

**T.C.
KADIR HAŐ UNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FİLM VE DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

(YÖNETMENLİK)

**MİCHAEL HANEKE’NİN FİLM TEORİSİ VE
DRAMATİK DÜŐÜNCE TARİHİ İLE OLAN
İLİŐKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Çetin Sarıkartal

YAVUZ AKYILDIZ

İstanbul, 2013

**T.C.
KADIR HAŐ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FİLM VE DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

(YÖNETMENLİK)

**MİCHAEL HANEKE’NİN FİLM TEORİSİ VE
DRAMATİK DÜŐÜNCE TARİHİ İLE OLAN
İLİŐKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Çetin Sarıkartal

YAVUZ AKYILDIZ

İstanbul, 2013

ÖZET

Bu çalışma, Michael Haneke sinemasında var olduğu düşünölen sorumluluk duygusunun, hangi yapılarla oluşturulduğunu belirlemek için başladı fakat filmler arasında görölen dramaturjik ve biçimsel paralellikler nedeniyle, Michael Haneke'nin genel bir film teorisi olarak son buldu. Çalışmanın düşünce tarihi bölümündeki başlıkları, Aristoteles, Bertolt Brecht, Nicolai Hartman ve Marksist Estetik olarak belirlendi. Ardından, teatral açıdan açıklanan bu yapılarla sinematografinin ilişkisi kuruldu. Son bölümde ise Michael Haneke'nin üç filminin derinlemesine analizi yapılarak Michael Haneke sinemasının teorik altyapısı açıklanmaya çalışıldı. Seçilen filmler, performans ile gerçeklik arasında kurdukları ilişki bakımından, incelemeye daha çok imkan verdiği için seçilmiştir. Bu filmler *Yedinci Kıta* (1989), *Funny Games* (1997) ve *Saklı* (2005)'dir.

Anahtar kelimeler: Michael Haneke, sinema, film teorisi

ABSTRACT

This study began as an effort to define the underlying structures which generate the sense of responsibility of the audience? that is considered to be in Michael Haneke's cinema, yet, due to the dramaturgical and formal parallelisms between the films, it resulted as a general theory on Michael Haneke's cinema. The titles for the history of thought section were designated as Aristoteles, Bertolt Brecht, Nicolai Hartmann and Marxist Aesthetics, followed by their explanations based on a theatrical perspective and their relations with cinematography. In the last section, three of his films have been thoroughly analyzed for explaining the theoretical basis of Michael Haneke's cinema. Due to the fact that those were the films that are more accommodating for their relations between performance and reality, they were specifically chosen for this study. The films are *Seventhy Continent* (1989), *Funny Games* (1997) and *Hidden* (2005).

Keywords: Haneke, cinema, film theory

İçindekiler

Özet

Abstract

Önsöz

İçindekiler

1 Giriş	1
2 Aristoteles	6
2.1 Mimesis	6
2.2 Katharsis	11
2.3 Tragedyanın Politikası.....	12
3 Brechtien Yabancılaştırma	16
3.1 Etkilenimlerin Tarihselleştirilmesi	17
3.2 Yabancılaştırmanın Politik Kuramı	23
3.3 Aristoteles'in Poetikasına Eleştiri ve Yabancılaştırmanın Poetikası.....	25
4.4 Öğeler.....	28
4 Marsist Estetik ve Biçim-Öz İlişkisi	32
5 Realite ve İrrealite Karşısında Nicolai Hartmann'ın Tavrı	39
6 Sinemada Estetik	44
6.1 Mimesis ve Görünüş.....	44
6.2 Röntgencilik ve Gösteri Üretimini Fetişizmi.....	47
6.3 Seyircinin Narsisizmi.....	50
7 Michael Haneke Filmlerinin Analizleri ve Kavramlar	53
7.1 Funny Games'de olay Örgüsü ve Çözümleme	57
7.2 Funny Games'in Felsefi Alt Yapısı	84
7.3 Funny Games'de Katharsis ve Yabancılaştırmanın Kullanımı....	88

7.4	Funny Games’de Oyunculugun Yapısı ve İşlevi.....	91
7.5	Funny Games ve Seyircinin Sorumluluęu.....	100
8	Yedinci Kıta’nın Yapısı ve Çözümlemesi	106
9	“Saklı” Yapı ve Dramaturji Çözümlemesi	118
10	Sonuç	128
	Kaynakça	135

ÖNSÖZ

Michael Haneke'nin, kendi filmlerinin sunumu yaparken kullandığı, “size rahatsız seyirler dilerim” sözü bu tezin çıkış noktasını oluşturdu. Peki bir eserin rahatsızlık vermek için yapılması ne anlama geliyor? Bence bu cümleyle “yabancılaşarak ve sıradanlaşarak yaptığımız davranışların sorumluluğunun, yani bu davranışların ne gibi sonuçlar doğurduğunun farkına varmanızı dilerim” cümlesi aynı anlama geliyor. Bu nedenle Michael Haneke sinemasında, ‘rahatsızlık’ ve ‘sorumluluk’ kavramları, sanki bir madalyonun iki yüzünü oluşturuyor. Ben de bu çalışmada, ilginç bir biçimde, günden güne popülaritesi artan Michael Haneke'nin, farkına varmamızı istediği sorumluluk duygusunu nasıl bir biçim-öz ilişkisi içinde kurguladığını göstermeye çalışacağım. İlginç bir şekilde popülaritesi artan dedim çünkü bir yandan Haneke'nin popülaritesi artarken, diğer yandan onun eleştirdiği ‘şeylerin’ de popülaritesi ve realitesi artıyor. Günümüz alternatif kesiminin bile, büyük toplumsal olaylardan ve olgulardan bahsetmeyi, onları filmlerde işlemeyi ‘günah’ saydığı bir çağda, iletişimsizlik, toplumsal şiddet, soykırım, intiharın toplumsal anatomisi, aşk, Birinci Dünya Savaşı'nın toplumsal nedenleri ve şiddetin kökenleri v.b gibi genel geçer konuları işleyen bir yönetmenin popülaritesinin artması, paradoksal bir yapı oluşturuyor. Bu popülaritenin artmasının temel sebebini, ‘reddin imkansızlığı’ olarak yorumlamak hatalı olmayacaktır diye düşünüyorum. Yani entelektüel tüketim de dahil, bütün tüketim mekanizmaları, kendine karşı olanı eleştiren ve kökten sarsan tüm yapıları, kapitalist-liberal bir bakış açısıyla ödüllendirip sıradanlaştırmaya çalışıyor. Bu sıradanlaştırma operasyonu, düşünce tarihindeki önemli insanlardan biri olan Bertolt Brecht'e de, neredeyse tüm dünyada sistematik olarak uygulanmıştır. Araştırmacılar, Brecht'i Marksist ideolojiden ayırıp, onu biçimsel, yapısal açıdan incelemiş ve ardından farklı farklı Brecht'ler yaratmışlardır. Halbuki, Marx'ı veya Komünizm'i Marksist bakış açısından ne kadar ayırabilirseniz, Brecht'in oyunlarını veya estetik anlayışını da Marksizm'den o kadar ayırabilirsiniz. Çünkü, o bütün kuramsal çalışmalarını ve oyunlarını Marksizm'in sanat anlayışına hizmet etmek için yazmıştır. Birbirinin ardılı olarak düşündüğüm ve sanatsal ‘kader’ ortaklığı yapmış bu iki insanı günümüz

toplumsal yapıları içerisinde, derinlemesine araştırma imkanı bulacak olmak bu tezi yazmamın temel motivasyonlarından birini oluştur. Fakat daha çok tiyatro ile ilgilenen ve tiyatro oyunlarında yönetmenlik yapmış biri olarak, bir sinemacı üstüne tez yazmamın en büyük nedeni: Michael Haneke'nin de 'geçmişle' değil 'şimdiyle' ilgileniyor olmasıdır. (Bu durumla ilgili yapılan analiz, çalışmanın sonuç bölümünde yer almaktadır) Tabi ki, bu ilgi benzerliğinin en büyük nedeni, Michael Haneke'nin tiyatro kökeninden geliyor olması ve halen aktif olarak tiyatro oyunu yönetiyor olmasıdır.

Uzun süredir, üzerine okuma ve reji çalışmaları yaptığım Bertolt Brecht'den hareketle, ardılı olarak gördüğüm 'Michael Haneke' üstüne çalışma yapmamı teşvik eden ve tezin çıkış sorunsalı olan "Haneke ne yapıyor da, biz film bitince suçluluk duygusu veya sorumluluk hissediyoruz?" sorularını soran kişi, Prof. Dr. Çetin Sarıkartal'a teşekkür ederim. Ayrıca Duygu Sezgin, Gönül Işık, Saim Güveloğlu, Emre Yalçın ve Erman Bostan'a çalışmama verdikleri destekten dolayı çok teşekkür ederim.

YAVUZ AKYILDIZ

1. GİRİŞ

“Tüm sanatlar, sanatların en büyüğü olan yaşam sanatına katkıda bulunurlar.” (Brecht 1997: 48)

Bertol Brecht’in sanat için yaptığı tarifle, Michael Hanekenin filmlerini neden yaptığıyla ilgili tarif nerdeyse aynı gibidir:

“Ben insanlar daha güzel yaşasınlar diye film yapıyorum.” (McCann ve Sorfa 2011: 69)

Ve aslında, Brecht’in oyunlarının sahnelenmesinden sonra, seyirciler üstünde olmasını istediği etki, Michael Haneke’nin seyirci üstünde yarattığı etkiyle çok benzerdir. Örneğin Cesaret Ana’nın sahnelenmesinden sonra Brecht seyirciler için şu sözleri söylemiştir:

“Cesaret’in içinde bulunduğu sefaletten hiç ders almadığı, oyunun sonunda bile hiçbir şeyin farkında olmadığı üzerine çok konuşuluyordu. Çok az insan özellikle bu durumun oyunun en acı öğretisi olduğunun farkındaydı. Bu nedenle bir çok kişinin oyunu anladığını hiç sanmıyorum. Herkes savaştan ders aldığına emindi; Cesaret’in savaştan alacak bir dersi olmadığını anlamıyorlardı. Oyun yazarının ne demek istediğini anlamıyorlardı: insanlar savaştan ders almaz.”(Brecht 1999: s.345)

Cesaret’in bu ideolojik bilinçliliği merkezden kaydırılır ve asimetric bir yapı kurulur. Ancak karaktere görünür olmayan bu durum seyirciye açıktır. Ve seyircinin de bu ideolojik bilinçle (Almanların savaştan karlı çıkacağını düşünerek Nazileri desteklemesi) tiyatroya geldiği düşünüldüğünde, özdeşleşmenin yarattığı bilgisizliğin yerini eleştirel tutumun alacağı varsayılabilir. Yani Brecht, sahnedeki oyuncunun yapamadığı olayı, seyircinin günlük hayatında yapması için uğraşmıştır.

Aynı şekilde Michael Haneke’de insanların filmlerine tepki vermesini istemiş bu nedenle seyirciyi, günlük yaşamı içinde olağan saydığı hareketlerden dolayı, en çok da sinema ve medya ile girdiği ilişkiden dolayı, rahatsız etmek istemiş, bu sayede, izleyicilerin farkındalıklarını artırmaya çalışmıştır. Michael Haneke’nin filmleri üstüne yazılmış ve çeşitli internet sitelerinde bulabileceğimiz yorumlardan sadece bir kaçını göstermek ‘rahatsızlık’ ve ‘farkındalık’ boyutlarını anlaşılması açısından yeterli olacaktır diye düşünüyorum:

“Bu film kadar hiçbir film benim sınırlarımı zıplatamadı arkadaş 2 gün boyunca ben bu adamları nasıl bulurum diye düşünüp durdum. Psikolojik olarak insanı o kadar derinden etkileyen bir film. Eğer sınırlarınız sağlam ise izleyin derim yok sağlam değilse uzak durun benden söylemesi.” (carcafeSarp 2011), (Funny Games)

“filme mudahale edip siz kontrol etmek istiyorsunuz.” (chiban 2011)

“Farklı tarzda bir gerilim filmi.Kolayca filme kapılıp gidemiyorsunuz,ve diğer gerilim filmlerindeki gibi sürekli kahramanların kurtulmasını bekliyorsunuz ama bu size film ilerledikçe daha da sıkıntılı bir hal olarak geri dönüyor.”(boban 2010) (Funny Games)

Bu örneklerden de anlaşılabilceği gibi iki yönetmen de seyirciye doğrudan etki etmek istemektedirler. Ama, tabiki seyirciden seyirciye farklılık gösterecek bu durumları, etkilenen özne açısından analiz etmek mümkün değildir. Zaten Michael

Haneke'nin de belirttiği gibi filmlerini izlemeyenlerin, ona, ihtiyacı yoktur ve bu konu üstüne konuşmak anlamsızdır. Fakat filmleri sonuna kadar izleyenlerin, ona, bir şekilde ihtiyacı vardır ve bunun sorumluluğunu almalıdırlar? Bu nedenle biz Michael Haneke'nin film teorisini analiz etmeye çalışırken yönetmenin neyi amaçladığını bulgulamaya çalışacağız.

Tiyatro kökenli olan Michael Haneke'nin film teorisini incelemeye başlamadan önce, Haneke'nin bir sanat olarak görüntüye yaklaşma biçimini ve filmlerinin merkezini oluşturan yapılara kısaca değinmek, tez'in içeriğinin anlaşılması için faydalı olacaktır. Öncelikle Haneke'nin sinemayla kurduğu ilişki, bir 'karşıtlık' ilişkisidir. Kendisinin de belirttiği gibi, o, "ana akım sinemanın karşısında sinema yapmaktadır." Peki, 'ana akım' sinemadan kastedilen nedir? Michael Haneke'nin 'ana akım' sinemadan anladığı şey basit ve genel anlamıyla insanları 'manipüle' eden sinema türüdür. Başta Amerikan sineması olmak üzere, bir çok sinema konvansiyonu ve türü, seyirciyi manipüle etmek üstüne kurulmuştur ve hepsinin kullandığı temel yapı, seyircinin, izlediği görüntülerin, kamerayla çekildiğini unutmasını sağlamaktır. Yani sinemayı oluşturan en temel öğenin gizlenmesi ile istenen etki en yükseğe çıkar ve seyirci pasifize edilir.

"Sinemanın neredeyse uyuşturucu özelliği vardır. Uyarılar aracılığıyla senin duyularına hitap eder: Aynı anda hem göze hem kulağa hitap eden imgelerin yoğunluğu, inanılmaz çapı ve bu imgelerin gösterim hızı, anti-refleksif bir alımlamadır." (Haneke 2010: 575)

Bu noktada sinemanın, yine görsel bir sanat olan resimden farkını ortaya koymak uyuşturucu niteliğinin anlaşılmasını kolaylaştıracaktır. Örneğin Picasso'nun 'Guernica'sını ele alalım, izleyici resme bakarken, onlar için sonsuzlukta asılı kalmış kurbanların acı çekişini görür. Sunulan konu üzerine düşünüp taşınma ve onun bilincine varmak için verilen zaman, kurbanlarla kuracağımız tekil ilişkiyi herhangi bir ahlaki engel olmaksızın gösterir. Ama

bundan da önemlisi, ‘Guernica’ kendisini, biçimsel açıdan, tüm yönleriyle ortaya koyarak, hiç bir şeyi saklamadan sergilemesidir. Bu nedenle öz gerçeğe ulaşmada, dolaysız bir yol izler. (2010) Bu durumun tersi bir örnek vermek gerekirse Francis Ford Coppola’nın ‘Kıyamet’(Apocalypse Now 1979) filmi iyi bir örnek oluşturur, bu filmdeki, katliam sahnesinin, ‘Wagner’in ‘ The Ride of the Valkyries’ müziğiyle desteklenmesi, aşağıda korkuyla kaçışan Vietnamlıların, helikopterden açılan ateş sonucu ölmesi nedeniyle, herhangi bir suçluluk hissetmememizi sağlar. Ama aksiyon anı sırasında biz bu rolün farkında değilizdir. Bu suçsuz kalma durumu, karmaşıklık, şiddetin film içerisindeki herşeyin üstündeki, tüm güçlü varlığına bağlıdır. İşte bu yolla, bir şeyin yerine geçmiş olan aksiyon, gerçekliğin terörünü ortadan kaldırır. Mitsel ve estetize anlatım kendi korku ve arzularımızdan, bize güvenli bir çıkış yaratır. Ekrandaki kahraman, izleyicinin çaresizliğini ve güçsüzlüğünü, kendi başarılarına dönüştürür. Film bir meta olarak tanımlayan ve üreten satıcıda bilir ki şiddet, aşk, estetik görüntü, entelektüalite, alternatiflik veya seyirciyi pasifleştiren sistem eleştirisi, satılabilecek iyi ürünlerdir. Ama eğer bahsettiğimiz olguların ve bu olguların ürüne dönüşmüş halinin varlığını belirleyen ticari faaliyet gizlenirse, bu tür filmlerin asıl amacı olan, “seyircinin korku ve acıma duygularından arındırılması” işlemi gerçekleştirilebilir. Seyirci de korku ve acıma duygularından arınabildiği sürece, şiddet v.b yararlı metalardır, satıcı da bunu bilir. (2010)

Kendi film teorisini, yukarıda bahsettiğimiz film teorisinin ve konvansiyonlarının karşısına kurmaya çalışan Michael Haneke, bunu nasıl yapıyor? İşte tezin temel sorunsalını bu yapı oluşturuyor. ‘Korku ve acıma duygularından arınma’ olgusunun karşıtlığı üstüne kurulan bir yapıyı anlamak için öncelikle bu olguyu anlamak gerekiyor. Bu nedenle teze ‘korku ve acıma duygularından arınma’yı ilk kez teorize eden kişi olan Aristoteles bölümüyle başlamak uygun olacaktır. Çalışmanın bu ilk bölümünde, ‘mimesis’ ve ‘katharsis’ kavramları ele alınacak ve daha sonra ‘tragedya politikasıyla’

ilişkilendirilmeye çalışılacaktır. İkinci bölümde ise, Aristoteles'e teorik olarak ilk kez karşı çıkan Bertolt Brecht 'yabancılaştırma' olgusu özelinde incelenecektir. Tez'in üçüncü ve dördüncü bölümlerinde Michael Haneke sinemasını Niçim-öz ilişkisi ve estetik tavır yönünden etkilediğini düşündüğüm 'Nicolai Hartmann'ın Estetik Tavır' ve 'Marksist Estetik' konularına kısa bir giriş yapılmıştır. Tez çalışmasının beşinci bölümde, önceki bölümlerde tiyatro sanatı veya genel anlamda estetik üstünden açıkladığımız kavramların, günümüz sinema konvansiyonunda, nasıl bir estetik ve alımlama yarattıkları genel hatlarıyla ortaya konacak ve Michael Haneke'nin sinema anlayışının, hangi sinema anlayışına ve estetiğine karşı gelişme gösterdiği saptanmaya çalışılacaktır. Aristoteles'in estetik anlayışın, ana maddesini oluşturan 'mimesis' kavramı ile sinematik 'mimesis' arasındaki açığı ve benzerlikler, bu bölümün analiz edilmesinin öncelikli amacıdır. Bundan sonraki bölümlerde ise Michael Haneke'nin üç filminin analizi yapılmıştır fakat Haneke'nin kendi teorisini en iyi şekilde yansıttığını düşündüğüm 'Funny Games'(1997) diğer filmlere göre daha ayrıntılı hatta 'plan plan' incelenmiştir. 'Yedinci Kıtta'(1989) ve 'Saklı'(2005) ise, filmlerin kendisiyle ilişkili olduğu kavramlarla ve kritik sahneler aracılığıyla açıklanmaya çalışılmıştır. Hanekenin diğer filmlerinin büyük oranda dışarıda tutulmasının sebebi: biçimsel açıdan çalışmanın sorunsalına uygun olmamalarıdır. Ama, üç filmin analizleri sırasında, yer yer, yönetmenin, ayrıntılı analizini yapmadığımız filmlerine gönderme yapılacaktır. Çalışmanın son bölümünde ise analizler sonuçlandırılacak ve Michael Haneke'nin bir film teorisi oluşturup oluşturamadığı saptanmaya çalışılacaktır. Şimdi 'Aristoteles' incelemesiyle tez çalışmasının ilk bölümüne başlayalım.

2. ARİSTOTELES

Kavramsal başlıklar açısından tez'in giriş bölümü olan Aristoteles alt başlığında, sadece mimemmis, katharsis kavramları ve tragedya politikası üstünde durmaya çalışacağım ve tezin ilerleyen bölümlerinde Aristoteles'den bahsederken bu kavramlar aracılığıyla, onunla ilişkilendireceğim. Katharsis olgusunun, bu 'tez' için başat unsurlarlardan biri olduğunu düşünüyorum, mimesis kavramı ise, kendi içinde taşıdığı önemin dışında, sinematik mimesis'le benzeşen ve farklılaşan yönleri itibariyle kritik bir değere sahiptir. Tregedyanın yapısı ve toplumsal işlevi açısından günümüzün ana akım iletişim araçlarıyla yakınlığını göz önüne alırsak, birbiriyle ilişkili olan bu üç yapının bir arada değerlendirilmesi bu tez için bir zorunluluk haline gelmiş oluyor.

Elimize eksik geçmiş olan "Poetika"da (1963) Aristoteles'in sanat ile ilgili bazı düşüncülerini görebiliyoruz. Bu sanat felsefesinin temel görüşü, yani mimesis teorisiyle Aristotelyen yapıları incelemeye başlayalım.

2.1. Mimesis

Aristoteles Poetika'nın hemen başında mimesis'in sanatla olan ilgisini belirlemek ister.

"O halde epos, tragedya, komedy, dithrambos şiiri ve flüt, kitara sanatlarının büyük bir kısmı, bütün bunlar genel olarak taklittir (mimesis)" (Tunalı 1963:11)

Fakat Aristoteles'e göre yalnızca bu sanatlar değil, diğer bir çok sanat türü de taklide dayanır. Ona göre farklı olan sanatlar, icra ettikleri sanatı taklit etme araçları bakımından birbirinden ayrılır ama temel dayanakları ve çıkış noktaları mimesis'dir. Bu görüşlerden de anlaşılabilceği gibi sanatın belirmesine giden yol mimesisin belirlenmesinden geçiyor. Aristoteles bu belirlemeye, insanın özünü ilgili bir yapıdan yaklaşıyor ve taklit'in insanın bir 'içtepisi' olduğunu dile getiriyor. Yani

Aristoteles'e göre, insan doğası gereği taklitçidir, ilk bilgilerini taklit yoluyla öğrenir ve bu özelliği onu diğer canlılardan ayırır. (Tunalı 1963:11)

Aristoteles'e göre insansal bir karakteristik olan diğer bir yapı ise 'hoşlanmadır'. Sanat eserleri karşısındaki tavırlarımız ise bunu kanıtlar. Yani Aristoteles'e göre insanın özü taklit'den oluşur ve bu yapılan taklitin karşısında bir hoşlanma meydana gelir. Bu nedenle Aristoteles mimesisin bütün bilgilerimizin temel oluşturduğunu düşünür. Ancak Aristoteles'e göre 'mimesis'in kendisi kadar, nasıl uygulanacağı da önemlidir. Her sanatsal bilgi bir mimesistir, fakat bu taklidi sanatlar nasıl gerçekleştirirler? (Tunalı 2011: 99) Aristoteles' e göre taklit ya ritim ya söz ya da harmoni aracılığıyla gerçekleştirilir. (Aristoteles 1963: 11) Taklidin yapılış araçlarının farklılaşmasının yanında, taklidi yapma tarzının farklılaşması da Aristoteles'in vurguladığı diğer farklılık katagorilerden biridir. Taklit, hikaye etme yoluyla anlatılabileceği gibi, kişileri hareket halinde ve eylem içinde gösterebilir. Bu durumda sanatlar, hikaye edici ve tiyatro sanatları (drama) olarak, birbirinden bağımsız iki sanat dalına ayrılır. (Tunalı 2011: 100)

Aristoteles'e göre kendi içerisinde taklit aracı ve taklit tarzı bakımından, birbirinden ayrılan sanatlar, taklidin yöneldiği, obje bakımından da birbirinden ayrılır. Aristoteles'in "Poetika"da belirttiği gibi:

“Şairler, ya ortalama insandan daha iyi veya daha kötü veya da ortalama insanların hareketlerini taklit ederler. Aynı şey ressamlar için de geçerlidir. (Aristoteles 1963: 13) Polygnotos, daha iyileri, Pausson, daha kötülerini ve Dionysios ise, gerçeğe uygun olan kişileri taklit etmeye çalışmışlardır. (Aristoteles 1963: 13)

Aristoteles'in adı geçen taklitlerden herbirini birbirinden farklı olarak “iyi, gerçeğe uygun ve kötü” olarak betimlemesi, onları birbirinden ve öteki yapıtlardan ayırdığını gösterir. Ayrıca Aristoteles açık bir şekilde şu karşılaştırmayı yapar:

“Homeros, daha iyi karakterleri, Kleophon, gerçeğe uygun karakterleri, ilk defa parodie şiirleri yazan Thasoslu Hegemon ile Deli ada yazarı Nikhores daha kötü karakterleri taklit etmişlerdir. Aynı şekilde bu ayrılıklar dithrambos’lar da ve nomen’lerde de görülebilir.” (Aristoteles 1963: 14)

Burada da, yine taklit sanatları birbirinden ayrılmaktadır. Yukarıdaki açıklamalardan anlaşılacağı gibi Aristoteles’e göre sanat, içsel olarak “etik” bir varlığa sahiptir ve bu içsel dinamik, yöneldiği objede kendini gerçekleştirmek ister. Bu nedenle de, taklit, zorunlu olarak bir ahlaki temele dayanmıştır. Bu durumda sanatın moral yönünü, taklit edilen insanın ahlaki açıdan iyi olup olmaması belirler. Öyle ki sanatlar bile bu moral değerleriyle belirlenir. Çünkü komedyaya, ortalamadan daha kötü karakterleri, tragedya ise ortalamadan daha iyi olan karakterleri taklit etmek ister. (Aristoteles 1963: 14)

Aristoteles’in “Poetika”sında yer alan bu yapıları kullanarak, mimesis etkinliğini belirlemeye çalışırsak, onun da, her etkinlik gibi bir süje ile bir obje arasında gerçekleştiğini görürüz. Suje sanatı icra eden kişidir ve Aristoteles’in belirttiği şu üç imkandan belirli birini taklit etmesi zorundadır:

“(1) Nesnelere, nasıl idiyseler veya nasılsalar. (2) nesnelere mythos’lara veya inançlarına göre nasılsalar. (3) nesnelere nasıl olmaları lazım geliyorsa, o şekilde tasvir etmelidir. (Tunalı 2011: 104) Buradan mimetik obje için üç imkan doğuyor: Gerçek veya mythos’lara uygulanan şeyler veya mümkün şeyler.”

Bir ressamın insan portresi yapması, heykeltıraşın bir insanı taş üstünde canlandırması, ya da bir şairin bir insanı anlatması, taklitçinin doğrudan doğruya real olan şeylere yönelmesi anlamına gelir çünkü taklitin ulaşmak istediği bir erek vardır. Taklit dediğimiz zaman zorunlu olarak, taklit edilen varlıkla birlikte ‘düşünme’

gerçekleştiririz. Şu halde, taklitçilik ve benzetmecilik, yani, mimetizm bir gerçeklik kategorisi ile ifade edilebilir. Çünkü her taklit etkinliği, yani kopyacılık, bir real örneği, bir real özgün varlığı şart koşar.

Elde ettiğimiz bulgulardan hareketle, gerçek olana yönelme bakımından bir şairle, bir tarih yazarı arasında ilişkisi olup olmadığını araştırırsak, Aristoteles'e göre bu gerçeklik ilişkisi içinde dahi, şiir, tarih eserine göre daha felsefi olduğu için üstündür. Çünkü şiir daha çok genel olanı, tarih ise tek olanı tasvir (taklit) eder. (Aristoteles 1963: 30)

Taklit'in gerçeklik kategorisine bağlanmadığı durumlar içinse Aristoteles şu örneği verir:

“Sophokles, insanları olması lazım geldiği gibi tasvir eder, Euripides ise oldukları gibi.” (Aristoteles 1963: 37)

Bu durumda iki çıkarımda bulunabiliriz. Biri, Aristoteles'e göre sanat gerçek bir varlığın kopyası olabileceği gibi gerçeğe benzemeyen bir soyutlamanında ürünü olabileceğidir. Bu nedenle Aristoteles'in “mimesis” e kaba bir taklitçilik, kopyacılık olarak bakmadığını anlayabiliriz. Fakat, ikinci olarak değineceğimiz nokta, bugün açısından bile çok güncel bir tartışmadır. Yani “Bu portre neyi ifade ediyor?” , “Bu tablo neye benziyor?” gibi soruların, sorulma alanının varlığı tartışılıyor. Ama, sanat ve realite arasındaki uygunluk anlayışını yani mimesist? sanat görüşünü ilk reddeden, hatta parçalayan “sanat bir mimes'tir” diyen Aristoteles oluyor. (1963)

Şimdi mimesis, kaba ve gündelik anlamda bir taklit olmadığına göre, neyi ifade ediyor? Onu bulmaya çalışalım. Mimesis bir sanat faaliyeti olarak yalnız olana değil, olması gerekene de yönelmelidir. Peki olması lazım gelen nedir? Olması lazım gelen, gerçeğin üstünde görülen değerler ve düşüncelerdir. Böyle bir şeye de 'ideal' denir. Olması lazım gelen, yetkinliğinden ötürü gerçeğe üstündür. Sanatçı öyle bir

figür yaratır ki , bu kahraman realitede hiç bir karşılık bulamadığı halde, mimetik obje olarak değerlidir hatta üstündür.

Burdan da anlaşılacağı gibi Aristoteles bir idealist olarak sanat'a yaklaşır. Ama, eğer, sanat eserinde, gerçeklik ve olması lazım gelenin dışında bir yapı varsa o zaman kamu-anlayışına başvurulmalıdır. Bunlar tanrılara ait 'mythos'lardaki yapılardır. (Tunalı 1989: 107)

Aristoteles bu yapıların dışında 'absürd' ve 'imkansız' yapılarını'da açıklamaya çalışır. 'İmkansız' olan yapı Aristoteles tarafından, açık bir şekilde şu şekilde dile getiriliyor:

İmkansız olanın tasvir edilmesi; bu gerçi yanlıştır; ama, şiir sanatı bununla ereğine ulaşıyorsa , o zaman doğrudur. Eğer imkansız olanın tasviri ile, ister imkansızın dile geldiği bölüm, isterse başka bölümler daha sarsıcı bir etki yapıyorsa, şiir sanatı ereğine ulaşır. (Aristoteles 1963: 4) Ancak bu şart altında 'imkansız' kategorisi kullanılabilir. (Aristoteles 1969: 4)

Öteki kategori olan 'absürd' kavramına gelince ise, Aristoteles bu yapıyı şu şekilde açıklar:

A (birinci öncül) doğruysa veya meydana geliyorsa ve bir B (ikinci öncül) onun ardından geliyorsa, B'nin doğruluğuna veya gerçekliğine dayanarak, A'nın da doğru veya gerçek olduğunu çıkarabiliriz. Ama bu yanlıştır, çünkü A doğru değilse, ona öyle bir B katılmalıdır ki, bu B, A'nın doğru olduğu bir halde zorunlu olarak doğru olsun. Eğer B'nin doğruluğu bilinirse, o zaman aklımız buradan A'nın da (doğru olmadığı halde) doğru olduğu sonucunu çıkarır. (Tunalı 1989: 108)

Akla aykırı olan şeylerde sanatta kullanılabilir. Akala dayanmayan bir şey bir mimetik obje olarak karşımıza çıkabilmektedir. Bu durumlar için Aristoteles şu yorumu yapar:

“Akla aykırı olan şeyler de, kamu görüşüne dayanarak açıklanmalıdır; bu şekilde onlar hem haklı gösterilebilir hemde bazen onların akla-aykırı olmadıkları gösterilebilir; çünkü bazı şeylerin olasılığa aykırı olarak meydana gelmesi de olasıdır.”
(Tunalı 1969: 108)

Bu sözlerle Aristoteles akla aykırılığın, sanat eserlerinde kullanılabileceğini ifade eder. Buna göre, bir şiirde ‘absürd’ bir yapı var diye, o, yapıta yergide bulunamayız ama her ne olursa olsun sanat eseri ereğine ulaşmak zorundadır.

2.2. Katharsis

Her sanat eseri zorunlu olarak iki yanlıdır, mimetik obje’ye, obje’yi kavrayan suje’nin katılımıyla meydana gelen, bütünlük, sanat olayını meydana getirir. Buna göre de mimesis’i bir süje tamamlamalıdır. Aristoteles sanat eserini seyreden, algılayan, ondan haz duyan, süjedeki etkinliğe “katharsis” der. Katharsis, temizlenme, arınma demektir. Aristoteles’in de belirttiği gibi:

“Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir.” (Aristoteles 1963: 22)

Sanatçının, mimetik etkinliği, suje’de meydana gelen “katharsis” ile tamamlanmalıdır. Aristoteles “Katharsis” kavramını, tragedya dışında müzik içinde kullanıyor.

“Bazı kimseler mistik melodileri dinledikleri zaman, tam bir kurtuluş hissi duyarlar, dini bir heyecana kapılırlar, ruhları dinlenir ve temizlenir (katharsis). Acımak, korkmak gibi teesürî mahiyette olan duyguların çok tesiri altında kalanlar da buna benzer şeyler duyarlar. Herkes derece derece belirli duyguların tesiri altında kalır. Hepsi de şu ya da bu şekilde melodilerin tesiri altında ruhunu boşaltır, temizler (katharsis) ve rahatlar. Temizlenme veren melodiler de bütün insanlara saf bir zevk verir.” (Tunalı 1969: 115)

Bu halde ‘katharsis’ müziğinde yaratabildiği ‘moral’ süreçtir. Mimetik bir olayla ilişkili olan katharsis sanat olayının birliğini oluşturur. Nedensellik bağı içerisinde düşünüldüğünde mimesis ‘neden’, katharsis’de ‘etki’dir. Bütün bunlardan da anlaşılacağı gibi sanatın görevi estetik bir haz oluşturmak değil, etik bir haz doğurmaktır. Poetika içinde katharsis kavramıyla ilgili sınırlı bilgimiz bu kadardır çünkü Aristoteles, katharsis kavramını, mimesis kavramı kadar ayrıntılı incelememiştir. (1969)

2.3. Tragedya Politikası

Katharsis’i tragedyanın ulaşabileceği en yüce ‘erek’ olarak ortaya koymasından da anlaşılacağı gibi, Aristoteles, tragedyayı üstün bir sanat olarak görür. Daha önce de bahsettiğimiz gibi

“Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duyguları ile ruhu duygulardan temizlemektir.” (Aristoteles 1963: 22)

Tragedya arındırıcı özelliğinden ötürü zorunlu olarak psikolojik bir yapıya sahiptir, çünkü tragedyanın en büyük amacı korku ve acıma duygusu yaratmaktır. Korku ve acıma duyguları şüphesiz psikolojik duygulardır ve tragedyanın özüne ait

değillerdir, yani onunla dışsal olarak ilişkiye geçerler ve tragedyanın etkisini gösterirler. Korku ve acıma duygularının, arınmayı sağlamak amacıyla, araç olarak kullanılması, tragedyanın nihai amacının ‘arınma’ olduğu sonucunu kanıtlar. Buradan da tragedyanın özünün etik olduğu çıkar . O halde tragedya kathartik bir sanat olarak, ahlaki bir sanattır. Ama bu tanım da, tragedyanın amacı bakımından yapılan bir tanımlamadır ve psikoloji gibi estetik dışı bir belirlemedir. Şiir sanatının temeli olan bu tanımlamayı Aristoteles şu şekilde ifade eder:

“Şiir sanatı, şairlerin karakterlerine uygun olarak iki yönelge alır; çünkü ağır başlı ve soylu karakterli şairler, ahlakça iyi ve soylu kişilerin iyi ve soylu hareketlerini taklit ederler; hafifmeşrep karakterli şairler ise, bayağı tabiattaki insanların hareketlerini taklit ederler.” (Aristoteles 1963: 25)

Bu ağırbaşlı şairlerin taklit etmelerinden tragedya sanatı doğar. Bu durumda, tragedya hem doğurucu motif olarak, psikolojik ve etikdir, hemde amacı gereği psikolojik ve etikdir.

Aristoteles’in iç-bakımdan, tragedyayı etik ve psikolojik olarak değerlendirir ve onun, objektif özelliklerine geçer.

“O halde tragedya, ahlaki bakımdan ağırbaşlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; hareket eden kişiler tarafından temsil edilir, bu bakımdan salt bir hikaye (mythos) değildir.” (Aristoteles 1963: 23)

Burdan da anlaşılabilceği gibi tragedya hem içsel olarak, hemde dışsal olarak eylemle ilgilidir. Soylu ve ağırbaşlı olması onun içsel özelliğini oluştururken, bu eylemin bir başı, sonu ve uzunluğunun olması onun dışsal yönünü belirler.

Tragedyanın belirleyicisi ise eyleme dayanması ve eylem halindeki kişiler tarafından temsil edilmesidir. (Tunalı 1969: 119)

Komedyanında eylem'e dayanması ve eylem halindeki kişiler tarafından icra edilmesi söz konusudur ama daha önce de bahsettiğimiz gibi komedyaya, gülünç olanı taklit ettiği için, Aristoteles'e göre soylu değildir. Çünkü gülünç olanın özü, soylu olmayısa dayanır ve komik bir maske, çirkin olmakla beraber, acı veren bir ifadeye sahip değildir. (Tunalı 1969: 119)

O halde tragedya, komedyadan ahlaki özellikleri ve mimetik obje yönünden ayrılır. Yani trajik eylem, belirli bir insan karakterini ve düşünme tarzını yansıtır. Bu iki motif trajik eylemi belirler, peki trajik eylem nasıl oluşur? Aristoteles'e göre trajik eylem, korku ve acıma duygularını taklit eden eylemdir; bu, tragedya denen sanatın özelliğini teşkil eder. Buna göre de tragedya şairinin yapacağı şey şudur: ne erdemli kişileri mutluluktan felakete düşmüş olarak göstermeli, çünkü böyle bir hal, korku ve acıma değil, hiddet ve nefret yaratır; ne de kötü kişileri felaketten mutluluğa ermiş olarak göstermeli, çünkü, böyle bir şey, asla trajik olmayan bir şey olurdu, bu yapı tragedyanın hiç bir isteğini yerine getirmez, ne ahlaki tatmin, ne acıma, ne de korku uyandırır. Bunların dışında çok kötü olan bir kimsenin de mutluluktan felakete düşmüş olarak gösterilmemesi lazım gelir, çünkü böyle bir olay her ne kadar adalet duygusunu tatmin ederse de ne korku ne de acıma duygusu uyandırır. Çünkü acıma layık olmadığı halde ıstıraba uğramış bir kimse karşısında duyulur; korku da, ıstırabı çekenle kendi aramızda bir benzerlik bulmamızdan doğar. (Tunalı 1969: 120)

Bahsettiğimiz bu yapı özellikle bu tez için kilit bir öneme sahiptir çünkü ilerde de göreceğimiz gibi, hem Bertolt Brecht, hem de Michael Haneke bu temel yapılarla ilgilenmişlerdir, hatta bütün tiyatral ve sinematografik parametrelerini Aristoteles'in ortaya attığı bu tezler üstünden kurgulamışlardır. Fakat bu bölümü

bitirmeden önce Aristoteles'in kurgu ve etki ile ilgili söylediđi řu sözleri bilmemizin, sözünü ettiđimiz bu tez çalışması için faydası olacağını düşünüyorum. Aristoteles' e göre korku ve acıma duygularını uyandıracak olan olan eylem, olayların beklenmedik bir anında, eylemlerin birbirini kovalamasıyla ortaya çıkar, bu şekilde olađanüstü olan meydana gelir ki, bu da tragedyanın en etkili elemanıdır. Çünkü "belirlenmiř" olaylar ve hareketler hiç bir zaman sarsıcı bir etki yapmazlar. Bekleyiřimize uyarlar. Brecht'in reddettiđi ama Michael Haneke'nin, Brechtyen bir noktaya varmak için kullandıđı "beklenmediklik" durumu tez'in sonuç bölümünde de değinilecek noktalardan biridir. Çünkü tez'in çıkarımlarından birini de Haneke'nin, Brechtyen ve Aristotalyen yapıları iç içe hatta aynı sekans içinde kullanmasıdır. Aristoteles, "Poetika"da, tragedyanın saydıklarımızın dışında bir çok özelliđinden bahsetmiřtir fakat bu inceleme için bahsettiđimiz özelliklerin bilinmesi yeterlidir. řimdi Aristoteles'e teorik olarak ilk kez karşı çıkan Bertolt Brecht'in 'yabancılařtırma' kavramını incelemeye geçelim.

3. BRECHTYEN YABANCILAŞTIRMA

Yabancılaştırma kavramı, Rus biçimcilerinden Hegel'e, Bacon'un Novum Organon'undan Rousseau'nun ve Marx'ın yabancılaşmasına kadar izi sürülebilecek uzun ve kapsamlı tarihi olan bir kavramdır. Gündelik hayatta otomatikleştirdiğimiz algılarımızı fark etmemiz için edebiyattaki dilsel yoğunlaşmadan tutun da insanusunun gerçeği görmesini engelleyen kuruntu ve önyargılara (idoller) kadar çok geniş bir yelpazeyi oluşturan farklı şekillerde farklı anlamlar yüklenerek kullanılan bir kavramdan söz ediyoruz. Fakat şunu belirtmek gerekir ki, etkilenimleri her ne olursa olsun, yabancılaştırma kavramı, tiyatrodaki hem estetik hem de politik düzeyde ilk defa Brecht tarafından kullanılmış ve dramaturjik-düşünsel bir bağlama yerleştirilmiştir. Yabancılaştırma, rejisörün, yazarın metnine, oyuncunun rolüne ve hepsinin birden seyirciye yabancılaştırılması anlamında, esnek ve çok yönlü bir kuramdır. Bu nedenle yabancılaştırma yöntemi Brecht'in oyunları sınırlanabilir, aynı zamanda farklı metinlere uygulanabilir bir yöntemdir. Yabancılaştırma Brecht tarafından, estetik olduğu kadar sanatçının yaşama yaklaşımı bakımından politik bir kavram olarak kullanılmıştır. Bu, genel anlamda insanın bilme süreciyle ilgilidir. Yabancılaştırma yönteminin politik çerçevesini, bilme sürecinde yarattığı etki ve buna bağlı olarak müdahale olanaklarının önünü açması oluşturur. Bu yaklaşım biçimiyle mitler, tabular, alışkanlıklar ve bize doğal gözüküp ve ardında topluma ve onun ilişkilerine dair ipuçları barındıran her türden yabancılaşma alımlayıcının bilincinde kırılmaya uğratılıp, bu yabancılaşmışlıklara hem oyuncunun hem kolektif aklın rejisinin hem de seyircinin eleştirel bir tutum alabilmesi sağlanır. Öyle ki bu uyarılma gerçeğinin değiştirilmesi istencini de kışkırtacaktır.

