmlerde karşımıza çıkmıştır.

Özellikle avangart sinemadaki filmlere bakıldığında korku ve fantastik imgeler (Uğur Balcı, 2024, s.30) göze çarpmaktadır. Sinemada korku ve fantastik imgelerin deneysel biçimde kullanımı, geleneksel sinema anlatılarından uzaklaşarak izleyicinin bilinçdışı korkularını ve hayal gücünü harekete geçirmeyi amaçlar. Bu kullanım atmosfer yaratma, görsel-işitsel deneyler oluşturma, gerçekliğin çarpıtılması ve alışılmış anlatı yapılarının bozulması gibi çeşitli yöntemlere dayanır. Keza, **Lynch** sinemasının ilk yıllarındaki avangart biçim korku ve fantastik türe yaklaşarak sürrealist bir imaj çizmektedir. Sürrealist sinema, geleneksel anlatı yapısına ve rasyonel düşünceye meydan okuyan bir yapıya sahiptir. Sürrealist filmlerin temel özelliklerine bakarsak öne çıkan başlıklar şunlardır:

- Rüya mantığı: Filmlerde, rüyalarındaki gibi nedensellik ve zaman-mekân ilişkisi bozularak bilinçdışı bir deneyim sunulur.
- Simgesel ve metaforik anlatım: Rasyonel anlamdan çok, izleyicide duygusal veya zihinsel bir tepki yaratmayı amaçlayan imgeler kullanılır.
- Şok ve tekinsizlik: Beklenmedik, rahatsız edici ve tuhaf sahneler, izleyiciyi konfor alanından çıkarır.
- Gerçekliğin bozulması: Bilinç ile bilinçdışı arasındaki sınır bulanıklaştırılarak, gerçeklikle fantastik olan bir araya getirilir.
- Cinsellik ve bastırılmış duygular: Sürrealist sinema, erotizm ve bastırılmış arzuları açık bir şekilde işler.

Sürrealizm, sinemanın yalnızca eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda insan zihninin derinliklerini keşfetmenin bir yolu olduğunu göstermiştir. Rüya mantığı, bilinçdışı imgeler ve şok etkisiyle sürrealist sinema, izleyiciyi yalnızca düşünmeye değil, hissetmeye ve anlam aramaya teşvik eder. Bu filmler, çoğu zaman anlamdan çok sezgiye hitap eder ve izleyiciye alışılmışın dışında bir deneyim sunar. Sürrealizm, sinemada yalnızca bir estetik tercih değil, aynı zamanda bir felsefi

² Sanatta sinestetik, farklı duyuların birbirine karışması ya da bir duyunun başka bir duyuyu tetiklediği yaratıcı bir deneyimi ifade eder. Sanatçılar, farklı duyuları birleştirerek izleyici ya da dinleyiciye çok boyutlu bir deneyim sunmayı hedefler.

duruştur. İzleyiciye, gerçekliği sorgulama ve bilinçdışının sonsuz yaratıcılığıyla yüzleşme fırsatı verir. Tüm bu özellikleri **David Lynch** sinemasının ilk yıllarında görebiliriz.

Yönetmenin ilk kısa filmi *Six Men Getting Sick Six Times* (1966, 6 dk.) deneysel ve sürrealist bir animasyon eseridir. Film animasyonla oluşturulmuş altı insan figürünün tekrarlayan hareket döngüsü etrafında şekillenir. Bu figürler, bir dizi soyut olayın etkisi altında rahatsızlanır ve kusar. **Lynch**, sıkça bilinçdışının karanlık taraflarını işler. Bu filmde figürlerin rahatsızlanma süreci, bastırılmış duyguların bir metaforu olarak görülebilir. Gerçek zamanlı kişiler ya da olaylardan çok figürler, semboller ve soyut bir anlatım ön plandadır. Animasyonun sürekli tekrar eden yapısı, bireyin sıkışmışlık ve çaresizlik hissini ifade eder. Figürlerin sürekli aynı süreci yaşaması, bilinçdışının bir labirenti ya da tekrarlayan bir travmayı çağrıştırır.



Yönetmenin diğer kısa filmi *The Alphabet* (1968, 4 dk.) giriş-gelişme-sonuç gibi bir öykü düzleminden uzaklaşarak sürrealist imajların bulunduğu deneysel bir filmidir. Filmde birden çok imaj bulunmaktadır. Sürrealizm/gerçeküstücülük duysal deneyimi açığa çıkarmaktadır. Film, bir kişinin bilinçdışında öğrenmeyle ilgili yaşadığı korkuları ve kaygıları ele alır. Alfabedeki harfler farklı imajlarla tekrar gösterilir. Film, animasyon ve canlı çekim tekniklerini bir araya getirir. Bu yöntem, **Lynch**'in hem sanatsal hem de deneysel yönünü gösterir. **Lynch**'in imzası haline gelen ses tasarımı, filmde önemli bir rol oynar. Sürekli tekrarlanan harf sesleri ve mekanik gürültüler, izleyicide huzursuzluk yaratır. Film, soyut ve sürrealist

tarzıyla **Lynch** sinemasının ayak izlerini hissettirir. *The Alphabet* bir rüyanın ya da kâbusun görselleştirilmesi gibidir. Filmde kullanılan renkler genellikle karanlık ve tekinsizdir. Özellikle kırmızı ve siyah tonları, korku ve şiddet duygularını güçlendirir. **David Lynch**, sinemasında ses tasarımına büyük önem veren bir yönetmendir ve *The Alphabet* bu eğilimin erken bir örneğidir. Filmde kullanılan sesler hem rahatsız edici hem de büyüleyicidir. Mekanik sesler, mırıltılar ve arka plandaki uğultular, filmin bilinçdışı atmosferini güçlendirir.