Brecht yabancılaştırma kuramına sanatsal pratikleri ve yaşamsal deneyimleri yoluyla süreç içerisinde ulaşmıştır. Brecht'in tiyatrosu bir

‘yabancılaştırma Tiyatrosu Manifestosu’ üzerine kurulmamıştır. Brechtien yabancılaştırma kuramına ulaşma süreci uzun bir tarihsel süreci gerektirmiş ve bu yaklaşım birçok farklı etkilenim süreçleriyle ideolojik yönelim ve hedeflerin bir bileşimiyle şekillenmiştir: bu sürece bakıldığında tiyatro eleştirmenliğinden dramaturgluğa, oradan şairliğe, yazarlığa kadar uzanan oldukça verimli sanat yaşamında biriktirdiği aranırlar ve deneyimlere; sanat yaşamının ilk yıllarındaki dışavurumcu isyandan, çok yönlü bakış açısıyla ve giderek daha dengeli-araştırmacı ve tarihsel bir akım olarak Marksist politik tavra uzanan sanat anlayışına; Münih’ten Berlin’e, birinci savaştan Hitler faşizminin yükselişine ve buradan on altı yıllık sürgün hayatına ve Marksizm ile olan tanışıklığı ve buradan oluşturulmuş tarihe anlam atfetme yaklaşımlarına çok şey borçludur.

3.1 Etkilenimlerin Tarihselleştirilmesi

1919’da Baal’i yazdığı sıralarda tiyatro eleştirmenliğine başlayan Brecht, yine bu dönemde Kammerspiele Tiyatrosu’ndan dramaturgluk teklifi alır. Yine erken dönem oyunlarından Gecede Trampet Sesleri’ni yazar. Bu ilk oyunları dışavurumcu özellikler barındırmaktadır. Henüz net bir politik bilince sahip olmamakla birlikte, Brecht dışavurumcuların sanayi toplumuna duyduğu nefreti ve korkuyu paylaşır. Dışavurumcular, ilgilerini yüzeydeki gerçekliğe yönelten ve gözlenebilen bir olgu olarak çağdaş maddeci görüşle ve mekanik toplumun temel doğrularıyla ilgilenen gerçekçiliğe ve doğalcılığa temelde karşıydı. Dışavurumcular, dışsal gerçekliğin değişken olduğunu ve tek değer kaynağı olan insanın ruhsal doğası ile uyum sağlayana dek değiştirilmesi gerektiğini savundular. Birçok dışavurumcu sadece bu içsel nitelikler üzerinde odaklanma çabasına girdi, ama kimileri insan ruhunun daha fazla mekanikleşmesine, bozulmasına ve mutluluk arayışının engellenmesine izin vermeyeceklerini belirterek, politik ve toplumsal koşulları dönüştürmeye çalıştılar ve daha militan bir tavır aldılar. Dışavurumcuların “gerçek”i daha çok öznel alanda var olduğundan, bunu ifade etmek için yeni sanatsal yollar bulmak zorundaydılar.

Bozulmuş çizgiler, abartılmış bir biçim, olağandışı renkler, mekanik hareket ve telegrafik konuşma, seyirciyi görünen gerçeğin ardına geçirmek için yaygın olarak kullanılan yöntemlerdi. Genellikle her şey olaylar üzerinde kesin yorumları zorla kabul ettiren ve bakış açısıyla vurguyu değiştirebilen kahramanın gözünden gösterildi. Çoğu dışavurumcu oyunlar genellikle yapısal olarak episodikti; bütünlük ise genellikle birinin bir gelecek ütopyası önermesinden oluşan bir savunuyu ya da düşüncede sağlanıyordu. Brecht'in bu ilk dönem oyunları da burjuva yaşam biçimine özenen orta sınıfa karşı keskin eleştiriler barındırıyordu. Ama yine de son kertede amaç, insanlığı "*özgür topluluklar kılabilmek için öznele tını evrenin merkezine koymak*" (Batur ve Sheppard 2003: 247) olarak özetlenebilirdi.

Kammerspiele ile yaptığı sözleşme gereği 1924'te, Marlowe'un 2. Edward'ını sahneleyen Brecht, yazar Leon Feuchtwagner ve kabare sanatçısı Karl Valentin ile birlikte çalışmıştır. Eserlerinde episodları başlıklandırılan Feuchtwagner oyunda sahnelerin başlıklarının projeksiyonla sahneye yansıtılmasının, Valentin ise savaşın korkunçluğundaki askerlerin yüzlerine beyaz pudra sürerek çıkartılmasının esin kaynağı oldular. Bu denemeler yabancılaştırmanın ilk denemeleriydi. Feuchtwagner-Valentin-Brecht üçlüsünün sahnelemeye katkıları düşünüldüğünde rejinin kolektif aklı örgütlemesinin, oyunculuğa dair denemeler düşünüldüğünde duygusalıcı oyunculuk tarzına tepkilerin ve bunun yerini yüzünü yaşama dönen oyuncunun alışının ilk örneklerini bu prodüksiyonda görebiliyoruz.

Aynı yıl Deutsches Theatre'dan bir teklif alarak Berlin'e giden Brecht, buradaki sanat çevrelerinden oldukça etkilenmiştir. Berlin'in iki önemli yönetmeni Leopold Jessner (daha dolaylı olarak) ve Piscator gerek sanatçı gerekse politik kimlikleriyle Brecht'in yabancılaştırma kuramına gidişinin kilometre taşları olarak kabul edilebilir. Jessner ile birlikte çalışan Ernst Busch ve sonradan Brecht'in eşi

olacak Helena Weigel, Brecht'in Marksizm ile tanışmasını sağlamışlardır. "Brecht 1926 Ekim'inde Hauptmann'a Kapital'i okuduğuna dair mektuplar yazmaktadır". (Brecht 1997: 140)) Bu tanışma Brecht'in henüz ham da olsa yabancılaştırmanın politik kuramının temelini atmasının önemli noktalarından biri olmuştur. Ve uzun okumalardan hemen sonra Marksist kimliğini ön plana çıkaran ilk oyunu Adam Adamdır'ı yazmıştır(1927).

Yine Berlin döneminde Piscator ile tanışması ve bazı prodüksiyonlarda (Aslan Asker Schweyk gibi) birlikte yaptıkları çalışmalar, epik tiyatronun ve yabancılaştırma kuramının gelişmesinin önemli dönemeçlerinden biridir. Brecht bunu açıkça şöyle ifade etmiştir:"Tiyatroyu politikaya doğru yöneltme onuru, özellikle Piscator'undur. Bu yöneltme olmaksızın Yazar'ın tiyatrosu düşünülemezdi." (Brecht 1977: 140)

Daha çok sahneye getirdiği teknik yeniliklerle bilinen Piscator, natüralizmin gerçekçiliğine önemli eleştiriler getirmiş, tiyatrosunu burjuva sanatına karşı proleterya tiyatrosu, olarak tanımlamıştır. Metne yaklaşımı ve sahneleme anlayışı bakımından epik tiyatronun öncüllerinden, hatta ilk uygulayıcılarından kabul edebileceğimiz Piscator, oyunu bir bildiriye dönüştürerek seyirciyi bilinçlendirmeye ve duygusal yönden kışkırtmaya yönlendirir. Sahnelemelerinde sıklıkla kullandığı projeksiyonlar ile hem dramatik gerilimi kırar hem de "olayların ardında yatan gerçekleri" göstermeye çalışır. Belgelere dayanan gerçekçiliğiyle, nesnelliği tarihsel gelişimi içerisinde vermektedir. Dramatik akışın açıklayıcı ve nesnelliğe vurgu yapan şarkılarla kesilmesi de dönemin ajit-prop tiyatrolarından esinlenilerek kullanılmıştır (bu Brecht'in de kullanacağı bir yöntemdir). Ancak Brecht ile ortaklıkları bu tekniklerle sınırlıdır. Piscator'da dramaturji bir kahraman ve onunla tanımlanan çevre ve ilişkiler üzerinden şekillendirilir. Amaç özdeşleşmeyi kırmak değil, özdeşleşmeyi farklı bir politik doğru üzerinden çok katmanlı bir şekilde sağlamaktır. Bu Brecht'in ileride eleştireceği bir sorun yaratacaktır."Piscator'un ki gibi harikulade bir politik

tiyatronun çöküşüne yine politik nedenlerin yol açtığını söylememiz gerekiyor.”
(Brecht 1990: 75)

Burada anlatılmak istenen salt politik bir eylem olan tiyatronun yine politik gelişmelerce yok edilebileceğidir. Aynı şekilde, 1933’deki Hitler iktidarı da Piscator Tiyatrosunun sonu olacaktır. Ayrıca ileride de değineceğimiz gibi, Brecht seyircinin özdeşleştirilmesinin her türlüsüne karşıdır. Çünkü özdeşleyim “*gerçek bir eleştiriyi olanaksız kılmakta, alımlayıcıyı olan bitene alıştırmaktadır*” (Brecht 1977: 39) bu doğru bilgiye ulaşmanın ve harekete geçebilmenin önündeki en büyük engeldir. Tiyatrosunu dramaturji kurulundan stüdyolara kadar kolektif bir yaratımın üzerine inşa eden Piscator’un kolektivizm anlayışı ile de Brecht’i etkilediğini söylemek gerekir. Son olarak Piscator oyunculuktaki “politik etkinliğin bilincinde olma” anlayışı ile de epik oyunculuğa önemli katkıları olmuştur.

Yabancılaştırma yönteminin oturmaya başladığı Üç Kuruşluk Opera ve Ana gibi önemli prodüksiyonlar ve büyük ölçüde faşizmin yükselişine duyulan endişeden yazılan öğreti oyunlarından (Lehrstück) sonra, 1933’teki Hitler iktidarı ile birçok sanatçı toplama birlikte Almanya’dan kaçmak zorunda kalan Brecht’in bu sürgün yılları Yabancılaştırma kuramının da olgunlaştırıldığı yıllar olmuştur. Bu on altı yıllık süre zarfında, teorik ve polemik yazılarında, geliştirdiği tekniğin, tiyatro anlayışının kavramsal bir çerçeveye oturtulduğunu görüyoruz. Yine bu yıllarda Moskova’ya yaptığı ziyaret sırasında izlediği Mei Lan Fang isimli usta oyuncunun gösterisinden ve Rus biçimcilerinin ‘ostraneniye’ (yabancılaştırma) kavramından oldukça etkilenir ve Yabancılaştırmanın (Verfremdungseffekt) enine boyuna tartışıldığı ilk metinlerini kaleme alır. “*Çin Tiyatrosunda Yabancılaştırma Efektleri*” (Brecht 1990: 166) adlı yazısında oyunculuk sanatında Mei Lan Fang’dan ve doğu Tiyatrolarındaki yabancılaştırma efektlerinden etkilendiğini açıkça belirtir Brecht.

Oyuncunun bilinçli oyununa, duygu ve heyecanları dahi içselleştirmeden, sadece belirtilerinin kusursuzca icra edilmesine ve tüm bunların olabildiğince doğal bir şekilde yapılmasına hayran kalır. Ancak Brecht şunu da belirtmeden edemez ki; tüm bu teknik düzenlemeler doğanın gizemi gibi yansıtılmakta, bir büyüsellik barındırmaktadır. Tekniğin başka sanatçılarla paylaşılması dahi yasaktır. Zaten felsefi olarak da doğanın gizlerinin bilinemeyeceği düşünülmektedir. Bu nedenle Brecht, Çin Tiyatrosundan sadece teknik bakımından faydalanılabileceğini belirtir. “Gerçekten, Çin tiyatrosunun yabancılaştırma etkisi gibi teknik bir yöntemin incelenmesinden, ancak, belirli toplumsal amaçlar için böyle bir tekniği gereksinimler bir yarar sağlayabilir. Buraya dek, yeni Alman tiyatrosu, bağımsızca, Çin dram sanatının hiç mi hiç etkisinde kalmaksızın, deneyleri sonucunda geliştirmiştir yabancılaştırmayı.” (Brecht 1990: 177)

Geleneksel tiyatro formlarının tekniği ‘yabancılaştırma efektleriyle’ benzeşmektedir. Çünkü Brecht’in yabancılaştırma kuramı salt bir estetik tavır, bir teknik düzenleme değil sanatçının politik tavrıdır, önlemdir. Örneğin geleneksel tiyatromuzdaki orta oyunu, meddahlık gibi formlar ‘yabancılaştırma efektleriyle’ dolu bir tiyatrodur. Ancak, son kertede, gösterinin amacı gülmecedir ve politik tavrı, daha çok düzenin olumsuzluklarına işaret ederek bunların revize edilmesini sağlamaya çalışmak olarak özetlenebilir.

Rus biçimcilerinin ‘ostranenije’ kavramı ise alımlayıcının gündelik hayatında karşılaştığı olay ve durumları anlamasını engelleyen “algıların otomatikleşmesi” durumunu kırmak ve bunlara yeni bir gözle bakmasını sağlamak üzerinden tanımlanmıştır. Bunun için sanat eseri malzemesine, tekniğine dikkat çekmelidir. Bu algılamamızı değiştirecek ve sıradanlaştırdığımız olaylara yeni bir gözle bakmamızı sağlayacaktır. Bunun için Terry Eagleton şu örneği verir:

“Genelde farkında olmadan nefes alırız: Hava da tıpkı dil gibi içerisinde hareket ettiğimiz ortamdır. Ancak hava aniden yoğunlaşır veya bozulursa nefes almamıza dikkat etmek zorunda kalırız. Bu fiziksel yaşamımıza farklı bir yaşantı getirir.” (Eagleton 1990: 28)

“Bu eğer edebiyata uyarlanırsa, yapıtın “nasıl kurulmuş olduğunun bilincine varırız, aynı zamanda da ona karşı ilgimiz yoğunlaşır.” (Eagleton 1990: 28)

Bu Brecht’in “yabancılaşmışlıklara yabancılaştırılmamızın” Brecht’e göre daha kabaca estetize edilmiş ve daha çok edebi düzlemde anlamlı olan bir tanımıdır. Rus biçimcilerinin “yeniden okuma” etkisi yerini “eleştirel tutum”a bırakır.

Tüm bu deneyimlerden sonra kuramının olgunlaştığını ispat eden büyük oyunları olarak tanımlanan Cesaret Ana ve Çocukları, Kafkas Tebeşir Dairesi, Sezuan’ın İyi İnsanı gibi oyunlarını yazmıştır. Yine Sürgün yıllarında daha sonra Messingkauf adlı bir kitapta bir araya getirmeyi planladığı birçok teorik yazı kaleme almıştır. Bu yazılarda merkeze koyduğu kavram Yabancılaştırmadır (Verfremdungseffekt). Yabancılaştırma, sanatçının, seyircinin bilim çağı insanının alması gereken eleştirel tutumu alması için aldığı önlem ve geliştirdiği estetik-politik tavidir.

3. 2. Yabancılaştırmanın Politik Kuramı

Brecht yabancılaştırmanın politik altyapısını örerken kendi yaşamsal pratiklerinden olduğu kadar Marksist kimliğinin getirdiği bilgi birikiminden de yararlanmıştır. Marksizm'in klasiklerini okuyan Brecht, diyalektik materyalizmi tiyatroya uygulamış ve bunun estetik ifadesi olarak da sıklıkla Yabancılaştırma tiyatrosu ifadesini kullanmıştır.*

Marx'ın bütün klasiklerinde yabancılaşma kavramının önemli bir yeri vardır. Marksist teorinin başat kavramlarından yabancılaşma daha Yahudi Sorunu'nda, dinin (Hıristiyanlık) toplumsal olanı devletten; ulusal, moral ve teorik ilişkileri insandan dışsallaştırması üzerinden tanımlanmaya çalışılan bir kavramdır. Yahudiliği ise özünü yitiren insanın nesneye dönüştürülmesi olarak gören genç Marx'ın belirttiği gibi bu yabancılaşma bir elden çıkarma pratiği olarak çıkar karşımıza. Yani insanda olanın ondan koparılıp alınması olarak. Ve yine Hegel'in Hukuk Felsefesinin Eleştirisine Katkı'da belirttiği üzere halkı, ezilenleri yanılısamaya, yalancı mutluluğa sürükleyen, dünyayı yanlış algılama biçimini dayatan dini ortadan kaldırmanın tümünden toplumsal ilişkileri değiştirmenin bir parçası olacağını söyler. Bu Althusser'in ideolojik aygıtları zayıf düşürme stratejisini andırır. Din halkın ideolojik yabancılaşmasıdır. Marx giderek kapitalist toplumsal ilişkileri çözümlenmeye başladığında üretim süreci içerisinde ve bütünüyle bu 'üretim' biçiminden kaynaklanan yabancılaşmaya dikkat çekti. "Emeğin ürettiği nesne, onun ürünü, yabancı bir varlık olarak, üreticiden bağımsız bir erk olarak, ona karşı koyar. Emek ürünü, bir nesne içinde saptanmış, bir nesne içinde somutlanmış emektir, emeğin nesneleşmesidir. Nesneleşme nesnenin yitirilmesi ya da nesneye kölelik olarak, sahiplenme yabancılaşma, yoksunlaşma olarak görülür." (2004)

* Birçok yazısında epik, materyalist, bilim çağı tiyatrosu vb. adlandırmalar da vardır.

Burada insan, emeğinin ürününe yabancılaşmıştır. Dışsallaştırılan bu nesne tüketim sürecinde ondan ayrılmış ve yeniden satın alması gereken ayrı bir nesneye dönüşmüştür. Kapitalist üretim biçiminden kaynaklanan bu yabancılaşma insanın kendi doğasına (daha doğrusu doğal ve bu anlamda üretken ve devingen olan insan bedeni olarak doğanın kendi kendisine) yabancılaşmasıdır. Çünkü bu süreç aynı zamanda insanın kendisine ve kendisinden dışsallaştırdığı doğaya karşı bir algılama, düşünme ve buna bağlı olarak da bir eylem pratiği yaratmaktadır. Tüm bunlardan Marx şu önemli sonucu çıkarır: Eğer insanın öz etkinliği kendisine ait değilse ve bu yabancı etkinlik bir komuta aracına dönüşmüşse (ideolojik aygıtları veya özel mülkiyetin sınıfsal karakterini ve eşitsiz dağılımın hatırlayalım), bu etkinlik kime aittir? Bu başka bir insandan, mülk sahibinden- başkası değildir. O halde yabancılaşmanın kırılabilmesinin ön koşullarından biri, insan ilişkilerinin alanına girebilmektir. Bu ilişkilerin gerçeğinin açığa çıkarılması üretim sürecinde başlayan ve dolaylı olarak toplumsal ilişkiler alanına giren yabancılaşma sürecinin düşünsel alanla sınırlanamayacak bir pratik-bilme sürecine dönüşmesiyle sağlanacaktır.* Bu Brecht'in nihai amacıdır: insan bilincinin özgürleşmesi. Yazılarının birçoğunda tiyatronun insan ilişkilerini konu aldığını ama bunu eskisi gibi değil de bilim çağının tiyatrosuna yaraşır biçimde yapması gerektiğini söylemiştir. “Filozof: Marksist öğretisi, dünyaya bakmak için bazı yöntemler, ölçütler ileri sürer.(Brecht 1977: 22) Bu sanatçının dünyayı algılayış ve aktarış biçimi olmalıdır.

* Marx yabancılaşmanın bütünüyle ortadan kalkmasının, insana ait olanın yine ona verildiği, komünist toplumda mümkün olacağını belirtir.

3. 3. Aristoteles'in Poetikasına Eleştiri ve Yabancılaştırmanın Poetikası

Aristotelyen poetika Aydınlanma dönemi ile birlikte sorgulanmaya başlamış, sanatçılar dünyevi konularla ilgilenmeye başlamış, öncelikle bir sekülerleşme eğilimi içinde kader, uyumluluk, olasılık ve gerçeklik yasalarına göre tutarlılık gibi nosyonlar sorgulanmaya başlamıştır. 18. yüzyıl aydınlanma dönemi ile birlikte bir ölçüt olarak soyut estetik kurallar daha fazla toplumsal gerçeklikle ilişkilendirilerek tanımlanmaya başlamıştır, bu da materyalist eğilimin bir parçasıdır. Sağaltımın yerini giderek sahneden seyirciye kazandırılmak istenen düşünce biçimleri almıştır. Sanatçı, doğrularını döneminin tarihsel-toplumsal dinamiklerine tepki göstererek oluşturmuştur. Ve özellikle toplumsal dönüşümlerin keskinleştiği dönemlerde sanatçılar, hem sanatın konusunda hem de biçiminde değişikliklere gitmeye çalışmışlardır.

Brecht tiyatro kuramını Aristoteles'in poetikası ile girdiği polemikle sistemleştirmeye çalışmıştır. Bir anlamda sistemin, düzenin, doğal olanın (bize hep doğal gözükenin) yeniden üretilmesinin estetik altyapısını oluşturduğunu düşünür Poetika'nın. Augusto Boal'e göre bu politika, egemen sınıfın kendini yeniden ürettiği egemen sanat anlayışı, tarihin akışı içerisinde, egemen sınıfların değişmesiyle birlikte görünüm değiştirerek gelişmiştir. Sanatın sekülerleştiği Rönesans ile birlikte Tanrılara yakaran, kaderin oyuncağı bireyin yerini giderek kendi ayakları üzerinde durmaya çalışan girişimci birey almıştır.

Brecht'in bakış açısından Aristoteles'in poetikasının özü nedir? Aristoteles'e göre şeyler ideal olana doğru akmaktadır. Yani her şey kusursuzluğa meyletmektedir. Peki ya yanlış giden bir şeyler olursa? İşte bilim ve sanatların amacı da budur: doğanın kusurlarını düzeltmek. Bu sebeple sanat "*olanı değil olması gerekeni yansıtır*".(Aristoteles 1963: 30) Yani olması gerekmeyen şeyler varsa sağaltılmalıdır. Tragedya ideal olana doğru ulaşmakta olan insan eylemlerini taklit

eder. Ulaşılmak istenen ideal, mutluluktur. En büyük mutluluk erdemdir. En büyük erdem adalettir. Peki adalet nedir? Adil olan yasaya uygun olandır. Yasa köleciliktir, düzenle evrenin yasalarıyla uyumdur, ölçülülüktür. Aristotelyen sanatın amacı korku ve acıma duyguları uyandırarak “ideal” olana akışın sağlanmasıdır. Katharsis yoluyla izleyicideki yasa dışı eğilim, trajik hata (hamartia) arındırılır. Bu seyircinin empati kurduğu kahramanın yasaya aykırı olan davranışı sebebiyle acı çekmesi yoluyla gerçekleşir. Augusto Boal bu estetik anlayışı “*baskıcı tragedya sistemi*”(Boal 2003: 1)olarak adlandırmıştır.

Brecht ise bu özdeşleştirme temelli sanat anlayışına ve bunun tüm varyantlarına (Hegel’in estetik anlayışı gibi) tümünden karşı çıkmıştır. Karşı çıkılmanın temelini, salt psikolojik ya da ideolojik özdeşleşme değil, sahnedeki kahramanın bilinçliliği üzerinden bize sunulan ve yine bize kendi doğrusunu dayatan ve bu anlamda gerçek bir bilme sürecinin önüne geçen ve son kertede seyircinin eleştirel tutum alma hakkını elinden alan çok geniş bir özdeşleşme kavramı oluşturur. Brecht buna karşılık yabancılaştırma tiyatrosunu seyircinin bu hakkının hiçbir zaman elinden alınmadığı bir estetik anlayış olarak kurgular. Karakterler hiçbir zaman, eylemlerinin salt öznesi ya da tarihin akli olarak hareket etmemelidirler, onlar olumlu ya da olumsuz bir son durak olamazlar. Karakter her zaman toplumsal bir varlıktır ve toplumsal koşullardan, nesnellikten etkilenir, ne bireysel iradesinin efendisi ne de toplumsal varlığının kölesidir, bu sebeple karakter eylemleri yüzünden sadece ne suçlanabilir ne tamamen olumlanabilir. Yabancılaştırmayla amaçlanan karakterin nesneyle (toplumsal koşullar ve diğer insanlar) girdiği ilişki üzerinden, tavırlarının, eylemlerinin bir kritiğinin yapılabilmesi olasılığını canlı tutmaktır, sanat eseri ile alımlayıcının karşılaşması üretken ve doğurgan bir zemine dönüştürülmelidir. Seyircinin “*eyleme geçme erkini kurgusal karaktere devretmesini sağlayan*” (Boal 2003: 104) özdeşleşme kırılmalıdır. Seyirci sahnedekinin eylemlerini olumlama ya da reddetme hakkını her zaman saklı tutar. Althusser bunun gerçekleşmesi için, yani seyircinin sahnedekine yabancılaşıp eleştirel tutum alabilmesi için oyunların “*gizil-*

asimetrik-merkezsiz-eleştirel bir yapıda” (Althusse 1999: 152) kurulduğunu söyler. Ona göre, karakter her zaman belirli bir ideolojik bilinçlilik üzerinden hareket etmektedir. Bu “yanlış bilinci” sebebiyle kendisini büyük ölçüde etkileyen ve kendisinin de içerisinde devindiği nesnel koşulların farkında değildir. Cesaret savaştan kazançlı çıkabileceğini düşünür, ancak nesnel koşullar buna hiçbir zaman izin vermeyecektir. Cesaret’in bu ideolojik bilinçliliği merkezden kaydırılır ve asimetrik bir yapı kurulur. Ancak karaktere görünür olmayan bu durum seyirciye açıktır. Ve seyircinin de bu ideolojik bilinçle (Almanların savaştan karlı çıkacağını düşünerek Nazileri desteklemesi) tiyatroya geldiği düşünüldüğünde, özdeşleşmenin yarattığı bilgisizliğin yerini eleştirel tutumun alacağı varsayılabilir. Cesaret oyun boyunca savaştan beslenerek ayakta kalmaya çalışır, çabası çocuklarının karnını doyurabilmek içindir, ancak bütün çocukları savaşta öldürülür, çelişkisi oldukça trajik sonuçlar verir ancak Brecht oyundan çıkarılacak sonucu karakterin oluşumu üzerinden vermez, Cesaret varını yoğunu kaybettiği halde birliklerin arkasından gitmeye devam eder.

Bu açıklamada her ne kadar ideolojinin rolü abartılmışsa da yabancılaştırma estetiğinin yapısal unsurlarının çözümlenmesi bakımından önemlidir. Buradaki çekince noktamız ideoloji tanımı ile ilgilidir. Althusser’e göre ideoloji, “*bireylerin gerçek varoluş koşullarıyla aralarındaki hayali ilişkilerdir*” (Althusser 1991: 51) ve ideolojiler kendilerini ideolojik aygıtlardaki maddi pratikler içerisinde var ederler. Burada insanın kapitalist üretim ilişkilerinden, ekonomik ilişkilerden kaynaklanan bilinçlilik/bilinçsizlik dışlanmaktadır. İdeolojinin bir seslenme pratiği olarak rolü ise abartılmış, mutlaklaştırılmıştır, yani ideoloji, gereklerinin yerine getirilmesini gerçekten de bireylerin kendilerine ibadet eder gibi davranmasını sağlayarak mı sağlamaktadır? Cesaret Ana salt orta sınıf ideolojisi ile hareket etmez. Bu Cesaret’in neden fal baktığını, Rahip’e neden yardım ettiğini, Aşçı’dan neden hoşlandığını, yüzü dağılmış Katrin’i görüp neden savaşa lanet okuduğunu açıklamada yetersiz kalacaktır. Aslında seyirci de tıpkı Cesaret gibi çelişkileriyle gelir tiyatroya, ideolojik

zemin üzerinde yükselen özdeşleşme çelişkileriyle birlikte yeniden-yaratılan gerçekliğin belirli teknik düzenlemelerle yabancılaştırılmasıyla kuşkulu ve şaşırtıcı hale getirilir.

3. 4. Öğeler

Brecht de tıpkı Aristoteles gibi tiyatronun özünü öykünün oluşturduğunu düşünür. Öykü yabancılaştırma yönteminin kullanılacağı ilk alandır. Öykünün organik bütünlüğü bozulup, kısa anlatılardan oluşan, eklemlerle bir yapı kurulur. Dramatik gelişme episodlara bölünerek kırılır. Zaman ve mekan oyunun gelişimi içerisinde farklılaşır. Bu seyircideki tamamlanmışlık, olup bitme hissini engelleyecektir. Tek bir karakterin doğrusu üzerine değil öyküye dikkat çekmek için her episodun içeriğinin, dramatik gelişiminin anlatıldığı başlıklar seyirciye aktarılır. Cesaret Ana ve Çocukları oyununda da episodik anlatım vardır ve her sahne bu şekilde başlıklandırılmıştır.

“3- Aradan üç yıl geçmiş, Cesaret Ana Fin Alayına esir düşmüştür. Kızı ve arabası kurtulur. Namuslu oğlu ölür.” (Brecht 1999: 23)

Bu oyunun öyküsünün gelişimine, dolaylı olarak da onu “nelerin ya da kimlerin” geliştirdiğine dikkat çeker. Ayrıca seyirciye tiyatro oyunu seyrettiği

hatırlatılmış olur. Brecht'in yazış biçimi ile bu gelişim nesnel koşullar ile öznenin ona verdiği tepkiler diyalektiği ile sağlanır. Bu özne-nesne diyalektiği her ikisinin de tanınmasını sağlayacaktır. Cesaret Ana neden çocuğu ölüm tehlikesi altındayken arabası üzerinden pazarlık etmeye devam eder? Cevap Cesaret'in nesnel koşullarla girdiği ilişkide açığa çıkacaktır.

Öykü her zaman tarihselleştirilerek aktarılır. Tarihselleştirme Brecht'in burjuva sanatı dediği sanat anlayışına da karşı geliştirilmiş bir tezdır. Bu oyunlarda karakter tüm olayların merkezinde yer alır. Yazar bu karakteri evrensel bir insan figürü olarak çizdiği iddiasındadır. Diğer karakterler de onun tanımlanması için vardır ve onun bilinçliliği üzerinden konumlanmışlardır. Brecht'te olay belirli bir zamanın ürünüdür. Karakter de o zamanın karakteridir ve biriciktir. Benzerlikler düşünme tarzlarında ortaya çıkar. Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarındaki bir durumu, savaştan kazançlı çıkabileceğini düşünen halkın hikayesini, Cesaret'in, Otuz Yıl Savaşlarındaki bir tüccar kadının hikayesi ile anlatır.

Öykü tek bir bakış açısını kırmak, izleyiciyi olaylara yabancılaştırabilmek için farklı bakış açılarıyla aktarılır. Bir tarafta Cesaret'in savaştan geçimini sağlama yanılması ve bu orta sınıf ideolojisinin onun davranışlarına yansımaları, diğer tarafta Komutan'ın Eilif'e savaştaki başarıları için düzdüğü övgüler ard arda verilir. Cesaret'in bilinçliliği merkeze konulmamıştır. Onun diğer karakterlerle (ve onların bilinçliliğiyle) ve nesnel koşullarla girdiği ilişkiden çıkar eleştiri. Davranışlar ve olaylar birbiriyle çeliştirilir. Bu seyircinin yabancılaşmasında, olayları olduğu gibi kabul etme eğiliminde bozulmaya yol açar, seyirci yargılamak, karar vermek durumunda bırakılır. Ayrıca Brecht öyküsünü çoğunlukla popüler kültürün alanından seçer. Bildik halk öyküleri, şarkı sözleri, kutsal kitap, mitleşmiş sözler. Çünkü bu alan egemen ideolojinin üretildiği, yansımaların alanıdır aynı zamanda.

Karakterler belirli sınıfları, grupları ya da tipikleşmiş davranış biçimlerini temsil eder. Ama hiçbir zaman kabaca Lukacsçı bir tipikleştirme söz konusu değildir. Bireysel özellikleri ile birlikte betimlenirler ve bütünlüklü değil çelişkili çizileriyle çizilirler.

“Cesaret hem savaştan umutlu, hem de savaştan korkuyor. ;Savaşa katılmak istiyor, ama barışçı biçimde alışveriş yaparak, savaştan kaçarak değil. Savaş yoluyla ve savaşta ailesini ayakta tutmak istiyor. Hem orduya hizmet etmek, hem de kendi kendisini ordudan kurtarmak istiyor.” (Brecht 199: 333)

Dekor, müzik gibi sahnesel öğeler de yabancılaştırıcı etkilerle donatılarak kullanılır. Dekor, müzik, her zaman öykünün dramatik akışının dışında, onu yorumlayan ayrı sahnesel varlıklar olarak işlevlendirilirler. Örneğin dekor yanılısama yaratacak ayrıntılardan ve gerçekçilikten kaçınılarak çizilmiştir. O, olayların geçtiği mekan olmaktan öte nesnel koşulların da betimlenmesini, ayrıca çelişkilere vurgu yapılmasını sağlar. Cesaret’in arabası oyun içerisinde onunla birlikte eskir ya da kazançlarıyla birlikte yenilenir. Savaşın Cesaret’te yarattığı etki arabasında da görülmektedir. Aynı zamanda ışık kaynakları da seyircinin görebileceği yerlerde. Tüm bunlar seyirciye tiyatrodaki olduğunu hatırlatır ve bilincini sürekli açık tutar. Müzik olayları açıklayıcı ya da belli bir yöne dikkat çekicidir. Örneğin Yvette’in söylediği şarkıda müzik savaş nesnellğine vurgu yapmakta ve hem Yvette’in naif ve bu naifliğin aslında insani bir şey olduğunu, hem de bu naifliğin savaş nesnellğinde anlamsızlaştığını imlemektedir.

Oyunculukta da özdeşleşmeden kaçınılır. Oyuncu rolü üzerinde çalışırken karakterin tüm davranış ve eylemlerini haklılaştırmaya çalışmaz; aksine, ona karşı eleştirel bir tutum alır. Yaratımının özünü kolektivitenin oluşturduğu oyuncu gestusları oluşturur. Gestus, “*bir ya da birden çok kişinin, bir ya da birden çok kişiyi hedef alan jest ve mimiklerinden ve genellikle sözlerden oluşan bütündür*”.(Brecht 1994: 30) Yani gestuslar bireysel değil toplumsal ifadeleri anlatmaktadır. Bu gestuslarla karakterin eylemleri gerçekten anlamlandırılabilir. Yoksa Cesaret sadece Cesaret’e özgü olmakla kalır. Weigel’in Cesaret’de yaptığı madeni paraları cüzdanına mekanik bir şekilde koyuş jesti bir gestustur.

“Alışılmışlık yığını içinden hakiki olanı bulup çıkarmak, biricik olanı dikkat çekici biçimde genel olana bağıntılamak, büyük bir süreç içinde özellikli olanı yakalamak, işte gerçekçilerin sanatı bu.” (Brecht 1994: 138)

Film analizlerine başladığımızda göreceğimiz gibi Michael Haneke’nin dünya ve sinema anlayışı, Marx’ın, ‘üretim ve tüketim ilişkilerinde’, Brecht’in de ‘genelde sanat, özelde tiyatro’ alanında geliştirdiği ‘yabancılaştırma’ kuramıyla, yakından ilgilidir. Hatta, yalnızca onun çağdaşıdır diyebiliriz. Özellikle, Brecht’in ‘Cesaret Ana’ oyunuyla, Michael Haneke’nin filmleri, biçim-öz ve seyirci kurgusu açısından büyük benzerlikler gösterir. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, bu iki ‘auter’ arasındaki ilişkiye sık sık değineceğiz ama şimdi, Michael Haneke’nin film teorisini oluştururken, biçim ile öz arasındaki yapıyı ve etkileşimi, kavramsal açıdan temellendirdiği estetik anlayış olan Marksist estetik ve biçim içerik ilişkisine kısaca değinelim.

4. MARKSİST ESTETİK VE BİÇİM ÖZ İLİŞKİSİ

Karl Marx'a göre estetik obje dediğimiz varlık, obje dediğimiz varlığın bir parçasını oluşturur. Bu noktada Marx için önemli olan nokta ise objenin var olması değil, onun insan emeğinin bir ürünü olması yani var olanın insanlaştırılmış bir obje olmasıdır. Marx şöyle hareket ediyor: “Obje nedir? Çeşitli türden obje’ler vardır. İlk olarak genellikle obje diye bir şey yoktur, tersine, üretim ile meydana getirilen belli tarzda tüketilmesi gereken belli bir obje vardır. Yalnız tüketim obje’si değil, tüketim tarzı da üretim ile üretilir; yalnız objektif olarak değil, aynı zamanda subjektif olarak.” (Tunalı 2011: 77) Şimdi Marx’ın bu sözlerinden hareketle ilerlemeye çalışalım.

Marx, obje’yi bir temel kategori olan tüketim kategorisi ile belirlemek istiyor. Tüketim ise insan eylem ve etkinliğinin var olana yönelmesi, ona katılması, onu insansal kılması demektir. Bundan ötürü Marx “salt doğa obje’si” ile erekler koyan ve amaçlayan, insan etkinliğinin ürünü olan “obje” arasında önemli ayrım yapar. Böyle bir etkinliğin obje’si, artık herhangi bir obje olma, bir doğa varlığı olma durumundan kurtulur ve bu ürün insan etkinliğinin bir ürünü olur. Yani “ürün olarak ürün, salt doğal obje’den ayrılır ve ancak tüketim içinde bir ürün olur.” (Tunalı 2011: 77) İnsan etkinliğinin, burada tüketim etkinliğinin obje’si olması, obje’ye bir toplumsallık ve tarihsellik niteliği kazandırır. Bunun için bir ürün olan obje, toplumsal-tarihsel bir obje’dir. Marx’ın belirttiği gibi:

“Toplumsal bir varlık olarak insanla uğraşan her bilginin obje’si olarak herhangi elle kavranabilir, maddesel bir nesne olmayıp , toplumsal bir ilgidir. Ya da daha iyi söylenirse: Maddesel bir nesne, eğer o insan bütünselliğinin pratik bir ifadesi ise, insanın özüne ait güçlerin obje’leştirilmesi olur.” (Koch 1962: 114)

Bu bakımdan insan etkinliğinin obje'si olan bir varlık hem bir obje'dir, hem de bir üründür. Bu obje ve ürün doğal varlığı içinde değil bunun tam tersi olan insanlığın toplumsal ve tarihsel boyutları içinde bir gerçeklik elde etmiş olur.

Marx'a göre bütün bu söylediklerimizin estetik obje için de geçerli olması gerekir çünkü ona göre estetik obje de, ister bir doğa parçası, ister bir sanat yapıtı olsun, insan etkinliğinin bir ürünüdür. Ve bu nedenle toplumsal ve tarihsel bir varlıktır.

Tarihselleşen bir obje böyle bir obje olarak yalnız nesneleşen bir etkinlik olmayıp, onun suje için bir obje olduğu düşüncesi estetik obje'nin diyalektik kavranışı için çok önemlidir. (Koch 1962: 153)

Çünkü, estetik obje, yalnız “ürün” olması bakımından tarihsel-toplumsal bir obje değildir. Aynı zamanda onu kavrayabilecek, estetik niteliğini algılayabilecek, etkinlik sahibi bir suje için de o, böyle bir obje'dir, yani sanat yapıtıdır. Böyle bir kavramanın obje'si olmayan bir estetik obje, bir sanat yapıtı, bu niteliklere sahip olamaz, yani bir obje olamaz, (çünkü onlar, ancak bir süje etkinliği için bir obje olabilirler), salt bir doğa varlığı haline inmiş olur. (2011)

Bu söylediklerimiz ışığında, şunu söyleyebiliriz ki, insan toplumsallığı ve tarihselliği varsayımından yola çıkan Marksizm, sanat olayını belirlerken bir subjektivizme ulaşıyor. Ama, böyle bir sonuç , Marksist estetiğin özünden değil de, sanat olayının özünden ileri geliyor. Çünkü, sanat olayı, estetik obje, süje varlığı dikkate alınmadan hiç bir yaklaşımla tam olarak kavranamaz. Bir estetik obje, ancak bir estetik süje için bir estetik obje'dir, yoksa kendi başına bir varlık alanı olarak değil. Sanat yapıtı ise tek tek sanat yapıtların da somutluk kazanır, şiirde, romanda, hikayede, resimde, heykelde, bir mimarlık yapısında ve bir müzikal kompositionda. Bütün bu tek tek sanat yapıtlarının bireysel bir varlığı vardır, böyle bir varlık olarak da o, öbür varlıklardan ayrılır. O halde, şimdi sormamız gereken şey şu oluyor:

Böyle bir sanat yapıtının böyle bir yapıt olmasını, onun varlığını sağlayan özellik ve nitelikler nelerdir? Bu soruda bizi sanat yapıtının düzeni sorununa götürüyor, yani sanat yapıtının düzeni nedir veya biçim ile içerik arasındaki ilişki nedir? (2011)

Sanat yapıtı hayal gücünün nesnelere deęiřtirmesiyle sanatçı tarafından yaratılan, kendine özgü bir varlıktır ve belirli bir düzen içerisinde olması gerekir. Her düzen içine birbirinden farklı parçaları alır; düzen bu parçaların çokluęuna, ama çoklukta birliğine dayanır. Bundan ötürü her sanat yapıtında çokluęa dayalı bir birlik vardır. Marsizim içinde sanat yapıtının bir düzeni vardır. Doğrudan gerçeğin kopyası olan olayların deęil de, hayal gücünün gerçeklikten devřirdięi elemanları işleme, onlara yeni bir biçim vermesiyle kendine özgü bir içerik nitelięi verdięi bir düzendir. Bu düzeni düzen kılan ilke de olayların örgüsündeki ‘iç tutarlılık’ ve ‘iç mantık’tır. Buna göre, sanat yapıtı, geliři güzel, rastlantılara dayalı olayları deęil, özel olarak seçilmiş ve mantıksal bir biçime sokulmuş olaylara dayanır. Bundan ötürü, sanat yapıtını kavramak, görünüşten derinliğe, ön plandan arka plana gitmek anlamına gelir. (2011)

“Bireysel, özel ve belirli toplumsal olayların birlięi estetik olan bir belirleme ayrımını oluşturuyorsa, o zaman, olayların yüzeyinde kalır, onları empirik olarak görür ve algılırsak, bu karřıtların birlięinin bilgisini kavrama olanaęımızı ortadan kaldırır.” (Koach 1962: 300)

Bundan ötürü toplumsal bilincin, bütün ideolojik biçimlerinin genel ödevi, yüzeysel aracılıęa başvurmadan görünen bireysel ve toplumsal durumun ‘bireysel’ ve ‘genel anlamda’ karřıtlarını bilince yükseltmektir. (2011)

Sanat yapıtı, sanatçının hayal gücünün aracılıęı ile ulařılmış bir yapıtı, karřıtların uzlaşmasından doğan bir bütünü, bir birlięi gösterir. Böyle bir karřıtlar denkleřmesi, biliyoruz ki, daha Heraklitos’tan beri uyum(harmoni) olarak

adlandırılır. Harmoni seçilen objelere canlılık veren ve onların örgüsünü oluşturan insansal, toplumsal belli ilgiler çokluğunda nitelikçe farklı, hatta karşıt yanların birliğinin sanatça elde edilmiş bir örneğidir. (Koach 1962: 276) Ancak, bu anlamda sanat yapıtı, biçimsel açıdan bir harmoniyi değil, tersine insansal-toplumsal temeli olan içeriksel bir olaylar uyumunu gösterir ve harmoni de olayların mantıksal-objektif bir örgüsüne dayanır.

Büyük sanat yapıtları, sağlam içeriksel bir uyuma ve tutarlılığa , bu anlamda sağlam bir mantığa dayalı yapıtlardır.. Bu gibi yapıtlar, günlük yüzeysel olayların daima arkasındaki büyük gerçekliğe dayanır, daima gündelik olanı aşar. Sanat yapıtının bireysel ve tekil oluşunda, bir genellik ve tümellik oluşması Lenin'e göre tekil olma ile genel olma arasındaki özsel ilgiden ileri gelir.

“Her bireysel olan geneldir. Her genel olan da bireysel olanın bir parçası, bir yanı ya da özüdür. Bütün genel olan, bütün tek tek şeyleri sadece yaklaşık olarak kuşatır. Bütün tekil olan genel olanın içine tüm olarak da girmez.” (Lenin ve KJoach1962: 89)

Sanat yapıtının bireyselliği ve genelliği bu ilgi içinde düşünölmelidir. Sanat yapıtı, bireysel-tekil bir varlıktır, ama, o insansal-toplumsal öze bu özün genelliğine ve tümelliğine ışık tutar. (2011)

Demek oluyor ki sanat yapıtı, genelliği ve tümelliği yansıtan bir bireysel varlıktır ve bu varlık içine aldığı karşıtların birliğine ve harmonisine dayanır. Şimdi bu harmonik yapıya biraz daha yakından bakacak olursak, bu harmonik yapıyı oluşturan iki önemli ögenin olduğunu görürüz. Sanat yapıtı bir yanıyla bir biçimdir, öbür yanıyla da bir içerik ve bir öz dür. Harmoni temelde bir biçim ve öz sorununu içine alır. Bu durum bütün sanat felsefesi için olduğu gibi, Marksist sanat felsefesi için de geçerlidir. Ama, burada Marksist sanat felsefesi öbür sanat teorilerinden önemli ölçüde farklılaşır. Çünkü çoğu sanat felsefeleri tinsel olanı, biçimi asıl

sanatsal olan yan diye nitelendirdiler. Buna karşılık, özü, içeriği, sanat etkinliğinin bir objektif-nesnel malzemesi olarak düşündüler. Marksist sanat teorisine gelince, onun bütün bu anlayışları tersine çevirdiğini görüyoruz. Marksist teoriye göre önemli olan biçim değil özdür. Çünkü, öz, insansal toplumsal olandır. Ama, yine biçim sanatı sanat yapan niteliktir. (Tunalı 2011: 81)

“Bununla birlikte, bütün dikkatimizi öz üzerinde toplayıp, biçim’e ikinci derecede bir yer vermemiz aptallık olur. Sanat biçim vermektir, bir yapıta ancak biçim sanat niteliği kazandırabilir. Rastgele, gelişi güzel, gereksiz bir şey değildir biçim. Biçim’in yasalar ve kuralları insanın madde üzerindeki üstünlüğünü gösterir; Bu yasalar, sanat için de, yaşam için de gereklidir.” (Tunalı 2011: 81)

Estetik yönden Marksizm de biçime, sanatı meydana getiren temel bir nitelik olarak ağırlık verir. Ancak, ne var ki, Marksist teori, sanat yapıtına yalnız estetik yönden değil, ideolojik yönden de yaklaşmak ister. Böyle, bir yaklaşım içinde artık biçim ve öz’ün değerleri yer değiştirmiş olur. Şöyle ki, biçim, belli bir deyiş, çok çabuk kalıplaşabilir; buna karşılık öz, içerik, insane ve toplum sürekli değiştiğine göre, sürekli bir değişim ve dinamizm gösterir. Buradan şöyle bir sonuç çıkarılabilir: Biçim tutucudur, öz ise ilericidir. Öz’ün ayrılmaz özellikleri devinim ve değişimdir. Öyleyse, yaptığımız bir yalınlaştırma bile olsa, biçimi tutucu, özü ise devrimci olarak nitelendirebiliriz. (Koch 1962: 114)

Sanat biçimleri bir kez yerleşip, denendiler, kuşaktan kuşağa aktarılarak sözün tam anlamıyla ‘kutsallaştırıldılar’ mı, son derece tutucu bir nitelik kazanırlar. Başlangıçtaki büyüsel anlam, büyük ölçüde unutulsa bile , insanlar eski biçimlere karşı korkuyla karışık bir saygı duyarlar; bir zamanlar belli bir büyüleyici ve toplumsal anlamı olan söz, dans ve resim biçimleri ileri ve gelişmiş toplumların sanatında yaşar, büyüsel-toplumsal yasa, yavaş yavaş estetik bir yasaya dönüşür. Eski biçimleri bir yandan yıkarak, bir yandan değiştirerek yeni biçimler yaratmak

için her zaman yeni bir toplumsal öz'ün olması gerekir. (Koch 1962: 114)

Bu söylediklerimize göre: Bir yanda değişmeye karşı direnen bir biçim, bir üslup var, öbür yanda da değişen, devrimin içindeki öz, içerik var. Bu, genel Marksist teorideki diyalektiğin sanat alanına aktarılmasından başka bir şey değildir. İşte, bu diyalektik, Marksist teoride bulduğumuz ikinci karakteristik noktaya götürür bizi. Tarihin gelişimi, Marksizme göre üretim güçleri ile üretim ilişkileri arasındaki çelişkiden oluşur. Maddesel- ekonomik temeli oluşturan üretim güçleri sürekli olarak değişir (thesis). Buna karşılık, üretim araçlarının mülkiyeti, ideolojik üst yapı, bu değişmeye karşı direnir (antithesis). Sonunda üstyapıyı devrim ile değiştirerek maddesel altyapıya uygun bir ideolojik üstyapı kurulur. (synthesis). (Tunalı 2011: 82)

Sanat alanında da aynı diyalektiği bulmak istiyor Marksist teori. Bir yanda sürekli olarak değişen, insansal-toplumsal olaylardan oluşan bir öz-içerik varlığı var: Sanatın altyapısı (thesis). Bir de bütün bu değişimlere karşı direnen genel bir biçim ve üslup var (antithesis). Bu çelişkiden ise ancak, öz'e uygun bir biçim yaratmakla kurtulur sanat (synthesis). Bütün sanat tarihinin gidişi de, Marksist anlayışa göre, diyalektik bir gidiş olacaktır. Nitekim, bunu Marksist estetikçi Fischer şöyle belirtmek istiyor:

“Aslına bakılırsa, biçimin'in tutucu yönsemesi ile öz'ün devrimci yönsemesi arasındaki diyalektik çelişme, insane toplumu için de söz konusuydu, üretim ilişkileri ile üretim güçleri arasında bir uyuşma olduğu zamanlarda yeni ve oldukça sağlam bir dengede kurulmuş oluyordu.” (Koch 1962: 209)

Tüm bunlardan çıkartabileceğimiz sonuç: Sanatçı birbirinden farklı özlere sahip toplumsal ve insansal yapılara dair birbirinden farklı bir biçim geliştirme uğraşı içinde olmasıdır. Bu da herhangi bir sanat eserine yaklaşırken veya oluştururken, sanatçının, biçim ve içerik arasındaki diyalektiğe odaklanması gerekliliğini ön plana

ıkarır. Michael Haneke'nin birbirinden farklı z ve toplumsal yapılaraya ait filmlerde, biim ve ierik arasındaki diyalektięi nasıl oluřturduęunu veya oluřturup oluřturmadıęını tez ile ilgili btn analizler tamamlandıktan sonra aıklamaya alıřacaęım.

5. REALİTE VE İRREALİTE KARŞISINDA NİCOLAI HARTMANN'IN TAVRI

Realiteye katılma kategorisinin ışığı altında bildiğimiz şey, sanat yapıtının realite ile belli bir bağılılığının olmasıdır, onun realiteden pay almasıdır. Sanat yapıtı bir yanıyla realiteye katılır, ondan pay alır ama bütünüyle realiteye geri götürölüp ona dayatılamaz. Nitekim, realiteye katılma terimi de bunu belli bir şekilde ifade ediyor. Şu halde, sanat yapıtının realite ile bağılılığının dışında bir başka varlık dünyasının da olması gerekmez mi? Şüphesiz ki, gerekir. Sanat yapıtını, varlık tarzı yönünden, bütün yönleriyle ele alan Nicolai Hartmann'a göre de sanat yapıtının realite ile bir bağılılığı vardır; fakat bu bağılılık, sanat yapıtının bütün varlığını tek başına açıklayan bir modelite oluşturmaz. Çünkü, sanat yapıtı dediğimiz şey *objektivation*'a dayanan bir var olandır. Başka bir deyimle söylersek, o objektifleşmiş bir tinsel varlıktır. Sanat yapıtının varlığını ve varlık tarzını açıklamada en sağlam dayanak yine bu objektifleşmiş tinsel varlık dediğimiz ontik yapı olacaktır. (Tunalı 2011: 72)

Her objektifleşmiş tinsel varlıkta, bir *objektivation* dile gelir. Buna göre de, bir tinsel varlık birde bu tinsel varlığın görünüşe ulaştığı bir real varlık vardır. Yani sanat yapıtında heterojen bir yapı vardır. Bu heterojen yapı, varlık tarzı bakımından iki farklı varlık olarak ortaya çıkar. Yani estetik obje'nin iki kısımdan meydana gelmesi gerekir. Bu iki kısım, iki ayrı varlık olan “realite” ve “irrealite” dünyalarıdır. Estetik obje böyle dual iki varlığa dayanır. (Tunalı 2011: 73)

Bir yanda duyularımızla kavradığımız real varlık alanı, realite dünyası. Bunun karşısında ise duyularımızla kavrayamadığımız özel çeşitten bir kavrama ile kavrayabildiğimiz, irreal bir varlık alanı, irrealite, idealite dünyası. Sanat yapıtında,

estetik obje'nin bütünlüğü, bu varlık alanlarının karşılıklı ilgisinden doğar. Sanat yapıtı bu iki varlık dünyasından yalnız birine indirgenemez, çünkü sanat yapıtının varlık tarzı kompleks'tir. Bu kompleks yapı, realite ve irrealite gibi iki varlık tarzından meydana geliyor. Real, duyulu yapıya, ön yapı, ya da ön plan, irreal varlık alanına arka yapı ya da arka plan deniyor. Bu arka yapı, realize edilemez (gerçekleştirilemez) tersine, o sadece görünen bir arka yapıdır. Böyle bir ayırma, estetik obje'yi böyle iki tabakaya bölme bütün sanatlarda en küçük ayrıntıya varıncaya kadar gösterilebilir. Sadece ön yapıdan oluşan bir estetik obje ise bilgi objesi olarak adlandırılır. Çünkü ön yapı, doğrudan doğruya bir real yapı, yani bir bilgi objesidir. Arka yapı, diye adlandırdığımız irrealite dünyasına ait obje, somut, mekanda yer kaplayan bir varlık değildir. O, daima, bir real varlıkta objektifleşir ve daima böyle bir varlık tarafından taşınır. Bu nedenle estetik obje, yalnız ideal ya da sadece bir irreal yapıdan meydana gelmiş olamaz. Buna göre, "bu ön yapı ve arka yapı karşıtlığı", estetik obje'nin ontolojik bakımdan en karakteristik yanıdır: Estetik obje, birlikli bir bütün olarak real ve irreal alanların bölünmez bir bütünlüğüdür. (Tunalı 2011: 74)

Şimdi, ön yapı'nın real oluşu ne ifade eder? Bu, sanat yapıtının, algıladığımız maddi yapısını oluşturur. Bir müzikal kompozisyon'un tonları, bir heykelin dayandığı taş, ya da bronz kütle, bir şiirin kelimeleri, resmin boya kütlesi, v.b böyle bir real alanı, ön yapı tabakasını meydana getirir. "Ön yapı, daima apaçık olarak kavradığımız bir yapıdır" (Tunalı 2011: 74)

Onun içeriğinde hiçbir sorunsal yan yoktur, o, bize doğrudan doğruya bir veri olarak verilmiştir; bu bakımdan o yalın bir veri'dir. Tek tabakadan ibaret bir yapı'dır. "ön" yapı ve "arka" yapı, salt varlık tarzı bakımından ayırt edilebiliyorsa, o

zaman ön yapı, daima kendi içinde yalın ve tek bir tabakadır, arka yapı ise, yapı yönünden kendi içinde de birçok tabakalar halinde tabakalaşır. Arka yapıyı biraz daha yakından incelersek karakteristiğinin irreal oluşu olduğunu söyleyebiliriz. “ Arka yapı, irreal’dir ve daima irreal olarak kalır. Ön yapı kendi başına var olabilir ama arka yapı kendi başına var olamaz. Bir öncüle ihtiyaç duyar. İnsan olsa da olmasa da real varlık dediğimiz varlık var olmaya devam eder. Ama arka yapı’ya, irreal alana gelince durum tamamen değişir çünkü o, bir insan sujesi için vardır. Bir şiir, ondan anlayan, onu estetik olarak algılayan bir insan için ancak bir şiirdir. Bir heykel, onu estetik olarak kavrayan bir ‘ben’ için bir heykeldir; bir senfoni, yine onu, estetik olarak algılayabilen bir suje için bir senfonidir. Bahsettiğimiz gibi, özel algılamaların olmadığı bir yerde bir şiir, gelişigüzel kelimeler, bir heykel sadece bir taş kütle, bir senfoni ise bir ses yığındır. Burada, irreal yapının herkes için geçerli, apaçık bir yapı olmadığını görüyoruz. Biz irreal yapıyı, real varlıktaki görünüş içinde kavriyoruz. Bunun, dışında irreal varlığı algılayamayız. (Tunalı 2011: 75)

Nicolai Hartmann, irrealiteyi karşılamak üzere yeni bir kavram geliştirir. Bu kavram, görünen idealite kavramıdır. Görünen idealite, artık, mutlak bir idealite değildir. Görünen idealite, duyusal bir varlıkta, yani bir real varlıkta görüldüğü için onda kavranan bir idealite’dir. Bunun içindir ki “ görünen idealite artık idealite gibi kendi başına var olan bir varlık değil, tersine, bir ‘sujе’, bir ‘ben’, için var olan bir varlıktır. İşte sanat yapıtının varlığı, real bir ön yapı ile ‘görünen bir idealite’ olan bir arka yapı ‘dan oluşur. Ve ancak görünen idealite aracılığıyla estetik obje ortaya çıkar, real dünyadan kurtulur ve ideal bir dünyaya yükselir. Buna göre, sanat yapıtı, estetik obje, görünen bir idealite, görünen bir arka yapı ile bir veri olan ön yapı arasındaki ilgi içinde ortaya çıkar. (Tunalı 2011: 76)

Nicolai Hartmann ontolojik yönden tam bir düalizme ulaşıyor. Ve bu dualizm onun bütün sanat ontolojisine egemen oluyor. Bahsettiğimiz dualizm içerisinde sanat yapıtı, asıl varlığını elde ediyor. “ Duyulur olarak verilmiş ön yapı’da realite, arka yapı’da görünüş, orada kendi başına var olma, burada bizim için var olma” estetik obje’nin özünü oluşturur. Ne var ki, bu düalitenin ikinci kutbu, yani görünen düalite kutbu da, kendi içinde, yalın olandan derin olana doğru, yani derinlemesine tabakalaşır. Bu tabakalar, arka yapı’nın da çeşitliliğini ve zenginliğini gösteren bir heterojen tabaka olduğunu ifade eder. “ Sanat yapıtı için bu, bir yalın arka yapı tabakası görünmezde, tersine art arda sıralanmış bir sürü tabaka görünür; bu tabakaların hepsi irreal’dir ve yalnız görünüş ilgisi içinde vardır. Buna göre de, bakan bir suje için vardır. İçerik yönünden olduğu gibi yapı yönünden de birbirlerinden ayrılırlar. (Tunalı 2011: 76)

Arka yapı tabakaları ön yapı’dan ne kadar uzaklaşırsa, yapıt o derece zenginleşir. Burada iki temel akt karşılaşır. Birisi, yaratma akt’ı, öbürü bakan suje’nin, yapıtı seyreden suje’nin algı akt’ıdır. (Tunalı 2011: 76)

Sanatçının yaratması, canlı tinsel varlığın real yapıya konması, onun içine tabaka tabaka sokulması akt’ıdır. Yaratma tinsel tabakadan real tabakaya doğru iniş ile başlar. Yaratmanın ereği ve hedefi, ön yapı’dır, real varlıktır. Buna karşılık sanat yapıtını seyreden tavrın ve akt’ı, bunun tamamen karşı yönünde gelişir. Bu akt, ilk olarak ön yapı ile, real duysal varlıkla karşılaşır; sonra, bu tabakada görünüşe ulaşan irreal varlık tabakalarını önden arkaya doğru bir bir geçer. Bu irreal varlık tabakaları önden arkaya gittikçe derinleşir. İrreal varlık tabakaları, polyphonic bir karakter gösterir derken, kastedilen ve anlaşılması gerekli olan şey budur. Yani, arka yapı’nın heterojen, ama eşdeğerli olmayan varlık tabakalarından meydana gelmiş bir yapı olması. Bu eşdeğerli olmayışın ontolojik olarak ne ifade ettiği ancak, sanat yapıtının varlık tabakaları ele alındığında görülebilir. Burada sadece bu yapının eş değerde bir takım varlık tabakalarından meydana gelmediğini işaret etmek yeterlidir. (Tunalı 2011: 76)

Michael Haneke'nin filmlerinde baskın olan yapılardan *diegetic* ve *non-diegetic* yapıların Nicolai Hartmann'ın, realite ve irrealite yaklaşımıyla yakından ilgisi olduğunu düşünüyorum ama açıklamayı filmlerin incelenmesi kısmından sonra, sonuç bölümünde yapılması daha sağlıklı ve anlaşılabilen bir yaklaşım olacaktır. Bu nedenle bu bölümdeki yapıları sonuç bölümüyle bağdaştırıp açıklamaya çalışacağım.

6. SİNEMADA ESTETİK

Sinemada estetik bölümünde daha önce teatral referanslarla tartıştığımız olguların sinematik görüntüdeki karşılıkları analiz edilmeye çalışılacak ve günümüz açısından sinematografinin izleyiciyle girdiği ilişkiye kısaca değinilecektir. Aristoteles için dramanın çıkış noktası olan ‘mimesis’in sinematografik karşılığının nasıl bir yapı oluşturduğunu inceleyerek bu bölüme başlayalım.

6.1. Sinemada Mimesis ve Görünüş

Sinematografik görüntü algısının gerçeklikte yeniden üretilmiş nesneyi görme biçimimizle olmadığını belirtmek için genellikle şu açıklama yapılır: Çerçeveye alınmış nesne, sadece belli ve zorunlu bir bakış açısından gösterilebilir ve bu yansız bir yeniden üretim düşüncesini çürütür. Normal algının perspektifi sinematografik görüntününkinden farklıdır, çünkü onda bakışın kendiliğinden alışkın olduğu düzeltmeler yoktur: “Bir masanın yüzeyi, özellikle kameraya yakın olduğunda, önü büyük, arkası küçük görünür. Bunun sonucu, boyutların ve biçimlerin perdede doğru oranlarında görünmemesi, aksine bakış açısına göre çarpılmasıdır. (Armheim 2002: 25)

Sinematografik çerçeve sınırlı bir görüntü iletirken, insanın gerçekliğinde görüş alanının sınırının olmaması gerçeklik ve sinema arasındaki hissedilebilir farkların başında gelir. Ayrıca sinema sürekli kesmeler ve açı değişiklikleri yaparak süreksizlik yaratırken, biz gerçek deneyimde sürekliliğin güven verici kumaşını yeniden dokuruz. Aynı zamanda sinemada normal algıya göre dokunma duyusu ortadan kalkmıştır, bu nedenle sinemada görsel amacın üstünlüğü vardır. Bu nedenle de sinematografik görüntü, kendisinde gerçekliğe sadık bir varsayımı yeniden yaratmakla kalmaz, masa örneğinde olduğu gibi, alışıldandan farklı bir algı biçimini de belirler: “Sanat eseri, gerçekliğin basit bir imitasyonu ya da özel bir kopyası değil, verilmiş bir aracın biçimlerinde gözlemlenen niteliklerin dönüşümüdür.” (Armheim 2002: 27) Bununla birlikte, ne kadar iyi temellendirilmiş olursa olsun, bu

inceleme gerçeklik etkisi yanılması ve onu ayırt eden çelişkiyi açıklamaz; yapaylığı bu denli belirgin bir görüntü (sessiz sinemada sesin olmadığını hatırlayalım) gerçekliğin bu denli inanılır bir *simülakrını* nasıl üretebilir? (Pezzella 2001: 50)

Platon bu soruya “mimesis” kavramıyla karşılık verir. O, taklitçi sanatın iki türünü belirler: İlki “temsiller” üretir, “ölçülerini izleyerek, bir taklit eser yaratır” ve dolayısıyla, gerçekliğe olabildiğince sadık bir kopya yapmaya çalışır. Bununla birlikte, bu, taklitçi sanatta en sık rastlanan yol olmadığı gibi en belirleyici olan da değildir. Platon, yükseltilmiş bir yere konan büyük bir heykel örneğini verir. Sanatçı modelin özelliklerini, ölçülerini, renklerini layıkıyla yeniden üretse bile, arzulanan amacın tam aksini elde edecektir. Bozulmuş bakış açısı nedeniyle, “üst kısımlar bize daha küçük görünürken, alt kısımlar daha büyük görünecektir,” (Platon 2000: 236) Dolayısıyla bizim algımız, örnekle benzerlik kurmaktansa bariz bir farklılık yakalayacaktır.

Böylece heykeltraş, “gerçekçi” olmak istediği ölçüde, gerçeklik etkisini elde edemez ve onun yerine çarpık bir görüntü üretir. Buna karşılık, örnekle benzerliğin tasvirini elde edebilmek için orjinalin ölçülerini değiştirmesi, düzeltmesi, malzemeyi daha titiz bir yapaylıkla düzenlemesi gerekir. Platon, bu ikinci taklitçi sanat türünü “görünüşün sanatı” olarak tanımlar, çünkü onun ürünü “görünür” ama benzer değildir. “Dolayısıyla, gerçeklik etkisi örneğin olduğu gibiliğinden az ya da çok farklı bir görünüş, bir simülasyondur. Bu nedenle, sanatçının yarattığı görüntü, gerçekliğin bir illüzyonudur, tasviri değil. “İyi bir ressam, marangoz resmi yapıp bunu çocuklara ya da akılsız kişilere uzaktan göstererek onları kanlı canlı bir marangoz yaptığına ikna edilir.” (Platon 2002: 598)

Platon bu biçimde her taklitçi sanatın temelindeki çelişkiyi ortaya koyar. Sanatçı, gerçekliğin inanılabilir bir görüntüsünü yaratmak için, bir hayal yaratmak ve onun görünüşünün doğasını fark edilmez kılmak durumundadır. Ama taklit, bu yolla, her fırsatta kendi karşıtına, yani fantazmagoriye dönüşür. (Pezzella 2001: 51)

Bu durumun bir kısmı sinema içinde geçerlidir. Örneğin eğer biz herhangi bir sokağın ortasına kamera koyarsak, sadece gündelik hayatın birbirinden kopuk, anlamsız fragmanlarını elde edebiliriz. Ama eğer gerçeklik etkisi yaratmak istiyorsam, rastgele seçilmiş bir çerçeve beni tatmin etmeyecektir. Baskın algının kipine, ideolojik motivasyonlarına, hayali ve mitik arketiplerine karşılık gelen bakış biçimlerininkini ve unsurlarınınkini seçmem gerekiyor. Başka bir deyişle ne kadar temel ve minimal olursa olsun, görüntüyü gerçeğin sonsuz belirsizliğinden çekip alarak bir montaj yapmam gerekir; yine de size görüntü ile gerçek arasında dikkate değer bir fark yokmuş gibi gelir, bu seçme edimi gözden kaçır. Gerçeklik etkisi, dış dünyanın basit ve saf bir yeniden üretiminden değil, kendimi içinde yaşar bulduğum tarihsel çağda, bakışın baskın ve alışıldık formlarıyla en iyi örtüşen bir temsil biçiminden elde edilir. Ancak Platon'un terminolojisine geri dönersek ben gerçekliğin bir "tasvirini" değil, "görünüşünü" elde ederim. Eğer benim kullandığım teknikler yeterince incelikli olursa, görüntüyü doğru ve tam bir *simülakr*'a, yaşamdan büyüdü bir biçimde ayırt edilmez bir "kopya"ya dönüştürebilir. (Pezzella 2001: 52)

Gerçeklikle görüntü arasındaki ayırt edilmezliği amaçlayan fantazmagori olasılığı, sinematografik dile derin bir şekilde kazınmıştır. Gösteri sinemasının montajında, dolaysızlık yanılması, görüntünün yapaylığının her türlü izini ortadan kaldırmaya yönelik similasyonun incelikli bir tekniğinin ürünüdür. Bu nedenle de sinema, görüntüsel dile getirişi sağlayan Batı'nın metafizik geleneğine, görmenin ve bakışın geleneğine sıkı sıkıya bağlıdır. (Pezzella 2001: 53)

Gösteri sineması bahsettiğimiz nedenler dolayısıyla, kendi ilk sahnesini sonsuzca tekrarlayan, ön varsayımlarına dayanan uzamı dillendiren dünyanın bu tek yönlü bakışının aşırı bir onayıdır. Tartışılmaz ve üstesinden gelinemez gibi görünecek denli güçlü temsil etme gücü, özneye, ona dünyayı ve kendisini şimdi gördüğü gibi gösteren uzun mücadelenin bir sonucudur. Bu anlamda Adorno'nun düşüncesi gerçekliğini korur; ona göre gösteri sineması, "olduğu şeyin belirgin ve sistematik duyurusuna dönüşür," (Adorno ve Horkheim 1995: 158) görünürden elde edilen sahneyi yapılandıran ve düzenleyen arketipler ve hayaller gibi, dolaysız

anlamda “olduđu şeyin” daha fazlasına deęil. Felsefi anlamda bu grşler, “şeye” atfedilen “doęallığın” kendisini ya da ne çıkan “otoriteyi” stlenir. Gsteri simulark’ından doęan grnş, aslında varoluşa ait olan bir tasvire sadık olan glgeye, acıya ve çelişkiye kayıtsızdır; o, ikircikli, olumsuz ve çzmsz olguları dıřlamak zorundadır. Gerçeklik etkisi, deneyim karmaşıklığı zerinden ve genellikle bilinçdışı olan bir seimin rndr. Saf gerçeklik, arı eylemin yeniden retime dnştę lde, olayda somutlaşan deneyimden, kendi yzeyinin altında kıpırdanan gizli ve çzlmemiř glerden uzaklaşır. Bu yola da, o, bizim algı kodlarımızı kořullayan “bilinçdışı ideoloji”yi doęrulamaktan bařka bir şey yapmaz:

Kameranın rettięi grnt, temsil sisteminin merkezindeki insan gznde olduęu ve “Rnesans insancılıęında tanımladıęı gibi, grsel dřnme kodlarını” çęaltmaktan ve doęrulamaktan bařka bir şey yapamaz... Bu merkezcilik, aynı zamanda, dięer btn temsil sistemlerini engeller, dięer btn duyu organlarına gre, Tanrı’nınkinin yerine(znenin) gzn koyarak, insanın gznn stnlęn gvence altına alır. (Pezzella 2001: 55)

6.2. Rntgencilik ve Gsteri retiminin Fetiřizmi

Sinemada, tiyatrodan farklı olarak algı nesnesi herhangi bir elle tutulur fiziksellikten yoksundur. (Pezzella 2001: 63) Bu baęlamda, tiyatro zamansal olarak řimdi ile uęrařmak zorunda kalırken sinema iin bu zaman kipi gemiřtir. Tiyatroda, ben, sahneye çıkıp oyunculara dokunabilirim v.b fakat sinema, onu, izleyen kitle ne yaparsa yapsın, gemiřte bitirilen performansı tekrarlamaya çalıřır yani sinematografik temsil, seyirciyi bir mutlak rntgencilige davet eder. (Pezzella 2001: 64)

“Sinematografik grntde grene ve grlene

ilişkin karşılıklığın eksikliği, aktörlerin rolleri –hala üzerine konuşulabilen sınırlarda- öykünün hayali göndermelerinden, saf simülakr'lardan yapıldığı için tamamlanır. Onların rolleri dokunulmaz olmakla kalmaz, onun kesin ve değiştirilemez bir “ilk’te duran gerçek üretimi, herşeye karşın, telafi edilemez bir geçmişe aittir.” (Pezzella 2001: 64)

Burdan da anlaşılacağı gibi, seyircide gerçekleşen röntgenci tavır, kendi nesnesinin eksikliğinden kaynaklanır. Sinema dışında, herhangi bir yerde insanlar arasında gerçekleşen olayları izlerken, olayı gerçekleştiren kişilerin potansiyel olarak sana bakma olasılıkları vardır ama sinema geçmişte mutlak bir şekilde bitirildiği için, bahsettiğimiz durumu ortadan kaldırır, bu da röntgencilikle yakından ilişkilidir. Görüntülerin seyircisi bu durumdan yararlanır ve herşeyi gören bir tanrı gibi konumlanarak ölümsüzleşir. (Pezzella 2001: 65)

“Sonuç olarak seyirci sapkın zevkinden vazgeçmeden kendini kaptırabilme olanağına sahip, suçluluk duygusundan bağımsız bir röntgenci bakışla hareket eder: görülmeden seyretmek, bütünüyle yararlanılabilir bir nesneye bakışın öznesi olarak üstün gelmek, son tahlilde, ötekiliğin her türlü narsistik artığını ortadan kaldırmak. Mutlak bir biçimde, patalojik röntgencilikte, seyircinin ben’i, bütünüyle kişisiz ve bilinçsiz atılımların hakim olduğu saf bir görme eylemine indirgenir: o, gözlerinin önünden geçen görsel evrenin karşısında kimlikten yoksun, yıkılmış ve yutulmuş gibidir. Eleştirel ve bireysel bir bilince hiçbir yer bırakmadan “kendini gösteren öykü, hükmeden öyküdür.” (Pezzella 2001: 64)

Sinemanın ilk dönemlerinden beri kendini gösteren bu nitelikler, zaman içinde konvansiyon yasaklarıyla kendini nerdeyse bir kural haline getirdi. Örneğin aktörlerin kameraya bakması yasaklandı, gerçekçi sinema anlayışı içinde kamera seyirciye unutturulmaya çalışıldı v.b. Tek başına röntgenci etkinliğindeki ‘seyircinin kırılmalılığı’, yabancı bir göz tarafından kendisine gözdağı verildiğini ya da rahatsız edildiğini hissetmemelidir. Yani ‘tür’ler ve ‘tür’lerin kuramları aracılığıyla seyirci salonda yalnızmış gibi hissettirilmeye çalışıldı.

Mutlak bir röntgenci durumuna getirilmeye çalışılan seyirciye, herşeyi görmenin özgürlüğü veriliyormuş gibi yapılıyor ve seyirci bu sonsuz simulark içinde hapsediliyor. Mario Pezzella’nin belirttiği gibi, seyirci bir kopyaya dönüşmeyi arzulamaya başlıyor:

“ Her şeyi görmenin, yüz gözlü öznenin coşkusu, algının yalnızlığını algılamanın hüznüyle yer değiştirir. Ben, görülen nesneyi serbestçe kontrol edebilir ve düzenleyebilirim, ama ruhumun derinliklerinde onun hiç olduğunu bilmekten bütünüyle kaçamam,. Aslında, hiçliğe bayılırım. Bir bakıma bende simulark’ların doğasına katılmayı, bakışın önünden geçen “öykü” dekinin bir benzerine, bir kopyaya dönüşmeyi arzularım.” (Pezzella 2001: 65)

Gösteri sinemasının büyüsunü sağlayan bir diğere unursa, seyircinin içinde kaybolduğı boşluğun algılanmasının, engellenmesidir: ‘ben’ olgusunu arzulanan görüntülere taşıyan perdenin aynasını hiç bir şey kırmamalıdır. (2001) Öykünün gerçekdışı olması, onun gerçeklik hissi yaratmasına engel olmaz. Aslında gerçek olmaktan çok bir görkeme ve mükemmeliyete, bir çekiciliğe sahip olan görüntü, bir canlı varlığın kabul edeceğinden üstündür. Yaşanmış deneyimin yoğunluğu azaldıkça, gösterinin cilalanmış kusursuzluğu artar. Bu bölümde bahsettiğimiz yapıları şu şekilde özetleyebiliriz:

“Gösteri sineması, ilk narsisizmde arzuyu uyandırır ve aynı anda onunla baştan çıkardığı hayalin gerçek dışılığını saklar. Yapaylığın her izini sistematik bir şekilde gizleyerek, gerçekliği ve bedenlerin varlığını taklit eder. Bütün gösteri üretimi, yaratılmasına bizzat katkıda bulunduğu nesnel ilişkilerin yokluğunu sürekli olarak fetiş-görüntüleriyle doldurmaya yönelir. Filme çekilmiş “öykü”nün çatlaksız “doluluğu”, böylece yaşanmış deneyimin boşluğunu gizler. (Pezzella 2001: 66)

Ben gösteri sinemasının karşısında bir iş yapmaya çalışıyorum diyen, Michael Haneke'nin bu bölümde bahsettiğimiz olguları bir manifesto olarak okuduğunu söylemek, aşırı bir yorum olmayacaktır diye düşünüyorum. Film analizleri bölümünde de sık sık karşımıza çıkacak olan, röntgencilik ve fetişizm kavramları ve bu yapıların izleyici kültürüyle olan ilişkisi Haneke'nin temel felsefi ve politik alt yapısını oluşturuyor.

6.3. Seyircinin Narsisizmi

Geleneksel konuların ve olayların, savaşların başlatılması için geliştirilen yeni stratejilerin ve tekniklerin ve şehir yaşantısının travmatik deneyimle, insanı parçaladığı çağda, ‘ana akım sinema’ ben-kahramanı veya ben-merkezliliği olanaklılığını doğrulamak üstünden hareket etmeyi tüm gücüyle sürdürmeye devam ediyor. Hatta sanat sineması diye adlandırılan, kendisini biçimsel olarak marjinalize eden sinema bile, içerik olarak sözünü ettiğimiz ben-merkezliliğe büyük oranda çekilmiş gibi gözüküyor. Kaybettiğimiz toplumsal konsensus, gösteri sanatlarının bütün alanlarına hükmetmeye başlamış, bu duruma karşılık toplumsal konuları ele almak, ‘büyük anlatı’ eleştirisi altında dışsallaştırılmaya başlanmıştır.

Öznenin gelişiminin öyküsü gerçeklikte olanaksızlaştıkça, gösteri sineması tanıdık ve modası geçmiş ideolojisini yeniden öne çıkardı ve yitik deneyimin hayali bir tazminatını sundu. (Pezzella 2001: 60)

Gösteri sinemasında izleyici hiçbir şekilde gerçekleştiremeyeceği 'ben' idealine ya da 'baba' idealine karşılık gelen görüntüyle ilişkiye geçer ve bu durumda dolaysız bir empati ile kabul edilir. Bu, gösteri sinemasının belirsizlik niteliğidir. Gösteri sineması 'öykü'yü kullanarak gerçekleştirmek istediği ilizyonu seyirciye kabul ettirmeye çalışır. Öykü sanki düzmece değilmiş gibi hissettirilerek seyircide 'gerçekçi' ve 'doğal' bir şey izliyormuş algısı yaratılmaya çalışılır. (Pezzella 2001: 61)

Gerçekte hiç de böyle değildir; herkesin sinemaya gelmeden önce veya çıktıktan sonra bildiği gibi, öykü tümüyle düzmedir ama bu düzmece yapı, anlatılanların yapaylığı seyirciye unutturulur veya seyirci bu yapıları unutmak ister ve kendi 'bir varmış bir yokmuş'una gözü kapalı inanır. Bu yolla da film boyunca süren yaşam aralığında, yapmacığın hayalleriyle ilişki, bir anlamda, gerçek arzu nesnelere yerini alır: (Pezzella 2001: 62) İnsanlar her türlü nesnel ilişkinin geçici olarak askıya alındığı bir durumda bulunurlar ki, bu durumda da seyirci, tamamlanmış bir narsizme itilmiş olur. Bu zaman içerisinde insanın ilişkide olduğu tek özne kendisidir.

Seyirci, gerçekliğin askıya alınmış deneyimiyle rahatsız edilmeden, bakışın, özne merkezinin narsistik "mutlak iktidarına" yükselir. Öykünün görüntülerine indirgenmiş olan dünya, aynı anda, ayrı ayrı her bir öznenin kendi bakışı etrafında döner. Bu durumda da o, kendisini herşeyin ayağına geldiği bir ben ideali(kudretli ve çocuksu) ile özdeşleştirir; her olay onun için ve onun sayesinde meydana gelir. Yeter ki doğası gereği teknik olanakların inceliğiyle, tamamen hayali olan

olaylarla aralarındaki ilişkiyi geçici olarak ona unutturabilsin.
(Pezzella 2001: 62)

Sinemanın gösterim koşullarını da düşünürsek (karanlık bir ortamda, yanındakinin varlığına karşı, tek başınaymışsın gibi yalıtılmış ve pasif izleme şekli) onun bilinçaltına girmeye çalıştığını söyleyebiliriz. Zira Fransız düşünür Reverie sinemanın bilinç altına girme durumunu şu sözlerle açıklamaya çalışır:

Sinematografik kurum, hareketsiz ve sessiz bir seyirci, ele geçmemiş bir seyirci, sürekli çekim altında, algılarüstü durumda bir seyirci, aklını yitirmiş ve mutlu bir seyirci, bakışın görünmez uzun ipine kendiliğinde asılmış bir seyirci, saf bakışta bitkin düşen kişiliğinin paradoksal özdeşleşmesi yoluyla, son ana kadar özne olarak iyileşmeyen bir seyirci öngörür. (Pezzella 2001: 63)

Bu açıklamalardan anlaşılacağı gibi, gösteri sinemasının seyirciyi büyülemesinin nedenini, “seyirciye mutlak narsistliğinde yolculuk yapmak için ‘izin’ vermesi” oluşturur. Yıldız oyuncular, montajın ve teknolojinin imkanlarından yararlanmak ise bu büyülemenin birer nesnesi ve devamlılığın garantisidir.

7. MİCHAEL HANEKE FİMLERİNİN ANALİZLERİ VE KAVRAMLAR

Film analizi bölümünde Michael Haneke'nin film teorisini, en belirgin şekilde, sinemaya aktardığını düşündüğüm üç filmi: *Funny Games* (1997), *Yedinci Kıta* (1989) ve *Saklı* (2005), filmlerinin incelemesi yapılacak. Bu nedenle, film analizleri okunmadan önce, ilgili filmlerin izlenmesi gerekmektedir. Bu bölümde sık sık karşımıza çıkacak olan bazı kavramların ve bu kavramların kullanılma şeklinin açıklanması, oluşabilecek kafa karışıklarını önleyecektir diye düşünüyorum. İlk olarak *diegesis* kavramını açıklamaya çalışalım. Sözlük anlamı olarak *diegesis*: Anlatılan durumlar ve olayların gerçekleştiği kurgusal bir dünyadır; göstermenin, canlandırmanın karşıtı olarak anlatma, aktarmadır.” Bizim kullanacağımız anlamda *diegesis* ise, yer yer hem sözlük anlamında ki *diegesis*'e karşılık gelecek hem de, filmin öykü dünyasına ait olan olayları, eylemleri ve bunların kendi içindeki kapalılığını ifade edecektir. Yani, eğer bir filmde, filmdeki karakterlerle, izleyici aynı müziği duyuyorsa bu *diegetik* bir yapıdır. Örneğin piyano çalan birini dinleyenlerle seyirci aynı müziği duyar. Ayrıca anlaşılabilceği gibi bir anlatı filmde, filmin geçtiği evren, gerçekleştiği varsayılan olayları ve görüntüde yer almayan eylemleri mekanları içeren yapılar *diegesis* yapısını içerir. Bu çalışmada genellikle filmin kendi evreninde geçen olaylar olarak konumlanan *diegesis*, yer yer yukarda sözünü ettiğimiz kavramları da temsil etmektedir. ‘Diegetik Yapı’ veya ‘Diegetik Seviye’ ise karakterleri, onların düşüncelerini ve hareketlerini içerir. *Diegesis*'in karşıtı olan ve Türkçede tam bir karşılığı olmayan diğer bir kavramsa *nondiegesis*'tir. *Nondiegesis* çok eski çağlardan beri kullanılmasına rağmen 20. Yüzyılda Bertolt Brecht tarafından kavramsallaştırılmıştır. Buna göre *nondiegesis*: Bir filmin, film dünyasına ait olmayan bütün unsurlarını içerir. Örneğin sadece izleyicinin duyduğu film müzikleri, belirli duyguları veya düşünceleri güçlendiren kurgusal oyunlar veya müzik v.b yapılar *nondiegetik* yapılarıdır. Yani *nondiegetik* yapı film dışındaki

insanların düşünceleri ve konuları ile ilgilidir. Bu iki yapı, yani *diegesis* ve *nondiegesis*, bu çalışmada, karşıladıkları bu yapılar üstünden kullanılacaktır.

Çalışma içinde adının çok geçmeyeceği ama varlığının belirgin biçimde, etkin olacağı diğer bir kavram ise semiosis'dir.

“Semiosis” Peirce’e göre, bazı olguları anlamak için göstergelere başvurma göstergeden göstergeye akıl yürütme ve/veya bazı yeni tecrübeleri anlamlı kılmak için göstergeler icat etme sürecidir. Semiosis, genel olarak anlam üretme sürecini ifade eder. Morris, semiosis “bir şeyin/kişinin, üçüncü bir şey aracılığıyla, o anda doğrudan etkili olmayan başka bir şeyin farkına varmasını sağlamaktır” şeklinde tanımlar. Morris, bu tanımını şu örnekle açıklar: Belli bir türdeki bir düdük sesini duyan kişi, bu düdük sesinin, yaklaşmakta olan bir trene ait olduğunu anlar. Yani düdük sesi, onu duyan kişi tarafından yorumlanır. Burada önemli olan nokta, yorumlayanın, düdük sesini, anlamını bilerek yorumlamasıdır. Düdük sesinin, bütün gösterge taşıyıcıları gibi bir kavramsal gösterilene vardır ancak gerçek-somut bir göndergesi olmayabilir. İnsan, yaklaşan bir trenin sesini duyabilir ve tren geliyormuş gibi davranabilir, oysa gerçekte bu bir yanılgı da olabilir. Gerçekte tren olmayabilir, sadece sesi benzetmiş olabiliriz. Buna rağmen anlamsal açıdan, ses, şu ya da bu biçimde yorumlanmıştır, bir işlev yerine getirmiştir. Bunun gerçekleşmesi de, yorumlayanın kafasındaki anlam dizgesinde bu sesin karşılık geldiği, çağrıştırdığı bir genel bilgi ya da kavramın bulunmasına bağlıdır. Bu örnekten hareketle semiosisün üç boyutunu

açıklamak mümkündür. Birinci boyut, anlamsal (semantic) boyuttur. Yani düdük sesiyle tren arasında kurulan ilişki ya da gösterge taşıyıcısıyla onun kavramsal ve somut gösterilene arasında kurulan ilişkidir. İkinci boyut, edimsel (pragmatic) boyuttur. Bu, gösterge taşıyıcısıyla yorumlayan arasındaki ilişki yani düdük sesiyle, onu duyan ve değerlendiren kişi arasındaki ilişkidir. Bu boyut, yorumlayanın duruma göstereceği tepkileri başlatır. Üçüncü boyut ise sözdizimsel (syntactic) boyuttur. Burada düdük sesinin öteki seslerle olan ilişkisi incelenir, düdük sesinin uyarıcı sesler dizgesi içinde tuttuğu yer belirlenir. Yani bir göstergenin kendisiyle aynı dizgede bulunan öteki göstergelerle olan ilişkisi araştırılır. Düdük sesi, başka seslerle belli bir ilişki içinde olduğu sürece, yani ancak öteki seslere göre düdük sesidir.” (Devşirmecioğlu)

Son olarak temsil kavramından kısaca bahsetmek faydalı olacaktır. Bahar Devşirmecioğluna göre temsil:

“Başka bir şeyin yerini tutan ve onu insan zihninde canlandıran her şey bir “temsil”dir. Göstergebilim “temsil” sürecini ön plana alır ve sorunsallaştırır. Göstergebilimde, gerçekliğin her zaman temsil edildiğine dair yaygın bir görüş vardır. Yani “doğrudan” (direct) bir tecrübe gibi ele aldığımız şeyde, algısal düzgüler (codes) aracılık yapar, algı da zihinsel temsili içerir. Bütün metinler “gerçekçi” gibi görünse de, aslında kurgusal temsillerdir. Temsil her zaman “gerçekliğin inşası”nı içerir. Temsil kavramını “gösterge” (sign) ve “anlamlama” (signification) kavramlarıyla karıştırmamak gerekir. Bu kavramlar

arasındaki karışıklık, her göstergenin mutlaka bir temsil olduğu gerçeğinden kaynaklanır. Ancak her “anlamlama” temsil içermekle birlikte, her temsil bir gösterge olmak zorunda değildir. Bir başka deyimle gösterge, belirli bir tipin hatta sadece belirli bir tipin temsilidir; bir temsil ise bir gösterge olabilir de olmayabilir de. Bir temsil kendisi hakkında ya da başka bir şey hakkında olabilir. Temsil eğer kendisi hakkındaysa, bir nesne (object) oluşturur; başka bir şey hakkındaysa bir gösterge (sign) oluşturur. Bu yüzden tam ve indirgenemez haliyle gösterge her zaman bir ilişki içerir. Teknik terimlerle ifade etmek gerekirse bu tarz bir temsildeki sadece aşkın (transcendental) bir ilişki olabilirken, bir gösterge her zaman varlıksal bir ilişkidir. Göstergede, bağıntının aşkın ögesi (transcendental element) yani temsille ilgili olan etken sadece temeldir yani başka bir şeyle (mesela gösterilenle) olan varlıksal bağıntının ortaya çıktığı bir zemindir. İşte başka bir şeyle olan bu bağıntı sayesinde gösterge resmen oluşur. Temsil ve gösterge arasındaki ayrım bir anlamda nesne (object) ve gösterge arasındaki ayrıma benzer. Bir temsil, bir nesne olabilir de olmayabilir de. Ancak bir nesne olmak için bir temsil olmak gereklidir. Bir gösterge olmak için ise bir temsil olmak yeterli değildir.” (Dervişcemaloğlu)

Şimdi, bu bölüme kadar yapılan kavramsal analizlerin, filmlerdeki göstergelerle olan ilişkisini analiz ederek, filmlerin yapısını incelemeye başlayalım.

7.1. Funny Games Filminde Olay Örgüsü ve Çözümleme

“Funny Games” tanrısal bir gözle açılıyor. Üst açıyla bir arabanın gidişini izliyoruz. Bu sahnede kameranın sallanması, bir göz gibi hareket etmesi, bize birinin arabayı gözlemlediği hissini veriyor. Sinema tekniği açısından da, sallanan kamera genellikle gerçeklik hissini artırmak için kullanılır, ki bu durumda da kamera öznel kullanılmak zorundadır. Yani kamera birinin gözünün yerine geçmiştir. Öznel durumda olan ve bir arabanın yolda gidişini izleyen kim? Filmin ileriki bölümlerinden yapabileceğimiz çıkarımlarla şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki, öznel durumda olan ve bu arabayı gözlemleyen yönetmen ve o anda filmi izleyen kişidir. Bütün ilahi dinlerde tanrının, bütün insanları her zaman gözlemlediği ve kaderlerini belirlediği gerçeğini göz önüne aldığımızda (Kur’an, İncil, Tevrat, Zebur) ironi-gerçeklik, gerçek dünya-sanal dünya arasında bir anlatının başladığını söyleyebiliriz. Bu noktada kritik olan performatif durum, yönetmenle izleyicinin iç içe geçmiş olmasıdır. Bu iddia filmin ilerleyen bölümlerinde açık bir şekilde kanıtlanacak fakat Michael Haneke filmlerini matematiksel bir kusursuzluk içerisinde kurmaya çalıştığı için film daha açılış sahnesinden itibaren, özdeşleşme yoluyla yanılısma yaratan sinema akımlarının karşısında konumlandırıyor kendini. Ana akım diyebileceğimiz sinema akımının bir çok kez açılış sahnesi olarak kullandığı bu sahne, eğer ana akım sinemada çekilseydi kamera nesnel davranırdı. Yani sahne bize bir bilgi sunuyor olurdu. Ana akım sinema açısından amaç, seyircinin genel yapı hakkında bir şeyler öğrenmesini sağlayacak bir tanıtım planı ya da açımlayıcı bir plan kurmak olduğunda üst açı bakış çok işe yarar. (Berown 2008: 67) Ama Funny Games’in açılış sahnesinde nesnel gibi gözükken bir sahne öznel hale getiriliyor. Yönetmen tarafından

yapılan bu eylem bize, izleyeceğimiz filmin sadece kendisine bağlı olan dinamiklerle hareket etmeyeceğini hissettirmeye başlıyor. Daha sonra henüz yüzlerini görmediğimiz iki kişi dinleyecekleri klasik müzikler üstüne tahmin yarışması oynamaya başlıyor. Bu sırada da kamera ailenin yolculuk yaptığı arabaya önemli ölçüde yaklaşıyor ve kameradaki sallanma, gözle görülür ölçüde artıyor. Kamera sarsıntısının arabaya yaklaştıkça artmasının sebebi, arabayı gözleyen kişinin gerçek bir kişi olduğunun vurgulanması olduğu açıktır. Kasti olarak yapılan kesme hataları izlediğimiz görüntünün gerçek olduğu hissini artırmak için yapılır. Genellikle haberler veya gerçek olduğunu bildiğimiz görüntüler sinematik görüntüden farklı olarak sarsıntılı, devamlılığı olmayan bir biçimde sunulur bize. Ayrıca bir nesneye gerçek hayatta çok uzaktan bakarsak sallanma hissi az olur fakat yakından bakarsak bu his yoğunlaşır. Bir sonraki sahnede kamera, çok dar bir kadrada sabit hale gelmiştir. Bir önceki sahnede sallantıyı çok artırıp daha sonra sabit kameraya geçmesi, aradaki dramatik farkın anlaşılabilmesini sağlamak için yapılmıştır. Anna müzik cd'sini değiştirir, fakat biz bu ana kadar ailenin hiçbir bireyini görmemiştir. Bu süre içinde ailenin hiçbir bireyini görmememiz bu insanları aile kimliği özelinde anonimleştirir. Kamera hemen yönetmen-izleyici kamerası diyebileceğimiz kameraya döner. Yine sallantı ve takip devam eder. Bizim şu ana kadar duyduğumuz tek diyalog Anna ile Georg arasında geçen şu diyalogtur:

ANNA: Bjorlink... Suliotis

GEORG: Yaklaştın, Bjorlink, çok basit.

ANNA: Tebaldi?

GEORG: Bildin.

ANNA: Şimdi sıra bende. Bakma!

GEORG: Bakmıyorum.

ANNA: Baban baktı mı? (Funny Games 1997)

Anna müzik setine bir CD takar. Burda ailenin yaptığı entelektüel yarışma, bu filmi izleyen insanlarla yakından ilişkilidir. Müzik dinleme hazlarını, yaptıkları

yarışma vasıtasıyla tüketime dönüştüren aile ile film izleme hazzını tüketime dönüştürecek izleyici arasında çok sıkı bir gerçeklik ilişkisi bulunacaktır. (Bu filmin ilerleyen dakikalarında daha da belirginleşecektir). Performatif olan ile gerçek dünyada olanın örtüşmesi durumu ‘‘Funny Games’’ bölümünün sonuç kısmında ayrıntılı olarak incelenecektir. Fakat hazların tüketiminin tanımlanması, performans-gerçeklik ilişkisinin anlaşılması açısından önemli bir fonksiyona sahiptir. Raymond Williams’ın işaret ettiği gibi, tüketme teriminin en erken tarihli kullanımlarından biri ‘‘tahrip etmek, harcamak, israf etmek, bitirmek’’ anlamına geliyordu. (Williams 1976: 27) Aile bireylerini aynı karede gördüğümüz plana kadar, kurgu bilindik sinema kurallarına aykırı bir biçimde, bütünsellikten uzak bir çok plan içerir. Kameradan sonra kurgunun hissedilebilir hale getirilmesi, filmde gerçekçilik öğesini kıran ikinci unsurdur. Bu ana kadar süregelen kaotik akış, ailenin teatral denebilecek kadar nizami kadrajıyla sonlanır. Aileyi ilk gördüğümüz anda, aile klasik müzik dinlemektedir ve seyircide, arabadaki tüm sesleri ve ailenin dinlediği müziği duyabilmektedir. Tam bu sırada ailenin duyamadığı, sadece seyircinin duyabildiği bir punk-metal şarkısı çalmaya başlar. Ailenin oynadığı bu huzurlu pastoral oyun John Zorn’un (Zorn 1989) müziğiyle kesilir. Klasik müzikten punk-metal müziğe geçmekle, sallanan kameradan sabit kameraya geçmek filmin ‘‘filmsel’’ yapısını belirginleştirmek için yapılıyor. Bu sahnede seyirci punk-metal müzik dinlerken aile klasik müzik dinlemektedir. Bu durum *diegetik* yapı ile *nondiegetik* yapının örtüştüğü ilk sahnedir. *Nondiegesis* olan müzik, *diegesis* olan müziğin üstüne çıkmaktadır. Yadırgatıcı bir etki oluşturan bu durum Bertolt Brecht’in epik müzik kullanmasındaki amaçla yakından ilişkilidir. Michael Haneke yadırgatıcı etkiyi sinema sanatının dramaturjik ve teknik imkanlarını kullanarak yapmaya çalıştığı bu sahne de oyunculuklarda dikkat edilmesi gereken bir performans oluşturuyor, fakat bu oyuncuların herhangi bir şey yapmasından kaynaklanmıyor. Aksine, oyuncuların hiçbir şey yapmaması, kendi oyunlarına devam etmesi yadırgatıcı etkiyi artırıyor. Çünkü bu filmi izleyen insanlar için radikal bir ses saldırısı gerçekleşmiştir fakat oyuncular bu saldırıdan hiç etkilenmemiştir. Oyuncu ile bu filmi izleyenler arasında net bir ayırım gerçekleşmiştir. Ana akım sinemanın yaptığının tersine seyirci daha en

baştan bir röntgenci olarak kodlanmıyor, muhatap alınıyor. Bu sırada kamera dışarıdaki gözlemci haline geliyor ve punk-metal müzik devam ediyor. Yönetmenin gözü veya tanrısal göz diyebileceğimiz kamera açısı arabayı takip ederken ani bir kesme ile kamera arabanın içine giriyor ve sabit kamera açısıyla müzik cd'sinin, cd çalardan çıktığını görüyoruz. Ailenin müzik dinlemediği bir anda biz *nondiegetik* olan müziği dinlemeye devam ediyoruz. Ayrıca bu sırada filmin adının, aile bireyleri üzerine hecelenerek yazılması ve film kastının tamamının filmin başlangıcında verilmesi, bir yandan bu filmin ilerleyen dakikalarında, aile bireylerinin teker teker öleceğini izleyiciye anlatmaya çalışırken, diğer yandan izleyeceğimiz şeyin birileri tarafından yapılan kurmaca bir eser olduğunu gösterilmek isteniyor. Çünkü 'ana akım' sinemada filmin başında sadece ana karakterler ve yönetmen gibi üst kademedeki insanların adlarını görürüz fakat *Funny Games*'in kast yazımında radikal bir biçimde, hiyerarşik sırayla yazılmamış bütün kast'ı görüyoruz. Bu kast yazımı kullanımındaki temel amaç bu bölümden sonra ona ihtiyacı olmayan seyirciye hiçbir şey vermeyeceğinin temellendirilmesidir. Aşırı yorum gibi gelebilecek bu durum nesnel olarak doğrudur. Bu durumu Haneke'nin röportajlarından'da çıkartabiliyoruz verdiği bir röportajda Haneke seyirciyi gafil avlamak istediğini, onları tuzağa düşürmek istediğini dile getiriyor. (Toubiana 2006) Filmin ismi olan "Funny Games" yazısı izleyiciye gösterildikten sonra, izleyici için eğlenceli oyunlar başlıyor. İzleyiciye bu filmi kimin yaptığının gösterildiği yer ile izlediğimiz şeyin bir film olduğunun gösterildiği yer aynı noktada birleşiyor. (McCann 2011: 29) Bu noktada incelememiz için önemli bir yerde duran, performans ile gerçekliğin üst üste örtüştüğüne tanık oluyoruz. *Funny Games*'in bu prolog kısmı bütün filmdeki yapılara zemin hazırlayan ve filmin kendisini değil ama biçimini aktaran bir yapı sunuyor. Bu bölümden sonra filmde meydana gelen görsel ve işitsel bilgilerin hangi kodlara geldiğini anlamaya çalışarak tezin temel sorunsalı ve çıkış noktası olan seyircide yaratılmaya çalışılan sorumluluk duygusunun nasıl bir düzen ve anlam içerisinde yapılmaya çalışıldığını inceleyeceğiz. Bu nedenle filmde önemli görülen noktaların dramaturjik ve isteksel. (Çetin Sarıkartal 2010) altyapılarını inceleyeceğiz. Bu bölümden sonra bizim yolculuklarını izlediğimiz aileye Schober'ler dememiz olay

örgüsünün daha rahat anlaşılmasını sağlayacaktır diye düşünüyorum çünkü biz filmde, yolculuklarını izlediğimiz ailenin dışında iki aile daha göreceğiz. Şimdi kronolojik olarak olay akışına geçelim.(Peucker 2010)

Schober'ler komşusu oldukları bir ailenin malikanesinin önüne gelip onlara selam verir ve yarın için golf sahasına rezervasyon yaptırıp yaptırmadıklarını sorarlar. Arkadaşları (Evli Çift) bu soruyu umursamadığını, geçiştirmek zorunda olduğunu seyirciye belli edecek şekilde oynar bu bölümü. Bu sırada birazdan Schober'lerin evine gelecek olan iki kişi Paul ve Peter komşu ailenin yanındadır. Bizim **izleyeceğimiz** olay ilk veya son kez gerçekleşen bir olay değildir. Sürekli tekrarlanan bir yapının bir bölümü bizim onu izlememiz için çekilmiştir. Bu duruma tarihsellik açısından bakacak olursak bir taraflıyla tarihsel olmadığını görürüz bu da filmin iç yapısı yani *diegetik* yönü için geçerlidir. Hegel'in tarih anlayışına göre:

Vuku bulan ile onun bilgisini, yani olayın kendisiyle onun düşüncedeki yansımaları birleştiriyor. Böylece tarih; olayların, kavrayışın ve bilgiyi bilinçli bir biçimde işleyerek idrak etmenin ayrı ayrı ve karşılıklı olarak birbiriyle ilişkilendirilmesi işlemidir. Yani ancak insanların tarihsel olaylardaki deneyimleri, onların tarihsel süreç içerisinde daha sonraları sergiledikleri davranışları etkiliyorsa bir "tarihten" söz edebiliriz. (Brosius 2008: 20)

Funny Games'i film içi (karakterler) veya film dışı (olay örgüsü, yönetmen v.b) unsurlar açısından incelersek, meydana gelen olaylar, ardılı olan olayları hiçbir şekilde etkilemiyor. Fakat izleyiciye sunduğu düşünce alanı olarak filmin tarihsel olduğunu savunabiliriz. Bu durumu daha iyi anlamak için Bertolt Brecht'in *Cesaret Ana ve Çocukları* oyununa bakmamız faydalı olacaktır. Brecht oyunuyla ilgili şunları söyler:

Cesaret'in içinde bulunduğu sefaletten hiç ders almadığı, oyunun sonunda bile hiçbir şeyin farkında olmadığı

üzerine çok konuşuluyordu. Çok az insan özellikle bu durumun oyunun en acı öğretisi olduğunun farkındaydı. Bu nedenle bir çok kişinin oyunu anladığını hiç sanmıyorum. Herkes savaştan ders aldığına emindi; Cesaret'in savaştan alacak bir dersi olmadığını anlamıyorlardı. Oyun yazarının ne demek istediğini anlamıyorlardı: insanlar savaştan ders almaz. (Brecht 1999: 345)

Cesaret Ana oyunu için Brecht'in amacının bir olay örgüsünün içinde değişeni değil değişmeyen göstererek seyircinin buna itiraz etmesini sağlamak olduğunu söyleyebiliriz. Bu durumun Brecht'in istediği kadar olmasa da gerçekleştiği de görülmektedir. Cesaret Ana'yı izlemiş genç iki izleyicinin Cesaret Ana oyunu üstüne yaptığı konuşma şöyledir:

-İ: Kimi insanlar, satıcı kadın başına gelen felaketlerden ders almadığı için oyunun sonunun doğru olmadığı görüşündeler.

-Y: Çevrene bir bak, savaşın felaket getirdiği bir sürü insan göreceksin. Bunlardan kaç tanesi ders almış ki? Demek istediğim şu: Herhangi bir yardım almaksızın, kendiliğinden ders almış?

-İ: Yani yalnızca gerçeği göstermek istediğini mi söylemek istiyorsun?

-Y: Evet, Otuz Yıl Savaşları, kapitalizmin Avrupa'ya yaydığı en büyük savaşlardan biridir. Kapitalist bir düzende, savaşa ihtiyacı olmayanların durumu çok zordur, çünkü savaş kapitalizm için gereklidir. Bu ekonomik sistem herkesin, herkesle savaşmasını gerektirir. Büyükler büyüklere karşı, büyükler küçüklere karşı, küçükler küçüklere karşı. (Brecht 1999: 344)

Tarihsellik anlayışında, özne ve subje açısından oluşan bu iki perspektif, doğru ve birbirinden bağımsız gözükebilir. Fakat özellikle filmin sonunda görüceğimiz gibi *Funny Games*'de özne ve subje bir süre sonra iç içe geçmeye başlayacak. Özne ve Subje'nin iç içe geçmesi ile oluşan farklı bir tarihsel bakış açısıyla bu filme bakmak, Michael Haneke'nin yaptığı bütün filmlerde ortak olan bir amaçtır diye düşünüyorum. Bu nedenle filmin tarihsel yaklaşımının sonuçlarını ve değerlendirmesini 'Funny Games' bölümünün, sonuç kısmında açıklamak daha uygun olacaktır.

Kronolojik olarak filme devam edersek Schober'lerin klasik müzik dinlerken, arkadaşları olan ailenin davranışlarının tuhaf olduğu üstüne konuştuğunu görürüz. Bu konuşmada filmde başka bir aile tarafından bir kez daha tekrarlanacaktır. Bu nedenle söz konusu sahne, bu durumun sonsuza kadar tekrarlanacağına dair bir referanstır.

Aile tatil yapacakları eve vardığında seyirciye, filmde ilk ölecek karakter olan evin köpeği gösterilir. Kamera köpeğe fazlasıyla vurgu yapar. Yönetmen ilk eğlenceli oyunun kurbanını seçer ve bunu seyirciye gösterir. Aile eve gelir, yerleşir, tatil hazırlıklarına başlar Georg, golf takımlarını çıkarır. Anna, buzdolabını yerleştirmeye başlar yani herşey olağan ve olması gerektiği gibidir. Bu sırada katillerden Paul ve komşuları olan Fred, Schober'lere gelirler. Bu sahne, filmde Anna'nın yatla gelen komşularıyla konuşma veya konuşamama sahnesinin aynısıdır. Fred'in eşi ve çocuğu Peter tarafından alıkonulmuştur bu nedenle Fred Schoberlere hiç bir şey diyemez sadece Paul'u akrabası olarak tanıtır ve daha sonra kendi evlerine dönerler. Fred bu sahnede abartılı bir biçimde bir şeylerden tedirgin olduğunu seyirciye belli eder ve bu durumu Schoberler de anlar fakat buna bir anlam veremezler. Yatlarını suya çıkarmaya hazırlarken Georgie babasına Fred amcanın

neden tuhaf davrandığını sorar. Georg oğlundan keskin bir bıçak ister, Anna telefonda konuşurken bıçağı Georgies'a verir ve tam bu sırada Peter yumurta istemek için Schoberlere gelir. Anna'nın Peter'ı ilk gördüğünde tepkisi korkma ve irkilmedir. Bir insan karşısına aniden onu öldürebilecek birşey çıktığında ilk önce kaçmaya başlar, bu sağ beyinin refleksif olarak bir tehdit hissetmesi durumudur, daha sonra da neden kaçtığını sol beyin vasıtasıyla anlamlandırır veya kaçmanın mantıksız bir şey olduğuna kanaat getirip kaçmaktan vazgeçer. (Tura 2011) Bu sahnede de Anna, Peter'ı görür görmez irkilmesine karşılık bunun mantıksız bir şey olduğuna kanaat getirir çünkü kendilerini güvende hissettikleri bir evdedirler ayrıca hiç kimse tarafından bir saldırı beklememektedirler, direkt olarak kimseye kötü bir davranışta bulunmamışlardır, hatta görece iyi insanlardır. Peter komşusunun yumurta istediğini söyler, Anna da onları filmin başında komşularının bahçesinde, birlikte gördüğü için yumurtaları Peter'a verir. Anna bu sırada sadece Peter'a bahçeye nerden girdiğini sorar Peter da tellerde bir delik olduğunu Eva'nın da onlara o deliği gösterdiğini söyler. Peter daha kapıdan çıkmadan yumurtaları düşürür, Anna da bu duruma güler fakat bu gülme Peter'la dalga geçmek için değildir daha çok insani ve hoşlanmadan kaynaklı bir gülmedir. Anna Peter'ın yumurtaları düşürmesinin önemli olmadığını bir kere daha yumurta verebileceğini söyler ve yeri silmek için bez almaya mutfığa gider bu sırada Peter evi incelemeye başlar. Anna yerdeki yumurtaları temizlerken Peter ve Anna arasında şu konuşma geçer:

“Peter: Yumurtaları kırdığım için çok özür dilerim, çok üzgünüm istemeyerek oldu.

Anna: Önemli değil, Üzülmene gerek yok.

Peter: Çok iyi birisiniz.” (Funny Games 1997)

Anna ikinci yumurtaları verirken, Peter telefonu lavaboya düşürür. Bu andan itibaren Anna'a sinirlenmeye başlar. Daha sonra yumurtaları paketler ve Peter'a verir ve Peter gidince arkasından güler. Fakat bu gülme ilk gülmenin aksine Peter'dan kurtulmanın keyfidir. Bu sırada Schoberlerin köpeği havlamaya başlar ve biz Paul ile Peter'ı evin içinde görürüz. Paul ile Peter'ı ilk kez evde gördükten sonra,

Paul golf takımlarını çok beğendiğini ve izin verirlerse bir kere kullanmak istediğini söyler, Anna da sinirli bir şekilde olur der. Ve Paul ve Peter'ı evden kovar, ikili bunun nedenini sorduklarında Anna onları evden atmaya çalışır, bu sırada Georg gelir. Paul ve Peter ikinci kez kırılan yumurtaların yerine yenilerini ister, Anna yumurta kalmadığını söyler, Peter ise dolapta başka yumurta olduğunu gördüğünü söyler. Bunun üzerine Anna yumurtaları mutfaktan getirir fakat Peter'a vermez, Paul argo bir biçimde, Anna'nın yumurtaya ihtiyacı olmadığını isterse Georg'un yumurtalarını yiyebileceğini söyler, bunun üstüne Georg, Paul'a vurur, hemen ardından da Paul, (Anna'nın izin verdiği üzere) golf takımlarını kullanır ve golf sopasıyla Georg'un bacağını kırar, sonra sistematik işkence başlar. Bu sahnede yumurtaların kırılması, parçalanması ve bu yumurtaların sayısının üç olması açık bir şekilde film sonunda ailenin üç bireyinin ölecek hatta parçalanacak olmasına göndermedir.(McCann ve Sorfa 2011: 175) Ayrıca Haneke aynı Anna'nın Peter'ı ilk gördüğünde irkilmesi gibi, seyircide de bir irkilme yaratmak istemiştir. Seyirci açısından, ufak ufak film yapısını inşa etmeye başlamıştır. Peter'ın telefonu lavaboya düşürmesi, yumurtaları da kendi kırdığı anlamına gelmektedir ve seyirci artık Peter'a güvenmemeye başlamıştır. Peter'ın, Anna yumurta kalmadığını söylediğinde dolapta birkaç tane daha olduğunu gördüğünü söylemesi, onun evi ne kadar gözlemlendiğini öğrenmemize sebep olur. Filmin bu kısmı ana akım sinemanın yüzlerce kez yaptığı ve diegetik anlamda oldukça tutarlı, merak unsurunu arkasına alan bir yapı sunar. Fakat filmin bütününden bağımsız olarak bir burjuva aile super egosu eleştirisi söz konusudur. Anna, Paul ve Peter'ın çok tehlikeli olabileceğini hissetmesine rağmen son yumurtaları onlara vermeyi reddetmiştir ve onlara meydan okumuştur. Bunun en temel nedeni Paul ve Peter'ın seçkinliğin en üst katını temsil eden golf takımlarıyla dolaşmalarıdır.(Trifonova 2011: 71) Eğer yoksul sınıftan biri gelip aynı istekte bulunursa, Schoberler tarafından bu istek ve korku rasyonalize edilebilecektir. Fakat aynı statüde oldukları kişilere, ellerindeki son yumurtayı vermek mantık dışıdır. Mülkiyet açısından bakacak olursak, Paul ve Peter eve girdiklerinde, Schoberler için çok önemsiz ve ucuz olan yumurtalar, filmin bu safhasında onların mülkiyeti, yumurtaları olmuştur. Filmi izleyen herkes son yumurtaları Paul ve Peter'a verseydi

ve Schoberlerin elinde hiç yumurta kalmasaydı ne olurdu sorusunu yanında tutarak filmi izlemek zorunda bırakılıyor. Açık bir şekilde, ikili, şiddete başlamak için bahane arıyor ama seyirci, eğer bu bahaneye bu evde ulaşmasaydı ne olacaktı? Sorusunu yanı başında tutmak zorunda bırakılıyor. Ayrıca filmin bundan sonrasını izleyen herkes biliyor ki, ilk kez Paul'a tokat atan Georg. Yani şiddeti Georg başlatıyor. Filmin bu bölümünden sonra, gerçekleşecek olan olayların tüm kontrolünü elinde bulunduran Paul için eğlenceli oyunlar başlıyor. (Felix ve Stiglegger 2003)

İlk eğlenceli oyun olan ailenin köpeğinin nerede olduğunu bulma oyunu Anna'ya oynatılıyor. Paul Anna'yı yönlendiriyor. Schoberlerin köpeğinin cesedine yaklaştıkça sıcak, uzaklaştıkça soğuk komutlarını veriyor. Bu sırada Georg ile Peter arasında geçen diyalog filmin temel dramaturjik hatlarından birini oluşturur.

“Georg: Neden bunu yapıyorsunuz?

Peter: Neden yapmayalım? Çünkü bu çok eğlenceli bir oyun siz niye bu kadar ciddiye alıyorsunuz?” (Funny Games 1997)

Bu diyalogla, Michael Haneke bir yıl önce yapılmış postmodern bir korku filmi olan *Scream*'ı (Scream 1996) izleyiciye hatırlatmak istiyor. *Scream* filmi gösterildiği yılda MTV en iyi film ödülünü almıştır. (“1997 MTV Müzik Ödülleri”) MTV yaptığı müzik temelli yayınlara popüler kültür üzerinde etkisi olan ve ayrıca yaptığı programlarla gençlerin ilgisini ve muhafazakâr kesimlerin tepkisini çeken bir kanaldır. (MTV, Bilgi, Wikipedia) *Funny Games*'de işkence yapan kişilerin genç olması bu konuyla yakından ilişkilidir. (Felix ve Stiglegger 2003) Zaten Michael Haneke'nin filmi yapmasındaki temel motivasyonun 1980 sonrasında gençler arasında popülerleşen nedensiz şiddet olduğunu *Funny Games* hakkında verdiği şu röportajdan çıkarabiliyoruz:

“Soru: Funny Games şiddetin yeniden yapılandırılmasıyla ilgilidir diyebiliriz mi? Bu doğru mu?”

Michael Haneke: Hayır. Bu film şiddetin resmedilişiyle ilgili, sinemadaki, medyadaki v.b. En azından filmin içinde çözümlenmeye çalışıyor. Bir işin içindeki işin çözümlenmesi. Özellikle Benny'nin Video'sundan sonra yazılan makalelerden birini okudum, genellikle iyi ailelerden gelen gençlerin işlediği ve eylemlerinin toplumsal faktörler tarafından içerilmediği suçlar hakkındaydı. Burjuva ailelerden ya da değil, çocuklar giderek artan bir oranda intikam ve servet için değil ama daha basit bir şekilde, heyecanlandırıcı bir deneyimin zevkini yaşamak için suç işlemektedir. Bu beni büyük oranda tedirgin etti. Bu da hikaye için bir dürtü oldu. Ben sinemada basit bir şekilde şiddetin nasıl resmedildiğini dolaylamadan söyleyen bir film yapmak istedim. Beni ilgilendiren bu oldu.” (Minns 2007)

Bu diyaloglardan anlaşılacağı gibi, Michael Haneke izleyicinin alaycılıkla, şahsi ve sadistik şakalarla, korku olduğu kadar eğlence görme isteğini onlara hatırlatmak istiyor. Bunu eğlence ve şiddet arasındaki ilişkiye odaklanarak yapmaya çalışan film, başkalarının acı çekmesinin rutininin, bir medya gösterisi olduğunu belirtmek istiyor.(Ed 1996)

Schoberlere oynanan ilk eğlenceli oyuna geri dönersek bahsedilen yapıların tamamının bu küçük sahnede bile olduğunu göreceğiz. Bu sekansta ilk önce Paul kareye giriyor, izleyici olarak sırt cepheden, Paul'un izlediği gibi, bu oyunu, Anna'yı izliyoruz ve Anna köpeğin ölüsünü bulmadan hemen önce Paul yavaşça dönerek izleyiciye göz kırpmıyor. Bu sahne dramaturjik olarak çok önemli iki unsuru barındırıyor. Bunlardan ilki izleyicinin Anna'yı ilk kez oynanan eğlenceli oyunda

izleme şeklidir. Sekansın açılışında kamera sabit bir biçimde Anna'ya bakar, Anna hareket etmeye başladığında kamera onu takip eder, bu takip sırasında kamera hissedilir şekilde aktüel (sallantılı) mod'a geçer. Ayrıca bu aktüel kullanımda Paul bir ara kameranın görüş açısına girip çıkar. Bahsedilen kamera kullanımı ve sahne düzenini sinematik olarak incelediğimiz zaman kameranın bir kişiymiş gibi hareket ettiği sonucuna varırız. Funny Games kısmının başında da bahsettiğimiz gibi aktüel kamera kullanımı gerçeklik hissini artırmak için yapılır ve bunun kökeni de haberciliğe dayanır. (Price 2011 Funny Games with the Audience) Dramaturjik olarak ikinci önemli unsurda, Anna köpeği bulmadan hemen önce yaşanır. İzleyicinin aktüel olarak izlediği, Anna'nın köpeği arama sahnesinde Anna ile kamera arasında Paul omuz kadrajdan girer ve bu sırada sıcak yerine kaynıyor der, ardından da yavaşca dönerek kameraya göz kırpar. Bu izleyicinin karşılaştığı ilk direkt göndermedir ve bu göndermenin film açısından önemi çok büyüktür.

İlk kez direkt göndermenin yapıldığı, bu sahne kameranın aktüel hareketiyle, Paul'un göz kırpmasını birleştirir ve bu da açık bir şekilde bu filmi izleyenlerin Paul'un arkadaşı olduğu sonucunu doğurur. (Price Performance and Reality) Günlük hayatta da iki arkadaşın üçüncü birini işletirken kullandığı evrensel vücut hareketi olan göz kırpması, Paul tarafından izleyiciye gönderilmiştir. Ayrıca bu sahneyi kamera tekniği açısından incelersek seyircinin de Paul'a göz kırptığını çıkarabiliriz. Paul yüzünü kameraya doğru döndüğünde ekranın tümünde olan netlik tam bu sırada bozuluyor ve ekranın yarısı netlik alanı olarak kalıyor aynı şekilde bir insan, gözünü kırptığında normal görüş açısının yarısını kaybeder ve kaybettiği bu alan kısa bir süre flu gözükür. (Plantiga 1999 The Scene of Empathy and the Human Face on Film: 78) İzleyicinin ilk göz kırpan olarak konumlanması bu filmi izleyen insanların, Schoberlerin maruz kaldığı veya kalacağı işkencelerin birincil icracıları olduğunu göstermektedir. Bu ana kadar klasik bir korku filmi olarak izlediğimiz "Funny Games" bu noktada tür açısından kırılıyor. (Gerbaz 2011 Ethical Screen: Funny Games and the Spectacle of Pain: 168) Yönetmen bu sadistik oyunda bizi açıkça içeri çekmeye çalışıyor. Bu dakikadan sonra bizim gördüğümüz şeylere farklı bakmamız isteniyor. (Sorfa 2006 Uneasy Domesticity in the Films of Michael

Haneke, *Studies in European Cinema*: 94) Paul'un göz kırpmasıyla birlikte izleyici bir taraf haline geliyor. Artık izleyici Paul'un izleyiciye bakabileceği, korkusuyla ve bilgisiyle bu filmi izlemeye devam eder. Bu plandan sonra yönetmen sinematik ve dramaturjik açıdan izleyiciyi Paul'un arkadaşı olarak konumlayarak filme devam ediyor. (2006)

Anna köpeğin cesedini bulduktan hemen sonra, göl kenarına arkadaşları geliyor. Aynı ilk sahnede Schoberlerin Fred ve Eva'yı görmesi gibi bu sahnede de Anna'nın yanında Paul bulunur ve Anna gelen aileye hiçbir şey söyleyemez. Schoberlere uğrayan ailenin kadın karakteri Anna'nın ne kadar tuhaf davrandığını söyler tıpkı Anna'nın ilk sahnede söylediği gibi. Daha sonra Paul gelen ailenin nerde oturduğunu sorar ve oturdukları yeri bildiğini söyler. Paul ve Peter'ın bundan sonraki durağı filmin sonunda da göreceğimiz üzere yatla gelen ailenin evi olacaktır. Eğer biri veya birşey bu durumu kesintiye uğratmazsa Paul ve Peter sonsuza kadar bu durumu tekrarlayacaklar. (McCann ve Sorfa 2011 *Domestic Invasion: Michael Haneke and Home Audience*)

Yat ile Schoberlere uğrayan aile gittikten sonra Anna'yı, ayağı kırılmış olan Georg'u tutarak salona götürürken görürüz. Paul ve Peter'da onların yolunu açarak aileye yardım etmeye çalışır. Georg salondaki koltuğa oturduktan sonra Paul ona elini uzatır ve iletişime girmek istediğini söyler fakat Georg'un, bu el uzatmaya karşılık vermemesi şiddetin boyutunu artırır, gerçekçi bir üslupla ailenin her bireyi ani ve ciddi bir şiddete maruz kalır. Anna anlamlandıramadığı olaylar nedeniyle krize girmiştir. Bu sırada Georg bu saldırıyı neden yaptıklarını tekrar sorar. Bu soru üstüne Paul ve Peter seyirciye eğlenceli bir oyun oynarlar. Paul Peter'ın babasının Peter'ı taciz ettiği, kardeşlerinin uyuşturucu bağımlısı olduğu, ailesinin küçük yaşta boşandığı gibi ana akım sinemanın, seyircinin tükettiği şiddeti nedenselleştirmek ve mantıklı hale getirmek için kullandığı bir çok klişeyi sıralar. (Palmer 2011 *From Culture to Torture*) Fakat sahnenin sonunda Paul ve Peter'ın kahkahalarla gülerek, söyledikleri şeylerin, hepsinin yalan olduğunu söylerler. İkili Schoberlere ve seyirciye eğlenceli bir oyun oynamıştır ama daha önemlisi, izleyiciye, bu filmi, günlük hayatın neden-sonuç ilişkisi içerisinde izlemesi durumunda, gülünç duruma

düŖeceđini göstermek istemiŖtir. (2011) Funny Games filmini diđer seri katil filmlerinden ayıran temel özelliklerden biri de bir teselli vermeyecek olmasıdır. Yönetmen bu araçları izleyicisinin sınırlarıyla oynamak için kullanıyor. Ŗiddet türünün ana kaçış noktaları ile ilgili örnekler verir ve sonra bunları geri alır. Onları bir yana atar ve bunlarla devam etmenin absürd olduğunu düşünür. (Price 2010 On Haneke)

Paul izleyiciye oynanan bu eğlenceli oyunun ardından, Schoberlerle kendilerinin on iki saat içerisinde ölüp-ölmeyeceđine dair bahse girmek ister. Paul öleceklerini iddia eder ve seyirciye dönüp onların ne düşündüğünü sorar:

“Paul: Ne düşünüyorsun? Sence onların kazanma şansı varmı? Sen onların tarafındasın değil mi? Sen kimin üstüne oynuyorsun?” (1997 Funny Games)

Bu filmdeki ikinci direkt göndermedir. Paul izleyiciyi açıkça suç ortađı olmaya davet ediyor.

“Suç ortađı olarak Peter da varmış gibi gözükyor fakat Paul yinede izleyiciyi çekmeye çalışıyor. Çünkü Peter bir kod, bađımlı bir yalancı ve sosyopat, yani kurtuluşu yok deđişme umudu yok ama Paul’a göre izleyici karmaşık bireylerin oluşturduđu bir bütün. Paul, izleyicilerin, başka insanların acı çekmelerini izlemelerinden etkileneceklerini düşünür. Toplumun buna karşı deđişik duygular, karmaşık şeyler hissedebileceđini ön görür. Bu yüzden filmdeki ikinci direk göndermede izleyici ile konuşur.” (Price 2010 Performance and Reality: 56)

Bu sahnede filmi yapan yönetmen ile Paul arasındaki ayrımın azaldığı, birinci direkt göndermeye oranla daha belirgindir. Haneke artık kendi söyleyeceklerini Paul vasıtasıyla aktarmaya başlamıştır. İzleyicilere tercihlerinin ne yönde olduğu sorusu açık bir şekilde, Paul (Yönetmen veya Yöneten, Michael Haneke) tarafından sorulmuştur. Bu soru izleyicilerin ya da herhangi bir kişinin, eylemiyle veya eylemsizliğiyle ister istemez bir taraf olacağına gönderme yapmaktadır. (Harcourt 2008 Altı Avrupalı Yönetmen) Paul veya Michael Haneke izleyicinin tercihinin ne yönde olduğunu direkt olarak sorması, izleyiciyi muhatap aldığı bir kanıttır. İlk direkt gönderme de, örtülü yapılan gönderme de, bu sahnede açıktan açığa dile getirilmiştir ve seyircinin artık kendisinin bir özne olduğunu inkar etmesi mümkün değildir. Performans-zaman ilişkisi açısından sahneyi değerlendirirsek izleyiciye soru sorulduğunda *diegetik* zaman yok olur. Yani Paul izleyiciye soru sorduğu anda film dünyası içerisinde hiç bir gelişme olmuyor sadece Paul ve izleyici arasında gerçekleşen bir süreç yaşanıyor. (2010 On Haneke) Bu süreç bir yandan seyirciye düşünme fırsatı verirken diğer yandan *nondiegesis* (filmsel dünya ile ilgili olmayan, izleyicinin dünyası ile ilgili olan alanı) alanını genişletiyor. Funny Games'in bundan sonraki tüm sahneleri bu *diegetik* yapıyla, *nondiegetik* yapı arasındaki aralığın genişlemesi ve daralması üzerine inşa edilmiştir. Bu nedenle çözümleme bölümünün bundan sonraki kısmında bu yapıların en belirgin olduğu sahneler ve dramaturjik alt yapıları incelenecektir. Yani buraya kadar yaptığım, sahne sahne çözümlemeyi, bundan sonra kronolojik ama kesintili bir inceleme haline getirmeye çalışacağım.

Paul ve Peter'in kendi aralarındaki, saçmalıklarla dolu atışmaları ve bu atışmayı oyunun sürmesi adına Anna'nın soyunmasına bağlamaları ile başlayan bölümde uzun bir süre seyirci Schoberlerle ile empati kurmaya zorlanıyor. (2011) Bu sahnedeki sebepsiz psikolojik şiddet seyircinin Schoberlerle empati kurabileceği en belirgin alandır. Çünkü bir insan fiziksel şiddet ile empati kuramaz. Bir kişi zorunlu olarak fiziksel şiddeti kendinden ayırarak onla ilişkiye girebilir. (Scarry 2009 The Body in Pain: 42) Elin Scarry acının temsil ile ilişkisini şu şekillerde açıklıyor:

Fiziksel acı gösterilemez ya da temsil edilemez, o yüzden gerçekten içten sempatiyle yaklaşılamaz. (Sontag 2003 Regarding the Pain of Others: 42)

Diğer hiç bir bilinç durumu gibi olmayan acı, hiç bir referansiyel içeriğe sahip değildir. Bir şey için ya da birşeyden dolayı değildir. (Sontag 2003 Regarding the Pain of Others: 91)

Acı diğer bütün fenomenlerden farklı olarak dilde nesneleşmeye karşı direnir çünkü tam olarak bir nesnesi yoktur. (Sontag 2003 Regarding the Pain of Others: 7)

Acı hisseden özne ile algılayan özne arasında bir fark yaratır. Bunun en temel nedeni fizikselliştir. Seyircide, aşk, heyecan v.b. gibi duygular paralellik yaratır ama acı kesin olarak farklılaşır. Algılayan kişi, öznedeki yaratılmaya çalışılan duyguyu ifade etmeye yarayan işaretler arayan kişidir. (Sontag 2003 Regarding the Pain of Others: 11)

Acı çekmek bir kesinliktir. Başka bir insanın acı çektiğini duymak bir şüphedir. Diğer bilinç durumlarından farklı olarak şüphenin ortaya çıkmasının nedeni de acının nesnesinin olmamasıdır. (Sontag 2003 Regarding the Pain of Others: 86)

Fiziksel şiddetin empati anlamında temsil edilememesi durumu, Aristoteles bölümünde bahsettiğimiz *katharsis* kavramının, Funny Games filminde psikolojik şiddet aracılığıyla ortaya çıktığını gösterir. Bu sahnedeki psikolojik şiddetin nedeni de katillerden birinin ya da ikisinin birden ölmesi durumunda

seyircide bir kathartik etki yaratılmak istenmesidir. İzleyici girdiği bu kapandan ancak ondan arınarak kurtulabilir. Anna'nın Georg, Paul, Peter ve izleyicilerin gözü önünde soyunması ve bu olaya kimsenin müdahale edememesi bu sahne açısından temel dramatik yapıyı oluşturur. Bu sahnede Georg önemli bir fonksiyona sahip çünkü Georg Anna'nın soyunmasına karşı aciz ve bir şey yapamayacak durumda ama Georg'un dışındaki herkes izledikleri bu olaya müdahale edebilir ama etmiyor. Paul ve Peter oyunu sonlandırabilir ya da, aynı şekilde izleyici filmi izlemeyi sonlandırabilir. Paul ve Peter'ın bunu yapmadığını filmi tamamiyle izleyen herkes biliyor. Fakat bu filmi kapatmayan veya yarıda bırakmayan bir kişi yaşanan olayı tecrübe etmek zorunda kalıyor. Bu tecrübe iki şekilde gerçekleşebilir. Birincisi Georg vasıtasıyla yaşanan tecrübedir. Bu tecrübe katharsis olgusunu güçlendirir. İkincisi Paul ve Peter'ın tecrübelerine ortak olmaktır bu da birisine işkence yapan birinin tecrübesini paylaşmak, insanlara işkence yapmaktır. Eğer Peter öldürüldüğünde bir insan rahatlama yaşamışsa bu durum o kişinin Georg ile özdeşleştiğini gösterir. Anna'nın soyunmak zorunda kaldığı sahnede, Georgie'in yüzünün kapalı olması onu *diegetik* ve *nondiegetik* alandan ayırır. Georgie, Anna'ya işkence yapılmak için kullanılan bir nesnedir. Bu nedenle sorumluluk ve katharsis yapılarını belirleme açısından etkisizdir. Bu sahne *diegetik* ve *nondiegetik* ayrımının seyirci tarafından belirlendiği bir sahnedir ve bu tercih sonucunda bir tecrübe yaşamak zorunda bırakılır. Sahnenin sonunda Georgie'in Paul ve Peter'ın elinden kurtulması ve kaçması Schoberler açısından bir kurtulma umudu doğurur ayrıca Paul'un isteği dışında gelişmiş gibi gözükten ilk sahnedir. Paul, Georgie'ı aramaya gider.

Paul komşularının evinde Georgie'ı kovalarken 'cd çalar'a 'John Zorn'un yine Naked City (Zorn 1989) albümünden "Hellraiser" şarkısını koyar ve müzik eşliğinde kedi-fare oyunu başlar. John Zorn'u açılış sahnesinde *nondiegetik* olarak dinlerken, bu sahnede *diegetik* olarak dinleriz. Bu sahnede kullanılan müzik hardrock olmasına rağmen, Haneke sahneyi 'ana akım' sinemadaki tempoyla çeker, görüntüyle oyun arasındaki bu tempo farklılığı Brecht'in epik müzik kullanımında

yapmaya çalıştığı gibi yadırgatıcı bir etki yaratmak için yapılır. (Brecht 1994) Kovalamaca sürerken Georgie bir tüfek bulur ve Paul'un çok kısa bir atış mesafesinde olmasını bekler. Paul atış mesafesine gelince Georgie tetiği çeker fakat silah ateş almaz. Georgie'nin perspektifinden Paul'u görürüz yani kamera öznel hale gelir, sinematik açıdan seyirci ile Georgie aynışır, izleyici bu konumdayken Paul kendinden emin bir ifadeyle omuz silker ve poflar, Paul'un özgüveni filmin senaryosunu bilmesinden gelir.(Andrew 2010 Büyük Sinema Kuramları) Silahın ateş almayacağını bilir çünkü oyunun kurallarını bilir. İzleyiciyi gördüğü şeyin Paul'un kendi kuralları olduğunu Kabul etmeye davet eder. Funny Games'de kimse, iki golf elbiseli kişinin gücüne sahip değildir ve bu filmde mutlu bir son olmayacağı açıktır. (Price 2010 Haneke's Funny Games with the Audience: 59)

Paul ve Georgie eve döndüğünde, Paul Georg'a, Georgie'un kendisine ateş etmeye çalıştığını, hiç ava gidip gitmediklerini sorar, bu soru *Benny'nin Videoları* (Haneke 1992) ve *Tesadüfi Bir Kronolojinin 71 Parçası* (Haneke 1994) Michael Haneke'nin işlediği konu olan şiddetin kökenlerine dair bir analizdir. Bir yerde silah olması şiddetin oluşmasına dair fiziksel koşulu oluşturur ve küçük toplumsal baskılar büyük katliamlar yaratır der. (Galt 2010 The Functionary of Mankind: Haneke and Europe: 241) Bu durumun en güncel örneklerini Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan okul katliamlarında görebiliyoruz. (ABD 'de Okul Katliamları) Paul ve Georgie eve döndüğünde Peter televizyonda zapping yapıyordu. Aynı sahne içinde Paul karşı kanepede oturan üç aile bireyi arasında parmağıyla sayarak seçme yapar ve bu sırada kamera yine öznel hale gelir, izleyici Paul ve Peter'ı ailenin bakış açısından görür. Paul karşına geçip kendisini izleyenlere sayma oyunu oynar; izleyici ve aile örtüşür. Bu sayede izleyici Funny Games'de hem katillerle hem de kurbanlarla sinema tekniği açısından üst üste bindirilmiş olur. Paul'un sayma oyunu Georgie'de kalır ve ardından Paul, acıktığını söyleyip mutfaka gider. İzleyici Paul'un mutfakta sandviç yapmasını izlerken bir silah sesi duyulur, Peter 'kadraj dışında' (off-screen) Anna ve Georg'un gözü önünde, Georgie'yı öldürür, Paul silah sesini duyduğunda bir an duraksar ve salonun olduğu tarafa bakar, fakat hemen

ardından sandviç yapmaya devam eder. Anna'nın çığılığı duyulur, Peter çocuğu öldürmüştür ve Georgie'nin organları bütün odaya yayılmıştır. Kamera Paul dışında hiçbir şey göstermemiştir.

Klasik sinema anlayışına göre izleyici, bir filmde önemli olan sahneleri izler. (Brown 2008) Yani eğer Funny Games ana akım olarak adlandırılan sinema türünde çekilseydi izleyici, Anna'nın sesini duyduğu zaman, kamera da oraya yönelirdi. Fakat izleyici bu filmde, Schoberlere uygulanan şiddeti görmek yerine Paul'un sandviç hazırlayışını izlemek zorunda bırakılıyor. Paul silah sesini duyunca hiçbir şey yapmıyor, işine devam ediyor, izleyici de hiçbir şey yapmıyor izlemeye devam ediyor. Haneke bizi ne olup bittiğini izlemeyi istemekle ve şiddetin gösterilmesinden aldığımız zevk için cezalandırmak istiyor. (2010 On Haneke: 39) Film şiddeti estetize etmeyi redderken, seyircinin şiddeti hayal edip, yaşatmasını sağlıyor. Çünkü Haneke, izleyicinin şiddetin hesaplanmazlığını ve temsil edilemezliğini kavramasını istiyor. (2006)

Paul sandviçini hazırlayıp salona döndüğünde, Peter televizyonda profesyonel araba yarışı izlemektedir ve bu görüntüde arabalar ağır çekimde birbirine çarpmaktadır. Funny Games'ı izleyenlerin gördüğü bütünsel görüntü ise Peter'ın kana bulanmış olan televizyonu izlemesidir. İzleyicilik ve şiddet arasındaki ilişki, ironi aracılığıyla belirginleşir. İzleyicilik ve şiddet arasındaki ilişkinin benzer bir şekilde gösterildiği *Bilinmeyen Kod* (Haneke 2001) filminde de aynı konu tartışılmaya çalışılmıştır:

“ Bilinmeyen Kod'da Anna (Juliet Binoche) gündelik işlerden biri olan, ütü yaparken televizyon izlemektedir ve bu sırada komşu dairelerden birinden bir çığılık (çocuk çığılığı) sesi gelir. Anna televizyonun sesini kısıp çığılığın geldiği yöne doğru hareket eder ve sesi dinlemeye başlar daha sonra tekrar ütünün başına **döner** ve televizyona bakmaya başlar, bir süre sonra televizyonun sesinin kısık olduğunu farkeder ve sesini açar.”(2001

Bilinmeyen Kod)

Bu sekans boyunca, ekranın sağ alt köşesinde televizyonun bir yansıması vardır. Anna ütü yapmaya devam ettiğinde çocuğun çılgınlığını duymayışı ve ona yabancılaşması, görüntü aracılığıyla pasifleştirilmenin ve uyuşturulmanın *diegetik* referansını oluşturur. Fakat Funny Games’de bu pasifleşme *diegetik* ve *nondiegetik* alanda ortaya çıkar çünkü Peter kana bulanmış televizyondaki şiddeti, *diegetik* olarak izlerken, izleyici de aynı Peter’ın açısından, hem kana bulanmış televizyonun içindeki şiddeti izler, hemde bizzat ekran aracılığıyla, izlediği filmdeki şiddetin tamamını izlemeye devam eder. Peter ile izleyici örtüşür. (Price 2010: 60)

Paul’un, sandviç yapması, *Bilinmeyen Kod*’da Anna’nın ütü yapması ve Peter’in, insanların yaralanmalarını, televizyon aracılığıyla izleme sahnelerini birlikte düşündüğümüz zaman, dünyevi günlük konsantrasyonların izleyicileri istekli ve farkında bir biçimde pasif-izleyici olmaya yönlendirdiğini söyleyebiliriz. Bahsi geçen üç sahnede olduğu gibi izleyici, gerçekleşen şiddeti duyar ya da görür ama bir sonraki adımda ne olacağını bekler. Bu mekanizmanın araçlarını televizyon ve sinema oluşturur. (Sutherland 2010 death, with Television: 173) Televizyon ve sinema şiddeti gösterip izleyiciden ayırır ve bu nedenle şiddeti kolektifleştirir. (Haneke 1992 Media and Violence) Televizyon izleme sahnesinin diğer bir işlevi ise on üç dakika gibi radikal uzunluğa sahip bir sonraki sahneden önce gelmesidir. Çünkü bu sahnede *nondiegetik* alan genişlemiştir fakat bir sonraki sahnede *diegetik* alan radikal ölçüde genişleyecektir. Bu sayede de etik yok edilmeye çalışılacaktır. Fakat ilk önce *diegetik* alanın nasıl ve hangi amaçla genişlediğini görmemiz gerekir.

On üç dakikalık bu sekansın açılışında bir dakikadan daha uzun bir süre sahnede hiçbir hareket olmuyor. Bu yolla *diegetik* alan genişletilmeye çalışılıyor. Yani filmin filmsel yapısına ait öğeler uzun bir süre konum değiştirmeyerek *nondiegetik* alana bağlı öğeleri absorbe etmeye başlıyor ve bu sayede sahnenin izlediği *diegetik* alan üstüne inşa edilmeye çalışılıyor. Anna’nın ‘paralize’ olmasını, izleyicinin ana akım sinemanın kurallarıyla izlemesi, *diegesis* unsurunun,

geniřletilmeye alıřıldığının belirgin gstergelerinden biridir. Zira ana akım sinemada bir duygu nemliyse seyirci o insanın yzne ynlendirilir. (Brown: 41) Ayrıca Georg'un ulması bize *diegetik* gereklik ierisinde sunulduđu iin, izleyici ile mesafesiz bir biimde iliřkiye girer. İzleyici Anna ve Georg'un trajedisiyle karřı karřıya kalır. Bu sekansta ynetmen, Paul ve Peter sanki kamerayı aık bırakıp ortadan kaybolmuřtur ve bu nedenle seyirci ortađı olduđu suun sonularıyla karřı karřıya bırakılmak istenmiř gibidir. On  dakika sren bu sahnede izleyici, Anna'nın ayađı kırılmıř olan Georg'u mutfađa gtrmesine gerek zamanlı bir izlekle tanık olur. Zamanın kurgu vasıtasıyla kesintiye uđramaması gereklik hissini artırarak *diegetik* alanın geniřlemesine yardımcı olur. Bu sekansta, izleyicinin Schoberlerle girdiđi zdeřleřmeyi artırmak iin Anna Geog'a srekli yardım eder, yrmesine yardımcı olur, derin nefes almasını sađlar v.b, iki insan bulunabilecekleri en kt konumdayken, bir trajedinin ortasındaiken yardımlařırlar, birbirlerini dřnrler. Bu yaklařım, izleyicide Aristotelyen zdeřleřmeyi artırmak iin yapılmıřtır ve aık bir řekilde katillerden nefret edilme olgusu stne yapılanmıřtır. Bu uzun sekansın sonunda Georg ayađı kırıldıđı iin evden ıkamaz ve Anna kendisini ve Georg'u kurtarmak iin evden ıkıp yardım bulmak zorunda kalır. Bu sahnenin sonunda Anna ve Georg'un birbirlerine karřı olan sevgilerini dile getirmeleri, Schoberlerin mutlak mađduriyetini ve uđradıkları haksızlıkları, duygusal maniplasyon vasıtasıyla doruk noktasına ulařtırır. Ailenin hibir hatası veya yzleřmesi gereken bir i hesaplařması yoktur. İzleyici Schoberlerin dinamiklerini inceleyerek hibir yere varamaz ve bu nedenle Funny Games'de seyirciye acıma ve zdeřleřme yařatmaya alıřan en belirgin sahne olur. (Peucker 2010 The Sceptacle of Skepticism: Haneke's Long Takes: 101)

On  dakikalık bu sahneyi takip eden sahnelerde Funny Games izleyiciye Schoberlerin kurtulması ile ilgili umut kırıntıları verir. Bu umut kırıntıları ynetmenin seyirciyle oynadıđı bařka bir eđlenceli oyundur. rneđin bozulmuř telefon, alıřmaya bařlar ama Anna ve Georg polisin telefon numarasını hatırlamaz. Veya Anna yoldayken bir araba geer ama durmaz v.b. Bu sahnelerin hepsinde

yönetmen seyircinin istemekte olduğu şeyi tahmin eder ve bu istekle dalga geçer. Bu dalga geçmenin en temel motivasyonu, seyircinin izlenen şeyi gerçekmiş gibi algılamasıdır. Eğer seyirci Anna ve Georg'un kurtulmasını istiyorsa bu gündelik hayatının ve sinema izleme alışkanlıklarının manipüle edilmiş olmasından kaynaklanır. (Vogel 1996 *Of Nonexisting Continent: The Cinema of Michael Haneke*) Manipülasyonu göstermek için bu alışkanlığın bir işe yaramadığını göstermek gerekir, bu da tüm umutların sonucunda, Anna'yı Paul ve Peter'in bulup eve getirmesiyle sonlanır. Tekrar eve döndükten sonra Paul ve Peter oyununa devam ederler. *Funny Games*'in bu bölümündeki diyaloglar hem umut kırıntılarının temel motivasyonu ile hem de izleme alışkanlıklarıyla ilgili *Funny Games*'in ne düşündüğünü direkt söyler:

Georg: Bitirin yeterince var.

Paul: Var mı? Sizce yeterince var mı? Ne düşünüyorsun Anna? Sıkıldın mı? Oynamak istemiyor musun?

Georg: Cevap verme. Bırak artık ne yapmak istiyorlarsa yapsınlar. Daha çabuk kurtuluruz.

Paul: Hiç de cesurca bir davranış değil. Uzun metraj için yetmez. (seyirciye döner) Yeter mi? Mantıklı bir gelişmeyle gerçek bir son istiyorsunuz öyle mi? (*Georg*' a döner) İddia devam ediyor, tek taraflı olarak iptal edilemez.” (1997 *Funny Games*)

Paul dördüncü direkt gönderme vasıtasıyla izleyicinin ne istediğini bildiğini söylüyor ve ona bir seçme şansı veriyor. *Funny Games*'in bu noktasında film başlayalı bir saat olmuştur. Bu kadar yeter mi? sorusuyla izleyicinin uzun metraj etkisi altında olduğunu dile getiren Paul filmin bundan sonrasında seyircinin ne istediğini bildiğini ve bunun gerçekleşmeyeceğini dile getiriyor. Yönetmen izleyicinin hem fiziksel hem de kavramsal açıdan manipüle edildiğini görmesini istiyor. Bu noktadan sonra filmi izlemeye devam etmek tamamen seyircinin

sorumluluđuna bırakılmıř oluyor ve Paul mađdur duruma gemiř bulunuyor. ünkü Paul'un seyircinin ne istediđini bildiđini gstermesi bu isteđi yerine getirmesinin imkansız olduđunu gsterdiđi yerdir. (2010 Performance and Reality) Bu aıka seyirciye yalan sylemek olur. Hem ynetmen hem Paul izleyicinin, izleme alışkanlıkları nedeniyle filme devam eder. *Diegetik* ve *nondiegetik* yapı birlikte dřnldđnde, Paul pasif konuma gemiřtir ama seyirci hala aktif konumdadır. Eđer seyirci gnlk motivasyonlarından vazgeerse ve maniplasyonlarının farkına varabilirse tm bu olanları sonlandırabilir. Ama eđer devam ederse bu alışkanlıklardan vazgemek istemediđi anlamına gelir.

Eđer izleyiciler alışkanlıklarından vazgemeyip filme devam ederse Funny Games'de Aristotelyen ve Brechtlyen olguların birlikte varolduđu sahne olan “geri alma” sahnesine tanık olurlar. Bu sekansın hemen ncesinde Paul ve Peter, Anna'ya eđlenceli bir oyun olarak tersten dua okutmaktadırlar:

Anna: Tanrım, gklerin krallıđını bulmama izin ver.

Paul: Bu ilk adımdı řimdi dua'yı tersten okuyabilir misin?

İronik bir řekilde dua iře yarar ve Anna tfeđi ele geirip Peter'ı vurur. Aık bir gnderme olarak tanrı, Schoberlere yardım etmiřtir. Funny Games'de ilk defa Paul'un isteđi dıřında bir olay gerekleřmiřtir. Bu anlamda Peter'ın ldrlmesi Schoberlerle zdeřleřim kuran izleyicilere ‘kathartik’ bir an yařatmak iin kurgulanmıřtır. Peter'ın Anna tarafından ldrlmesinin hemen sonrasında ise Peter arkadaşını kurtarmak iin ve bozulan oyunun kurallarını dzeltmek iin kumandayı bulmaya alıřır ve izlediđimiz filmi ve kendisini, geri alarak, Anna Peter'ı tam ldrmeden once Anna'nın elinden silahı kapar ve herřeyi dzeltir ki bu “geri alma” sekansı da seyirciyi ‘yabancılařtırmak’ iin yapılmıřtır. Bu noktada ‘kathartik’ ve ‘yabancılařtırıcı’ olguları aıklamak faydalı olacaktır nk gnmzde, bu iki kavram ‘biim-z’ iliřkisinden soyutlanıp kullanılmaya bařlanmıřtır. Michael Hanekenin bu sahne ile ilgili deđerlendirmesi biim-z iliřkisinin grlmesi

açısından oldukça önemlidir:

“Haneke: Kadın silahı alıp, şişman olanı vurduğunda insanlar alkışlıyorlar. Sonra sahne geri sarıldığında mutlak sessizlik çünkü anladılar, kendi kendilerini tamamen kandırdıklarını kabul ettiler. Çünkü son kerte de katili alkışladılar. Göstermek istedim ve işimi çok iyi yaptım. Yapımcıma söyledim, film eğer başarılı olursa ki olacak, yanlış anlaşılmasıyla yan yana olacak bu.” (Sharlett 2007)

Haneke'nin sözlerindende açıkça anlaşılacağı gibi Peter'in öldürülme sahnesinde kathartik etki yaratılmak istenmesinin sebebi yabancılaştırma ile insanların hangi noktada durduklarını ve nasıl manipüle edildiklerini onlara göstermektir. Paul Peter'ı kurtardıktan sonra ikili, Schoberlere işkence yapmaya, kaldıkları yerden devam ediyorlar. Geri alma sekansına sinematik açıdan baktığımızda, Paul izleyicinin izlediği bölümleri geri alıyor, bu noktada seyircilerin filmi izlediği aygıt ile Paul'un filmi geri aldığı aygıt çakışıyor.(2010 Reality and Performance) Dramaturjik olarak seyirci ve Paul, Peter'ı birlikte kurtarmış oluyor. Bu sekans açıkça gösteriyor ki bu izlediğimiz şey bir kurgu ve istediğimiz zaman filmi veya filmleri ileri veya geri alıp yeniden kurgulayabiliriz. Peki biz burada Schoberleri neden tutuyoruz? Eğer Scoberleri tutmuyorsak bu Paul ve Peter'ı tuttuğumuz anlamına gelir ki bu da insanlara işkence yapma isteğiyle yakın ilişkilidir. Bu sekansla açıkça anlaşılıyor ki sinemada kurgunun gizlenmeye çalışılması insanları manipüle ediyor ve ilizyona uğratiyor bu nedenle de Brecht'in tarif ettiği gerçeğin özünün görülmesini engelliyor. (Brecht 2012) Öz-gerçeği görebilmenin en iyi yolu ise yabancılaştırma olarak ortaya çıkıyor. Bu sekans sinemanın aygıtlarına yabancılaşmış kişileri, manipulasyonlarının en derin noktasında yabancılaştırarak, öz-gerçeği anlamaları için kurgulanmış oluyor. Sekansın devamında Georg Anna'nın Peter'ı vurmasından dolayı, Anna'nın gözü önünde öldürülür. Paul ve Peter Anna'yı bağlayıp yanlarına alarak kayıkla karşı

kıyıya gitmeye başlarlar, bu sırada, kendi izleme alışkanlıklarını değiştirmemekte direnen izleyiciye kurgu ve gerçeklik üstüne bir oyun oynarlar, bu sahnede yatla bir sonraki kurbanların evine giden katiller arasında şu diyaloglar geçer:

Paul: Sorun sadece anti-madde dünyasından gerçekliğe gelmek değil, iletişimi sağlamak. (Bu sırada Anna'yı ortalarına oturturlar)

Paul: Evet, nerde kalmıştık.

Peter: Maddesel ve anti maddesel dünyaların arasındaki iletişimde.

Paul: Karanlık bir çukurda olmak gibi. Yerçekimi o kadar güçlü ki hiçbir şey kurtulamaz. Mutlak sessizlik.

Peter: Saat kaç bu arada?

Paul: Ne? Sekizi geçiyor?

Peter: Şimdi mi?

(Paul Anna'yı yanağından öper ve denize iter)

Peter: Neden yaptın? Ona saat dokuza kadar müddet vermiştin, nerdeyse bir saati daha vardı.

Paul: İlk olarak tekneyle yol almaya çalışmak çok yorucu. İkincisi acıkmaya başladım.

Peter: Doğru. Eğer Kelvin yer çekimine meydan okursa, evrenlerden birinin gerçek olduğu ortaya çıkar. Fakat diğerleri sadece kurgudur.

Paul: Nasıl yani?

Peter: Ne bileyim. Sanal alemin izdüşümü gibi bir şey.

Paul: Kahramanın nerde? Gerçek mi yoksa hayal dünyasında mı?

Peter: Ailesi gerçek dünyada, kendisi sanal alemde.

Paul: Fakat kurgu gerçektir.

Peter: Neden?

Peter: Onu filmde görmüyorsun.

Paul: Tabi ki.

Peter: Öyleyse başka yerde gördüğün gerçeklik kadar gerçek değil mi?

Paul: Aptal.

Peter: Neden?

Bu diyaloglar *Funny Games* bölümünün başından beri üstünde durduğumuz, *diegetik* ve *nondiegetik* kavramlarını açıklamak ve filmin kendisini nereye yerleştirdiğini görmek için izleyiciye yapılmış bir açıklamadır. Fakat bu yapıyı açıklayabilmek için madde ve anti-madde arasındaki ilişkiyi görmemiz gerekir. Genel olarak ‘anti-madde’ tanımını şu şekilde yapılır:

“ Bilinen tüm parçacıkların, aynı kütlede ama ters elektrik yükü taşıyan bir karşıtı vardır (ayna görüntüsü gibi). İşte bunlara ‘karşı madde’ ya da ‘anti madde’ diyoruz. Örneğin, - yüklü elektronun ‘anti madde’ karşılığı, + yüklü pozitron; + yüklü protonun ‘anti madde’ karşılığı, - yüklü anti proton vb. Maddeyle, anti madde, yani bir parçacıkla kendi anti maddesi bir araya geldiğinde birbirlerini yok ederek, enerji açığa çıkarırlar.” (TÜBİTAK, Anti Madde Tanımı)

Uzayda yer kaplayan ve ağırlı olan herşeye ise madde denir. (Wikipedia, Madde) *Funny Games* filminde de, filmin *diegetik* yapısı ile *nondiegetik* yapısı çarpıştırılarak birbirlerini yok etmesi ve bu çarpışmanın bir enerji açığa çıkarması hedefleniyor. Ayrıca bu açığa çıkan enerjinin, izleyicide sorumluluk duygusu olarak ışığa yapması amaçlanıyor. (2010) Sanal alemin içinde olduğunu bilen, Paul kendisini bir madde olarak kabul eder ve kendisini oluşturan maddenin, izlenmekte olan filmin görüntüsü olduğunu bilir. Bu nedenle Paul’un anti-maddesi sinematik görüntünün olmaması durumudur yani bu sekansta Peter açıkça kendisini var eden

sinematik görüntü olmadan var olamayacağını açıklıyor; görüntünün olmaması durumunu mutlak sessizlik olarak tanımlıyor. Tıpkı madde ve anti-maddenin birbirini yok etmesi gibi. Ayrıca bu diyaloglardaki 'kurgu-gerçeklik' ilişkisinde de, aynı madde ve anti-madde ilişkisinde olduğu gibi, kurgu ve gerçeğin birbiri içerisinde yok olduğu vurgulanıyor. Paul'un dediği gibi 'kurgu başka yerde gördüğün gerçeklik kadar gerçek oluyor ya da yaşadığın kurgu kadar kurgu oluyor'. Yönetmenin bu yapıları bir araya getirme sebebi ise izleyicinin, ona gösterilen imgelerin gerçekliğiyle, kurgusallığı arasındaki ilişkiyi tecrübe etmesini sağlamaktır. Teknede geçen sekansta Anna'nın görkemsiz bir şekilde ve saat dokuz'dan bir saat önce öldürülmesi *Funny Games*'in türden ödünç aldığı, katilin 'kurbanla günışığına kadar öldürülme' klişesini kırar ve filmde doruk yaşanmasını engeller. Bu şekilde Anna ile birlikte, korku-gerilim türü de denize fırlatılmış olur. İzleyici katillerin son anda ölmesi veya yakalanması yerine başka bir eve gitmesini izler.

Funny Games'in bu son sahnesinde ise Paul, Schoberleri yatla ziyaret eden ailenin evine gelir, Schoberlerin birkaç yumurta istediğini, verip veremeyeceğini sorar. Kadın tabiki verebileceğini söyleyip mutfağa gider ve Paul evi yavaş yavaş incelemeye başlar daha sonra da kameraya ya da izleyiciye dönüp, Schoberlere yaptıklarını bu aileye de yapacaklarını ima eder bir ifadeyle güler. Bu son sahne, ilk sahnedeki Schoberlerin komşularıyla olan sahneyle ve Schoberlerle birleştirilirse, bu durumun sürekli olarak devam edeceği sonucunu çıkarırız ve bu da filmin Brechtien bir tarihsellik anlayışı olduğunu kanıtlar. Tıpkı Cesaret Ana'nın savaştan hiçbir şey öğrenemeyecek olması gibi bu filmi izleyenlerin filmde öğrenebileceği birşey yoktur. Fakat Brecht bunu izleyiciye göstererek yapmaya çalışırken, Haneke izleyicinin bunu tecrübe etmesini ister.

Funny Games bölümünün sonuç kısımlarında, olay akışında incelediğimiz yapılar katagorize edilip bu yapıları ortaya çıkartan unsurlar incelenmeye çalışılacaktır. İlk olarak *Funny Games*'in felsefi temellerinin nereye dayandığını açıklamaya çalışalım.

7.2. Funny Games'in Felsefi Altyapısı.

Funny Games'in felsefi altyapısının büyük bir bölümünü etik veya izleyicinin etiği oluşturur. Görüntü, izleyicilik ve etik arasındaki ilişkiyi S.Sontag *Başkalarının acısına Bakmak*'da savaş fotoğrafçılığına odaklanarak inceliyor ve modern savaş işkencelerinin tanımını klasik sanattaki acımasızlık ve korku sunumuyla kıyaslayarak açıklıyor. Acı içindeki insanların gösterildiği fotoğraflardaki, fotoğraf gösterme isteği fotoğraf çeken kişi açısından neredeyse çıplak vücut gösterme isteğiyle aynıdır. Bu acının gözlemcisi porno izleyicisi kadar tahrik olur. (Sontag 2004)

Acı izleyicisini iki şekilde karşılar. Birisi gözlerini kapatmak, ikincisi ise bakmaya devam etmek. Resimlerdeki işkence izlenecek veya umursanmayacak bir şey olarak vardır. Peki neden bir korku ya da işkence imgesine bakalım ki? Çünkü biz bu imgelere kendimizi geri çekmeden bakabilme tatmini yaşıyoruz ve en az o kadar irkilme hazzı duyuyoruz. Diğer bir taraftan da, bunu izlerken şaşkınlık ve utanç duyuyoruz. Bu durum şuna benziyor; biri bizi acı karşısında hiçbir şey yapmadığımızı gördüğünde utanç duyuyoruz çünkü etik açıdan, acıyı izleyen kişi olarak görülmek problemlidir. Biz bir acıyı izlerken biri bize yüzünü döndüğünde (bu acıyı o anda çeken kişi veya başka biri olabilir) biz ahlakımızı sorgularız. Açık bir şekilde bu durum bizim röntgenciliğimizi vurgular. Senin baktığın şiddet kadar acımasız olduğunu söyler. (Sontag 2003)

Bu durum bu manzaraya nasıl bakarsınız sorusunu gündeme getiriyor? Sinema bazı anlamlarda bu tür soruların bizi rahatsız ettiği gerçeğini istismar eder. Çünkü sinema bizim yüzümüzü saklar, biz sinemada yok gibiyiz, saklıyız, yakalanmamız olası değil, diğer insanlar bizi görmüyor, gizli gizli film izliyoruz. Kimliklerimiz azalınca sorumluluk duygumuz da azalıyor. Sorumluluk çift anlamlıdır suçu kabul etmek ve acı çeken birini gördüğümüzde eyleme geçmek. Başkasının acısının farkında olmak. (Sontag 2004)

Fransız filozof Emmanuel Levinas'a göre ise sorumluluk sadece başka bir insanın yüzünü görmekle başlamaz, kendi yüzünü göstermekle başlar. Bu görünme durumu fiziksellik ötesinde bir algıdır. O anda gördüğün şeyin ötesinde birşeyle yüz yüze gelirsin. Yani yalın olarak o özneyi algıyorsun, betimsel herşey ortadan kalkar ve yaklaştığın nesneyi yalın olarak algıyorsun. (Levinas 1969)

Başka bir insanın acısının farkına varabilmek için o acıyı tecrübe etmek zorunda değiliz. Bu acıyı yaşayan kişiyle yüz yüze geldiğimizde bu acının farkına varabiliriz. Levinas'a göre bizim bütün etik hayatımız, insan yüzleri arasındaki karşılaşma ile yapılandırılmıştır. Levinas'a göre 'insan yüzü' toplum ve insanlık için gerekli olan herşeyi temsil eder. (Levinas 2010) Bizim için etik özellikler bütününden çok yüzlerle karşılaşma üzerine yapılanmıştır. Bu nedenle karşılaştığın kişinin karakterini değilde, insan bütünü alırsın, buna göre bir değerlendirme ve yargıda bulunursun. Yani sen yeni tanıştığın birine, bireysel değil de, toplumsal algıyla yaklaşırsın ve onunla konuşursun. Bu durum acıyla olduğu kadar eğlence ile de iletişim halindedir ve şiddete karşı uyarır. (Gözel 2012)

İnsan yüzünün acıyı ve duyguyu ifade etmesi aynı zamanda bizim etik ve

sorumluluk duygularımızı da ifade etmesi anlamına gelir. Başkalarının yüzlerini görürüz ve kendi yüzümüzün görünmesine izin veririz. Levinas'a göre bu şekilde öteki, beni görünce sorguya çekmiş olur, yüzleşme, bilinçliliği orta yerinden böler, bu bilinçliliği de ötekine teslim etmiş olur. Bu bilinçliliğin bozulması, kişisel ve toplumsal sorumluluğun bozulması, açılması anlamına gelir. Yani öteki, bizim etik olarak alakalı olduğumuz şeyle, hem etik olarak bağlantılı, hem de bu bizim bilinçli tecrübemizin dışında. (Levinas 2011)

Funny Games'in etik yapısını oluşturan görme ve görünme olgularından, görünme yapısını, Paul'un izleyiciyle girdiği ilişki oluşturuyor. Paul direkt göndermeleri ve seyircinin orda bu filmi izlediğini bildiğini yine seyirciye göstermesi, seyircilerin kendisini izleyen biri olduğu sonucunu doğuruyor. Bu sayede Levinas'ın bahsettiği gibi seyircinin kendi yüzünü göstermesi durum ortaya çıkıyor. Fakat bu kendi yüzünü gösterme bireysel açıdan değil toplumsal açıdan kodlanıyor. Çünkü insanlar yeni tanıştıkları biriyle bireysel olarak değil toplumsal olarak iletişime girerler. (Levinas 2011) Paul'un seyirciyle iletişime geçmesi ve seyircinin Paul'la iletişime geçmesi toplumsal bir karşılaşma oluyor.

Diğer taraftan filmdeki etik yapıyı oluşturan görme olgusu ise S.Sontag'ın belirttiği gibi acıyı görmekten aldığımız hazla ilgilidir. 'Funny Games' filmi izlemeye devam eden kişi, işkence ve acı görmeye devam edebilmiş veya artık sinematik işkence ve acıya yabancılaşmış bir kişidir. Michael Haneke izleyicinin bu tutumuyla ilgili şunları söylüyor:

Benim daima onlara bir çıkış yolu vermememe rağmen, onlar hala bir çıkış yolu aradılar. Çünkü daima söyledim, bu filmi, ona ihtiyacınız varsa izleyebilirsiniz. Eğer bu film ihtiyacınız olan değilse seyretmeyi bırakabilirsiniz. Sonuna kadar izlediyseniz, bu ihtiyacınız olduğu içindir.

Anlama zamanınızın uzunluğu yüzünden işkence çekmeye veya çektirmeye ihtiyaç duydunuz. Ama isteseydin çok hızlı anlayabilirdin. Ve söyleseydin... Ben filmi izleyen insanların sonunda ikiyüzlülüğü tercih ettiğini gördüm. Daha sonra protesto ederek “bunu yapamazsın” diyorlar. “Niçin kaldınız?” diye yanıtlarım. “Sen açıkça bilmek istedin. Sonunda herşeyi anlamak istedin. (Shatlett 2007 An Interview with Michael Haneke)

Görme ve görünmenin bu şekilde bir araya getirilmesiyle, filmi izleyen insanların, toplumsal olarak yüzleşme yaşamaları, yapılmaya çalışılmıştır. Yine S.Sontag’a göre bu yüzleşme iki şekilde yapılabilir. Ya olan şeyleri kabul edeceğiz ve umursamayacağız ki eğer böyle yaparsak ister istemez bu gerçekleşen durumun katılımcısı olmuş oluruz. Ya da nasıl manipule edildiğimizin farkına varıp bu durumun değişmesi için bir eylem yapacağız ki bu yapacağımız eylem ister istemez toplumsal bir eylem olmuş olacak. (2003 Sontag) Haneke bu noktada, seyircinin bir şekilde içinde bulunduğu durumla yüzleşmesini istiyor. Tercihinin ne yönde olduğunu, onunla dolaysız ilişkiye girerek görmesini sağlamaya çalışıyor ve seyirci olarak seni karmaşık bireylerin oluşturduğu bir yapı olarak görüyor.

Funny Games’in felsefi yapısını oluşturan iki unsur bir arada düşünüldüğü zaman felsefi bir soyutluktan ziyade, aktivizim ve yandaşlık gibi gündelik motivasyonlarla ilgili somut yapılar karşımıza çıkıyor.

7.3. Funny Games, Katharsis ve Yabancılaştırma

Funny Games filminde ‘kathartik’ etkide, yabancılaştırıcı etkide iki farklı yolla yapılır. Kathartik etkinin yapılaş yollarını incelersek, bunlardan ilkinin katharsis’in tanımı olan “korku ve acıma duygularının açığa çıkarılması” olduğunu görürüz. (Aristoteles 1963) Filmin analizi sırasında birçok kez değindiğimiz gibi, seyirci “Schoberlerin” nedenlerden arındırılmış bir şekilde, defalarca, psikolojik ve fiziksel şiddete uğradıklarını görür. Bu nedensiz şiddetin kendi başlarına gelebileceğini düşünen veya hissedenden seyirci “korku” duygusu yaşamaya yöneltilmiş olur.

İzleyicilerin kendi başlarına gelmesinden korktuğu olayları, kendinden ayrıksı ve güvenli bir alanda izlemeleri onları ailenin çaresizliğiyle baş başa bırakır ki buda izleyicinin, “Schoberlere” acımasını doğurur. Schoberler buldukları duruma karşı hiçbirşey yapamıyorlardır, izleyici ailenin çaresizliğini izleyebilmek için acıma duygusunu kullanmak zorunda bırakılmıştır. Zira Aristotelesinde belirttiği gibi “acıma, layık olmadığı halde acıya uğramış bir kimse karşısında duyulur. Korku da, acıyı çekenle kendi aramızda bir benzerlik bulmamızdan doğar.” (Aristoteles 1969: 37)

Kathartik etkinin ikinci ve tamamlayıcı ögesi ise “arınma” dır. Schoberlere sistematik işkence uygulayan Peter’in aniden Anna tarafından öldürülmesi, seyircinin arınma yaşamasını sağlamak için yapılmıştır. İzleyiciler Peter’in öldürülmesi ile izledikleri tüm şiddet sahnelerinden ve aileye işkence edilmesini izlemekten arınmış ve kurtulmuş olurlar. Hatta Peter’in ölmesiyle izleyicinin filmin buraya kadarki bölümünü izlemesi haklılaşmış da olur. Çünkü Aristoteles’e göre, biz tanrıların her şeyi görüp bildiklerini kabul ederiz. (Aristoteles 1969) Tanrısal bir gücün bu sahnede olaya müdahale etmesi, hem tragedyanın tanımında olduğu gibi

akla uygundur, hem de adaletlidir. Bu tanımlamalardan sonra *Funny Games*'de neredeyse kitabi tanıma uygun olarak 'kathartik' etki yaratılmaya çalışıldığını söyleyebiliriz.

Eğer yabancılaştırıcı etkiyi oluşturan öğeleri inceleyecek olursak, bunlardan ilkinin Paul'un seyirciye yaptığı direkt gönderiler olduğunu görürüz. Paul'un dolaysız bir şekilde seyirciyle konuşması ve ona fikrini sorması, 'ana akım' sinema konvansiyonundan oldukça farklıdır. 'Ana akım' sinemada veya Aristotalyen olay akışına göre, olaylar arasına hiçbir şey girmemelidir. Aristoteles'in dediği gibi "gerçekten olan şeyler arasına, bazılarının olasılık yasasına göre oluşmasına hiçbir şey engel olamaz." (Aristoteles 1969: 32) Bu şekilde olayların gerçekten birbiri ardına geldiği hissi güçlendirilir ve gerçeklik ilizyonu yaratılmaya çalışılır. Paul'un araya girişleri ve seyirciye izlediği şeyle ilgili soru sorması Aristotalyen bütünlüğü bozar ve Brechtien yabancılaştırmayı sağlar. En azından bunun için yapılır. Çünkü bu araya girişler metni durdurur, o sırada hiçbir şey olmaz ve izleyiciye durumu değerlendirmesi için bir fırsat sunulmuş olur. Brecht ve Yabancılaştırma kısmında da bahsettiğimiz gibi, Brecht'in de yabancılaştırma aracılığıyla yapmak istediği tam da budur.*

Funny Games'de, direkt gönderi bir komedi filminden farklı olarak sorumluluk yaratır. Charlie Chaplin veya Woody Allen'in yüzlerini seyirciye döndüğünde bu kişilerin oynadığı karakterlerin problemlerine ışık tutulmuş olur. Acıları daha az ciddi ve daha az sert olur. Seyirciye bir sorumluluk yüklemeyen ve bu nedenle seyirciler, sahnelere müdahale etmez veya onun üstüne düşünme gereği duymaz. Fakat *Funny Games*'deki direkt gönderi, siz seyircisiniz, bu kadar sert

* Akademik çevreler bile Brechtien yabancılaştırmının, reklam mantığı, orjinallik ve şok etme ile bağlantılı görülmesi, bir yapının temel işlevinden ayrılarak ele alınması sonucunda, ne kadar hazin sonuçların elde edilebileceğinin göstergesidir. Zira, bu orjinallik ve reklam mantığıyla serbest piyasa için gelir ve rant fazlalaşır, sinema, tiyatro ve sanat çevresi içinde prestij ve şan şöhret fazlalaşır. Bunlar Brecht'in kavramsallaştırdığı yabancılaştırmının tam tersidir. Bilinç ilerlemesine sebep olmazlar. Tam tersi gerilemiş bilincin sunumunu oluştururlar.

birşey izlemeye hazırmısınız? Sorusunu soruyor. Direkt gönderiyi komedide izlemeye daha açığız. Fakat *Cesaret Ana* veya *Funny Games* gibi dramatik yapısı güçlü metinlerde izlemeye kapalıyız.(2010 On Haneke)

Yabancılaştırmayı oluşturan diğer bir unursa yönetmenin veya Paul'un izlenmekte olan görüntüye dolaysız bir yöntemle müdahale etmesidir. Peter'in Anna tarafından öldürülmesinden sonra Paul arkadaşını kurtarmak için izleyicinin, izlemiş olduğu görüntüyü yine izleyicinin, gözü önünde geri alır ve Anna Peter'ı öldürmeden hemen önce Anna'nın elinden silahı kapar böylece Peter'ı kurtarmış olur. Sinemanın temel araçlarının dolaysız kullanımının seyirciye gösterilmesi, seyirciyi, izlemekte olduğu şeye yabancılaştırarak, nasıl manipüle edildiğini görmesini sağlamak için yapılmıştır. Bu manipüle edilmiş, kathartik ve yabancılaştırıcı öğeler kullanılarak gösterildiği, Anna'nın Peter'ı öldürme sahnesiyle ilgili olarak Haneke şunları söylüyor:

Haneke: Kadın silahı alıp şişman olanı vurduğunda insanlar alkışlıyor. Sonra sahne geri sarıldığında mutlak sessizlik çünkü anladılar. Kendi kendilerini tamamen kandırdıklarını kabul ettiler. Çünkü son kertede katili alkışladılar.

Soru: Bu yönetmenin seçimi...

Haneke: Bu sistemin, fitik eden ilizyonun sonu. Öncelikle karakterler izleyiciye hitap ettiklerinde bu ancak ve sadece bir andır. Tüm tahammülümüzü kaybettiğimizde, hikayeden ayrıldığımızda... Aynı anda hikayede kalırız çünkü o hala aynı karakterdir. Burada yabancılaştırmanın farklı bir adımı vardır. Ve bu an sistemin sonudur. Keyif izleyiciye nasıl manipüle edildiklerini göstermekte. Eğer bunu yapabilirsek başarmış oluruz. Ve düşünüyorum ki

yabancılaştırma bunu dürüstçe yapar.” (Toubiana 2006)

Michael Haneke'nin de belirttiği gibi *Funny Games* filminde, Aristotalyen yapılar, Brechtien yapıları keskinleştirmek için kullanılıyor fakat filmin her bölümünde, birbirleriyle diyalektik bir savaş içinde bulunuyorlar. Hanekenin, *Funny Games*'in son diyalogunda belirttiği, kurgu-gerçeklik, madde, anti-madde arasındaki ilişki katharsis ile yabancılaştırma arasında da bulunuyor.

7.4. Funny Games ve Oyunculuk

Funny Games filminde, iki tür oyunculuktan söz edebiliriz. Bunlardan ilki özdeşleşme yoluyla ulaşılmaya çalışılan ve Stanislavski metoduna yaklaşan oyunculuk üslubudur ve bu *Funny Games*'de Paul ve Peter dışındaki tüm oyuncular tarafından uygulanmaya çalışılır. Stanislavski yöntemi, ister ilk zamanlarındaki gibi içten-dışa yöntemle çalışsın, isterse son evresindeki gibi dıştan-içe yöntemle çalışsın, oyuncunun rolü bir gerçeklik içinde oynamasını ister. Stanislavski sisteminin her iki evresi içinde ulaşmak istediği amacı Kerem Karaboğa “Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks” adlı kitabında şu şekilde özetlemiştir:

“Söz konusu amaç, yine bir sloganla dile getirilebilir: “Bir rolü yaşamazsanız, o rolde sanat olmaz. (Konstantin 2006: 269) Bir rolü yaşamak demek, oyuncu ile rolünün ortak duygular içerisinde olması demektir. Stanislavski açısından sanatlı bir yaratım, oyuncunun,

gündelik hayatta üzerinde uzun uzadıya düşünmeksizin sergilediği doğal davranış dizgesinin (zihin, duygu ve eylem arasındaki organik bağlatının) bir benzerini sahnede de üretebilmesidir. Sahne üstünde organik, canlı ve mantıklı bir akışı olan bir yaşam var edebilmek; bütün öğeler, kendi içlerinde bu yönelimi taşırlar. Stanislavski'ye göre dikkati kendimizi kalabalık içinde yalnız hissetmek için odaklar, çözümlememiz gereken verili durumlar içerisinde kendi bulguladığımız gerçekliği oluşturur ve ona inanırız, analizimiz kendimizi karakterin çevresel koşulları içerisinde eyleme kışkırtır ve yönelimlerimiz karaktere ait olsa da duygular kendimizindir. Psiko teknik gerçek anlamda, rol kişinin yaşamı, bir tümdeğişim ya da özdeşleşim vasıtasıyla, kendi doğal yaşantısıymışçasına oynandığında görevini yerine getirmiş olur. (Karaboğa 2011: 23)

Sahne üzerinde olduğum zaman dışsal kişilendirmemi eğitilmiş alışkanlıklarım yardımıyla varsayabilirim. Ve verili durumlar ve mantıksal duygular çerçevesi içinde, istenen herhangi bir içsel kişilendirmeyi üretmede ele geçirdiğim içsel malzemeyi kullanabilirim. Eğer bu dışsal ve içsel kişilendirmenin ikisinde gerçeklik üzerine temellendirilirse, kaçınılmaz olarak iç içe geçecek ve yaşayan bir imge yaratılacaktır. (Konstantin 1999: 270)

Funny Games filminde, Paul dışındaki kişiler kendisini çevreleyen gerçekçi

koşullar ve neden-sonuç ilişkileri içinde rollerini icra etmeye çalışırlar. Örneğin filmin son sahnesinde, Anna, ipe bağlanmış ve tekneye konmuştur, o sırada da Paul ve Peter kendi aralarında konuşmaktadır. Anna ipleri kesebileceği bir bıçak bulur ve ipleri kesmeye çalışır çünkü katillerden kaçmak istiyordur. Fakat bu aslında imkansızdır zira, Anna, Peter'ı vurduğunda bile Paul, filmi geri alarak Peter'ı kurtarmıştır ama ne olursa olsun Anna gerçek dünyadaymış gibi hareket etmeye çalışır. Bu durum Anna'nın çelişkisi değildir o sadece rolü, Stanislavski'nin yaklaşımıyla oynamaya çalışmaktadır. Anna rolünü oyuncu kendi günlük hayatındaki zihin, duygu ve eylem birliğine uydurmak istemektedir. Paul dışındaki herkes Stanislavski yöntemiyle rollerini gündelik gerçeklik üstüne temellendirmeye çalışırlar.

Funny Games'de ikinci oyunculuk yaklaşımı olarak ele alacağımız, yaklaşım Diderot ve Brecht'in ortaya koyduğu oyunculuk yöntemleri ve oyunculuğun eser içindeki yeri ile yakından ilişkilidir. Diderot'un "karaktersizlik" ilkesiyle Brecht'in "yabancılaştırma" uygulamasını birleştirmeye çalışan Michael Haneke, bu sentezi, iki teorisyeninde savunduğu gibi toplumsal bir fayda uğruna yapmaya çalışır. Diderot'un oyunculuğa yaklaşımını inceleyerek, Paul karakterini oynayan Arno Frisch'in oyunculuk analizini yapmaya başlamak, oluşturulmak istenen sentezi görmemiz açısından daha uygun olacaktır.

Diderot'a göre, kendinden geçme ya da kendi duygularına aşırı ölçüde gömülmeye dayalı eylemler toplum için zararlı olduğu gibi, tiyatro sanatı içinde zararlıdır. (Karaboğa 2011: 21) Bu görüşü Diderot Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler'de şu şekilde dile getiriyor:

Diyelim ki, işinin eri bir aktör, kafasıyla oynamayı bir yana bırakıp kendinden geçiyor; yüreği heyecana kapılıyor, içini

duyarlılık kaplıyor ve o da buna ram oluyor. Bizi mest edecektir.
– Olabilir.- Hayranlıktan başımız dönecektir. –Olmayacak şey değil. Ama kendi inşaat sisteminden dışarı çıkmamak ve birliğini asla yitirmemek şartıyla; yoksa adamın aklını kaçırdığına hükmedersiniz... Bu varsayıma göre, güzel bir an geçireceksinizdir, bunu kabul ederim; ama güzel bir anı güzel bir role yeğ tutarmısınız? Siz yeğ tutsanız bile, ben tutman.
(Diderot 1996: 104)

O halde, kurgunun doğaya üstünlüğüyle kastedilen, aynı zamanda yapay, tasarlanmış ve tekrar edilebilir duygusal ifadelerle iletişim kurmanın anlık, tepkisel ve rastlantısal duygularla iletişim kurmaya üstünlüğüdür. (Karaboğa 2011)

Duyarsızlığın, duygusuzluk değil de, duyguların hakimiyeti altına girmeksizin sağduyuyla oynamak olduğu anlaşılırsa, karakersizliğinde ne demek olduğu daha iyi anlaşılacaktır. Çünkü ‘karakersiz’ olduğu için her karaktere bürünebilen ya da, alacağı yabancı formlar hiçbir zaman onun kendi öz formuna ters düşmeyecek ölçüde hiçbir şey olan’ oyuncu kavramıyla savunulan düşünce, karşısındakine kendini dayatmaksızın iletişim kurabilmekle alakalıdır. Kişinin kendi dünyasında kapalı kalması ya da tüm davranışlarında kendi isteklerinden yola çıkmasının yıkıcı etkilerinden yola çıkıldığında, Diderot’un kişisellik dışı, kendi benliği ile mesafeli, dolayısıyla da karakersiz olmanın erdemine dair söyledikleri doğru olabilir. (Karaboğa 2011)

Karakersizliğin diğer bir boyutuda, büyük ve ideal modeller inşa edebilmek için kendi sınırlarını aşmak, dolayısıyla da kişisel sınırlardan vazgeçmektir. (Karaboğa 2011) Diderot’un kavramsallaştırdığı “karakersizlik” ilkesiyle Paul arasındaki ilişkiyi Michael Haneke şu şekilde kurmaktadır:

“*Haneke*: Evet, Evet, Paul. Onlar aynı isimler. Paul

ve Peter. Katolik inancının ikili isimlerinden. Beavis ve Butt-Head, Tom ve Jerry... Diğer yandan yeni isimler veriyorlar birbirlerine. Onlar karakter değil. Onlar arketip.“ (Toibiana 2006)

Bu sözlerden açıkça anlaşılabilceği üzere Diderot ve Michael Haneke arasındaki “karaktersizlik” ilişkisi, arketip ve amaç birlikteliği üstünden de örtüşüyor. Paul ve Peter’in performanslarıyla “yabancılaştırma” ilişkisi arasındaki bağıntıyı anlayabilmemiz içinse Brecht’in oyuncu ile eser arasında kurduğu ilişkiyi açıklamamız gerekir.

Brecht’in epik tiyatrosunun merkezinde oyunculuğun yer aldığını söylemek oldukça güçtür. Epik tiyatro ,daha çok, bir metnin nasıl sahneye getirileceğine ilişkin bir tiyatro tavrını içerir ve oyunculuk diğer sahne öğeleri gibi (dekor, kostüm, müzik, v.b) bu anlayışın tamamlayıcı ya da destekçi bir unsur olarak değerlendirilir. Brecht’in tabiriyle:

“Öykünün yorumlanması ve uygun yabancılaştırmalara başvurarak seyircilere aktarılması, tiyatronun temel işlevidir. Tiyatroda oyuncu hesaba katılmadan hiçbir şey yapılmaması gerekirse de, oyuncu herşeyi yapmak zorunda değildir. ‘Öykü’ yorumlanıp ortaya konur önce, sonra oyuncuların, makyajcılarının, kostümcülerin, müzisyenlerin ve koreografların el birliğiyle sahnede sergilenir. İlgili kişiler becerilerini birleştirerek ortak bir girişimi gerçekleştirirler; ancak bunu yaparken

kendi bağımsızlıklarını da korurlar kuşkusuz.” (Brecht 1997: 42)

Brecht için oyuncular, oyunların bütün yönleriyle canlandırılmasının araçlarıdır. Oldukça gelişkin bir profesyonel çevre içinde ve çok büyük yetenekte oyuncularla çalışma şansına sahip olduğu için, oyuncuların kullanılmaya hazır marifetlerinden gereğince yararlanıyordu. (Karaboğa 2011)

Brecht için bir temsilin merkezinde sadece oyuncunun olmaması, onun oyunculuğu önemsemediği anlamına gelmez kuşkusuz. Tam tersine onun oyunculuk yönteminin özgün yanının tanımlanmasını kolaylaştırır. Çünkü nasıl ki Brecht’in oyunlarında kahramanın ‘bireysel’ ideolojisi ve buna uygun davranış tarzı (Cesaret Ana’nın savaştan kar elde etme çabası ya da Galileo’nun bilimsel buluşlarını kiliseye kabul ettirme niyeti vb.) nesnel koşulların açığa çıkarılmasıyla (savaşın büyük tüccarların kar etmesine dönük ticari bir girişim olması; kilise, aristokrasi ve burjuvazi arasındaki sınıf savaşımının bilim üzerinde tekel oluşturma kavgasında içermesi vb.) eleştiriliyor ve bu eleştiri, olayların gelişiminde kahramanın etkisiz kaldığı, yani, merkezde yer almadığı bir kurgu ile sağlanabiliyorsa sahnelemede de, herhangi bir kimsenin merkezde yer almasından söz edilemez. (Althusser Mimesis 254-261) Oyuncunun farkına varması gereken şey, kendi psiko-fiziksel yapısını ya da tekniğini merkeze almaksızın oynamasının temeli oluşturduğudur. İlgi ya da empati kendisinden başka olan bir şeye, role, karşısındaki insana yönelmiştir. Bu yönelim, aynı zamanda bir tanıma uğraşdır. (Karaboğa 2011)

Funny Games’in çözümleme bölümünde açıkladığımız gibi Paul’da filmi izleyenleri karmaşık bireylerin oluşturduğu bir bütün olarak görür. İzleyicinin başka insanların acı çekmesinden etkileneceğini düşünür, toplumun buna karşı değişik duygular, karmaşık şeyler hissedebileceğini varsayar. Bu nedenlerle, izleyicilere, direkt gönderilerde bulunulur, bu yolla onlarla iletişime geçmeye çalışır. Brechtien

yabancılaştırma tekniği olarak da sıkça kullanılan seyirciyle konuşma, onun düşüncelerini tahmin etmeye çalışma, ona yönelimlerini sorma Brecht ve Haneke açısından politik bir işleve sahiptir. Bu noktada ‘yabancılaşmama’ yola çıkarak yabancılaşmayı anlamaya çalışmak faydalı olacaktır. Chris Pike a göre,

“Hayat, hiçliğe dönüşürcesine boşa çıkarak geçer. Otomatikleşme nesnelere, giysileri, mobilyaları, insanın eşini ve savaş hakkındaki korkularını aşındırır... Yaşama hissi onarıldığında, nesnelere hissedilebildiğinde, taşlar taş gibileşebildiğinde sanat dediğimiz şey ortaya çıkar.” (Pike 1993: 126)

Brecht’in kullandığı biçimiyle yabancılaştırma, onun daha önceden sözünü ettiğimiz epik çalışma yönteminin tüm unsurları için son derece kullanışlı bir teorik çerçeve sağlar. Metne yabancılaşmadan, role yabancılaşmadan ve her ikisinin seyirciye yabancılaştırılmasından söz edilmektedir artık. Böylelikle, önceki bulgular ve deneyimler Aristotalyen felsefede olduğu gibi, bütünlüklü ve her bir öğenin diğeriyle bağlantılı olduğu bir çerçeveye oturabilmektedir. Asıl önemlisi, yabancılaştırma kavramı Brecht açısından salt estetik bir öğe olarak değil, aynı zamanda siyasal yönden öğretici bir düşünme biçimi önermesi açısından da işlevseldir. Kavramın siyasallaştırılmasını sağlayan etken, Brecht’in Marksist okumalarından türetilir. Genel Brecht yönteminin başlıca düşünsel kaynağı sayılabilecek Alman İdeolojisinde, Marx ve Engels şunları söylemektedir:

“Toplumsal güç yani işbölümünün koşullandığı çeşitli bireylerin elbirliğinden doğan on kat büyümüş üretici güç, bu bireylere bir araya gelmiş kendi özgüçleri gibi görünmez, çünkü bu elbirliğinin

kendisi de gönüllü değil, doğaldır; bu güç, bu bireylere, kendilerinin dışında yer alan, nereden geldiğini, nereye gittiğini bilmedikleri, bu yüzden de artık hükmedemedikleri, tersine şimdi insanlığın iradesinden ve gidişinden bağımsız, bir dizi gelişim evrelerinden, aşamalarından geçen, insanlığın bu irade gidişini yöneten yabancı bir güç gibi görünür. (Marx ve Engels 1999: 60)

Bu durumu Marx ve Engels ‘yabancılaşma’, yani, emeğin kendi kollektif çıkarına ‘yabancılaşması’ olarak tanımlar. O halde tiyatrodan ya da daha doğrusu tiyatroya konu edilen olay ve kişileri sergilemekte öyle bir tutum uygulanmalıdır ki söz konusu ‘yabancılaşma’nın ‘yabancılaştırılması’ sağlanabilsin. Yani, Brecht’in tabiriyle , “olayların olup bittiği alanı, belli bir dönemdeki insanlar arası ilişkilerin tarihsel arenasını seyirciye sunmakla kalmayıp, ilgili alanın değiştirilmesinde rol oynayacak duygu ve düşünceleri yansıtan bir tiyatro” olabilsin. (Brecht 1999: 23) Brecht’in *Verfremdungseffekt*’i, *ostraneniye*’den farklı ya da ona ilave olarak, “toplumca etkilenilebilir olaylardaki aşinalık damgasını sıyrıp atmak ve onları toplumun müdahalesine açık duruma sokmak” (Brecht 1999: 26) işlevini yerine getirmeyi hedefler. (Karaboğa 2011)

Paul’un seyirciye yaptığı direk gönderiler ve *Funny Games*’in olay akışı sırasında incelediğimiz yapılar, Brecht’in yabancılaşma ile ulaşmak istediği amaçla birlikte değerlendirildiğinde, birbiriyle örtüşür. Paul sürekli, seyirciye, tercihlerinin ne konumda olduğunu hatırlatmak istiyor ve onun bu durumlara karşı, tepki göstermesini umuyor. Seyirciye düşünsel ve eylemsel olarak bu kadar büyük bir alan sunan Paul, bunların tamamını ‘yabancılaştırma’ estetiğiyle oluşturmaya çalışıyor. Tabiki bu estetik sadece oyunculukla açıklanabilecek bir estetik anlayış değildir. Yönetmen, senaryo, ailenin bulunduğu ev, sosyo-ekonomik yapılar v.b. Bunların hepsi ve daha fazlası bu ‘yabancılaştırma’ unsurunu sağlamak için bir araya getirilmiştir çünkü Brecht’in de belirttiği gibi oyuncu tiyatronun diğer bütün unsurları gibi önemli bir unsurdur ve görevi dekor veya ışığın yaptığı gibi üstüne

düşeni yapmaktır. Funny Games'deki yabancılaştırmadan bahsederken de aynı yapının geçerliliğini görebiliriz. Yani yabancılaştırma bir çok unsurun bir araya gelmesinden oluşur.

Oyunculuktaki yabancılaştırma estetiğinin dışında Paul'un oyunculuğuyla, epik oyunculuk arasında, oynayacağı rolü umursamamakla ilgili bir yaklaşım benzerliği vardır. Zira Brecht'in belirttiği gibi "Epik oyuncu oynayacağı rolü umursamaz. Sahneye eli boş çıkar. Gerçekleştireceği eylemleri en rahat bir tavır içinde gerçekleştirir" ve "oyuncu rolünü oynarken keyfi yerinde teknisyenleri, örneğin arabalarına gerekli özeni gösteren, yolda gürültüsüz ve zarif el hareketleriyle vites değiştirip rahatlıkla çiklet çiğneyen v.b işleri yapabilen usta sürücülerini örnek almalıdır kendine." (Brecht 1994: 13 ve 15) Yani epik oynayıştan anlaşılan şey, her türlü kassal gerginlikten uzak, ara ara seyirciye "Bak gördün mü? Buraya dikkat et!" gibi işaretler gönderen oyunculuk tarzıdır. Paul'u canlandıran Arno Frish'in oyunculuğunun, kassal gerginlikten uzak ve seyirciye, bak buraya dikkat et! der gibi bir üslupla oynadığı rahatlıkla söylenebilir. Epik oyunculuğun bu yanıyla, Arno Frish'in oyunculuğunu benzeştirmek, bir yorumdan ziyade, bir gözlemdir diye düşünüyorum.

Paul'u canlandıran Arno Frish'in oyunculuğunda Diderot'un "karaktersizlik" yaklaşımıyla Brecht'in epik oyunculuk kavramları birleştirilmeye çalışılmıştır fakat bu 'füzyon' farklı bir durum yaratır. Çünkü Diderot'un kendinden başka herkes olabilen, kendinden büyük bir modeli yaratabilmek için kendini dayatmamayı temel ilke sayan 'karaktersiz' oyuncusunun aksine Brecht, kendisinden başka olana yönelen oyuncunun 'toplumsal ben'liği ve politik bakış açısını merkeze alan bir yapıya sahiptir. O halde Brecht açısından, Diderot'un varsaydığı biçimde 'karaktersiz' kalmak mümkün değildir. (Karaboğa 2011: 234) Paul rolüne yaklaşırken gerçekleştirilen bu ikili tutum, bir yönüyle çelişki oluşturur ama diğer yönüyle bir bütünlük kurar. Tüm bunlar seyirciyi yabancılaştırmamanın

farklı bir adımına ulařtırmak için yapılır. Michael Haneke'nin aynı konuřma ierisinde yaptıđı iki aıklama filmin oyuncu dramaturjisini anlamak aısından ok nemlidir. Bunlardan ilki Paul ve Peter iin sylediđi řu szlerdir:

“Onlar karakter deđil, Arketip.” (Toibiana 20006)

İkincisi ise filmdeki btn oyunculuklar iin sylediđi řu cmledir:

“ncelikle karakterler izleyiciye hitap ettiđinde, bu ancak ve sadece bir andır. Tm tahammlmz kaybettiđimizde hikayeden ayrıldıđımızda aynı anda hikayenin iinde kalırız nk o hala aynı karakterdir. Burda yabancılařtırmanın farklı bir adımı vardır. Ve bu an sistemin sonudur. İzleyiciye nasıl manipule edildiđini gsterirsek bařarmıř oluruz. Ve dřnyorum ki yabancılařtırma bunu drste yapar.” (Toibiana 2006)

Bu  oyunculuk ynteminin, yani “Schoberlerin oyunculudaki, mutlak *diegetik* ve Stanislavskiye uřlupla gerekleřtirdikleri zdeřleřmeci oyunculuk yaklařımı ve Paul'un, oyunculudaki Diderot'un ‘karaktersiz’ oyunculuk yaklařımıyla, Brecht'in ‘epik oyunculuk’ yaklařımının ‘yabancılařtırma’ iin birleřtirilmesi, kullanılmıřtır. Seyircinin manipule edildiđini grmesini sađlamak iin birbiriyle eliřen ve birbirini btnleyen oyunculuk uřlupları, Funny Games’de bir araya getirilmiřtir.

7.5. Funny Games Filminde Seyircinin Sorumluluđu

Funny Games filminde, gerçekleştirilmek istenen ‘asli’ olgu olan sorumluluk duygusu, bu bölümde incelediğimiz bütün altyapılarla ilişkilidir. Bu kısımda ise, incelediğimiz altyapıları, seyicide yaratılmaya çalışılan sorumluluk hissi altında toplamaya çalışacağım. Sorumluluk duygusunu meydana getiren görsel aracın sinema olması nedeniyle, sinema ile toplumsal sorumluluk arasındaki ilişkiyi irdelemek faydalı olacaktır. S.Sontag’ın sinema izleme alışkanlığıyla ilgili söyledikleri ve Mario Pezzella’nın “Röntgencilik ve Gösteri Üretiminin Fetişizminde” belirttiği gibi, aslında sinema, izleyicisi, açısından o anda gördüğü veya hissettiği şeyin gerçek olmadığı duygusu üstüne kurulmuştur. Sinemadaki birçok akademik tartışma, bu gerçek olmama duygusuna odaklanmıştır. İzleyici kendini filme dahil edebiliyor çünkü ona inanmıyor. (2011 Cinema of the Michael Haneke) Bu nedenle de, sinema, sadece izleyici tarafından duyulan *diegetik* efekt üzerine kurulmuş oluyor.

Geleneksel filmlerin etkisi izleyicinin filmi izleyip ona yeterince güvenli bir uzaklıktan tanık olmasından kaynaklanıyor. Ama *Funny Games*’in yapısında *diegetik* ve *nondiegetik* ayrımlar kayboluyor. Film dünyası (*diegetik*), izleyicinin izleme eylemini gerçekleştirdiği dünya (*non-diegetik*) ve izleyicinin dikkatini, izleme sürecine çekmek, *Funny Games*’de neredeyse bir kural haline getiriliyor. Sonuç olarak geleneksel görme biçimleri ve tecrübe etme biçimleri, *Funny Games*’in yapısına uymamaya başlıyor. Film artık bize güvenli bir mesafeden görünmüyor onun yerine bizim çevremizi sarıyor ve bizimle yüzleşiyor. İzleyiciyi nesneleştiren bu çağdaş film tarzı, onları inceliyor, şaşırtıyor ve kendine bakma (*self-reflexive*) yaklaşımı güçlendirmeye çalışıyor. Bu sayede sadece izleyici olmuş olmuyoruz, onu tecrübe etmiş oluyoruz ve ona cevap vermek zorunda bırakıyoruz. Tüm bunların yapılmasının nihai amacıysa ‘real’ veya ‘sanal’ alemlerde gerçekleşen olayların suç ortağı olabilme potansiyelinin, izleyiciye gösterilmeye çalışılmasıdır.

Funny Games'in olay örgüsü kısmında incelediğimiz gibi Paul ve Peter sinematik alandan kurtulup çıkıyorlar ve bu nedenle *diegesis* ve *nondieges* birbirini yok etmiş oluyor. Hanekeye gelen eleştiriler genellikle bu durumu, saldırgan, provokatif ve şok edici olarak kodluyor fakat sorumluluk duygusunu yaratan temel bileşen izleyicinin dünyasıyla, filmin dünyası arasındaki mesafenin azalması olarak ortaya çıkıyor. Film baskın biçimde, onu yapanların olarak gözüküyor (Paul ve Haneke) bu da, alttan alta, Brechtien (yanılsamacı olmayan) ruh halinin ötesinde kullanılan şiddeti sorgulatmak istiyor. (2010 On Haneke)

Yönetmen, insan yüzünü duygusal enfeksiyon olarak kullanıyor. Kurban ve izleyici arasında kullandığı bu duygusal enfeksiyon, işkencelerin hem şiddet açısından gerçek olduğunu gösteriyor, hem de bu durumun çok absürd olduğunu vurguluyor. Çünkü filmde Anna Peter'ı vurduktan, öldürdükten sonra bile katillere zarar verememiştir. Paul sinemanın kurgusal araçlarını dolaysız bir şekilde kullanarak Peter'ı geri getirmiştir. Bu nedenle bundan sonra bir kişinin ölmesinin veya acı çekmesinin film dünyasıyla ilgili bir gerçekliği yoktur tam tersine birinin öldüğünün gösterilmesi absürd bir tutumdur. Fakat seyircinin izlediği şiddet gerçektir ve bu absürlük içinde, şiddeti izlemeye devam etmesi kendi sorumluluğundadır. *Diegetik* ve *nondiegetik* dünyanın bu derece birbirinden ayrıken aynı anda birbiriyle var olması, sorumluluk duygusunu oluşturan başlıca etmendir.

Funny Games'in şiddeti estetize etmemesi ise seyircideki sorumluluk hissini artıran diğer bir unsurdur. Şiddetin bir sahne haricinde (Şiddetin ekranda gözüktüğü tek sahne Anna'nın Peter'ı öldürmesidir. Bunun gösterilmesinin nedeni de seyircide kathartik etki yaratmaktır) 'kadraj dışı' verilmesi, filmde olan şiddeti seyircinin hayal etmesine yol açar ve bu nedenle seyirci şiddeti kendi yaratmış olur. Çünkü şiddeti görsel seviyede temsil etmek mümkün değildir ancak izleyici şiddetin hesaplanamazlığını, temsil edilemezliğini yeniden tanıyabilir. (Price 2010 Pain and the Limits of Representation)

Özellikle Georgie (Çocuk) vurulduktan sonraki sahnede, *diegetik* alan

geniřletiliyor ve seyirci bu yolla harap edilmek isteniyor. Yani seyircinin, Schoberlerin yařadığı acıya yaklařması amaçlanıyor. řiddeti üretmeye zorlanan izleyici aynı zamanda, Schoberlerin acısına ortak olmaya da zorlanıyor. Bu nedenle izleyici, tecrübe ettiđi řeyle aynı řeye düşüyor. (Sontag 2003) Aynı zamanda hem iřkence edilen hem iřkence eden oluyor. Ailenin kaderi belli, kaçamıyorlar, filmin bařında ‘tanrı’ onlara bakıyor ve bir kader göndermesi yapıyor. Bizim izleyici olarak kaderimizde önceden belirlenmiř çünkü hayat içinde duygularımızı uyuřturmuřuz Haneke bunu tecrübe ettirmek istiyor. İzleyici duyusal korku ve buzlanma içinde ama sinemada bunu aktif halde kullanmak istiyor.

Funny Games günlük hayatta ve sinemada edindiđin zararsız gibi görünen alışkanlıkların nasıl sonuçlar doğurduđunu göstermek istiyor. Bize olađan gelen, günlük haberleri izleme motivasyonumuzun bile, řiddetle ve suç ortaklığıyla yakından iliřisi vardır.

Diegesis ve *nondiegesis* arasında gerçekteřen salınımlar etik bir alan oluşturuyor ve izleyici Schoberlerin tecrübesinden sorumlu tutuluyor, böylelikle izleyici kendi tavrıyla çatıřmak zorunda bırakılıyor. Seyirci böyle devam etmek veya bunu deđiřtirmek anlamında zorlanıyor. (2010 On Haneke) izleyici ve Paul *diegetik* ve *nondiegetik* arasında gidip gelebilirken, Schoberler, *diegetik* alanın dıřına çıkamıyorlar. Bu da seyirciyi Schoberlere iřkence edenlere ortak ediyor. Yani izleyici merhamet ve endiře açısından Schoberlerle birlikteyken, ister istemez katillerin yanında yer alıyor. Bu ikilik ise temel sorumluluk yapısını oluşturuyor. Oluřturulan bu sorumluluksa filmleri genel olarak anlamada görünmeyen durumların bilincini içerir ve řiddet olayına bakma sürecine dahil olan problematik zevki ortaya çıkarmak ister. Funny Games’de izleyicinin pozisyonu etik olarak deđerlendirilmesi gereken bir zorunluluktur. Çünkü etik deđerlerin, medyadaki řiddetle eř zamanlı olarak, ortaya çıkması olmadan bilinç yükseltilemez. (2010)

Michael Hanekenin bu filmi yapmak istemesindeki temel motivasyonda izleyicinin artık yabancılařtığı etik alanın farkına varmasını sađlamaktır. Haneke

Funny Games ile ilgili bir ropörtajında bunu açıkça söylüyor:

“Katiller izleyici ile iletişim kurar. İzleyiciyi kendisinin suç ortağı yapar. İzleyiciyi katillerin suç ortaklarına çeviririm ve sonunda bu rolü oynadıkları için izleyiciyi cezalandırırım. Bu oldukça iğneleyici ve alaycıdır ama bu tip filmleri izlediğimizde, nasıl katillerin suç ortağına dönüştüğümüzü ispat etmek istediğim için Funny Games’ı yaptım. Tür filmleri bunu kendi kendine yansıtmaz, ancak makul bir yolla şiddeti betimlerler. İnsanlar daima meydana gelen şiddeti kabul eder; bu çürütülebilir, ama biz farkında olmadan suç ortağı oluyoruz. Bu göstermek istediğim şey.”
(Minns 2007)

Haneke’nin suç ortaklığını göstermesi ise postmodern bir motivasyon olan “burdan kim ne anlarsa” veya “mesaj vermeme” mantığıyla değil, toplumsal yaşam için gerekli olduğunu düşündüğü bir konsensusu, yitirmememiz gerektiğini, anlatmak istediği için göstermiştir.

“Funny Games’de toplumsal işlevleri muhafaza eden tüm kurallar, Paul ve Peter için bir hiçe dönüşmüştür. Ve bunun gibi karakterlerle yüzleşme şansın yok. Bunun filmde şok edici hale geldiğini düşünüyorum. Hiçbir şekilde tepki gösterilemeyen birileri nedeniyle karşılaştığımız bu endişe, toplumsal neden-sonuç ilişkisinin kaybedilmesi halinde, nezaket ve kültür korunsa dahi nelerin olabileceğini gösteriyor. Çünkü bu sahip olmamız gereken temel bir konsensus. Eğer onu kaybedersek gerçekten kaybederiz.”

(Minns 2007)

Konu başlığımız olan sorumluluk duygusunun nasıl yaratıldığına dönersek şu sonuca ulaşırız: Funny Games filmde sorumluluk duygusu, belirli bir amaç uğruna (toplumsal konsensus) *diegetik* yapı ile *noniegetik* yapının sürekli olarak yer değiştirmesi veya genişleyip, daralması, seyircide sorumluluk duygusunu oluşturur diyebiliriz. Bu genişleme ve daralmanın oluşması içinde *Funny Games*'in sonuç bölümünde incelediğimiz tüm başlıkların olması gerekir.

Funny Games'de, çalışmanın kavramsal kısmında açıkladığımız bütün yapılar kullanılmıştır. Bunları tekrar gözden geçirmemiz, ayrıntılı incelediğimiz Funny Games'in çalışmanın bütünüyle nasıl bir ilişkisi olduğunu daha açık gösterecektir. Funny Games'de belirgin olarak Aristotalyen ve Brechtyen yapılar vardır. Bunun dışında, Nicolai Hartmann'ın realite ve irrealite kavramlarıyla yakından ilişkisi olan, diegetik ve non diegetik yapılar filmin bütün felsefesini belirler. Marksist Estetik kısmında bahsettiğimiz biçim-öz ilişkisi, Funny Games'de doruk yapmış dersek, bunun abartılı bir tutum oluşturacağını zannetmiyorum çünkü film tamamıyla 'kendi kendi yansıtan' (self-reflexive) bir yapıya sahiptir.

8. YEDİNCİ KITA'NIN YAPISI VE ÇÖZÜMLEMESİ

“Yedinci Kıtı” filminin kendi yapısı ve çözümlemesine başlamadan önce, filmin yapısal açıdan ilişkili olduğu eserleri ve kavramları açıklamak faydalı olacaktır.

Lacan'ın trajedi üzerine yazdığı “Psikanalitiğin Etiği” adlı eserinde açıkça belirttiği gibi “özgün hareket” olarak adlandırılan davranış şekli, bir çeşit devrimci ya da radikal bir sonucun potansiyeli üzerine teorikleşmeye dayanır. Lacan için etik hareket sıradan şiddet içerikli aksiyondan, kendi parçalayıcı etkisinden dolayı ayrılır. Bir “akt” olarak, özneliği düzenleyen, sembolik bağlantıların çerçevesini yapılandıran ve böylece bireyin tam anlamıyla bu “akt” ile değişmiş olacağını garanti eden salt bir “ passage a l'acte” şiddetinden farklılaşır. (2012 Lacan)

Lacan'ın Antigone'ye gönderme yaparak teorize ettiği “akt” düşüncesi, Antigone'nin, açıklanamayan ve radikal derecedeki, gönüllü sosyal ayrılığı, intihar'ın temelde etik bir jest olarak ele alınması gerektiğiyle ilgilidir. Antigone'nin davranışları kendini koruma ya da toplum refahını gözetme anlamında mantıktan uzaktır: sosyal mutabakat (uygunluk) ve tutarlılık kavramlarını parçalamaktadır. Davranışları (akt), onu değiştiremeyecek ya da saptıramayacak bir sonuca götürürken, kendi acımasız mantığını izler. Aslında Antigone basitçe kardeşini gömmek zorundadır, cezası ya da bunun getirilerine dair hiç bir düşüncesi yoktur, yalnızca teslim olmayan, mutlak ve neredeyse mekanik bir kararlılık vardır. (2012

Antigone), (2011 Cinema of Michael Haneke)

Her ne kadar Lacan bu fikri Antigone'den yola çıkarak geliştirmişse ve Medea'dan çok az bahsetmiş olsa da Euripides'in trajik kahramanının aynı derecede Lacanyan "özgün akt"ı tasvir eden bir model olduğu açıktır ki bu detay alanını açıkça şiddetli olana kaydırmaktadır. Bir davranış olarak Medea'nın kendi çocuklarını öldürmesi bir cinayetten öteye geçip yalnızca Jason'ın en değerli varlığını yok etmekle kalmayıp, Medea'nın kendisi içinde en temel ve en değerli varlığı yok etmeyi amaçlıyor. Pier Paolo Pasolini'nin 1969 yapımı olan, aynı oyunun film versiyonundaki son sözleri "artık hiç bir şey mümkün değil" yani bu cinayet anından sonra tüm kelimeler işlevsizdir. Onu belirleyen kişinin alanı ya da egemenliğinden nihai olarak ayrılmıştır. (2011)

Medea'da süpergonun zorlanmasıyla oluşan müdahaleci "etik akt" ve tercihin sembolik bağlantılarını askıya alan bu davranışı, mümkün olanı yeniden yapılandırıp uyarlıyor. Dahası, radikal davranışlar öznellikten ayrı olamayacağı için, Medea'nın "akt"ı bir kendini yok etme ve öznel yeniden düzenleme anlamına da geliyor, Miller'in dediği gibi "tüm benlik akt'ın içindedir". (McCann ve Sorfa 2011: 142) Bu yüzden ister intihar eğilimi, ister cinayet ya da sadece aşırılık olsun böylesi bir etik davranış zorlanmış bir tercih sınırlarının dışına çıkar ve bunun yerine imkansızı öne süren sembolik bir sıraya müdahale eder, mümkün olanın varlığına dair yeniden düzenleme ve yeniden düşünmeyi gerekli kılar. Özgün etik "akt" büyük "öteki" düşüncesinin sembolik bağlantılarından ayrılmış olarak ve uzlaşmayan arzular ile örneklenerek, hem karşı gelen hem de yıkıcı bir yapı oluşturur. (McCann ve Sorfa 2011: 142) Ancak aynı derece önemli olan özgün etik davranışların (akt'ların) patolojik olmadığı ve psikolojize edilemediğidir. Zizek'in dediği gibi:

"mutlak özgürlüğün derinliğiyle yüzleşmede, bu davranışlar zorunluluk olarak yapılıyor. Bu radikal davranışlar mantıklıdır. Bir tutku ya da yansıtma olmadan gerçekleşen bir davranış mantıksız değildir tam tersine

kendi yeni mantığını yaratır.” (Zizek 2011: 92)

Bu, Antigone'nin başardığı şeydir. Bu gerçek, onun akt'ının gerçek sonucudur. Ve bu “akt” daha önceden planlanamaz, risk almamız gerekir, ucu açıklığa bir adım, herhangi bir ötekinin bizim gerçek mesajımızı bize döndüremeyeceği bir davranıştır. Bu nedenle özgün akt bir iletişim kurma teşebbüsü değildir. Lacan ve Zizek'in vurguladığı gibi bir ötekine yöneltilmemiştir ancak sembolik sistemin reddi iletişimin kendisini yapılandırır. Bu yüzden bu kadar radikal ve risklidir: öznelarası, sosyal dünyanın sınırlarını aşip radikal alt üst oluşun alanına girer. Örneğin Medea, yalnızca Jason'a kendisinin de üzgün olduğunu, bilmesine izin vermemekle kalmıyor, bütün etkileşimi imkansız kılıyor. Çünkü özgün aktlarda bireyselliğin karşılıklı etkileşimi mümkün değildir. (McCann ve Sorfa 2011)

“Yedinci Kıta” filmi de yukarıda bahsettiğimiz “özgün akt” lardan biri olan “intihar” eylemini direkt olarak ve yoğun bir şekilde ele alıyor. Bir çok eleştirmen ve sosyal bilimciye göre Haneke'nin en güçlü filmi olan “yedinci kıta” gerçek bir hikayeden veriler taşıyan, yüksek sosyal sınıfa ait bir burjuva çiftin kendilerini ve çocuklarını öldürmeye karar vermelerini konu alır. Georg ve Anna isimli bu çiftin görünürde bir sorunları yoktur fakat film boyunca, intihara karar verene kadar geçen üç yıllık dönem anlatılır ve bu olaya ait dökümanlar ve kanıtlar ortaya konulur. “Yedinci Kıta” bu dökümanları sunarken tarihlerle işaretlenmiş üç bölüme ayrılmıştır ve bu üç bölümde de paralel yapılar tanımlanır. Bu paralel yapılar “rutin, izolasyon ve iletişim eksikliğidir” ve bunlar ailenin varlığının karakteristik yapılarıdır. Biçimsel olarak film izleyicilerin bu yapılar sadece tanıklık etmesiyle sınırlanmaz. Film kendisini ayrıca izleyiciye, ailenin sıkıcı tekrarlarını ve günlük işlerinin varlığını veya gerçekliğini tecrübe ettirmeye çalışır. İzleyici ile aile arasındaki paralellik “Yedinci Kıta”nın yapısal olarak algılanmasına vurgu yapar. Üç bölümde genişletilmiş “Black-out” larla farkedilir şekilde birbirinden ayrılıyor. (Bölüm1: 1987, Bölüm 2: 1988, Bölüm 3: 1989) Bu bölümlerin sıralanması, izleyiciyi yanlış yönlendiriyor çünkü bu sürecin gözlenebilir, takip edilebilen bir

ilerleme olduđu izlenimi yaratıyor ve kronolojik bir neden sonuç ilişkisi kurulmasına referans veriyor fakat film bunu reddediyor. Bölümler arası teolojik ve gündelik ilişkiler açısından bir fark ya da ekstrem bir durum oluşmuyor. İlerleyen bir ilişkisellikten ziyade paralel bir ilişkisellik kuruyor. İntihar kararının alınmasına dair belirgin bir sebep gösterilmiyor. Anna ve Georg rutinlerini deđiştirmektense intihara gidiyorlar. Aile’yi intihara götüren belirgin bir sebep veya doruk noktası yok, hatta tam tersi bu sırada ailenin zenginliğinin, sosyal sınıflarının ve ekonomik durumlarının yükselişini görüyoruz. (McCann ve Sorfa 2011)

“Yedinci Kıta” nedensel anlatımı minimize ederek ve duygusal çeşitliliđi dondurarak, doruk noktasına doğru ilerlemeden ziyade tekrarların devamlılıđı üzerinden ilerliyor. Benzer şekilde oluşturulmuş parçalı bölümlerin yapısal düzeneđi, kriz, karakter arzuları ve episodik çeşitlemelerle gelişen hikaye akışı içermiyor. Bu nedenle de, baskıcı ve klostrufobik aynılıđı gösterir. Ancak bölümler arası farklılıklar ve modifikasyonlar da yok deđil, ama bu farklılıklar, baskıcı, klostrufobik tek tipliđe karşı gelindiđi zaman belirginleşiyor. Her gelişme kademe kademe oluşurken, izleyici neredeyse bilinçsizce karakterlerin intihar etme kararı verdiklerinin farkına varıyor. Örneğin üçüncü sekansta bir varyasyon hissi var. Bu bölüm Georg’un ailesinin oturduđu evdeyiz. Olağan sabah rutinin yerine taşra görüntüsüyle açılıyor sekans ve izleyici Georg’un kendi ailesine yazdıđı mektubu dinlemeye başlıyor. Ailelere yazılan mektuplar her üç bölümde de var ancak geçişler küçük olsa da üçüncü bölümde önemli olan filmi şu ana kadar domine eden yerlerden çıkılmış olunmasıdır. Üçüncü bölüm ev, iş, otoban ve süpermarket görüntülerinden ziyade yüz plan ağırlıklı görüntü içeriđine sahip. Bu bölümdeki diđer bir önemli nokta ise seyircinin, ailenin kendisini öldürmesine karar verdiđini anlamasından sonra, daha önceki bölümlerde olmayan aile içi etkileşim ve iletişim işaretlerine rastlamasıdır. Örneğin son yemeklerini yemeden önce Georg, Anna ve Eva arasında filmdeki ilk gülümseme gerçekleşiyor. Bu küçük çeşitlemeler, çok az algılanır derecede, ancak filmde baskın olan önemsiz jest, hareket ve etkileşimler neredeyse adli bir belgelemeye tabi tutuluyor. Durağan ve alışkanlık haline gelmiş benzerliđi

vurguluyarak, intihara giden yolu oluşturanın bir çeşit doruk noktası veya sapmadan ziyade, rutinin kendisinden güdülendiği görülüyor. Bu objektif titizliğin stilistik modu filmin başından beri belirgindir. İlk yakın plan çekim görsel, sinematik özdeşleşmenin olağan aracı olan bir insan değil bir arabadır. Yıkamadaki bir arabanın plakasının yıkandığı bir açılış planı ile “Yedinci Kıta” da Haneke, sinematik öznelştirmekten çıkarmak olarak tanımlanabilecek şeyi örnekliyor. Yani karakter merkeziliğinin ve içe bakışının stilistik sağırlaştırılması ve seyirciye özdeşleşme süreçlerinin vurgulanmamasının doğal bir sonucu olarak, bahsettiğimiz sinematik öznelştirmekten kaçınılmış oluyor. (Benjamin 2001)

Bu de-öznelştirme olarak tanımlayabileceğimiz yapı jenerik sırasınca devam eder, dört dakikalık uzatılmış açılış sekansı süresince izleyici, arabanın yıkanma sesinden başka bir şey duymaz ve karakterleri, dış hatları yalnızca arka taraftan karanlığın içinde belirsizleşmiş şekilde görürüz. Jenerik sekansı ve bir karartmadan sonra ikinci sahnede karakterlerin sadece sesini duyarız ve parçalı vücut çekimlerini görürüz ve filmin ilk sözleri bir insandan değil de bir radyodan gelir. Görünen ekranın dışında uyandıklarında birbirlerine günaydın diyen insanların sesleri duyulur. Ailenin sabah rutinine, vücudun belirli bölümlerine ancak asla yüzlerine yapılmayan yakın çekimlere tanık oluruz. Eller kahve yapmaktadır, ayakkabıları bağlar, tost alır. Görsel alanın kapasitesinin belirsizliğini vurgulamak için yapılan bu çekimler film boyunca de-öznelştirme üzerinden parçalı olarak devam eder. Bütün aile bireyleri parça parça, azar azar ve birbirinden izole bir şekilde seyirciye sunulur. Bütün karakterler sanki hayali seslerden ibarettir çünkü ekranda göründüklerinde ses çıkarmıyorlar. Hatta Georg ve Anna ekranda ilk yüz çekimleri başkalarının sesleriyle birlikte gösteriliyor. (Bingham 2004)

Nondiegetik müziğin olmaması, diyalogun azlığı, yakın plan yüz çekimlerinin reddi ya da herhangi bir orta yakın plan girişin olmaması, tüm bunlar kombine edildiğinde de-karakterizasyonu ve nesneleştirilmenin oluşmasını sağlıyor. Karakterlerle empati kurmak veya özdeşleşmek yerine onların dış görünüşü ve davranışlarını izliyoruz. Film herhangi bir psikolojik özdeşleşmeye karşı geliyor.

İlk önce çocuk olan Eva'ya odaklanmak, aile yapısının hiyerarşisini bozuyor, merkezi bir işlev gören tek bir başrol oyuncusunun anlatımın itici gücü olmasından ziyade bütün aile bireylerinin ekranda gözükme sürelerinin yaklaşık olarak eşit olması sağlanmaya çalışılıyor. Böylece, intiharlar, tek bir oyuncunun-kahramanın üzerinde bireyselleşmeden ve patalojikleşmeden, kolektif bir etkinliğe dönüşüyor. Daha da önemlisi sunumdaki bu eşitlik, başlıklarla ve aksiyonun geçici ve mekansal alanı ile desteklenen bir özellik olan, nesnel belgelendirme ile bağlantılı bir parçalı olma durumunu gösteriyor. Konusunu gerçek bir hikayeden alan film sebep arayan bir belgeleme çabası olmaktan ziyade adli bir belgeymiş gibi işliyor.

Bu nesnellik, anlatımsal tekrar ve psikolojikleşmenin reddi, intiharları öznelleştirmenin ve karakterize edilmenin karşısına konumlandırıyor ve bu eylemlerin daha geniş bir etik çerçevede ele alınması gerektiğini vurgulamak istiyor. İntihar bu bağlamda rutinleşmiş, içi boş ve donuk küresel kapitalizmin ciddi bir eleştirisi haline geliyor. “Yedinci Kıta” da intihar, tırmanan olayların sonucu ya da salt kaçış amaçlı, patlayıcı bir şey olarak değil daha çok sabit refah sahibi bir ailenin yaşamının sapkın son noktası olarak belirir. Böylece bu filmde kişisel şiddet, statükoyu rahatsız eden bir şekilde değil, çok daha radikal bir eleştiri olarak, statükoyu sonuna kadar takip eden bir olgu olarak ele alınıyor. Filmdeki bir ailenin, toplumu bir kenara iterek, toplumdaki anksiyeteye çare bulması için geliştirilmiş, yasal ilaçlarla kendisini öldürmesi, geç kapitalizmle bağlantılıdır.

Statüko ya da yasal sabitlikten travmatik kopuş veya onu geriye alışı intiharın kendisinden çok onun hazırlık sürecindedir. Özellikle de Georg, Anna ve Eva'nın kapitalist birikimden, kendi zenginlikleriyle ilgili her türlü izi yok etmeye geçiş sürecinde belirginleşir. Aile fotoğrafları, mobilyalar, balık ve paranın tamamen yok edilmesi'nin yanında paraların yırtılıp tuvalete atılması, bu yok etme eylemiyle ilgili belirgin verilerdir. Fakat bir çok röportajında belirttiği gibi paranın yırtılıp, tuvalete atılması en rahatsız edici öğedir.

“*Haneke*: Cannes’a davet edildikten sonra yapımcıya şöyle dedim: “göreceksin, iki sahne insanları rahatsız edecek.” Bu sahne paraları attıkları sahne. Yapımcım dedi ki, “belki balıklı bölümde olur, çünkü onlar hayvan vs” dedi. Ama bu asla değil. O sahne geldiğinde sinemanın kapıları çıkanların gümbürtüleriyle doldu. Her yerde bu filmi gösterdim, bu temel sahneden şikayetçi oluyorlar. Çünkü para en büyük tabu. Ebeveynler çocuklarını ve kendilerini öldürse onları daha çok rahatsız etmeyecekti parayı yok etmelerinden. Toplumumuzun en büyük tabusu bu.” (Sharrett 2007)

Bu an kapitalist zenginliğe ve mutluluğa en yoğun, en agresif saldırıdır. Görünürdeki radikalliğine karşın, kapitalist zenginliği alt üst eden bu yıkım, ailenin diğer rutin işleri kadar yöntemsel ve tekildir. Georg’un belirttiği gibi: yerleşik yıkıma en doğru yaklaşım, sistematik ve tarafsız olmalıdır.(1989 Yedinci Kıta) En nihayetinde bu yıkıcı gücün yok edici olması gerekir ama bunun yerine, devrimcilikten mutlak bir yoksunluk vardır. Çünkü intihar sahnesi de aynı mekanik nesnellikle filme çekiliyor, bu sahneler karnavalvari ya da coşkusal bir eylem hazırlığı içermiyor. Bu filmin çekiminde, anlatılan olayların durağanlığıyla aynı özellikleri taşır. İntiharlar genellikle, zengin veya yoksul bireylerin kapitalizmden kurtulması amacıyla gerçekleştirdikleri bir eylemdir. Fakat bu filmde böyle olmuyor, hiçbir devrimci öge bulunmuyor, bu da kapitalizm kendi kendini yok etmesi anlamına geliyor. Yani kapitalist refaha ulaşmış bölgelerin en nihayetinde ‘klostrofobik’ bir ortam oluşturacağını vurguluyor. Kapitalizmin yaratabileceği en doğru amaç olan sermaye birikiminin, insanları yalnızlaştıracağı ve iletişimsizleştireceği anlatılmak isteniyor.

İntihar sahnesinden hemen önce ailenin kalkması ve kahve hazırlamasının bütün filmde olduğu gibi yakın planlarla gösterilmesi ve daha sonra intihar sahnesinde yine yakın plan çekimlerle (akvaryumu kırması, fotoğrafları yırtması v.b

) yıkımın gösterilmesi, biçimsel bir paralellik oluşturuyor. Bu paralellikle, Haneke tarafından şu önerilmiş oluyor: “sermaye birikimini gerçekleştirmiş geç kapitalist bir toplumda senin evini suya boğman, eşyalarını parçalaman, bütün parayı çöpe atman ve toplu intihar etmenle, sabah kalkıp kahve yapman arasında bir fark yok.” Yani bunlar radikal olaylar değil. Bu nedenle de kahve koyma sahnesiyle intihar sahnesi aynı sinematografik dramaturji ile çekiliyor. İntihar’ın sabahında dahi Anna ve Georg kendi rutinlerini kırmıyorlar, ona devam ediyorlar. Kendini ortadan kaldırmak için intihar etmek devrimci bir eylemden ziyade sıkıcılığı sürdürmektir. Filmdeki intihar sadece gündelik varoluşları anlamına gelmez, bu olay aynı zamanda, gündelik yaşantılarının doğal bir sonucudur.

“Yedinci Kıta” devrimi göstermek yerine bundan çok daha ekstrem ve radikal bir şey göstermek ister ki bu da, bu toplumsal şartlar altında intiharın ayrıcalıklı ve özel bir şey olmadığıdır. Filmdeki intihar belirli patolojik bozukluklardan kaynaklanmaz veya özel bir ailesel fonksiyon bozukluğu değildir, bu olay potansiyel olarak günlük, rutin hayatımızın bir sonucudur. Sermaye birikimini tamamlamış geç kapitalist toplumun bireyleri bunu biliyor mu? “Yedinci Kıta” bu soruyu soruyor çünkü Haneke’nin birçok röportajda belirttiği gibi Avrupa Ütopyası ve refahı, “üçüncü dünya ülkeleri üzerinden kurulmuştur ve sömürüyü ve güvenliği koruma gayretleri Avrupa’yı içine kapanık, krostrofobik bir atmosfere sokmuştur.” Avrupa Ütopyasının geldiği son nokta gündelik hayatın bir parçası olarak intihar etmektir. (2011 ‘Europa and Culture’ Cinema of Michael Haneke)

Ailenin intihar eyleminin radikal olmaması bölümün başında da bahsettiğimiz gibi Lacan’ın düşüncesi ile örtüşüyor. Yönetmen bu filmde sosyal ve yapısal açıdan filmin arasına hiç girmiyormuş gibi gözüküyor ve bunun yerine sadece bir örnek gösteriyor. Fakat bu gösterdiği, örnek eylemin, görülmesinin önemli olduğu yere doğru hareket ediyor, bu da bilinçli ve bilinçsiz dürtüleri, istekleri kapsayan bir

yapıyla, ‘ölüm sürüşü’nün izleyiciye tecrübe ettirilmesi olarak ortaya çıkıyor. Bu ‘ölüm sürüşü’nün arkasındaki bilinçli ve bilinçsiz yapılar imgenemeye, öne çıkarılmaya çalışılıyor. Haneke patolojik bir yapıdan kaçınarak bu eylemin tamamıyla, kesin bir seçimin sonu olduğunu gösteriyor. Georg ailesine yazdığı mektupta bir şeyleri yapmaya, kırmaya, yerle bir etmeye karar verdiğinizde, bunu yapmalısınız diyor. Yani intihar, akılsal ve rasyonel bir tutum olarak sergileniyor. Fakat intihar eyleminin dışında biri bu durumu mantıksal ve rasyonel olarak kabul edemez. Filmin sonunda Georg’un ebeveynlerinin intiharı reddetmesi, bu durumu vurgulamak için yapılıyor. Onlar hala zenginliğin değerlerine tahammül edebiliyorlar ve bu nedenle intiharı mantıksal açıdan kodlayamıyorlar. Sistem çok önemli bir hata veriyor ve Avrupa’daki insanların, yaşamlarına, sahip oldukları zenginlikle devam edebilmesinin tek yolu, bunu reddetmektir. Aileyi başka birinin öldürmüş olduğuna inanmak tek çıkış yoludur. Diğer tüm seçenekler akılsız ve mantık dışıdır. Diğer insanlar açısından bu intihar eylemi gerekli veya kaçınılmaz değildir. Sembolik olarak bu bütünselliği açıklamaya çalışırsak, Medea (Euripides 2006) örneğine dönmemiz faydalı olacaktır. Medea gidebilir, kendini veya Jason’u öldürebilir, bunlar mümkün tüm seçenekler fakat o bunların yerine tamamıyla akıl almaz olan seçeneği tercih ediyor ve çocuklarını öldürüyor.

Radikal hareketlerin imkansız doğası Haneke’nin tüm intihar sahnelerinde görülebilen bir durumdur. “Saklı” filmindeki Macid veya “Piyano Öğretmeni” filmindeki Erika için konuşacak olursak, yaptıkları eylemlerin onların hatalarından kaynaklı eylemler olmadığını görürüz. Bu intiharlar daha çok toplumsal yapıların ‘stereotip’i olarak karşımıza çıkar. Bizim farkettiğimiz şey bu davranışların, onların çevresindeki kişileri kapsamamasıdır. Bu intiharlar bir mesaj vermez, anlaşılmaz ve algılanamazlar. Verilen iki örnekteki, izole olmamış kararlar ve intiharın sahnelenmesi, şok edici ve dayanılmaz bir tarafsızlıkla biçimlendirilmiştir. İntihar sahneleriyle ilgili, o anda durup düşünme şansımız olmaz bu nedenle, Erika izole edilmiş karanlıkta kaybolur ve Majid’in boğazı kesilmiş cesedini kamera çekmeye devam eder. Majid’in bu uzun planının sebebi seyircide nesnel şok etkisi yaratmaya

çalışmaktır. İki örnekteki etki de görsel bir fazlalıktır. Fakat bu görsel fazlalık, izleyicide şu an eksik olan bilginin veya anlayışın oluşmasına sebep olur. Sahneler bilgi ve kavrayışın temel eksikliklerini göstermek ve empatiyi engellemek için kurulmuştur. Aynı zamanda öznelerarası hataların empatik gösterimi olan bu sahneler vasıtasıyla, izleyici sonuçlarla yüzleşir, motivasyonlarla veya sebeplerle değil. Bu nedenle intiharlar iletişime geçmeye yönelik değildir, etkileri tıpkı, Medea'nın çocuklarını öldürmesi gibidir. Çünkü hem bu intihar sahneleri hem de Medea'nın çocuklarını öldürmesi, izleyiciyi, aşına olduğu sembolik etkileşim parametreleri içerisinde, cevap verilmesi mümkün olmayan bir konuma koyar. Bu radikal eylemlere karşılık veremeyiz. Böylece Majid'in intiharı veya "Yedinci Kıtta" daki ailenin kendi kendini yok etmesinin, sorgulanmamış, keşfedilmemiş doğası önem kazanmaya başlıyor. Bu davranışların mekanik, içe işlemeyen ve engellenemez doğası, davranışların sunumundaki anti-patalojik yapının temelini teşkil ediyor. (2011)

"Yedinci Kıtta" daki ailenin kendini yok etmesi ve Majid'in intiharının aniliği, etik içeriğin oluşmasına sebep olur ve önemlidir. Bu yollarla intihar bir ifade şekline bürünmüş oluyor, iskeleti yoktur ve iletişimi reddetmenin sembolik gösterimi olarak görselleşiyor. İntiharların travma veya varoluşsal bir endişe taşımaması, kendisinden daha büyük bir ötekiyi göstermek istemediği anlamına gelir. Eylemin sadece kendisini işaret etmesi de, aşırı ve geri dönülmez hareketin, radikal bir şekilde belirsiz betimlemesi haline gelir. İntiharlar aşırı anlar değil, yabancılaşma ve iletişim bozukluklarının kümülatif birikimidir. Bu noktada, kişisel silinme tercihin ötesine geçen, kaçınılmaz bir yapıyı oluşturur. Şiddet çıktıları kaçınılmaz değildir ama bir çok önemsiz, küçük hatanın birikiminin sonucudur. İzleyici ise artık tercih dünyasının varolmadığı, yalnızca sonuca tanık olunan alanı gözlemliyor. Bu noktada soru bizim nasıl cevap verdiğimizize yöneliyor. Yok edici bir güç ile karşılaştığında, bir insan nasıl devam eder? Yine, bir iletişim çabası olmaktan öte, bu intihar jestleri, iletişim sorunlarının son noktasını oluşturur. Tıpkı Antigone'nin tartışmayı dahi reddetmesi veya Medea'nın mümkün olan şeylerin dünyasını yok etmesi gibidir, bu

yapılar birbirlerine paralellik oluşturur. Limit aşılmıştır ve artık bir kere aşıldı mı yıkıma doğru giden yol, arzunun ötesindedir, etkileride nihai ve karalıdır.

Radikal eylemlerle ilgili Hanekenin etik konumunu anlamaya çalışırsak asıl önemli şeyin, “kararlı yapılar olsa dahi sonuçların kapayıcı olmadığını” görmek olur. Kapanış yoktur çünkü hareketin kendisi, yeni bir alan açmıştır. Lacan’ın dediği gibi hareket yeniden yapılandırır. (Başer 2012: 57) Haneke’nin filmlerinde önemli olan detay budur. Bu potansiyellik “Piyano Öğretmeni”, “Saklı”, “ Tesadüfi Bir Kronolojinin 71 Parçası” , “Kurdun Günü” gibi filmlerde olduğu gibi, filmleri belirsiz bir anlatımla sona erdiren kararlı bir yapıdır. Bütün bu filmler fazlasıyla belirsiz bir imgeyle, aksiyonun ortasında sona erir. *Kurdun Günü*’nde hareket eden tren, *Saklı*’daki uzun okul çekimi, *Piyano Öğretmeni*’ndeki Erika’nın geceye doğru yürümesi ve *Tesadüfi Bir Kronolojinin 71 Parçası*’nın sonundaki tekrarlanan haberler, hareket ve zamanda ısrar, anlatımsal ucu açıklık ve belirsizlik, filmlerin sonunda etik güç haline gelir. Çünkü sonuçlar ve etkileri vurgulanmakta ve pekiştirilmektedir. (2011)

Seyircinin filmlerden yabancılaşması kişisel şiddetin sonuca bağlanmayan, öznel ve tekil yapısının, seyirci tarafından tam olarak kavranmasının, imkansızlığını gösteriyor. Bahsettiğimiz filmlerdeki intihar sahneleri anlık olsa dahi yalnızca bir başlangıçtır. Haneke’nin filmlerinde özgün bir aksiyon olarak intihar etik bir güç olarak, seyirciyi tercihlerin belirsizliği ve sonuçları konusunda daha zor ve önemli sorularla yüzleşmeye teşvik etmek istiyor. İşte o zaman, gerçek sorgulama ve sorumluluk başlıyor. “Yedinci Kıta” filmi için şu soru sorulabilir, “maddi durumu çok iyi olan, geleceği parlak ve intihar için belirgin bir sebebe sahip olmayan bir çift, neden planlı bir intihar eylemi gerçekleştirir?” Ve aynı şekilde üçüncü dünya ülkelerinden birinde, çocuğu öldürülmüş bir annede şu soruyu sorabilir, “neden Avrupalı biri değil de, benim çocuğumun üstüne bomba düştü?” Birbiriyle alakasız gibi gözükse de bu iki durum karşısında bizim sorumluluğumuz ne? Bunun gibi sorular, radikal eylemlerin altında yatan sorular olabilir mi? Hanekenin filmlerindeki intihar

eylemlerinin temel sorunsalını bu yapılar oluşturur. Michael Haneke, kendi sanatsal görüşünü anlattığı bir röportajında da bu durumu Bertolt Brecht'in bir şiiri ile açıklıyor:

“*Soru:* Sanat yaklaşımınızı nasıl tanımlıyorsunuz?

Haneke: Sanat yaklaşımımı Bertolt Brecht'in bizden sonra doğanlara isimli şiiriyle özdeşleştirebilirim. Bu şiirin üçüncü ve dördüncü, dördlüğünde sinema yapma nedenim yazıyor. (Altyazı 2013 Ocak: 91)

“ Doğrudur: geçimimi sağlamaktayım hala

Fakat inanın: bu sadece bir tesadüftür

Yaptıklarım

Arasında hiçbir şey hak vermiyor karnımı doyurmaya.

Tesadüfen ayaktayım. Şansım ters giderse mahvoldum.

Diyorlar ki: ye ve iç sen! Sevin, neyin varsa!

Fakat nasıl yiyip içeyim ki, yediğim

Bir açın elinden kaptığım lokmaysa, bir

Susuzun sorduğu bardak suysa içtiğim?

Ve yine de yiyip içiyorum ben.” (Brecht 2002: 41)

Yedinci Kıta filminde de diyalektik olarak ortaya çıkan bu sorular, eylemselliği Avrupa'nın içinden kıskırtmak için yapılmıştır. Avrupalı insandan, Avrupayı yok etmesi ve yeniden kurmasını talep eden film, Avrupa'nın en büyük hedefi olan, ortalama refah seviyesinin 'optimum' olduğu noktada ortaya çıkıyor. Bu eylemin gerçek bir olaydan alınmış olması ise, reddini, imkansız hale getiriyor. Haneke “Yedinci Kıta” filmini şu şekilde özetler “Sizi yok edeni, siz yok edin”. (Haneke)

9. “SAKLI” YAPI VE DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEME.

Saklı filmi, izleyicilerin, görsel öğelere katılımıyla yüzleşmesini sağlayan stratejilerle ilgilidir. Bu bölümde bu durumlarla ilgili bir inceleme yapacağız. Bu çok katmanlı filmin konusu güvenli bir şekilde saklanmış, kişisel ve ulusal bir utancın aniden yüzeye çıkmasıdır. Hikaye, Georg ve Anna'nın kapılarının önüne bırakılan, gizemli güvenlik kamerası görüntüleri üzerine kuruluyor ve bunları gönderenin kimliğine dair soruyla ilgileniyor. Georg ve Anna isimleri *Funny Games*'de işkenceye uğrayan aileye bir gönderme olarak algılanabilir ancak *Funny Games*'te seyircinin kurbanlara uygulanan şiddetteki suç ortaklığının betimlenmesi için *diegesis*'in alanı genişletiliyordu, *Saklı*'da ise post-kolonyel suçluluk duygusuyla hareket eden kurbanlar, aslında suçlu olan, hata yapan kişiler haline geliyor. (Laine 2010: 248)

Funny Games gibi *Saklı* da ne *nondiegesis*'in ne de *diegesis*'in kapalı yapısına sahiptir, ikisinin örtüştüğü, birbirine etki ettiği dinamik bir alandır. Ancak bu, arada kalmış, gidip gelen bir alan değildir. *Funny Games*'de olduğu gibi, Haneke izleyicilerin sinema kurgusuyla kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlıyor. Haneke'nin birçok filminde, film ile izleyicisi arasında karşılıklı bir ilişki tanımlanır. Bu özellikle *Saklı*'da olmakla birlikte tüm filmlerinde olduğu üzere, izleyiciliğin basit ya da tekdüze bir mesele olmadığını gösteren ancak seyirciden belirli dereceye kadar bir çaba bekleyen, yaratıcı bir katılım sürecidir. Dahası Haneke'nin filmleri sıklıkla bir tür karşılıklı değişim yapısı oluşturur ve seyirciden her iki tarafın arasındaki dinamik

gerilimi anlaması için bilinçli bir niyet ile ortak bir farkındalık talep eder.

Saklı'da bu farkındalık, izleme eyleminin rahatsız etmesini sağlayarak ve imgesel duruma karşı *diegesis* ve *nondiegesis*'in birlikte akışı içerisinde, şüphe duygusunu koruyarak oluşturur. Film, Georges ve Anne'in Paris'te oturdukları evin klasik bir çekim planı ile açılıyor. Bu sahnede kamerada neredeyse hiç hareket olmadan, kapalı bir kapının ve ön bahçenin arkasına gizlenmiş bir kameranın görüntüsünü izleriz ve bu çekim üç dakika sürer, ta ki aniden *diegetik* ve ekran dışı bir diyalogu duymamıza kadar. Sesin bu yerleşimi görüntünün donmasıyla birleşince izlediğimiz görüntünün *diegetik* bir görüntü olduğunu ispatlayan bir yapı oluşur. Sonra görüntü hızla ileri alınıyor ve görüntünün sadece bu görüntüden ibaret olmadığını, aslında yalnız izleyicinin tarafından değil aynı zamanda *diegetik* karakterlerin izleniyor olma sürecini gösteren bir imge olduğunu anlıyoruz. Bunun sıradan bir giriş çekimi ya da ilk plan olmadığı (açılış jeneriğinin tek tek harfler halinde soldan sağa doğru yavaşça film karesini doldurması, izleyicinin bunun bir *diegetik* çekim olduğunu sanmasına katkıda bulunuyor), ancak güvenlik kamerası görüntülerinin televizyondaki görüntüsü olduğu ortaya çıkıyor. Özellikle ilginç olan şey ise, sesin imgenin üzerinde yer alması ve bu durumun, çekimin *diegetik* olduğuna inandırması bakımından daha ayrıcalıklı bir konumda olması. (2010)

Benzer şekilde birçok statik giriş ya da tanıtım çekimi ve evin güvenlik görüntüleri olduğu gibi, filmde daha sonra ortaya çıkan diğer mekanlar içinde *diegetik* durumun varlığı belirsizdir. Yani görüntünün *diegetik* mi yoksa *nondiegetik* mi olduğu belirsiz kalır. Filmin *high definition* dijital kamera ile çekilmiş olması bu izleme eylemini daha da rahatsız edici kılar. Güvenlik görüntülerinin kalitesi filmin diğer kareleriyle bire bir aynı değildir, filmin kendi çekimi daha iyi kalitededir ve pencereden ya da arabanın camından çekilen görüntüler metrajın geri kalan kısımları ile kendiliğinden birleşir (buna Georg'un haftalık edebiyat programını sunduğu görüntüler de dahil). Ama yine de stüdyonun dışında, telefona cevap verme görüntüsünü takip edebiliyor kamera. Kapı çalıyor ama kapıda kimseyi görmüyoruz. Anonim bir kameracının çekimi sanki Georg'un bakış açısından filmi izliyormuşuz

gibi aynı koridordan geçiyor (her ne kadar Georg'un o karenin sonunda görünmesiyle bu gerçek bir "bakış açısı çekimi" olmaktan çıksa da). Kendi konumunun son derece farkında olan izleyici de, her imgenin, her olayın, her sesin *diegetik* konumuna dair şüphe duymaya başlıyor. Bu anlar Haneke'nin sinemasının karakteristiği olarak *diegetik* ve *nondiegetik*'in, bir birini iptal ettiği anlardır. Ya da bundan da öte bu karşılıklı değişim anları, *diegetik* ve *nondiegetik*'in üst üste katlanarak birbirini dönüştürdüğü, değiştirdiği ve birbiriyle pazarlık ettiği anlardır. (Ezra ve Siller 2007: 215)

Güvenlik kamerası görüntüleri saklı, ancak herşeyi gören ve bilen bir kamera montajı ile bütün film boyunca kamera hem kamuya açık hem de en özel mekanlara erişime sahip, bazen *diegesis* dahilinde fiziksel olarak imkansız olan konumlardan çekim yapıyor fakat ne kamera ne de kameranın arkasındaki kişi, izleyiciye ya da baş rol oyuncularına görünür kılınmıyor. Kim gönderdi bu görüntüleri? Neden Georg ve Anna kameranın varlığından habersiz? Burada kameranın yalnızca, tıpkı reality şovlarında olduğu gibi, gözden uzak olduğu sonucuna varmak bizim için kolay bir çözüm olurdu. Filmin, aileyi kimin gözetlediğini göstermemesi de bu düşüncüyü destekliyor. Ancak kameranın *diegetik* ve *nondiegetik*'in iç içe geçtiği bir alanda konumlandığı da düşünülebilir. Böylece *diegetik* ve *nondiegetik* arasındaki dinamik ilişkiyi tanımlıyor olabilir. Bu karşılıklı değişim, dışsal bir neden-sonuç ilişkisinden ziyade, içsel dinamik bir yansıma olarak düşünülebilir. Bu karşılıklı durum Funny Games'de de var, burda izleyici, işkencecilerle birlikte *diegetik* ve *nondiegetik* arasında gidip gelebiliyor. Bu da izleyiciyi Schober ailesinin işkencecisi haline getiriyor. Ancak Funny Games'de bu gidip gelme hareketi görülebilirken, Saklı'da izleyicinin "burada" olma durumu ile sinematik dünyanın "orada" olma durumu içsel anlamda birlikte akıyor ve bu filmdeki görünmez kamera operatörünün etkili eylemleri ile ve seyircinin bu durumu kabullenmiş (içselleştirmiş), olmasıyla gerçekleşiyor. David Sorfa, "Saklı ailesine bu

görüntüleri gönderen sinemanın kendi arzusudur diyerek benzer bir noktaya değinmiştir.” (McCann ve Sorfa 2011: 251) . Bu eylemlerde izleyici ve film karşılıklı değişimler üzerinden var olur ve bu değişim hem insanı hem de sinematik özneyi geliştiren ya da genişleten bir değişimdir. Karşılıklı olma durumu, artık “orada ve burada”nın arasında var olmayan, ancak simultane olan ve birlikte var olabilen tüm bu etkisel eylemin dokusunu birbirine bağlar.

Diegesis'in ve *nondiegesis*'in karşılıklı değişimi, insan ve sinematik objenin ortak onayına karşı artmış bir hassasiyetin bakış açısını yaratır. Ve her ikisini anlamak ve geliştirmek niyetindedir. Örneğin Saklı'nın açılış sahnesi hem *diegetiktir* (Georg ve Anna'nın ev çekimleri onların gerçek evinin film dünyasındaki çekimidir ve başrol oyuncularını tarafından da görülebilmektedir) hem de *nondiegetiktir* (güvenlik görüntülerini kaydeden görünmez kameraman filmin dünyasına ait bir figür değildir). Ancak asıl görünmez kameraman, tarihsel anlamda gerçek olan film yapımcısı (Haneke) filmin dünyası içinde değildir. Daha ziyade kendi yaratımı olarak gözlemci, sinematik öznedir. İzleyici de ne olursa olsun bunu içselleştirir. Bu *diegesis* ve *nondiegesis*'in gelişimi izleyici sarsmaya yöneliktir. Saklı izleyicinin şunu fark etmesine sebep olur: Her bakış, her zaman için bakılıyor olma ihtimalini de içinde barındırır ve bu ihtimal her birimiz için temel bir karşıtlıktır. Ve bir çok eleştirmenin bahsettiği gibi Georg ve Anna'nın yaşadığı yerin isminin de “rue des iris” olması da bu bakış ontolojisine gönderme olarak anlaşılabilir. (Ezra, Siller, Merchia, Laine 2011)

Kasetlerle ilgili önemli bir konu da, gözetlenen kişilerin de gözetlendiklerini görebiliyor olmasıdır. Georg'un izleniliyor olduğunu bilmesi gerekir ve bu bilgiyle, geçmiş eylemlerinin sorumluluğunun farkına varıp, kabul etmesi gerekir. Georg'un Majid'i ilk kez ziyaret ettiği kritik sahnede, Georg Majid'i ailesini, kasetleriyle terörize etmekle suçlar. Ardından gizemli kaset Anna'ya yollanır ki Georg, Majid'le görüşmesi hakkında Anna'ya gerçeği anlatmamıştır. Bu kasette Georg'un Majid'i suçladığını ve tehdit ettiğini görürüz. (2005 Cache) Georg'un ayrılmasının ardından Majid kendi yalnızlığında tesellisiz bir şekilde ağlamaya başlar. Majid'i

Romainville’de, Paris’in dođu varořlarındaki düşük kiralı evinde görürüz. Majid’in evi, Georg ve Anna’nın kaldığı şık, büyükşehir merkezinden cođrafi olarak uzaktır, sembolik olarak daha da uzaktır. Bu sahnede duygusal bir yakınlık var ancak, hem Majid hem de Georg’un (bastırılmış) duygusal etkisinin izin verdiği kadar bir duygusallık. Başka bir gizemli kaset getirerek film, Georg ve Majid’in tekrar karşılaşmasını sağlıyor ancak bunu izleyicinin hissettiđi *diegesis* ve *nondiegesis*’in karşılıklı deđişimini oluşturmak üzere filmin etkili eylemleri aracılığıyla yapıyor. (Laine 2010)

Benzer şekilde Georg’un kendi travmatik anısını inkar etmesi, yalnızca *diegesis* ve *nondiegesis*’in karşılıklı deđişimi ile su yüzüne çıkıyor. Georg ve Anna’nın evinde ağzı kanayan genç bir Arap’la iki kez karşılaşılıyor (gizemli kasetlerde benzer şekilde ağzından kan gelen bir figürün olduđu çocuk resimlerine sarılı olarak yollanıyor). Sonrasında bunun aslında, Georg altı yaşındayken Majid’e uyguladıđı bastırılmış hatıranın bir hayali olduđunu anlıyoruz. Genç Majid’in görünmesi *diegesis* ve *nondiegesis*’in paylaşılan varlığını daha da ileri taşıyor ve sonuç olarak gerçeklik ve temsil, hayal ve rüya, hatıra ve hayal gücü hepsi aynı ontolojik konuma sahip oluyor. Çocuk çizimleri Georg’un farkındalığını talep ediyor ancak bu sahne:

“Neredeyse Georg’un hatırasına açtıyor, ortaya çıkarıyor. Zihnindeki saklı hafızayı ikiye ayırıyor. Filmin genç Majid’e sadece bir saniye ayırması, bu hatıranın ne kadar saklı, bastırılmış ve kilitlemiş bir hatıra olduđunu görmemizi sağlar... Burada filmin kendisi geçmişin bugün su yüzüne çıkması olarak Georg’u suçlamaktadır. “ (Frampton 2006: 144)

İzleyiciler için Georg’un hatırasının ne kadar bastırılmış olduđu aşık, geçmiş bu güne getiren bu hatıranın, *diegesis* ve *nondiegesis*’in birlikte akışı ile bize fark ettirilmeye çalışılır. Dikkatimiz saklı olan ve olmayan tüm hatıralara aynı

anda yöneltilmiştir, bunun sonucunda da, bu hatıralar aracılığıyla, tüm bu farklı bakış açılarının hepsini kavramaya davet ediliyoruz. *Diegesis* ve *nondiegesis*'in üst üste katlanmasıyla Saklı'daki başrolleri bir araya getirmek için, geçmiş bu güne yansıtılır ama nihayetinde bu çaba boşunadır. Georg'a bu kasetleri, filmin hikaye dünyası içinde, bunları kabul etme özgürlüğü varmış gibi hatırlaması ve farkına varması için bir çeşit davet olarak ona göndermesi, dolaysız olarak filmin kendisi tarafından yapılır. Georg'a, izleyiciler gibi, benzer bir şekilde yönelen, filmin görünmez kameramanı, hem seyirciye hem Georg'a eşit davranır. Neredeyse her ikisinin de gördükleri şeyi ya da olayların akışını değiştirebilme gücü varmışcasına davranır. Sorfa bu fenomeni "katılımcıların çifte bağı" (Sorfa 2011: 17) olarak isimlendirir. Ve bu durum, filmin karşılıklı değişimine katkıda bulunur. Yani, hem filmdeki Georg'un hem de izleyicinin birlikte var oluşu, üst üste bindirilmesi yapılmaya çalışılır. Bu yüzden kasetler Georg ve Majid'in yollarının kesişmesine sebep olsa da aslında gerçek anlamda bir karşılaşma değildir bu çünkü Georg kasetleri onu farkındalığa davet eden bir nesne olarak kabul etmeyi reddeder. Bunun yerine kasetleri direk tehdit olarak görür. Karşılıklı değişimin kalıntıları olarak yanlış iletişim ve yanlış anlaşılmalarda filmin anlatıcı gücü olmaya devam eder ancak izleyici için bu kalıntılar, başrollerin gizemli kasetlerle başlayan karmaşık etkileşimlerini anlama çabasına katkıda bulunan anlar haline gelir.

Ortak Kaygı

Daha önce bahsettiğimiz gibi *diegesis* ve *nondiegesis*'in karşılıklı değişimi, izleyiciden, Georg'un merkezinde olduğu bu gizemli ağ üzerinden sıradışı ve yaratıcı bir katılım bekliyor. Majid'in ailesi, Paris'deki ayrımcı karartmaya karşı yapılan bir eylemde, polislerin yaptığı katliam sonucu ölmeden önce, Georg'un ailesi için çalışıyordu ve bundan dolayı Georg'un ailesi Majid'i evlerine aldı. Georg, Majid'i bir horozu öldürmesi için ikna ettiği, suçluluk rüyaları görür ve bu Majid'in yetimhaneye gönderilip iyi bir eğitim ve güzel bir gelecekte mahrum bırakılmasına sebep olur. Rüya sahnesi, horozun kafasının balta ile kesildiği ani bir yakın çekim planıyla açılır, genç Georg bu olayı korku içinde izlemektedir. Majid ve Georg

arasında düz ve ters bakış açısı çekimleri ile gidip gelen yani 'aks' kıran sahneler görürüz; Georg'un bakış açısından, hayali Majid kameraya baltasını eliyle havaya kaldırmış bir şekilde yaklaşır ve sonunda aşırı yakın plandan çekilerek son imgeyi yutulur. Bu sahne, suçluluğun farkındalığını zorla talep etmektedir. Georg'un geçmişi, anıları ve bilgisi tarafından rahatsız edildiğini gösterir ayrıca şok edici olayların geleceğine dair bir ön uyarıdır. Filmin sonlarına doğru Majid, Georg'un dairesine gelmesini ister, Georg gelir gelmez Majid "gelmeni rica ettim çünkü burda olmanı istedim" der. Ve ani bir jestle Majid boğazını keser ve kanı bütün duvara sıçrar. Majid'in intiharı, farkındalık talep eden aşırı uçta bir eylemdir. Fakat, tekrar tekrar, Georg bu talebi ve duyduğu suçluluk duygusunu, annesine, Majid'e, Anne'ye, Majid'in oğluna ve hatta kendisine dahi itiraf etmeyi reddeder. (Laine 2010)

Georg ve Majid'in son karşılaşmasının, ilk karşılaşmalarını takip eden gizlice çekilmiş görüntüyle aynı tarzda olması ilgi çekicidir (ilk karşılaşmaları çekim-karşı çekim ve çoklu kamera açılarıyla yapılmıştır), yine bu durum imgenin *diegetik* durumunu sorgulamayı teşvik etmek için yapılmıştır. Film, Georg'un Majid'in intiharından sorumlu olduğunu, *diegesis*'in *nondiegesis* ile birlikte akışını sağlayarak gösteriyor. Elizabet Ezra ve Jane Sillars'a göre bu sahne:

Majid'in davranışının tarihsel ve ideolojik olarak çoktan belirlenmiş olduğu hissini yaratıyor. Georg'un fantazisinin temsili gücü tarafından zorlanmış, sanki çoktan yaşanmışcasına bir his yaratıyor... Georg'un yetişkin olarak önceki davranışlarını inkar etmesi, yararlandığı geçmiş olaylar üzerinde ne tam bir sorumluluğu olan ne de ondan tamamen arınmış sayılamayacak post-kolonyel metropolitan insanla paralellik taşır. (Ezra ve Sillver 2007: 249)

Majid'in davranışı bastırılmış travmalar tarafından farklı boyutlarda çoktan belirlenmiştir. Ama ayrıca görünmez kameraman, Georg'un zaten kameraları önemsemeyeceğini (ve bu yüzden değişimin önüne geçeceğini) daha kasetleri

göndermeden önce bildiği için, yine çoktan belirlenmiş bir durumu gözler önüne sermiş olur. Görünmez kameraman aynı anda hem *diegetik* hem *nondiegetik* bir figürdür ama aynı anda ikisi birden değildir. Georg'un tavrı bu nedenle Fransa'daki Cezayirlilere karşı Fransızların ulusal imgelemi ve bunun altında yatan suçluluk ve utanç duygularına dair yapılmış bir analogi olarak okunabilir. Bu okumayla şekliyle ilgili Max Silverman şunları söylüyor:

“Saklı filmi Fransa üzerine (en azından Georg'un cisminde vuku bulan) bir yorumdur; bu yorum farklılıklarla başa çıkmada, bu farklılıklar arasında sıkı bir mesafe olmadan o kadar başarısız ve geçmiş olaylarla ilgili suçluluk ve sorumluluk duygularına karşı o kadar bağışıklık kazanmıştır ki ancak havaya kaldırılmış barikatların kaldırılmasıyla ortaya gizli gerçekler çıkabilmektedir.” (Ezra ve Sillver 2007: 251)

Silverman'e göre Georg, tüm Fransa'nın bir alegorisi değil, sadece belirli bir nesil Fransızların temsilcisidir. Georg geçmişte yaşanan bir şeyin sorumluluğunu almayı reddeden Fransa'nın bir alegorisidir. Sonuçta, Fransa aynı ulus değildir artık. Kasetlerin işlevi *diegesis*'in hem içinde hem de ötesinde belirsizdir: Uzun zamandır göz önüne çıkarılmayan, Fransanın ulusal utancının farkedilmesi için bir talep yöntemidir. Bu Saklı'nın varoluşundaki politik sebeptir. Ancak izleyiciyi *diegesis* ve *nondiegesis*'in katlandığı merkez olarak konumlandırarak, Haneke seyircinin de bu suçluluğun farkına varmasını hatta tecrübe etmesini sağlamaya çalışıyor. Georg'dan farkındalık talep ederek, Majid algılanmak ve doğal olarak var olmak ister ancak Georg, Majid'in hem geçmişini hem de geleceğini inkar etmektedir. (Merchia 2007)

Bir röportajında Haneke, Georg'un suçluluğunun 'travmatik' olduğunu çünkü kendi bencilliğinin bir insan hayatına mal olduğunu kabul etmediğini söyler. (Minns 2007) Onun yerine sırları olduğu gibi, gözden uzakta “istikrarlı burjuva ailesi” maskesi altında gömülü tutmayı tercih eder. Hanekenin filminde yarattığı

farkındalık deęiřimi sadece olumlu deęildir, seyircinin Georg'un burjuva iki yüzlülüęüne karşı ahlaki açıdan öfke duyma ihtimali yüksektir. Ama aslında Georg'un kendi ahlaki konumundan, kendisini ve ailesini koruma hissi ile hareket ettięini düşünmek de (en azından film izleyicisi için) görece kolaydır. Georg'un geçmişteki hatası çok büyük sonuçlara yol açmış olmasına rağmen, aslında altı yaşında bir çocuğun olaęan bencillięinden başka bir şey deęildir. Georg suçluluęunu bir yetişkin olarak kabul etmedięi zaman işler karışmaya başlar. Georg, suçlu olduęunu sadece o zamanlar bir çocuk olmasıyla bağdaştırıp, şimdiki zamanda sorumluluk almamaktadır. Saklı'nın yaptıęı şey de budur: Bahaneler aracılıęıyla yalnızca filmde deęil kendi hayatlarımızda da sorumluluk almaktan kaçınıyoruz, film bizi, bu öz gerçeęi görmeye davet ediyor. (Laine 2010)

“Saklı” filmi basit bir orta sınıf ahlaki yerine, kendi kendini yansıtan, karşılıklı deęişim ve ortak farkındalıktan çıkan, birden fazla bakış açısının, bu karmaşık katılımda buluşmasını sağlamaya çalışır. Georg ve Anna'nin düzenli olarak ev sahiplięini yaptıęı akşam yemeęi partilerinde görüldüęü gibi, Haneke'nin filminin, Georg'a tuttuęu ayna, aynı zamanda liberal Avrupa seyircisini de hedef alıyor. George'un durumunda olduęu gibi, her ne kadar bu durumu bu şekilde görmeseler de, Haneke'nin ayna tuttuęu bu kitledir. Bu, seyircinin bu imgeyi görüp deęiřtirmesine ya da imgeyi kabul edip aynı yalanı yaşamaya devam etmesine karşı sergilenen bir meydan okumadır. Haneke'nin sinemasında sıklıkla görüldüęü üzere, seyircinin ilk elden konuyla ilgili bir deneyimi olup olmamasına bakılmaksızın, medyada gösterilen olaylar karşısında soru sorup, durumu yeniden tanımlaması için seyirciye bir davette bulunulur. Saklı'da bu durum, *diegetik ve nondiegetiğin* seyirci nezdinde üst üste katlanmasını ve böylece başrollerin gerçeklięindeki insani etkileşimin karşılıklı deęişiminin Majid'i intihar noktasına getiren unsur olduęunu hissetmelerini sağlar.

Bu, Saklı'da canlandırılan olaylar karşısında, biz izleyicilerin de sorumlu olduęu anlamına gelir, çünkü görünmez kameraman her zaman oradadır, bize dönük bir şekilde bakar ve bizi tanımlayan süreci kaydeder. Biz her zaman bu bakışın

farkında olmasak da. Hepimiz sorumluyuzdur çünkü hepimiz, kendimizi geçmişte olup biten şeylerin temsillerine bağlı olarak sorumlu görürüz. Saklı'da, seyircinin düşünme sorumluluğu vardır, ancak bu düşünme görsel zevk ya da anlatım arzusunun yarattığı tatmin ile sağlanmaz. Onun yerine, herkesin bir başkasının hayatının bir parçası haline gelmesini sağlayan karşılıklı değişimin etkilerini kullanır ve ayrımcılığı hepimizin meselesi haline getirir. Ancak George, hem bir oyuncu hem de bir tanık olarak sorumluluğunu inkar etmektedir, en nihayetinde herşey eskisi gibi kalır: geçmiş saklıdır ancak her zaman olduğu ve her zaman olacağı gibi, o, takip edilecektir. Gerçekten de filmin son sahnesi olan, statik çekimde, Majid ve George'un çocukları, Pierrot'nun gittiği okulda (en azından bizim için) ilk kez bir araya gelir. Bu sahnede pek birşey olmaz, ve sahnedeki çocukları görebilmek için gerçekten çok dikkatli bakmak gerekir. Görüntünün sabitliği, hem filmde gizlice çekilen görüntülerle hem de filmin her zamanki tanıtma sahneleriyle benzerlik taşır ve bu da yeniden imgenin *diegetik* konumuna dair şüphe uyandırır. Ancak son görüntüde, geçmiş, şu ana değil, geleceğe doğru bakmaktadır. Dahası, bu son sahnede geçmiş ile gelecek bir arada sunulur, inkar edilen bir anı olarak değil fakat ortak bir zenginlik olarak, her zaman birbirinin farkında, birbiriyle yüzleşmekte, değişmekte ve yeniden tanımlanmaktadır. (2010)

Geçmiş, gelecek ile böylesi bir karşılıklı değişim ilişkisinde olduğunda, sadece bireylerin ya da ulusların utanç verici sırlarını teşhir etmektense, beklenmedik müttefiklerden gelecek yeni ihtimallere imkan tanıyabilir. Ancak, özellikle Haneke'nin Cannes Film Festivali'nde En İyi Yönetmen Ödülü'nü almasından yalnızca birkaç ay önce, Fransa'da Ekim-Kasım 2005 döneminde yaşanan etnik ayaklanmaların varlığı düşünüldüğünde, bu okuma biraz fazla iyimser hatta ütopye gözükebilir. Ancak Haneke'nin filminde, olaylara ortak kaygıların bakış açısından bakma ihtimali yatıyor. Ortak kaygı, bireylerin karşılaştığı karşılıklı olma durumudur, ancak ortak bir yüzleşme için bireylerin "kendilerini terk etmeleri" gerekmektedir. Bu tam da Haneke'nin filminde yarattığı şeydir, yalnızca tematik düzeyde değil, izleyici düzeyinde de yapar bunu, zira Saklı'daki izleme süreci,

diegetik ve non diegetiğin birlikte akışıyla, seyirciyi “buradan” “oraya” taşıyan karşılıklı değişimin ana teması haline getirmektedir. (Laine 2010)

10. SONUÇ

John Cage’in “4' 33" ” (Dört Dakika Otuz Üç Saniye) adlı eseri 1952 yılında bestelenmiştir ve üç bölümden oluşur. Beste herhangi bir enstrüman veya enstrüman grubu için yazılmamıştır. Partisyonda, müzisyenlerin üç bölüm boyunca hiç çalmamaları gerektiği belirtilmektedir. Yapıt, genellikle “dört dakika otuz üç saniyelik sessizlik olarak algılansa da, aslında süresi boyunca dinleyicisinin, çevreden aldığı seslerden oluşmaktadır. 1947-1948 yıllarında şekillenen John Cage’in bu eseri, “herhangi bir sesin müzik meydana getirebileceği” düşüncesine dayanmış ve bu düşünceye somut örnek oluşturmuştur. (4'33" wikipedia) Bu eserde, öz ve biçim, birbirlerinin içinde sarmal oluştururlar ve nihayetinde ayrılmaz biçimde birleşmiş olurlar. Çünkü “öz” hakkında konuşmaya başladığımız anda “biçim” hakkında konuşmak zorunda kalırız ve aynı şekilde, “biçim” hakkında konuştuğumuz zaman “öz” hakkında konuşmuş oluruz. Eğer biçimi, performatif olanla, özü de dramaturjik olanla ifade edersek, Cage’in eseri için performans ve dramaturjik birbiriyle var olur ve eser “kendini yansılamış” (self reflective) olur diyebiliriz. Bu şekilde kendini yansılayan eserlerde veya performanslarda, alımlayıcı ile performans arasındaki ilişki belirginliğini yitirir. Zira Cage’in eserinde, icra eden ve alımlayan neredeyse aynı öznelardır.

İşte Michael Haneke’nin film teorisinin temeli bu “kendi kendini yansıtmı” (self reflectivite) üzerine kuruludur. Bu teorinin poetikasını da geleneksel film özelliklerine karşı çıkararak oluşturur. Geleneksel film formuna göre film dünyasındaki (*diegetik*) deneyim, seyirci tarafından güvenli bir mesafeden izlenir, böylece, filmde gösterilen olaya tanıklık edilmiş olunur. Fakat Haneke’nin

filmlerinde tanıklık durumu bulanıklaşıyor. Filmler, izleyicinin dünyasıyla film dünyası arasındaki farkları ortadan kaldırmaya çalışıyor. İncelediğimiz üç filmde de, izleyici öze uygun bir biçimle tecrübe yaşamaya zorlanıyor ve bu tecrübeyle yüzleşmek zorunda bırakılıyor. Fakat bu yüzleşme alanı, kişisel, ontolojik veya otobiyografik bir yüzleşme alanı değil, toplumsal yüzleşme alanı olarak karşımıza çıkıyor. *Saklı*'da '1961 Cezayir Soykırımı', *Yedinci Kıta*'da 'geç kapitalist sermaye birikimi', *Bilinmeyen Kod*'da, 'Avrupa'daki göçmen sorunu', *Beyaz Bant*'ta, 'Birinci Dünya Savaşı'nın kökenleri', *Piyano Öğretmeni*'nde, 'bastırılmış cinsellik', *Funny Games*'de, 'izleme alışkanlığı ve şiddet arasındaki ilişki' gibi, toplumu doğrudan ilgilendiren konular, toplumsal yüzleşmenin lokalleştiği başlıklardır. Bu anlamda da Michael Haneke'nin bütün filmleri birer "büyük anlatı" örneğidir. Ama geleneksel "büyük anlatı" örneklerinden biçimsel açıdan radikal bir şekilde ayrılır.

Geleneksel büyük anlatı örneklerinde veya eleştirel filmlerde filmler kendilerini güvenli bir mesafeye koyarak, eleştirisini dışsal ve donuk bir biçimde gerçekleştirirler. Örneğin '1961 Cezayir Soykırımı'nı ele alacak bir film, yine Michael Haneke gibi, 'Cezayirlilerin tarafını tutarak' çekilmiş olsun. Eğer bu film soykırım sırasında veya sonrasında, Cezayirlilerin çektikleri acıları, zulümleri veya haksızlıkları göstererek, izleyicide duygusal manipülasyon yaratmaya çalışırsa, geleneksel ve Haneke'ye göre: Faşist bir film formuna sahip olurlar. Veya aynı şekilde şiddeti eleştiren bir film, örneğin Kubrick'in "Otomatik Portakal"ı veya Oliver Stone'nun "Natural Born Killers"ı, sadece *diegetik* anlamda, güvenli bir mesafeden eleştirilerini yaparlar ve bu nedenle seyirciye fırsat vermezler. Bu da onları alımlayıcı ile girdikleri ilişki açısından faşist yapar.

Haneke'nin filmlerinde ise izleyicinin, güvenli mesafesi veya tanıklık durumu ortadan kaldırılmaya çalışılıyor ve bu şekilde seyirci, filmin özüyle dolaysız ilişkiye girmeye zorlanıyor. Örneğin "Saklı"da, izleyici, Georg ve Anna'ya videoları gönderenin Cezayirli Majid olduğunu düşünmeye başlıyor çünkü Majid dışında

şüphelenilebilecek hiç kimse seyirciye gösterilmemiştir. Seyirci açısından, tıpkı Georg açısından olduğu gibi, Majid potansiyel suçludur. Majid intihar edince ise Majid'in oğlu ortaya çıkıyor ve seyircinin şüphesi, Majid'in oğluna yoğunlaşıyor. Halbuki videoları aileye gönderen filmin yönetmeni Michael Haneke'dir. Haneke sadece bir deney yapıyor. Georg üstünden, Avrupalı izleyicide saklı olan ırkçılığı, izleyicinin kendi tecrübesiyle fark etmesini sağlamaya çalışıyor. Bu nedenle de Haneke'nin bütün filmleri 'şimdi' onu izleyen kişiyle ilgilidir. Bu da onu teatral alana yaklaştırır.

Buradan anlaşıldığı gibi, Haneke'ye göre soru "Neleri gösterebilme iznine sahibim" değildir. Asıl soru "gösterdiğim şeyin farkına varması için seyirciye nasıl bir fırsat tanıyorum" dur. Örneğin, şiddetle ilgili bir konuda konuşurken, soru "şiddeti nasıl gösterdiğim" değildir. Şiddet ve onun betimlemesiyle karşılaştığında, "seyirciye konumunu nasıl gösteririm"dir. Bu amaçla, bir yönetmen, sinemanın fırsatçı iki yüzlülüğüne yani yanılısamacı gerçekçiliğe karşı çıkmak istiyorsa, yeni biçimler bulmalıdır. Çünkü, 'Marksist Estetik' bölümünde de belirttiğimiz gibi devrimci olan biçimdir, tutucu olansa içerik.

Filmler üstünden, konu olarak ele aldığı öze dair, izleyicide bir tecrübe oluşturma işlemi ise, incelemelerden çıkan sonuca göre şu şekilde gerçekleşiyor: Filmlerdeki *diegetik* alan ve *non-diegetik* alan, sahnelere uygun yabancılaştırma veya kathartik etkiler için sürekli hareket halinde bulunuyor. Yani *diegesis* ve *non-diegesis* bazı sahnelerde birbirinin içinde kaybolurken bazı sahnelerden tamamen birbirinden ayrılıyor. *Diegesis* ve *non-diegesis'in* bu kaotik yapısı kullanılarak da izleyici bir yandan katharsis alanına sokulmaya çalışılırken, bir yandan da yaşadığı kathartik etkiye yabancılaştırılıyor. Bu yapının en iyi örneğini 'Funny Games' filmindeki 'geri alma sahnesi' bize veriyor. İnceleme sırasında da bahsettiğimiz gibi, Anna Peter'ı vurup oyunun kurallarını bozduğunda bu seyirci için kathartik bir etki yaratıyor ve seyirci bu sahne aracılığıyla arınmış oluyor. Filmin kendi dünyası

açısından (*diegetik*) bu kadar gerçekçi bir sahneden hemen sonra Paul, ölen arkadaşını kurtarmak için, film dünyasındaki uzaktan kumandayı alıyor ve izleyicinin dünyasındaki (*non-diegetik*) görüntüyü geri alıyor. Daha sonra da tam Anna Peter'ı öldürmeden önce, Anna'nın elinden silahı kapıyor ve Peter'ı kurtarmış oluyor. Bu sahne yabancılaştırmanın doruk noktasıdır ve Haneke'nin film teorisine ait bütün yapıları içinde barındırır. Zira *diegetik* alanda gerçekleşen bir olay, *non-diegetik* alan aracılığıyla değiştirilmiştir yani *diegesis* ve *non-diegesis* birbiri içine geçmiştir.

Biçim-içerik ilişkisi açısından 'Marksist Estetik' ile yakın ilişkide olan Haneke'nin, seyirciden belirli bir çaba ve katılım bekleyen film politikası, Aristotelyen yapılarla, Brechtien yapıları neredeyse aynı anda kullanarak, seyirciye dolaysız ilişkiye girdiği 'şeylerle', kendi konumu arasında nasıl bir ilişki olduğunu ve izleyicinin nerede olduğunu, izleyicinin kendisine göstermeye çalışır. Bunu yaparken, felsefi açıdan E. Levinas ve S. Sontag'ın görme, görünme, izleme, saklanma, haz, yüzleşme ve toplumsal kimlik kavramları üstünde temellenen Haneke'nin film politikası, sinema ile girdiği yapısal ilişki açısından Nicolai Hartmann'ın realite ve irrealite kavramları üstüne şekillenir. Film analizlerinde de incelediğimiz gibi, filmlerdeki *diegetik* ve *non-diegetik* yapılarla, Nicolai Hartmann'ın, 'realite ve irrealite' kavramları arasında yakın bir ilişki vardır. Haneke filmlerinin yapım sürecinin sonu ise, seyirciyle girdiği dolaysız ilişkidir. Yani izleyicinin filmlere 'aktif' katılımıyla süreç sonlanır. Bu 'aktif' katılım filmi redderek veya eylemsellikle ilişkili olabileceği gibi, kendi konumunu değerlendirmesi de olabilir.

Bu film oluşturma politikasında bence en ilginç yapılardan birini Aristotelyen ve Brechtien yapıların aynı film içerisinde, hatta aynı plan içerisinde

kullanılması oluşturuyor. İncelediğimiz filmlerde bu iki karşıt görüş sık sık arka arkaya kullanılmaya çalışılmıştır ki bu sayede de Brechtien farkındalık yükseltmek istenmiştir. Brechtien rejilerde neredeyse hiç rastlanmayan bu durum Haneke'nin sinemasında neredeyse bir kural haline getiriliyor. Sinemadaki Brechtien örneklere baktığımızda da Aristotalyen yapı neredeyse hiç kullanılmıyor, hatta daha en baştan reddediliyor diyebiliriz. Zira, Godard, Bunuel, Chabrol, Angelopoulos gibi Brechtien sinemanın öncü yönetmenleri Aristoteles'i neredeyse yaşamamış olarak görür ya da Aristoteles ne dediyse tam tersini yaparlar. Fakat Haneke bu iki yapıyı bir arada kullanmaya çalışır. Bu karşıtlıkları bir arada kullanma şekli de hayatta varolan çelişkileri daha rahat ifşa etme olanağı veriyor ve sinemadaki (dramadaki) epistemolojik çıkmazları kutlarcasına gösteriyor. Sinemanın kendine has gerçekliğine karşı şüpheyle yaklaşan 'karşı gerçekçiler'in aksine Haneke Fenomenolojik bir yaklaşım benimsiyor. Onun filmleri sinemada sözde gerçeğe dayalı iddialarla oynuyor, bunu da içeriğin gerçekliğini temel alan fotografiye (fotografik gerçekliğe) işaret ederek yapıyor ya da gözleme dayalı (bilimsel gerçeklik) uygulamada bulunuyor.

Michael Haneke sinemasında alımlayıcı açısından fenomenolojik bir açıklama yapacak olursak, Haneke sinemasının dünya ile ilgili bir bilgi ve bilinç edinme sağlamaya çalıştığını söyleyebiliriz. Ancak bunu yalnızca katı bir bakış, bir ayna evresi ile ya da özneyi (ya da konuyu) görsel anlamda bi çeşit 'panoptik' bir hapse mahkum ederek yapmaz bunun yerine izleyen göze daha önemli anlamlar yükler. İzleyen gözün bilinçli bakmasını sağlayan bir film deneyimi sağlamaya çalışır. Bu da sinemanın farklı bir dokunuş, temas, deri ile vücut bulmasını sağlar.

Çalışmanın sonuç kısmını sonlandırmadan önce Türkçe yazılmış bu yönetmenlik çalışmasının, Türkiye'deki yönetmenlerle veya çağdaş türk sinemasıyla nasıl bir ilişki kurulabileceği üstüne düşünmek faydalı olacaktır diye düşünüyorum. Çağdaş Türk Sineması derken bahsettiğimiz şey, belirli yaşamsal ve/veya felsefi problemleri kendine dert etmiş olan Türk filmleridir. Bu anlamda çağdaş türk sinemasına baktığımızda genellikle otobiyografik hatta neredeyse belgeselvari filmler

görürüz. Estetik açıdan ‘aşırı gerçekçiliğin’ etkisi altındaki Türk Sineması nerdeyse yönetmenlerin veya yönetmenlerin akrabalarının, arkadaşlarının anı havuzuna dönüşmüştür. Bu nedenle de doğal olarak bireyin anlatısı, varoluşculuk, hiçlik gibi kavramlar önem kazanmıştır. Bu kavramlar, bence yanlış anlaşılmış, toplu bir Dostoyevski okumasıyla, insanın özünün kötü olduğuna dair bir bayrak yarışı haline gelmiş durumdadır. Bunun dışında ise genellikle ‘seksen’ veya ‘doksan’ dönemleriyle ilgili politik-eleştirel filmler çekilmiştir. Ama bence ister eleştirel isterse insanın özüyle ilgili olsun Türk sinemasının temel sorunu biçim sorunudur. Çünkü neredeyse tüm filmlerin kamera dramaturjisi hatta kadrajları bile aynıdır. Filmlerin sinemayla girdiği özne-nesne ilişkisi bir kopyanın kopyası gibidir. Kamera veya izleyici dünyasına ait unsurlar daha senaryonun yazım aşamasında ayrıştırılmış ve bu ayrıştırmanın seyirci tarafından görülmemesine çaba gösterilmeye başlanmıştır. Yani genellikle ne yapılmak isteniyorsa ‘içerik’ aracılığıyla yapılmaya çalışılmaktadır. Bu da Michael Haneke sinemasının veya Marksist Estetiğin nerdeyse anti tezidir.

Bu anlamda son dönem Türk Sinemasında içerik açısından karşıt örnek sayılabilecek iki filme göz atmak faydalı olacaktır. Bunlardan ilki, Nuri Bilge Ceylan’ın ‘Üç Maymun’ filmidir. Üç Maymun’da, Ceylan, melodram yapısından yola çıkarak, ki bence Türkiye’deki sinema izleme alışkanlığı açısından en önemli yapı, bir ailenin nasıl çözüldüğünü, aralarındaki yalana dayalı ilişkiyi, sevgisizliği vb konuları ele alıyor ve biçimsel açıdan da bu olaylar seyirciye tecrübe ettirilmeye çalışılıyor. Fakat filmin sonunda kahveci çırağına, evin erkek çocuğunun yerine hapse girmesi için ailenin babası tarafından para teklif edilmesi, filmi Haneke sineması açısından faşist bir film haline getiriyor. Çünkü seyirciye bir yer kalmıyor, yönetmen insan doğası gereği ‘sömürür’ diyor ve film bitiyor. Değineceğimiz ikinci film ise Özcan Alper’in çok ses getiren ilk filmi Sonbahar. Sonbahar içerik açısından, Türkiyenin yaşadığı ve seyirci kaldığı, 1999 yılında, açlık grevleri sırasında gerçekleştirilen “Hayata Dönüş” operasyonunu konu alır. Tıpkı Haneke filmlerinde olduğu gibi içerik açısından toplumsal, kolektif bir utancı ve acıyı konu

alan film biçim açısından klasik melodramik yapı üstünden ilerliyor. Bu nedenle de filmi izleyen seyirci bir tecrübe veya sorumluk duygusu yaşamıyor tam tersine bu olaylar nedeniyle hayatını kaybetmiş bir kişiyle özdeşleşerek, ona ağlayarak ondan kurtulmuş oluyor. Yani film bittiğinde “Hayata Dönüş” operasyonu ile ilgili tüm sorumluluk bitmiş oluyor. Ayrıca ölen insana, üzmekten dolayı oluşan ‘insani görevin’ tamamlanmışlığının huzuru yaşanıyor. İşte biçim ile içerik arasında oluşan bu dramaturjik farklılıklar, filmlerin bütün yapılarını değiştiriyor ve onları yapılmak istenenin neredeyse tam tersi bir noktaya taşıyor.

Eğer yukarıda yaptığımız analizleri doğru kabul edersek, Türkiye’de Michael Haneke’nin film teorisiyle ve felsefi anlayışıyla, sinema yapmak isteyen bir kişi, öncelikle yapacağı filmin biçimsel açıdan sinema sanatıyla girdiği ilişkiyi iyi tarif etmeli ve bu biçimin toplumsal paradigması üstüne yoğunlaşmalıdır. Bu gerçekten çok zor bir süreçtir ve açıkcası bence Haneke’nin de her filminde başarabildiği bir şey değildir. Zira bir yabancılaştırma biçimi, bir kişiyi iki kez yabancılaştırılmaz tam tersine yabancılaştırmayı yabancılaştırır yani kanıksatır ve sıradanlaştırır. Bu nedenle sürekli yeni biçimler ve yeni yabancılaştırma yöntemleri bulunmalıdır. Hanekenin çabası da hep bu yöndedir. Hanekenin film teorisine göre ikincil önemli olgu ise, öz yani içeriğin, toplumsal bir yüzleşme alanına izin verecek bir ‘yatağa’ sahip olmasıdır. Bu aslında Türkiye’de çok rahat bulunabilecek bir içeriktir. Örneğin izleme alışkanlığı açısından melodram ve arınma, Kürt sorunu, darbeler, toplumsal bellek, ensest, tecavüz, herkesin herşeyi bilip susması, korkaklık, yalalaklık vb. ama önemli olan seyirciye bu tür meselelerde kendi konumunun hangi yönde durduğunu tecrübe ettirmektir. Haneke’nin son film olan *Aşk*’ta felçli olan Anna’ya söylediği gibi “düşünmek başka bir şey yaşamak farklı.”

KAYNAKÇA

71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls. 1994. Yön. Michael Haneke. Oyn. Gabriel Cosmin Urdes, Lukas Miko, Otto Grünmandl. Wega Film.

1997 MTV Müzik Ödülleri. 1997. Imdb.com Erişim Tarihi: 5 Ocak 2013.
<http://www.imdb.com/title/tt0117571/awards>

ABD 'de Okulda Katliam: 26 Ölü. 2012. *Ntvmsnbc.com*. Erişim: 15 Aralık 2012.
<http://www.ntvmsnbc.com/id/25406315/>

Adorno, T. 1992. 'On Dickens' The Old Curiosity Shop', in *Notes to Literature* vol.2 Ed, R. (Çev) New York: Colombia University Press. (171-176)

Adorno, T, W. Ve Horkheimer, M. 1995. *Aydınlanmanın Diyalektiği*. Özügül, O.(Çev) İstanbul: Kabalcı.

Althusse, P. 1999. "Piccolo Teatro" Bertolazzi ve Brecht Materyalist Bir Tiyatro Üzerine Notlar, *Mimesis* 7: 142

Althusse, P. 1991. *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. Alp, Y. Özışık, M.(Çev). İstanbul: İletişim Yayınları.

Andrew, Dudley, J. 2010. *Büyük Sinema Kuramları*. Atam, Z.(Çev) İstanbul: Doruk Yayınları.

Apocalypse Now. 1979. Yön. Francis Ford Coppola. Oyn. Martin Sheen, Marlon Brando, Robert Duvall, Zoetrope Studios.

Aristoteles. 1963. *Poetika* . Tunalı, İ.(Çev) İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş

Armheim, R. 2002. *Sanat Olarak Sinema*. Ünal, R.(Çev). Ankara: Öteki.

Badiou, A. 2011. *Yüzyıl*. Ergüden, I.(Çev)İstanbul: Sel Yayıncılık.

Barthes, R.1977. *The Photographic Message*. New York: Hill and Wang

- Başer, N. 2012. *Lacan*. İstanbul: Say Yayınları
- Batur, E. Ve Sheppard, R(Der). 2003. *Modernizm Serüveni- Alman Dışavurumculuğu*. İstanbul: YKY
- Baudrillard, J. 2011. *Simülakrlar ve Simülasyon*. Adanır, O.(Çev). Ankara: DOĞUBATI Yayınları.
- Benny's Video*. 1992. Yön. Michael Haneke. Oyn. Arno Frisch, Angela Winkler, Ulrich Mühe. Wega Film.
- Bingham, A. 2004. 'Life, or something like it: Michael Haneke's Seventhy Continent, Kinoeye, 4, 1. İnternet. . http://www.kinoeye.org/04/01/bingham01_no2.php
- Boal, A. 2003. *Ezilenlerin Tiyatrosu*. Hasgül, N(Çev). İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Brecht, B. 1999. *Bertolt Brecht Bütün Oyunları Cilt 8*. A. Selen (Çev.) İstanbul: Mitos-Boyut yayınları
- Brecht, B. 2002. *Bertolt Brecht 2 Bütün Şiirleri*. Onay, Y.(Çev) İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları
- Brecht, B. 1990. *Epik Tiyatro*. K. Şipal (Çev.). İstanbul: Cem Yayınları.
- Brecht, B. 1977. *Hurda Alımı*. İlksavaş, Y(Çev). İstanbul: Günebakan Yayınları.
- Brecht, B. 2012. *Radyo Kuramı ve Sinema Üzerine*. Kaya, S(Çev). İstanbul: Agora Yayınları.
- Brecht, B. 1994. *Oyun Sanatı ve Dekor*. Şipal, K.(Çev) İstanbul: Cem Yayınları.
- Brecht, B. 1997. *Sanat Üzerine Yazılar*. K. Şipal (Çev.). İstanbul: Cem Yayınları.
- Brecht, B. 1994. *Tiyatro Çalışması*. Onay, Y.(Çev) İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Brockett, O, G. 2000. *Tiyatro Tarihi*. Sokullu, S. Sağlam, T. Dinçel, S. Çelenk, S Öndül, S.B. Güçbilmez, B.(Çev) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brosius, B. 2008. *Tarihin Yapıları*. Ağırnaslı, N.(Çev) İstanbul: Yordam Yayıncılık.
- Brown, B. 2005. *Sinematografi: Kuram ve Uygulama*. Taylaner, S.(Çev) İstanbul: Hil Yayınları.

Cache. 2005. Yön. Michael Haneke Oyn. Daniel Auteuil, Juliette Binoche, Maurice Benichou, Sony Pictures Classics.

Craven, W yön. *Scream*. DVD. Dimension Films, 1996.

Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages. 2009. Yön. Michael Haneke. Oyn. Juliette Binoche, Thierry Neuvic, Josef Bierbichler. Wega Pictures.

Das weibe Band. 2009. Yön. Michael Haneke. Oyn. Christian Friedel, Ernst Jacobi, Leonie Benesch. Wega Pictures.

Der siebente Kontinent. Yön. Michael Haneke. Oyn. Birgit Doll, Dieter Berner, Leni Tanzer, Wega Film.

Derida, J. 1990. *Signature Event Context*. Evanston: Northwestern University Press.

Derviřcemalođlu, B.

<http://www.egeedebiyat.org/modules.php?name=News&file=article&sid=244>

Eagleton, T. 1990. *Edebiyat Kuramı*. Birkan, T(Çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ed ,S, T. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film*. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Euripides. 2006. *Medea*. Balay, M.(Çev). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Ezra, E. And Sillars, J. 2007. *Hidden in Plain Gights: Bringing Terror Home*, Screen, 48, 2, 215-21.

Falcon, R. 1998. *The discreet harm of the bourgeoisie*. Sight and Sound, 8, 5, 10-12.

Fatma, E. 1987. *Gösterge Bilime Giriř*. İstanbul : Alan Yayınları.

Felix, J. ve Stiglegger, M. 2003. *Austrian Psycho Killers and Home İnvaders: The Horror-Thrillers Angst and Funny Games*. Surrey: FAB Press.

Fischer, E. 2011. *Sanatın Gerekliliđi*. Çapan, C.(Çev) İstanbul: Sözcükler Yayınları

Frampton, D. 2006. *Filmosophy: A Manifesto for a Radically New Wayof Understanding Cinema*. London: Wallflower Press

Funny Games. 2007. Yön. Michael Haneke. Oyn. Naomi Watts, Tim Roth, Michael

Pitt. Wega Pictures

Funny Games Yorumlar. *Sinemalar.com*. Erişim tarihi:
bilinmiyor.<http://www.sinemalar.com/film/9532/olumcul-oyunlar-i#comments>

Grundmann, R. 2010. *A Companion to Michael Haneke*. Blackwell Publishing:
West Sussex.

Gözel, Ö. 2012. *Levinas*. İstanbul: Say Yayınları.

Güldirek, R. 2007. 'Anti Madde nedir Böyle bir maddemevcutmudur?' Erişim tarihi:
bilinmiyor
http://biltek.tubitak.gov.tr/merak_ettikleriniz/index.php?kategori_id=4&soru_id=4804

Harcourt, P. 2008. *Altı Avrupalı Yönetmen*. Özdüzen, Ö. Yusufoglu, O.(Çev)
İstanbul: Doruk Yayınları

Karaboğa, K. 2011. *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradokslar*. İstanbul: Habitus
Yayıncılık.

Koch, H. 1962. *Marxismus und Aesthetik*. Berlin: Dietz

Konstantin, S. 2006. *Bir Aktör Hazırlanıyor*. Taşer, S.(Çev) İstanbul: Papirüs
Yayınları.

Konstantin, S. 1999. *Bir Rol Yaratmak*. Genç, Ç. Güllü, F. Tanyel, B.(Çev) İstanbul:
Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

La pianiste. 2009. Yön. Michael Haneke. Oyn. Isabelle Huppert, Annie Girardot,
Benoit Magimel. Wega Pictures.

Laine, T. 2001. *Empathy, Sympathy, and the Philosophy of Horror in Kubrick's: The
Shinning, Film and Philosophy*. Special edition of Horror.

Laine, T. 2010. Hidden Shame Exposed: Hidden and the Spectator. Erişim:
Bilinmiyor. <http://books.google.com.tr>
http://books.google.com.tr/books?id=pn_80v1lejcC&pg=PT228&lpg=PT228&dq=Hidden+Shame+Exposed:+Hidden+and+the+Spectator&source=bl&ots=sgkQCxJehK&sig=hELiMBes_C54p7Ln1gOSAdyaE&hl=tr&sa=X&ei=fy9LUZbgK4fUsgb54IDICQ&ved=0CDQQ6AEwAQ

Le temps du loup. 2003. Yön. Michael Haneke. Oyn. Isabelle Huppert, Anais Demoustier, Beatrice Dalle. Wega Pictures.

Levinas, E. 2011. *Tanrı, Ölüm ve Zaman*. Ergüden, I.(Çev) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Levinas, E. 2010. *Sonsuza Tanıklık*. Çankaya, G. Atıcı, M. Başaran, M.(Çev) İstanbul: Metis Yayınları.

Levinas, E. 1969. *Totality and Infinity: An Essay on Exteriority*. A. Lingis.(Çev) Pittsburg: Duquesne University.

Marcus, B. 2006. Brian Evenson. www.Webdelsol.com/evenson/beven.htm

Marx, K. 2004. *Yabancılaşma*. Kardam, A. Bilgi, A. Gelen, A. Somer, K. Belli, S. Fincancı, Y(Çev). Ankara: Sol Yayınları.

Marx, K.ve Engels, F. 1999. *Alman İdeolojisi*. Belli, S.(Çev) Ankara: Sol Yayınları.

McCann, B., Sorfa, D. 2011. *Cinema of Michael Haneke*. A Wallflower Press Book: New York

McCann, B ve Sorfa, D. 2011. *Cinema of Michael Haneke: Domestic Invasion: Michael Haneke and Home Audiences* (s.10-24). Catherine Wheatley. New York: Columbia University Press.

McCann, B ve Sorfa, D. 2011. *Cinema of Michael Haneke: Acting, Performance and the Bressonian Impulse in Haneke's Films*. (s.25-33). McCann, B. New York: Columbia University Press.

McCann, B ve Sorfa, D. 2011. *Cinema of Michael Haneke: Michael Haneke and the Politics Film Forms*. (s.65-80). Trifonova, T. New York: Columbia University Press.

McCann, B ve Sorfa, D. 2011. *Cinema of Michael Haneke: The Ethical Screen: Funny Games and the Spectacle of Pain*. (s.163-170). Gerbaz, A. New York: Columbia University Press.

McCann, B ve Sorfa, D. 2011. *Cinema of Michael Haneke: Superegos and Eggs: Repetition in Funny Games* (s.172-178). Sorfa, D. New York: Columbia University Press.

McCann, B ve Sorfa, D. 2011. *Cinema of Michael Haneke: From Culture to*

Torture: Music and Violence in Funny Games and The Piano Teacher. (s.179-190). Palmer, L.. New York: Columbia University Press.

Mecchia, G. 2007. The Children are Still Watching Us, Hidden/Hidden in the Folds of Time, *Studies in French Cinema*, 7, 2, 131-41.

Minns, A. 2007. *Haneke quated*, *Funny Games*, Rriřim tarihi: bilinmiyor. www.filmfestivals.com/cannes97/cfilmd17.htm.

Modernizm Serüveni (hazırlayan:Enis Batur), Richard Sheppard, Alman Dıřavurumculuęu, YKY, İstanbul, 2003, s:247

MTV. Bilgi. *Wikipedia* MTV. Eriřim tarihi: 5 Ocak 2013 , <http://tr.wikipedia.org/wiki/MTV>

Murat Tura, S. 2011. *Madde ve Mana*. Metis Yayınları: İstanbul

Murat, T, S. 2011. *Madde ve mana*. İstanbul: Metis Yayınları.

Ollman, B. 2008. Yabancılaşma: Marx'ın kapitalist toplumdaki insan anlayışı. Aşegül Kars.(Çev) İstanbul: Yordam Yayınları

Pezzela, M. 2001. *Sinemada Estetik*. Fisün Demir.(Çev) Ankara: Dost Yayınları.

Pike, C. 1993. *The Futurist, the formalist and the Marxist Critique*. Cambridge: Cambridge University Press.

Plantiga, C. 1999. *The Scene of Empathy and the Human Face on Film*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Platon. 2000. *Sofist*. Karakaya, Ç.(Çev) İstanbul: Sosyal Yayınları.

Platon. 2002. *Devlet*. Demirhan, H.(Çev) İstanbul: Sosyal Yayınları

Popper, K. 2002. *The Poverty of Historicism*. Routledge Classics. New York.

Price, B. 2006. *Pain of the Limits of Representation*, *On Haneke*, 47, 2, 2-4.

Price, B. 2010. *On Haneke: Death, with television* (s. 167-191). Sutherland, M. Detroit: Wayne State University Press

Price, B. 2010. *On Haneke: Performance and Reality*. (s. 51-62)Detroit: Wayne State

University Press x

Price, B. 2010. *On Haneke: Haneke's Film Theory and Digital Praxis*. (s. 15-30). Peucker, B. Detroit: Wayne State University Press. X

Price, B. 2010. *On Haneke: Haneke's Funny Games with the Audience* (s. 51-62) Detroit: Wayne State University Press. x

Price, B. 2010. *On Haneke: The Spectacle of Skepticism: Haneke's Long Takes* (s. 87-105). Rhodes, David, J. Detroit: Wayne State University Press. X

Price, B. 2010. *On Haneke: The Functionary of Mankind: Haneke and Europe* (s. 221-245). Galt, R. Detroit: Wayne State University Press x

Pucker, B.2004. *Effects of the real*. Kinoeye, 4,1. İnternet. Erişim tarihi: bilinmiyor <http://www.kinoeye.org/04/01/peucker01.php>.

Renov, M. 2004. *The Subject of Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Ryan, M. ve Kellner, D. 2000. *Politik Kamera*. Özsayar, E.(Çev) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sarıkartal, Ç. 2010. *Performans ve Dramatruji Ders Notları*.

Scarry, B. 2009. *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*. New York: Oxford University.

Scream. 1996. Yön. Wes Craven. Oyn. Neve Campbell, Courteney Cox, David Arquette, Dimension Film.

Sharrett, C. 2007. The World That is Known: An interview with Haneke. Kinoeye 4, no. 1. www.kinoeye.org/04/01/interview01.php (21 Ağustos'da giriş yapıldı, 2007)x

Sharrett, C. 2006. *Michael Haneke and the Discontents of European Culture*, Framework, 47, 2, 8-15.

Sofokles. 2011. *Antigone*. Selen, A.(Çev) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Sontag, S. 2004. *Başkalarının Acısına Bakmak*. Akınhay, O.(Çev). İstanbul: Agora Yayınları.

- Sorfa, D. 2006. *Uneasy Domesticity in the Films of Michael Haneke*, Studies in European Cinema 3, no. 2: 94.x
- Şener, S. 2008. *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Dost Kitabevi Yayınları: Ankara
- Thomas, Sebeok. 1994. *Signs An Introduction to Semiotics*. Toronto: University of Toronto Press.
- Tunalı, İ. 2011. *ESTETİK*. Remzi Kitabevi A.Ş. : İstanbul
- Tunalı, İ. 1989. *GREK ESTETİK'İ*. Remzi Kitabevi A.Ş. : İstanbul
- Toubiana, S. 2006. *Interview with Michael Haneke, Funny Games*. Kino Video.
- Vogel, A. 1996. *Of Nonexisting Continents: The Cinema of Michael Haneke, Film Comment* 32, no. 4: 75; Sorfa, "Uneasy Domesticity", 96.
- Wikipedia, Madde. Maddenin Tanımı. *Wikipedia.com*. Erişim tarihi: 17 Mart 2013. http://biltek.tubitak.gov.tr/merak_ettikleriniz/index.php?kategori_id=4&SORU_ID=4804
- Williams, R. 1976. *Keywords*. Londra: Fontana.
- Vangeim, R. 1983. *The Revolution of Every Day Life*. London: Left Bank Books and Rebel Press
- Zizek, S. 2006. *How to Read Lacan*. London: Granta
- Zizek, S. 2011. *İdeolojinin Yüce Nesnesi*. Birkan, T.(Çev) İstanbul: Metis Yayınları.
- Zorn, J. 1989. *Naked Grden: Tourtue Garden*.