1970 yapımı *The Grandmother* isimli kısa filmi diğer filmlerine göre daha uzun (34 dk.) filmidir. Film korku türüne yaklaşılarak yine avangart bir stille tasarlanmıştır. Film aile içi şiddet ve yabancılaşma temalarını işler. Hikâye, sevgiye ve şefkate aç bir çocuğun, bu ihtiyaçlarını karşılamak için kendi büyükanne figürünü yaratması üzerine kurulur. Çocuk, sevgisiz ebeveynlerinden uzaklaşmak için metaforik bir yöntem kullanır: bir yatağın içinden büyüyen ve şefkatle dolu bir büyükanne yaratır.



Mekânlar, **Lynch**'in sinemasına özgü karanlık, rahatsız edici ve tekinsiz bir atmosfer taşır. Ebeveynlerin evinin sıkıcı, kapalı ve baskıcı yapısı, çocuğun içine düştüğü sevgisiz ortamı temsil eder. Ebeveynler, karikatürize edilmiş, sevgi ve empati yoksunu figürlerdir. Yüz ifadeleri ve hareketleri grotesk bir şekilde abartılıdır. Film, neredeyse tamamen diyalogsuzdur. Bunun yerine, soyut ses efektleri ve doğaüstü bir atmosfer yaratacak sesler tercih edilmiştir. Film, **Lynch**'in bilinçdışı imgelerini ve rüya mantığını sinemaya nasıl taşıdığının erken bir örneğidir. Yönetmen bu filmde animasyon ve *stop motion* teknikleri kullanmıştır. Seyirci için gerçek-hayal, bilinç-bilinçdışı arasındaki ayrım bunaklaşmıştır. Yatağın

ortasından çıkan bitki gövdesi, soluk ve karanlık renkler, seyirciyi huzursuz eden anlatım seyircinin duyu-motor mekanizmasını bozmaktadır. **Lynch** filmlerinde seyircinin duyguları üzerinde hareket etmektedir. Onlara sinestetik bir deneyim sunan yönetmen, kısa filmlerinde tekinsiz bir bakış açısı sunarak hem teknik hem de duysal denemeler yapmıştır. **Lynch** film müziklerini ve seslerini de gerilim-korku türüne uyacak biçimde eklemektedir. Yönetmen birden çok kısa film çekerek avangart anlatı üzerine denemeler yapmıştır.

Yönetmenin ilk uzun metraj filmi **Eraserhead** (1977) kısa filmlerindeki gibi korku ve bilinçdışı imgeleri barındıran sürrealist bir hikayedir. Film Henry Spencer'ın ürkütücü bir ortamda, deformasyona uğramış bebeğiyle mücadelesini konu edinir. **Lynch**'in diğer filmlerinde olduğu gibi, **Eraserhead** de rüya mantığıyla işler. Olaylar ve karakterler, bir mantık çerçevesinde değil, semboller ve duygular üzerinden anlam kazanır. Filmin sinematografisine bakıldığında kasvetli, sanayiye boğulmuş bir dünya gösterilir ve sürekli bir gerginlik hissi verilir. Kısmen Alman dışavurumcu sinemanın gotik ve abartılı görünümleri filmde mevcuttur. **Lynch** sinemasının ilk filmleri rahatsız edici, karanlık, tekinsiz konulardan ve gotik imajlardan oluşmaktadır. İlk filmlere bakıldığında yönetmenin hayatla ve kendiyile bir derdi olduğu ve bunu sanatsal olarak ifade ettiği görülmektedir. Sinema felsefesinin temeli olan düşünce, **Lynch** sinemasını şekillendirmektedir. Sinema felsefesi, yönetmenin duygu ve düşüncelerini deneysel anlatıyla dışa vurmasına, biçim ve tema denemeleri yapmasına olanak verir. Bu yüzden **Lynch** sineması, her zaman farklı bir sinema dili sunarak adından söz ettirmiştir.

Denenmemiş deneyen, cesaret eden, sinemayı bir sanat olarak gören, deneysel anlatıya sahip filmlerin artması dileğiyle...

Kaynakça

- Deleuze, G., (2000). *Cinema 2, The Time-Image*, London: The Athlone Press.
- Lynch, D. (1966). **Six Men Getting Sick** [Kısa film]. United States: American Film Institute.
- Lynch, D. (1968). **The Alphabet** [Kısa film]. United States: American Film Institute.
- Lynch, D. (1970). **The Grandmother** [Kısa film]. United States: American Film Institute.
- Lynch, D. (1977). **Eraserhead** [Uzun metraj film]. United States: Libra Films International.
- Uğur Balcı, A. (2024). Deneysel Sinema Üzerine Bir Seyirci Çalışması: Z Kuşağı Örneği. (Doktora Tezi). Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi.