



**T. C. MALTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**ŞİDDETİN ESTETİZE EDİLMESİNDE
AMERİKAN SİNEMASI'NIN ROLÜ:
21.YÜZYILDA SİNEMAYLA DÜNYAYA
ANESTEZİK BİR BÜTÜNSELLİK KAZANDIRMAK**

DOKTORA TEZİ

AYTUNA (TOSUNOĞLU) ÇALIK 091105107

**Danışman Öğretim Üyesi:
PROF.DR.SİMTEN GÜNDEŞ**

İstanbul, Mart 2015

T.C. Maltepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,


25.03.2015 tarihinde tezinin savunmasını yapan Aytuna ÇALIK'a ait "Şiddetin Estetize Edilmesinde Amerikan Sineması'nın Rolü: '21. Yüzyılda Sinemayla Dünyaya Anestezik Bir Bütünsellik Kazandırmak" başlıklı çalışma, Jürimiz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İletişim Bilimleri Doktora Programında Doktora Tezi Olarak Oy Birliği/Oy Çoğunluğu İle Kabul Edilmiştir.



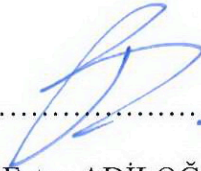
Prof. Dr. Şahin KARASAR
(Başkan)




Prof. Dr. Simten GÜNDEŞ
Jüri Üyesi
(Danışman)



Prof. Dr. Nüket GÜZ
Jüri Üyesi



Prof. Dr. Fatoş ADILOĞLU
Jüri Üyesi



Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ
Jüri Üyesi

*“Dünyaya dünyanın gözleriyle bakmak yerine
ona önceden biçimlenmiş gözlerle bakarsanız
birbirlerine gecenin yıldızları kadar uzak saçma sapan, anlamsız
ayrıntılar içinde dağılır gider...”*

*Robert MUSIL**

* Musil’in 1930 yılında kaleme aldığı “Der Mann Ohne Eigenschaften” (The Man Without Qualities) isimli bitmemiş romanından alıntıdır. Çeviri: Prof.Dr.Oğuz Adanır.

ÖNSÖZ

Biz, şimdiye göre güvenli bir kentte, hava karardıktan sonra tek başına ve elinde Cincibir gazozla açık havada, yazlık sinemanın mindersiz tahta iskemlesinde film izlemenin büyüsunü tecrübelemiş bir nesiliz. Yaşlar tutmadığı için “They Shoot Horses, Don’t They” filmini ya da “İrlandalı Kız” filmini anlamamış olabiliriz, o zaman. Ama hayatımıza yeni sorular kattığından eminim. Bu, nostaljik bir ağlaşma değildir, tam tersine fırtınadan sonra elinde fenerle dışarı çıkıp fenerin aydınlattığı noktalara bakarak bir sonraki fırtınada yapılması gerekenleri görmeye çalışma çabasıdır.

Bu çabayı benimle birlikte gösteren danışmanım ve hocam Prof.Simten Gündeş’e bilgisi, iyi niyeti, sabrı, anlayışı, güveni ve yakınlığı için ne kadar teşekkür etsem az! İyi ki var. Burada bir kez daha teşekkür ederim. Beni göstergebilimin engin denizine yumuşak yumuşak sokan, hocaların hocası Prof.Nüket Güz’e (kendisi hayran olduğum enerjisiyle hala yüzüyor; öyle bir deniz ki bu!) minnet borçluyum, ortayaşımda beni yeni bir dil, yeni bir dünya ile tanıştırdığı için... Prof.Fatoş Adiloğlu’na, Prof.Selçuk Hünerli’ye çalışmam boyunca sordukları sorularla araştırmamın çitasını yükselterek daha anlamlı ve verimli olmama yardımcı oldukları için teşekkür ederim, bir de pozitif tutumlarına... Çok değerliydi. Bulduğum noktanın sebebi, açıksözlülüğü, insanları ikna etmede kullandığı yumuşak dil ve öngörüsüyle her zaman saygı ve sevgi duyduğum, mezun olduğum okulumda beş yıl boyunca öğretim görevlisi olarak çalışma fırsatı veren değerli Rektör hocam Prof.Şahin Karasar’a bana gösterdiği ilgi, yakınlık ve güven için teşekkür ederim.

Geçtiğimiz on yıl boyunca beni her konuda destekleyen, tezimin çitasını oluştururken sancılara ortak olan, önerileriyle yolumu aydınlatan, değerli hocam, Yrd.Doç.Kaya Özakgün’e teşekkür ederim. Tezimin her aşamasında ilgisini esirgemeyen, güleryüzüyle, sözleriyle beni cesaretlendiren Prof.Gül Batuş’a teşekkür ederim. Etrafımdaki *şeylere* bakış açısı geliştirirken engin bilgileriyle elimden tutan, öğrencileri olmakla her zaman onur duyacağım hocam Prof.Belma Akşit’e, hocam Prof.Bahattin Akşit’e kocaman teşekkürlerimi sunarım.Tezimin hazırlık ve yazma aşamasında arada bir dışarı çıkıp hava almamı sağlayan, “Ege kahvaltılarıyla” neşelendiren, kaynak bulma konusunda her zaman yaratıcılık gösteren, sürece olumlu katkılarını asla unutmayacağım, dostlarım, hoca arkadaşlarım Yrd.Doç.Müjgan Yıldırım’a, Yrd.Doç.Ayla Kapan Ezici’ye teşekkür ederim.

İki kişi daha var, kalbimde yerleri kocaman...

Eşim Op.Dr.Mustafa K.Çalık’a tez sürecinde evimizin sıcacık olmasını sağladığı, hayatı kolaylaştırdığı, kaynak bulmada yaratıcılığı, ilgili bölümlerde çeviri yardımı ve bana her zaman güvendiği için teşekkür ederim. Gözümde hala minik kuzum, bir tanecik kızım Duru’ya tezimi yazarken fiilen yardımcı olduğu, arada sorduğu zıpkın gibi sorularla zihnimi açtığı için teşekkür ederim.

Bu tezin benim için henüz bir başlangıç olduğunu düşünüyorum. Üstüne daha çok çalışma yapmam, devamını getirmem lazım.
Ne güzel!

Aytuna Tosunoğlu Çalık
Mart, 2015

ÖZET

Bu arařtırmada günümüz Amerikan Sineması'nın řiddeti özerk bir sanat biçimine evirerek estetikleřtirdiđinin sorgulaması yapılır. Sanatın birincil amacının gerçeklik yanılısaması (illusion) yaratmak özelliđine dayanarak 2000-2013 yılları arası, Türkiye'de de gösterime girmiř, řiddet içeren macera/aksiyon türünde sinema filmi örnekleri üzerinden bir okuma yapılmıř ve gelecekte *Ben*'in eřduyumlayamadıđı bir evrende yařama olasılıđı tartıřmaya açılmıřtır.

Arařtırmada Peirceci ulam ve Greimasçı yaklařımla bütüncüyü oluřturan filmler arasından tek film örneđi incelenmiř ve çözümlenmiřtir. İlkilik'le řiddet nesnesine, İkincilik'le řiddet ve estetikle anestetik (estetik olmayan) arasındaki ilinti olanaklılıđına ulařılmıřtır. Üçüncüllük, bütüncede yer alan film örneklerinin söylemi üzerinden düşüngüsel ve sosyo-psikolojik alanda bilimsel üst metinlere göndergelenmesini kapsamaktadır. Greimasçı varsayımsal-tümdengelimli (hypothetico deductive) bir yaklařımla, incelemeye konu filmin (yapıtın) örtük anlamını ortaya çıkartmak için sistematik yol izlenmiř, sınıflama ve soyutlama bağlamında temel anlambirimlere bağlanmıřtır. Bulgular, Amerikan Sineması'nın anestetik (uyuřturma) özellikleri (de) tařıdıđı yolundadır.

Amerikan Sineması'nda kullanılan teknolojik geliřmeler bir sanat olarak sinemaya ve kitle iletişim araçlarının bir üyesi olarak sinemaya yeni arařtırma ve yaklařım alanları ortaya koymaktadır. Bu çalıřmanın Amerikan Sineması'nı disiplinlerarası bağlamda incelemek isteyen arařtırmacılara yol gösterici olması, ortaya çıkan bulguların konuyla ilgili yeni arařtırmalar yapılmasına zemin oluřturması beklenmektedir. Hegemonik söylem dünya üzerinde sürekli yenilenen bir yayılmacılık gösterirken Türkiye'nin de bundan etkilenmesi gözardı edilemeyecek bir bulgu olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Amerikan Sineması, řiddet, řiddetin Estetize Edilmesi, Eřduyum, Anestetik.

ABSTRACT

In this research, aestheticizing violence by transforming to an autonomous art form by today's American Cinema is questioned. Basing on the primary aim of the art the feature of creating illusions, a reading through adventure/ action film examples including violence, displayed also in Turkey between the years 2000 and 2013 is carried out, and the probability of living in a universe that "self" cannot empathy.

A unique film example is analyzed and cleared up among the films forming the corpus with the Peirce category and Greimas approach in the research. The probability of relation between the *Firstness* and violence, the *Secondness* and violence and anesthetic (non-aesthetic) is found out. The *Thirdness* includes referent to the metatextuality on reflexive and socio-psychological matter through the discourse of the film examples in the corpus. In order for uncovering the concealed meaning of the film (work) to be analyzed with a hypothetical-deductive Greimas approach a systematic way is conducted, *monemes* are linked on classification and abstraction. Findings show that American Cinema bears unaesthetic (unconsciousness) features (as well).

The technological developments used in American Cinema as an art and as a member of mass media provide new research and approach fields into cinema. This study is aimed to guide the researchers desiring to analyze American Cinema on interdisciplinary course, and the outcomes to provide a basis for new researches on this matter. As hegemonic discourse spreads over the world gradually, it is necessarily certain that this also affects Turkey.

Key Words: American Cinema, Violence, Aestheticizing Violence, Empathy, Anesthetic.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
RESİMLER LİSTESİ.....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
1. GİRİŞ.....	1
2. AMERİKAN SİNEMASI'NDA ŞİDDETİN ESTETİK ANLATIMI	12
2.1. Şiddetin Estetize Edilmesi.....	20
2.2. Kalıplaşmış Anlatı	47
2.3. Ölçünleştirme (Standartlaşma).....	52
3. AMERİKAN SİNEMASI'NDA “ESTETİK ŞİDDET” GÖRÜNTÜLERİNİN GREIMAS VE PEIRCE'E GÖRE ÇÖZÜMLEMESİ.....	65
3.1. Estetik Şiddet İçeren Filmler Bütüncesi.....	67
3.2. <i>Hunger Games</i> Filminin Anlatısal Bölümlenmesi.....	72
3.3. <i>Hunger Games</i> 'in Greimascı ve Peirceçi Çözümlemesi.....	76
3.4. Dönemlere Göre Sosyo-Psikolojik Şiddetin Nedenleri.....	80
4. ESTETİZE EDİLMİŞ ŞİDDETE ECOCU YAKLAŞIM	88
4.1. Şiddete Dayalı Yoğun Gerçeklik	98
4.2. Bir Evrilme Yanılsaması: Edilgen Toplum/Pseudo Toplum.....	110
5. SONUÇ/TARTIŞMA.....	127

6. KAYNAKLAR.....	136
7. EKLER.....	150
EK 1: Motion Picture Association of America, Inc., 2009-2013 Yıllara Göre Dünya Geneli Sinema İzleyici Hasılatı.....	150
EK 2: Giovanni Battista Piranesi'den Şiddet İçeren Gravür Örnekleri.....	151
EK 3: Şiddet Nesnesinin Değişime Uğramadan Sergilendiği Sanat Yaratılarına Örnekler.....	153
EK 4: Eric Drooker'ın Şiddete Karşı Gelen Bedenleri (Resim Örnekleri).....	156
EK 5: Seçili 14 Sinema Filminin Künye ve Öyküsü (Sinopsis).....	158
EK 6: Seçili 14 Sinema Filminin Yapım Bütçesi ve Geliri (Tablolar Halinde).....	179
EK 7: Ebu Graib Hapishane Fotoğrafları ve Botero.....	186
EK 8: Hunger Games'in Yönetmeni Gary Ross ile Yapılan Roportajlardan İki Örnek.....	188
EK 9: Seçili 14 Sinema Filminin Kar Oranları.....	194

RESİMLER

Resim 2.1	Edwin S.Porter'ın Life of an American Fireman filminden ardışık gerilim sahnesi örneği.....	14
Resim 2.2	Kerald'ın 10.Yüzyılda "Massacre of the Innocents" (Masumların Katledilmesi)ni resmedişi.....	28
Resim 2.3	"Massacre of the Innocents" circa 1509 Marcantonio Raimondi.....	29
Resim 2.4	"Massacre of the Innocents" circa 1638 Peter Paul Rubens.....	29
Resim 2.5	"Zulmün Mükafatı", William Hogarth, 1751.....	32
Resim 2.6	"Colossus Poster", Eric Drooker, 2011.....	34
Resim 2.7	"Rotating Fountain", Naum Gabo, 1925.....	40
Resim 2.8	"Der Mörder" (The Murderer), Ernst L. Kirchner, 1924.....	41
Resim 2.9	"Wake Up, America" Poster, James M.Flagg, 1917.....	43
Resim 2.10	Senaryo Yazılım Programı Örneği.....	58
Resim 2.11	Senaryoda Karakter Geliştirme Program Yazılımı Örneği.....	60
Resim 4.1	Freedom Monument, Natan Rapaport, 1985.....	90

ŞEKİLLER

Şekil 2.1	W.Benjamin'in Aktarılan Deney/Yaşanmış Deney.....	39
Şekil 2.2	Anlatının Öğeleri.....	48
Şekil 2.3	Geleneksel Anlatı'da Evreler Grafiği.....	55
Şekil 2.4	Film ve Senaryo İzleği Tablosu.....	57
Şekil 2.5	Dört Parçalı Yapı Tablosu.....	63
Şekil 3.1	Film Listesi Tablosu.....	69
Şekil 3.2	Hunger Games'in Anlatısal Bölümlenmesi.....	73
Şekil 3.3	Hunger Games'in Sözlükbirim Grubu.....	75
Şekil 3.4	Eyleyenler ve İşlevler Örnekçesi.....	76
Şekil 3.5	Hunger Games'in Eyleyenler ve İşlevler Örnekçesi.....	77
Şekil 4.1	Şiddeti Cazip Kılan Özellikler Tablosu.....	111
Şekil 4.2	Hunger Games İzleyicisi Beğeni Tablosu.....	112
Şekil 4.3	Anestezinin işleyişi ve Ölçünleştirilmiş Sinema Filminin İşleyişi.....	119

1. GİRİŞ

Şiddet sorunu – ya da kötülük hakkındaki sorun demek gerekir – temelinde acı çekme sorunuyla ya da acı çekme hakkındaki şaşkınlıkla aynı türdendir. Belirli görgül olayların tuhaf donukluğu, yoğun acının suskun duyusuzluğu, devasa adaletsizliğin anlaşılmaz açıklanamazlığı belki de dünyanın ve dolayısıyla da insanın dünyadaki yaşamının hiçbir gerçek düzene, hiçbir görgül düzenliliğe, hiçbir duygusal biçime, hiçbir ahlaksal tutarlılığa sahip olmadığı kuşkusunu uyandırmaktadır. Ve bu kuşkuya verilen Amerikan Sineması filmlerinin yanıtı da her durumda aynıdır: İnsan yaşamındaki belirgin müphemlikleri, çatışmaları (antinomi) açıklayacak, hatta kabullenecek gerçek bir dünya düzeninin imgesinin göstergeler yoluyla formüle edilmesi. Gösterilen çaba yadsınamaz olanı – açıklanmamış olaylar olduğunu, yaşamın acı verdiğini ya da “yağmurun adaletli olanlar üzerine yağdığını”¹ inkar etmek değil, açıklanamaz olayların olduğunu, yaşamın katlanamaz olduğunu ve adaletin de serap olduğunu inkar etmeye yöneliktir. Amerikan Sineması devasa bir adalet olgusunun varlığını gösterir ve sadece bu nedenle olsa bile dünyanın hemen hemen her yerinde izlettirir, sinemasını. (Ek 1’de Motion Picture Association of America, Inc.’in 2009 - 2013 arası yıllara göre dünya geneli sinema izleyici hasılatları yer almaktadır.)

Dünya üzerinde sinemasıyla bütünleşen tek bir ülkeyi ele almak gerekse bu Amerika Birleşik Devletleri olurdu (Musser, 2002), (Bordwell, 2006), (McDonald & Wasco, 2008), (Sennett, 2011a), (Debord, 2012). Dünyanın ekonomik açıdan görece varsıl diğer ülke sinemalarının hepsinden önce endüstrileşmiş olması, hakkında yapılan akademik araştırmaların/çalışmaların hem niceliği hem de niteliği açısından zengin

¹ İngiliz Yargıç Charles Bowen’a (1835-1894) atfedilen özlü sözden alıntıdır. İngilizce orijinalinden çeviren: Hakan Gür “Yağmur adaletli olanların üzerine yağar / Bir de Adaletsiz olanların üstüne; / Ama daha çok da adaletli olanlara, / Çünkü adaletsiz olanlar sahiplenir adaletli olanın şemsiyesini.” İngilizcesi: “The rain it raineth on the just / And also on the unjust fella; / But chiefly on the just, because / The unjust hath the just’s umbrella.”

kaynak sunması sonucu bilimsel yolla ve seçilen filmlerin izlenmesiyle gözleme dayalı şu bulguya ulaşmak mümkündür: Amerikan Sineması Hollywood demektir, Hollywood da Amerika.

Ülkede sayısı küçümsenmeyecek kadar *bağımsız sinemaya/filme* varolma şansı verilmektedir² ancak bu, egemen olanın yerini koruması ve/veya yıkılmaması için kullanılır³ (McDonald & Wasco, 2008:29). Araştırmacının bu çalışmada Amerikan Sineması olarak kullanacağı tanımlama ve açılımlar, A.B.D.'nin *bağımsız sinemasını* kapsamamaktadır.

Bu araştırma, sanatın birincil amacının gerçeklik yanılsaması (illusion) yaratmak özelliğine dayanarak (Lukacs, 1999), (Tunalı, 2011) şiddet içeren Amerikan Sineması'nın 21inci yüzyılda *gelebileceği* noktayı 2000 yılından 2013 yılına kadar (Türkiye'de de) gösterime girmiş macera/aksiyon filmleri üzerinden okumayı ve gelecekte *ben*'in eşduyumlayamadığı bir evrende yaşama olasılığını tartışır. Bu bağlamda İletişim Bilimleri, Tıp Bilimi ve Sosyolojinin yardımıyla ayırıcı özellikli ve eklektik (seçmeci) bir yöntem kurgulanır. Varsayıma dayalı ve tümünden gelimli yöntem yaklaşımıyla gerçekleştirilen çalışmanın sonucu dolaylı yoldan gözlemsel/ampirik yöntemiyle de doğrulanır. Amerikan Sineması kamerayı doğrudan hayatın içine sokan (Vertov, 2007) olmamıştır. O, temsil biçimine ilişkin bir tercihi sunan (Ryan ve Kellner, 1997) sanal ve sayısaldan oluşan bir evreni okuyarak izleyicisinden eşduyum yaşamasını talep etmemektedir. O'nun kendisine muhatap aldığı şey'in bilinç dışı bir alanda yer aldığı varsayılmaktadır.

² 2005 – 2012 yılları arasında Amerikan film sektörünün ülke içindeki pay dağılımında yaklaşık %15 kadarının bağımsız filmlere ait olduğu vurgulanır. Kaynak: Motion Picture Association of America resmi web sitesi. <http://www.mpa.org/?s=independent+films> (Erişim Tarihi: 6/05/2014)

³ Öyle ki, dünya sinema piyasasına yön veren Sony Pictures, Fox, Paramount Pictures, Warner gibi dev şirketler bağımsız sinemanın film endüstrisindeki kazanç payına da sahip olmak için 1995 yılından itibaren kendi bünyelerinde bağımsız film yapım şirketleri oluşturmuşlardır (a.g.e).

1895 yılında, Grand Cafe, Salon Indien'de oturan Metz'in "naif izleyici"si (2012) az sonra izleyeceği şeyin ona ne yaşatacağından habersizdi. Lumiere'lerin "Bir Trenin Gara Girişi" filmi gösterildiği anda, salonda oturan izleyiciler trenin üzerlerine geldiğini düşündükleri için dehşete kapılarak, sağa sola kaçıştılar. Metz'e göre bu tarihi panik, sinemanın bir zamanlar efsanevi boyutu üzerine not düşmüştür. Bu dehşet uyandıran deneyim, ortadan kaldırılması gereken, rahatsız edici bir unsur olmaktan çok yeni bir buluşun çekim parçası olarak anlaşmıştır. Sinemada buluşların ayrı ayrı çekim parçası haline dönüştüğü bir 110 yıl geçmiş, 21inci yüzyılın, 5 boyutlu filmlerin gösterildiği sinema salonlarının yaygınlaşacağı öngörülen bir döneme gelmiştir. Bileşenleri üç boyutlu grafik, katman tabanlı hareketli grafikler- animasyondan elde edilen teknik ve pratik tecrübenin harmanlanmasıyla ortaya çıkan bir *hipergerçeklik*'tir (hyperreality), sözkonusu olan. Baudrillard (2003 ve 2005), bu kavramı gerçek bir merkez ya da gerçeklik olmadan modellerin üretimi olarak tanımlamıştır. Hipergerçeklik göstergebilimin kodlarıyla çözümlenip okunabilmektedir. İletişim Bilimleri'nin içinde şiddeti de barındırabilecek – ki insanoğlunun tarihi özdeksel çıkarları sözkonusu olduğunda birbirine vahşice davrandığı da bir tarihtir⁴- sinema filmlerinin açığa çıkmasındaki turnusol görevi önem sunmaktadır.

Güzel sanatlar ve edebiyat gibi yüksek kültür⁵ formları şiddeti bir özerk sanat biçimine evirerek estetikleştirmiştir (Quarantelli, 2009), (Sayın, 2000). 20. Yüzyıl başından günümüze kadar Amerikan Sineması izleyicisini sinema salonlarına bağlamak için (de) eşduyum yaratmayı başarmıştır (Teksoy, 2005), (Geoffrey,

⁴ Kayıt düşülmüş eski örnek olması nedeniyle burada anabileceğimiz; 1206 yılından 1368 yılına kadar süren Moğol İstilasası'nda en az 30 Milyon en fazla 40 Milyon insanın 13 sene içinde öldürülmesi, Amerika kıtasının keşfinden sonra 1492'den 1900'lü yılların başına kadar Avrupalıların en az 2 Milyon en fazla 100 Milyon Kızılderiliyi öldürmesidir (Stannard, 1993) (White, 2011).

⁵ Kültürün tanımı tüm insanlarda olan, yaşama ait özellikler olarak açıklanabilse de kültür kelimesinin sosyolojik araştırmalarda 175 farklı tanımı var. (Akşit ve Ark., 2003:63)

2003). Bu araştırma, temelinde, kaynakların tersine, Amerikan Sineması'nın son 13 yılda izleyicisini eşduyum üzerinden bağlamadığını tartışmaya açar.

Eco'ya göre, sinema izleyicisi için *realiteden kaçış eğilimi*, gündelik hayatın rutin işleyişi içinde yorulma/sıkılma duyguları onun macera filmlerinin dokusu içinde bir tür gerçeklikle yoğunlaşması anlamına gelmektedir (1991). Toplumsal realiteyi değiştirme konusunda kendisini fazla şanslı bulamadığından (Kundera, 2012), izleyici açısından da realiteden kaçış bir olguyu yansıtmaktadır: Uzaklaşma, içinden çıkma, kaçma isteği uyandıracak kadar sıkıcı ya da üzücü bir realiteyle karşı karşıya oluş. İnsanın, kendi yaşamındaki önemli kimi sorunların bile nasıl ve neden ortaya çıktığını; bunların önlenip önlenemeyeceğini anlamasını gittikçe güçleştirmektedir.

Burada bir sorun olduğunu ifade eden kaynaklar (Ehrat, 2005) ve (Zizek, 2011): Sinema filmlerinde ele alınan konuların, bu konuların işlenişinin ve kimlik inşalarının devletin, namusun, hakların (kişiye göre), aile kurumunun, geleneklerin korunması adına gayrimeşru yolları ve şiddeti meşrulaştıran bir şekilde kurgulanması olduğunu ifade etmektedir. İdeal olanı sosyal, ekonomik, kültürel ve siyasal eleştiri sunması olabileceken, ciddi şekilde baskı ve şiddet yoluyla var olan yapı, film kahramanının kendisini verili bu malzemeye ölesiye adamasıyla desteklenir.

Amerika Birleşik Devletlerinde ilk defa 1950'li yıllarda içinde sinema filmlerinin de olduğu kitle iletişimi araçlarında yer alan şiddet ve anomik davranışların çocuklar ve yetişkinler üzerine etkisini test eden bir çalışma yayınlanmıştır (Bushman & Anderson, 2001). Çalışmanın sonunda, yaşadığı ortamı, arkadaş çevresi, grup bağlantıları iyi olan çocuk ve yetişkinlerin üzerinde şiddet ögesi içeren görüntülerin olumsuz bir etki yapmadığı sonucu çıkmıştır. Diğer taraftan, kişiliği, aile çevresi, sosyal ortamı iyi olmayan çocuk ya da yetişkinlerin ise suça yönelebildiğini gözlemlemişlerdir. Sonrasında 1970'lerde suçların giderek artması ve suçun konu

edildiği cinayet, dedektif ve casusluk dizilerine ve filmlerine duyulan ilginin toplumda yaygınlaşması üzerine 1950'lerde yapılan araştırmanın sonuçlarından kuşku duymaya başlamışlardır. Aralarında sosyolog, iletişim kuramcılar, psikolog ve siyaset bilimcilerin de olduğu *Akademia*, konunun yenilik kazanmış kuramlar ve paradigmlar çerçevesinde yeniden incelemeye almışlardır.

Bu ve benzer çalışmaların insanlık için önemli iki noktası olduğunu ifade eden Oskay (2011), bu tür yayınların belirli bir süre içinde suça yönlendirmediği doğru olsa bile, suç sayılan davranışları olağanlaştırmakta olduğunu, hayatı ve içindekileri suçlarla barış içinde yaşanması gereken bir hayat ve çevre olarak açıklamakta olduğunu (detaylandırıldığını) ifade eder. Ayrıca suç işlemenin inceliklerini estetikleştirdiklerini, *suç'u* estetikleştirilmiş bir kurmaca ilginçliğiyle anlattıklarını/yansıttıklarını da açıklar. Tam da bu nedenle Amerikan Sineması'ndaki bu filmler yalnızca anlatımlarındaki aksiyon akışıyla değil, yaşanan hayata karşı kırgınlık, öfke ve benzeri duyguları haklılaştırır görüldüğü için de ilgi çekmektedir. İkinci önemli noktaysa, yaşadığı hayat ya da toplumsal realite karşısındaki düşmanca duyguları fazla yoğunlaşmış kişiler filmlerdeki suçluların işlediği suçların aracılığıyla fantazi niteliğinde ya da izleyicinin oyuncuya vekalet verdiği bir suç ile *katharsis* elde etmektedir.⁶

Eco, kitle iletişim araçlarının (medyanın) ideolojileri taşımasını anlatırken sinemanın (da) egemen ideolojiyi yayma işlevi gördüğünü ve böylece topluma uyumlu, sosyal yapıya entegre olmuş bireyler yaratarak, toplum işleyişinde ortaya çıkacak çatlakları engelleyerek ve yerleşik değerlerin yaygın hale getirilmesiyle toplumun işleyişini

⁶ Cevabı bu araştırmanın konusunu içermemekle birlikte bir soruya değinmekte fayda var: Bu durumda sinema izleyicisi, "adımıza deneyimlerin" ya da "bize vekaleten işlenen suçları" izlemenin yerine, filmin kazandırdığı suçu meşru (yasal) görme ve suç işleme kalıp ve yöntemlerini öğreniyor olabilir mi? Bu sayede, suça yönelmenin ve suç işlemenin ağırlık kazanmasından bahsedebilir miyiz?

kolaylaştırdığını söyler. Dolayısıyla sinemanın ölçünleştirilmesinden bahsetmek mümkün olmaktadır.

Araştırmacının bu çalışmayla ortaya koymaya çalıştığı sorunsalların kısmen ya da tamamen kapsayıcı yanıtı anlamlar evrenini çözümlenmesiyle mümkündür. İnsanla dünya arasındaki ilişkiyi incelemek (de) göstergibilimin alanıdır. Göstergibilimin nefes alan (canlı) bir bilim olması, neredeyse herşeyin bir gösterge olduğu (Baudrillard, 2003), (Güz ve ark., 2002) günümüz dünyasında bilimsel çalışmaların bu yöntemle yapılması zorunluluğu doğmaktadır. Bu araştırmanın kuramsal çerçevesi oluşturulurken Kıta Avrupası'nın yerleşik metodolojilerinin kullanılmasındansa toplumların iyileştirilmesini hedefleyen teorilerin kendi sosyo-kültürel bağlamlarında değerlendirilmesi gerektiğini savunan Hardt ile (Akt. Morva, 2013:14) aynı görüş paylaşılmıştır. Dolayısıyla, Amerikan sosyal bilimlerinin eleştirel yanıtını temsil eden pragmatik gelenek⁷ bu araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturur.⁸

⁷ Pragmatik felsefenin kurucularından John Dewey ile ilgili bir detay:

"(...)Dewey 1924 yazında, 2 ay gibi sınırlı bir zaman aralığında Atatürk'ün davetiyle Türkiye'ye gelmiştir. Bu ziyaretinin hemen ardından yazdığı rapor 15 sene boyunca, 1939'a kadar Türkçe'de yayımlanmamış ve İngilizce orijinali ölümünün ardından, toplu çalışmalarının yayımlanması sırasında gün yüzüne çıkmıştır. Dewey'in İstanbul, İzmir, Bursa ve Ankara'da, okulların kapalı olduğu yaz aylarında yaptığı incelemelerin sonucunda Türkiye'nin eğitimde reform çabalarına sıcak yaklaştığı, Ankara'da mahrumiyet koşulları altında altyapısı kurulan cumhuriyet idealinden etkilendiği ve bu ideale sempatiyle baktığı görülmektedir. Yazdığı raporda, Türkiye'yi "aşırı merkezileşme" çabalarına karşı uyardığı, maarif vekaletini "çeşitliliğin" esas alınması yönünde uyardığı dikkati çekmektedir. Ayrıca, köy enstitüleri fikri konusunda da Dewey'in esin verici olduğu ifade edilmektedir." (Çelik, 2008:134)

⁸ Morva çalışmasında pragmatik sosyal teorinin iletişim alanındaki keşfine değinirken, pragmatik eleştirelliğin Marksist eleştirelilik geleneğinden farklı oluşunun altını çizer. Pragmatik eleştirelilik Amerikan liberalizminin kendi içinden doğmuştur, başka bir deyişle liberalizme getirilen liberal bir eleştiridir (2013:15). Pragmatizm modern döneme aittir – ki A.B.D'inde modern çağın içine doğmuş Charles Sanders Peirce, 1869 yılında Düşünme Psikolojisi Dergisi'nde pragmatizmin ilk tohumlarını attığı makalelerinde/yazılarında bunun işaretlerini verir (Peirce, 2004). Sosyoloji biliminde olduğu gibi, 19uncu yüzyılın sonlarından itibaren düşünsel ve toplumsal hayatta yaşanan baş döndürücü hızlı değişikliklerin (Sennett, 2011b) Amerika Birleşik Devletleri'ndeki bir sonucu ya da bir ürünüdür. Yine Morva'nın çalışmasından özetle pragmatizmin Avrupa'da ve düşünsel eğilimini büyük oranda Avrupa benzeri şekillendirmiş olan Türkiye'de yaygın yanlış algısından bahsedilmiştir. Pragmatizmi "yarcılık" ile sınırlayan anlayış yerine onun eşdeğer tutulduğu yarcılığa da eleştirel olduğunun altını çizmek gereklidir. Descartes'ın dualizmine karşı bir eylem ve anlam teorisi olarak pragmatizm, sonuçsal fenomenlere odaklanmıştır; ancak yarcılık gibi önceden belirlenmiş hedeflere yönelik bir tavır sergilememektedir (Çelik, 2008:137).

Araştırmanın ikinci bölümü Amerikan Sineması'nın şiddeti estetik anlamda anlatımı merkezinde, onun estetize edilmesi ve film öyküsünün formüle edilmesiyle görselliğin (de) ölçünleştirilmesini üstmetinler aracılığıyla inceler. Bu filmlerin (*popüler/çok satan aksiyon/macera filmleri*) dünya üzerinde yaygın olarak izlenmesinin önemli bir neden oluşturması, filmler arasındaki öyküsel benzerlik ilişkisi genişletilir. Amerikan Sineması'nda olay örgüsünün basit dokulu, dolayısıyla kolay anlaşılır olması, olay diziminin her zaman rastlanan, özelliği olmayan neden/sonuç ilişkisine dayandırılması, egemen söylemin kendisine bir araç olarak belirlediği niteliklere sahip öykü anlatımının en eski formu olan *geleneksel anlatı*, bu araştırmada kalıplaşmış anlatı olarak kullanılacaktır.

Üçüncü bölüm araştırmanın çatısıdır ve Peirceci ulam (Güz & Ark., 2002), (Türer, 2003) bu çalışmanın yöntemini oluşturur: Onun ortaya koyduğu ilkillik (*firstness*) ilkesiyle temsil ilişkisini gerçekleştirebilmek için şiddet nesnesine bu bölümde ulaşılır. Ayrıca araştırmanın ikinci bölümünde ölçünleştirme açılımında bir bölüm olarak değinilmiş sinema filmleri bütüncesi burada yer alır. 21.yüzyılın ilk 13 yılında gösterime girmiş (güncel) ve gişe hasılatı gösterime girdiği yıl için en yüksek maddi geliri sağlamış 14 Amerikan sinema filmi⁹ üzerinden ilerler . 2000-2013 yılları arasında en çok gişe yapan sinema filmi türlerinin macera ve aksiyon filmleri olduğu bugün bilinen bir durumdur (Ek:1'de filmlerin yapım bütçesiyle toplam kazancı karşılaştırmalı olarak sunulmuştur¹⁰). Dolayısıyla, araştırma evrenini, 21.yüzyılın başlangıcı olan 2000 yılından, bu araştırmanın yazılmaya başlandığı Haziran 2014'e kadar Türkiye'de gösterime girmiş, en yüksek gişe geliri sağlamış Amerikan (Hollywood) yapımı macera aksiyon türünde sinema filmleri oluşturmuştur.

⁹ 14 Filmin zaman bilimsel (kronolojik) listesi sayfa 69'da yer almaktadır.

¹⁰ Bu araştırmanın ilgili bölümünde kullanılan sayısal veriler: Nash Information Services LLC ve Box Office The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics web sayfalarından alınmıştır.

Seçili 13 film arasından Türkiye’de “Açlık Oyunları” adıyla gösterime giren *Hunger Games* (Kilik & Ross, 2011) incelenmiştir.¹¹ Bu filmi seçmedeki neden bütüncüyi oluşturan filmler arasında şiddet nesnesini diğer filmler içinde de yer alan karakteristik özelliklerini örnek niteliğinde taşımasıdır. Bir diğer söylemle *Hunger Games* öbek elemanıdır. (Bütüncenin özelliği nedeniyle Peirce’in İkincillik (*secondness*) ulamıyla, ilinti olanaklılığı çerçevesinde bu filmdeki şiddet estetiğiyle duyarsızlaşma üzerinden anestezi kavramı araştırmanın dördüncü bölümünde ve *Bir Evrilme Yanılsaması: Edilgen Toplum/Pseudo Toplum* altbaşlığı içinde yer almaktadır). Üçüncüllük (*thirdness*) de, bu araştırmada örneklerin düşüncüsel (ideolojik) ve Sosyo-Psikolojik alanda bilimsel üst metinlere gönderilenmesini kapsar. İncelenen bu tek filmde yapıtın örtük anlamını Greimas’ın metin açıklamalarını da etkileyen *Eyleyenler Örnekçesi*’nin (Ehrat, 2005:433), (Rifat, 2013:109), anlatı olaylarını eylemler dizisinde, aynı tip-kişilerin eyleyenler çerçevesinde geliştirdiği 6 eyleyenli modeline uyarlanmış hali sunulmuştur. Yine Greimas’ın *İşlevler Örnekçesi*’nde betimlenebilen *Üç Sinama*’sına uyarlanarak Eyleyenler ve İşlevler Örnekçelerine kaynaşması sağlanır. Buradaki amaç, tanımlanmamış kavram ya da kavramları ortaya çıkartmaktır. Diğer bir söylemle; Greimasçı varsayımsal-tümdengelimli (*hypothetico deductive*) yol izleyerek, sınıflama ve soyutlama bağlamında temel anlambirimlere bağlamak hedeflenmiştir (anlam dörtgeni). Ayrıca, ortaya çıkanın kendine özgü bir kültür göstergesi olmasından çok dünya üzerinde nerede gösterilirse gösterilsin iletinin kodlarının değişmeyeceği (Güz ve Küçükeroğan, 2005) sınırdır.

Yine aynı bölümde, sinema filminin merkezini oluşturan film kişilerini/olaylarını izleyicisine sunarken sağaltım, boşalma/doyum sağladığının sorgulaması yapılır. (Eğer) böyle bir *haz* yoksa, insan tekinin yaşamının gizemi, bu dünyanın büyüü

¹¹ *Hunger Games* filminin ticari kopyası bu araştırmanın ekinde Doktora Savunma Jürisi’ne sunulmuştur.

izleyiciye sezinletilmediği için (de) filmin bir uyuşturucu etkisi yapıp/yapmadığı sorgulanmıştır. Estetik sürekli eşduyum üzerinden yol almak zorundadır (Eco, 1999), (Lukacs, 1999b), (May, 2001), (Tunalı, 2007), (Tunalı, 2011). Çünkü “güzel”in ve “çirkin”in tanımı buna dayalı olarak yapılır. Bu kavram güzel ve çirkin hakkında tanımlamalar doğurur (olumlu eşduyum ve olumsuz eşduyum). Worringer’e göre (2012), biçimlerin güzelliği, insanın biçimlerde kendi ideal, hür hayatını yaşayarak onlardan haz duymasıdır. Ancak, bunu yap(a)madığı zaman biçimde ya da biçime bakarken içinden hür olmadığı, kendini engellenmiş, bir zora yenilmiş hissettiği zaman, bu biçim çirkin olarak nitelendirilir. Oysa kalıplaşmış /geleneksel anlatıda ilerleyen macera filmi öyküsü izleğinde eşduyumlanmayan duygu yerini *estetik*’in karşıtı *anestetik*’e bıraktığı araştırmacı tarafından savunulur. Duyumsama yokluğu olarak açıklanan *anestetik* kavramı, duyarlılığın ileri derecede ortadan kalkmasıyla oluşan belirgin bir uyuşma halinden bahseder (Townsend, 2004). Araştırmacının vurguladığı, estetiğin (ya da *güzel*’in) karşıtı anestezi (ya da *uyuşma*’dır). Başka bir deyişle, bu araştırmada şiddetin güzelleştirilmesinin bir eşduyum yaratmaktan ziyade uyuşma yarattığı savunulur. Bu noktadan hareketle Peirce’ün İkincilik ilkesine dayanarak araştırmanın üçüncü bölümünde ulaşılan anestetik (uyuşturulma) bağlamı tümevarımsal yolla ortaya konur.

Araştırmanın dördüncü bölümü estetize edilmiş şiddete Ecocu bir çözümlemeyle bakar. Yukarıda belirtildiği gibi, bütüncenin özelliği nedeniyle Peirce’in İkincilik (*secondness*) ulamıyla, ilinti olanaklılığı çerçevesinde bu filmdeki şiddet estetiği ile duyarsızlaşma üzerinden anestezi kavramı araştırmanın dördüncü bölümünde ve Bir Evrilme Yanılsaması: Edilgen Toplum/Pseudo Toplum altbaşlığı içinde yer almaktadır – ki bu bölüm aynı zamanda Peirce’in Üçüncüllük ulamının istemi olan bir üst metinler toplamıdır – birbirinin içinde yer alan retorikle araştırmacının niyetine, göstergebilimle yönetmenin niyetine ve yorumbilimle izleyicinin niyetine yer verilir.

Sessiz film döneminde film ile tiyatro oyunu arasındaki farkın kavramsal olarak ne olduğu üzerine düşünen Münsterberg, yakın çekimlerin, *flash-back*lerin ve devamındaki düzenlemelerin sinema filmine özgü olduğuna karar vermişti (Akt. Kimble, 2003). Sonrasında Arnheim, filmde ses döneminin başlamasıyla birlikte, sessiz film döneminin estetik açıdan daha üstün olduğunu savundu (Braudy & Cohen, 1999), (Ehrt, 2005), (Özaslan, 2013). Çünkü ona göre, sessiz ve hareketli görüntülere ses eklemek, sinemanın kendine has durumunu ortadan kaldırmıştır. Devinim halinde bedenler üzerine dikkatle çalışılabilecek benzersiz bir sanat formu olmak yerine film, devinim ve sesi bir arada sunmakla iki sanat formunun kombinasyonu haline gelmiştir. Diğer taraftan, Bazin'e göre (Arnheim'in aksine) bir filmin sesli ya da sessiz oluşu birbiri ile ilintili değildir. Sinemanın kendi bünyesinde barındırdığı esaslardan ve fotoğraf sanatı ile ilişkisinden dolayı realist bir yönünün olduğuna inanmıştır. Bazin bu teorisini vurguladığı "*Waking Life*" (Hayata Uyanmak) filminde film felsefesinin bir tartışmasını ön plana çıkartır. Carroll ise önceki yaklaşımların sinemanın doğasını kısıtlı tanımladığı, filmin kendisi ile türlerinin yönlerini yanlış bir noktada bağladığı iddiasında bulunur (Braudy & Cohen, 1999:322). Carroll'ın bu eleştirisine rağmen, Bazin'in realist kuramlarının yönleri çağdaşları tarafından kabul görür: Sinemanın gerçeğe karşı şeffaf olduğunu söyleyen şeffaflık tezi gibi...

Sinema teknolojisinin her yönünü kullanmak suretiyle destek alan Amerikan Sineması, şiddete dayalı yoğun gerçeklikle (*hipergerçeklik*) arasını gittikçe sağlamlaştırmaktadır. Araştırmanın dördüncü bölümünde, dünya sinema pazarında kendisine kazançlı bir yer edindiği sayılarla kanıtlanan¹² Amerikan Sineması'nın (Steele, 2012), (Stewart, 2013), içinde bulunduğumuz yüzyıl insanını şiddeti

¹² 2013 yılı verilerine göre Amerikan Sineması'nın yurtiçi ve yurtdışı film endüstrisindeki kazancı 522 Milyar Amerikan Doları'dır. 2014 yılı için beklenen kazancın 632 Milyar Amerikan Doları olacağı öngörülmüyor. Bu haliyle dünya film istatistiklerinde birinci sırada yer alıyor. Kaynak: <http://www.statista.com/topics/964/film/> (Erişim Tarihi: 21/04/2014) (Sayfanın Türkçe'ye çevirisi araştırmacı tarafından yapılmıştır.)

süsleyerek sunduğu imge bolluğuyla karşı karşıya bırakması estetik felsefenin öngördüğü eşduyum kavramıyla örtüşmesi konusuna dair yaklaşımlara yer verilir.

Baudrillard (2012) modern toplumlarda malların üretim ve tüketim etrafında düzenlendiğini öne sürmektedir. Post-modern toplumların simülasyon ve görüntüler oyunu etrafında düzenlendiğini de ifade eder. Bu nedenle, post-modern medya ve tüketim toplumunda her şey bir görüntü, bir işaret ya da bir gösteri olur. Böylece, toplum genel bir güzelleştirilmeyle karşı karşıyadır. Dünyanın geniş bir kısmında kendisine kalabalık bir izleyici kitlesi bulan Amerikan Sineması'nın anlattıkları küreselleşme paralelinde düşünüldüğü zaman yerellikten tamamen kopmuş bir ve tek hayal (ya da düşünce?) pazarlaması içindedir. Amerikan Sineması'nın büyük küresel güçlere hizmet ettiği düşünülmektedir.

Bu yaklaşımlara dayalı sonuç ışığında önümüzdeki yüzyıl içinde küreselleşmenin geleceği (ya da şimdiki durumda geldiği) bir nokta olarak bütünsel görünüm kavramı film anlatısı yardımıyla detaylandırılmıştır. Bu durum, şiddetin güzelleştirilmesi karşısında sinema izleyicisinin bir anestezi (uyuşturulmuş) etki altında olduğu bulgusundan hareketle, dünya ile ilgili "şey"lere bütünsel bir görünüm kazandırma (küreselleşme) araştırmanın dördüncü bölümünde ilişkilendirilir.

Tüm bu öğeler, araştırmanın başından itibaren izlenmeye çalışılan Peirceci ulamlar aracılığı ile ve uzun vadede ortaklaşa bir doğruluk kavramına ulaşma ilkesine hizmet amacıyla yer alır.

Aşağıda yer alan bölüm Amerikan Sineması'nın şiddeti tarihsel bir uzam içinde sunmasını, olgunun Avrupa sanatı içindeki ilerleyişini ve film öyküsünün formüle edilmesiyle görselliğin (de) ölçünleştirilmesini üstmetinler aracılığı ile incelenmesini içerir.

2. AMERİKAN SİNEMASI'NDA ŞİDDETİN ESTETİK ANLATIMI

Bu bölümde Amerikan sinema tarihinde şiddetin anlatımı ile sınırlanan bilgilimine (epistemoloji), daha önce gerçekleştirilmiş seçme araştırmalarla giriş yapılmıştır. Devamındaki altbaşlıklarla; sırasıyla şiddetin estetize edilmesi olgusuna ortaçağdan 20. yüzyıla kadar resim sanatından ve gravürden seçili örnekler üzerinden bir incelemeyle şiddet nesnesine giriş yeralır. Modernleşmenin geldiği bir nokta olan *aktarım krizi* üzerinden estetize etmek kavramına ulaşılmıştır. Ardından, Aelius Donatus'un M.S. 4. yüzyılda tiyatro oyununun izleği olarak *keşfettiği* "Üç Bölümlü Dramatik Yapı" (Three Act Structure) (Daintree, 1990) üzerinden Amerikan sinemasındaki kalıplaşmış anlatıya seçili 14 film üzerinden ulaşılmıştır. Buna ek olarak, günümüz Amerikan Sineması'na yeni bakış açıları getiren –ya da getirmeye çalışan demeliyiz- Amerikalı film teoristi Bordwell (ve eşi Thompson'ın) "*5 öykü anlatma ilkesi*" olarak belirlediği normlar çerçevesinde bakılmıştır. Devamında film öyküsünün formüle edilişiyle görselliğin ölçünleştirilmesi ortaya konur.

Edwin S.Porter, 1904 yılında Melie'nin izinden gitmeyi bıraktıktan sonra belgesel anlatımlı filmlerinden edindiği tecrübeyi gerçeklik eğilimi taşıyan ve yalın bir anlatımla duygusal bir çözüme giden Amerikan sinema anlayışının günümüze uzanan kaynağı oldu. Porter, seyirciye gerçek bir olay karşısındaymış gibi gösterilen duygusal çözümün gerçekliğe yakın olmasının seyircinin filmin kahramanıyla eşduyum yaşamasına yol açacağını keşfetti (Teksoy, 2005). Lumire Kardeşler'in ya da Melies'nin sinemasında görülmeyen eşduyum kavramı, Amerikan sinemasının temel doğrultusunu zaman içinde oluşturmuştur (Ryan ve Kellner, 1997), (Teksoy, 2005).

Porter'ın altı dakika uzunluğundaki *"The Life of an American Fireman"* (Bir Amerikalı İtfaiyecinin Yaşamı, 1903) kurgusundaki tek bir çekime değil, çekimlerin devamlılığına dayanır.

Porter'a bu yaratıcı kapıyı açan hiç kuşkusuz Melies'nin filmleridir. Porter film laboratuvarında Melies'nin hilelerini çözmeye çalışırken sözkonusu filmleri derinlemesine inceleme imkanı bulur. Buradan hareketle, eski film parçalarını kesip ekleyerek ve onları belli bir sıra ve düzen içinde bütünleyerek bir sahneler zinciri oluşturabileceğini Edison Stüdyosu'na (*Edison Motion Picture Production Company*) anlatmaya çalışır. Stüdyonun yöneticileri (Thomas Edison'un asistanlığını o dönem için üstlenen William Markgraf'ın başını çektiği yönetici grubu) eski film parçalarının tekrar kullanılmasıyla elde edilecek yeni filmlerin satış şansı olabileceğine karar verirler (Musser, 2002).

Böylelikle Porter, stüdyoda bulunan eski filmler arasında bir öykü oluşturabileceği parçalar arayışına girer. İtfaiyecilerin devinim yüklü yaşamını ilginç bulan Porter, ilk filminin konusunu saptamış olur. Ancak henüz eksik olan bir şey vardır: Parçaları bütünleyecek, sahneleri kendi aralarında örgütleyecek, doğrusal olacak merkezi bir fikir ya da olay. Bu konuya dair araştırmaya kaynak oluşturan yaklaşımlar birbirini onaylarcasına Porter için Melies'nin fantastik ve mizahi dünyasını yansıtan filmler ile daha önce çekilmiş ve kullanılmamış itfaiyecileri anlatan film kareleri arasında benzerlik bulmadığını ama aradığı şey'i bulduğunu ifade eder (Musser, 2002), (Geoffrey, 2003). Bu, itfaiyecilerin *kendi* ve *gerçek* yaşam parçalarıdır ve bir tür haber filmidir.¹³

¹³ Kitle İletişim Araçları'na dair yaklaşım ve kuramları açıklayan kaynaklar "haber filmi" dediğimiz olguyu, haber özelliği gösteren, günlük önemli olayları ortaya çıktıkları anda saptayan, belirli aralıklarla piyasaya sürülen, sinema ve televizyonlarda gösterilen belgesel film çeşidi olarak tanımlıyor. 1900'lerin başında haber filmi kavramı yoktur. Yukarıda bu şekliyle anılmasının nedeni konuyu açıklayabilmek içindir (a.n.)

Porter'in Amerikan Sineması'na yön verecek olan yaklaşımı bu noktadan itibaren işlemeye başlayacaktır: Dramatik bir olay öyküsü yaratmak ve ardından gerilimi, onun doruk noktasının inşasını temel alan kurmaca bir olay ile belgesel nitelikteki parçaları iç içe kullanmak, sonuçta bir akış, ritm ve bütünlük elde etmek... (Resim 2.1.¹⁴).



Resim 2.1: Gerilim sahnesi örneği, “*Life of an American Fireman*” 1903

Musser'in anlamca belirttiği gibi, Porter'ın itfaiyecileri anlattığı filmde izleyici baştan sona çekimlerin kurgulanması ile oluşan dramatik etki ve onun yardımıyla anlatımın, olayların içine girebilmişlerdir. Filmdeki kişilerle birlikte o anda, aynı olayı yaşıyormuş izlenimine sürüklenmişlerdir. İlginç olan, 1903'te bu altı dakikalık filmi izleyen izleyicilerin stüdyo çekimleriyle, eski haber filmi parçalarının zaman ve

¹⁴ Resim 1 - *Life of an American Fireman*, made by Edwin S. Porter for the Edison Manufacturing Company. Released in 1903. Kaynak: https://violdam6.files.wordpress.com/2011/04/ml_post_pdvd_5331.jpg (Erişim Tarihi: 9/04/2014)

mekan açısından ne denli kopuk, uzak ve ilgisiz olduğunu anlamamasıdır¹⁵. Film bütünlenmiş, zaman ve mekan sınırları aşılmıştır.

Temel itkisi bir öyküyü bu defa kameraya/kamera ile anlatmak ve aynı zamanda bundan “para kazanmak” olan bu durum günümüz Amerikan sinema kuramı çalışmalarına bakmayı zorunlu kılar. Bu bağlamda kısaca çerçevesini çizmek gerekirse; 1960 ve 1970’lerde film kuramı, psikanaliz, toplumsal cinsiyet çalışmaları, antropoloji, edebiyat kuramı, göstergebilim, dilbilim gibi yerleşmiş bilim dallarından kavramları alarak *akademia*’ya yerleştirmiştir. Ancak 1990’ların başlarına kadar film kuramı, sinema çalışmalarına hakim olan ve pratik film yazma, üretme, düzenleme ve eleştirme unsurlarına odaklı hümanist *auteur kuramının* yerine geçerek Amerikan üniversitelerinde itibar görmemiştir. Bordwell 1970’lerden beri, pek çok önemli film kuramı gelişmeleri aleyhinde konuşmuştur, örneğin "S.L.A.B." kelimesini Saussure, Lacan, Althusser ve/veya Barthes’ın fikirlerine dayanan film çalışmalarına gönderme yapmak için küçük düşürücü bir terim olarak kullanır¹⁶ (Bordwell, 2006). Onun savunduğu ve tanımladığı *yenibiçimcilik* (neoformalizm) kavramıdır.

Bilindiği üzere, *yenibiçimcilik*, ilk olarak Rus Biçimciler olarak bilinen edebiyat kuramcıları tarafından yapılandırılan ve gözlemlere dayanan bir film analizi yaklaşımıdır. Bordwell (2006) ve Thompson bir sinema filminin algısal ve göstergebilimsel özellikleri arasında fark olduğunu ve film kuramcılarının genellikle

¹⁵ Filmin başlangıcında, iş yerinde uyuklayan bir itfaiyeci (forması öyledir) rüya görür. Bu rüya, itfaiyecinin başının üzerinde oluşan, bindirme yoluyla elde edilen rüya balonunun içinde yer alır -ki rüya/konuşma balonlarının tarihi 17yüzyıla kadar uzanır (Erişim tarihi: 15/11/2014 ve Kaynak: <http://xroads.virginia.edu/~MA04/wood/ykid/illustrated.htm>). Sunuş diyebileceğimiz bu sahnede, bir annenin bebeğini yatağına yatırışı sergilenir. Bebekle annesinin itfaiyecinin yakını olup olmadığı, yangının o sırada başlayıp başlamadığı anlaşılamamaktadır. Fakat öylesi bir olasılık, kurtarma işleminde gerilimi artırıcı bir rol oynamıştır. Yakın çekimle sunulan alarm ziliyle birlikte itfaiyeci uyanır, o ve diğerleri hızla hazırlanırlar, arabaya binerler ve yola koyulurlar. Böylece eylem bütünü ortaya konmuş olur. Atların çektiği itfaiye arabalarının dörtlü yola çıkışını (gerilim), yanan evle ilgili görüntüler izler. Artık kaos/kriz hazırlanmıştır. Yatak odasındaki annenin telaşı gösterilirken, dışarıda itfaiyecilerin çalışması sergilenir ve gerilim doruğa ulaşır. Filmin sonunda, kadın ve çocuk kurtarılır.

¹⁶ İngilizce’de *slap* (şaplak) kelimesinin fonetiği ile Bordwell’in S.L.A.B’i okuyuşu birbirine yakındır. (a.n.)

anlatıcı öyküdeki temel unsurların anlaşılmasında metin kodlarının rolünü abarttığını öne sürmektedir. Bordwell, sinema izleyicisinin filmin metin dışı, estetik biçimlerini algılamakta yaşadığı bilişsel süreçleri ele almaktadır. Bu analiz, izleyicinin dikkatini belirgin anlatı bilgilerine çektiğini ve “alışkanlığı kırma” (defamiliarization) konusunda rol sahibi olduğunu içermektedir. “Alışkanlığı kırma” terimi, sanatın tanıdık ve basmakalıp nesnelere ve kavramları yeni *şey*lemiş gibi algılanmasını teşvik edecek şekilde nasıl gösterdiğini ifade eden bir biçimci terimdir. Yeni biçimciler, başta yorumlayıcı (hermenetik) yaklaşımlar olmak üzere pek çok varsayımı ve metodolojiyi reddetmektedir. Bunlar arasında Lacancı psikanaliz de yer almaktadır. Bordwell (ortak editör Noel Carroll) çalışmasında, filmlerin çalışma şekline ışık tutan *vasat* araştırmalara girişmek yerine, filmleri önceden belirlenmiş teorik çerçeveleri teyit etmek için kullanan “Büyük Teoriler”¹⁷ gibi işlev gördüklerini öne sürmektedir.

Bordwell’e muhalefet eden Zizek yeni biçimciliği eleştirmiştir. Onun yeni biçimcilik eleştirisi genel olarak iç tutarsızlıklarla ilgili değildir, daha çok yeni biçimciliğin kültür ve ideolojinin film metnini şekillendirmedeki rolünü hafife aldığı ve analizin bu filmlerin çekildiği toplumların sorunlu değerlerini gözler önüne sermesi gerektiğini öne sürmektedir (Zizek, 2011).¹⁸

Geçen 20 yıl sürecinde Amerikan film yazarları sinema filmlerindeki şiddetin özel olarak sorgulanabileceği ve anlaşılmasının sağlayabileceği kategorileri elden geçirmişlerdir. Genel olarak bu çalışmalar post-modern eleştiri ve kuramlaştırma üzerinedir (Sharrett, 2000). Bu çalışmaya kaynaklık eden bilimsel çalışmalar içinde ön plana çıkanlar arasında, kendilerine kitle iletişim araçlarının hakim olduğu bir

¹⁷ Burada “Büyük Teoriler”den kastedilen: yerçekimi kanunu, suyun 100 derecede kaynaması, tahtanın suda batmaması şeklindedir.

¹⁸ Zizek’in sinemaya hangi noktadan baktığının bir göstergesi olarak söylediklerini alıntılırsak; “Birkaç yıl önce, “Tanrım, ülkeniz [Yugoslavya’nın bölünmesi kastedilerek] alevler içinde yok olup giderken siz tutmuş Hitchcock’tan bahsediyorsunuz”, diyen Amerikan akademisyenlerin eleştirilerine maruz kaldığımda şöyle diyordum: “Evet, alevler içindeyiz, çünkü yeterince Hitchcock’umuz yok.” (Batuş ve Ark., 2005:297)

kültürdeki şiddet hakkında yeni metodolojiler ve yaklaşımlar geliştirenler olduğu gibi (Sklar, 1994) büyük ölçüde geleneksel nitelikte olmak üzere yalnızca günümüz toplumu ve film yapım uygulamalarının değişim gösteren durumunu ele almakta olduklarını ortaya koyanlar da (Slocum, 2001) olduğudur. Bu çalışmalar, filmlerdeki şiddetin geleneksel anlatımlarının altında yatan varsayımları tekrar inceleme, sorgulama ve çökertme isteğinden kaynaklanmaktadır. Merkezde yer alan ve halihazırda altı çizilmiş olan endişelerin hemen hemen her biri tekrar gözden geçirilmiştir (Oskay, 2011). Yakın tarihli bu eleştirel çabaların, filmlerdeki şiddet hakkında bilgi sunduğu ortadadır.

Amerikan Sineması'nın şiddetin arketipi olarak tarihsel bellek oluşturmada bir vazgeçilmezi olan "*Büyük Buhran*"ı, İkinci Dünya Savaşı'nı ve "*Yahudi Soykırımı*"nı kendisine bir malzeme olarak seçmesiyle antik tiyatronun kendisine mitolojik anlatıyı seçmesi aynı düzlemedir: Nietzsche'nin (Akt. Jacobi, 2002: 67) "Uyurken ve rüya görürken, bizden önceki insanlığın tüm düşüncelerinin içinden geçeriz." cümlesindeki gibi... Şiddet denince, (en bilinen örnek olması nedeniyle anma zorunluluğu doğan), *Schindler'in Listesi* (Spielberg & Spielberg 1993) olmak üzere Nazi Soykırımı filmleri hakkındaki tartışmalar geniş bir yelpaze içinde yer alır. Ancak, pek çoğu soykırım vahşetinin nasıl temsil edileceği ve temsil edilip edilmemesi gerektiği konusundaki büyük soruna yoğunlaşır. Bu nedenle, Spielberg'ün kamerayı Auschwitz'deki gaz odasına sokma konusundaki kararı, film şiddetini görüntüleme konusunda pek çok insan için bir sınırı ifade eder. Ne var ki Ginsberg, (2001:271) bu film hakkındaki popüler tartışmaların çoğunun, hem Spielberg'ün anlatımı hem de günümüz eleştirmenleri arasında yer alan, potansiyel olarak kurtarıcı ve cellat düzleminde ilerleyen şiddet hakkındaki alışlagelmiş varsayımlara güvendiğini öne sürer.

Ginsberg ayrıca, filmlerin geçmişin popüler anlamda anlaşılması için üzerine giydirilmiş olan büyük rolünün, tarih ve şiddeti anlamının geleneksel ve sağlam temelli yöntemlerini değiştirmek anlamına gelmediğini savunur. Bu noktada geçmişin popülerleştirilmesine dair Traverso'nun (2009) düşüncelerine yer vermek gereklidir: Ona göre, geçmiş, geleneksel olarak tarih diye adlandırılan disiplinininkinden daha geniş ilmekli bir ağın içinde yakalayarak, bu geçmişe büyük ölçüde öznellik ve yaşanmışlık dozunun katılması olarak açıklar belleği. Dolayısıyla bellek daha az kısır ve daha insani bir tarihtir. Traverso, belleğin günümüzde Batı toplumlarının kamusal uzamını istila ettiğini belirtir. Geçmişin "şimdiki zaman"a eşlik etmesi ve kitle iletişim araçlarının da bu durumu abartarak kullanması kamusal iktidarın genellikle keyfince yönettiği bir bellek ortaya koyar. Sonuç olarak, eleştirilenler günümüz filmleri tarafından belirli olayları – ister küçük, ister büyük olsun, şiddet olayları da dahil olmak üzere - tasvir etmeleri sırasındaki tarihi iddiaları kabul etmeye ve alışlagelmiş nitelikteki temsil etme ve algılama şekillerinin kullanımı konusuna dikkat çeker.¹⁹

¹⁹ Araştırmacının 2011 yılında tamamladığı ve yayınlanmamış Yüksek Lisans tezinde algılama şekillerinin kullanımı şöyle bir örnekle yer alır: "(...) Batının yirminci yüzyılın metaforu yapma eğiliminde olduğu bir belgesel film var: Shoah (Lanzmann, 1985). (...) Shoah belgeseli temsiller sisteminin merkezine "tanık" isminde yeni bir figür eklemiştir. Bu "tanık", Nazi kamplarından sağ kurtulandır. Belgeselin tamamlandığı 1985 yılından sonra çekilen ve ses getirmiş holokost içerikli sinema filmlerinin temelinde Shoah belgeselinde anlatılan tanıklıklar mevcuttur. Belgesel, doyurucu sayıda tanıkla (ki çekimlerin yapıldığı 1980lerin başında bu birinci derece tanıklar henüz hayatta idi) ve kendi ortamlarında yapılan roportajlarla, 2. Dünya Savaşının üzerinden 40 yıl geçmesine karşın izleyiciyi *toplama kampı evreni* ile tanıştırmıştır. Shoah'da konuşan tanıkların anlattıkları, başta yönetmen Steven Spielberg olmak üzere pek çok sayıda sinema yönetmenine engin ve doygun kaynak oluşturmuştur. Spielberg'ün 2. Dünya Savaşı sırasında toplama kampına gönderilmek üzere seçilen Yahudileri kendi fabrikasında "işçi" göstermek suretiyle korumaya çalışan Alman iş adamı Oskar Schindler'in hayatının bir bölümünü biyografik olarak anlattığı *Schindler's List* filminde, trenlere yerleştirilen Yahudiler yol boyunca ilerlerken kompartımanın havalandırma deliğinden dışarı bakanlar, arazide koyun otlatan bir çocuğun trenin bakanlara, eli ile kendi boğazını kesiyormuş gibi bir işaret yaptığını gösterir. Çocuğun bu işaret dilinden ve yüzündeki ifadeden "Ya, işte sonunda hepinizi kesecekler", gibi bir sonuç çıkar. Shoah belgeselinde ise, olaya ilk elden tanıklık edenler duran trenin havalandırmasından bakmak suretiyle nerede olduklarını anlamaya çalışırken çayırdı bir Romanyalı çocuğun kendilerine önce gittikleri yönü işaret ettiğini ardından eli ile kendi boğazını kesiyormuş gibi bir işaret yaptığını söyler. Buradaki amaç, nereye götürüldüklerini bilmeyen yolcuları, onları neyin beklediğine dair bir uyardır. Spielberg küçük bir mimik eklemesiyle belleği yeniden üreterek – ve kendi yorumunu katarak - bütün bir durumu (situation) değiştirmiştir". (Çalık, 2011:23) (Vurgular araştırmacıya ait.)

Tarih aynı zamanda, eski tarihli filmler veya kültürel şekillenmeler aracılığıyla (Uysal, 2012), yakın tarihli filmlerdeki yorumlar için bir zemin görevi görür. Bu zemin, özellikle de 1960'lı yılların sonu ve 1970'li yılların başını aydınlatma eğilimi gösterir. Amerikan Sineması, karşı kültürün geleneksel sosyal standart ve değerleri hakkındaki mücadelesine paralel olarak, birçokları için dönemin bireysel ve toplumsal şiddeti görüntüleme konusunda üç filmde doruk noktasına erişen ve gittikçe artmakta olan şiddetin yer aldığı filmler yaratmıştır. Bunlar: *Bonnie ve Clyde* (Beatty & Penn, 1967), *Vahşi Belde* (Peckinpah & Peckinpah 1969) ve *Otomatik Portakal* (Kubrick & Kubrick, 1971). Sık sık başlangıç ve bitiş noktaları olarak kabul edilen *Sapık* (Hitchcock & Hitchcock 1960) ve *Taksi Şoförü* (Phillips & Scorsese, 1976) dahil olmak üzere başka filmler de bazen bu listeye dahil edilse de, dönem için kültürel yükün taşıyıcıları olan bu filmler, merkezde yer alan üçleme olmuştur. Kinder'in (Akt. Slocum, 2001) 1960'lardan 1990'lara kadar olan dönem üzerindeki değerlendirmesinde gösterdiği gibi, bu eserler kültürel açıdan şiddeti görüntülemenin merkezinde yer almakta ve günümüzün sansürsüz şiddet içerikli yapımlarının ataları sayılmaktadır. Diğerleri ise, önemli benzerlikler içerip geçmişteki örnekleri tanımakla birlikte, günümüzün sinemaya özgü kanlı vahşeti ve daha eski tarihli yapımlar (filmler) arasında bir devamsızlık bulunduğunu vurgularlar.

Sharrett'a göre (2000) film yapımcılarının otuz yıl önceki başarıları, klasik formları ortadan kaldırmak ve popüler sinemayı çevreleyen mitleri yıkmak olmuştur. Böylece bugünün Amerikan Sineması'nda gittikçe artan geleneksel yapılandırma yöntemleri ve kurban etme şiddeti gibi buna karşıt gelen vahşi aksiyon (devinim) olgularının artık hakim olmadığı görülmektedir. Ortaya çıkan soru, özellikle 1960'ların sonunda ve 1970'lerin başında olmak üzere, günümüz şiddet içeren filmlerinin ne dereceye kadar geçmişin mirasını temsil etmeye devam ettiği ve geçmişten bu yana ne ölçüde radikal bir değişimin gerçekleştiğidir. Oysa görünen, Amerikan Sineması'ndaki şiddet gösterimi bir insanlık dışı hali tersine çevirmektedir: Onu ailesel ve sosyal bir

olguya dönüştürmektedir. Kurbanlar hayatlarından öylesine bezmişlerdir ki, şiddeti isteyerek kabullenirler.

Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde gözlemlenebilecektir ki, Goethe'den aktaran Ezici'nin belirttiği gibi , *hybris*'in (insandaki ölçsüzlük potansiyeli) ve *ate*'nin (insanın gaflet hali, trajik hata) yol açtığı bozuluşu, düzensizliği (kaos), *nemesis* (tanrısal ceza, yıkım, trajik adaletin gerçekleşmesi ile bir düzen ve uyum (ya da kosmos) düşüncesinin doğrulanmasına bağlayan Yunan tragedyaları (2010:30) döneminden bu tarafa değişen gerçeklik ve hipergerçeklik arasındaki uzamdadır, herşey...²⁰

Bu bağlam çerçevesinde şiddetin bir sanat yapıtında güzelleştirilmesi, başka bir deyişle hareket noktası estetik olan şiddet nesnesinin oluşumu aşağıdaki bölümde tartışılmaktadır.

2.1. Şiddetin Estetize Edilmesi

Estetize etmek (güzelleştirmek) kavramına geçişten önce, aşağıda bir felsefe olarak estetik'in nasıl çalıştığına estetik tavrın bir uzantısı olarak eşduyum kavramı üzerinden bakılmıştır. Sonrasında, tarihsel dizim içinde seçili resim sanatı ve gravür

²⁰ Araştırmacı "Omnipotent Kamera ile Uyuşturulmak" başlıklı ve bir edebiyat dergisinde yayınlanmış makalesinde hipergerçekliğin Amerikan Sineması'daki yansımalarını okurken kavramsal olarak geliştirmeye çalıştığı "omnipotent kamera", neredeyse her planın çekiminde kullanılan ve tanrının gözü'ne dönüşmüş bir kamerayı anlatır. Çünkü hipergerçeklik ancak bir omnipotent kamera ile görülebilir. Amerikan sinema filmlerinden, indirgemeci bir tutumla "macera/aksiyon" türü sinema filmlerinden bir örnek betimleme yaparken şöyle der; "Ne yapar, bu omnipotent kamera? Dünyaya 10,000 metre üzerinden bakarken, kıtaların birbirinin altına kaymasını, oluşan büyük enerjinin dalgalar halinde yayılmasını, devasa patlamaları, tüm bu kaostan kaçmayı(!) başaran jet motorlu bir uçağın pilot camından içeri süzülerek kabinde bulunanların paniğini gösterir. Üstelik tüm bu kargaşayı, devinimi tek plan içinde gösterir. Normal şartlar altında, diyelim benzer bir kaosu ya da dünyanın sonunu bize gösterecek olan kendi gözlerimiz yukarıda sıralanan devinimlerin hiçbirini tecrübe(ye)meyecektir. Eğer kıtaların birbirinin altına kayması tek ve büyük bir hareketle (filmdeki gibi) gerçekleşecek ise insanoğlunun "zavallı" gözleri oluşan büyük ölçekli depresi ya da deniz kıyısında isek, üzerimize yıkılan dev su kütlelerinin yarattığı felaketi tecrübeleyecektir ve hayatta kalmak için içgüdüsel çarpınışlarımızı. Sonrası: ölürüz. Amerikan macera türü sinema filmleri tanrının gözünden görmemizi olanaklı kılar, ölümsüzlüğü gösterir." (Çalık, 2014)

örnekleri yardımıyla anlatımlarında yer alan şiddet nesnesine bakılmıştır. Pop kültürün yerleşmesiyle yakın dönem sanat yaratılarından bir örnekle, tarihin ve mitin gerçekleşmemiş unsurları üzerinden üst metin okumasıyla şiddetin ifade edilişi incelenmiştir. Birinci Dünya Savaşı sonrasına atfedilen bir *aktarım krizinin* Amerika Birleşik Devletleri'ndeki yansıması bir propaganda çalışmasıyla örneklenir ve bu noktadan itibaren, film örnekleri yerine ülkede stüdyo sisteminin oluşum parametrelerine bakılır. Film anlatısının ölçünleştirilmesi bu dönemden başlamıştır, çünkü.

“Bilme” bilinç sahibi bir varlık olan insanın, kendisinin dışında bulunan nesnelere kavramasının yanı sıra, kendi varlığını, kendi bilincini iç gözlemle kavramasıdır. Bu kavrayan bilinç varlığı, “ben” yani “suje”dir. Kavrananın kendisi ise “nesne”... (Braudy & Cohen, 1999), (Gündeş, 2003). Estetik etkinlik de ikisi arasındaki ilişkiden doğar: Bir tarafta “güzel” denen bir varlık, diğer tarafta onu estetik olarak algılayan, ona güzel diyen suje bulunur. Bir estetik obje ile böylesi bir ilişki kuran suje artık bir bilgi sujesi olmaktan çıkar ve estetik sujeye dönüşür (Tunalı, 2007, 2011a, 2011b).

Güzel dediğimiz bir sanat yapıtını estetik olarak kavramak ancak estetik obje dediğimiz ve bu var olan karşısında belli bir tavır almak ile olanak kazanır.

Tunalı'dan alıntılanarak²¹ bu belli bir tavır alma hali "estetik tavır alma"²²dır.

Duygu ve estetik tavır ilişkisinde sanat eseri karşısında estetik bir tavır alan kişinin subjektif bir ilgi içine girdiği anlaşılır. Bu ilgi suje'nin obje ile duygusallık bağıllığı kurmasıdır. Suje, objeden hoşlanır, ondan haz duyar. Estetik tavrın çözümlendiği yer estetik hazdır. Sanat yapıtının amacı insanda böyle bir estetik haz uyandırmaktır. Duyguların estetik yönden en önemli olanı *Einfühlung* (eşduyum²³) duygusudur.

Einfühlung sadece estetik tavra karışan özel bir duygu olmayıp, insanın gündelik yaşantısında sık olarak karşılaştığı ve yaşadığı bir duygulanma türüdür. İnsan kendisini çevreleyen nesnelere bir ilgi ilişkisindedir. Bu ilgi bazen özel türden bir

²² Tunalı'nın kaynak çalışmasından özetle diğer estetik tavırlar şöyledir: *Ereği kendinde olma* (auto-telos) ve *estetik tavır*'dan bahsedildiği zaman, estetik öznenin estetik nesne karşısında gösterdiği bir tavrıdan bahsedilmektedir ve onu kendi dışında bir amacı olmadan izlemek açıklanır. *Seyir* (*Contemplation*) ve *Estetik Tavır* bize estetik tavrın *contemplative* bir tavır olduğu üzerinde duran Kant'ı, aynı zamanda bu kelimeyi dile kazandırmasını hatırlatır. Burada açıklanmak istenen, suje her tür dışsal ilginin dışında seyretmeyi, seyretmek eylemi için amaçladığı, seyretmeden duyduğu haz nedeni ile bir şeyi seyretmek için seyretmek anlamını taşır. Kant'ın anlayışından da özetle, estetik olanın, estetik tavrın *contemplation* (seyir ya da tefekkür) özelliği, bu tavrın ilgi kurduğu obje'nin gerçek varlığı ile değil, bu obje'nin estetik tavra sahip suje üzerinde uyandırdığı etki ile, yani suje'nin konu olan obje'den haz duyup duymaması ile temellendirmektedir. Kısaca, estetik tavır *contemplative* olduğunda estetik obje'nin tüm maddesel ilintilerinin dışında ona bakılır, ondan haz almak için ona yönelir. *Kavram ve Estetik Tavır*, gelişmiş anlamda Kant'a göre ve daha önce Sokrates ve Platon'un da açıkladığı gibi, insanın en temel etkinliği olan bilme etkinliği, bireysel görüşlerden, "şimdi ve burada" olan nesnelere hareketle genel/düşünsel biçimlere, kavramlara ulaşır. Kavramsal bilgi, nesnelere birbirleriyle olan ilişkilerinin bilgisidir. Nesnelere arasında kurulan ilgi ise bir zihin işlemini gerektirir. Buna göre, kavramsal bilgi zorunlu olarak zihin bilgisi ya da mantıksal bilgiye karşılık gelir. Oysa estetik bilgi direkt olarak sezgiye dayanır. Croce'ye göre bilginin iki biçimi bulunur. Bilgi ya sezgi bilgisidir ya da mantık bilgisidir; ya fantaziden doğan bilgidir ya da zihinden; ya bireysel olanın bilgisidir ya da tümel olanın; ya tek tek nesnelere bilgisidir ya da onların birbirleriyle olan ilişkilerinin bilgisidir. **Duyum ve Estetik Tavır** kavramını açıklamak için estetik tavrın direkt olarak duygusal temele dayalı bir tavır olduğunu anlamak gerekir. Estetik kelimesinin kendisi bile duyu yoluyla kavrama anlamına gelir. Duyu bilgisi yetkinliğini estetik bilgide, sanat bilgisinde elde eder. Sonuçta estetik yaşantı bir duygusal yaşantıdır. Zira, duygular işe karışmadan estetik yaşantı meydana gelmez. *Algı ve Estetik Tavır* dendiğinde yaşamın, insanların ve etrafındaki her şeyi duyulur algıyla kavraması demek olmadığını, şeyleri duygusal algıyla da kavradığını algılamak gereklidir.

²³ *Eşduyum*, dilimize daha önce yerleşmiş olan *empati* (*ing. empathy*) kelimesinin Türkçe karşılığıdır. Bu araştırmada yer alan ve konuyla ilgili kaynakların birkaçında *Einfühlung* kelimesinin karşılığı olarak *özdeşleşim* kullanılmıştır. Oysa, *Etkili İletişim Terimleri Sözlüğü*'nde (Güz ve Ark., 2002) *özdeşleşim* kelimesi *ing. identification*'ın bir karşılığından türemiş olduğu açıktır. (s.271). Aynı kaynakta *eşduyum* (ya da duygu sezgisi) açıklamasından *Eingühlung*'un tam karşılığı olduğu ortaya çıkmaktadır (s:127). Bu araştırmanın devam eden sayfalarında kaynak olarak kullanılan Worringer'in Türkçeye *Soyutlama ve Özdeşleşim* başlığı ile çevrilen kitabında, yukarıda belirtilen açıklamalar çerçevesinde söyleyebiliriz ki, kitabın başlığı yanlış olmuştur. Worringer'in kitabı kendi dili Almanca'da, "Abstraktion und Einfühlung" olarak, İngilizce'de "Abstraction and Empathy" olarak çevrilmiştir, çünkü.(Vurgular araştırmacıya ait.)

duygu ilgisi niteliği elde eder. Bu özel duygu hali nesnelere özdeş olma sürecini doğurur. Tunalı'ya göre; "(...) Yıkık bir sütun karşısında duyduğumuz eziklik aslında sütuna değil, kendimize ait bir duygudur. Ancak, bu eziklik duygusunu kendimizde değil, o yıkık sütunda yaşarız." (2007:64) Dolayısıyla, insan nesnelere arasında bir eşduyum ilişkisi kurar ve kendisine ait duyguları nesnelere yüklemek suretiyle onlarla bir olur.

Duyusal hoşlanmaların doğrudan doğruya fizik uyarıcıya bağlı, uyarıcı var olduğu sürece var olan, o çekildiğinde diğerinin de ortadan kalktığından hareketle, kişilikte bir değişme, bir sarsılma meydana getirdiği, dolayısıyla estetik hazzın insanı değiştiren, ona mutluluk veren bir haz olduğu şeklinde açıklanır. Aristoteles'in "katharsis" kavramı ile, Kant'ın "duyarlık ile zihin arasındaki uyum ve özgür oyun" ile dile getirdikleri estetik haz (Tunalı, 2007:46), derin bir psikolojik-estetik anlamı içerir. Yani, estetik haz bize insanlığımızı yaşatan ve mutluluk veren bir kavramdır. Burada, eşduyum kavramı üzerinde durmakta fayda var: Lipps'in anlamca ifadesiyle, (akt. Tunalı, 2011b ve Depew, 2005), duygu denilen fenomen, insanın yalnız süje *sferi* (küre) ile ilgili olduğu halde, *eşduyum*da objenin de zorunlu bir varlığı vardır. Çünkü Lipps'e göre; "Estetik haz, bir duyulur obje'de kendi kendimizden duyduğumuz hazdır. Estetik olarak haz duymak demek, benim dışımda bulunan duyulur bir obje'de kendi kendimden haz duymam, kendimi onda yaşamam demektir." (Akt. Tunalı, 2011b:140). Bu yaşantı gündelik hayattan çıkıp sanat düzeyine geçildiğinde gücünü daha da arttırmaktadır. Çünkü artık burada nesnelere, objelerin içerikleri değil, onların biçimleri söz konusudur. Yine Lipps'e göre;

“Bir obje'nin biçimi, daima benim aracılığım, benim iç etkenliğimle bir biçim olmuş olur. Duyularda verilen bir obje'nin olduğu gibi alındığında, bir şey olmadığı, var olmadığı, bütün psikolojinin ve haydi haydi bütün estetik'in bir temel hakikatidir. O obje benim için var olmakla benim etkinliğim, benim iç hayatım tarafından içinde kavranır.” (a.g.e.)

O zaman, eşduyum etkinliği – yani bir duygu etkinliği – sanat düzeyinde nasıl bir sanat anlayışı halinde somutlaşır... *Dışavurumculuk*'un kavramsal açıklamasına yoğunlaşmış Worringer'in (2012) temel sorusu budur. Onun bu soruya aradığı karşılık sanat psikolojisini oluşturmuştur. Eşduyumun sanat somutlaşması, belli bir sanat anlayışını, biçimini gösterir. Bu sanat biçimi Worringer'e göre *naturalism*'dir. Çünkü, ona göre bütün naturalist/doğalcı biçimler temelini eşduyum etkinliğinde, insanla tabiat arasında meydana gelen bir belirli duygu ilgisinde bulur. İlgisi, insanla tabiat arasında kurulan uyumla ilgilidir. Bu ilgi içinde insan organik-canlının gerçekliğini kavrar, onda kendi aktivitesini, kendi hayatını yaşar. Bu, bir ruhsal beraberlik, ruhsal birlik mertebesidir. Böylelikle tabiat ve insan arasında *panteist içtenlik* gibi mutlu bir ilgi doğar.

Bu durumda, sanat tarihinin biçim yönünden çeşitlilik gösterdiğini hatırlamak durumundayız (Beksaç & Akkaya, 1990), (Gombrich, 1992), (Farthing, 2012): Bu çeşitlilik içinde eşduyum bütün sanat yaratıları için geçerli bir kavram olmamıştır. Worringer, natüralizm için eşduyumun değerini takdir etmekle birlikte, onun yetersizliğini görmüştür, “(...) Eşduyum teorisiyle birçok çağların ve ulusların sanat yaratmaları karşısında çaresiz kalırız.” (2012:11). Ancak devamında, yaşanacak çaresizlik duygusunun küresel dağılımında modern Batı sanatını dahil etmemekle Worringer, bu araştırmaya katkı yapmaktadır: İncelenen Amerikan Sineması, Batı sanatının bir dalıdır ve (Batılı) sanat yaratıları potansiyel olarak eşduyum yaratmaktadır – ona göre. Şöyle diyor, Worringer; “(...) Modern Batı sanatının dar çerçevesi dışında kalan o büyük sanat eserleri bütününü anlamada (eşduyum) bize

hiçbir tutamak vermez. Burada daha çok adı geçen stil'lerin olumsuz olarak değerlendirildiğimiz asıl özelliğini açıklayan tamamen başka bir sürecin olduğunu bilmek zorundayız.”²⁴ Tunalı, eşduyum içtepisiyle bütünü kavrayacak şekilde açıklanamayan bu çeşitlilik halini iki doğruldu içinde toplamıştır (2011b:143). Tabiata yaklaşım doğrultusunda: doğalcılık ve doğadan uzaklaşım doğrultusunda: soyut biçem. Ona göre, bütün sanat tarihi, bu iki biçem formunun diyalektik sürecidir.

Çernişevski'nin (2012) 1855 yılında estetikte materyalizmi ve sanatta gerçekçiliği savunduğu tezinde – ki daha ileride onun bu çalışması gerçekçi sanatın devrimci manifestosu olacaktır- açılımlarını o dönem için alışık olunmayan bir açıdan bakarak yapar; *Einfühlung* (eşduyum) estetik güzellikte ulaşılabilecek bir durum, bir varış ya da bir geçiş değildir. Çünkü ona göre, “gerçek”te²⁵ bulunan güzellik “sanattaki güzellik”ten üstündür. Bunu bir yere kadar onaylamak mümkün olsa da, Çernişevski'nin sorguladığı, toplumun farklı sınıflarına ait kişilerin sanat eseri karşısında tavırlarının aynı olamayacağıdır. Ona göre, toplumun “aşağı” sınıfından bir insanın, “yukarı” sınıfın sürdürdüğü hayatla bu hayatın kopyası olan sanat karşısındaki tavrının ne olacağı eşduyum üzerinden açıklanamaz.

Bu eşduyum teorisinden güzel ve çirkin hakkında tanımlar doğar. Worringer'e göre eşduyum süreci, her zaman ve her yerde sanat yaratmalarının şartı olarak öne sürülemez. Bu süreç, Grek-Roma ve modern Batı sanatının dar çerçevesinin dışında kalan o büyük sanat eserlerin bütününe anlamada, yukarıda da belirtildiği gibi bir veri oluşturmamaktadır. Başka uygarlıkların sanat biçimlerini eşduyum teorisi açısından yadsıyan bu görüşler, materyalist sanat tarihi kaynaklıdır. Materyalist sanat yöntemi sanat yapıtını üç etkenin bir ürünü olarak görmektedir: 1) Kullanılma amacı, 2) Hammadde, 3) Teknik. Materyalist yöntemeye göre sanat tarihi, özce bir

²⁴ A.g.e., s:14

²⁵ Bu sayfada: “Gerçek”, “sanattaki güzellik”, “yukarı, aşağı”- sözcelerindeki vurgular Çernişevski'ye aittir.

yapabilme (Können) tarihidir. Worringer'e göre sanat tarihi 19. yüzyılda geliştiğine göre, sanatın meydana gelişi üzerine ortaya atılmış teorilerin materyalist temelli olması doğaldır.

Materyalist sanat tarihi anlayışlarına Riegel, "sanat istemi" kavramıyla karşı çıkar. "Mutlak sanat istemi", yaratmanın nesnesinden ve biçiminden tamamen bağımsız, kendi kendisinden ibaret olan ve biçim istemi olarak davranan gizli iç-istektir. Mutlak sanat istemi her sanat yaratmasının ilk ögesidir ve her sanat yapıtı, en derin özü bakımından, yalnız a priori olarak varolan mutlak sanat isteminin bir nesnelleşmesidir. Riegel'in sanat tarihi araştırma yöntemine "sanat istemi" kavramını sokmasıyla, sanatın gelişme tarihi bir *yapabilme* tarihi iken, yapabilmenin *istemedi*nden çıkan ikinci dereceden bir olay olduğu psikolojik varsayımına dayanarak, bir *isteme* tarihi (Wollen, 2004) olarak görülmeye başlanır. Geçmiş çağların stil özellikleri, o halde, yapabilmedeki yetersizliğe değil de, başka bir şeye yönelmiş olan istemeye indirgenmiştir. Worringer de buradan hareketle, eşduyum teorisinin ölçüt olarak ortaya koyduğu doğayı taklit etme içtepesini, her ne kadar insanın temel bir ihtiyacı olarak görse de bu ihtiyacın giderilmesini sanat alanının dışında bırakır. Asıl sanat her zaman derin bir psişik ihtiyacı giderir; salt taklit etmekten doğan oyun sevincini değil. Worringer'e göre sanat, psişik ihtiyaçlardan doğar, psişik ihtiyaçları giderir ve bu bakımdan da ancak psikolojik olarak temellendirilebilir ve yalnız bu anlamda, sanat tarihinin din tarihi ile hemen hemen eşdeğer bir önemi vardır.

*"Herhangi bir insan eylemi yüce estetik deneyim çağrıştırıyorsa, bu kesinlikle cinayet eylemidir."*²⁶ (Jones, 2007: 228). 18inci yüzyılın ortalarında İtalyan gravürcü ve mimar Giovanni Battista Piranesi'nin şiddet ve acı çekmenin estetikleştirilmesi için labirent benzeri zindanlarda fareler gibi kapana kısılmış ve raflara gerilmiş insanların

²⁶ İngilizce orijinalinden Türkçeye araştırmacı tarafından çevrilmiştir.

tasvir edildiği hapishanelerin hayali gravürlerini yaptığı (Wilton-Ely, 2008) bilinmektedir. (Piranesi'nin gravür örnekleri Ek:2'de sunulmuştur). Besteci Richard Wagner 1849 yılında, Avrupa sokaklarını devrimlerin kasıp kavurduğu ve yetkililerin protestoları bastırıldığı ve devlet güçlerini birleştirdiği devirde (Sennett, 2010) "Biraz sanatsal terör uygulamak için çok büyük bir isteğim var", demiştir (Correspondence of Wagner and Liszt, Volume II). 1929 yılında, Andre Breton birinci manifestosunda sürrealist sanat hakkında söylediği, "En basit sürrealist hareket kalabalığın içine olabildiğince hızlı, tetiğin çekileceği şekilde elde tabancalar ile sokaktan aşağıya doğru koşarak körü körüne ateş etmekten oluşur" (Breton, 2003), cümlesi 20inci yüzyılın şiddetin güzelleştirilmesi kavramına bir örnek teşkil eder. Ancak, şiddet öğelerinin bir sanat yapıtında yer bulmasının tarihi 18inci yüzyıl ve sonrası ile kısıtlı değildir.

İsa Peygamber'den sonra ya da Sennett'den ödünç alarak (2011b), "*tanrının yere inmesi*"²⁷nden sonra, Avrupa ya da Batı resim sanatında Eski ve Yeni Ahid'te ve İncil(ler)de²⁸ yer alan anlatıların resmedilmesinde şiddetin estetize edilmesinden

²⁷ Sennett, özetle, kadim Atinalının ahiretle olan bağıni henüz yere inmemiş tanrıların, ulaşılmaz gökyüzünde yer aldığını bilerek kurduğunu, işlevlerine göre o tanrılara güvendiğini, kaderini onların çizdiğine inandığını yazar. Ayrıca Atinalının ahlak olgusunu o tanrıları kızdırmamak üzerinden yaşadığını da ekler. İsa'dan sonra Roma İmparatorluğu döneminde tanrı artık yere inmiştir ve halk için (de) yapmakla zorunlu olunan dini ritüeller kent meydanlarında olmayı gerektirir. Bu dine dayalı ritüeller, iktidarın sesini güçlendirmekte kullanılır.

²⁸ İsa'nın vaizlerini nakleden Matta, Markos, Luka ve Yuhanna İncilleri kastedilmektedir. Günümüz Hristiyan teolojistleri bu İncillerin tam olarak kim tarafından nerede ve hangi formda yazıldıkları konusunda bir fikir birliği içinde değildir (Erbaş, 2004).

bahsedemeyiz. Orada işleyen perspektiftir. (Resim 2.2)²⁹.



Resim 2.2: Kerald (Meister des Codex Egberti – illuminated manuscript)“Massacre of the Innocents” 10.yüzyıl

Aynı dinsel metni (*Masumların Katledilmesi*) kendine bir okuma aracı olarak gören Raphael, bir dönem eğittiği ve birlikte çalıştığı Raimondi'ye, tasarımı kendisine ait olan bir taşbaskı yaptırmıştır (Resim 2.3).³⁰

²⁹ Resim 2.2, “Massacre of the Innocents” Matta İncili 2:18 Masumların Katledilişi 10.Y.Y. Kaynak: <http://www.artforgers.com/art.cfm?id=153382> (Erişim Tarihi 21/11/2014)

Matta İncili'nde ilgili bölümde yazılanlar: “(...)Yıldızbilimciler gittikten sonra Rab'bin bir meleği Yusuf'a rüyada görünerek, “Kalk!” dedi, “Çocukla annesini al, Mısır'a kaç. Ben sana haber verinceye dek orada kal. Çünkü Hirodes öldürmek için çocuğu aratacak.” Böylece Yusuf kalktı, aynı gece çocukla annesini alıp Mısır'a doğru yola çıktı. Hirodes'in ölümüne dek orada kaldı. Bu, Rab'bin peygamber aracılığıyla bildirdiği şu söz yerine gelsin diye oldu: “Oğlumu Mısır'dan çağırdım.” Hirodes, yıldızbilimciler tarafından aldatıldığını anlayınca çok öfkeleni. Onlardan öğrendiği vakti gözönüne alarak Beytlehem ve bütün yöresinde bulunan iki ve iki yaşından küçük erkek çocukların hepsini öldürttü. Böylelikle Peygamber Yeremya aracılığıyla bildirilen şu söz yerine gelmiş oldu:

“Rama'da bir ses duyuldu,
Ağlayış ve acı feryat sesleri!
Çocukları için ağlayan Rahel
Avutulmak istemiyor.
Çünkü onlar yok artık!”

Kaynak: <http://incil.info/kitap/Matta/2> (Erişim Tarihi 21/11/2014)

³⁰ Resim 2.3, Kaynak: http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/pd/r/raphael_massacre_of_innocents.aspx (Erişim Tarihi 14/10/2014)



Resim 2.3: “*Massacre of the Innocents*” circa 1509
Marcantonio Raimondi

Yine aynı dinsel metni kendine bir okuma aracı olarak gören Rubens, dönemin resim sanatı göndermeleri ile bir daha resmetmiştir (Resim 2.4)³¹.



Resim 2.4: “*Massacre of the Innocents*” circa 1638
Peter Paul Rubens

Birbiri ile zamansal açıdan farklılıklar gösteren bu tablo ve resimlerin ortak yanını görebilmek için onları sanatsal nesnelere olarak değil, içinde şiddeti tüm koyuluğu ile barındıran, metinde yazılanları *yığınları* inandırma amacı taşıyan araçlar olarak

³¹ Resim 2.4, Kaynak: http://www.art.com/gallery/id--a23736/peter-paul-rubens-posters_p3.htm (Erişim Tarihi 21/11/2014). Rubens'in bu tablosu Münih'te, Alte Pinakothek Sanat Galerisi'ndedir.

görmek (de) gereklidir. Dini metinde anlatılanları *insan yığınlarına* inandırmanın tek yolu vardır, o da resimsel anlatıdır. Berger (2011), bugün de sanat için düşünce üretenlere, araştırma yapanlara yol gösteren çalışmasında anlamca belirttiği gibi, görme, sözcüklerden önce gelir. Yukarıda örneklerini gördüğümüz “yeniden canlandırma”lar hemen hemen her zaman aslında hiçbir şeyin değişmediği düşüncesini güçlendirmek içindir. Bu çalışmada Ek:3’de yer alan görsel örnekler, şiddet nesnesinin değişime uğramadan sergilendiği sanat yaratılarıdır. Sanata yüklenen psikolojik ve ahlaki değerleri temsil etmektedirler.

İnsanın tarihi çıkarlar sözkonusu olduğunda çocukların da öldürüldüğü bir tarihtir. Hatta savunulan ideolojinin vazgeçilmezliği vurgusu masum ve küçük bedenlerle altı çizili bir biçimde ifade edilebilmektedir. Eco’nun ortaçağı konu alan iki ayrı çalışmasında da belirttiği gibi (1997 ve 1999) sıradan insanı dinsel metinlerin göndergelediği ahlak içinde tutmak, onların ortaya koyduğu alt düzeydeki emeği yüceltmek, tuvalet temizlemenin, kömür küremenin, odun kesmenin, içinde çocukların (da) olduğu aileleri korumanın ya da masumun tanımını iktidarın belirlediği olgular çerçevesinde algılatıp onu koşulsuz korumanın demir koşumlu bir at üstünde savaşmak kadar soylu bir davranış olduğuna inandırmak söz konusudur. Böyle oldukları için, kimi zaman sergilendikleri yere, görüldükleri tarihsel koşullara göre politik anlamı değiştirilebilecektir.

Günümüz Filistin’inde deniz kıyısında oynayan çocukların top mermisi ile parçalanmış bedenleri 21. yüzyıl *ikonizmi*³² ile düşünüldüğünde masumların

³² Buradaki *ikonizm* popüler kültürün kullandığı şekliyle olanı ifade ediyor. (a.n.)

öldürülmesinin hala gerçekleştiğine, aynı zamanda hala günah ve suç sayıldığına ancak, –yineleyerek- hala gerçekleştiğine bir örnektir.³³

Mahatma Gandhi'ye, “Batı uygarlığı hakkında ne düşünüyorsunuz?” diye sorulduğunda, “İyi fikir, güzel olurdu” yanıtını vermişti (Gandhi & Attenborough, 2001:81). Avrupa sanatı ve Batı Aydınlanmasıyla ilgili benzer soruyu sorma halinde Gombrich'in bu araştırmaya da kaynak olan yapıtında bir bölüm adı olan “Bir Akıl Çağı” yaşansaydı hiç fena olmazdı, cevabını vermek gerekliliği doğmaktadır. Batı sanatında son beş yüz yıldır bir devamlılıktan söz edilecekse, büyük sanat eserlerinin çoğunun ya zulüm gören erkek ve kadınların kayda düşülmemiş çilesini konu aldığını ya da acı çekmeyi gerekçelendirdiğini, hatta haklı çıkardığını ve bu açıdan ortaklaştıklarını söylemek mümkündür. Konuya nesnel bir yaklaşım getiren Eisenman'ın da (2012:124) belirttiği gibi, itaatın/boyuneymenin içselleştirilmesi ve erotikleştirilmiş cezalandırmayı içeren bir *pathos formula*'nın tanımı olarak da aldığı Avrupa ve Batı sanatı çoğu kez güç, şiddet ve kibirin hizmetçisi olmuştur.

Bir kaç örnekle değinmek gerekirse, William Hogarth'ın 1751'de yaptığı “The Reward of Cruelty” (Zulmün Mükafatı) isimli gravür ve oymabaskı çalışması kurmaca anti-kahraman Tom Nero'nun işlediği ağır suçlar (hayvanlara eziyet,

³³ Bir paradoks: Anadili İngilizce olan toplumbilim çalışmaları toplum kültürünü tarif ederken onun geri planını devasa bir katman üzerinde inşa eden şiddet olgusuna bir tanık ve kurban eklemiştir (Bu çalışmanın “Amerikan Sineması'nda Şiddetin Estetik Anlatımı” bölümünde irdelenmişti). Bununla sadece eylemin fiziksel zararını değil, aynı zamanda hukuksuz olduğunu ifade eden bir hüküm bildirir (Geertz, 2010), (Riches, 1989). Batılı anlayışların içerikleri, “başkalarına verilmiş fiziksel zarar”ların sadece belirli sosyal bağlamlarda şiddet sayıldığını gösterir. Bu konuda olumsuz anlamdaki hareket noktası, devlettir. Devlet tarafından uygulanan fiziksel zor, Radcliffe'den aktaran Riches'in yazdığı gibi (1989:13), “siyasi organizasyon” şiddet değildir. Yukarıda birer kopyası sunulan ve aynı yazılı kültür farklı zamanlarda, farklı sanatçılar tarafından görselleştirildiğinde varlıklarına şahit olduğumuz şiddet uygulayıcıları birer “iktidar temsilcileri”dir. Bu durumda, Batı'da - Anglosakson kültür kastedilmektedir - yazılı ve görsel kültür dinamiği Ong'un savunduğu (2012:208) “bilincin içsellik ve açıklığa doğru ilerleyen evrimi”nin bu durumda bir parçası değildir. (a.n.)

hırsızlık, tecavüz, cinayet) sonucu mahkeme tarafından yargılanmasını ve cerrahlar eliyle öldürüldükten sonra cesedine eziyet edilmesini betimler (Resim 2.5)³⁴.



Resim 2.5: “Zulmün Mükafatı” 1751, William Hogarth

Resimde, ön planda bulunan bir köpek Tom’un kalbini çiğnemektedir. Böylece suçlunun daha önce hemcinslerine, kadınlara ve hayvanlara uyguladığı işkencelerin öcü alınmaktadır. Bu gravür ve oymabaskıların dönemin gazetelerinde yayınlanmasının nedeni avam halk topluluğuna ahlaklı olmazlarsa başlarına gelebilecekleri konusunda zihinlerine korkutucu imgeler serpmek ve ürkütmektir. İzleyen/yargılayan konumundaki hakimin, resime bakan “ben” ile aynı konumda oluşu dikkat çekicidir.

³⁴ Resim 2.5, kaynağı: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/hogarth/hogarth-hogarth-modern-moral-series/hogarth-hogarth-4> (Erişim Tarihi 10/12/2014)

Örnekleri çoğaltmak mümkündür ancak seçilen kadarıyla klasik geleneğe ve onun “karanlık ve hazin” *pathos formula*’sına klasisizmin manevi-insan biçimci aura’sıyla bakmak mümkün olmamaktadır. Ancak, Baudrillard’ın köklü bir dönüşüm olarak nitelendirdiği Pop Art’la bu durum değişmiştir. Şöyle der, Baudrillard;

“20. yüzyılda sanat nesnelere insanın gölgesi altında yaşamaktan çıktı ve uzamın analizindeki (kübizm gibi) bağımsız unsurlar olarak görülmemiş bir önem kazandı. Kübizmden kısa bir süre sonra sanat nesnelere soyutlama noktasına varana dek kayboldu, ardından Dada ve sürrealizmde ironik biçimde diriltildi, soyut sanata doğru ilerleyen akımlarda parçalandı ve uçucu hale getirildi; günümüzdeyse sanat nesnelere görüldüğü kadarıyla Yeni Figürasyon ve Pop Art’taki imgeleriyle barışmış durumdadır”. (2012:33)

Pop Art, Baudrillard’a göre sanatın düz, hiçbir şey göstermeyen imgeye indirgenmesini, böylece çağdaş (postmodern) toplumun mantığını yeniden üretmesini temsil eder ve bu açıdan onun eserlerinde önemli yere sahiptir. Pop, derinliğin, perspektifin, çağrıştırmının, tanıklığın; anlam üreticisi ve putkırıcı eleştirmen olarak sanatçı kavramının sonuna işaret eder. Dolayısıyla Pop Art Baudrillard’a göre sanat tarihinde bir dönüm noktasıdır: Sanat, göstergelerin, özellikle kendisi de her şeyden önce bir gösterge sistemi olan tüketim toplumunun göstergelerinin yeniden üretiminden ibaret hale gelir. Pop, göstergenin gönderge karşısındaki zaferini, temsili sanatın sonunu, “simülasyon” adını verdiği yeni bir sanat formunun başlangıcını temsil eder. Baudrillard bu nedenle Pop Art’ı naif Amerikancılığı, galiz ticariliği, düzlüğü ve bayağılığı yüzünden eleştirmenin yanlış olduğunu, çünkü tam da bu sebeplerle çağdaş kültürün mantığını yeniden ürettiğini söylemiştir.

Bu bağlamda, aşağıda günümüz resim ve afiş sanatçılarından Eric Drooker'in³⁵ yaratılarına yer verilmektedir.

Drooker'ın dünya çapında protesto hareketlerinin bir sembolü haline gelen *Colossus Poster*'ine³⁶ (Resim 2.6) Barthes'ın iki düzeyli kuramı çerçevesinde ele alarak bakıldığında görünen, dev uyluklara sahip çıplak bir kadının, gecenin karanlığında kent caddesinin ortasında hiddetle durması ve bakmasıdır. Kadının elleri kalçalarındadır. Altında yanan protesto ateşinin etrafında kent insanları yer alır. Kadının



Resim 2.6: “*Colossus Poster*” Eric Drooker, 2011
önünde düzen içinde duran güvenlik görevlilerinin (ya da iktidarın) arasından bir tehdit oluşturan ve gaddar duruşu ile tank görülür. Namlusunu kadının üzerine çevirmiştir. Görünen o ki, bu tank ve bu polis, bu kadın ile başedemeyecektir. Düzenlerini bozmadan beklerler. Kadın da bekler. Bu kadın figürünün yine Drooker'ın diğer kadın figürleriyle benzerliği temsil

³⁵ Drooker kendi söylemiyle üçüncü nesil bir New Yorkludur. Ülkesinde tanınmış bir resim sanatçısı, bir ilustratördür. Hayata bakışını şair Allen Ginsberg ile birlikte oluşturduğu (şair ölmeden önce) *Illustrated Howl* isimli çizgi romanda kara mizahın içerdiği bir şiir/öykü etrafında anlatmıştır. Para kazanma zorunluluğu *New Yorker* dergisi için kapak çizmesine neden olmuştur. Onun hazırladığı kapak çizimleri bir sanat yaratısı olmasının yanı sıra siyasi hareket ve sanatı birlikte harmanlaması ile ön plana çıkmaktadır. 1994 yılından beri orada çizen Drooker, siyasi inançlarını içselleştirmiş olduğundan sanatı da direkt olarak bunu yansıtmaktadır. (a.n.)

³⁶ *Colossus Poster*'in sembol oluşu A.B.D.'inde ve Avrupa ülkelerinde gerçekleşen protesto ve ayaklanmalar için geçerlidir. Müslüman çoğunluğun yaşadığı ülkelerdeki ayaklanmalarda bu resmin bir sembol olması bedeninin çıplaklığı nedeniyle mümkün görünmemektedir. Resim 2.6 Kaynak: <http://www.drooker.com/prints.html> (Erişim Tarihi 12/12/2014)

ettikleri üzerindedir: Şiddet karşısında bedensel olarak güçlü, dirayetlidirler.³⁷ Drooker'ın çizgilerindeki kadınlar doğurgan bir gücü de temsil eder ancak edilgen değildir. Korumacı ve isyankar duruşları ile kent insanının kırılğan bedenini sarar, sarmalar ve eylem içindedir. Sanatçının yarattığı bu kadın kent bireyciliğinin de bir sembolüdür. Onun insan bedeni içindeki hareketi akış ve değişim ihtiyaçlarına yeni, kolektif bir anlam verir: Şiddet karşısında direnen tüm bedenler akışkan ve serbesttirler.

Drooker'ın bir kadın bedeni üzerinden sisteme başkaldırmayı resmetmesi ister istemez 1789'daki yiyecek ayaklanması ile topluma ilk kıvılcımı atmış olan kadınların Fransız Devrimi'ne öncülük etmiş olmalarını hatırlatmaktadır. Devrim bir günde gerçekleşmemiştir ve ayaklanmalar/protestolar 1792'ye kadar sürmüştür. Sonuçta orada yapılmak istenen, altı çizili olarak belirlenmemesine rağmen, tarihçi Furet'nin betimlediği gibi (1990), paramparça haldeki bir toplumu bir hayalin dürtüsüyle yeniden bir bütün olarak yapılandırmaya çalışmak idi. Fransız Devrimi "bir yurttaşın" nasıl görüneceğini icat etmek zorundaydı. Sennett'a göre (2010) bu evrensel bir figür icat etme ihtiyacı, cinsiyetçi bir yaklaşımla dönemin kadınının akla ve gerçeğe uygun olmayışı ile ilgili önyargılar gözönünde tutulduğunda, herkesin tanımını kavrayacak/barındıracak bu yurttaşın bir erkek olacağı anlamına geliyordu. Devrimcilerin bu özne arayışı ideal gereklerin erkek bedeninde olduğu üzerinde yoğunlaşmıştır. Oysa 1789'da kıvılcımı çakan ilk ayaklanma, kadınların o gün satışta olan ekmeğin fiyatını ödemeyi reddetmeleri ile başlayacaktır. 1792 yılının Paris'inde devrim ortamını süsleyen bütün devrimci göstergelerin, Herkül'ün ve

³⁷ Türkiye'den hemen hatırlanan bir örnekleme yapmak gerekirse; Nuri İyem Anadolu kadınlarını tuvale yansıtırken onların gösterdiği güç ve dirayeti gözlerden okumamızı ister. Süleyman Saim Tekcan'ın erken dönem çizgilerindeki köylü kadınları ise toprağa sağlam basan iri ayaklı, iri kemikli, geniş omuzludur. Anadolu topraklarının bütün yükü onların omuzlarında, kararlı bakışlarında taşınır; yalnızdırlar; isyan etmezler, baş kaldırmazlar. (a.n.)

Cicero'nun büstleri arasında "Marianne"³⁸ adı verilen ideal yurttaş suretini bulurlar. O, bir kadındır. Onun cömert, akıcı ve bereketli dişi bedeni herşeyden önce devrimi eski rejimin kötülüklerinden ayırma işlevini görür. Aynı zamanda toplumun birbirine benzemeyen, geniş çeşitlilikteki insanları kendi çerçevesi içinde birleştiren siyasi bir metafordur da...

Drooker resimlerinde gördüğümüz kadın figürü son yıllarda dünyanın çeşitli ülkelerinde patlak veren ayaklanmaların/protestoların sonucu iktidar tarafından şiddete maruz bırakılan toplulukların kucaklayıcı bir figürü haline gelir mi, bugünden yargıya varmak yanıltıcıdır.

Diğer taraftan kent ortasında, caddede, sokakta ellerinde sapan, gitar, çeşitli müzik aletleriyle devletin güvenlik güçlerinin hegemonyasına, son model silahlarına karşı koyan eylemcilerin yaşadıkları apartman dairelerinden, varoşlardan, iş kulelerinden çıkıp sokağa dökülmeleri 1700'lerin sonundaki *dünyadaşlarımızın* yaptıkları, eyledikleri ile benzerlikler göstermektedir. Buradaki benzerlik şekilsel değil, baskı altında kalan insanın taşıyacağından fazlası karşısında aldığı ortak bir tavır olarak okunmalıdır . (Drooker'ın şiddete karşı gelen insan bedenlerine örnekler Ek:4'de sunulmaktadır).

"Marianne" ile Drooker'ın kadınları acıları ve dolayısıyla şiddeti yumuşatması bakımından ortaklık göstermektedir. Emirlerle uymanın, itaat etmenin artık zorla talep edildiği kapitalizm sonrası bu dönemde (post-capitalism), çıplak bile olsa cinsellik içermeyen, hareket halinde, akışkan, kararlı ve korumacı bu kadın figürü "Marianne" gibi koşulsuz bir sevginin ve inanmanın ürünü olmaya aday gibi durmaktadır. A.K. Thompson, Skop Dergi'de yayınlanan Drooker ile ilgili

³⁸ "Marianne" bugün hala Fransız demokrasininin sembolüdür. Bu kadın figürünün devlet tarafından onaylanmış resmi bir modeli yoktur. "Marianne"nin sembolleri köleliğe başkaldırı, politik güç, halkın gücü ve cesareti, zeka, sosyal eşitlik, kardeşlik, özgürlük, adalet, çalışma ve umut olarak okunuyor. (a.n.)

makalesinde³⁹, “Başka bir dünyanın mümkün olduğunu” ilan edecek kadar taşkın bir biraradalık, neden hayal gücünü canlandırmak için, (kendisi de mitsel alıntılardan oluşan) romantik geçmişin arşivine geri dönmüştür?” diye soruyor. Oysa onun geç kapitalizm dediği, dönemin gerçekliklerini tarihsel bir süreç, karşıtlarını ekonomik temelli toplumsal oluşumların varlığında üreten ve bu karşıtların giderek çatışmasıyla ortaya çıkan bir unsur olarak görmek gereklidir. Aksi takdirde 16. yüzyıldan 18. yüzyıla kadar ekonomik nedenler yüzünden fiziksel anlamda da gittikçe daralan Paris sokaklarından binlerce insanın birbirine eklenerek, artarak meydana ulaşmasını, oradan saraya yürümesini anlamak mümkün değildir.

Paris’te Cumhuriyetin ilanından sonra erk, meydanın insanları biraraya getirmesinden ve tek ses olmasından rahatsızlık duyduğu için bu alanları “şehrin akciğerleri” olarak düzenleyecek, ağaçlandıracak ve etrafını tel ile çevirmek suretiyle yalıtacaktır. Bu parklara girme ayrıcalığı kralın akrabalarına, bürokratlarına ve burjuvaya mensup ailelere verilmiştir. 18inci yüzyıldan itibaren meydanlar, kamusal olmaktan çıkmış bedenlerin doldurduğu, rant kaynağı haline dönüşmüş kamusal alanlardır. Kapitalizmin hız kazandığı modern zamanlarda kentte beden imgesi kopuk, dışlanmış, sempatiden yoksundur; kabuğuna çekilmiştir ve yorgundur. Drooker’ın resimlerindeki eylemciler Benjamin’in anlamca ifadesiyle, tarihin ve mitin gerçekleşmemiş unsurlarını hatırlayıp şimdi, bu zamanda tekrar devinmeye başlamışlardır. Drooker’ın resimlerinde arka planda yer alan kent imi kapitalizmin sattığı *inşaat mucizesi* olmaktan çıkmış tüm *im mucizelerini* eleştirir. Sapanla direnenler, yanında ve birlikte hareket eden insanın acısına, sokakta/caddede hep bir arada bulunan acılara duyarlı bir yurttaş bedeni haline gelmeye hazır görünmektedir.

³⁹ Makalenin İngilizce’den çevirisi Elçin Gen tarafından yapılmış.

Drooker'ın resimlerinde görülen (Bkz. Ek:4), yeni kent imi içinde hoyratlığı, acımasızlığı ve sahip olduğu son teknolojik silahlarla iktidar söylemini dayatan güvenlikçiler ve onların şiddetidir. Burada dikkat çeken nokta, resimlerde betimlenenlerin Amerika'ya dair olmadığı, dünyanın çeşitli metropollerinde değişik nedenlerle filizlenen protesto ve ayaklanma görselleriyle ve söylemleriyle benzerlik içerdiği. Bunun nedeni artık havada gezinen, herhangi bir yere varmayı hedeflemeyen *flaneur*: yeni medya olsa gerektir.

Estetize etmek kavramının doğumu ve aynı süreç içinde bunun Amerika Birleşik Devletleri'ndeki yansımalarının sosyolojik ve sanatsal verilerle irdelenmesi yeni bakış açıları geliştirmiştir. "Estetize etmeyi" sosyal ve kültürel değişimler sürecinde öğrendiğimizi ilk vurgulayanlardan biri, bir *flaneur* olan Benjamin'dir. ⁴⁰

⁴⁰ Araştırmacıya göre, belkide tarihin son/kalan estetize edilmemiş yaşam kesiti Benjamin'in ölmeden önceki birkaç günündedir, çünkü hem bir kendiliğindenlik, hem tesadüf dediğimiz zamansal nedeni açıklanamaz olaylar hem de geçmişin olay dizgelerinin ayrı ayrı birer nokta değil, bir virgül oluşunu gösterir. Şöyle ki; Varlığını olumsuz anlamda iyice belli eden Nazi iktidarı (Gestapo) 1939 yılında, Benjamin'in Paris'teki evini içinde o yokken basar ve yazdıklarına (dosyalar, defterler, not kağıtları) el koyar. Benjamin için oldukça önemli olarak nitelendirilen bu belgelerin "kayboluşu" onun artık sadece Paris'te değil, bir Yahudi olarak Avrupa'da hiçbir yerde kalamayacağını da bir göstergesi olmuştur. Paris, Nazi ordusunun eline geçecektir ve yayılmacılığını tüm Avrupa içinde sürdürecektir, ona göre. Ondan önce davranan arkadaşları (özellikle yazıştığı arkadaşı Adorno) Amerika Birleşik Devletleri'ne çoktan "kaçmayı" başarmışlardır ve Adorno onun da artık zaman kaybetmeden gelmesi gerektiğini söylemektedir. Hitler'i hoşnut etmek isteyen Fransız Vichy hükümeti 1940 baharında mültecilere Fransa'dan çıkış vizesi vermemeye başlar. Bu durumda Benjamin Fransa-İspanya sınırından "kaçak" olarak Lizbon'a ulaşmaktan başka çaresi kalmadığını anlamıştır. Oldukça geç kaldığını bile bile, Marsilya üzerinden (ki orada Arthur Koestler ile buluşmuş ve bir ihtimal ondan aldığı, başka bir ihtimal zaten yanında olan morfea kristallerinin – bir tür deri hastalığı için kullanılan ve içinde kinin barındıran ilaçlar- bir kısmını Koestler ile paylaşmıştır) İspanya-Fransa sınırındaki Port Bou'ya gelir ve 25 Eylül 1940'da sınır kapısına dayanır. Peşinde Gestapo'nun adamları olduğunu biliyordur. Oraya gelinceye kadar, daha önceden kalp hastası olduğu için de oldukça yorulmuştur. Üstüne sınır kapısında, İspanya Jandarma Birliği'nin başındaki subaydan sınırın kapatılması için emir verildiğini öğrenince yoğun bir tükenmişlik duygusu yaşar. Arkasında Gestapo vardır, Nazi yönetimine teslim edileceğini biliyordur. Birlikte geldiği Yahudi mülteci topluluğuyla, ertesi sabah, aynı yoldan Fransa'ya geri dönmeleri söylenmiştir. O gece yarısı yanındaki morfea kristallerini yutarak kendi hayatını sonlandırır. Bu izlek devamında virgül oluşturan yerlerden bir tanesi de şudur; Benjamin'in öldüğü günün sabahı (26 Eylül 1940) İspanya Hükümeti sınır kapısının açılmasına karar verir. Benjamin dışında diğer Yahudi mülteciler sınırı geçerek kaçmayı başarırlar (Arendt'den Akt. Oskay 1982), (Witte, 2001). Witte'nin Walter Benjamin'in yaşamöküsünü yazarken yaptığı şey, onu bütün çoğulluğu içinde kavramaya yönelmesidir. Kişisel yaşamda olan bitenin yanı sıra toplumsal ve tarihsel geri plandaki gelişmeler anlatılmıştır. Bu tablonun ortasında da Benjamin'in hem Yahudi bir entelektüel olarak yaşadıkları hem de entelektüel serüveni ayrıntılı biçimde irdelenmiştir. Witte betimleyici bir yaklaşım kullanır. Bu da kişinin gizlerine girebilme amacıyla örtüşür. Kitabın son cümlesi şöyledir; "*Küçük Port-Bou mezarlığında Benjamin'in mezarı nerededir, kimse bilmiyor.*" Bu cümle yalnızca Benjamin'in somut bir gezimini ortaya koymamaktadır; aynı zamanda biyografi türünün tanımıdır. Benjamin hem çok yakınımızda hem de hiçbir zaman ulaşamayacağımız, tanıyamayacağımız denli uzaktadır. Bulduğunu kestirdiğimiz yerin dolaylarında dolaşır, gördüklerimizi "yazabiliriz" ancak. Ne denli Benjamin ile özdeşler, bilemeyiz, ölçemeyiz ve onun yaşamını estetize ederiz, biz de... (a.n.)

O, çağdaş toplumların besleyip büyüttüğü bir aktarım krizinden bahseder ve iki aktarım ayırımını varsayar (1993:48). Aşağıda araştırmacı tarafından oluşturulan şekilde (Şekil: 2.1) bu ayırım açıklanmaktadır:



Şekil 2.1: W.Benjamin – Aktarılan Deneysel /Yaşanmış Deneysel

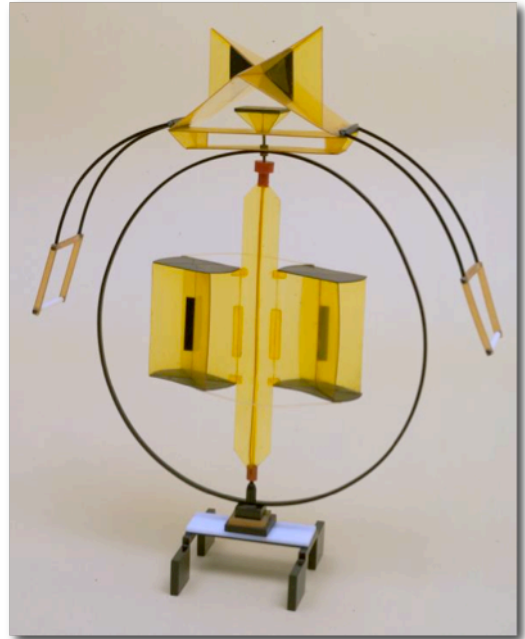
Benjamin'in ayırdığı Aktarılan Deneysel, geleneksel toplumların tipik özelliğidir. Deneysel aktarımı 1. Dünya Savaşı ile birlikte sembolik anlamda çökmüştür. Modernite, aktarılan deneysel çöküşü ile nitelenir (Traverso, 2009: 3). Savaşa kadar doğanın ritmine ve kırsalın kodlarına göre yaşamayı atalarından öğrenmiş genç köylüler savaşa birlikte toplumsal ve zihinsel evrenlerinden zorla koparıldılar. Artık önlerinde hiçbir tarife ve daha önce yaşanmış deneysel uyarlanamayan bir tablo vardır: Yüksek frekanslı sesle patlayan bombalar, tarifi mümkün olmayan bir gerilim ve bu kuvvet alanı içinde kırılğan insan bedeni... Traverso'nun yazdığı gibi;

(...) Cepheden suskun ve belleğini yitirmiş dönen binlerce asker, düşman mevzilerini hiç durmadan top ateşine tutan ağır topçuların Shell Shocks'uyla⁴¹ sarsılmış, iki çağ arasındaki o durağı temsil ediyorlardı: miras alınan deneyimin oluşturduğu gelenek dönemi ile bellek aktarımının doğal mekanizmalarından kaçan felaketler dönemi. (2009: 12)

Benjamin'in ifade ettiği ve onun analizlerinde görülen *poetik düşünebilme yeteneği* (Oskay, 1982) modern zamanın yaşayan herşeyi daha kendi zamanı içindeyken bile yıkılmaya mahkum ettiği günümüz koşulları karşısında, şeylerin, idea'ların ve her çeşit yaşam deneyimlerinin geçmişin derinliklerinde geçirdikleri kristalleşme süreci sonunda aldıkları yeni biçimlere rağmen yeniden gerçekliklerine kavuşturulması için uygun bir düşünme biçimidir.⁴²

Savaş sonrası sanatın tarihinden, sanatçının artık kendi nesnelere yaratma isteği var gücüyle bağırır. Burada *yaratmak* ve *nesnelere* terimlerini vurgulamak gereklidir.

Sözü edilen şey, ne denli ustalıklı olursa olsun, gerçek bir nesnenin basit bir kopyası değildir. Savaş öncesi dönemde *art nuovo* sanat yaratıları içinde bol süsleme yer alırken, savaş sonrası *Gerçeküstüçülük* ve *Yapılandırıcılık* akımlarıyla geçmişle bütün bağlar kopartılmış, endüstriyel malzeme ve teknikleri yüceltilmiştir. Sanat yaratıları



Resim 2.7: “Rotating Fountain” Naum Gabo, 1925
Tate Collection © Nina & Graham Williams

⁴¹ Savaşın yarattığı ruhsal çöküntü. İlk defa 1917 yılında İngiliz Savaş Psikiyatristi W. H. Rivers (1864-1922) tarafından telaffuz edilmiş. (a.n.)

⁴² A.g.e. S:48-49

artık daha dayanıklı bir şeydir; savaşa bile dayanacak, bozulmayacak bir şey... (Şekil 2.7)⁴³ Ya da gerçekliğin yerine düş gücünün konmasıyla bilinçdışı dünyaya girerek yine savaşın yarattığı yıkımlara o dünyada bir cevap vermişlerdir. Böylelikle insan kendi kendisini irdeleyip çözebilecektir; *savaşın yıkıcılığına karşı, kendi formum...* (Resim: 2.8)⁴⁴

Savaşa bile dayanacak olan bu estetize edilmişlik, sahip olduğu yüksek sese Alman Nazi ideolojisinde kavuşur, ancak bunun daha öncesi vardır. Benjamin'in savunduğu ve araştırmacının da benimsediği faşizmin oluşumu yönündeki



saptamada topluma kendini kabul ettirebilmesi modern toplumların

Resim 2.8: “Der Mörder” (The Murderer), Ernst Ludwig Kirchner, 1924
Tate Collection © [Nina & Graham Williams](#)

kültür yaşamının kendi işleyişinden yararlanarak olduğu sonucu çıkmaktadır. İlginç olan, modernleşmeyi bir anlamda tutuklamış bulunan modern dönemdeki toplumların beklenmedik bir anda karşılaşacağı, dıştan gelen bir tehlike değildir, faşizm. Modern toplum yaşamının kendi oluşturucu öğelerinden kaynaklanan bir olgudur. Bu öğeleri iki grupta toplayan Benjamin, biri için “hayatın estetize edilmesi”, diğeri için “bilimin ve teknolojinin doğal gelişiminin önünün kapatılması”, der (Benjamin'den akt. Oskay, 1982).

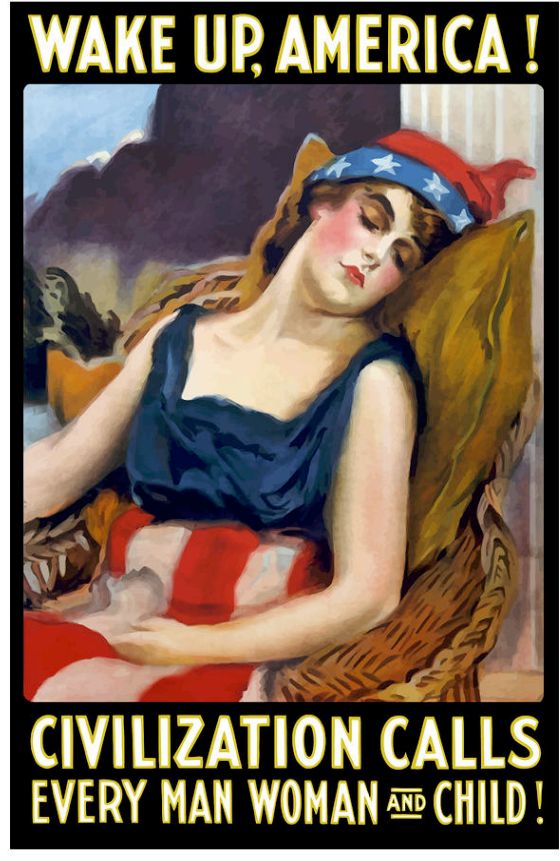
⁴³ Resim 2.7.: Kaynağı:

<http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?cgrouppid=999999961&workid=21295&searchid=9414&tabview=image> (alıntılama tarihi 10/05/2011) Bir önceki sayfada yer alan görsel, araştırmacının yayınlanmamış yüksek lisans tezinde de yer almıştır.

⁴⁴ Resim 2.8, Kaynağı: <http://www.csudh.edu/dearhabermas/artcrim01.htm> (Erişim Tarihi 2/12/2014)

Yaşamın kendisi üzerinde etkide bulunabilmek, yaşamı özgürce biçimlendirebilmek olanaklarından soyutlanan modern toplum insanı, faşizm olgusu henüz ufukta gözükmediği zamanlarda bile faşizmin oluşturucu temelleri üzerine kurulmuş bir hayatın ve hayatı sürekli kılacak olan bir yaşam biçiminin içindedir. Lukacs'ın *Estetik*'inde (1999a ve 1999b) her türlü insan eylemi insanın günlük yaşam içinde değerlendirilirken amaç insanın özünü ve davranışlarını değişik güçlerin, olguların belirlediği gerçeğine ulaşmak olmuştur. Çünkü kapitalizmle birlikte, dünya tarihinde ilk kez, toplumsal yaşamı *bütünü* ya da *bütünlüğü* içinde, kendi amaçlı faaliyetinin nesnesi haline getirebilecek bir *özne* ortaya çıkmıştır. Bu özne proletaryadır ve bunu mümkün kılan, nesnel dünyanın, yani kapitalizmin yapısal nitelikleridir. Kapitalizm, *genelleşmiş meta üretimi düzenidir* ve Meta üretimi *şeyleşmeye* (reification) yol açar, bu *şeyleşme* nesnel ve öznel yönleri olan bir şeyleşmedir. Kapitalist pazarın yasaları bu sürecin nesnel yönünü oluşturur. Emek bu süreçte salt bir nicelik konusu haline gelir, insan emeği rasyonelleştirilir. Bu sürece, insanın kendi emeğine yabancılaşmasının eklenmesiyle, *şeyleşmenin* öznel boyutu ortaya çıkmış olur. Lukacs böylece, içinde sanat yaratımı da olan insan etkinliğinin, insandan bağımsızlaşarak kendi yolunda giden bir metaya dönüştüğünü belirtir. Lukacs, "Demek ki kullanılan betimleme araçları da (sanat yapıtında) asıl önemli öge olmaktan uzaktır; estetiğe ait oluş konusunda asıl yönlendirici nokta, yapıtın, insanın insan oluşuyla bağlantısının ne denli kapsamlı ve yoğun olduğu noktasıdır" diye yazar (1999c:43).

Bu düşüncelerin oluştuğu ve kavramlaştığı dönemde, Amerika Birleşik Devletleri, İrfan Erdoğan'ın (2003), *Liberal Demokratik Görüş ve Chicago Okulu* başlıklı makalesinde de irdelediği gibi; toplumun ortak inançların, kuralların ve değerlerin oluşturduğu ideolojik bir birlik olduğunun farkındadır. Avrupa ile arasındaki fiziksel uzaklık henüz aşılmamış (da) olduğundan Amerikan halkını savaşa ikna etmek önce Lippmann'ın ardından Lasswell'in "Birinci Dünya Savaşında Propaganda Teknikleri" adıyla geliştirdiği bir dizi iletişim ve propaganda çalışmalarıyla gerçekleşmiştir. Bu çalışmada propagandayı, ayrı bireyleri bir bütünleşmiş kitleye kaynaştıran, modern dünyanın en etkili güçlerinden



Resim 2.9: "Wake Up, America" Poster
James M. Flagg, 1917

biri olarak nitelendirdiler. Sinema salonları da dahil olmak üzere ve sanat yaratılarını da kullanarak kitle iletişimini araçsallaştırarak halkı savaşa çağırdılar (Resim 2.9)⁴⁵ Benzer bir çağırıcı halkı savaşa katkı amacıyla devlet hissesi almaya davet ederken dönemin ünlü ve magazin karakteri *Douglas Fairbanks*'i kullanarak gerçekleştirmişlerdir.

Halkın parasını toplamanın ne anlama geldiğinin bir işareti yine Erdoğan'ın makalesinde görülmektedir. 1918'de Avrupa'da geleneksel Prusya Devleti'nin tehlikeye girdiğini düşünen/yazan İlerici ve demokrat Alman sosyologlar (ki

⁴⁵ Resim 2.9, Kaynağı: <http://www.learnnc.org/lp/editions/ww1posters/4963> (Erişim Tarihi 17/12/2014)

aralarında Weber de vardır) 18 Ekim 1918 tarihinde başlayan işçi hareketleri ve oluşan istikrarsızlıklar karşısında kurtuluşu Amerikan yardımında görmüştür. Weber, annesine yazdığı mektupta şöyle der, “Eğer herşey kötü giderse, sevelim ya da sevmeyelim, Amerikalılara düzeni yeniden kurmak için izin vermek zorunda kalacağız.” (Therburn’den akt. Erdoğan, 2009).

Diğer taraftan Amerikan Sineması, tarihinde altın çağ olarak nitelendirilen dönemine giriş yapmaktadır. Ülke büyük buhran ve ekonomik çöküş sinyalleri vermekteyken Amerikan Sineması’nın bundan etkilenmemesi üstelik 1920-1930 yılları arasında yılda ortalama 800 sinema filmini gösterime sokması yadsınmayacak bir sinema pazarının oluştuğunun da belirtisidir.⁴⁶ Ancak, pazara yön veren henüz devleşmemiş Warner Bros. Pictures, Paramount Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Fox Film Corporation/Foundation⁴⁷ isimli şirketlerden başkası değildir. Gösterime giren sinema filmleri halkı içinde buldukları kötü ekonomik koşulların gerçekliğinden

⁴⁶ 1920’lerin A.B.D.’inde işsizlik, parasızlık ve benzeri nedenlerle mekanların boş/insansız oluşu, karısına fiziksel şiddet uygulayan ve aynı zamanda onu çizimlerinde model olarak (da) kullanan ressam Edward Hopper için esin kaynağı oluşturmuştur. *Gerçekçi* sanat akımından etkilenmiş Hopper, daha sonra ünlenmesine yardımcı olan karakteristik boş cafe’ler, boş benzin istasyonları, boş dükkanlar çizer/boyar.

⁴⁷ *Warner Bros. Pictures* 1923 yılında Amerika’ya göç etmiş dört Romanyalı erkek kardeş tarafından kurulmuştur. İki yıl sonra, 1925’de küçük bir yapım şirketi olan ama büyüme potansiyeli de taşıyan First National ile birleşerek Warner Bros.-First National Pictures adını almıştır. Adolph Zukor’un sahip olduğu ve 1912 yılında kurulan Famous Players ile Jesse Lasky’nin daha önce kurduğu Lasky Corporation 1916 yılında birleşerek, Famous Players-Lasky Corporation olmuştur. Aynı şirket 1927’de Paramount Studios, 1935 yılında ise *Paramount Pictures* adını almıştır. 1916 yılında Richard Rowland ve Louis Mayer ortaklaşa Metro Pictures Corporation’ı kurmuştur. 1917’de başka bir yapım şirketi olan Goldwyn Pictures Corporation, 1918’de yine başka bir şirket olan Mayer Pictures Company 1924 yılında birleşerek Metro-Goldwyn Pictures adını almıştır. 1928 yılında herkesce bilinen Metro Goldwyn Mayers adını, daha sonra da kısaltılmış olan *MGM* adını kullanmıştır. 1912’de kurulan Fox Film Corporation/Foundation 1935’de 20th Century Pictures Company ile birleşerek *20th Century-Fox* adını almıştır.

uzaklaştırma temelli anlatıları/roman uyarlamalarını içermektedir.⁴⁸ O dönem için şiddetin görsel irdelemesi filmsel anlatıda Alman Dışavurumculuğu'ndan etkilenmiş göstergelerle yapılır ancak ömrü kısa olur. Dünyayı olduğu gibi göstermek yerine, gerçek-dışı dekorla (bezem), çarpıtılmış bir perspektif anlayışıyla, ışığın yerli/yersiz kullanımı sonucu elde edilmiş gölgenin abartılı kullanımıyla izleyiciyi sinema salonlarına çekemeyeceğini kısa sürede anlamıştır, Amerikan Sineması. Bu akımın Amerika Birleşik Devletleri'ne gelişine Nazi Almanya'sından kaçan Alman ve Yahudi sinemacıların Hollywood'a göç edişi neden olarak gösterilir. Şiddet ve korku yaratmada kullanılan bol ışık tecrübesi, bu dönemde çekilen Alman dışavurumculuğunun etkisindeki filmlerden edinilen tecrübeden olmuştur.

Amerika Birleşik Devletleri'nin Avrupa'nın kültür donanımından kendi ulusal çıkarları doğrultusunda faydalandığı yukarıdaki sanatsal ve toplumsal unsurlarla açıklanmıştır. Kültürün Amerikanca yorumlanması, geçmişte ürettiği şiddet içerikli filmlerin yeniden analizi ile mümkün olsa da, bu bölümde vurgulanmak istenen 1920'lerin başlarındaki hızlı yükselişte stüdyo sistemi üretim, dağıtım ve gösterim işlemlerinin kontrolünü bir kaç şirketin eline kaydırmış olduğudur. (Ross, 1998, s.234). Bu ekonomik konum, sınıf sorunlarını ortaya çıkarmak ya da en azından bundan bahsetmek isteyen pek çok sinemacının önlerinde engelin olduğunu görmeleri anlamına gelmiştir. Amerika genelinde bulunan sinema salonları da kendilerini konumlandırarak sadece başarılı ticari potansiyel olarak görülen filmleri

⁴⁸ Bu noktada belirtmekte fayda var: Uzun vadede Amerikan edebiyatına yön veren isimler iktidarın "savaşa katılın" içerikli çağrılarını uyararak Paris'e giderler. O dönem sanatçıların uğrak yeri Gertrude Stein'in evidir (ki o da Amerikalı bir yazar olup hayatının büyük kısmını Paris'te, aynı evde, Alice Toklas ile geçirmiştir) Stein'in evi, 1915-1920'lerin Paris'inde edebiyat ve sanat dünyasından tüm avangard sanatçıların mutlaka bir kere de olsa uğradıkları bir eve dönüşmüştür. "Midnight in Paris" (Tenenbaum & Allen, 2011) sinema filminde Stein'in evinde kübik tablolarını inanarak savunan genç Pablo Picasso ile, daha sonra adı "Silahlara Veda" olacak roman eskizinden parçalar okuyan ve savaşın psikolojik yıkıntıları arasında dolaşan Ernest Hemingway ile, ekspresyonist T.S. Eliot ile karşılaşmak hoştur. Paris'in parke taşlı sokakları, içinde eğlenen insanları saklamayan, sokağa taşıran gece kulüpleri, tüm gerçeklik tanımları kapsamında kabul edilmiş biçimleri sarsıp yeniden ama başka türlü inşa etmeyi kafasına koymuş bir kalabalık film boyunca izleyicisine dokunur. Ayrıca, Paris'te, henüz fikirleri oturmamış bir Luis Bunuel ile karşılaşmak, daha o zamandan yüksek egoya sahip Salvador Dali ile bir kafede gerçeğin insandaki iz düşümü üzerine konuşmak hoştur. Tüm bu gerçeklikler Diana Souhami'nin kaleme aldığı Gertrude Stein ve hayat arkadaşı Alice Toklas'ın biyografisinde yer almaktadır. (a.n.)

göstermeye başlamıştır. Bunun bir kanıtı olarak, 1929 yılında, Paramount, Metro Goldwyn Mayer, Fox ve Warner Brothers, Amerika'nın filmlerinin % 90'ını ürettikleri gerçeğine ilişkin tekelleşme karşıtı kanunları ihlal ettikleri için para cezasına çarptırıldı. Ancak bu cezalar görünüşte Hollywood'un (yani Amerikan Sineması'nın) anti-demokratik yapısı üzerine bir saldırı iken, Güney Kaliforniya'da ortaya çıkan bu dörtlü tekel için para cezalarını karşılamak bir sıkıntı doğurmamıştır. Tam tersine, "ödeyerek" yollarına devam etmişlerdir.

Film üretiminin bu ekonomik kısır döngüsü iktidarın sınıf bilinçli filmlere olan muhalefeti ile daha da kötüleşmiştir. Bu muhalefet 1920'lerdeki hızlı yükselişle veya McDonald ve Wasco'nun söylemleriyle, "modern Amerika'nın başlangıcı"yla (2008:162) ve kitle kültürünün ortaya çıkması ile doğal olarak bağlantılıdır. Bu yeni kültürel yapının ortaya çıkmasının Amerikan Sineması ve sınıf açılımı üzerinde nasıl bir etkisinin olduğunu açıklamak için kitle kültürünün daha geniş bir şekilde tanımlanması gerekmektedir. Kitle kültürü, ürünlerin, "aynı şeylerin sürekli tekrar üremesi olduğu" (Horkheimer ve Adorno, 2000:134) noktaya kadar homojen ve öngörülebilir olduğu ve "bir bütün olarak ve her bölümünde tek tip bir sistem" (s:120) olduğu kabul edilir. Horkheimer ve Adorno içinde sistemin birliğinin her zamankinden daha güçlü hale geldiği manipülasyon ve geriye dönük ihtiyaç çemberine yakalanmış olan "aldatılan kitleleri" ele almıştır. Burada, başlardaki *Hollywood* çalışma standartlarının iyi olduğu nokta, hem kamu tarafından kitle kültürünün alımı hem de üretimi açısından uygunluk kavramıdır. Bu uyumu sağlamak için, sınıf bilinci fikri gerekli değildir. *Yeni Hollywood* kitle kültüründe sınıf daha az olacaktır, diğer bir deyişle ölçümlenebilir (standardize) olacak ve pasif tüketimi teşvik edecektir. (Slocum, 2001). Filmler artık irdelemeyi teşvik etmek yerine ve birbirine geçmiş sınıfları birlikte dayanışma içinde bırakmak yerine, film başlar başlamaz nasıl biteceğinin ve kimin ödüllendirileceğinin, cezalandırılacağına

veya unutulacağıının oldukça açık olduğu bir ölçünleştirilmiş küme içinde üretilecektir.

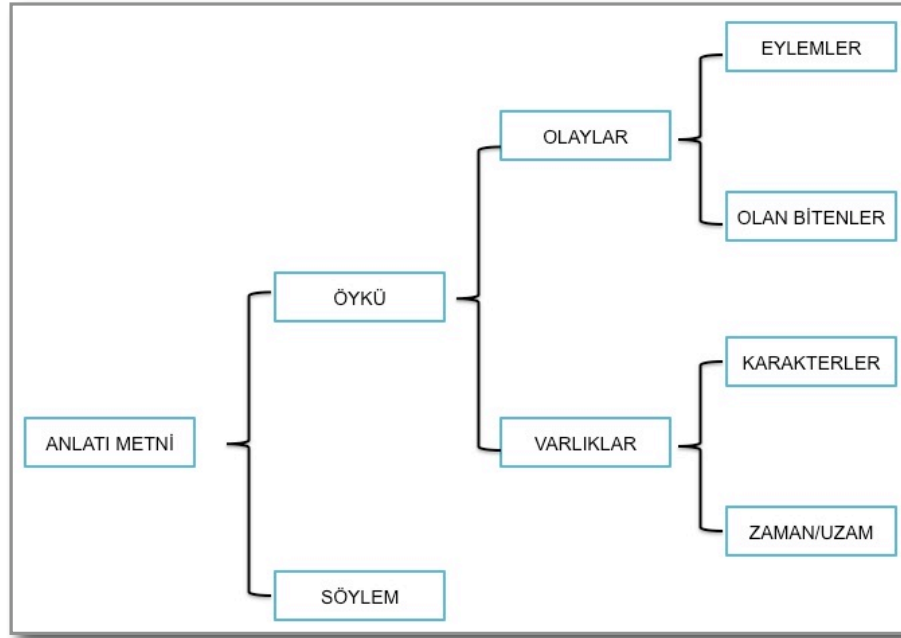
Bu küme içindeki öğelerden biri olan şiddet de aynı ölçünleştirmenin dikkat çekmez bir uzantısı olarak kalmak durumundadır. Amerikan Sineması'nda toplumu oluşturan sınıfların çatışma içindeki halini ve derin kök salmış sınıf bilinci idealini erken dönemde görmek mümkündür. Bu, *ileri görüşlü* film yapımcıları için iş yapma fırsatları azaltılarak filmsel anlatılar içinde basitleştirilmiş ve gizli bir kavram olarak sınıf tanımı klişeleşmiş, zengin ve fakir görsel belirteçlerin olduğu yapıya dönüşmüştür. Hollywood'un sınıf temelli sinemayı yok etmek için ne kadar çok çalıştığı dikkate değerdir.

Yukarıda yer alan bulgular çerçevesinde, bir tür seri üretime dönüşmüş bir sanat dalı için estetik felsefenin öngördüğü davranışsal ve duygusal yaklaşımlar aracılığı ile filme bakmanın, ondan güzel üzerine düşünülecek ipuçları yakalamanın, insanın iç dünyasının zenginleşmesi olarak özetlenebilecek bir çıkarımda bulunmanın zor olduğu gözlemlenmektedir. Aşağıda yer alan bölüm, bu zorluğu ortaya çıkartan katmanlara *Kalıplaşmış Anlatı* ve *Ölçünleştirme* özelliklerinin serimiyle ulaşmaya çalışmıştır.

2.2. Kalıplaşmış Anlatı

Anlatı açıkça bir bütündür çünkü bir araya gelerek kendilerinden farklı bir bütün oluşturan öğelerden; olaylardan ve varlıklardan meydana gelirler. Bir anlatının gerekli bileşenleri yapısalcı kurama göre her anlatının iki bölümü olduğudur: bir öykü; içerik ya da olaylar zinciri (eylemler, olan bitenler), bunlarla birlikte varlıklar (karakterler, zaman ve uzamın öğeleri) ve bir söylem, yani ifade; içeriğin aktarılma yolu. Başka bir

deyişle, öykü bir anlatının *ne*'sidir, söylem ise *nasıl*'ıdır (Chatman, 2008:17). Aşağıda yer alan çizim (Şekil: 2.2) anlatının öğelerini ortaya koymaktadır.



Şekil 2.2: Anlatının Öğeleri

Bu tür bir ayırım Aristo'nun Poetika'sından beri bilinmektedir. Aristo için gerçek dünyadaki eylemlerin taklidi, *praxis* bir iddia oluşturmak, *logos* olarak anlaşılmaktaydı, olay örgüsünü oluşturan birimlerin seçildiği (ve yeniden düzenlendiği) alan ise *mitos*'du. Anlatıdaki olaylar birbirleriyle ilgili ya da karşılıklı iletişim halindedir. Gerçek bir anlatıdaki olaylar bile, "sahneye düzenlendikleri gibi çıkarlar", (Piaget'den akt. Chatman, 2008). Rastgele olaylardan meydana gelmiş bir yığının aksine, farkedilebilir bir düzen ortaya koyarlar.

Anlatının *nasıl*'ına bakmaya söylem üzerinden başlamak gerektiğinde, ki bu araştırma Amerikan Sineması'nda Peirce'in ulamıyla varlığı ortaya konan şiddet nesnesinin bir noktada söylemi oluşturduğu savunulmaktadır, *söylem*'in bir meta-eylem olduğunu ve hayatın tüm yönleri ile ilişkili olduğunu vurgulamak gereklidir (Parker, 2002:99). Punch'dan alıntılanarak, *söylem*'in kurallara dayalı olduğunu, kurullarla yönetildiğini ve içsel olarak yapılandırıldıklarını (2005:215) da ekleyince

Thompson'ın Amerikan Sineması için hayati öneme sahip olduğunu düşündüğü ve araştırmacının bütüncüye oluşturan film örneklerinde gözlemlediği *beş öykü anlatma ilkesi* aynı zamanda *söylem*'in çerçevesini çizdiğini görmek mümkündür. Bunlar;

1. *Amaç yönelimi*: Başlıca karakterler olan kahraman ve anti kahraman bir şeyin veya pek çok şeyin peşindedir. Öykünün ilerleyişi, karakterlerin amaçlarına ulaşma çabaları ve gelişen olayların bu amaçları etkileme şekli ile şekillenir. Aynı zamanda, karakterlerin amaçlarını gerçekleştirmek için ortaya koydukları çabalar kahramanın kendisinde değişimlere neden olur. Bazen yanlış amaç peşinde koştuklarını, bazen de hedeflenmiş amaca ulaşmak için tüm çektiklerinin bir artı değer olduğunu görmeleri gerekir.

2. *Çift olay örgüsü*: Genellikle amaçlar en az iki olay örgüsünü etkiler ve bunlardan en az birisi heteroseksüel romantik aşk ilişkisini içerir. Kullanılan yaygın bir kalıp, iş sorunlarının romantik ilişkileri etkilediği ve bunlardan etkilendiği bir iş/aşk ilişkisidir. Bu durum Amerikan Sineması'nda tamamen kanıksanmış görünmektedir.

3. *Ayrık parça yapısı*: Olay amaçların etrafında döner: amaçları tanımlar, amaçları değiştirir ve amaçları başarır veya başaramaz. Amerikan Sineması bu süreci çeşitli parçalara ayırır ve bunlardan her biri 25–35 dakika kadar sürer (sonuç bölümleri genelde daha kısadır). Bu parçaların gösterim süresi öyküyle ilgili bilgi içermedikçe jenerik yazılarını içermez, dolayısıyla filmin sonunda geçen yazılar filmdeki anlatının gösterim süresinden sayılmaz.

4. *Sonraki bölümler için nedenler oluşturma*: Chekhov'un birinci perdede duvarda duran bir tufeğin üçüncü perdede patlaması gerektiğini söylediği gibi, Amerikan Sineması senaryo yazarları da daha sonra önemli olduğu

ortaya çıkacak koşulları bir kenara koyar. Fakat olayı ileriye taşıyan sadece sahne donanımı değildir: daha yaygın olarak *havada kalan nedenler* olarak nitelendirilen durumlardır. Bir bölümün sonuna doğru çözülmemiş bir olay sunularak daha sonraki bir bölüme taşınır ve burada ele alınır. Her sahnede daha sonra çözülmesi gereken çözülmemiş konular olabilir.

5. *Zaman sınırlaması*: Filmde olay örgüsünün çözümü için sık sık zaman sınırları koyulur. Amerikalı senaryo yazarları buna “geri sayım” adını verir. Bunun anlamı, filmin her bölümüne hükmedebilen ancak *Sonuç* bölümünde neredeyse zorunlu olan zaman baskısıdır.

Beş Öykü Anlatma İlkesi insana gideceği yolu gösteren GPS cihazına benzemektedir: Metinleri farklı yöntemlerle okuyup, çözümlenmeye çalışmak, metnin çok katlı yapısının ortaya çıkmasına imkan vermekten daha çok zaman yitirmeden (katmanlara kuşbakışı bakarak) en verimli/doğurgan yoldan hedefe ulaşmayı amaçlar. “Mono mythos/kahramanlık mitosu”na göre metni incelemek de kullanılacak yöntemlerden biri olarak gösterilmektedir. Böyle bir inceleme yöntemi, kahramanın erginlenme macerasını aydınlattığı gibi, anlatı dizgesinde yer alan simgelerin ve bunların karşılıkları olan arketiplerin de çözümlenmesini kolaylaştırmaktadır (2008: 342).

Bu “kahramanlık mitosu”, Jung’da da “kahraman/ aşama arketipi” olarak ifade edilen bu değişim yolunda, kahramanın macerası “ayrılma, erginlenme ve dönüş” aşamalarından oluşmaktadır. Daha çok mitlerde ve masallarda karşılaşılan “kahramanlık mitosu”nu, bir oyun kahramanının macerasında görmek ya da bir oyunu, maceranın gelişimi ve kahramanın değişimi açısından okumak mümkündür.

Böylesi bir okuma her defasında kullanılan simge ve semboller, göndergeler, yerine koymaların değişmesiyle değişiklik gösterebilmektedir. Oysa araştırmacının savunduğu, yukarıda bir tür reçetesi verili öykü anlatma ilkesiyle ortaya konan film yaratısının katmanlar arasına sıkıştırılmış anlamlar dünyasında dolaşmayı değil, etrafı sızdırmaz çerçeve ile kapatılmış, belirli olanın ortaya konması olarak okunması gerektiğidir. Filmlerdeki birinci aşama bir “Yola Çıkış”ı işaretler. Bu bir ayrılımadır. Maceraya çağrılan kahraman, çağrının reddedilişinden sonra doğaüstü yardım ile ilk eşiği aşar. Daha sonra *balinanın karnı olarak adlandırılan karanlık bir döneme* girilir. Maceranın ikinci önemli aşaması erginlenmenin sınav ve zaferleriyle doludur. Bu tehlikeli yoldan geçen kahraman en sondaki ödüle kavuşur. Artık dönüş aşamasına gelinmiştir. Dönüş toplumla bütünleşme ve/veya rahatlama olarak da yorumlanmaktadır. Bir kahramanın başından geçen olayları anlatan ve kaynağı mitoslara kadar uzanan olay ağırlıklı anlatım biçimine bu çalışmaya kaynak olan seçili filmlerin hepsinde rastlanmaktadır.

Bir yandan esaretin, şiddetin, baskının neden olduğu yıkıcı etkileri ele alan, bir yandan da dramatik bir aşk hikâyesini konu edinen oyuna, *kahramanın yolculuğu* açısından bakıldığında; hem yaşanan dönüşümlerin hem de arketipsel sembollerin varlığı nedeniyle klişeleşmiş/kalıplaşmış bir yapı sergilediği görülür.

Film öyküsü adaletle yönetilen bir dünya tasarımını, (bazen) dramatik bir aşk macerası içinde kurgularken kahramana ayrılma-erginlenme-dönüş silsilesinden oluşan bir yolculuk yaşatır. Olayların merkezinde yer alan kahramanın bireyleşim sürecini esas alan olaylar dizisinin sonunda kahraman, değer ve sorumluluklarının farkına varan gerçek bir halk kahramanına dönüşür. Bu bağlamda, yolculuk sırasında kahramanın kolektif bilinçdışının arketipleriyle ne ölçüde karşılaştığı, onların çekimine kapılma tehlikesi yaşayıp yaşamadığı, verdiği mücadele ve sonunda elde ettiği başarı ölçünseltirilebilir. Bu sayede geçişine izin verilmeyen,

insanın kendini ve yaşadığı toplumu anlama çabası, geçmişten gelen unsurların bireye ne ölçüde yardımcı olduğunun ortaya konulması ve bu unsurların film metnine nasıl yansıdığı sinema evreninde son kullanma tarihi gelmiş uydular gibi boşlukta salınmaya bırakılmıştır. Sonuçta, bütüncü oluşturulan filmlerin hepsinde toplumsal mutluluk adına maceraya sürüklenen kahramanın, insanı yücelten ve erdemli kılan ortak bilinçdışı değerlerin yardımıyla bireyleşim yolculuğunu tamamladığı tespit edilmiştir. Oyunun kahramanı, mitolojik bir kahraman gibi toplumu kötülüklerden kurtarmak için mücadele etmiş ve insanlığın ortak hafızasında yatan figürler bu macerada da ortaya çıkarak üzerlerine düşen görevi yerine getirmişlerdir. Örneğin *Gladiator*'da (Wick ve Scott, 2000) Maximus Sezar'a verdiği sözü tutmuş, Roma'ya demokrasiyi getirmek için canından olmayı göze almıştır. Bu arada içini kavuran intikam duygusunun esiri olmamayı başarmıştır. *War of The Worlds*'de (Kennedy ve Spielberg, 2005), Ray çocuklarını ve tüm insanları uzaydan gelen yaratıklara karşı koruma savaşı verirken yeni yetme oğluyla bozuk olan ilişkisini düzeltmiş, küçük kızına sevgisini göstermeyi başarmıştır.

Yukarıda yer alan bölümde anlatının öğeleri üzerinden ortaya çıkartılmış öykü anlatma ilkelerinin serimi yapılmıştır. Aşağıdaki bölümde Amerikan Sineması'nın film öykülerinin temel ölçü ve niteliklerin belirlenmesiyle bir örnek hale gelmesi incelenmiştir.

2.3. Ölçünleştirme (Standartlaşma)

Zaman bilimsel sıralama içinde şiddetin bir gösteri dizimi haline gelmesi ve kendisine bir izleyen bulması tesadüf değildir. İnsanların birbirine oynadığı bu *oyunlardaki* şiddet, insandaki temel arketiptir. Arketipleri donmuş, durağan bir

ilkörnek olduğu kadar, ezelden ebede devam eden dinamik bir süreç olarak da inceleyen Jung (Akt. Ezici, 2010), bu durumu şöyle açıklar;

“Hiç kuşkusuz bilinçaltı hemen hemen yüzeysel bir katman olmakla kişiseldir. Onu kişisel bilinçaltı olarak adlandırırım. Kişisel bilinçaltı, kişisel deneyimden kaynaklanmayan ve kişisel bir kazanım olmayan daha derin bir tabakanın üzerinden konumlanır, bu katman doğuştandır. Bu derin tabakayı ortak bir bilinçaltı olarak adlandırırım. Bunun için “kolektif” terimini seçtim, çünkü bilinçaltının bu bölümü bireysel değil, evrensel; kişisel *psyche*'ye karşıttır ve hemen her yerde, herkesin davranış modellerinin ortak niteliğini içerir. Bir başka deyişle, bütün insanlık için aynıdır ve hepimizde varolan kişiler üstü doğası bir ortaklık oluşturur. (...) Psişik varlık yalnızca bilinç yeteneğinin ortaya çıkışıyla tanınabilir. Bu yüzden bilinçaltının içeriği oranında konuşuruz. Kişisel bilinçaltı içerikler, genel ifade, duygu tonlu komplekslerdir; psişik yaşamın özel ve kişisel yönünü oluşturur. Kolektif bilinçaltının içeriğini ise arketipler.” (s.12-13).

Jakobi de (2002) anlamca arketiplerin kraliyet ailesini oluşturan soyağaçları gibi kendi ezeli biçimlerini kaybetmeden, yeni nesil çocuklar/torunlar meydana getirdiklerini söyler. Ezici'den (2010) özetleyerek, *sonsuz*a kadar kendi ilkörneklerini kaybetmeksizin görece, özgül, yerel değişiklikler göstererek –ki Amerikan Sineması'nda yerellik yerini bir bütün ve büyük anlatının kenarları sızdırmaz güvencesine bırakmıştır- dramatik örneklerde devam edeceklerdir. Bu durumda şiddetin nesne haline gelmiş çoğul görüntüsünü araştırmanın bütüncesini oluşturan Amerikan Sineması'ndaki örneklerde de görmek mümkündür.

1990'larda görüntü teknolojilerindeki dijital devrimin Amerikan Sineması'ndaki film kuramı üzerinde etkisi olmuştur. Psikanalizde yetkin Doane, Rosen ve Mulvey gibi kuramcılar selüloit filmin tam zamanında “*indexical*” (kişi özellikli) bir görüntü anı yakalayabilme yeteneği üzerinde odaklanmışlardır. Psikanalitik açıdan bakıldığında,

Lacanian (Lacancı) *gerçek*⁴⁹ kavramından sonra, Zizek yeni film analizlerinde yaygın olarak kullanılan yeni *bakış* (gaze) açıları sunar.

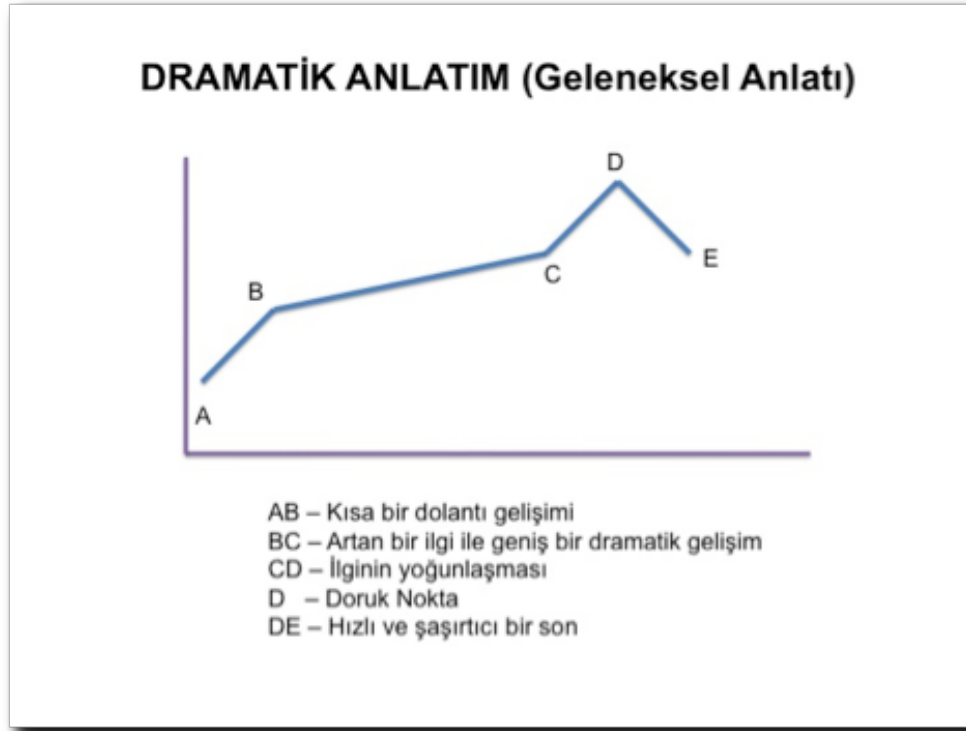
Tüm bu yaklaşımlar göstermektedir ki, içinde Amerika olmayan Batı'da, yani Avrupa'da sinema filmi çözümlemesinde devinimli ve aynı zamanda üretken bakış açılarını iletişim bilimlerine kazandıran Avrupalı yapısalcılardır. Bir sinema filmi Metz'in sınıflandırmasına dayanarak – ki filmsel anlatıyı çok açık-seçik biçimiyle anlamaya götürür – analiz etmek mümkün olduğu gibi, anlatisallığın belirginleşmesini sağlamak için Amount ve Marie'nin geliştirdiği anlatisal bölümlenmeyle de filmin derin okuması yapılabilmektedir (Akt. Gündeş, 2003:22-24). Ayrıca, parça çözümleme ile ardışık düzende sunulmuş bir sinema filmi çözümlemek de mümkündür.⁵⁰

Ancak, bu bölümde Amerikan Sineması'nın ölçünleştirilmesine *göstergebilimin* işaretleriyle bakmak yerine Aelius Donatus'dan bu yana değişiklik göstermemiş dramatik anlatının Amerikan Sineması'ndaki şablonlaşması üzerine düşünülmektedir. Bu araştırmada bütüncüye oluşturan filmler geleneksel anlatının (*kalıplaşmış anlatı*) ve *üç perdelik dramatik yapının* işaret ettiği (Campbell, 2009),

⁴⁹ Lacan'ın psikanalitik teorisinde *bakış* (gaze), izlenilebilir olmanın bilinciyle gelen endişeli bir haldir. Lacan'a göre bunun psikolojik etkisi, öznenin izlenebilir bir nesne olduğunu fark etmesiyle birlikte özerkliğini bir derece kaybetmesidir. Bu kavram onun ayna evresi teorisine bağlıdır; burada bir aynayla karşılaşan bir çocuk, bir dış görünüme sahip olduğunu fark etmektedir. Lacan, bu bakış etkisinin bir sandalye veya bir televizyon ekranı olarak düşünülebilen herhangi bir nesne tarafından benzer şekilde üretilebilir olduğunu göstermektedir. Güngen'den alıntıyla; "Gerçek kaydedilemez, ama biz bu imkansızlığın kendisini kaydedebiliriz, yerini tespit edebiliriz: Bir dizi başarısızlığa neden olan travmatik bir yerdir bu. Lacan'ın söylemek istediği, "gerçek" in, kaydedilmesine dair bu imkansızlıktan başka bir şey olmadığıdır: Gerçek, simgesel düzenin ötesinde, onun ulaşamadığı bir sert çekirdek, bir tür Kantçı "kendinde-şey" olarak varolan aşkın, pozitif bir kendilik değildir – gerçek kendi içinde hiçbir şey değildir, simgesel yapıdaki, merkezi bir imkansızlığa işaret eden bir boşluktan ibarettir. Özneyi "Gerçek'in bir cevabı" olarak tanımlayan Lacancı cümle işte bu anlamda anlaşılmalıdır: Öznenin boş yerini, simgeselleştirmesinin başarısızlığı sayesinde kaydedebilir, kuşatabiliriz, *çünkü özne kendi simgesel temsilinin başarısız olduğu noktadan başka bir şey değildir.*" Kaynak: Dr.Can Güngen, Felsefe ve Psikiyatri Arşivi (www.cangungen.com) Erişim Tarihi: 10/10/2014.

⁵⁰ A.g.e.

(Foss, 2012) bir “reçete”yi⁵¹ tanıtlamaktadır. (Şekil 2.3)⁵²



Şekil 2.3: Geleneksel Anlatı’da Evreler Grafiği

Yukarıda yer alan grafik A noktasından başlayıp, E noktasında biten bir Amerikan sinema filminin olay örgüsünü örneklemektedir. Ortalama 136 dakikalık bir filmin⁵³ senaryosunun AB doğrusu yani *kısa bir dolantı gelişimi* film kahramanını yaşadığı çevre içinde tanıtır, karakteriyle ilgili ipuçlarını bir kriz düzenlemesi içinde (ya da herşey yolunda giderken bir anda değişir duygusunu yerleştirerek) verir. Başka bir söylemle, izleyicinin kendi yaşadığı gerçeklikten başdöndürücü bir hızla çıkması amaçlanmıştır. Bu bölüm için senaryoda yazılacak sahne sayısı 20’dir.

⁵¹ Sözcük, Feridun Akyürek’in *Bir Senaryo Yazarı Olmak* yapıtından ödünç alınmıştır.

⁵² Şekil 1, araştırmacının GRS 311 kodlu Senaryo Yazımı ders notlarından alınmıştır.

⁵³ Amerikan Sineması’nda macera/aksiyon filmleri ortalama film süresi olan 100 dakikanın üzerinde seyirlik süre ister. Araştırmaya konu olan filmler bütüncesinin süre ortalaması 136 dakikadır. Konuyla ilgili alıntılanmış bir görsel bu araştırmanın ekler bölümünün son sayfasında yer almaktadır.(a.n.)

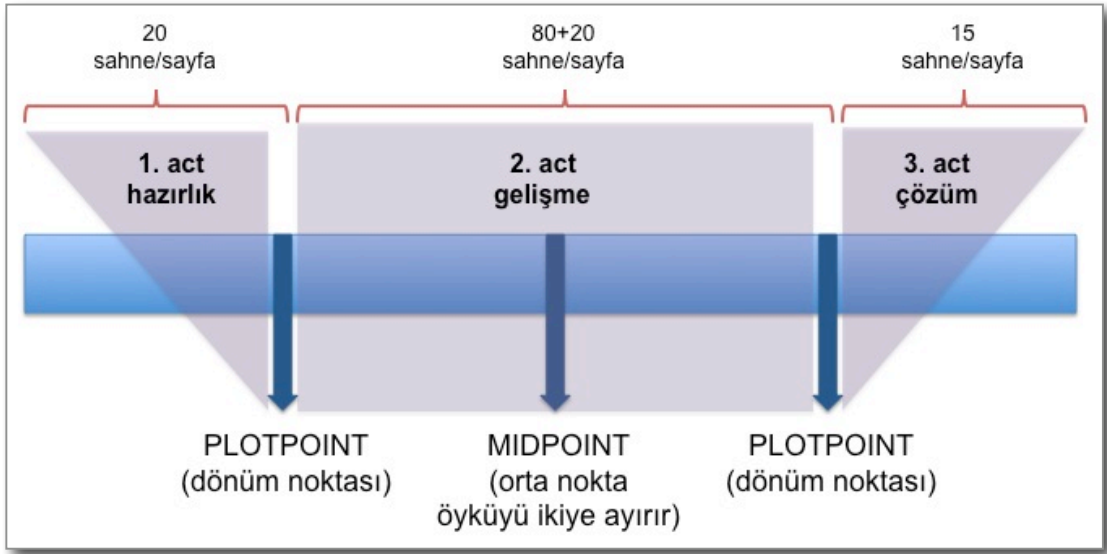
Devamında BC doğrusu yani *artan bir ilgi ile geniş bir dramatik gelişim* bir karmaşıklıklaştırma devinimidir. Girişte izleyiciye verilen başdöndürücü gelişim bir anda derinleşerek, gelişerek devam edecektir. İzleyici kendi gerçekliğinden uzaklaşmış, unutmaya başlamıştır: perdede beliren *gerçeklik* ile hemhal olma zamanıdır. Perdeye yansıyan *gerçeklik* ise sadece çözümü ertelemeye yöneliktir. Bu bölüm için sahne sayısı 80 olacaktır.

Filmin en önemli yeri olarak adlandırılabilen CD doğrusu yani *ilginin yoğunlaşması*'nda film kahramanının bütün koşullarının sınanması devinimin sürekliliği içinde devam eder. Ritim/ahenk tutturulmuştur. Doyum bir süre daha ertelenecektir ve bunun için yazılacak sahne sayısı 20'dir.

Çizimde yer alan D noktası climax'i işaret eder. İzleyicinin tırmandırılması, geldiği bu noktada sonlandırılır. Kötü karakter iyi karakterin elindedir, uzun süren bir savaşın/dövüşün ardından iyi kahraman ve onun takipçileri kazanır.

Buradan sonrasında DE doğrusu için izleyicinin tırmandırıldığı noktadan tüm tatminleri soğutulmadan, şaşırtıcı bir sonla ya da kahramanın bir sonraki macerasının merak tohumları atılarak ama düzen sağlanmış, söylem amacına ulaşmış olarak son 15 sahne yeralır ve böylelikle toplamda ortalama 135-136 sayfada 136 sahneye ulaşılır.

Her A4 boyutundaki kağıt sayfası Amerikan Sineması'nda 1 dakika süreye karşılık gelir. Ölçünleştirme sayesinde ürünü meydana getiren parçaların detayı ortaya çıkmaktadır. Bir film ve senaryosu yukarıda belirtilen ayrımlamalar da gözönünde bulundurularak aşağıda yer alan tablodaki izleği soldan sağa takip eder. (Şekil: 2.4).

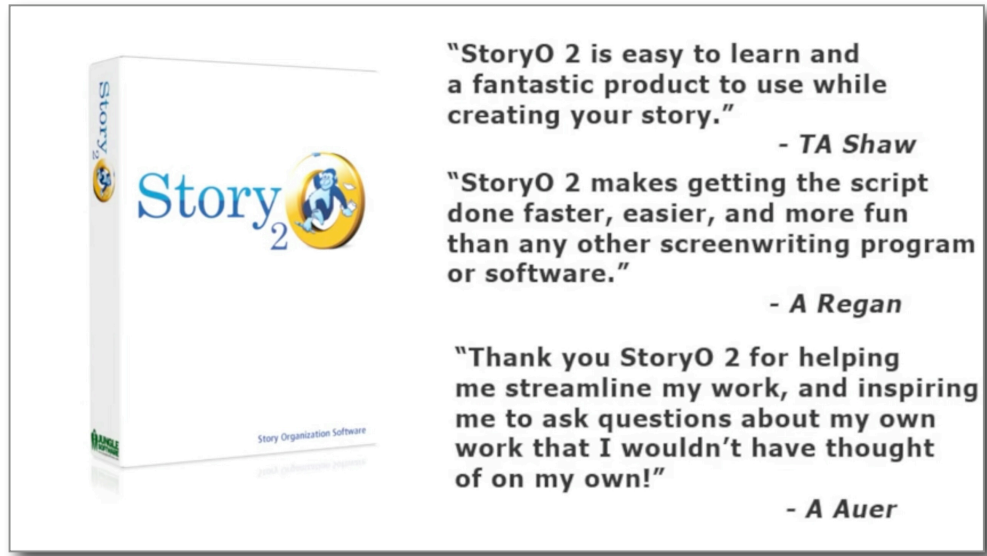


Şekil 2.4: Film ve Senaryo İzleği

Yukarıdaki tabloda yer alan “dönüm noktaları” araştırmaya konu olan Amerikan Sineması film örneklerinde öykülerin benzer dakikalarına denk gelecek şekilde kullanılmıştır. Filmlerin ilk dört dakikası içinde gerçekleşen ani/şok edici “kanca”dan (hook in filmmaking) sonra ilk 20 dakika/sahne/sayfa sonunda yer alan “dönüm noktası” şeylerin bir daha asla eskisi gibi olamayacağını işaretini verir. Bu araştırmada yer alan filmlerin hepsi bu “kanca”dan ve dönüşsüz yoldan faydalanmıştır. Film süresinin ve öyküsünün ortasına denk gelen bölüm, izleyiciye ara verdimen (ve tüketim ürünlerini satmak) amacıyla konmuştur. Kancalar bu uzun bölümde de varlığını gösterir. Ara sırasında öykünün en meraklı yerinde kesmemek, tam tersi yoğun ilgi izleyici üzerinde tahsis edilmişken dinlendirmek amacını da taşımaktadır.

Böylesi bir diagram karşısında senaryo yazmak ayrı bir endüstri kolunu oluşturur:

Senaryo yazılım programları. Bu programlar yukarıda grafik olarak verilen izlek üzerinden karakter geliştirme, tanımlama, ortaya çıkan diagramdaki sorunları çözümlenme ve hatta diyalog (konuşma örgüsü) yazma konusunda yardımcıdırlar (!) (Örnek olarak, Resim: 2.10).



Resim 2.10: Senaryo Yazılım Programı Örneği

Bu araştırma Amerikan Sineması için senaryo yazarların bu yazılımları kullanarak eserlerini meydana getirdikleri iddiasında değildir. Ancak, parasal kazancının verimliliği sayılarla tescil edilmiş ve yazın sanatının gereğine göre değil, sinemanın doğasına uygun olarak yazılan öykülerin *şeyleşmesine* de dikkat çekmek gereklidir. Writer's Guild of America's dergisinin 2011 yılı verilerine göre henüz "tanınmamış" bir senaryo yazarının proje başına aldığı ücret 500,000 Amerikan doları kadardır. Projesi satıldığı anda bu ücretin 200,000 Amerikan doları ön ödeme olarak kendisine ödenir. Geriye kalan 300,000 Amerikan doları ise projesi çekilmeye başladığı gün banka hesabına yatar.

Yine, *Writer's Guild of America's* dergisinin 2013 yılı verilerine göre Hollywood için kadrolu olarak çalışan 1615 senaryo yazarı bulunmaktadır. Bu konuma gelmek için senaryo yazarının en az bir kabul edilmiş/onaylanmış film senaryosu olması yeterlidir. Dünya devi film yapım şirketleri, projesini/senaryosunu satmış ancak üzerinden zaman geçmesine karşın senaryosu hala filme çekilmemiş "Hollywood Senaryo Yazarı" ile doludur. Önümüzdeki yıllar için (2015 – 20??)⁵⁴ çekimi planlanan 1225 sinema filmi bulunmaktadır, bunun anlamı 1225 adet satılmış ve/veya ön ödemesi yapılmış senaryo metninin olduğudur. Bir "Hollywood Senaryo Yazarı"⁵⁵ olabilmek için yazılımları kullanarak senaryosunu geliştiren kişi(ler)in varlığına dair veriler bilimsel olmamakla birlikte vardır. Tarifi verilmiş, üstelik daha önce denenerek başarısı (başarı parasal kazanç ile sınırlıdır) görülmüş anlatıların kullanılması Amerikan Sineması'nın ölçünleştirdiğinin bir göstergesi olarak okunmalıdır.

Amerikan Sineması kültüründe tek boyutlu karakter yaratımı da ölçünleştirmeye bir örnektir. Sinemada, perdede sınıfsız toplum yansıtmaya nedenleri bu araştırmanın *Şiddetin Estetize Edilmesi* bölümünde detaylandırılmıştır. Şiddetin estetize edilebilmesi için onu meydana getiren öğelerin de estetize edildiği gözlemlenmektedir. Görselle desteklenen film kahramanlarının – aslında durumun açıklanmasında kahraman yerine tip terimini kullanmak doğru olacaktır – film tiplerinin tipik özellikleriyle, Brecht'in açıkladığı tavır kavramının tam tersi olan, insani özellikleri değişmeyen bir anlatım aracı olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir. Başka bir yazılım örneği olan karakter geliştirme programları (Resim: 2.11) film öyküsünün geliştirilmesi sırasında sunduğu şablonlar sayesinde senaryonun ve dolayısıyla filmin ölçünleştirilmesini kolaylaştırmaktadır. Bu programlarda genel

⁵⁴ Kaynakta hangi yıl çekileceğine karar verilmemiş ama proje olarak bekleyen film listesinde soru işareti olarak belirlenmiştir. (a.n.)

⁵⁵ Bugün Amerika Birleşik Devletleri'nde bir *Hollywood Scriptwriter* olmak filmlerin bütçeleri gözönüne alınarak düşünüldüğünde prestijli bir durumdur. (a.n.)

olarak gözlemlenebilen, bir nesnenin boyut açıklaması için gerekli olan derinlik, yükseklik, genişlik kavramlarının insana uyarlanmış halidir. Bunlar; bedensel yapısı (fizyolojik), toplumsal yapısı (sosyolojik) ve tinsel yapısı (psikolojik) olmak üzere üç boyutludur.



The screenshot shows the Writers Store website. The header includes the logo '70th Anniversary Writers Store' and a search bar. The navigation menu lists: Home, Software, Books, Supplies, Video, Courses, Contests, ScriptXpert, Sale, Advice, and a shopping cart icon with '0 Items in Cart'. The main content area features a product titled 'Creating Strong Female Characters' with a price of '\$79.99'. The product description includes: 'Discover how to integrate strong female characters into stories that embrace traditional notions of romance', 'Gain a better understanding of how culture, traditional gender roles, and feminism play a part in how we write women', and 'During this live webinar, you'll learn how to write complex, layered primary and secondary characters'. There are social media sharing buttons for Twitter, Facebook, and Pinterest. Below the product, there is a section titled 'ABOUT THE WEBINAR' with a paragraph of text.

Resim 2.11: Senaryoda Karakter Geliştirme Program Yazılımı Örneği

Sözkonusu yazılım programları genel olarak işlevlerine göre tip/karakter yaratmada şablonlar sunmaktadır. Bu şablonlar genel olarak, evrensel, toplumsal, ruhsal, hayal ürünü, tarihsel ve dondurulmuş tipler olarak sınıflanmıştır. Bu sınıflandırmalar kendi aralarında yeniden bölünerek tiplerin/karakterlerin özelliklerini sınıflara ayırmaktadır. Örneğin: Evrensel tip başlığı altında ergen kız, ergen erkek, üvey anne, kıskanç kız kardeş, yaşlı koca, cimri zengin adam gibi... Bir başka örnek olarak, ruhsal tip başlığı altında kompleksli, hastalık aşamasında dengesiz, çevresiyle çatışan, psikopatolojik gibi sıralamak mümkündür. Her film öyküsünde aynı biçimde devindiği için izleyici tarafından özellikleri bilinen ve davranışlarıyla kolayca anlaşılabilir ve sanki yaşamıyor izlenimi veren kişilerin geçididir, sözkonusu olan.

Amerikan Sineması'nda (bütüncüyi oluşturan filmler) psikolojik derinlik, iç dünyalar ve toplumsal bağlamda yankısını bulan içsel çatışmalar tek boyutludur. Indick'in *çok satan* kitabı (2007) Freud, Jung, Campbell, Adler ve May'in kuramsal çalışmaları çerçevesinde, sinema tarihinin önemli örnekleri üzerinden senaryolardaki psikanalitik unsurları ölçünleştirmektedir. Bu ve benzeri kitaplar yukarıda örneği verilen *karakter yaratımı* yazılımlarının *datasını* formüller aracılığı ile oluşturmaktadır.

Psikanalitik kuramın kurucusu Freud'un sistemleştirdiği *Oidipus* ve *Elektra* karmaşasının senaryolarda kahramanın "arzu nesnesi" ile "engeller" arasındaki yapısal dramatik çatışmaya denk düşmesi; İd, ego ve süper ego olarak özetlenen seks ve saldırganlığa yönelik ilkel dürtülerin bastırılması; toplumsal-ahlaki normlara uyumla belirlenen karakterin gelişim evrelerinin – sırasıyla – kötü karakter, kahramanın kendisi ve yol gösterici figürleriyle ilişkilendirilmesi gibi bağlantılar Hockley (2004), senaryoyu ve dolayısıyla filmin kendisini şablonlara dönüştürmüştür. Psikoseksüel evrelerin de (oral, anal, fallik, genital) bu zeminin farklı bir anlatımını oluşturduğunu söylemek mümkündür.

Freud'un kuramına göre insanın daha çok toplumsal nevrozlarına eğilen kimlik krizi evreleri senaryolarda çok daha somut karşılıklarını bulabilecek modellemeler içermektedir. Kişinin kendi kimliğini oluşturma çabaları, özgürlük talebi ve çatışma, başkaldırı ve isyan, bağımsızlıktan sonra gelen yalnızlık, iletişim bozukluğu ve ilişki kurma ihtiyacı, orta yaş krizi, yaklaşan ölümü fark etme ve ümitsizlikle birlikte yaşamı yeniden inşa etme girişimleri bütüncüyi oluşturan filmlerdeki belirli karakter gelişim evrelerine denk düşmektedir.

Jung'un kolektif bilinçaltı ile arketipler yaklaşımı⁵⁶ ile Campbell'in mitik erkek kahramanın yolculuğu görüşleri dramatik gelişim evrelerinin psikanalitik bir özetini çıkartmayı mümkün kılmaktadır. Böylelikle konuşma örgüleri de dahil olmak üzere kahramanın film içindeki yolculuğunun bir haritasını uygulamak da mümkündür.⁵⁷ Bu bağlamda izlenen yol *koşulların oluşturduğu insan* değil verili bilgiyle çerçevelenmiş bir tip olabilmektedir. Hayat içinde kişiyi yaratan toplumdaki işlevi olduğu için kişi tamamlanmış bir portre değildir ve işlevi değiştikçe kişinin tavrı da değişir. Oysa bu yazılım programları tam da bütüncüyü oluşturan filmlerde gözlemlenebildiği üzere,

Karakter geliştirme yazılımları Bir bilgisayar yazılım programına indirgenebilen insan karakteri, Adorno'nun dediği gibi (2011:72) *estetik yüceltmeyle* karşı karşıyadır: doyumunu yerine getirilmemiş bir vaat olarak temsiline rıza gösterir.

Amerikan Sineması, bir çizelgeye indirgenebilen karakter/tip listesinden seçilen kahramanlarla yürümektedir. Macera/aksiyon türü Amerikan Sineması söz konusu olduğunda Thompson (2005) *üç perdelik dramatik yapı* üzerinden geliştirdiği *dört parçalı yapı* ile film analizinde kurallar kümesini yeniden tanımlamaktadır. Bu araştırmaya dahil olan seçili filmler bütüncesinde bu tanımlamaya uygun bir çizelge çıkar karşımıza: (Şekil: 2.5)

⁵⁶ A.g.e.

⁵⁷ Adler'in aşağılık-üstünlük kompleksi ve May'in varoluşsal çatışmaya dair gözlemleri de karakter psikolojilerinin oluşturulmasında önemli izlekler sunabilir.

Şekil 2.5: Dört Parçalı Yapı Tablosu

Giriş : <i>The Setup</i>	Bütüncede yer alan filmlerin bir kısmı çerçeve içine alınmış bir geri dönüş (flashback) izleğindedir. Olay örgüsü kriz noktasında başlar. Sonrasında olayların nasıl bu noktaya geldiğini göstermek için izleyiciyi geri götürür. Bu sahnenin çözümü <i>Sonuç</i> bölümüne kadar ertelenir. Aslında bu izlek 1940'lı yıllarda ilk örneklerini vermiştir.
Karmaşıklaştırma Devinimi : <i>Complicating Action</i>	<i>Giriş</i> 'te ortaya konulan amaçları keskinleştirme ve/veya dönüştürme işlevini görür. Bütüncede yer alan filmlerin hepsi bu bölümü uygular.
Gelişme : <i>Development</i>	Karmaşıklaştırma Devinimi çoğu zaman girişin bir karşıtı gibi işlev görerek, olay örgüsünün ilk evresini tersine çevirir. Devam ettikçe bütün koşulları tersine çevirerek yeni amaçlar oluşmasını sağlar. Ya da durumun devam etmesine katkıda bulunur. Öykünün arka planını ortaya koyar ve karakter analizini derinleştirir. Bütün amacı sadece çözümü geciktirmektir.
Doruk Noktası : <i>Climax</i>	Film boyunca devam eden olay örgülerinin uç noktasını ve sonucunu gösterir. Bilgileri açığa vurur, esrar perdesini kaldırır.
Sonsöz : <i>Epilogue</i>	Film burada bitebilir. Ancak, Amerikan Sineması bir veya iki sahneyle izleyiciye her şeyin yolunda olduğu iletisini vermeyi sever. Bu ileti sadece mutlu son değil, aynı zamanda vurgulu bir çözüm de olabilir. Ya da filmin devamının geleceğinin bir işareti de olabilir.

Thomson, yukarıda bu araştırmada tablo haline getirilen kurallar kümesi için aksiyon/macera türü filmin anlamsız bir şiddet gösterisi ve bilgisayar ürünü görüntü olarak kabul edilmemesi gerektiğini, bu film anlatılarının güçlü bir mimarisinin de olabileceğini söylemektedir. Thomson'ın güçlü bir mimari tanımıyla neyi hedeflediği açık olarak belirtilmemekle birlikte, filmlerdeki olay zincirlerinde matematiksel bir sıralamayla yer alan kancalar, dönüm noktaları izleyicinin yoğunlaşmasını teşvik etmektedir. Bu yoğunlaşma sonucu izlenen filmin güçlü mimari yapıda olduğu söylenebilir. Ayrıca, öykü yazmada kuram/söylem geliştiren, insan psikolojisi üzerine

açıklamaları başka bir şey üzerinden tanımlamaya çalışan biliminsanlarının yukarıda ifade edilen bilgisayar yazılım programlarına istemeden de olsa katkıda buldukları gözlemlenmektedir. Onların durum açıklaması için geliştirdikleri şablonlar bu programların yazılımı sırasında birer *koda* dönüşebilmiştir.

Ölçünleştirilmiş dolayısıyla güvenli kollara alınmış bir anlatı için tartışılması gereken nokta onun bir üretim malzemesi olarak anında tüketim malzemesine dönüşmesinin yanı sıra, izleyicisinde bıraktığı/bırakabileceği gölgeler olmalıdır.

Aşağıda yer alan bölümde bütüncüyü oluşturan ölçünleştirilmiş filmler arasından örnek seçilerek şiddet nesnesi ortaya konmuştur. Ayrıca filmin anlatısal bölümlenmesiyle izlek döngüsü üzerinden gerçekleştirilen derin okuma ile ölçünleştirme sınanmıştır.

3. AMERİKAN SİNEMASI'NDA “ESTETİK ŞİDDET” GÖRÜNTÜLERİNİN GREIMAS VE PEIRCE'E GÖRE ÇÖZÜMLENMESİ

Çalışmanın yöntemini oluşturan Peirceci ulam (Güz & Ark., 2002), (Türer, 2003) ve ortaya koyduğu ilkillik (*firstness*) ilkesiyle temsil ilişkisini gerçekleştirebilmek için şiddet nesnesine bu bölümde ulaşılmıştır. 21.yüzyılın ilk 13 yılında gösterime girmiş (güncel) ve gişe hasılatı gösterime girdiği yıl için en yüksek maddi geliri sağlamış 14 Amerikan sinema filminin⁵⁸ yapılarını oluşturan kalıplaşmış ve ölçünleşmiş anlatı ile bir farklılık göstermediği ortaya konmuştur.

Bu bölümde yer alan seçili 14 film arasından Türkiye'de “Açlık Oyunları” adıyla gösterime giren *Hunger Games* (Kilik & Ross, 2011) incelenmiştir. Bu filmi seçmedeki neden bütüncüyi oluşturan filmler arasında şiddet nesnesini diğer filmler içinde de yer alan karakteristik özelliklerini örnek niteliğinde taşımasıdır. Bir diğer söylemle *Hunger Games* öbek elemanıdır. İncelenen bu tek film, Greimas'ın metin açıklamalarını da etkileyen *Eyleyenler Örnekçesi*'nin (Ehrat, 2005:433), (Rifat, 2013:109), anlatı olaylarını eylemler dizisinde, aynı tip-kişilerin eyleyenler çerçevesinde geliştirdiği 6 eyleyenli modeline uyarlanmıştır. Yine Greimas'ın *İşlevler Örnekçesi*'nde betimlenebilen *Üç Sinema*'sına uyarlanarak Eyleyenler ve İşlevler Örnekçelerine kaynaşması sağlanmıştır. Greimasçı varsayımsal-tümdengelimli (*hypothetico deductive*) bir yaklaşımla, incelemeye konu filmin (yapıtın) örtük anlamı sınıflama ve soyutlama bağlamında temel anlambirimlere bağlanmıştır. Böylelikle, göstergebilimin ortaya koyduklarıyla metnin niyeti ortaya çıkartılmış ve Ecocu yaklaşımın bir ucu tamamlanmıştır.

⁵⁸ 14 Filmin zaman bilimsel (kronolojik) listesi sayfa 78'de yer almaktadır.

Bir sinema filminin “güzel” bulunması *cause*’dur, filmin güzelliğinin sebebi ya da ölçütü olmamaktadır. Bu yargıyı destekleyecek bir takım dayanaklar gerekir. Bu dayanakların nesnel ve esere ilişkin olmaları o eser hakkında genel-geçer ölçüt olarak kabul edilmez. Genellikle yoksunlukları yargının zorunlu, mantıksal bir çıkarım haline girmesini engeller. Estetik yargıların öznel değil de nesnel olduğuna inanmak, genel-geçer ölçütlerin bulunabileceğinin gösterilmesini şart koşar.

Normlar yol gösterici ilkeler olabilse de genel-geçerliğe adeta meydan okur. Dolayısıyla birinin diğerine üstünlüğü, doğruluğu ya da yanlışlığı yeniden tartışmaya açılır. Moran (2010:315), iki uçtaki görüşlerden hiçbirinin olduğu gibi kabul etmeye imkan olamayacağını vurgulamıştır.

Bir araştırmacı için, “Kendini filme bırakmayıp, filme egemen olmak” (Vanoye’dan Akt. Gündeş, 2003:193) yaklaşımının ancak bilimsel bir yol, bir harita güvencesi altında gerçekleştiğini söylemek gereklidir. Çünkü film izleyicisi için filmin çekici ve büyüleyici gücü – ki bu durum sadece sinema salonları için geçerli olmayıp televizyonda gösterimleri de kapsamaktadır – izleyiciyi etkisi altına alır. Gündeş’e göre filmsel imge ile, gerçek imge ya da dünyasal imge arasında benzerlik filme yaklaşmayı kolaylaştırırken, bilimsel yaklaşım gerektiren *filmsel çözümlemeyi* güçleştirir. Bu bağlamda “çözümleyici-izleyici”nin konumu “sıradan izleyicinin” konumuyla örtüşmemektedir.⁵⁹

Araştırmacının benimsediği, önce *Filmin Anlatısal Bölümlenmesi*⁶⁰ ve bu araştırma için seçilmiş olan *Hunger Games* filminde izleksel ölçüte dayalı bir düzen içinde ilerlenmiştir. Burada amaç, *Hunger Games*’in derin okumasını

⁵⁹ A.g.e. S:11

⁶⁰ A.g.e. S:24

gerçekleştirebilmek ve verili düzen içinde nesneye ulaşmak olmuştur. Herşeyin tek bir izleğe indirgenmesi sözkonusudur.

Bu indirgemenin devamında film izleği üzerinden elde edilen nesnenin yerleşikliği (anlamsal eksen) Greimas'ın *Eyleyenler Örnekçesi*' ve *İşlevler Örnekçesi*'nde izleksel işlevleri tanımlanır. Çünkü Greimas'a göre (Akt.Gündeş, 2003) ve (Akt. Güz & Küçükerođan, 2005), kişiler/oyuncular bir öykünün betisel kendilikleridir.

Peirce'in üçlüklere dayalı bir sınıflama anlayışıyla geliştirdiđi yaklaşımının en çarpıcı özelliđi gösterge kavramı için önerdiđi tanımlar olmuştur (Rifat, 2013:180). Aşağıdaki bölümde, Peirce'in üçlü ayrımlarından olan görüntüsel göstergeye, belirtiyeye ve simgeye Hunger Games'in anlatısında bakılmıştır.

3.1. Estetik Şiddet İçeren Filmler Bütüncesi

Araştırmada bütünce (*Corpus*) aşağıda sıralaması verilmiş olan ve sınırlandırılmış ölçütler çerçevesinde seçilmiş Amerikan kurmaca sinema filmlerinden oluşmaktadır:

1. Gösterime girme tarihinin en geç 2000 yılı, en erken 2013 yılıyla sınırlı olması,
2. Türünün aksiyon ya da macera olarak belirlenmiş olması,
3. Gösterime girdiđi yıl için türünde en yüksek gişe hasılatını yapmış olması (izleyici sayısı yüksek),
4. Filmin tamamında ya da bir kısmında *gerçeklik* oluşturmak adına görsel efektlerin kullanılmış olması,

Yukarıda sıralanan ölçütlerin hepsine birden sahip olma zorunluluđu vardır.

Verili sınırlılıklar çerçevesinde oluşan *Film Listesi Tablosu* bir sonraki sayfada yer almaktadır (Şekil 3.1). Filmlerin künyesi ve öyküsü Ek:5'de, her bir film için yapım

bütçesi ve gişe geliri Ek: 6'da grafikler halinde sunulmuştur⁶¹. Seçilen bu filmlerin ortak özelliği, araştırmanın önceki sayfalarında "Ölçünleştirme" bölümünde detaylı olarak irdelenen *kalıplaşmış anlatının* ve üç bölümlü dramatik yapıdan geliştirilmiş dört bölümlü yapının işaret ettiği bir "reçete"yi tanıtlamasıdır. Bu reçete boyunca ilerleyen film öyküsü seçili 14 filmin tamamında görülen ard arda anlatım, başı ve sonu saptanmış, olasılık ve zorunluluk (neden-sonuç) ölçüleri içinde gelişmiş bir dokudadır. Film yönetmenleri birbirinin devamı olan filmler haricinde farklıdır. Ancak bu farklılık anlatıda farklılık yaratmamaktadır.

⁶¹ Sayısal veriler birbiri ile karşılaştırmalı olarak <http://www.boxofficemojo.com/yearly/?view2=worldwide&view=releasedate&p=.htm> (Erişim Tarihi: 12/04/2014) ve <http://www.statista.com/topics/964/film/> (Erişim Tarihi 12/04/2014)

Şekil 3.1 Film Listesi Tablosu

	GÖSTERİM	FİLMİN ADI	YÖNETMENİ	YAPIMCI FİRMA(LAR)
1.	2000	Gladiator	Ridley Scott	Scott Free Productions DreamWorks Pictures Universal Pictures
2.	2001	Mummy Returns	Stephen Sommers	Alphaville Films Universal Pictures
3.	2002	Spider-Man	Sam Raimi	Marvel Enterprises Columbia Pictures
4.	2003	The Matrix-Reloaded	The Wachowski Brothers	Village Roadshow Pictures Warner Bros.Pictures
5.	2004	Passion of The Christ	Mel Gibson	Icon Productions Newmarket Films Alliance Atlantis
6.	2005	War of The Worlds	Steven Spielberg	Amblin Entertainment Paramount Pictures DreamWorks Pictures
7.	2006	X-Man: The Last Stand	Brett Ratner	Marvel Entertainment Ingenious Film 20th Century Fox
8.	2007	Transformers	Michael Bay	Bonaventura Pictures DreamWorks Pictures Paramount Pictures
9.	2008	The Dark Knight	Christopher Nolan	Legendary Pictures Warner Bros. Pictures
10.	2009	Transformers: Revenge of The Fallen	Michael Bay	DreamWorks Pictures Bonaventura Pictures Paramount Pictures
11.	2010	Inception	Christopher Nolan	Legendary Pictures Syncopy Warner Bros.Pictures
12.	2011	Transformers: Dark of The Moon	Michael Bay	Bonaventura Pictures Hasbro Paramount Pictures
13.	2012	Hunger Games	Gary Ross	Color Force Lionsgate
14.	2013	Iron Man 3	Shane Black	Marvel Entertainment Walt Disney Studios Motion Pictures

Propp'un işlevler olarak adlandırdığı eylemler, masalların sürekli var olan öğeleri olmaktadır (Rifat, 2013b:185). Propp'un uzun zaman önce ortaya koyduğu bu yapı Amerikan Sineması'nın da vazgeçmediği bir durumdur. Ancak, araştırmacıya göre tartışmalı konu günümüz Amerikalı akademisyenlerin (Boardwell ve Thompson kastedilmektedir) Propp'un izinden gittiklerinin ayırdında olmadan var olan yapıya derlemeler katarak yeni adını verdikleri yapı tabloları oluşturmalarıdır. Gözleme dayalı olarak, Propp'un incelikle gerçekleştirdiği masal üzerine çalışmaları sonucu ortaya koyduğu otuzbir işlev içindeki mantığa dayalı anlatının, yerini Amerikan Sineması'nda işlevi beş ile sınırlı anlatıya bıraktığı sonucu çıkmaktadır. Bütüncüyü oluşturan filmlerin gösterimiyle elde edilen kar eğer aynı anlatıların tekrar ve tekrar üretilmesinin bir ve tek nedeni olsaydı sinemanın sanattan uzaklaştığını söylemek gereklidir.

Bütüncüyü oluşturan filmlerin anlatılarında yer alan şiddetin sunuşunun sorunsallığına yeni katmanlar eklenmediği bir bulgu olmaktadır. Filmlerde yer alan bireylerin davranış biçimine keskin sınırlamalar getiren, oğulların babalarının gözüne girmek için çabaladığı, herkes adına nelerin iyi olacağını bilen yetkin kişi(ler) tarafından yönlendirilen, devlet eliyle gerçekleşen şiddetin görmezden gelindiği bir düzlemdir, sözkonusu olan. CGI (Computer Generated Image) yazılımlarıyla görselleştirilmiş şiddet bazen araba robotların insana yönelik saldırılarıyla, bazen uzaydan yönlendirilmiş tohumların birer canavara dönüşüp yine insana yönelik saldırılarıyla anlatılmaktadır. Eylemlerin tamamen fiziksel zarara dayalı oluşu ve dolayısıyla izleyicinin eylemin kendisine değil, görselliğine odaklanıyor oluşu şiddet eyleminin estetize edildiğinin bir göstergesi olmaktadır. İzleyicinin şiddet eyleminden rahatsızlık duymaması eylemi gerçekleştirenleri kahramanlaştırmasıyla örtüşmektedir.

Amerikan Sineması'nda suç kenarından köşesinden sızdırmayacak şekilde tanımlanmıştır. İzleyen için neyin suç olduğu konusunda hiçbir karmaşa ve ikilem yoktur. Filmler genel olarak, bir suçun ya da suçların işlenmesiyle başlar, serüvenler sonunda suçlunun cezalandırılmasıyla biter. Suçlunun cezalandırılması sırasında gerçekleşen şiddet gösterimi ise bir paradoks oluşturmaktadır: Şiddet el değiştirdiğinde anlamı da değişmekte midir...⁶²

Toplum yaşamı içindeki bütün göstergeleriyle inceleyen göstergebilim, Amerikan Sineması'ndaki anlatıda örtük anlamı ortaya koymak için vazgeçilmez bir bilimsel tasarı olmaktadır. Bu bağlamda aşağıdaki bölümde *Filmin Anlatısal Bölümlenmesi* yöntemiyle, seçilmiş olan *Hunger Games* filminde izleksel ölçüte dayalı bir düzen içinde derin okuma yapılmıştır.

⁶² Türkiye'deki duruma kısaca değinmek gerekirse: Ülkemizin popüler sinema filmleri, içinde suçla ve şiddet uygulamalarıyla ilgili konuları içeriklerinde barındıranlardır. Bizde, insana suç ya da mafya dendiğinde bir fikir, bir yargı oluşur. Üstelik, bu fikir ve yargılar mutlaka kişisel deneyimlerle elde edilmek durumunda değildir. Kitle iletişim araçlarından alınan bilgi ve izlenimler bir yargı oluşturulmasında yardımcı olur. Gişe filmlerimizde iyi ve kötü karşıtlığı üzerine kurulmuş yapılar sözkonusur. Burada, kötü; suç ve suçludur. Görünürde ideolojik olmamasına rağmen "güçlü" olanın "kötü" olduğu çıkarımı izleyiciye verilir. Fakir ve "iyi" olan ise değerlerin yıprandığını savunur. Bu değerleri düzeltmek için "iyi" harekete geçer ve şiddet meşrulaştırılır. "İyi" olan "kötü" olanın malzemelerini kullanarak değerleri ve yıpranmışlığı düzeltmiştir. Burada dikkat çekilmek istenen nokta, kötülüğün sergilenmesine rağmen, sistemin içinde ve çözülebilir nitelikte oluşudur. İnsanın dış dünya konusundaki bilgisi dolaylı ve eksik olduğu için perdedeki görüntülerle şiddetin zararsız ve olağan olduğunu kanıksar (Gültekin, 2006). Bu da artık etkilemez hale gelen, çok olağanmış gibi sunulan görüntülerle sanıldığından çok daha çarpıcı olan gerçekler arasında uçurum yaratır. Böylelikle izleyici, toplumsal gerçekliği yanlış biçimde algılamaya sürüklenir. Bizim popüler sinema filmlerimizde şiddet genel olarak para, güç/mevkii gibi toplumsal statü simgelerine ulaşmak için kullanılır (Adanır, 2012). Güç elde etmek ve başkalarına hükmetmekle yakından bağlantılı olan şiddet kullanımı, bir kişiliğin bir başkası üzerindeki egemenliğinden ziyade bir sosyal rolün diğeri üzerindeki egemenliğiyle ilgili olarak gündeme gelir. Ya da alıntılanarak söylersek; "Ezilenler adalet adına, ayrıcalık sahipleri düzen adına, arada kalanlar da korkudan şiddete başvururlar" (Turam, 2005:78).

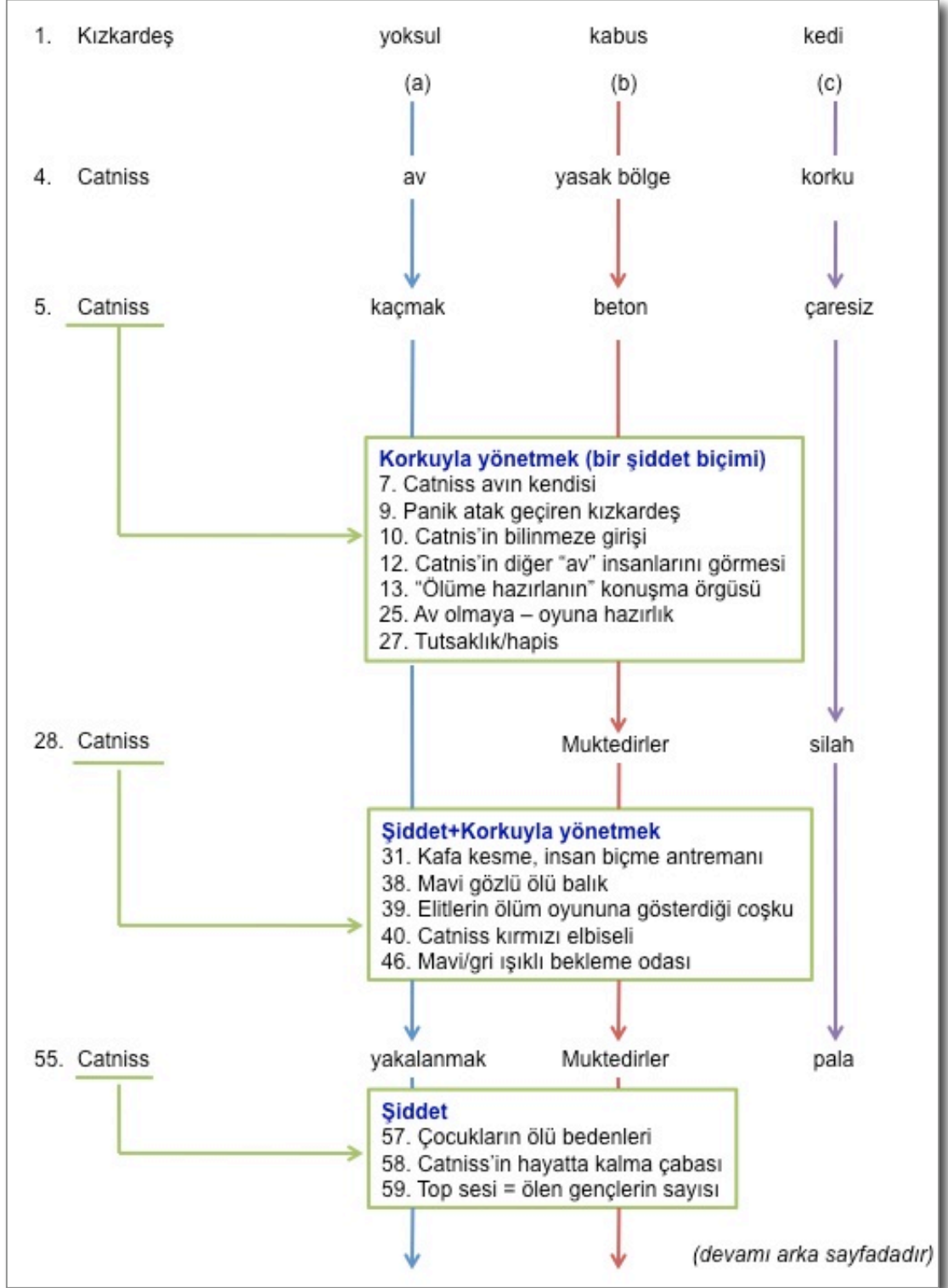
3.2. Bütünceden Seçili *Hunger Games* Filminin Anlatısal Bölümlenmesi

Aşağıda (Şekil:3.2) Filmin Anlatısal Bölümlenmesi'yle derin okuma yer almaktadır. Gündeş'in de tariflediği gibi izleğin döngüsünün ne olduğunu ortaya çıkartmak için böylesi bir çözülemeye ihtiyaç vardır (2003:27). Tabloda yer alan numaralandırmalar sahne sıralamasını, sözlükbirimler görüntülerin adlandırılmasını ve tanımlamasını göstermektedir. Amacı, söz konusu izleği görselleştirmektir. *Hunger Games* toplam 107 sahneden oluşmaktadır, izlence süresi 147 dakikadır. Filmin 64 dakikası orman ve kent içi mekanları çekimleriyle zamansal açıdan genişletilmiştir.

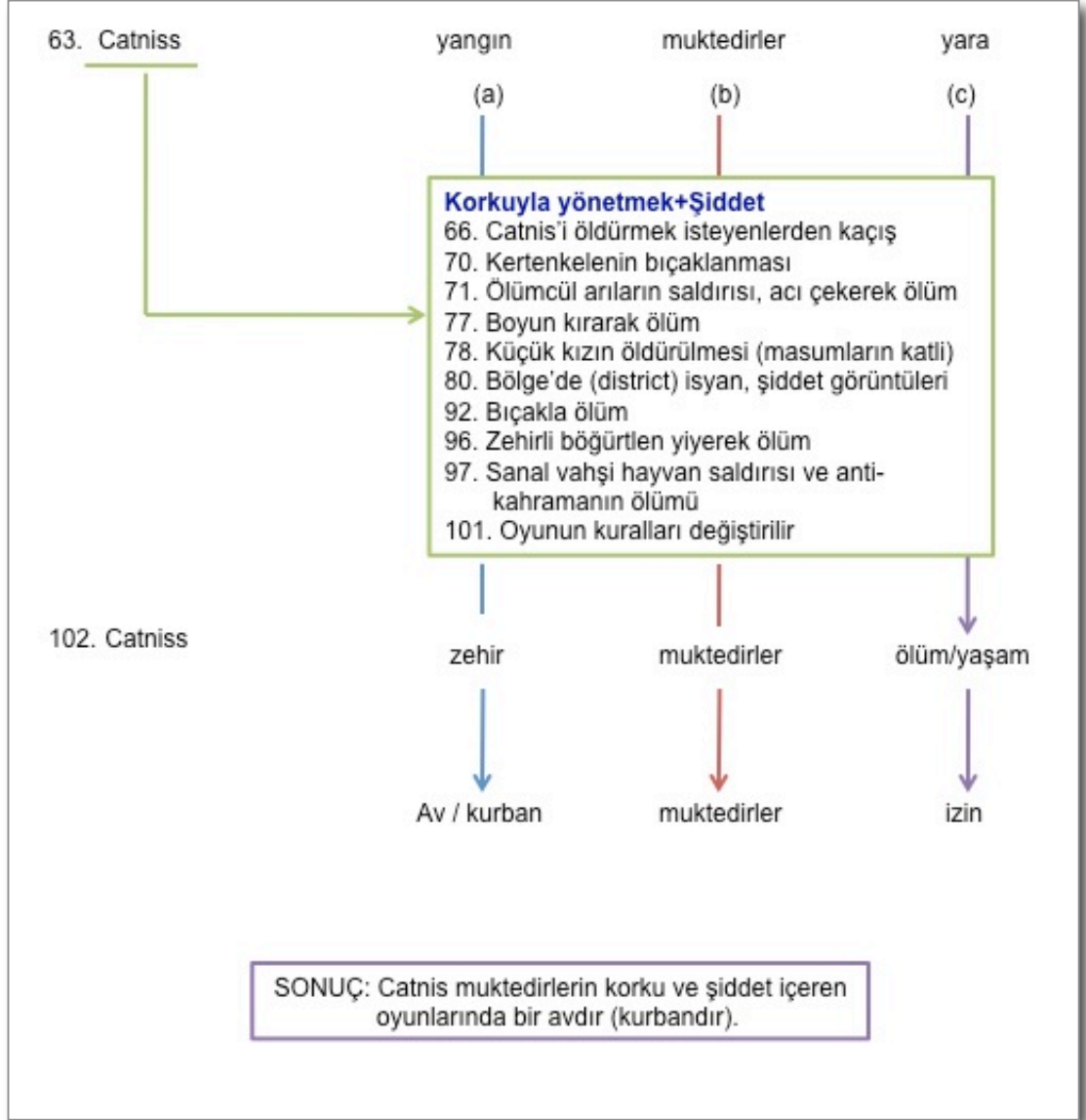
Şiddet nesnesinin ortaya çıkartılmasında yardımcı olacak unsurlar sözlükbirimlere ayrılırken amaç tek bir anlambirimini işaret etmesi olmaktadır (Güz ve Ark., 2002:353). Sözlükbirimlerin yardımıyla oluşturulan *anlam alanı*nda içerik düzlemindeki bağıntılardan kurulan düzen ortaya konmuştur.⁶³ Bu düzen içinde *Hunger Games* filmi için çağrıştırmaya yer vermeyecek bir bütüne ulaşmaktır, sözkonusu olan.

⁶³ A.g.e. s:21

Şekil 3.2: Hunger Games'in Anlatısal Bölümlenmesi



Şekil 3.2 (Önceki sayfadan devam)



Aşağıda, sözlükbirimlerin gruplara ayrılmasıyla oluşan tablodan (Şekil: 3.2.2) film kahramanı Catniss'in muktedirlerin korku ve şiddet içeren oyunlarında bir av (kurban) olduğu anlam alanına ulaşılmaktadır.

Şekil 3.3: Hunger Games’in Sözlükbirim Grubu

Sahne	a	b	c
Kızkardeş	Yoksul	Kabus	Kedi
Catniss	Av	Yasak Bölge	Korku
Catniss	Kaçmak	Beton	Çaresiz
Catniss	Yakalanmak	Muktedirler	Silah
Catniss	Yangın	Muktedirler	Yara
Catniss	Zehir	Muktedirler	Ölüm
Catniss	Kurban	Muktedirler	İzin

Güz’ün anlamca belirttiği gibi, gerçeklik kesiminde yer alan olgular anlam açısından ortak bir paydaya indirgenebilmektedir (2002:21). Yukarıdaki tabloda belirtilen sözlükbirimlerin (örneğin Catniss, kurban, muktedir, izin) içerik düzlemindeki bağıntılar bir düzeni işaretler: Catniss (film kahramanı) kendisine biçilen yoksul yaşantıda, muktedirlerin kabusa dönüştürdüğü, kurallarını onların koyduğu bir alanda, sadece muktedirler eğlensin diye gerçekleştirilen ve ölüm şiddeti uygulanan av oyunlarında yaşamasına izin verildiği için hayatta kalır.

Tablonun (Şekil 3.3) soldan ikinci sütunu (mavi renk) içinde bir yapamamazlık, elinde olmayış hali, bir afet durumu ve bir ölüm dışında seçenek olan –ancak o da bir ölüm olan durumu işaretler. Bu sütun şiddeti göstergelemektedir. Aynı tablonun soldan üçüncü sütunu (pembe renk), gücü kontrol edenleri, yapabilirliği, sağlamlığı, yıkılmazlığı ifade etmektedir. Bu sütun için şiddeti uygulayanların serimi demek mümkündür. Son sütun ise (eflatun rengi) bir araçla gelen ölüm karşısında çaresizliği gösterir. Aynı zamanda ikinci sütunda yer alan “yapabilirlerin” şiddet uygularken kullandıkları araçlar olarak da okumak mümkündür.

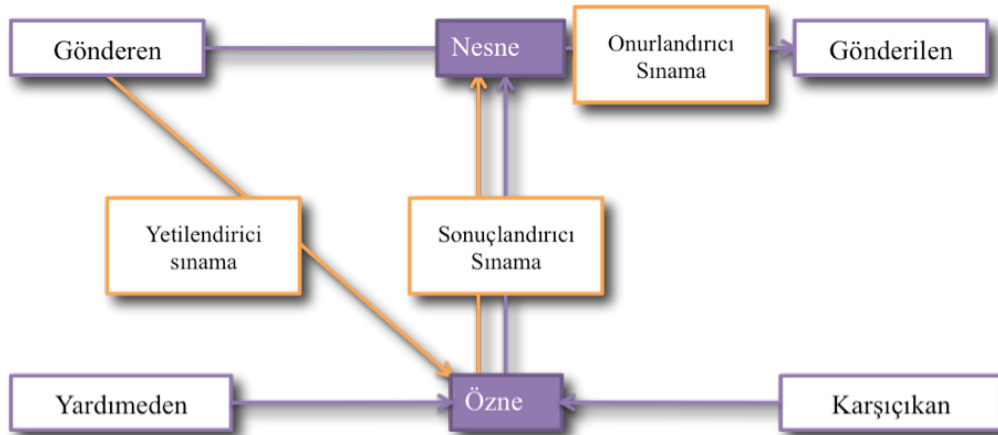
Bu noktadan hareketle, aşağıdaki bölümde şiddet nesnesine bir adım daha yaklaşmıştır.

3.3. *Hunger Games*'in Greimascı ve Peirceçi Çözümü

Bu bölüm yapının örtük anlamını, Greimas'ın metin açıklamalarını da etkileyen *Eyleyenler Örnekçesi*'nin (Ehrt, 2005:433), (Rifat, 2013b:109), anlatı olaylarını eylemler dizisinde, aynı tip-kişilerin eyleyenler çerçevesinde geliştirdiği 6 eyleyenli modeline uyarlanmasını göstermektedir. Yine Greimas'ın *İşlevler Örnekçesi*'nde betimlenebilen *Üç Sınama*'sına uyarlanarak Eyleyenler ve İşlevler Örnekçelerine kaynaşması sağlanmıştır. *Hunger Games* Greimas'ın göstergebiliminde onun anlatı boyutu için geliştirmiş olduğu bu çözümleme modeliyle gösterilmiş ve araştırmaya konu olan şiddet nesnesine ulaşılmıştır.

Buradan devamla, aşağıda iki ayrı tablo yer almaktadır. İlki (Şekil 3.4) iki örnekçenin birbirine kaynaşmış özelliğini Greimas'ın isimlendirdiği şekliyle ortaya koyar. İkincisi (Şekil 3.5) *Hunger Games*'in *Eyleyenlerini* ve *İşlevlerini* tanımlar.

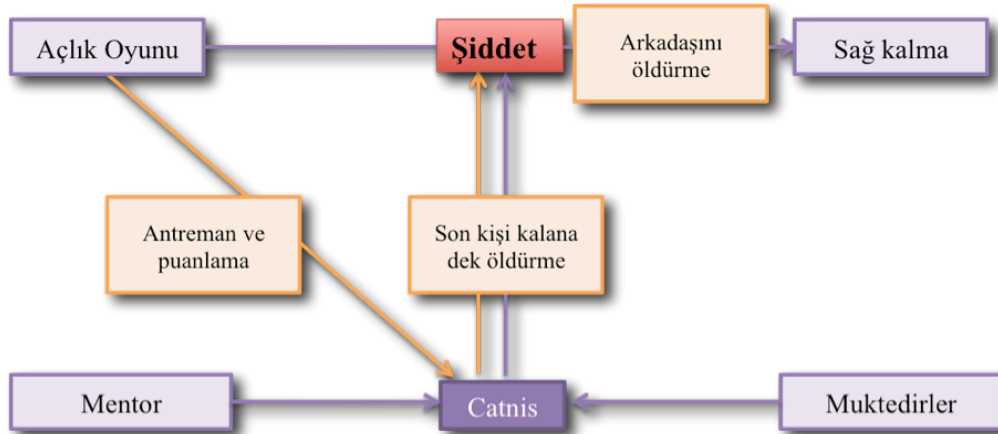
Şekil 3.4: Eyleyenler ve İşlevler Örnekçesi



Yukarıda birbiriyle içiçe geçmiş olarak sunulan modelin birinci katmanı (mor renk) doğrudan öznenin ulaşmayı amaçladığı ve gönderen ile gönderilen arasında iletişim birimi olarak konumlanan nesne çevresinde odaklanmaktadır. Öznenin arzuladığı, yardım eden ile karşıçkanın anlatıda oynayacakları rollere (ya da yaptırımlara) göre biçimlenmiştir. Modelin ikinci katmanı (turuncu renk) anlatıda bir başlangıç durumu ile bir sonuç durumu arasındaki dönüşümün gerçekleşmesini gerekli kılmaktadır. Bu dönüşüm eylemi söz konusu iki durum arasındaki üç *sınamaya* ayrılmıştır.

Bu durumda Hunger Games'in anlatısına dayalı *eyleyenler* ve *işlevler* örnekçesi aşağıdaki gibidir;

Şekil 3.5: Hunger Games'in Eyleyenler ve İşlevler Örnekçesi



Yukarıda yer alan örnekçeye göre, Hunger Games'in anlatı izlencesi (mor renk) yapının durağan ve sürekli var olan sözdizimsel birimi olan *gönderenin* belirlenmesiyle başlar; açlık oyunu. Anlatı, filmin tamamını kapsayacak olan, kuralları belli, sadece bir insanın sağ kalacağı bir oyun çevresinde döner.

Eyletim aşamasında, inandırıcı eylem gücüne sahip bu gönderen –açlık oyunları- film kahramanı Catniss'e, yani *özneye* bir sözleşmeyi kabul ettirir. Catniss'e kabul ettirilen ve amacı oluşturan *nesnesi* şiddet olur, çünkü örnekçenin *gönderileni* şiddet

gerçekleşmediği takdirde kahramanın ölümü olacaktır. Hunger Games'in anlatı izlencesinin sonunda bu bir ödüle, ulaşmak istediği şeye dönüşür: Sağ kalma.

Anlatı izlencesi, *öznenin* yani Catniss'in *sağ kalma* olarak belirlenen ödülü almasına karşı gelecek, onu engelleyecek olumsuz bir eyleyen olarak *karşıçıkanı* ortaya koyar: Muktedirler. Hunger Games'in anlatı izlencesinde ayrıcalıklı elitlerin refah içinde yaşadığı Capitol'de Başkan Snow'un ve yanındakilerin bir engelleyen oluşu bu örnekleme içinde yer almaktadır. Kuralları vahşice belirlenmiş ve ayrıcalıklı olanların eğlencesi olarak şekillendirilmiş açlık oyununun Catniss'le birlikte seçilen diğer kurbanları arasındaki amansız şiddet bir karşıçıkan olmamaktadır. Bütün bu serim içinde Catniss'e *yardımeden*, onun ödüle –sağ kalmaya- ulaşmasında yardımcı olan Mentor'udur.

Yukarıda yer alan tablo (Şekil 3.5), Hunger Games'in *işlevler örnekçesini* (turuncu renk) Catniss'in ödüle ulaşmada yaşadığı eylemleri üç aşamalı sınamalar bütünü içinde ortaya koymaktadır. Başlangıç durumu olan *açlık oyunu*yla sonucu işaret eden *sağ kalma* durumu arasındaki dönüşümün gerçekleşmesiyle oluşan *yetilendirici sinama*, Catniss'in açlık oyununa hazırlık için götürüldüğü Capitol kentinin, o ve diğer oyuncular için ayrılmış antreman salonunda kendini fiziksel ve zihinsel geliştirmesi ve *Muktedirlerin* gözünde aldığı puanlarla öne çıkması olarak okunmaktadır.

Yetilendirici sinama gerçekleştikten sonra Catniss'i ödüle, *sağ kalmaya* taşıyacak olan *sonuçlandırıcı sinama* yer alır: Kendisi gibi birer av olan diğerlerini öldürmek. Açlık oyununu oynamaya zorla getirilmiş olan diğerleriyle birlikte birbirlerini ellerindeki silahlarla öldürme üzerine kurulu bir anlatı yer almaktadır. Muktedirler Catniss'in diğer avlar karşısında sergilediği başarıyı son bir sınamadan geçirirler: Catniss'i karşılıksız bir aşkla seven ve anlatı boyunca av oyununda kendisi gibi sağ

kalmayı başaran Peeta'yı oyunun kuralı gereği öldürmek; çünkü vahşi oyunun tek bir kazananı olmalıdır. *Onurlandırıcı sına*ma, *Muktedirlerin* oyunun kuralını değiştirmesiyle son bulur; Catniss ve Peeta'nın yaşamasına izin verirler.

Göstergebilimsel olguların eksiksiz bir sınıflandırmasını gerçekleştiren Peirce'in, üçlüklere dayalı *göstergesel dizelgesinden ikinci üçlük* aracılığıyla Hunger Games'in anlatı izlencesinde *gösterge* ile *nesnesi* arasındaki ilişkiye bakılmıştır. *İkinci üçlüğün* istemi olan, a.) görüntüsel gösterge, b.) belirti, c.) simge ayrışması sonucu aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

- a.) Hunger Games'in anlatısı içinde yer alan açlık oyunu, nesnesi şiddet olan bir *görüntüsel gösterge*dir. Muktedirler tarafından ve bir denetleme masası marifetiyle yönetilen, sanal ortamda yaratılmış bir orman içinde yer alan bir grup genç insan birbirlerini öldürmektedir. Ölü bedenlerin gösterilmesi, nasıl öldüklerinin gösterilmesi belirttiği şeyi doğrudan temsil etmektedir.
- b.) Hunger Games'de şiddet nesnesi ortadan kalktığında kendisini bir gösterge yapan özelliğini hemen yitirecek olan ancak, yorumlayıcı bulunmadığında özelliğini yitirmeyen gösterge, film kahramanı Catniss'in bir ağaç üstünde bedenindeki yaralarla, endişe duyarak beklemesinde görülür: Yaralar şiddetin *belirtisidir*.
- c.) Hunger Games'de "rastlantısal" bir özellik taşıyan, yorumlayıcı bulunmadığında kendisini gösterge yapan özelliğini yitirecek, filmin yönetmeni tarafından belirginleştirilmiş tek simge, Catniss'in yaşadığı yerden yanında getirdiği, açlık oyunu sırasında taşıması yasak olduğu için montunun içine gizlediği "alaycıkuş" broşudur. Bu kuş eve olan özlemi ve aynı zamanda birlikteliği/gücü simgeler (Kuşun ötüş şekli ve

kendisi Hunger Games filminin devamı olarak çekilen diğer üç filmde başkaldırının simgesine dönüşür).

Bu filmin ikinci üçlüğe göre yapılan incelemesi, filmde yer alan şiddet anlatısının hem doğrudan gösterildiğini hem de toplumsal belirtilerle gösterildiğini ortaya koymaktadır. Simgesel özellik vererek gösterilen “alaycıkuş”un bile şiddet nesnesi ile kurduğu ilişkiden sözedilebilir.

Bu bölümde, Greimas’ın göstergebiliminde *eyleyenler örnekçesiyle* Hunger Games’in anlatı izlencesinde *nesnenin şiddet* olduğu ortaya konmuştur. *İşlevler örnekçesiyle* de anlatının içinde yer alan *sınamalar* belirlenmiş, *nesneye ulaşmadaki dönüşüm* eylemleri bulunmuştur. Peirceci çözümlemeyle de göstergelere bakılmıştır. Aşağıda yer alan bölüm şiddetin sosyo-psikolojik nedenlerini araştırırken retoriği oluşturmaktadır.

3.4. Dönemlere Göre Sosyo-Psikolojik Şiddetin Nedenleri

Tennessee Williams’ın *Kızgın Damdaki Kedi*’deki büyük babanın (eserde adı *Big Daddy Pollitt*) belirttiği gibi; “İnsanlık ölümü düşünerek yaşayan tek varlıktır.” (1996:67). Ya da Heidegger’den aktaran Eagleton’un söylediği gibi; “İnsan kendini sorgulayabilen tek varlık türüdür”. (2012:348). O zaman, ölüm sorununa gönderme yapmak, bir şeyin hiçlikten gelmesine imkan vermektir. İnkâr ya da yadsıma ya da yokluk/hiçlik denizinden çıkıp gelen ölüm nedeniyle insanın insana şiddet uygulaması onu/ölümü anlamca parçalama ile eşdeğer olabilir mi? Bu araştırmanın konusu ölüm olgusunu ve onu felsefi kavramlar içinde incelemek olmadığı için sorunun olası cevabını sosyolojinin ortaya koyduklarıyla aramak gereklidir.

Bir kavram olarak *şidde*'i ilkel (yabanıl) olanla bağdaştırmak yetersizdir. Her ne kadar tarih süreci insanın insanla ilişkisinden önce, insanın doğa ile olan ilişkisinde şiddet olduğunu tanıtlasa da onun bir anlatım biçimi olarak sanat eserine yansımaları için uzun zaman geçtiği bilinmektedir. Başlangıçta doğa ile bir karşıtlık ilişkisi içinde olan insan, doğanın kendini yeniden üretme süreçlerini uzun ve sabırlı gözlemler sonucunda öğrenip, bu süreçlere müdahalede bulunacak yetkinliğe gelmiştir (Oskay, 1996), (Dentan, 1955). Yiyebileceğinden fazla hayvan avlamamış, nişastalı danelilerden ve köklerden ihtiyacından fazlasını toplayıp tüketmemiş olması insanın doğa ile ilişkisinde bir tür sevgi olduğunu varsaymamıza bir neden olabilir. Ya da akıl erdiremediği bir *güç*'ün karşısında ona yaranma, onunla dost geçinme anlayışında olduğunu da söylemek mümkündür.

İnsanoğlu doğaya müdahale ile doğanın yaratmadığı şeyleri yaratma duygusunu edinmiştir. Topladığı bitkileri taşa vurarak harman ettiği yerlerde aynı nişastalı bitkinin doğadakinden daha yoğun olarak yeşerip yetiştiğini fark etmesi ise bu duygusunu güçlendirmiştir. Şiddeti öteki soy topluluklarıyla çok uzun süren anlaşma çabalarının sonunda tek çare olarak kullanması da aynı dönemlerdedir. Şiddet kullanmasının nedeni doğayla etkileşiminde en önemli aracın insan olduğunu bilmesidir. İnsan, kolektif varlığı sürdürmede en belirleyici üretici güçtür, çünkü.

Urartu kralları kayalıkların yüzünü düzleştirip sonu zaferle biten seferlerini yazdırırlar. Bu metinlerde yakılan düşman şehirleri, kılıçtan geçirdikleri yaşlı insanlar, tutsak alınıp Urartu ülkesine getirilen binlerce genç erkek ve kadından, ganimet olarak getirilen bakır ve tunç külçelerinden övünçle söz edilir. Sıradan insanlar izlesin diye oluşturulan seyir alayları bu tutsakların aracılığıyla Urartu krallarının gücünü göstermeleri ve sıradan halkın bu güce boyun eğmesi için bir şiddet gösterimidir (Tarhan, 2000:196).

Çok daha sonraları, Roma'da, sıradan insanları yönetmeyi kolaylaştırmak için "ekmek ve sirk" formülü uygulanır. Kentte asayişi sağlamanın en kolay yolu, Roma'da yaşayan herkese, her yıl belirli bir miktar un ve zeytinyağını bedava vermektir. Bunun sonucunda zengin senatörlerin aileleri/akrabaları Mısır'da "latifundiya"lar⁶⁴ kurarak ektirirler. Sonra bu mısırları devlet ihaleleriyle Roma şehir yönetimine satacaklardır. Böylelikle bin tona yakın yüklükte gemiler inşa etmeye de başlarlar. Daha çok arazi, daha çok işçi köle, daha çok ürün satma, daha büyük gemilerle tek seferde mal yükleme/indirme. Tüm bunlara ek olarak, sirk gösterileri de vardır: baskı altında ve korkular içinde yaşayan halk sirklerde, birinin kılıç ve kalkan, diğerinin ağ ve mızrakla dövüştüğü dev yapılı gladyatörlerin birbirlerini öldürmelerini seyreder. Gösterinin başlamasına az bir zaman kala, atların çektiği yük taşıma arabalarının arkasına istiflenmiş mısır ekmekleri halka atılır.

Şiddete dayanan bir yönetimde halkın şiddetle bu –en masum söylemle- garip ilişkisi Bizans'ta başka bir ortam içinde sürdürülür. Constantinopolis'te⁶⁵ sirklerin düzenlendiği bir arena yoktur ama bu iş için İmparatorluk sarayının verandasından özel bir geçitle İmparatorluk locasından çıkılan Hipodromun kullanıldığı biliniyor (şimdi Sultanahmet Meydanı ve yanında içinde Sultan Ahmet Cami'nin de yer aldığı geniş alan Bizans İmparatorluk Sarayı idi). Meydanı kapsayan hipodromda

⁶⁴ Latifundiya, büyük tarım arazilerinin Roma İmparatorluğu'ndaki özel adıdır. İşçileri kölelerden oluşan bu tarım sistemiyle Roma İmparatorluğu ekonomik anlamda devleşmiş ve zenginleşmiştir. Roma'nın dünyanın en büyük imparatorluklarından biri olmasının ana sebebi olarak sayılır (a.n.).

⁶⁵ Kısaca Osmanlı dönemindeki şiddet uygulamalarına da yer vermekte fayda var: Bizans'ın yıkılmasından ve yedi yüzyıl geçtikten sonra, "Osmanlı İmparatorluğu'nda iktidarın şiddeti daha seyrek ve halkın önüne daha incelikle(!) çıkartarak yaptığını biliyoruz. Babasının ölüm haberinden sonra Manisa'dan kendi koruma birlikleri ile kalkıp Ceneviz gemileri ile Sarayburnu'na gelen ve Amasya'dan taht'a erişmeye çalışan kardeşinden önce tahta çıkan II.Selim elinin eriştiği her yaştaki şehzadeyi (kardeşlerini) boğdurtup, kardeşlerinin ölümlerini Ayasofya önünde kurulan siyah kıl çadırlarda halka sergilemiştir. Bedenlerin bir bütün olarak sergilendiği sanılması: Padişahın verdiği ölüm emirleri yerine getirilirken makam ve kimliğe göre bir usul uygulanır. Şehzade yani kardeş, sadrazam, ulema, kaymakam, hekim gibi yüksek mevkilere sahip "ölüme mahkûmlar" kan dökmeme kuralına uygun olarak infaz edilirler yani boğulurlar. İbret ve inandırıcılık için ölümden sonra baş kesme işlemi yapılabilir. Bu kesme işlemi için adına "şifre" denen gayet keskin ve kullanırken yetenek isteyen özel bir ustura kullanılır. Oskay, Naima Tarihi'nde Osmanlı halkının yönetime yakın olmak yerine taşraya sığındığını yazdığını söylüyor. Hatta yine aynı kaynaktan aktararak, "Dünyada en büyük saadet devlet yüzü görmemektir", diyor. İktidarın halka kul/köle muamelesi yapması, baskı ve şiddetle başını eğik tutması, bir gelenek... Devletten, devletin başındakilerden uzak durmak halkı tekkelerdeki, dergahlardaki velilere, yatırlara yönlendirmiş olmalıdır." (Çalık, 2014:14).

gladyatörler yerine, sıklıkla tahttan indirilen imparatorların, tahtı ele geçiren yeni imparatorların emriyle, halkın gözleri önünde burunlarının ve dillerinin kesilmesi, gözlerinin çıkartılması ya da bedenlerinin parça parça kesilerek öldürülmesi gibi “gösterilerin” düzenlendiği anlatılıyor (Gregory, 2008).

İnsanın *site* yaşantısına geçişinden itibaren başlayan ve günümüze değin derinleşen sefalet, artan eşitsizlikler, zorunlu göç, etnik savaş ve sürekli yenilenen askeri saldırganlık hallerinin çevrelediği bir dünyada, onarılmak için parçalanmak zorunda olan bir yapıdan bahsedilmelidir. Bu parçalamanın önemli başlangıç noktalarından biri şiddet olmalıdır.

Şiddet, belirli eylemleri yapanlardan çok onların tanığı ya da kurbanı olanlara ait bir kelimedir. Riches’in anlamca belirttiği gibi sosyolojik araştırmalarda gerekenin *yapmayı* kavramak ve açıklamak olduğudur (1989:12). Bu bağlamda Riches ve Eagleton (2009:332) birbirlerinden bağımsız olarak kaleme aldıkları şiddetin kudretine dair düşüncelerinde kültürlerarası geçerliliği olduğuna inandıkları dört temel özellikten bahsederler. Özetle maddelenirse;

1. Şiddet uygulanması meşruluk sorunu üzerindeki mücadeleye bağlıdır.
2. Bir şiddet ediminin uygulanışında yer alanlar veya bir şiddet görüntüsü izleyenlerin temel düzeydeki kavrayışları arasındaki fark muhtemelen en az olacaktır: “Haklılığı tartışmalı bir fiziksel zarar verme” olarak şiddetin yanlış anlaşılması hiç olanaklı değildir.
3. Şiddet uygulaması duyular için son derece hissedilirdir.
4. Şiddetin ılımlı bir etki derecesinde kullanımı, özel aletler bakımından görece az donanım gerektirir. İnsan bedeninin kıvraklığı, gücü ve bu imkanların fiziksel nesnelere tahrip edebildiğini bilmek, bir başka insana karşı en az düzeyde *başarılı* bir incitme eylemini gerçekleştirmek için yeterlidir.

Şiddetin bu kudreti, yukarıda özetlenen dört önemli özelliğinin onu hem pratik (araç olarak) hem de sembolik (kendini ifade etme) amaçlar için uygun kılma tarzından kaynaklanmaktadır: Sosyal çevreyi dönüştürme aracı olarak (araççı amaç) ve temel sosyal fikirlerin önemini gösterme aracı olarak (ifade amacı) şiddet son derece etkili olabilir. Öyle ki, geniş bir yelpazede yer alan hedefleri ve hırsları gerçekleştirmek için duyulan arzu, şiddet edimlerinin uygulanması için yeterli koşuldur.

Sosyal çevreyi dönüştürmek için şiddet çözümüne başvurulması açık bir şekilde şiddetin yukarıda sıralanan dördüncü özelliğini yansıtmaktadır. Kişinin sosyal konumunu yükseltmenin yolu olarak rakiplerine fiziksel zarar verme stratejisi gerçekten de “doğal bir sosyal deneyim” olarak alınabilir; buna bir de silahların ve başka gereçlerin bu stratejiden elde edilecek sonuçları kat kat arttırabileceği olgusu eklenmektedir.

Bunun yanı sıra, şiddetin batı kültürü içindeki önemini içinde yer aldığı bağlam, kültürel değer ve normlardan oluşan devasa bir geri plandır. Dikkate değer olan nokta, bir tanık ya da kurban şiddet kavramını ortaya atarsa, bununla sadece eylemin fiziksel zarar verdiğini değil, aynı zamanda da töreye aykırı olduğunu ifade eden bir hüküm bildirir. Batı, başkalarına verilmiş fiziksel zararların sadece belirli sosyal bağlamlarda şiddet sayıldığını varsayar. Bu konuda olumsuz anlamdaki nirengi noktası devlettir; çünkü devlet tarafından uygulanan fiziksel zor, yönetimdir (Radcliffe-Brown'dan akt. Riches, 1989:27). Başka bir deyişle, siyasi organizasyon şiddet değildir sonucu çıkmaktadır. Ayrıca, fiziksel zorun normal olarak şiddete dönüşmediği olgusu da şiddet kavramının ayrılmaz bir şekilde karşıt sayıldığı sosyal düzenlilik hakkında fikir vermektedir. Devlet işlerinde ve uluslararası ilişkilerde böylesi bir sosyal düzenin ideal durumunu tarif etmek için barış kavramına başvurulması tipik bir özellik olmaktadır. Ancak, Batı'nın buradaki barıştan anladığı

bir tahakküm karşısında ona boyun eğilmesine karşılık gelir. Mestrovic şöyle demektedir;

“Rebecca West’in ortaya çıkardığı gerilimlerin post-duygusalçı gücü çağdaş Avrupa’yı, özellikle de onun Türkiye’de ve Avrupa’da yaşayan Müslüman azınlıklar ile ilişkilerini ve “Terörle Mücadele” müphem başlığı altındaki çelişkide ABD ile ittifakını ihyaya devam eder. (...) Batı düşüncesi radikal ayrımın çekirdeği olan “ya-ya da”, “siyah-beyaz” sınıflandırmasına dayanmaktadır. Neticede, insanlar kendilerini Avrupalı/Batılı diye isimlendirdiklerinde, hemen yanı başlarındaki ya da içlerindeki “barbarlar”ın aksine “medeni” olduklarını kastediyor görünürler. Post-duygusalçılık Avrupalıların “karanlık” halklara yönelik şiddet yoluyla “aydınlığı” dayatmak için muhtelif programları mecburen tekrar ettiklerini dikte eder. (...) Haçlı seferlerine, Püriten rejimlere, engizisyonlara, faşizmlere, komprador rejimlere etnik temizliklere kadar uzanan Avrupa tarihini bu post-duygusalçı açıdan okumak mümkündür. Bu sapkınlığın kültürel kırılmaları, Avrupa’da olduğu kadar ABD’de Püriten düşüncenin “karanlık” insanlara karşı, Afrikalı-Amerikalılar’dan Çingeneler’e, Yahudiler’den Müslümanlar’a ve diğerlerine sürekli karşıtlıkla yükselen ve devam eden tahakkümünü içerir.”⁶⁶ (1999:40).

Görülen o dur ki, Ebu Graib Hapishanesi’ndeki tutsakların⁶⁷ Amerika Birleşik Devletleri askerleri tarafından suistimali yukarıda Mestrovic’in tanımladığı yörüngeyi takip etmiştir. Acemi bir işçiliğin ürünü olan Ebu Graib fotoğrafları⁶⁸ piyasaya

⁶⁶ Vurgular Stjepan G. Mestrovic’e aittir. (a.n.)

⁶⁷ 2005 yılında İngiliz The Guardian gazetesi, Irak’ta bulunan Ebu Graib Hapishanesi’ndeki tutsakların Amerikan askerleri tarafından sistemli bir şekilde işkence gördüklerini gösterir fotoğraflar yayınladı. Başlangıçta sayısı az olan bu fotoğraflarda yüzleri açık, bedenleri çıplak Irak ordusuna ait asker tutukluların, istihbaratçıların elleri ve ayakları bağlı halde gösterilmekteydi. Bir sene sonra işkence yapılırken çekilen fotoğraf sayısının 1325, video kaydının 93, porno süsü verilerek çekilen fotoğraf sayısının da 660 adet olduğu ortaya çıktı. Amerika Birleşik Devletleri’nin Genelkurmay Başkanlığı basına sızan fotoğrafları baz alarak soruşturma başlattı ve araştırma süresi bir seneyi bulan iki aşamalı rapor hazırladı. İlk rapor işkenceye maruz kalanlar ve işkenceyi yapanlar ve amirleri ile ilgili detay bilgileri içermekteydi. İkinci rapor hapishanede işkenceyle ya da başka şekillerde öldürülen mahkumlara ait verilerdi. Ölümü şüpheli bulunan Iraklı tutuklulara ait fotoğraf adedi de 546 olarak belirlendi. Söz konusu raporlar kamuoyundan gizlenmekle birlikte kimi bölümler medyaya sızdırıldı. Amerikan Askeri Mahkemesi tarafından, Irak’ta o dönem görevli 372nci Askeri Polis Tabur Komutanı Charles A. Griner ve tüm taburu suçlu bulundu ve 10 yıl hapis cezasına mahkum oldular. Griner’in önce rütbesi söküldü sonra ordudan atıldı. Verilen 10 yıllık cezanın 6,5 yılını çeken Griner, 6 Ağustos 2011 tarihinde serbest bırakıldı. Onunla birlikte taburda bulunanların çoğu da serbest kaldı. Kaynak: The Guardian News, 13 Jan. 2005 issue. (Metnin Türkçe çevirisi araştırmacı tarafından yapılmış ve dipnota özetlenerek konmuştur).

Kaynak: <http://www.theguardian.com/world/2005/jan/13/iraq.usa> (Erişim Tarihi: 6/03/2015)

⁶⁸ Söz konusu fotoğraflardan (“masum” görünenlerinden) iki örnek araştırmanın sonunda, Ek:7 sayfa 186’da yer almaktadır. Ebu Graib’deki olaylardan etkilenen ressam Botero’nun bir tablosuna da burada yer verilmiştir. (a.n.)

sürülmek için çekilmemiştir. Bu resimler, diğer gardiyanlara, onların ailesi ve arkadaşlarına ve utanç, aşağılanma hissini arttırmak için mahkumların kendilerine gösterilmek amacı güdülerek çekilmiştir. Böylelikle fiziksel ve psikolojik tahakküm kurmayı hedefledikleri söylenebilir. Baskıcı ideolojilerin devamını sağlamak için kurbanların insanlık dışı gösterilmesi, şiddet ve işkencenin politik bir eylem olarak kullanılmasıdır, sözkonusu olan. O dönem için Ebu Graib Hapishanesi'nden sorumlu General J.Kaprinski, hapishanenin askeri istihbarat tarafından yönetildiğini, taciz ve kötü muamelenin fiilen resmi politika olduğunu ve sorgulamalara CIA ajanlarının da katıldığını belirtmiştir (Eisenman, 2007).

Bir başka güncel örneği Doğu'dan vermek mümkündür: Amerika Birleşik Devletleri'nin Irak'tan çekilmesinin ardından ve beklendiği üzere oluşan otorite boşluğu⁶⁹, kendilerini Irak Şam İslam Devleti (İŞİD) kurucuları olarak tanımlayan kalabalık bir grup eski asker tarafından zalim ve baskıcı bir yöntemle doldurulmaktadır. Batı'nın terör örgütü kapsamında değerlendirdiği bu grup yukarıda belirtilen bir siyasi organizasyon gereği tutsaklarının video kameraları önünde kafasını kesmektedir.⁷⁰ Verilen bu örnekleri coğrafyalarından bağımsız değerlendirmek gerekse, önceki sayfalarda da değinildiği gibi, ister bireyin ister grubun uyguladığı şiddetin bir başkasına ya da karşıt gruba karşı olabileceği gibi; hedef ve kurbanlar açısından, devlete karşı yöneldiği gibi, devletten de kaynaklanabileceği ortaya çıkmaktadır.

⁶⁹ ABD'nin Mart 2003'de başlattığı ve Saddam Hüseyin rejiminin devrildiği Irak işgali Aralık 2011'de son Amerikan askerlerinin de dönmesiyle resmen bitmişti. ABD Başkanı Obama her ne kadar, "Tabi ki Irak mükemmel bir yer değil. Ancak geride egemen, istikrarlı ve seçilmiş bir hükümeti bulunan Irak bırakıyoruz" dediyse de, 8 yıldır Irak Başbakanı olan Maliki'nin yeni hükümeti bir türlü kuramaması ve ABD Irak'tayken de konuşulan parçalanma senaryosunun ülkenin orta bölgesinden başlamak üzere hayata geçmesi bu otorite boşluğunu işaretlemektedir. (a.n.)

Kaynak:

<http://www.milliyet.com.tr/abd-savasi-bitirdi-enkaz-irak-a-kaldi/dunya/dunyadetay/16.12.2011/1476145/default.htm> (Erişim Tarihi:7/03/2015)

⁷⁰ Çeşitli yerli ve yabancı medya kuruluşlarından yayınlanan veriler derlendirildiğinde İŞİD'in, ortaya çıktığı 2014 yılının başından bu araştırmanın bitirildiği ve basıma verildiği tarihe kadar olan sürede aralarında Hıristiyanların da olduğu 302 insanın (sadece) kafasını keserek öldürdüğü bulgusuyla karşılaşılacaktır. (a.n.)

Aşağıda yer alan bölüm, bir şiddet gösterisi üzerinden kurban kavramına ulaşan ve Amerikan Sineması'nda sıklıkla kullanılan bir *malzeme* olan Yahudi Soykırımı'na kültürel bir program haline dönüşmesi üzerinden bakmaktadır. Bu bölümün amacı, Ecocu yaklaşımın sıraladığı *araştırmacının (yazarın) niyeti* üzerinden retoriği oluşturmaya devam etmektir.

4. ESTETİZE EDİLMİŞ ŞİDDETE ECOCU YAKLAŞIM

Soykırım kavramına, dolayısıyla Amerika Birleşik Devletleri'ndeki indirgemeci tutuma bakmak zorunluluğu, bütüncüyi oluşturan filmler içinde film izleği Yahudi soykırımını tarihsel gerçeklik olarak anlatmak olmasa bile sahneler arasına serpiştirilmiş “*toplama kampına gönderilmek üzere tecrit edilen yahudilerin çaresizliği*” görünümlü sahneler nedeniyledir. Bu araştırmaya konu olan Hunger Games'in kahramanının doğduğu ve yaşadığı yer, 1 Eylül 1939 tarihinde 2.Dünya Savaşı'nın başlamasından itibaren Yahudi halkın *getto*'lara zor kullanılarak gönderilip, orada yaşamaya mecbur edilmeleri gibi görselleştirilmiştir.

Görsel çevre dinamiklerini oluşturan set tasarımını ayrı maddelerle yapılandıran Brown (Akt. Adiloğlu, 2005:22), “İzleyicinin dikkatini toplayan mekan tasarımı” (set as punctuation) diyerek mekanın anlatı pekiştirici rolünü izleyicinin dikkatini yakalaması ve anlatıdaki vurgusu ile ön planda oluşunu anlatır. Hunger Games'in içinde halk(lar)ın yaşam alanlarını gösteren sahneleri bu vurguyu yanına Yahudi Soykırımı sürecini ve Nazi dönemi Almanya'sını alarak gerçekleştirdiği mekan tasarımıyla sunmaktadır. Filmde Capital'in genel plan görünümü, 1937'de Hitler'in mimarı Albert Speer'in tasarımını yaptığı ve adına “New Capitol” dedikleri Berlin'in yeniden inşa edilmesi projesinde yer alan bina, stadyum ve kamusal alan örnekleriyle benzer bir görünümüdür. Hitler bu hayalini gerçekleştirememiştir ama *hayali* Hunger Games'in *hayali* Capital'inde izleyicinin karşısında anlatının pekiştirilmesi kavramıyla durmaktadır. Buradaki göndermenin anlamını irdelemek gerekir.

İkinci Dünya Savaşı'nın Yahudi soykırımı, kültürel travmanın bir modelini, başka bir deyişle kurumsal ve güç etkilerine duyulan kaygıyla birlikte güçlü bir kültürel

programını birleştiren bir modeli sunmaktadır. Ayrıca bunu, kapsamı genişletilmiş zaman dilimleri içerisinde büyük ölçekli topluluklara Amerikan Sineması bütünündeki filmler aracılığı ile enjekte etmektedir.⁷¹ Kültürel çalışmalar açısından soykırımla ilgili toplu katliam gibi bir *kötülük* olan sosyal gerçeklerin sadece sembolik kodlar ve öykülerin içerisinde anlaşılabilir kılar. Başka bir deyişle, bu çerçeveler sosyal şartlara bağlı olarak büyük ölçüde değişebilme özelliği gösterir ve bu kültür süreci, ahlaki sorumlulukların anlayışlarını oluşturmada önemlidir.

Gözlemsel bir bulgu olarak, sosyal ve kültürel ayrıntılarla nasıl olup da “Nazi Soykırımının” yirminci yüzyılın sonlarında yavaş yavaş kötülüğün ve şiddetin baskın bir sembolik betimlemesi haline geldiğini ve gelecekteki şiddet ilgili tüm kötücül eylemleri kısıtlayabilecek bir uluslar üstü ahlak evrenselliğinin gelişimine engel olmadığını sorgulamak mümkündür.

Bu araştırmaya kaynak oluşturan çalışmaların bazısının sık olarak kullandığı “görgü tanığı ifadesi” tanımı, bir şeyin ortaya çıkartılması için kullanılan nesnel araçtan daha çok tanığın anlattıklarından çıkan belirli anlamlar olarak ifade edilmiştir. Yani, aydınlığa kavuşturulan “anlam” değil, ama belirli anlamlardır. Nazi Soykırımı'nın anılması ve anmaların rutinleşmesi bakımından son yirmi yıl içerisinde gözlemlenebilen şey, ilerleme ile ilgili bir anlatının değil, şiddet ile ilgili bir anlatının nesneleştirilmesidir. Bu bakımdan, Hunger Games film öyküsünün çatısını oluşturan fakir halk muktedirlerin elinde ve onların istedikleri gibi kullandıkları bir avdır sarmalı, halka ve halktan seçili kişilere uyguladıkları şiddet gösterileriyle nesneleşmiştir. Bu nesnellik mekan tasarlanmasında 1940'lı yılların Avrupa'sında Yahudiler (ve diğer ötekiler) için oluşturulan getto'lara öykünerek de kendisini okunur kılmaktadır.

⁷¹ 1989-2008 arasında Holokost içerikli Amerikan yapımı sinema filmi sayısı 190'dan fazladır. Bu da her yıl ortalama 19-20 adet Yahudi Soykırımı anlatısı çerçevesinde film yapıldığını gösterir. Kaynaklar: http://www.ihr.org/leaflets/holocaust_remembrance.shtml (Erişim Tarihi: 6/03/2015) ve <http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/shofar/v028/28.4.baron.pdf> (Erişim Tarihi: 7/03/2015)

İkinci Dünya Savaşı'nın hemen sonrasındaki anmaların, kahramanlık ve özgürlüğe kavuşma ile ilgili olduğu söylenebilir. Bu anmaların odak noktasında Amerikan askerleri ve onların yardım ettiği savaş kurbanları vardır. Nazi Soykırımı, Nazi karşıtı savaşın çerçevesi içinde anlatılmaya devam edilseydi, hiç kuşkusuz aynı şekilde anılacaktı. Ancak ilerlemeci anlatı (*progressive narrative*), Nazi Soykırımı'nı İkinci Dünya Savaşı bütününden ayırarak zaman içinde onu daha görünebilir bir hale getirmiştir. Alexander'ın makalesinde andığı A.B.D. New Jersey'de, Liberty State Park'ta yer alan heykel bu ayırımı işaret eder niteliktedir. (Resim:4.1)⁷²



Resim 4.1:
Freedom Monument, Natan Rapoport, 1985

Heykelin adı *Özgürlük*'tür. Bu heykel iki figürü betimler: daha büyük olan vakur bir Amerikan askeri, yere bakarak kararlı bir şekilde ileri doğru yürümektedir. Bu asker kucağında daha küçük bir figürü; iskeleti çıkmış gibi zayıf, üzerinde lime lime olmuş esir giysisi ve boş bakan gözleri çaresizliğini gösteren bir toplama kampı kurbanını özenle taşır.

Sadece New Jersey Eyaleti tarafından değil, aynı zamanda Amerikan Ordusu ve ordu emeklilerinin oluşturduğu organizasyonlar tarafından yaptırılan anıt/heykel 1985 yılında halka açılmıştır. Açılış töreni sırasında eyalet valisi sembolik ve ahlaki önemi o zaman hali hazırda açık farkla 2.Dünya Savaşı'nı geçmeye başladığı soykırım anlatısının büyüyen merkezine ilerlemeci anlatıyı yeniden bağlamaya

⁷² Resim 4.1: Görselin kaynağı: <http://www.cynic.org.uk/photos/USA2006/NYC/Liberty/index2.html>
(Erişim Tarihi: 1/11/2014)

alıřan bir konuřma yapmıřtır. Konuřmanın savunmacı ve vatansenver sylemi, bu sembolik baę yoluyla devlet grevlisinin, bir trajedi anlatısı ierisinde soykırımı dile getirmeye yardımcı olmuş ok kritik bir tavır olan Amerika'nın dnyadaki yeri ile ilgili řphecilięine karřı koyduęunu gstermektedir. Young'a gre (akt. Alexander, 2002), bu anıt onun Amerikan mirasının bir teyididir. Amerikan deęerleriyle byk bir gurur duymasına sebep olmaktadır. Anıt topluca bir halk olarak zgrlk tarafında olduklarını anlatmaktadır. Amerikalılar olarak, baskıcı olmadıklarının ve ele geirme amacıyla askeri atıřmaya girmediklerinin bir ifadesidir. Amerikalı olarak dnyadaki roln, zgr bir demokrasi olarak dřndkleri o "ok kıymetli řey"i korumak ve ilerlemek olarak belirler.

Yahudi soykırımının trajik dnřm, ileriye doęru hareket ederek bu anmalarda Amerikalıların eylemleri ve inanları sıklıkla suu iřleyenlerle st kapalı olarak kıyaslanmaya bařlaması ve Amerikan ordusunun kampları zgrleřtirmesi⁷³ gittike marjinalleřir. Bu daha evrenselleřmiř dzenlemelerde odak noktası, daha geniř olarak tarihsel amaların ve trajik olayın ahlaksal ıkarımları, kurbanların acı ekmeleriyle duygusal zdeřleřmeyi yařamak iin aędařlara fırsatlar saęlayan sembolik uzantıların zerinde yer alır. Bu, yeni bir tr tarihi kanıt, doęrudan "tanıklık" ve yeni bir tr tarihi aktr olan "hayatta kalan" (*survivor*) zerine odaklanan birini yazan ve anan Nazi Soykırımı'nın yeni bir biiminin ortaya ıkması ile ilgili dnřm baęlamındadır.

Kamp deneyimlerini yařayan kiřiler olarak tanımlanan řekilde hayatta kalanlar trajik olayla elle tutulabilir baę kurmuřlardır. Sosyal ve kiřisel rollerinin tanımlandıęı gibi kitaplar yazmaya, yerel ve ulusal topluluklara konuřmalar yapmaya ve kamp deneyimleriyle ilgili anılarını teyp ve videolara kaydetmeye bařlamıřlardır. Bu

⁷³ Robert Abzug, *Inside the Vicious Heart* (1987) isimli kitabında Nazi Toplama Kampları'nın 1945 yılı Nisan ayı boyunca Amerikan ordusu askerleri tarafından birer birer ortaya ıkarılıřının yksn detayları ile anlatır. Ancak ilgintir, kamplardaki vahřetin dikkat ekmesi (konuyla ilgili haberlerin Amerika Birleřik Devletleri'nde daha nceden ve sıklıkla yer almasına raęmen) ancak iki ay sonra olur.

tanıklıklar, acı çekmeyi zorunlu kıldığına dair tüm ahlaki çıkarımlarla birlikte esas trajik deneyimin kutsallaşmış bellekleri haline gelmiştir. Buradaki “malzeme”, finanse edilen iki kayıt kuruluşunun objeleri olmuşlardır. Bunlardan biri 1981 yılında kurulan *Nazi Soykırımı Video Arşivi* ile yeniden organize edilen Yale Üniversitesi'dir, diğeri ise *Nazi Soykırımı Görsel Tarih Vakfı*, 1994 yılında film yönetmeni Steven Spielberg tarafından *Schindler's List* filminin dünya çapındaki etkilerinin ardından organize edilmiştir. Araştırmanın *Amerikan Sineması'nda Şiddetin Estetik Anlatımı* bölümünde bu filmle ilgili temsil kavramına *Shoah* belgeseli üzerinden ayrıca değinilmişti.

Bu girişimlerin uyandırdığı tanıtıma ve yeni *hayatta kalan* kimliğine atfedilen üne rağmen gözlemlenebilecek önemli nokta, bu anma şeklinin daha önceki ilerlemeci şekli ve esas olarak belirlenmiş *özgürleşme* dilini tersine çevirmiş olmasıdır. Bu durum kuşkusuz kahramanlar değil kurbanlar yaratmıştır.

Gerçekten de bu yeni biçimi yaratan ve oluşturanlar, kampların özgürleştirilmesinden sonraki Nazi Soykırımı'nı, yani soykırım yazılarına sızan “revizyonist biçim” olarak gördükleri noktalar konusunda kararlı bir şekilde eleştircilerdir. Bu biçimi Langer'den aktaran Alexander; “Hayatta kalmayı romantikleştirecek ve acı dolu dayanma gücünü bir tür karşı çıkma ya da direnme şekli olarak yorumlayacak doğal ama yanlış yönlendirilmiş bir dürtü olarak” tanımlamaktadırlar (2002:57). Hayatta kalanların tanıklığının zaferi değil de trajediyi ortaya çıkardığını ileri sürerek her tür ilerlemeci çerçevenin reddedilmesini talep ettiğini düşündürürler. Hiç kimse kahramanlık ya da cesaret yoluyla hayatta kaldığından söz etmez. *Revizyonistler* bu “öyküde” iyi karakteri ve örnek davranışı ödüllendiren bir evrene inanmak istemektedirler. İnsan ruhunun olumsuzlukların üstesinden gelme gücüne inanmak istemektedirler. İnsan doğasının asil ve yiğit olmayabileceği ve aşırı zor koşullar altında onların da acımasız, bencil, “fazla

insaniyetsiz” olabilecekleri düşüncesiyle yaşamak zordur. (Greene ve Kumar’dan akt. Alexander, 2002:57).

Destansı anlatılar, ilerlemeci anlatıya karşı reaksiyon göstermektedir. Alexander yine Langer’dan aktararak, böyle yorumcuların bazılarının, tanıklıkların “(...) Telafi edilmez ve düzeltilemez bir acıyı ortaya çıkardığını” ileri sürerek Nazi Soykırımı’nın doğasında var olan “anlamsızlığı” konusunda ısrar edecek kadar ileri götürmektedirler. Ancak, hayatta kalan tanıklığını oluşturma çabasının ta kendisinin, somutlaştırarak ve gerçekte kişisel olmayan hale getirerek deneyimin canlılığını sürdürme çabası olduğunun açık olduğu görülmektedir. Dolayısıyla, acı çekme yoluyla daha da geniş ölçüde bir seyirci kefaretime olanak sağlayan trajik travma dramını sürdürmeye yardımcı olduğu gözlemlenmektedir. Bunu, bir kaç bilinen kurbanın değil, ama aslında insanlığın hayatta kalmasını öne sürerek yapmaktadırlar.

Tanıklığın gücü, az yorum gerektirmesindedir çünkü tanıklar uzmanlardır ve kendi öykülerini kendi sözcükleriyle anlatırlar. Suç işleyenler, kurbanlarının isimlerini, evlerini, ailelerini, dostlarını, mallarını, mülklerini ve hayatlarını alarak onları susturmak için ısrarla çalışırlar. Burada niyet, kurbanlarını her türlü insanlık duygusundan yoksun bırakmak, onların kişiliklerini silmek ve onların tüm kişisel seslerini zorla almaktır. Tanıklık, hayatta kalan kurbanların ve bazı durumlarda öldürülenlerin bireyselliğini yeniden tesis eder ve seslerinin gücünü gösterir. (Greene ve Kumar’dan akt. Alexander, 2002).

Anma süreci ile doğrudan ilişkili olanlar, kendi işlerini de tam olarak aynı şekilde görürler. Alexander makalesinde, *Yale Üniversitesi Video Arşivi*’nin müdürü Geoffrey Hartman’ın anlatımıyla, bir insan topluluğunun yeniden oluşmasına dayalı bir anlatı olan *yeni bir tanık ve röportaj yapanın ittifakı* yoluyla ortaya çıkan anlatıdan

söz etmektedir. Ancak röportajı yapan ne kadar çok kez benzer açıklamalar duymuş olsa da, bunları sanki ilk kez duyuyormuş gibidir. Bu mümkündür, çünkü bu gerçekler bilinirken, her ayrıntıyı oluşturmak için tarihçiler, sosyologlar emek harcamışken ve hala emek harcamaktayken, bu tarihlerin her biri tarihsel öyküye ek olarak bir şeyle canlandırılır: Telafi edilecek veya bir alıcının yeniden oluşturulacağı bir araştırma, bir “etkili topluluk”... Ve böylece merhamet duygularının yenilenmesi.

Alexander, “İçerikleri ne kadar korkunç ve acımasız olursa olsun” diye ısrar ederek, tanıklıklar “şahsi olmayan bir tarihi özümsemeyi ifade etmezler” ancak daha ziyade “insan iletişimlerinin en doğal ve esnek olanını, bir hikâyeyi ifade ederler”, demektedir. “Bir öykü, ayrıca bir ölüm evrenini açıklasa bile, cevap veren, anımsayan, düşünen, ağlayan, yaşama devam eden bir kişi tarafından anlatılan bir öykü[dür] (Hartman’dan akt. Alexander, 2002).

Nazi Soykırımı Görsel Tarih Vakfı Hayatta Kalanları Başkanı (The President of the Survivors of the Shoah Visual History Foundation) Michael Berenbaum, Spielberg ve onun oluşturduğu grubun hedefinin, “Tanıklıkları, teknolojinin ve bütçenin izin verdiği kadar çok uzak alanlara, hepsi eğitimin hizmetinde olmak üzere katalog hazırlamak ve yaymak olduğunu” öne sürerek, tarihi olayların çağdaş ahlaki anlamını tanıklıkların sağladığı anlık duygusal özdeşleştirmeyi, dünyanın dört bir yanındaki okul sıralarında, hayatta kalanlarla çocuklar arasındaki karşılaşma, anı aktarımı, değerlerin bir tartışması, önyargıya karşı bir uyarı niteliğinde antisemitizm üzerinden gerçekleştirmiştir (Berenbaum, 1998: ix).

Aynı sosyal kültürel kavram ve olayların bireyden bireye algılanışı ve yaşanışında değişiklikler ortaya koyduğu mutlaktır. Nazi Soykırımı gibi travmatik olayların birinci elden tanıklarının sürekli dönüşüm halindeki açık bir şantiyeye benzetmek mümkündür. İkinci Dünya Savaşının bitimiyle kamuya mal olan Nazi Soykırımı

mağdurlarının, esir kamplarında görevli olanların, şahsen olaylara tanıklık etmiş olanların artık yaşamadığı bir dönemdeyiz ancak, onların torunları bu açık şantiyeyi çalışır durumda tutmaktadır. Olayları birinci ve ikinci elden aktaranların kanıt ihtiyacı yoktur. Bir tanığın aktardığı geçmiş anlatısı – eğer bilinçli bir yalancı değilse- her zaman için onun hakikati olarak kalır, yani onun içinde yer etmiş olan geçmiş imgesidir. Özne karakteri nedeniyle bellek asla donmuş olmayacaktır (Traverso, 2009:10).

Daha önceki bölümlerde değinildiği üzere, Spielberg küçük bir mimik eklemesiyle belleği yeniden üreterek – ve kendi yorumunu katarak - bütün bir durumu (*situation*) değiştirmiştir. Geertz'in tam da göz kırpması örneğindeki⁷⁴ açıklaması ile; antropolojik araştırmayı hali hazırda olduğundan daha çok gözleme dayanan ve daha az oranlarda yorumsal etkinliğe temellenen bir araştırma biçiminde görülmesine yol açan bir kavram bütünü olarak belirler (2010:24). Ona göre, somut temelin kökünde bütün bir girişimin çekirdeğinde – çekirdeğin varlığına mim koyarak – sosyologların zaten yorumlamada bulduklarını; bir kademe daha ileri taşıyarak ve olumsuzlayarak, yorumları yorumladıklarını ifade eder.

Buradan hareketle, Geertz'in antropolojinin yoğun betimleme kavramı ışığında savduklarına değinmek gereklidir. Geertz, bir ömür harcadığını bildiğimiz araştırmalarının sonunda hiç bir şeyin temeline yaklaşabilmiş olmadığını ifade eder (2010:45). Kültürel analiz, ona göre doğası gereği olarak da, tamamlanamaz niteliktedir. Kültürü folklorla dönüştürüp derlemek, özelliklere dönüştürüp sayılabilir

⁷⁴ Geertz, Ryle'nin *Collected Papers* başlıklı eserinin ikinci cildinde yer alan *Thinking and Reflecting* ve *The Thinking of Thoughts*'dan özetle; iki oğlan sağ gözlerini hızla kırıştırır, oğlanlardan birinde bu istem dışı bir tik; diğerinde de bir dostla sır paylaşıldığında gönderilen muzırca bir göz kırpış. Bu iki hareket yalın anlamda birbirinin aynıdır. "Gözlemci olan ben" yoluyla hangisinin tik hangisinin göz kırpması olduğunu, hatta ikisinin de tik mi yoksa göz kırpması mı olduklarını anlamak olanaksızdır. Diğer taraftan, tik ile göz kırpması arasındaki fark çok büyüktür. Göz kırpan kişi net ve özel bir yoldan iletişim kurar. Ryle'den aktaran Geertz'in de ifade ettiği gibi, göz kırpan kişi iki şeyi gerçekleştirmiş, gözünü kırpmış ve göz kırpmıştır. Oysa tiki olan tek bir şeyi gerçekleştirmiştir: göz kırpmıştır. Ancak örneğin burada bitmeyeceğini ve bunun daha bir başlangıç olduğunu ifade ederek, devamında arkadaşlarını alaya almak amaçlı göz kırpan üçüncü bir kişiyi ekleyerek örneği derinleştirir (2010: 20-21).

hale getirmek, kurumlara dönüştürüp sınıflandırmak, yapılara dönüştürmek hep birer kaçıdır. Geertz, kültürel antropoloji çalışması yapanların (da) kendisini kültürün göstergebilimsel kavramına ve yorumsal yaklaşımı da bunun incelenmesine adanması, “gerçekte doğruluğu tartışılabilir” (Gallie’den akt. Geertz) olarak görmeye adanmasıdır. Geertz, toplumun biçimlerinin kültürün özü haline geldiğini savunurken, tüm toplumsal ilişki kalıplarının yeniden biçimlenişinin, yaşanan dünyanın koordinatlarını yeniden düzenlemek olduğu tartışmasının varlığına işaret etmektedir. Spielberg, Shoah belgeselinden aldığı bir sosyolojik duruma küçük bir mimik eklemek suretiyle ona bambaşka bir anlam kazandırmıştır ve Geertz’in ifade ettiği gibi yaşanan dünyanın koordinatlarının yeniden düzenlenmeye çalışılması konusunda bir örnek niteliği taşır⁷⁵.

Alexander bu çalışmaya konu olan makalesinde, Nazi Soykırımı genelleştirmesi söylemini, makale boyunca soykırımın dünya tarihi (*weltgeschichte*) ile olan ilgisini ifade ederken, bu evrenselleştirmenin öncelikle Batıyla sınırlandırılmış olduğunu belirtmiştir. Kendisinin de tariflediği gibi evrenselleştirme, Yahudilerin toplu katliamının travma dramına⁷⁶ sembolik olarak yerleştirilmiştir ve duygusal olarak temsili bir katılıma bağlıdır. Bu katılımın Batının dört bir yanına farklı açılardan dağılımının bizzat kendisi de daha fazla araştırmanın yapılmak zorunda olduğunun bir göstergesi olmaktadır.

Hindu, Budist, Müslüman ve başka bölgelerde ve rejimlerde, ola ki “Nazi Soykırımı”na bir atıf yapıldığında, Amerika Birleşik Devletleri ve Batı Avrupa

⁷⁵ Spielberg bir yandan da Tevrat’ta yer alan Hz.Musa ve ona inananların gittikleri her yerden kovulmaları, kimse tarafından kabullenmemeleri söylemini yirminci yüzyıl dünyasında da geçerli olduğunun kuvvetli bir göstergesi olarak kullanmıştır.

⁷⁶ Çevik’in makalesinden özetle; travma kelimesi sosyal değişim alanında ele alındığında bir dizi değişimin tanımlanmasının yapılması gereklidir. Bu gerekliliği, potansiyel olarak travmatik olduğu düşünülen dört asal özellik üzerinden incelemek mümkündür (2005: 43-44). Bunlar; a) ani ve süratli oluşları, b) radikal, derin, karmaşık ve öz değiştirici nitelik taşımaları, c) belirli bir kaynağa dayalı oluşları, d) beklenmeyen, umulmayan, şaşırtıcı, şok edici ve reddedilen sosyal oluşum(lar) olarak özetlenebilir.

tarafından hâkim olunan küresel söyleme katılımının belirgin bir şekilde tipik olmayan seviyeleri ışığında entelektüel elitler konuşmakta ya da yazmaktadır. Elbette, Batılı olmayan bölgeler ve uluslar, kendi travma dramlarına sahiptirler. Net olmayan şey, kültürel çalışmanın bu travmaları oluşturma ve onlara yanıt verme, ulusal kimliğin ve Batıdaki “Nazi Soykırımı sonrası ahlaklılık dersleri” ile artan bir şekilde ilişkili evrenselleşen, ulus üstü etik zorunluluk konularının ötesine ulaşma derecesidir.

Örneğin, Japonya'nın yetkili kişileri, askerlerinin İkinci Dünya savaşı mücadelesi sırasında Çin'de yerli Çinlilere yaptıkları dehşet verici şiddet eylemlerinin gözleme dayalı gerçeğini hiç bir zaman kabullenmemişlerdir (Honda, 1998). Bunun için kuru da olsa bir özür dilememiş veya Çinli halkın acılarını, farklı ulusal ve etnik gruplaşmaların üyelerinin ortak bir şekilde yargılanabileceği evrenselleştirici bir etkiye işaret eden bir şekilde paylaşmak için herhangi bir çaba göstermemişlerdir. Onun yerine, Hiroshima'nın Amerika Birleşik Devletleri tarafından atılan atom bombasıyla bombalanması savaş sonrası Japon kimliği için başlatıcı bir travma olmuştur.

Amerika Birleşik Devletleri tarafından Japonya'ya musallat edilen bu travmanın dramatize edilmesi, öyküleme unsuru olarak Japonya'yı yerinden etmekten ziyade onaylama etkisine sahip duruma getirmiştir. Başka bir deyişle, travma faillerinin halkasını genişletmek için yapılan her türlü çabaya sebatla karşı çıkma görevini yapmıştır, bu da Japonya'nın ulusal tarihinin bir tür ulus-üstü yargılama standardına boyun eyeceği gerçeğini çok daha az mümkün hale getirmektedir. Elbette, bu boyun eyme Batı'da olsun, Doğu'da olsun, her tür ulusal bağlamda çok zordur. Ancak yine de, Alexander'ın makalesinde sunulan analiz şu soruyu beraberinde getirmektedir: Nazi Soykırımını *kabullenmeyen* ülkeler ve uygarlıklar evrenselci politik ahlaklılıklar geliştirebilirler mi? Batılı olmayan uluslar Nazi Soykırımını “hatırlayamaz”, ama kültürel küreselleşme bağlamında onun sembolik anlamı ve sosyal öneminin farkına

varmışlar mıdır? Bir diğer soru da Batının yarattığı “öbür” soykırımlar aynı sahilik içinde ele alınıp, değerlendirilmekte midir? Evrenselci politik ahlaklılık kavramı Batının “batı olmayanlar” için derledikleri, tek taraflı bir paket olarak mı sunulmaktadır?⁷⁷

Bu tek taraflı paket, içinde barındırdığı şiddet ve ona dayalı yoğun gerçeklik kavramıyla karıldığında bütün bir anlatının aslında uyuşma/uyuşturulma amaçlı olduğunun bir kanıtını da taşımakta mıdır? Aşağıda yer alan bölüm bu soruların cevabını aramaya yönelmiştir. Ayrıca, Hunger Games merkezinde *metnin niyeti*'ne filmin yönetmeni Gary Ross'un medyada yer alan açıklamaları ile de bakmaktadır.

4.1. Şiddete Dayalı Yoğun Gerçeklik

Amerika Birleşik Devletleri'nde malların üretimini temel alan endüstriyel bir düzenden iletişim ve işaretlerin dolaşımını temel alan sosyal bir düzene geçiş sürecinden kaynaklanan yeni kültürel durum, daha da ötesi sinema izleyicisi için ana gerçeklik haline gelen işaret ve görseller egemenliklerini ilan etmiş görünmektedir. Bu geçiş bir esası da vurgulamaktadır: Sinema filmleri yeni kültürel durumun ifade edilmesinde bir araç olarak kullanılabilir. Geçişin *Stüdyo* dönemindeki endüstriyel toplu üretim döneminin yeniden ele alınması ve Bordwell'le Thompson'ın şimdilerde yeniden adını koyduğu *Yeni Hollywood*'un daha esnek olan bağımsız prodüksiyon özellikleri ve yakın tarihte kitle iletişim araçlarının ve bilişim endüstrilerinin biraraya gelmesiyle yeniden yapılanan prodüksiyon uygulamaları ve teknolojilerinde görülen geçiş olacağı vurgulanmaktadır.

⁷⁷ Amerika Birleşik Devletleri, kuruluşu öncesi ve sırasında Kızılderilileri soykırım bağlamında katletmiş olmasını, geriye kalanların ikinci sınıf vatandaş statüsünde ele almasını haklarını vermemesini (Brown, 1976), onlara yaşattığı travmanın Smelser'dan aktaran Aksoy'un ifade ettiği gibi, “katma değerli dinamikler” olarak tanımlanan sosyal hareketler kapsamında değerlendirmemesini hatırlamak gerekir (2009).

Bu araştırma göstermektedir ki, bir başka geçiş de filmlerin kendisindedir. İdeolojik olarak muhafazakar ve steril bir sinemanın, *Yeni Hollywood*'un kendisini oluşturan kurumları ve sinema ilkelerini sorgulamasına karşılık olarak yükselişe geçtiği öne sürülmektedir (Bordwell, 2006:56). Post-modern Amerikan Sineması, 1960-1970'li yılların deneyselliğini ortadan kaldırmak için elinden geleni yapmıştır. Bir başka geçiş süreci de, geleneksel kültürel ve estetik hiyerarşilerin yıkılması ve sinema biçimlerinin ve yapım yöntemlerinin de bunun etkisiyle tükenmesindedir. Bugünün Amerikan Sineması, film ve medya tarihinden gelen biçim ve referansları özgürce kendine mal etmektedir. Bu da, geçmişin simülasyonları ve geçmişe olan özlemi, "gerçek" bir geçmişi yeniden yaratmak yerine varolan tasvirlerle yetinen, benzer metaforları kullanan filmleri yaratmaktadır.

Benzer şekilde, günümüz Amerikan Sineması'nda (Bordwell ve Thompson ısrarla Yeni Hollywood demektedir) izlek oluşturan şiddetin de, gerçek dünya ile olan geleneksel tarzla ilişkilerin aracılığıyla edinilen derinlik ve anlamı yitirdiği söylenebilir. Bütüncüyü oluşturan sinema filmlerindeki vahşi şiddet sahnelerinin, potansiyel olarak başka bir imgeye dönüştüğü, homojenize hale geldiği ve anlamdan veya gözle görülebilen orijinallikten yoksun olduğu gözlemlenmektedir. Ulusal mitler, kültürel açılımlar ortadan kalkmış, sabit anlamların hemen hepsi terk edilmiş, geride yalnızca imgelerini bırakmıştır. Filmlerin kendi kendine atıfta bulunan somut olgulara dönüşmesiyle, gittikçe izleyicinin tüketimine hizmet etmeye yönelik hale geldiğinden endişe duyulmalıdır.

Bu süreci eleştirmeye ve/veya çözülemeye yönelik girişimlerin –Bordwell'in savunduğunun tersine- göstergebilimsel yol izlenerek desteklenmediği sürece yitirilen anlam ya da başka bir şeye dönüşebilecek anlam okunmaz olacaktır. Filmlerdeki rutin şiddet kullanımını muhafazakarlığı benimsemiş olan izleyiciye yönelik

imgeleri nadiren yeniden yorumlamakta ve tekrar tekrar kullanma şeklinde olmaktadır. Hunger Games’de film kahramanının öykü içinde televizyondan canlı yayın şeklinde düzenlenmiş stüdyo sahnesinde diğerleriyle birlikte “güzellik kraliçesi geçidi” yapması beyaz Anglo-Sakson Protestan (WASP) Amerikalılar içindir.

Amerikan Sineması’nda geleneksel estetik sınırların yıkılmasını şüpheli bir tavırla izlerken, yeni bir mit, *muazzam* bir anlatım şekli oluşturmakta oldukları yanılışına düşmemelidir. Geleneksel kültürel süreçleri sorgulamak ve buradan anlam yaratmak, bunları sınıflandırmak sansüre uzanan bir yola dönüşebilmektedir. Bu nedenle, 1930’lu yılların başındaki gangster filmleri hakkındaki tartışmalar, suç içerikli anlatıların şiddeti potansiyel tetikleyici bir konu olarak gösterirken, filmdeki kadın karakterlere uygulanan şiddet ve Buhran Dönemi’nin ekonomik kısıtlamalarında yer alan yapısal şiddet gibi diğer şiddet biçimlerini yadsımıştır.

Şiddet ve Amerikan Sineması hakkındaki tartışma ile ilgili bir başka nokta ise anlamın sorgulanmasının, bugünün gittikçe küreselleşen ve teknolojik açıdan gelişen kültüründeki diğer medya formlarından ayrı tutulması gerekliliğidir. Amerikan Sineması’ndaki şiddet anlatılarının hala geniş ölçüde tekrar tekrar kullanılması ve etkisinin sürmesini sorgulama ihtiyacı, yutulacak bir hap kıvamına getirilmiş, ölçünleştirilmiş ve izleyicisine uyuma/keyif duygusu vermesi garantilenmiş bir durumdan (da) doğmaktadır.

Amerikan Sineması’na olan bağımlılık, son zamanlarda “coğrafi şiirsellik” adı verilen mekan/uzam konusundaki politikalara yönelik sorgulamalar ortaya koymuştur. Jameson (2000) Marksist geleneğe bağlı olduğundan da hareketle, küreselleşme ve uluslararası ekonomik, ideolojik ve kültürel zorunluluklar ve yerel koşullar arasındaki karmaşık uzlaşmaları derinlikli araştırırken yok olan kavramlar arasına *estetik*’i de koymuştur. Araştırmanın *Şiddetin Estetize Edilmesi* bölümünde değinilen duygu ve

estetik tavır ilişkisinde sanat eseri karşısında estetik bir tavır alan kişinin subjektif bir ilgi içine girmesi, suje'nin obje ile duygusallık bağı kurması, Amerikan Sineması sözkonusu olduğunda geçerliliğini yitirmektedir. Eşduyum, nesnelere özdeş olma sürecini doğurmak yerine, küreselleşmenin kullandığı bir "değer üretimi"ne dönüşmektedir. Estetik felsefe, küreselleşme felsefesinin derin labirentleri arasında kaybolurken yerini, Önkal'dan ödünç alarak, "Kendi kendini tekrarlama!", "Toplumun bir parçası olarak yok olma!"lara (2007:93) bırakmaktadır. Değer üretilebilmesi bununla mümkündür, çünkü.

Bu durumda, Amerikan Sineması'nda şiddet üretimi de bir değer üretimidir. Goldstein şiddet analizi yöntemini örneklendirmektedir (1998): Amerikan yapımı filmlerin, Burma ve Güney Afrika'daki insana yönelik ve politik suiistimalleri ortaya koymaya devam ederken, beyaz ve Batılı kahramanlara öncelik vermekte ve beyaz olmayan, Batılı da olmayan yerel karakterleri, sık sık işkence sahneleri aracılığıyla gözden çıkarılabilir ve kimliksiz kişiler olarak göstermekte olduklarını söylemektedir. Bu şiddet içerikli imgeler, bu yörelerde yaşanan vahşeti ve bu yerlerin kendisini bol parametrelili ve ısrarcı ideolojik çatışmaların bir yansıması olarak gösterme eğilimindedir. Bu yüzden, Hunger Games'de film kahramanı ve yandaşları getto görünümüyle yerlerde yaşar, öykü içinde 11 yaşında zenci bir kız çocuğunun öldürülmesi gösterilir, üzeri yenebileceğinden fazla yiyeceklerle dolu, zengin sofraları getto üyesi insanlara bir ödölmüş gibi verilir, yönetim kenti Capital'de elitler arasında zenci kişiler görünmezken kentte yaşayan ve sistem için kölelik eden bir başka zenci kolayca harcanan (öldürölen) biri olur.

Amerikan Sineması'na damgasını vuran kurban etme ritüellerinin sorgulanması aynı zamanda şiddeti tanımlama ve açıklama yöntemini, benzer biçimde yeniden konumlandırmayı gerektirir. Girard'ın teorilerini yakından ele almak gerekirse, kurban ritüelinin yapısal sürecinin, özellikle günümüz kimlik ve kültür modelleri

bağlamında incelendiği görülmektedir (2003:206). Kendisi ve diğerleri arasında direkt bir uzlaşmazlık, kimliklerinin medyaya bağımlı ve medya tarafından şekillendirildiği bireyler için bunun mümkün olmadığını vurgulamaktadır.

Taklitçi bir tavrın psikolojik sonuçları sadist veya mazoşist bir tavır olarak görülebilir ise, bu arzular bireyin sosyal ilişkilerini etkileyip etkilemediği sorgulanmalıdır. Girard'ın söylediği (s:214), şiddetin, topluluğun marjinalleştirilmiş bir bireyinin topluluğun bağlarını güçlendirmek amacıyla hep birlikte uygulanan bir sosyal ritüele bakış açısı, modern toplumlarla ve hatta topluluk, fikir birliği ve kardeşliğin herhangi bir anlamı olmadığı için tüketici toplumlarla bir ilintisinin olamayacağı yönündedir.

Girard'ın çalışmalarını yeniden değerlendirmek konusundaki sorun, günümüz kültüründe kurban ve hedef gösterme olgularının devam edip etmediği değildir. Açıkçası bu yapıların yapısal olarak benimsenmesi ve süreçleri göz ardı edilemez niteliktedir. Sorun, vahşetin medyada yaygın biçimde yer almasının, toplumu ve sinema izleyicisinin toplumdaki yerini hala biçimlendiren ve tanımlayan ortak mitlerle alakasının devam etmekte olup olmadığı, yoksa mitlerin yıkıldığı, bireylerin sindirildiği, toplumun politik olmaktan çıktığı ve kurban etmenin popüler anlatımlarının geleneksel ritüel anlamından yoksun olup olmadığı ve yalnızca somut olgular olarak değer sahibi olup olmadıklarıdır.

Günümüz toplumuna potansiyel olarak daha yakın bir bakış açısı, Bataille'in kurbanı olan bakış açısıdır. Burjuva sınıfının da dahil olduğu geniş bir toplumsal yelpazede ekonominin dinamikleri, özellikle de aşırı tüketim ve harcama üzerine yoğunlaşır. Bataille'ya göre, insan kurban etme "kutsal dünyaya hizmet amaçlı kullanımın bozduğu, bayağılaştırdığı şeyleri tekrardan geri kazandırma" demektir (2011:96). Girard'ın tersine, kutsal olanın "yalnızca toplumsal birleşimin ayrıcalıklı bir anı, normalde bastırılmış olanın sarsıcı bir şekli" olduğuna inanır. Kurban etme,

bir sınırı aşma durumu, tüketim toplumuna dengesizlik getirmenin bir yolu haline gelmektedir. Bataille için, aşırılığın ve mantıksızlığın düzeni, ortalığı karıştıracak şekilde düzenli bir ekonomiye salınımı anlamını taşır. Geleneksel mitolojik kurban etme olgusunun, artık fikir birliği veya paylaşılan bir anlam yaratamadığı bu tür bir toplumda, bedeni hedef alan kanlı faaliyetler, hala birey tarafından benimsenen rolün kısa bir süre için de olsa sınırı aşmasına yardımcı olarak topluma heterojenlik getirmektedir.

Bedene olan bu odaklanma, günümüzün kültürel teorisinde tekrar tekrar yaşanmakta olan gerginliği, filmlere yapılan özel bir vurgu ile örneklendirmektedir. "Beden eleştirisi" olarak adlandırılabilir olan şey, ideolojilerin bireysel bedenleri tasvir etme ve bu süreç sırasında onları tanımlama ve sınırlandırma için kullandığı karmaşık yolları araştırmaktadır. Foucault (2005) fiziksel bedenin tarih yazmaktaki – en çok göz ardı edilen olsa da - en önemli etken olduğuna inanmaktadır.⁷⁸ Arendt (2011), daha geniş bir bakış açısı sunarak, savaş ve işkencenin beden üzerindeki etkilerine odaklanmıştır ve özellikle aşırı acının insanın sesini çıkarmaktan ve kendini ifade etmekten alıkoyması durumunda gerçekleşen "dünyanın yıkımı" olgusuna bakar.

Bedene ait çalışmaların birçoğu arasında yer alan olgu, travma söylemidir. Teknoloji ve medya tarafından tanımlanan (Arendt'in "yara kültürü" olarak adlandırdığı) yeni bir kültürel oluşuma doğru olan varsayımsal bir geçişten bahsetmek mümkündür; bu geçişin işaret niteliğindeki bir sonucu da geleneksel bireysel kimlik anlayışları ve kendini diğerlerinden ayırma çabası olarak şiddet faaliyetlerinin gittikçe artan konuşlanmasıdır.

⁷⁸ Feminist film kuramcıları ve gay/lezbiyen film eleştirmenleri bu yaklaşımı ideolojik olarak empoze edilen cinsiyet ve cinsellik kavramlarını eleştirmek için kullanmaktadır. (a.n.)

Beden, kültürel ve ideolojik ifadelendirmelere olan bu pek çok yaklaşım arasındaki değişim gösteren merkezi konumu nedeniyle, filmlerdeki şiddet hakkındaki araştırmaların potansiyel olarak önemli bir parçası görünümünde öne çıkmaktadır. Bu da bizi aynı zamanda, bir anlamda sinemanın başlangıcına ve tiyatro seyircilerinin erken tarihli, sıklıkla şiddet içeren atraksiyonlara olan ilk, içgüdüsel tepkilerine geri götürür. Filmlerdeki şiddet hakkındaki günümüzün eleştirel yönelimlerinin yukarıda anlatılan ifadeleri eleştirel ve akademik nitelikte olup, şiddet içerikli filmleri kültürel ve ideolojik anlamlara sahip sanat eserleri gibi göstermektedir.

Günümüz şiddet içerikli sinema filmlerinin (bütüncüye oluşturan filmler de dahil olmak üzere) ve onların hakkındaki teorik analizlerin (gerçek dünyada olup, filmlerdeki şiddete yansıyan kanlı olayların da) artması arasında, politika tartışmaları ve davranışsal araştırmaların devam edeceği kuşkusuzdur. Örneğin, ABD Senatosu Ticaret Komitesi, Columbine faciasının ardından, medyanın iki yetişkin suçlu üzerindeki olası etkileri konusunda, içinde Henry Jenkins'in de olduğu medya uzmanlarından ifadeler alma yoluna başvurmuştu. Bu duruşmalarda, medyanın davranışsal etkileri hakkındaki sürmekte olan araştırmalardan alıntılar yapılmıştır. Bu çalışmanın odağı gittikçe video oyunları ve internet gibi yeni medya araçlarındaki şiddete doğru kaymıştır.

Filmlerdeki şiddeti anlama, seyircinin tepkilerini değerlendirme, popüler kültürdeki merkez yapısını tanımlama ve akademik olmayan izleyiciye çekici gelen yönünü açıklama konusunda algıya dayalı çabalar gösterilmeye devam etmektedir. Fakat, okumakta olduğunuz bu araştırma bile, gerçek dünyada yer alan şiddet konusundaki pek çok tarihsel, psikolojik, politik ve felsefi çalışmanın filmlerde yer alan şiddeti anlamamıza katkıda bulunabileceği gerçeğini görmezden gelmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri bir zamanlar olduğu kadar vahşi bir ülke midir?⁷⁹

Değilse, *popüler* sinema ve içinde yer alan şiddetin anlatımları ve temsilleri için de geçerli midir? Sinema teknolojisiyle süslenmiş film şiddeti konusunda yakın tarihli eleştirel çalışmaların fazlalığına rağmen, Amerikan Sineması'nda yer alan şiddet hakkında hipergerçeklik kavramına dayalı bir çalışma yapılmadığı gözlemlenmektedir.

Bu noktada hipergerçeklik kavramının ne olduğu üzerine düşünme zorunluluğu vardır: Post-modern göstergebilim kavramı hipergerçeklik, simulakr ve simülasyon tartışmalı karşılanmaktadır. Baudrillard (2012a), hipergerçekliği "gerçek bir merkez ya da gerçeklik olmadan modellerin üretimi" olarak tanımlamıştır; bu orijinal gönderge olmadan bir temsil, bir işarettir. Baudrillard hipergerçeklik'in onu temsil eden sembollerle "gerçekliği" karıştırmaktan ya da parçalamaktan öteye gittiğine ve aslında Noel Baba gibi var olmayan bir şeyi gerçekte temsil eden bir sembol ya da bir takım göstergeyi oluşturmayı içerdiğine inanmaktadır. Özellikle içerisinde yaşadığımız dünyanın taklit uyarıcılardan başka bir şey aramadığımız bir dünyanın kopyasıyla yer değiştirdiğini öne sürer.

Eco (1991), hipergerçeklik eyleminin gerçekliği arzulama ve gerçek olarak kullanılan sahte gerçekliği üretmek amacıyla bu arzuya ulaşma çabası olduğunu öne sürerek hipergerçekliği bir adım daha öteye götürmüştür. Çağdaş batı kültürüne bağlı olan

⁷⁹ Vahşiliğin kısa tarihi için şunlar söylenebilir: 1492'de Amerika kıtası tesadüfen keşfedildikten sonra kıtada varolan zenginlikleri sömürmek arzusunda olan Avrupalılar, yıllar içinde zor kullanarak, çalıştırmak için –üstelik topraklarını da ellerinden alarak- Amerika yerlilerini (başta Kızılderililer) kullanmaya ikna edemeyince öldürmeye başlamıştır. Çalıştırmaya insan bulamayınca 1619 yılından başlamak üzere 1865 yılına kadar toplam 246 yıl içinde 597,000 Afrikalıyı Amerika'ya köle olarak getirmiştir. (Zinn, 2005:183) Bazı kaynaklar bu sayıyı toplamı 12 milyon olan esir sayısının % 5'inin Amerika'ya getirildiği şeklinde ifade eder. (Colleoni, 1970:65) Diğer taraftan, 1492 yılında Avrupalının kıtaya gelmesinden önce tahmini 2 milyon ile 10 milyon arasında bir nüfusu olan Kızılderililerin 200 yıl içinde % 85'inin öldürüldüğünü, geri kalan nüfusun da asimile edildiğini söyler. (Brown, 1975:45) Amerika kıtasının tarihi toplu katliamlar, adam öldürmeler, kötü koşullarda çalıştırılan ve hastalıktan topluca ölmelerine neden olan ortamı kuran (Avrupa'dan gelen bulaşıcı hastalıklar) bir yok ediliş tarihidir de, aynı zamanda.

Umberto Eco ve post-yapısalcılar, var olan kültürlerde temel ideallerin arzu ve belirli gösterge sistemleri üzerine inşa edildiğini öne sürmüştür.

Hipergerçeklik ayrıca “vekaleten gerçeklik” olarak düşünülebilir; birey başka birinin gerçek versiyonunu ele geçirir ve onun kendisi olduğunu iddia eder. Örneğin; kişiler, sinema filmi içerisinde film yönetmeninin/senaryo yazarının karakter ve durumları nasıl tasarladığını çarpıtan kişiler arası ilişki (gerçeklik) görüşü geliştirebilir. Bireyler, bu aşırı dramatik ilişkilerin gerçek olduğuna inanmaya başlayabilir ve bu abartılmış gerçeklik lensleriyle sosyal ilişki ve durumları yargılamaya başlayabilir.

Hipergerçeklik, var olan kültürel durumları açıklayan bir paradigma olarak önemlidir. Gösterge değişim değeri üzerinde var olan öneminden dolayı tüketicilik (örn; X markası birini çok tarz gösterir, Y arabası zenginliğe işaret eder), hipergerçeklik ya da hipergerçek durumları yaratmada önemli bir faktör olarak görülebilir. Hipergerçeklik, yapay simülasyonu seçmek yerine, bilinci herhangi bir gerçek duygusal birleşme ve temel olarak boş görüntünün sonsuz üretiminden çıkartarak yanıltır: Bir şeyi tamamlama memnuniyeti ya da mutluluk herhangi bir “gerçek” gerçeklikle iletişim kurmaktansa gerçekliğin geçici bir simulakrın simülasyon ve taklidiyle bulunur.

Hipergerçeklik nispeten yeni bir kelime olmamasına rağmen, etkileri ilk olarak kavramlaştırıldığı zamanda çok daha belirgin görünmektedir. Kültür içerisinde hipergerçekliğin kullanım tehlikesi bulunmaktadır; imgeler kesin bir şekilde gerçek fiziksel insanları temsil etmediğinde bireyler rol modelleri olarak hipergerçek imgeleri gözlemleyebilir ve kabul edebilir. Bu, elde edilemez bir ideale yönelik çaba sarf etme arzusuyla sonuçlanabilir.

Gelişmiş kameralar çağı olan bu çağda gerçekliğe yönelik yeni talepler söz konusudur. Gerçek olan şeyin yeterince korkutucu/ürkütücü olmayabileceği düşünülürse, bu izlenimin pekiştirilmesi, hatta daha inandırıcı biçimde yeniden kurgulanması gerekir. *Hunger Games*'de filmin kahramanı gerçeküstü bir başarı ile ok kullanmaktadır. Attığı okun hedefini 12'den vurması ve onun başarılı oluşunun bir göstergesi olarak kullanılması yeterli olabileceken, okun zamanı yavaşlatıp ağır çekimle hedefine ulaşmasını izlemek, hedefe varınca normal bir gözün göremeyeceği detayları (fiziksel şiddeti) kademeleriyle izlemek bir durumu değiştirebildiği için kurgulamadır.

Amerikan Sineması'nın üretiminden itibaren ölçünleştirilmesine daha önceki sayfalarda değinilmişti. Görünen odur ki; modern hayatı dolduran ürünlerin düşünsel dağılması toplumsal bilinç üzerinde etkili olacaktır.

Araştırmanın başından beri geliştirilen söylem bütüncüye oluşturan filmler arasından seçilen filmin yönetmeninin, film gösterime girdiği sırada ve/veya sonrasında verdiği roportajlar üzerinden yaklaşımına bakmayı da gerekli kılmıştır. Tarama yoluyla gerçekleştirilen araştırmada yönetmen Gary Ross'un *Hunger Games* ile ilgili olarak temel vurgusu romanın sinema filmine uyarlaması sorunudur. Bu sorunu romanın yazarı Suzanne Collins ile yakın çalışarak giderdiklerinin vurgulamasını yapmaktadır. Ancak, Ross'un verdiği roportajlarda dikkati çeken nokta filmdeki baş kahraman Catniss'in bir devrimi başlatacak güçte oluşunu vurgulamasıdır. Arap Baharı göndermesiyle Catniss'in rolünü birleştirerek şöyle der, Ross;

“Yasemin devrimi için ilk kıvılcımı yakan Tunuslu çiçek satıcısı ile benzer bir rol söz konusu. Yani, gerçek dünyada buna benzer olaylar bulmak için çok aramamıza gerek yok. Dolayısıyla, evet gerçek dünyayla çok alakalı. Film bireysel konulardan bahsediyor, ama siyasi bireysel konular. Ve siyasi olarak bizi ilgilendiren konu da devletin ne dediğinden farklı olarak bireyin kendi inanç sistemini, ne hissettiğini ve kendi ahlak anlayışını keşfetmesi, yani demek istediğim bundan daha büyük bir fikir olabilir mi? Böyle bir filmi kim yapmak istemez ki?”⁸⁰

Ross, aynı zamanda şimdinin gençlerini haksızlıklar karşısında ve temel söylemi şiddet olan bir anlatı göndermesiyle, *insan olma* özelliklerini kaybetmeden bir

⁸⁰ Kaynaklarıyla birlikte roportajın tamamı Ek:8, sayfa 188'de yer almaktadır. (a.n.)

savaşa girişmeye de davet çıkartmaktadır. Ross, araştırmacının bu gözlemini destekleyen görüşünü kendisine yöneltilen soruyla birlikte şöyle ifade etmektedir;

“Soru: Sonuç olarak genç seyircilerin bundan nasıl bir mesaj çıkarmasını istersiniz? Cevap: "Bence onları ilgilendiren konular, bunlar. Yani, gençler zor ve acımasız bir dünyada yaşıyor ve şu soruları sormaları gerekiyor: "hayatta kalabilmek için tırmalamam gereken bir dünyada insan olarak nasıl kalabilirim? İnsanlığımı nasıl korurum? Böyle bir dünyada ben kimim?" Bence bu konu ilham verici. Bireyin gücü ve bir birey olarak kim olduğunuzu bulmak. Bu devletle ilgili olabilir, kültürünüzle ilgili olabilir, kendi ahlaki ve manevi değerlerinize bağlı kalmakla ilgili olabilir. Tamamen insanlığınızı korumakla ilgili bir şey.(...)"⁸¹

“Böyle bir dünyada ben kimim?” sorusunun cevabı bu araştırmacının temelini oluşturmasa da, bir yanıt arayışı bizi bir takım adreslere yönlendirmektedir: Şiddetin güzelleştirildiği sinema filmlerinin, izleyicisini bir algı yoksunluğu, bir duyarsızlaşma aşamasına(!) çıkartması, neo-liberalizm ve kapitalizm sonrasının taşıdığı bir aşamadır. Foucault'nun (1975) disipliner, baskıcı topluma dair ifade ettikleri, dolayısıyla “Sen yapamazsın” önermesi sayesinde insanların sürekli denetleniyor olması hali, geçerliliğini koruma yönünde sorgulanmayı gerektirir. Çünkü artık önerme, “Sen herşeyi yapabilirsin”, “Sen herşeyi yapmaya kadirsin” ve “Sen yeter ki iste”ye evrilmiştir (Behrend, 2010), (Byrne, 2008), (Mulford, 2001). Bunlara ayrıca, küreselleşmenin felsefesinde yer alan, yine Önkal'dan ödünç alarak, “Kendi kendini tekrarlama!”, “Toplumun bir parçası olarak yok olma!”, “Aykırı ol! Birey ol!” “Yaratıcılığın olduğu kadar varsın! Hatta aykırı olduğun kadar yaratıcısın ve varsın!” (2007:93) dikteleri de eklenince parçalanmış bir toplumun bireylerinin bir ve ortak fayda adına hareket etmelerinin sağlanması mümkündürlerin elinden olmaktadır.

Tüm bunlar sentezlendiğinde, perdede görülen ve izleyici adına yapılan suç ve şiddetin katharsis sağlamasının, gerçek yaşama –realiteye- duyulan karşıtlığın

⁸¹ Kaynaklarıyla birlikte roportajın tamamı Ek:8, sayfa 188'de yer almaktadır. (a.n.)

yoğunlaşması ile birlikte yetersizleşeceğinin bir okuması olarak yer alır. Bu konuda en güçlü düşünceler Baudrillard'a aittir – ki o, bir sinema filminin içinden şiddeti ayırlamadan sinemanın giderek gerçeği yok ettiğini savunur. Şöyle ki;

“(…) Günümüzde karşımıza sinema olarak konulan şey, söz gelişi toplumsal ve politik yaşamdan, manzaraya, savaşa, şiddete vs. kadar hemen her şeyi ele geçirmiş olan sinematografik bir biçimin somut alegorisinden başka bir şey değildir – buna yaşamın bütünüyle senaryolaştırılmış biçimi de diyebilirsiniz.” (2012: 120).

Yönetmen Gary Ross filminin popüler olmasından memnundur (Ek:8). Bu popüler oluş çok izlenilirdikten gelmektedir ve parasal karşılığı küçümsenmeyecek bir memnuniyeti de ortaya koymaktadır. Ek: 9'da yer alan grafik *Hunger Games* filminin yapım harcamaları çıktıktan sonra elde ettiği kazanç yüzdesinin %786 olduğunu göstermektedir. *Hunger Games* ve seri filmleri, anlatı içinde şiddete karşı başkaldırıyı örgütleyorsa da, Ross bunu gençler için önemli gördüğü “hayatta kalmak için tırmalamak”ın kodları olarak açsa da, kendisi dev yapım şirketi (muktedirler) karşısında varlık gösterememiştir.⁸²

Aşağıdaki bölümde, bütüncenin özelliği nedeniyle Peirce'in İkincilik (*secondness*) ulamıyla, ilinti olanaklılığı çerçevesinde filmdeki şiddet estetiğini de içine alan bir anlatı özelliği sayesinde duyarsızlaşma üzerinden anestezi kavramına ulaşma yer almaktadır. Bu bölüm aynı zamanda Peirce'in Üçüncüllük ulamının istemi olan bir üst metinler toplamıdır – birbirinin içinde yer alan retorikle *araştırmacının niyeti*

⁸² Ross, *Hunger Games*'in devam filmlerini de yönetmek arzusunu belirttiği halde diğer üç film yapımcı firma Lionsgate tarafından yönetmen Francis Lawrence'a verilmiştir. Bunun nedeni olarak Ross'un *Hunger Games*'in parasal başarısında kendisinin payı olduğunu ifade ederek diğer filmler için ücretinin arttırılması talebi olmuştur. Kaynak: <http://collider.com/hunger-games-catching-fire-gary-ross/> (Erişim Tarihi: 23/02/2015) – Matt Goldberg'in makalesinden bir bölümün çevirisi araştırmacı tarafından yapılmıştır.

aşağıdaki bölümde bir sona bağlanmıştır. Ayrıca, izleyicinin niyeti de aşağıdaki bölümde yorumbilim aracılığı ile ortaya konmuştur.

4.2. Bir Evrilme Yanılsaması: Edilgen Toplum/Pseudo Toplum

Marx'a göre, üretimin ve ürünün organik birliğinin dağılmasının sonucu, insan düşüncesi, toplumsal bilinç parçalanır. Bu parçalanmanın sonucunda da *bütünsel bakış* olanaksızlaşır. Lukacs'a göre (2000:143), *ihhtisaslaşma durumu, burjuva bilimlerinin* bu parçalanmışlığın ürünleri olması dolayısıyladır. Bu şeyleşmenin kaçınılmaz bir sonucu olarak özne- nesne kopukluğu gündeme gelmektedir, Lukacs'a göre. Bu da beraberinde teori ile pratik arasındaki bağların kopmasını getirmektedir. Böylece insanda düşünce değişebilir olma niteliğinden vazgeçer ve salt bir gözlemci konumuna itilir.

Şiddete dayalı görüntülerin insanları çeken pek çok yönünün olduğu açıktır. Şiddet, ölüm ve öldürme görüntülerinin hedef kitlesi tek bir ortak güdüye sahip değildir. Goldstein'a göre (1998:222) bazı izleyiciler heyecan ararken, bazıları paylaşılan deneyim yoluyla yoldaşlık veya sosyal kabul aramakta, bazıları ise adaletin yerini bulduğunu görmek istemektedir. Bazıları içinse, insanlara cazip gelen en önemli şey bu "süslenmiş" dünyaya dalmaktır.

Aşağıda (Şekil 4.1) şiddeti cazip kılan özelliklerin neler olduğu sıralanmaktadır. (Goldstein, 1998:223). Bunları tek bir teori kapsamında değerlendirmek mümkün değildir. Bunlar her teorinin açıklamak zorunda olduğu olgu kapsamını belirlemektedir. Doğru bir teori, cinsiyet ve kişilik farklarını, şiddete dayalı eğlencenin sosyal anlamda nasıl kullanıldığını ve daha geniş anlamda üstlendiği kültürel rolleri dikkate almak zorundadır. Ancak yine de üzerinde düşünülecek bir uzam oluşturduğu açıktır.

Şekil 4.1:Şiddeti Cazip Kılan Özellikler ⁸³



Şekil 4.1’de verilen unsurların hepsi uyumlu görünmemektedir. Örneğin, şiddetin gerçek olmadığını gösteren işaretler var olduğunda şiddet görüntülerinin daha cazip hale geldiği gözlemlenmektedir. Savaşın yarattığı gerçek şiddet, şiddet odaklı eğlenceye olan ilgiyi artırırken, ölüm ve öldürme gözden kaybolmaya başladığında da ölüm ve öldürme görüntülerinin arttığından bahsetmek mümkün olmaktadır. Şiddet odaklı eğlencenin çekiciliğini arttırdığı düşünülen özelliklerden birisi tahmin edilebilir bir sonu olmasıdır: Kötüler kaybeder, iyiler kazanır.

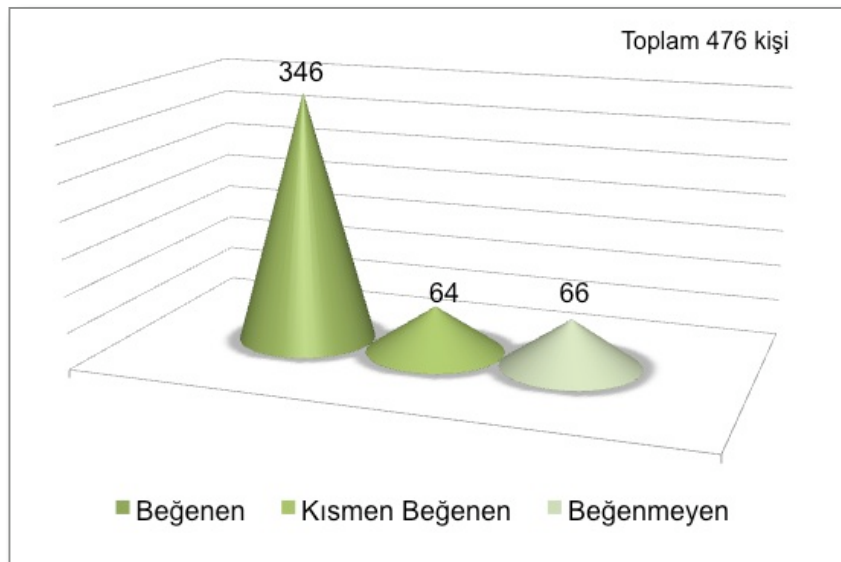
⁸³ Yer alan veriler Goldstein’in yazısından özetlenmiştir. Araştırmacı tarafından İngilizce’den dilimize çevrilmiş ve tablolaştırılmıştır.

Duygusal ifade ve bir kişinin duygusal olarak kendisini tehdit eden görüntülerden uzak tutma yeteneği aslında konu özelliklerinden değildir. Fakat bunlar Şekil 4.1’de gösterilmemiştir, çünkü şiddet görüntüleri izleyicilerin kişisel olarak tatmin edici bir duygusal veya sosyal bağlılık seviyesine ulaşmasına imkan verebilir.

Bu konuda güncelliği olan araştırmaların yetersizliği bu araştırmada bir bulgu olarak ortaya çıkmaktadır. Var olanlarda ise kültürün veya alt-kültür gruplarının rolü dikkate alınmamakta ve “çekicilik”, “eğlence” ve “şiddet” gibi kilit terimler tam olarak açıklanmamaktadır.

Metacritic’de yer alan toplam 476 kişi/izleyici (aynı zamanda *Metacritic kullanıcı*sı) arasında yapılan tarama sonucu Hunger Games izleyicisinin film ile ilgili olarak görüşlerini aşağıdaki gibi grafiklestirmek mümkün olmuştur. (Şekil: 4.2)

Şekil 4.2: Hunger Games İzleyicisi Beğeni Tablosu⁸⁴



⁸⁴ İzleyici görüşleri takma isimle yer almış ve cinsiyet, yaş, eğitim durumu gibi özellikler kaynaktan belirtilmemiştir. Bu tablodaki veriler <http://www.metacritic.com/movie/the-hunger-games> 'den derlenmiş, araştırmacı tarafından grafiklestirilmiştir. (Erişim Tarihi: 11/03/2015)

Kaynakta⁸⁵ yer alan ve filme beğenisini 7-10 arası not vererek belirten izleyiciler arasında ortak görüş film öyküsü ve mekanlar arasındaki uyumdur. Filmin gerçekmiş gibi algılanması, devinimli sahnelerindeki çekimlerin beğenilmesi, oyuncuların iyi seçimi gibi konular hakkında fikirler ortaya konmuştur. Görüşleri ifade etmede kullanılan yazı dilinden filmi çoğunlukla beğenenlerin gençler olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca Hunger Games ile ilgili olumlu görüşlerden romanı okumadan izledikleri yorumu da yapılabilmektedir.

Yine aynı kaynakta yer alan ve beğeni derecesini 5-6 arası not vererek belirten izleyici grubu için ortak görüşler özetlendiğinde, Orwellci bir gelecek düşüncesinde çocukların av olarak kullanılmasının zorlama olduğu, filmde yer alan tüm çocukların/gençlerin gerçek Amerikan toplumu çocuklarını fiziksel özellikleriyle yansıtmadığı (örneğin hepsinin sağlıklı ve güzel olduğu) ortaya çıkmaktadır. Bu filmin hedef kitesinin ergenler olduğu görüşü de yaygındır. Görüş belirtenlerin yazı dilinden erişkin olduklarını söylemek mümkündür.

İzleyiciler arasında filmi beğenmediğini ifade edenlerin dayandıkları temel noktalar ikiye ayrılmaktadır. Birincisi, romanı okuyarak filme gitmek, ikincisi ise gençlerin birbirlerini öldürdükleri, şiddet uyguladıkları bir filmin çocuklara olası olumsuz etkisidir. Genel olarak, edebiyat uyarlaması sinema filmi sadece izleyici tarafından değil, eleştirmenler tarafından da problemlili bulunmaktadır.⁸⁶

⁸⁵ Araştırmada yer alan ve İngilizce yazılmış izleyici yorumlarının tamamı <http://www.metacritic.com/movie/the-hunger-games> sayfasından derlenmiş ve araştırmacı tarafından Türkçeye çevrilmiştir.

⁸⁶ Birden fazla okuma biçimini gerektiren aktarma sürecinde orijinal ve temsil arasındaki sadakat meselesi, uyarlamanın temel sorunlarından biri olarak ele alınmaktadır. Orijinale sadakat probleminin neredeyse devamı olarak görülebilecek diğer bir konu da anlamlandırma/yorumlamadır. İlk eseri yaratmanın dışında, uyarlayanın ve seyircinin de eser karşısında birer yorumlayan olarak adaptasyon sürecine katılmaları, uyarlamanın yorumbilgisi (hermeneutik) açısından tartışılabilir olduğunu göstermektedir. (a.n.)

Hunger Games'in izlenme yaşı PG-13 olarak belirlenmiş olmasına rağmen izleyici yorumları filmin +18 olarak yeniden düzenlenmesi gerektiği üzerinedir. Filmdeki şiddetin gençler ve çocuklar eliyle gerçekleştirilmesini etik açıdan, dinsel açıdan problemli gören izleyici yorumlarından beğenmeyenlerin çoğunlukla ebeveynler olduğu yorumu yapılabilmektedir. Filmi beğenenler arasında halihazırda ortaya konan şiddetin yeterli olmadığı, nicelik ve nitelik açısından yoğunlaştırılması (pump up) gerektiği gibi yorumlar *yaş farkı* durumunun belirleyici olduğunun bir göstergesi olarak gözlemlenebilmektedir. Bir diğer gözlem de yönetmenin izleyiciden talep ettiği eşduyumun gerçekleşmediği, hedef izleyici grubunun ilgi alanının şiddet nesnesinin kendisi olduğudur. Örneğin, filmde yer alan antreman salonunda, cansız mankenler üzerinde tecrübe edilen kafa uçurma sahnelerinin, av ortamı olan ormanda gerçekleşmemiş olması bir şikayet konusudur.

Yönetmenin film hakkındaki görüşleriyle, izleyicinin görüşleri arasında bir bağ kurmak yeni bir bilinmez bölgeye giriş gibi algılanabilir. Böylesi bir bilinmezlik içinde kalmamak için disiplinlerarası bir betimleme ile *evrilme yanılısamasına* (kavramına) ulaşmak gerekliliği doğmuştur. İncelenen Amerikan Sineması'nın iletiyi görsel ve işitsel takip eden izleyeni için farkındalık yaratmadan bir kalabalık oluşturduğu varsayılmaktadır. Bu kalabalıklık hali, onu bütünsel düşünme yeteneğinden uzaklaştırmış mıdır...

Dikkat odaklaması bir nesne/suje ile sınırlı olmakla birlikte insan beyni farkında olmadan depoladıkları ile ilgili olarak yoğun bir işleyiş gösterir – ki bu yoğun işleyişin felsefeye dayalı uzantısı olan *estetik tavır* önceki sayfalarda yer alan bölümlerde incelenmişti. Ayrıca yine geçmiş bölümlerde duyarlık ve zihin arasındaki uyumun yanında *özgür oyun* olarak ifade edilen estetik hazzın derin bir psikolojik-estetik anlamından bahsedilmişti ve onun bize insanlığımızı yaşatan aynı zamanda mutluluk da veren bir kavram olduğu söylenmişti. O zaman estetik için bir uyarana

her zaman ihtiyaç vardır; insanın *uyuması* için de anestetik (estetik olmayan) bir uyarana ihtiyacı vardır.

Her iki durumda da bir uyarın olması ortaklığının altını çizerek, aşağıdaki bölümde tıp bilimine dayalı bir açılımla insan beyni üzerinden (estetiğin karşıtı) *anestetik* olgusu incelenmiştir. Buradaki amaç *büyütülmüş* tümevarım yoluyla ve örneklemenin (insan beyni) tümünü temsil koşulunun varlığıyla desteklenmesi insandaki uyuşma/bilinç kaybı kavramlarının dışarıdan bir uyarın ile gerçekleşmesine ulaşmak olmuştur.⁸⁷

⁸⁷ İnsan beyni ortadan enine doğru ikiye bölündüğünde, yarım metrekarelik bir alanda adeta sıkışmış konumda olan beyin lobu ortaya çıkar. Bu lob, insanın varoluşunda ve yaşamda kalmasında ona en çok yardımcı olan organıdır. Bu organ insanı hayvandan ayıran en önemli özelliğidir. Bu nedenle de, insanlarda diğer bütün canlılara oranla daha fazla gelişmiştir. Beynin bu bölümü düşünme, tanıma, seçme, hatırlama, unutma ve bilgilerin koordinasyonu ile kombinasyonunu gerçekleştirir. (Vester, 1997: 52) Buradan anlaşılın insanın en önemli organı olduğudur. Üstten bakıldığında, beynin ortasından derin bir yarıkla ikiye ayrılmış olduğunu gözlemlenir.

Dr.Vester'den kaynak kitabından özetle (1997), biri diğerinin aynısı gibi görünen bu iki bölüm, aslında sinirsel liflerden oluşan ve "Corpus Callosum"⁸⁷ adı verilen bir köprü ile birbirine bağlıdır. Başka bir deyişle beyin birbirinin izdüşümü gibi olan iki beyin bölümünden oluşmak durumundadır. Bu, vücudun bir çok yerinde de kendini gösteren dışsal bir ikilikle eşdeğerdedir. Bu sebeple insanda iki göz, iki kulak, iki kol, iki bacak ve iki böbrek vardır. Bunlara benzer olarak beyinde de, bütün hareketleri yöneten iki "hareketli" merkez bulunur. Yürümek, tutmak ve çiğnemek gibi hareketleri yönlendiren bu merkezlerin yanı sıra beyinde, kasların dokunma ve eklem yerlerinin şekil alma duyarlılıklarını yöneten iki de "duyumsal" merkez bulunmaktadır. (*devamı var*)

Yine buna benzer biçimde, iki görme ve iki işitme merkezi vardır. İnsan bedeninin sağ ve sol taraflarındaki bazı organlar ise, beyin kendisine göre ters olan (diyagonal) bölümü tarafından yönetilirler.

Yine Dr.Vester'den özetle, beyindeki bu simetrik durumun, hep aynı biçimde kalmadığı ortaya konur. Yaş ilerledikçe büyük beyinkabuğu, beyin iki yarım küresi arasında bir iş bölümü yapmaya (geliştirmeye) başlar. İnsanlar üzerinde yapılan incelemeler, bunların yüzde 90'ında aktif konuşma merkezinin sol yarımkürede, pasif -başka bir deyişle söylenenleri alan, dinleyen- konuşma merkezinin ise sağ yarım kürede yerleşik olduğunu göstermiştir.

Beynin ana merkezi, kafanın arkasında, beyin sağ ve sol yarımküresinde yer alır. Gözlerle algılanan herşey özel sinirsel kanallardan geçerek bu merkeze gelir ve burada algılar değerlendirilip, bilinçlendirilir. Yani bakılan, göze gelen enformasyon, burada "görülür". Görme merkezi beyinde simetrik olarak yerleşmiştir. Ama buna rağmen, görme merkezlerinin fonksiyonları ve üstlendikleri görevler incelendiğinde, burada da asimetrik bir durum göze çarpar: Soldaki merkez daha çok yazıları (kelime ve harfleri) değerlendirirken, beyin sağ yarım küresinde yer alan görme merkezi ise, figürler ve formlar (biçimler) konusunda aktif olmaktadır (Vester, 1997: 105).

Düşünce ve bilgilerin çağrışım yoluyla birbirleriyle ilişkiye geçtikleri, kesişip birleştikleri durumda da, onların yerleri kesin olarak saptanamaz. Böylece oluşan çağrışım alanları çok boyutludur ve çeşitli değişik bilgilerin bir araya gelmesi demektir. Düşünce, tasarım, plan yapma, değişik olaylar arasındaki bağlantıları görme, yeni fikirler ileri sürme ve karar verme gibi süreçler beyin çok boyutlu bir çalışması sonucunda ortaya çıkar.

İki yumruk büyüklüğündeki, katlanmış, sıkıştırılmış bir madde hissini veren beyin, yaklaşık 15 milyar hücreden meydana gelmiştir. Bu, iğne başı kadar olan bir alanda, yüzbinlerce minicik bağlantı ve işlem merkezi bulunması demektir. Yani gözle seçilmesi mümkün olmayan o sinir hücreleri, aynı anda saklama, hesaplama, veri alma, cevap verme ve programcılık görevlerini birlikte yerine getirmektedirler. On beş milyar nöronun her birinin diğerleriyle de bağlantıya girdiği düşünülecek olursa, ortaya çıkan ağın, ne denli karmaşık olduğu anlaşılır. Bu bağlantıların sayısı, on binin katları olarak tahmin edilmektedir. On beş milyar nöron, karşılıklı bağlantıları dışında, "şimdilik" bilinmeyen bir haberleşme kodu aracılığı ile birbirleriyle sürekli titreşim, etkileşim ve haberleşme halindedirler (Burgess et al; 2000:851).

Her gün beyine bir yığın izlenim, bilgi, algı ve etkiler gelir. Bunlardan bir kısmı unutulur, bir kısmı beyinde kalır ve bellek denen hatırlama yeteneğini oluştururlar. İzlenimlerin beyinde uzun süre saklanabilmesi için, önce “çok kısa süreli” ve “kısa süreli” hafıza/bellek aşamalarından geçmesi gerekir. Bilimsel araştırmaların insanoğlunu getirdiği bu düzeyde, hafızaya kaydolana kadar bir bilginin hangi yolları ve nasıl kat etmesi gerektiği üzerinde bazı şeyler söyleyebilmek mümkündür: Hafıza edindiği izlenimleri hemen değerlendirir ve sonra da unuttur. Ancak, bu izlenimler “çok kısa süreli hafıza” içinde sönüp gitmeden (*ilk yirmi saniye süresinde*) bilinçli olarak düşünceye çekilir ve bilince yükseltirse, hafızada daha uzun bir süreyle kalır (2000:857).

“Çok kısa süreli” hafıza dıştan gelen uyarıların ve beş duyumuzla yaptığımız algılamaların elendiği ilk filtredir. Gelen algı, elektriksel olarak yaklaşık yirmi saniye kadar beyinde dolanır sonra söner-gider, yani unutulur. Eğer beyinde daha önceden varolan bilgiler ile çağrışım yapar ve onlarla birleşirse, beyine kaydolma yoluna girer.

Bu durumda izlenen sinema filminde izleyen için oluşturulmuş amacın:

1. Merak uyandırmak,
2. Bir bilgiyi/enformasyonu tanınan bir enformasyon paketi içinde sunmak (ki izleyiciye söylenen ve gösterilen şeylerin bir öncekinin/eskisinin aynısı olduğu, kalıplaşmış ve ölçünleştirilmiş olduğu araştırmanın önceki sayfalarında gösterilmişti),
3. Algı/kayıt kanallarını devreye sokmak,
4. Tanıdık bilgiyi/enformasyonu kullanarak anlamdan arındırılmış olanı hafızaya kaydetmek

olduğunu söylemek mümkündür. (Bu dört maddenin iletişimi kesintisizce gerçekleştirdiğine dair tartışma açılabilir ancak bu araştırmanın alanına girmemektedir.)

Sinema perdesine yansıyan öykü izleğinde dizili görsellerin *boş alan*⁸⁸ bırakmadan her tarafını kavram, tanım, anlatım, sembol/şekil ile doldurmak “ne”yin “ne olduğunu” net biçimde söylemeyen bir bilgi yığını olarak algılanmasına sebeptir. Böylesi bir metin anlattıklarıyla/gösterdikleriyle bir kalıp, bir ölçünleştirilmiş malzeme olduğu için, içinde yer alan “bilgiyi” kullanıma dönüştürmek mümkün olmayacaktır. Bu da insanı etkisizleştirme veya şuarsuzlaştırma veya uyuşturma olarak okunabilir. Halen şuur/bilinç/uyanık olma halini anlayamamışken, bilinçdışılık/şuarsuzluk/uyku halini açıklamak daha zor hale gelmektedir. Bilinç hayatın en önemli gizemlerinden biri olmaya devam etmektedir.

Bilincin kaybolması uykuda veya bir kafa travması sonucu olabildiği gibi, anestezi ile – yani dışarıdan bir uyarıcı ile – de sağlanabilmektedir. Tabiki anestezi, bilince müdahale ederek, kontrollü bir biçimde uyanıklığı uyku haline, bilincin kaybolmasına ve tekrar kontrollü olarak yerine gelmesini sağlar.⁸⁹

Anestezi bazıları tarafından ölüm ile yaşam arası bir alacakaranlık kuşağında tutulmak/kalmak olarak da ifade edilmektedir. Bilincin sadece uyanıklık ve uyku arası net bir çizgi ile ayrıştırıldığı düşüncesi yanlıştır. Anestezi'nin değişik

⁸⁸ Bir sanat yaratısında, Paul Klee'nin dediği gibi, “Boşluk yaratmak, en önemli edimdir. Üstelik bu, gerçek yaratımdır çünkü bu boşluk pozitifdir.” Bu boşluğun en masum şekilde insanın kendisi tarafından doldurulabileceğinin tartışması Lacan'ın ayna karşısında kendisini tanıyan çocuk doktrininin girişini oluşturan bölümden açılabilir. Bizden kopartılan/alınanlar karşısında olmayanın yerine konacak bir şeyin varlığı tıp alanında da ispat edilmiştir. Hayalet Ağrı (Phantom Pain) olarak bilinen durumun tedavisinde beynin ikna ediliyor olması boş alanı doldurduğumuzda yaşanan tatmin duygusunun, bir iyi oluş halinin vurgulaması açısından önem teşkil eder.

⁸⁹ Doğuda bilinen ilk anestezi uygulaması, Japon bir cerrahın ilk kez 1804'de bitkisel bir karışımla ortaya çıkarken, Batı'da 1846'da eter ile (ether) ilk kez gerçekleştirilmiştir. 200 yıllık bir geçmişi olan tıp bilimindeki anestezinin insan beyninde gerçekleştirdikleri üzerine hala tam bilgi sahibi olamayışımız, insan beyninin nasıl işlediğini hala bilemediğimizle bağlantılıdır.(a.n.)

derinliklerle/seviyelerle uygulanması değişik duygu, algı ve işlevlerin pasifize edilmesi (işlemez hale getirilmesi) , engellenmesi adeta *dimmer*'li⁹⁰ bir ışığın kapatılıp açılmasına benzetilebilmektedir. Anesteziye giriş bazıları tarafından sarhoşluk benzeri bir duygu ile başlayıp daha sonra hatırlanamayan bir bilinç kaybıyla ifade edilmektedir. Bilinç kaybolur ve komutlara (dış uyarılara) cevap alınamaz/verilemez hale getirilir.

Günümüz modern anestezi ilaçları beyinin değişik bölgelerinin hücre/nöronlarının bu ilaçlardaki kimyasal moleküllerle adeta anahtar-kilit gibi reaksiyona girerek bu nöronların işlevlerini etkisiz kılarak etkili olmaktadır. Böylece bloklanan/engellenen nöronlar buldukları beyin bölgesi, yaptıkları iş açısından değişik görevlerini, ateşlemelerini yapamaz hale gelmektedir. Bu da değişik düzeyde bilinç seviyesinin değişmesine/bilinç kaybına yol açarlar. *Neuroscientist Society* konferansında⁹¹ anesteziye ilişkin bilinç kaybı şöyle ifade edilmektedir: "E-posta kutunuza ulaşan iletiler olduğu halde, iletiyi alan/alabilen kimse yoktur. Bloklanan/engellenen (anestezik maddeyle) hücreler/nöronlar ileti değiş/tokuşundan yoksun kalırlar. İlacın ve beyinde ilacın tuttuğu bölgenin özelliğine göre bilinç değişik düzeylerde önce azalır, sonra bulanıklaşır ve sonunda da kaybolur. Bu evrelerin çoğu sonrasında hatırlanamaz.

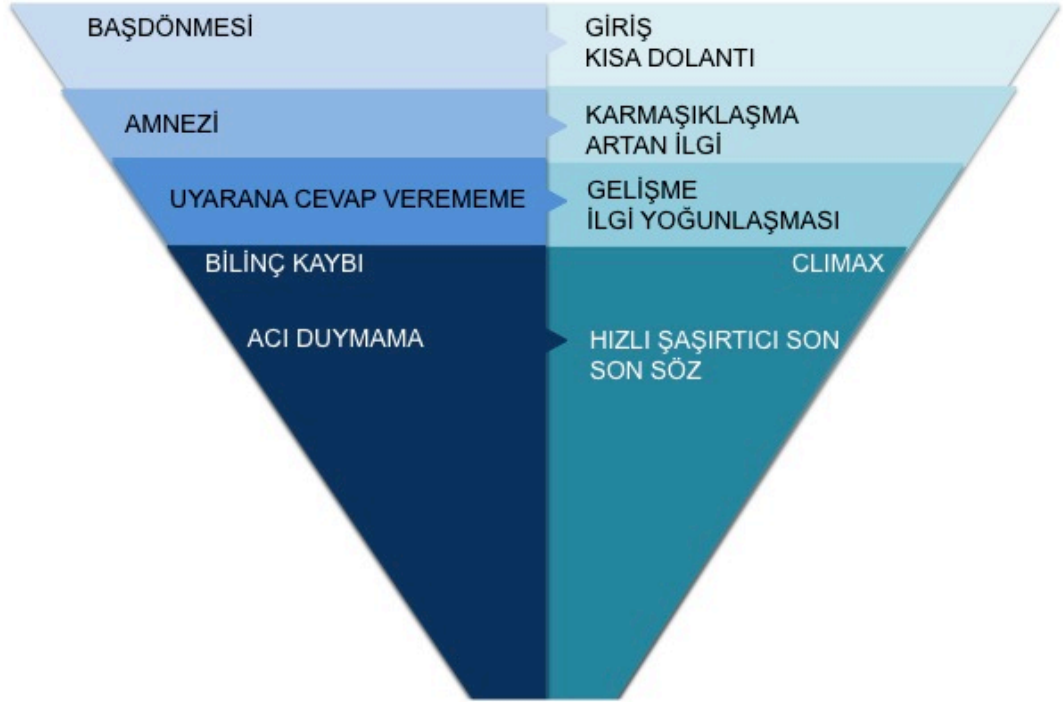
Anestezik maddenin etkisi geçince veya ilaçların antidotu, yani geri dönüştürücü ilacı verince bloklanmış/engellenmiş beyin bölgelerinin/hücrelerinin ileti alışverişi, işlevselliği geri dönmektedir. Bir uyarı ile geri dönüşün sağlandığını akılda tutmak kaydı ile, bu aşamalar arası hatırlanması istenmeyen zaman aralığı hafızada/bellekte yer almaz veya bellek tarafından kaydedilmediği düşünülmektedir.

Aradaki bölgede ne olup bittiği bugün bilimsel olarak açıklanamamaktadır.

⁹⁰ İngilizce olan kelimenin anlamı, ışık kesici reostadır. Taşıma araçları için anlamı selektördür. Genel anlamda ise şebeke voltajıyla çalışan, genelde aydınlatma sistemlerinde yaygın olarak kullanılır. Ayrıca elektrikli aletlerde/cihazlarda gerektiğinde kullanılabilen bir güç ayarlama devresidir. (a.n.)

⁹¹ Amerika Birleşik Devletleri, San Diego'da 3-7 Kasım 2007 tarihleri arasında gerçekleşen bilimsel konferans. Bölüm çevirisi Op.Dr.Mustafa K.Çalık tarafından yapılmıştır. (a.n.)

Yukarıda açıklanmaya çalışılan ve genel olarak uyuşturulma hali olarak alabileceğimiz anestezinin insanda işleyişiyle, bu araştırmanın *Kalıplaşmış Anlatı* ve *Ölçünleştirme* bölümlerinde detaylandırılan film izleğindeki işleyiş benzerliğı aşığıdaki gibi bir grafik ile anlatılabilmektedir (Şekil 4.3)⁹².



Şekil 4.3: Anestezinin işleyişi ve Ölçünleştirilmiş Sinema Filminin İşleyişi

Bu grafik, anestezinin insan bedenindeki fiziksel/ruhsal değışim evreleriyle Amerikan Sineması'nın film izleğindeki evreler arasında paralellik kurulabileceğini göstermektedir. Böylece, grafiğe dayanarak, soldan sağa evreleri paralel olarak betimlemek mümkündür.

⁹² Şekil4.3 araştırmacı tarafından bu araştırma için grafikleştirilmiştir.

Hunger Games filminin ilk 4 sahnesi kötü bir düş gören kız çocuğu beraberinde, gelecek bir zamanda, yoksulluk ve açlık içinde yaşayan, yorgun yüzlü insanların çevrelediği bir yerleşim yerinde, korkutulduğu için saldırganlaşan kedi imgelemiyile başlar. Girilmemesi gereken bir “Yasak Bölge”ye, telleri aralayarak giren film kahramanı sırtındaki oklar ve elinde tuttuğu yay ile dikkat çeker. Buraya daha önce de geldiği hareketlerinden bellidir. Filmin kahramanı çalılara gizlenip avına (bir geyiktir) nişan alır, okunu atar, isabet ettiremez. Birden tehditkar bir motor sesiyle gökyüzünün gösterilen kadarını kaplayan, gri renkte ve ürkütücü bir uzay aracı yöreye iniş yapmak üzere alçalır. Filmin buraya kadar olan bölümü kısa bir dolantı ile filme girişi işaretlemektedir. Anestezik maddenin insana verilmesiyle, ölçünleşmiş anlatıdaki filmin *Giriş* bölümü izleyicisine bir “başdönmesi” ile dikkatini yönlendirmeye çağırmaktadır. Amaç ilgiyi uyandırmak ve bundan sonrası için ilgiyi yoğunlaştırmaktır. Anestezi bu görevi ilk başta başdönmesi olarak algılatır ve hastaların çoğu bu ilk evreyi “keyif verici”⁹³ olarak nitelendirmektedir (Kesriklioğlu, 2006). Filmin ilk 5-7 dakikası izleyiciden hemen ve adına tescillenmiş bir keyif talep eder.

Grafikte işaretli ikinci evrede anestezi verilen insanda özel ve belirgin bir zaman aralığı bellekten yok olmaya başlar. Verilen anestezi madde sayesinde bilinç yavaşça “uyumaya” çağırılır. Grafik, karmaşıklaşma deviniminin yer aldığı bölümdedir: Hunger Games filminde 5. sahneden itibaren öykünün merkezinde yer alacak film kahramanının yaşadığı bölgeye (*district*) tüm öğeleriyle giriş yapılır: Gürültülü, gri uzay aracı davetsizce bölgeye inmiştir. Bölge bir maden kasabasıdır, tüm erkeklerin (çocuklar dahil) o madende çalıştığı anlaşılır. Evler yıkık döküktür (gecekondu görünümü), çocukların, kadınların yüzü soluktur. Uzay aracından, steril (beyaz) bir örnek forma giymiş, siyah eldivenli, silahlı adamlar büyük hareketlerle

⁹³ Anestezik maddelerin keyif veren ve izinsiz/reçetesiz kullanımı yasak olan maddelerden yapıldığı bilinmektedir (a.n.)

dışarı çıkar. O andan itibaren filmin girişinde ortaya konulan amaçlar keskinleşmiştir. İzleyiciden talep edilen ki bu kurulu yeni dünyaya giriş yapmıştır, kendisini adaması istenir. *Karmaşıklaştırma Devinimi* film dışında kalan şeyleri artık unutmaya davetidir. Amnezi, kendisi dışında bir başka olguya giriş izni vermeyecektir.

Grafikte gösterilen ve anestezinin 3. evresi olan uyarana cevap vermeme bilincin tamamen yok olmadan önceki halidir ancak, bir zaman sonra tamamen yok olacağının da bir güvencesidir: insan sesli ve/veya fiziksel uyarana cevap vermemektedir ve geçilecek bir nokta vardır (bir kapı gibi düşünebiliriz). Araştırmaya konu olan *Hunger Games* filminde bu, filmin *gelişme* yani *ilgi yoğunlaşması* bölümüne karşılık gelir. Gittikçe yükselen bir grafikte zaten oluşturulmuş bulunan ilgi artırılır. *Hunger Games*'de kimi zaman koşulları tersine çeviren, yeni amaçlar oluşturan, oluşturulan durumun bir süre daha devamını sağlayan, baş kahramanın bu evre boyunca yolculuğuna katılan, uğradığı haksızlıkların hesabını sorabileceği bir noktaya doğru (bir kapı gibi düşünebiliriz) izleyici kontrol altında tutulmaktadır.

Grafikte yer alan 4. evre neredeyse tüm işleyişin amacı gibidir. Anestezinin bir önceki evresinde yavaşça uyarana cevap vermeme durumundan – yukarıdaki benzetmede yer alan o kapı ile bilincin tam kaybolmasına adım atılır. Benzer bir adım yine bir kapıya doğrudur ve filmin doruk noktası *climaxe* ulaşılır. *Hunger Games*'de serili olay örgüleri bu evrede çözüldüğü gibi, haksızlığa uğrayan kahramanın, anti-kahramanı yendiği noktadır da, aynı zamanda.

Son evre, anestezisi altındaki insan için yukarıda da değinildiği gibi henüz tam olarak bilinmeyen, şimdilik bir derin uyku denilen bilinç kaybıdır ve anestezik madde bu evrede amacına ulaşmıştır: Bu evrede bedeni kesilmiş, iç organları ellenmiş,

foksiyonu bozuk organı metal, teflon, titanyum vb araçlarla tamir edilmiş, kesik yeri dikilmiştir. Hunger Games filminde 5. evre kötülerle girişilmiş savaştan zaferle çıkan kahramanın yaşadığı bölgede (district) halk tarafından coşku ile karşılanmasını gösterir. Benzerlik, girilen bu derin uykudadır. Anestezi altındaki insanın bilinmeyenli derin uykusu, sinema filminde bilinebilir olmaktadır: Sinema filmi bittiğinde izleyicinin ağızında kalan tat sorgulamadan bir kabul edişi gösterir. Ardışık sergilenen kısa kesmeler, bindirmeler ile bütün içinde anlamlı bir bağlam oluşturmak beyinin işletim mekanizması ile uyumsuzluk içindedir. Hatırlama eylemi seyredilen/işitilen bilginin “çok kısa süreli hafıza” içinde sönüp gitmeden bilince yükseltme aşamasından mahrum bırakılır. Çünkü bilince yükseltirse bellekte uzun süreyle kalabilecektir. Oysa ideoloji sayesinde (bugün kitle iletişim araçlarının bir kısmına (da) “sahip” olan egemen ideoloji kastedilir) bilincin yerini uyum sağlama almıştır.

Adorno'nun kötümser tahminlerinin zamanla gerçekleşmesi rahatsız edici de olsa çağdaş olduğunun bir göstergesidir. Onun sözde içerik diye sunulan şeyin, sadece soluk bir ön plan olduğunu, dolayısıyla zihne kazınanların normlaştırılmış/ kural olarak benimsetilmiş işlemlerin kendi kendine devinen ardışıklığı olduğunu söylemesi, bu araştırmaya konu olan kalıplaşmışlığın belleğe olası etkisi üzerinde uygulanabilir (2007:69). Filmde yer alan görsel öğeler düşünsel kapasite öngören mantıksal bağlantılar için fırsat vermediği varsayılır. Sahneler filmin bütününde içerik olarak seçilen olayların mümkün olduğunca hemen öncelerinde var olan durumdan doğurulur. Dolayısıyla bütünün ideası olmaz, bütünün tekrarı olur.

Film karşısında insan duyularını belli bir tempoya alıştırmamanın bir işlevinden bahsetmek mümkündür:

“(…) Sürekli törpülenmenin, bireysel direnişin durmadan kırılmasının bir toplumda yaşamanın koşulu olduğuna ilişkin eski dersi herkesin beynine kazımak...” (2007:71).

Adorno bu görüşünü animasyon filmler için kullanmıştır ve Amerikan Sineması'nda bir tür canlandırma geçidi olduğu için kendisinden ödünç alınmıştır – ki bu bağlamda Hünerli, Amerikan canlandırma sinemasının özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaratılan canlı resim dizileri arasındaki ortak noktayı: Çılgın bir hareket tutkusu, mantıksız uçlara varan durum anlayışı, gerçeküstü öğeler ve belli bir sadizm olarak ifade etmiştir (2005:33). Özellikle filmin *Gelişme ya da İlgî Yoğunlaşması* bölümünde durmadan akıp giden bu hareket tutkusu, ucu sadizme varabilecek şiddet gösterimi sonrası yer alan dinginlik ve çözüm anlatısı izleyeni/tüketeni için olan-biten karşısında bir değişmezlik duygusu uyandırır. Bu değişmezlik duygusu belleğe kazınır ve beyinin işleyişi için gerekli olan on beş milyar nöronun her birinin diğerleriyle de bağlantıya girmesinin engellendiği varsayılır. Dolayısıyla ağ, kendini meydana getiren zincirler arasında kopukluklarla var olur. Kısa süreli hafızayı işler durumda tutan Amerikan Sineması kendi bağlamında bir bütünlük ve tutarlılık sergiler: Biriktirmemek/Unutturmak. Böylelikle sorgulamaların, direnişlerin, kendiliğinden oluşların önüne geçilir. Kaynağa dayanarak, sergilenen ve bölümlere ayrılmış dikkat noktaları hafızada üçü geçemeyen sayıda toplanır. Onların ne olabileceğine ilişkin açıklamayı Brecht'den yararlanarak söyleyebiliriz. Geleneksel anlatıyla ortaya konmuş bir sinema filmi izleyicisi film bittikten sonra şunları ifade eder (1977:186), “Evet. Benzerini ben de yaşadım” ya da “Eh, doğal bir şey bu, hep de böyle olacak..” ya da “Hayat işte. Değiştiremezsin.”

Başka bir deyişle, gösterileni akışkan bir görselde kısa süreli hafızaya nakledilenin sayısı üçtür (Wyble et al; 2011: 501). Bu üç her seferinde kendisini yenilemek zorunda kaldığı için – çünkü var olan sahnedeki iletiler hareket halindedir – enformasyon biriktirme zorlaşır, kalıcı olan gerçeküstü öğelerin ardışık yapıda sergilendiği akışkanlık içinde seçilen sadece *şiddet* gösterisi olmaktadır. *Hunger*

Games filminde kısa süreli hafızaya geçiş yapan üç öge ile ilgili bir araştırma bu çalışma için yapılmamıştır.

Toplumun en altındakilerin serbestçe yararlanabileceği yegane kaynak zamandır (Sennett; 1998:14). Zamanın kullanımını rasyonalize eden bürokratik yapıya ihtiyaç, günümüzde kitle iletişim araçları yardımıyla da giderilmiştir. Dinlenmek/eğlenmek de zaman kullanımı rasyonalize edilmiş toplumun bireyleri için sinemaya gitmek olarak şekillendirilmiştir⁹⁴. Bu şekillendirmenin yansıması yukarıda açıklaması yapılan Amerikan Sineması'ndaki görsel anlatımın ifade ettikleri üzerinden belleksiz toplum olmak şeklinde okunur: Görüntüler tüm kalabalıklığı ile o anda tüketilir. Bol ve hareketli iletiler sayesinde hafızada dosyalar açma, dosyaları birbiri ile ilişkilendirme, sebep/sonuç ilişkisi kurabilme ötelenmiş olur ve zamanla enformasyonun kendisi kadükleşir. Film öyküsünün anlatımı anestetik maddeyle uyuşmayla eş değerdedir.

30 sene önce aktif yaşamın içinde bulunan kuşak için kendi yaşamlarının bir anlatısı, bürokratik dünyaya uygun, doğrusal bir anlatısı vardı (Caunce; 2001). Şimdiki kuşak ise bir akışın hakim olduğu dünyada yaşamaktadır. Bu dünyanın kitle iletişim araçlarının –bu araştırmanın konusu olan Amerikan Sineması'nın da sayesinde akışın, geçivermenin hakimiyeti ele geçirdiğini söylemek mümkündür. 21inci yüzyılın ilk onbeş yılında ne ekonomik ne de sosyal yönden bir anlatıya sahip olmadığımızı vurgulamak gereklidir. Maigret'nin (2011) bellekle ve eleştirel yetilerle donanmış özne dediği medya izleyicisine sistemin seçme özgürlüğü tanıdığından bahisle, ortaya ifade yeteneğinden yoksun, egemenlerin dayattığı/onaylattığı şeylere

⁹⁴ A.B.D ve Kanada'da 2013 yılında nüfusun %68'inin (228.7 Milyon kişi) sinemaya gittiği ve sinemaya giden her bir kişinin ortalama yıllık bilet alımı 6 olarak belirlenmiş, bu da satılan bilet sayısının toplam 1.34 Milyar (adet) olduğunu gösteriyor. Kaynak: Motion Picture Association of America, Inc. http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf (Erişim Tarihi 15/09/2014)

muhafazakar bir tutumla kabul gösteren bir kitlenin doğumunu işaretlemek mümkündür.

Amerikan Sineması'nın sergilediği bu yaratıcı yıkım, sonuçları hesap edilmeyen ve ne getireceği bilinmeyen bir şey midir? Enformasyon insan için basit ve ulaşılabilir hale getirildiğinde insan zayıf düşer. Yapılan şey kavranılmadığından, iletilerle olan bağ yüzeyselleşir.

Bilinen bir örnektir: Elinizde tuttuğunuz toplu iğneyi karşınızdakine batırırsanız tepki verir. Aynı eylemi periyodik olarak tekrarlırsanız bir zaman sonra tepki yerini tepkisizliğe bırakır.⁹⁵ Anderson'ın Gramsci'den aktarımıyla, hegemonyanın da insanın mücadele alanlarından biri olduğu (2007:93) vurgusu yapılır. Çünkü medya izleyicilerinden oluşan toplum çelişkilerle doludur ve insanlar bu çelişkilerden hareketle hegemonyanın yapmak istediği şeyi kendi toplumsal ve sınıfsal çıkarlarıyla ilişkilendirebilirler. Bu yüzden de, *"Hegemonya tamamlanmış bir olgu değildir: (onun da) sürekli üretilmesi gerekir."* (Yaylagül; 2010:112). Yukarıda anılan iğne batırma örneğindeki gibi, birinin sürekli bir diğerini – sanal ortamın sevdiği sözcükle – "poke" etmesi gereklidir. Hegemonya da süreklilik ister. Amerika Birleşik Devletleri'nde önümüzdeki yıllar için çekimi planlanan (veya kısmen çekimi başlamış olan) sinema filmi sayısının 1225 olduğuna bu araştırmanın Ölçünleştirme bölümünde değinilmiştir.

⁹⁵ Sinemada sözde zenginleşmiş bu anlatıları sindirmeye çalışırken, "yüksek hızda, eş zamanlı, yoğun kapasiteli, karşılıklı, çok katmanlı cep telefonu ekranlarının kamusal alanda en çok kullanılan cihazlardan biri olduğu" (Akıner; 2009) söylenmektedir. Aynı kaynak, son araştırmaların gösterdiği üzere cep telefonu televizyonu kullanıcılarının sürekli güncellenen içerikten, hareketlilikten, kişiselleştirmekten, çeşitlilikten memnun olduklarını da belirtir (2009:14). Bu da sinemaya gitmeyen/gidemeyen izleyicinin cep telefonu marifetiyle film izleyebileceğini göstermektedir. McGregor ise Gramsci'den yorumlayarak egemen sınıfın iktidarını ya güç kullanarak ya insanların rızasını üreterek ya da ikisini birden kullanarak yaptığını (2000:62-63) savunur. Amerikan Sineması da –ister televizyon ekranından, ister cep telefonu televizyon ekranından izleyerek- rıza üreterek bir kez daha onay almış görünmektedir. (a.n.)

Diğer taraftan Foucault, hegemonya kurmuş olan merkezle ilgilenmenin merkezi sarsmaya, eleştirmeye ve altüst etmeye çalışmanın hiçbir işe yaramayacağını, buna kalkışanları bir kara delik gibi içine çekeceğini, hatta bir tür merkezileştireceğini söyler (2005:123). Buna karşılık yapılabilecek tek şey sınırlarda var olunmasıdır; marjinal sayılan alanlarda ve kesimlerde, entelektüel, kültürel, sanatsal ve siyasi var oluşların kalıcı hatta dönüştürücü anlamları olabileceği konusunda uyarır, bizi. Zira işaret ettiği bu alan, merkezin yani sistemin yumuşak karnıdır; sistem buraya hakim değildir. Merkeziyetçi yapı henüz *perifer* adına konuşmamaktadır.

Amerikan Sineması'nın sunduğu sınıfsız toplum görüntüsü – bu araştırmanın *Şiddetin Estetize Edilmesi* bölümünde tartışılmıştı – ortak bir konuşma, giyinme ve hayata bakış biçimi derindeki farklılıkların gizlenmesine yarar. Herkesin eşit gözüktüğü bir düzlemdir, söz konusu olan. Filmden empoze edilen bu akışkan hareket, karşısına engel çıkmayan bir harekettir. Gelecek kuşakların kendi yaşamını aydınlatıcı bir öykü gibi çocuklarına anlatamamasının ve onu dinleyenlerin kendisi için karakterinin gelişmediği hissine kapılmasının önüne geçilmesini, sistemin henüz hakim olmadığı marjinal sayılan alanlara doğru adım atılmasını savunmak gereklidir.

5. SONUÇ / TARTIŞMA

Sinema tarihi, filmlerinin anlatısı içinde henüz buluşu gerçekleşmemiş teknolojik ilerlemelerin sergilendiği, kullanıldığı, kullanılmasının insan psikolojisine etkisiyle ilgili –şimdilik yüzeysel- saptamalarda bulunduğu da bir tarihtir.

Bilimadamları uzayda kullanılan, belirli aralıkla ziyaret edilen, dönüşümlü olarak içinde insanın eğitim gördüğü, deneylerde bulunduğu laboratuvar ve istasyonlar yapmıştır. Bu, insanoğlunun dünya yaşanamaz bir yer haline geldiğinde (ister insan eliyle, ister doğası gereği) uzayda yaşama alanları kurma planlarının bir parçası olarak gözlemlenmektedir. Amerikan Sineması uzaydan gelebilecek “tehlikelere” karşı hayal ürünü düşmanlarla başedebilmenin mümkünüğünü teknolojinin kutsanmasıyla ortaya koymaktadır. Düşmanlar bazen tanımlanamayan türler olarak şekillendirilmekte ya da tarihsel gerçeklikler üzerinde dokunuşlarla, çıkara hizmet eder şekilde yeniden yapılandırılarak *kötüyü*, *şeytansılığı*, *zilliyeti* tecrübelendirmektedir. Ancak, *kötünün* tanımı beyaz ırktan olanların *şimdilik* fikir birliği gösterdiği bir açılmıdır. Bütüncüyi oluşturan örneklerdeki Amerikan Sineması izleyicisini beklentisinin dışında bir durumla karşı karşıya bırakmamak yolunda titiz davranmıştır. İnsanoğlu gelecekte uzayda kurulu *site* içinde turuncu alevli, mantar şeklini alan patlamaların gerçekleşmeyeceğini⁹⁶ tecrübeledikçe ve cehennemin birincil göstergesi olan ateşi göremedikçe *kötüyü* tariflemesi de değişebilecektir.

Ağır çekimle yol alan bir ok, hedefine isabet etmesinde oluşan kaos, devasa aygıtların devasa patlamalarından yara almadan kurtulma ve benzeri anlatılar ölçünleştirilmiş bir yoğunlukla verildiğinde insan zihnini uyuşturabileceği sorusu ortaya çıkmaktadır. Bu uyuşturma sırasında ve sonrasında *erk*'in ne yapmak

⁹⁶ Uzayda bir patlama olması için önce yanma gerçekleşmek zorundadır. Yanmanın olabilmesi için de oksijene ihtiyaç vardır. Uzayda oksijen olmadığına göre kırmızılı, turunculu, öbek kabarcıklar halinde dağılan, mantarı andıran patlamalar olması imkansızdır. (a.n).

istediđi, ne yapıyor olduđu başka bir arařtırmanın konusu olabilir. Bu noktada görünen, “řiddet satar” olmaktadır.

Bütünceyi oluřturan sinema filmlerinin hepsinde kopya ile gerçeklik arasındaki varoluřsal bađı ifade eden dizinsellik, ilerleyen teknolojiyle artık yerleřmiř olduđu gözlemlenen dijital görüntülerin varlıđıyla tartiřılır hale gelmiřtir. Çünkü kamera kayıta bařlamadan önce önüne yerleřtirilen ne olursa olsun, kayıtle birlikte, -tümceyi Manovich’ten ödünç alarak- “ayak izi” üreten kamera arasındaki bađ kopmuřtur.⁹⁷ Amerikan Sineması’nda artık filme alınan řeyler nadiren tam olarak gerçek dünyada göründükleri gibi ifade edilmektedir. Görüntünün ifade etmek istediđi, nasıl gerçekleştirildiđinden daha önemlidir.

Yeni teknolojiyle hiç bir fiziksel gerçeklik kaydı yapılmadan, bilgisayar ekranında bir görüntüyü dođrudan üretmek mümkündür. Her řey *pikselle* indirildiđinden dijital sinema canlı devinimin ne olduđu ve animasyonun ne olduđu arasında izleyicinin gözlemleyeceđi hiçbir ayrımı sunmamaktadır. Ayrıca, pikseller ham görüntüden daha kolay manipüle edildiđinden (ya da üzerinde oynama imkanı verdiđinden), Amerikan Sineması’nın erken dönem devinim filmlerinde olmayan bir *hijyene*⁹⁸ sahip olduđunu söylemek mümkündür. Sinema üzerine düşünener için temel bir kaygıyı ifade etmek gerekirse bu, içinde yařadığımız dünyayı basitçe kayda almanın temel ilkesini kaybetmek olabilir.

Günümüzde bařını Bordwell ve Thompson’ın çektiđi ve adına *New Hollywood* dedikleri yaklařım teknolojiyle gerçekleştirilmiř filmin anlatısının da yeni analiz yöntemleri gerektiren bir dönemin varlıđını vurgulamaktadır. Arařtırmacıya göre,

⁹⁷ Manovich sinemanın dizin sanatı, yani bir ayak izinden sanat oluřturmak için bir girişim olduđunu yazmıřtı (2001:15).

⁹⁸ Baç’ın (2000) demesiyle, Batı’nın söylemi hijyeniktir. Kaostan, kusurdan bütünüyle arındırılmaya çalışılan bir varoluřun aslında ne denli řiddet içerdini ortaya koymaya çalışır. (a.n.)

Amerikan Sineması için oluşturulan bu hijyenik alanın her türlü analizi yeni analiz yöntemi gerektirmemektir: Göstergibilimin nefes alan, yaşayan paradigmaları yeterlidir. Hızlı ve radikal dönüşümlerin gerçekleştiği teknolojik ortamların kuramsallaşmaya izin vermeyeceği ortadayken, anlatının ölçünleştirilebildiği, dolayısıyla anlatıyı oluşturan katmanların da ölçünleştirilebildiği Amerikan Sineması'nda analizlerin/akademik çalışmaların yaşadığımız yeni yüzyılda izleyici odaklı yapılması zorunluluğu öncelik taşımaktadır. Doğal akışı içinde bir hayatın masalsı anlatımı izleyicisinde eşduyum yaşammasını önceliyebilecekken film boyunca gerçeğin daha da gerçek haliyle uyuşturmak nedeni belli bir durumun ön çalışması olarak mı algılanmalıdır?

Şiddet sarmalında ilerleyen bir yaratıda onun çekici yönlerini açıklamak için *makro* teoriye mi yoksa *mikro* teoriye mi ihtiyacımız vardır? Makro düzeydeki bir açıklama, toplumun değişen tanımlarına, şiddet ve şiddete dayalı eğlence ile ilgili bazen tutarsız görüşlere ve aynı zamanda şiddet görüntüleri ile din, politika, iş dünyası gibi sosyal kurumlar arasındaki ilişkiye odaklanacaktır. *Mikro* düzeydeki deneysel araştırmalardan şiddet görüntülerini çekici kılan bazı özellikleri ve bunları çekici bulan kişiler hakkında psikolojik haritalandırmaların varlığını da görmezden gelmek mümkün değildir.

Yine de söylemek gereklidir ki, psikolojik açıklamaların deneye tabi tutulması çok zordur ancak, yine de dikkate alınması zorunluluktur. Örneğin, tüm canlılar içinde sadece insan öleceğini bilir - bazı durumlar dışında ne zaman ve nasıl öleceğini bilmez, insan. Bu bağlamda düşünüldüğü zaman filmlerdeki şiddet görüntüleri genel olarak insanlara ilgi çekici geliyor olabileceğini varsaymak mümkündür. Dolayısıyla, insanın motivasyon kaynağı *marazi* merak olabilmektedir. Ölüm görüntüleriyle uyarılan insan için şiddet görüntüleri kısmen ikna edici olduğu da varsayılabilir.

Cinsiyet, heyecan arama ve saldırganlık konusundaki bireysel farklar dışında, şiddete dayalı sinema filmlerinin farklı biçimlerinde izleyicilerin özellikleri hakkında az bilgi olduğu bu araştırmanın bir bulgusudur. Şu sorulara cevaplar bir ve tam bir bilimsel araştırmanın konusu olmamaktadır: Amerika Birleşik Devletleri'nde yaygın bir gösteri olan ve aynı zamanda *hijyeni* temsil eden *profesyonel güreşi* kimler sever? Bu kişiler detektif öyküleri okuyan veya şiddetin görselleştirildiği filmleri izleyen kişilerle aynı kişisel özellikler veya deneyimlere mi sahiptir? Kadınlar bu tür görüntüleri neden erkekler kadar ilgi çekici bulur? Erkeklerin kadınlardan farklı ihtiyaçlara sahip olması (örneğin, uyarılma için) ya da kadınların aynı ihtiyaçlarını gidermek için alternatif araçlara (örneğin, duygularını daha açık ifade edebilme) sahip olması olarak açıklanabilir mi?

Araştırma sırasında, şiddet görüntülerinin kapsamı, çekiciliği veya işlevlerini ele alan kültürlerarası veya ülkelerarası bilimsel analiz çalışmasına rastlanmamıştır. Japonya'da, olağanüstü şiddet görüntüleri hem erkekler hem de kadınlar tarafından okunan sayısız çizgi romana temel oluşturmaktadır. Bu *grafik* şiddetin Japonlara hitap etmesinin nedenleri Arnold Schwarzenegger filmlerinin Batılılara hitap etmesinin nedenleri ile aynı mıdır?

Bu bilgi eksikliği ile şiddete dayalı film "eğlencesi"nin gelecekteki durumu hakkında varsayımda bulunmak mümkün olmamaktadır. Teknolojik olarak mümkün olan her şeyin denenmesi kaçınılmazdır. Amerikan Sineması'nın patlayan insan bedenleri sadece yeni teknolojinin sınırlarını test mi etmektedir? Eğer öyleyse, sanal gerçeklik olarak daha fazla sayıda gerçekçi "*kill them all*" tarzı filmleri ve başka yeni teknolojilerin gelişmesini bekleyebiliriz.

Şiddete dayalı eğlence sahneye aniden inmemiştir ve kısa vadede bitecek gibi görünmemektedir. İnsanlar şiddet görüntüleri ile oluşturulan uyuşturulma ortamına

alışmıştır ve bu heyecana sürekli ihtiyaçları vardır. O zaman, şiddet ve terörün eğlence amacıyla giderek artan bir şekilde kullanılmasını kabullenmek zorunda mıyız? Buna şimdilik verilecek cevap, evettir.

Şiddete dayalı eğlence ihtiyaçlarını şiddete bel bağlamadan karşılayan ve bu amaca hizmet eden başka bir şey var mıdır? Şiddete dayalı eğlencenin yerine geçebilecek etkili alternatifler var mıdır? İnsanlar tüm eğlence biçimlerini belirli bir heyecan veya rahatlama seviyesine ulaşmak için kullanmaktadır. Şiddet içermeyen fakat eşit derecede uyarıcı eğlence biçimleri de şiddete dayalı eğlence ile aynı ihtiyaçların pek çoğunu karşılamaktadır. Görsel medyadan uyarılma, kurgu ve özel efektler yoluyla sağlanabilir. Hitchcock'un Sapık filmindeki ünlü duş sahnesi kanlı olsa da çok az doğrudan şiddet içermektedir.

Şiddeti perspektife yerleştirmek ve bugün de yaptıkları gibi rastgele, keyfi, anarşist ve sadist şiddetin kabul edilemez olduğunu vurgulamak, sadece adalete ve insanlığa hizmet eden şiddeti alkışlamak bu içerikleri yaratanların elinde olan bir şeydir. Şiddet eyleminin tasvir edilmesi kaçınılmazdır; ancak şiddete koyulan sınırlar, şiddeti tüketme biçimi ve şiddete tepki verme yolları bir kültürün tanımlanmasına yardımcı olmaktadır.

Şiddet görüntülerini daha çekici hale getiren bir teknolojiye sahip Amerikan Sineması, bu çekicilik sarmalıyla izleyicisini uyuşturmaktadır. Küreselleşmenin dayattığı vatandaş olma şekli böyle de geçerliliğini korumaktadır, çünkü. Turner'in anlamca belirttiği, (sinema izleyicisi de olan) *aktif vatandaş* tanımı kendisini dünya hakları kardeşliğinin bir üyesi olarak görüp devlete kati olarak bağlı olmayan, onunla ilişkisini iktisadi düzeyde tutan şeklindedir. Buna ayrıca *mobil* ve *gezer* tanımını da

ekler. Tanımlamanın bulanık oluşu günümüz insanının yaşadığı dünyada *şeylerin* de bulanıklaşmasındandır.⁹⁹

Sanatın geleceğini ve bugün için ne durumda olacağını zamanından çok önce gören Benjamin, yeniden üretimin insan eli dışında araçlarla, teknik olanaklarla yapılacağını söylemişti. Benjamin'e göre sanatı hakiki sanat yapan en önemli özellik onun "şimdi ve buradalığı"dır (hic et nunc). Şimdi ve buradalık sanat yapıtının ait olduğu zaman ve uzama işaret eder. Başka bir deyişle, onun bulunduğu yerde biriciklik niteliğini taşıyan varlığıdır. Özgün yapıtın şimdi ve buradalığı, onun hakikiliğini oluşturur. Yeniden üretim özsüzdür. Öz, insana yaşam ve anlam ilişkisini sunduğu ölçüde esere değer katar. Amerikan Sineması'nda yaşam ve anlam birbirinden kopmuştur. Burada yeniden üretim bağlamına hem görüntünün gerçeklik yansımasından kopuşu hem de anlatıdaki ölçünleştirilmiş durum kastedilmektedir.

Anlamın içkinliği artık yerini *şimdilik* adına anlamsızlık diyebileceğimiz her yerdeliğine bırakmıştır. Teknik olanaklarla yeniden üretilebilen sinema değil, teknik olanaklarla üretilen, gerçekten daha gerçek olan sinema, şimdi ve buradalıktan her zaman ve her yerdeliğe geçiş yapmıştır. Artık anlatısı ve söylemi aynı olan sinema filmlerini izlemek için karartılmış (ışıktan arındırılmış) sinema salonuna gitmek de gerekmemektedir. Adına "bulut bilişimi" (cloud computing) denen, Zizek'in küresel bir zorlama olarak nitelediği (2010:491) siber alemin örgütlenmesi olarak da anılabilecek bir hipergerçeklik sayesinde küçük bir parasal bedel ödeyerek sayısı onbinleri geçen sinema filmine ulaşma imkanı vermektedir. Bir bedel daha ödenir, aslında: Bu da, sinemanın özüdür. Bu sürecin, bir Amerikalı olan Andy Warhol'la başlayan ve yeniden üretimi yücelterek sanatı bulunduğu yerden indirmesinden itibaren değerlendirmesini yapmak gereklidir. Ayrıca modernizm sonrasının

⁹⁹ Küreselleşme öncesi, sırası, sonrası net olarak okunan, Stirner'e göre, "Devletin tek bir amacı vardır: Bireyi kısıtlamak, bastırmak, tabi kılmak, onu herhangi bir genel şeye bağımlı kılmak. Devlet, birey her şey olmadığı sürece varlığını sürdürebilir. Devlet benim kısıtlanmamın, sınırlanmamın, köleliğimin somut görünümüdür. Devlet, bireyin etkinliğini kendi amacına bağlar." (Akt. Arvon, 1979:37)

savunucusu olduđu nedensellik günümüz dünyasının karmaşıklığını, belirsizliğini ve benzeri olguları açıklayabilecek güce sahip değildir. Nedensel modeller bu karmaşıklıkla örtüşmemektedir.

İçinde bulunduğumuz dünya *söylemin* önemini vurgu yapan dünyadır. Vurgu, söylemin kolay ve anlaşılır olması gerektiği üzerinde yoğunlaşır. Amerikan Sineması, incelenen filmler gözönüne alındığında anlatılarında ifadenin sınırları içinde yer alan anlatı söylemi ile bir ve tek bir durumun karşılığını verirler: Batılı, iyi, beyaz, güzel adamın/kadının –kendisi istemediği, aramadığı halde- başı belaya girdiyse bunun altında ya *iyi maskesi* takmış kötü bir beyaz adam/kadın vardır (ki İncil’de yer alan şeytanın sonsuz kılığa girebilme özelliğine gönderme yapar) ya da gelişimini kendi doğasında tamamlamış olduđu gözardı ettirilen bir uzaylı¹⁰⁰ yüzündendir.

Bu basite indirgenmiş durum, Propp’un masal analizlerinde ortaya koyduđu ayırımların sayısını 4 ya da 5’e indirgeyerek orijinalliğini yitirmiş öykü anlatıları içinde devinirler. Anlatının aralarına serpiştirilmiş tarihsel olgular bu araştırmada bir algı düzenlemesi ve bellek sağlamaştırma biçiminde yer almaktadır. Bir zamanlar ahlaki ve sosyal ilerlemeye bir başlangıç ve teşvik olarak tanımlanan Nazilerin Yahudileri toplu katliamı durumunda, insanlığın ele alınışındaki en “modern” gelişmelerin bile tamamen teknik anlamdan başka bir şeyde ilerlemeyi garantileyemeyeceğinin belirleyici bir tasviri olarak yeniden oluşturulmuştur. Ahlaki ve sosyal adalet kavramlarının yeniden yorumlanmasındaki yükseliş sonunda amaçlanmayan bir sonuca ulaşılacağı paradoksunu da beraberinde getirme potansiyeli taşıdığı öngörülmektedir.

¹⁰⁰ Uzaylı kavramının içine zenciler, melezler, Hıristiyan geleneklerine göre davranmayanlar, kilosuz fazla olanlar, dişi çürükler, doğuştan kambur olanlar (duruş bozukluğuna dayalı kambur dahi olsa aynı kategoriye alınabilir!), travestiler, sözden dönmüşler, dünyanın Doğu kısmında yaşayan herkes ve daha bir çokları alınmıştır. (a.n.)

Batılı olmayan ulusların Nazi Soykırımına işlevsel açıdan eşdeğer olan travma dramaları geliştirmiş oldukları malumdur. Küreselleşme bu ulus üstü gelişimin öğrencilerinin şimdiye kadar bahsettiği sosyal süreçlerden çok daha farklı bir süreci içermek zorunda kalacaktır: Doğu ve Batı, Kuzey ve Güney birbirlerinin travmalarının deneyimlerini paylaşmayı ve diğerinin acılarının dolaylı sorumluluğunu almayı öğrenmek durumundadır. Nesnesinin şiddet olduğu ıspatlanan Amerikan Sineması'nın tarifini anlatı içinde ve satır arasında yaptığı iyi/kötü karşıtlığının temel mücadelesi -ve asil bir mücadelesi- olarak vermesi şiddet hakkındaki psikolojik, sosyolojik karşılaştırmaların sonsuza kadar ve tek düzlemde irdeleneceğinin bir göstergesi olmaktadır.

Bu öğrenme süreci kurmaca öykü anlatısı içinde kendisine sinema sanatını aracı kılarak başlayabilir. İnsanlar öykü anlatan hayvanlardır. Zaferleri hakkında öyküler anlatır, trajedileri hakkında öyküler anlatır. Anlattıklarının doğruluğuna inanılmasından hoşlanır, ama gerçek ve sürekli olan ahlaki çerçevelerin kendileridir, anlatmak için kullandığı olgusal malzeme değil. İnsan topluluklarının tarihlerinde, aynı olayın anlatım ifadelerinin birbirleriyle çelişmesi ve tarihi süreç içerisinde birbirlerini yerlerinden etmeleri ile sık sık karşılaşmıştır.

Amerikan Sineması'nda görüntünün yoğunluğu, görüntünün süreksizliği ve soyutlanması kadardır. Bir şiddet imgesinin yaratılması, aslında şiddetin tüm boyutlarının birer birer elinden alınmasına dayanmaktadır. Görüntünün algısında bir katman olan büyüleyicilik ve aynı zamanda yoğunluk daha fazlasını kazanarak geri döner: Nesnelliğin aracısı olur ve daha incelikli bir baştan çıkartma için şeffaf hale gelir. Şiddet nesnesi film anlatısı içinde sürekli ayrıntılandığında başdönmesi ile başlayan, amneziye uzanan, içinde tatmini de barındıran ve yeni bir uyuşma için uyandırılan süreçler yaratır.

Araştırmanın en önemli bulgusu şiddet merkezli Amerikan Sineması'nda film anlatısının ve söylemin aynılığı karşısında izleyicinin anestetik madde etkisinde kaldığının sorgulanabilmesidir. Bu çalışmada ayrıca vurgulanmak istenen, aynı tempoya (beat) alıştırılmak, insanın hayatın doğal akışı sırasında meydana getirilebilecek başka hijyenik (oluşturulmuş) akışlar karşısında sorgulamayan, kabullenen pasif vatandaşlara dönüşme olasılığıdır. Bu durum yine bir soruyu doğurur: Amerikan Sineması, perdeye yansıyan gerçeğin kendisinden daha gerçek olan fraktal yansımalar nedeniyle gelecek kuşakların kendi yaşamını aydınlatıcı bir öykü gibi çocuklarına anlatamamasının olası birçok nedeninden bir tanesini oluşturmakta mıdır? Cevap başka araştırmaların konusu olmaktadır.

Amaç, insanın daha iyi bir yere doğru evrilmesi ise, Göstergibilim bu uğurda sonuna kadar başvurulacak bir paradigma olmaktadır. Çünkü artık şeyler'in Orwell'in hayal ettiğinden bile daha karmaşıklaşma potansiyelini taşıdığı savunulmaktadır. Yirmibirinci yüzyılın, değerleri savunmanın en iyi yolunun ideolojik bir üniforma giymekten geçmediği bir çağ olacağı öngörülmektedir. Forması olmayan araştırma yöntemi, göstergibilim kuramcılar tarafından yaşamın akışına sadık kıldırılarak, nefes aldırarak/verdirerek önümüzde durmaktadır. Üstelik karmaşıklığın çözülmesi yaşayan bir bilimsel yöntemi ister.

6. KAYNAKLAR

- Adanır, O. (2012). *Sinema Televizyon Kültür*. Hayalperest Yayınevi, İstanbul
- Adiloğlu, F.(2005). *Sinemada Mimari Açılımlar*. İstanbul: Es Yayınları
- Adorno, T. (2007). *Kültür Endüstrisi*. Çeviren: Mustafa Tüzel, Nihat Ülner, Elçin Gen. İstanbul: İletişim Yayınları
- Adorno, T. & Horkheimer, M. (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. Çeviren: Nihat Ülner, Elif Öztarhan. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi
- Akıner, N. *Birleşik Kitle İletişim Araçları Platformu: Cep Telefonu Televizyon*, Mersin İletişim Fakültesi Dergisi, 2009, s:14
- Aksoy, N. (2009). *Kurgulanmış Benlikler*. İstanbul: İletişim Yayınları
- Akşit, B. Ve Ark. (2003). *Kültür ve Modernite*. İstanbul: Tetragon İletişim ve Türkiye Kültür Araştırmaları Yayınları
- Akyürek, F. (2004). *Bir Senaryo Yazarı Olmak*. İstanbul: MediaCat Yayınları
- Alexander, J.C. (2002). *On The Social Construction of Moral Universals, The Holocaust from War Crime to Trauma Drama*. European Journal of Social Theory, (5-1, p:5-85).
- Anderson, P. (2007). *Gramsci: Hegemonya Doğu-Batı Sorunu ve Strateji*. Çeviren: Tarık Günersel. İstanbul: Salyangoz Yayınları.
- Arent, H. (2011). *Şiddet Üzerine*. Çeviren: Bülent Peker. İstanbul: İletişim Yayınevi
- Arvon, H. (1979). *Anarşizm*. Çeviren: Ahmet Kotil. İstanbul: İletişim Yayınları
- Baron, L.(2010). Holocaust and Genocide Cinema: Crossing Disciplinary, Genre, and Geographical Borders: Editor's Introduction. *Shofar: An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies* 28(4), 1-9. Purdue University Press. Retrieved March 7, 2015, from Project MUSE database.

- Bataille, G. (2011). *Lanetli Pay*. Çeviren: Işık Ergüden. İstanbul: Dost Kitabevi
- Batuş, G. Ve Ark. (2005). *Kadife Karanlık: 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çeviren: Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. Çeviren: Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Baudrillard, J. (2012a). *Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*. Çeviren: Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Baudrillard, J. (2012b). *Tüketim Toplumu*. Çeviren: Ferda Keskin, Hazal Deliceçaylı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Beatty, W. ve Penn, A. (1967). *Bonnie & Clyde*. USA: Warner Bros. Pictures, Seven Arts
- Behrend, G. (2010). *Your Invisible Power*. E-Book. <http://n.b5z.net/i/u/10003669/f/Downloads/YourInvisiblePower.pdf> (erişim tarihi 1/05/2013)
- Beksaç, E. ve Akkaya, T. (1990). *Avrupa Resim Sanatı*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları
- Benjamin, W. (1999). *Pasajlar*. Çeviren: Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berenbaum, M. (1998). Preface in Berenbaum & Peck. *The Holocaust and History: The Known, the Unknown, the Disputed, and the Reexamined*. Bloomington, USA: Indiana University Press
- Berger, J. (2011). *Görme Biçimleri*. Çeviren: Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayınları
- Braudy, L. & Cohen, M. (1999). *Film Theory and Criticism*. USA: Oxford University Press, New York

- Breton, A. (2003). *Birinci Sürrealist Manifesto – 1929*. Çeviren: Yeşim Seber Kafa. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları
- Brown, D. (1975). *Bury My Heart at Wounded Knee: An Indian History of the American West*. USA: Holt, Rinehart & Winston
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Brecht, B. (1977). *Sinema Sanat İlişkileri Üzerine Yazılar*. Çeviren: Bertan Onaran, Yurdanur Salman. İstanbul: Görsel Yayınlar
- Burgess, W.P. (et al), *The cognitive and neuroanatomical correlates of multitasking*, Neuropsychologia, Volume 38, Issue 6, 1 June 2000, Pages 848-863
- Bushman B.J., Anderson, C.A. (2001). *Media Violence and the American Public*. American Psychological Association, Inc. Vol. 56, No.6/7, p.477
- Byrne, R. (2008). *The Secret*. UK: Artia Books/Beyond Words
- Campbell, J. (2008). *The Hero With A Thousand Faces*. New World Library Inc., California, USA
- Caunce, S. (2001). *Sözlü Tarih ve Yerel Tarihçi*. Çeviren: Ayşe Özil Bilmez, Bülent Can. İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Çeviren: Özgür Yaren. Ankara: De Ki Basım Yayın
- Colleoni, A. (1970). *Amerikan Emperyalizmi Tarihi*. Çeviren: Lerzan Taşçier. Ankara: Sosyalist Yayınlar
- Correspondence of Wagner and Liszt, Volume II. Translation by Francis Hueffer. E-Book. <http://www.gutenberg.org/cache/epub/4234/pg4234.html> (erişim tarihi 27/05/2013)
- Çalık, A. (2011) *Biyografik Sinema Filminde Bellek, Çarpıtma ve Boş Alan*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. T.C.Maltepe Üniversitesi, İstanbul

- Çalık, A. (2014, Haziran). Şiddetim, Şiddetin, Şiddeti. *Evrensel Kültür ve Edebiyat Dergisi*, Sayı 275, s:13-15 ve Omnipotent Kamerayla Uyuşturulmak. *Evrensel Kültür ve Edebiyat Dergisi*, Sayı 274, s:32-34.
- Çelik, S. (2008). *Pragmatizm: Pratik Bir Felsefe (Seçme Yazılar: Charles Sanders Peirce, William James, John Dewey)*. İstanbul: Doruk Yayıncılık
- Çernişevski, N.G. (2012). *Sanatın Gerçeklikle Estetik İlişkileri*. Çeviren: Arif Berberoğlu. İstanbul: Evrensel Basım Yayın
- Çevik, A. (2005). Sahnedeki Kültürel Travma: Oyunlarla Yaşayanlar. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 20, s:41-70
- Daintree, D. (1990). *The Virgil Commentary of Aelius Donatus "Black Hole" or "Eminence Grise"?* Greece and Rome (Second Series), 37, pp 65-79.
- Daniel, S. & Sommers, S. (2001). *The Mummy Returns*. USA: Universal Pictures
- Davey, B. & Gibson, M. (2004). *The Passion of the Christ*. USA: New Market Films and Alliance Atlantis
- Debord, G. (2012). *Gösteri Toplumu*. Çeviren: Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent. Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Dentan, R. C. (1955). *The idea of history in the ancient Near East*. New Haven (USA): Yale University Press
Kaynak: <http://philpapers.org/rec/DENTIO-2> (Erişim Tarihi: 3/11/2014)
- Depew, D. "Empathy, Psychology, and Aesthetics: Reflections on a Repair Concept." *Poroj* 4, Iss.1 (2005): p.99-107
Kaynak: <http://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1033&context=poroj> (Erişim Tarihi: 27/11/2014)
- Eagleton, T. (2009). *Tatlı Şiddet, Trajik Kavram*. Çeviren: Kutlu Tunca. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Ehrat, J. (2005). *Cinema and Semiotic, Peirce and Film Aesthetics, Narration, and Representation*. University of Toronto Press Inc., Canada.
- Eco, U. (1999). *Ortaçağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik*. Çeviren: Kemal Atakay. İstanbul: Can Yayınları

- Eco, U. (1997). *Ortaçağı Düşlemek*. Çeviren: Şadan Karadeniz. İstanbul: Can Yayınları
- Eco, U. (1991). *Kitle İletişim Araçlarının Art(ırıl)ması*. İçinde: Y.Kaplan, Enformasyon Devrimi Efsanesi. İstanbul: Rey Yayınları.
- Eisenman, S.F. (2012). *Ebu Graib Etkisi – Batı Sanatında Şiddetin Kökenleri*. Çeviren: Işıl Özbek. İstanbul: Versus Kitap Yayınları
- Erbaş, A. (2004). *Hristiyanlıkta Reform ve Protestanlık Tarihi*. İstanbul: İnsan Yayınları
- Erdoğan, İ. (2000) *Liberal Demokratik Görüş ve Chicago Okulu Makalesi*. Kaynak: <http://www.irfanerdogan.com/makaleler1/chicago.pdf> (Erişim Tarihi: 4/12/2014)
- Ezici, T. (2010). *Şiddetin Metafizigi ve Dramaturjik Görüntüsü*. Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul
- Farthing, S. (2012). *Sanatın Tüm Öyküsü*. Çeviren: Gizem Aldoğan, Firdevs Candil Çulcu. İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Feige, K. & Black, S. (2013). *Iron Man 3*. USA: Walt Disney Studios, Motion Pictures
- Florenski, P. (2001). *Tersten Perspektif*. Çeviren: Yeşim Tükel Kılıç. İstanbul: Metis Yayınları
- Rifat, M. (2013). *Açıklamalı Göstergibilim Sözlüğü – Kavramlar, Yöntemler, Kuramcılar, Okullar*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- Foss, B. (2012). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. Çeviren: Mustafa K. Gerçeker. İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Foucault, M. (1975). *Discipline and Punish, Panopticism*. Translation by Alan Sheridan. <http://dm.ncl.ac.uk/courseblog/files/2011/03/michel-foucault-panopticism.pdf> (erişim tarihi 26/05/2013)
- Foucault, M. (2005). *Özne ve İktidar*. Çeviren: Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları

- Furet, F. (1990) *Fransız Devrimini Yorumlamak*. Çeviren: Ahmet Kuyaş. İstanbul: Alan Yayıncılık
- Gandhi, M. & Attenborough, R. (2001). *The Words of Gandhi*. New York, USA: Newmarket Press Books
- Geertz, C. (2010). *Kültürlerin Yorumlanması*. Çeviren: Hakan Gür. İstanbul: Dost Kitabevi
- Geoffrey, N.S. (2003) *Dünya Sinema Tarihi*. Çeviren: Ahmet Fethi. İstanbul: Kabalıcı Yayınları
- Girard, R. (2003). *Şiddet ve Kutsal*. Çeviren: Necmiye Alpay. İstanbul: Kanat Kitap
- Goldstein, J. (1998). *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*. New York, USA: Oxford University Press
- Gombrich, E.H. (1992). *Sanatın Öyküsü*. Çeviren: Erol Erduran, Ömer Erduran. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Gregory, T.E. (2008). *Bizans Tarihi*. Çeviren: Esra Ermert. İstanbul:Yapı Kredi Yayınları.
- Güz, N. ve Ark. (2002). *Etkili İletişim Terimleri*. İstanbul: İnkilap Kitapevi
- Güz, N. ve Küçükerođan, R. (2005). *Göstergeköreler, Reklam ve "Öteki" Kavramı*. Journal of Istanbul Kultur University. 2005/1, p. 65-73
- Gültekin, Z. (2006). Irak'tan Önce: Kurtlar Vadisi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Kış-Bahar: s.9-36
- Gündeş, S. (2003). *Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları*. İstanbul: İnkilap Yayınevi
- Habermas, J. (2000) *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*. Çeviren: Mithat Sancar, Tanıl Bora. İstanbul: İletişim Yayınları

- Hockley, L. (2007). Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım. Çeviren: Simten Gündeş. İstanbul: Es Yayınları
- Hitchcock, A. (1960). Sapık (Psycho). Universal Pictures, Paramount Pictures, USA
- Horkheimer, M. (2000) *Akıl Tutulması*. Çeviren: Tanıl Bora ve Mithat Sancar. İstanbul: Metis Yayınları
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları
- Indick, W. (2007). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*. Çeviren: Yeliz Taşkan. İstanbul: Artı Bir Kitap
- Jacobi, J. (2002). *C.G.Jung Psikolojisi*. Çeviren: Mehmet Asaf. İstanbul: İlhan Yayınevi
- Jacobson, N. & Ross, G. (2012). *The Hunger Games*. USA: Color Force and Lionsgate
- Jameson, F. (2000). *Post-Modernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. Çeviren: Selman Bıyık. Ankara: Nirengi Kitap
- Jones, M. (2007). *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. Animation. November 2007 vol.2, no.3, p. 225-243
- Kennedy, K. & Spielberg, S. (2005). *War of The Worlds*. USA: Paramount Pictures, DeramWorks Pictures
- Kesriklioğlu , G. (2006) *Genel Anestezi İndüksiyonunda IV Bolus Propofol veya Tiopental Sodyum Kullanılan Hastaların Entübasyon ve Ameliyat Sırasında Farkında olma ve Uyanıklıklarının Karşılaştırılması* (Yanılanmamış Uzmanlık Tezi)
http://www.istanbulsaqlik.gov.tr/w/tez/pdf/anestezi_reanimasyon/dr_gulden_kesriklioglu.pdf
- Kimble, G.A. et al. (2003). *Portraits of Pioneers in Psychology*. USA: Amer Psychological Assn.
- Kubrick, S. (1971). *Otomatik Portakal* (Clockwork Orange). UK: Warner Bros. Pictures

- Kundera, M. (2012). *Roman Sanatı*. Çeviren: Aysel Bora. İstanbul: Can Yayınları.
- Lukacs, G. (1999a). *Estetik I*. Çeviren: Ahmet Cemal. Payel Yayınevi, İstanbul
- Lukacs, G. (1999b). *Estetik II*. Çeviren: Ahmet Cemal. Payel Yayınevi, İstanbul
- Lukacs, G. (1999c). *Estetik III*. Çeviren: Ahmet Cemal. Payel Yayınevi, İstanbul
- Lukacs, G. (2000). *Çağdaş Gerçekliğin Anlamı*. Çeviren: Cevat Çapan. İstanbul: Payel Yayınevi
- Maigret, E. (2011). *Medya ve İletişim Sosyolojisi*. Çeviren: Halime Yücel. İstanbul: İletişim Yayınları
- Manovich, L. (2001). "Digital Cinema and the History of a Moving Image". *The Language of New Media*. Cambridge, MA:MIT Press, p:293-308
- May, R. (2001). *Yaratma Cesareti*. Çeviren: Alper Oysal. İstanbul: Metis Yayınları
- McDonald, P. & Wasco, J. (2008). *The Contemporary Hollywood Film Industry*. USA:Blackwell Publishing
- McGregor, C. (2000). *Pop Kültür Oluyor*. İstanbul: Gürol Özferendeci. İstanbul: Logos Yayınevi
- Mestrovic, S.G. (1999). *Duygu Ötesi Toplum*. Çeviren: Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. Çeviren: Oğuz Adanır. İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Morva, O. (2013). *Chicago Okulu, Pragmatik Sosyal Teoride İletişimin Keşfi*. İstanbul: Doruk Yayıncılık

- Mulford, P. (2001). *The God in You*. Electronic Edition Published by Cornerstone Publishing. <http://prenticemulford.wwwhubs.com/tgiy.htm> (erişim tarihi 14/04/2013)
- Murphy, D. & Bay, M. (2011). *Transformers: Dark of the Moon*. USA: DreamWorks Pictures, Paramount Pictures
- Murphy, D. & Bay, M. (2009). *Transformers: Revenge of the Fallen*. USA: DreamWorks Pictures, Paramount Pictures
- Murphy, D. & Bay, M. (2007). *Transformers*. USA: DreamWorks Pictures, Paramount Pictures
- Musser, C. (2002). *The Emergence of Cinema, The American Screen to 1907*. USA: University of California Press, Ltd.
- MPAA, (2012). Statistical Info. On Independent Films. <http://www.mpa.org/?s=independent+films> (Erişim Tarihi: 6/05/2014)
- MPAA, (2013). Theatrical Market Statistics. http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf (Erişim Tarihi: 5/01/2015)
- Ong, W. J. (2012). *Sözlü ve Yazılı Kültür – Sözü'nün Teknolojileşmesi*. Çeviren: Sema Postacıoğlu. Metis Yayınları, İstanbul
- Oskay, Ü. (1982). *Walter Benjamin – Estetize Edilmiş Yaşam*. İstanbul: Derin Yayınları
- Oskay, Ü. (1996). *Efendi/Köle İlişkisi Açısından Şiddet ve Görünümleri Üzerine*. Cogito, Sayı 6-7, s: 189
- Oskay, Ü. (2011). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: Der Yayınları.
- Önkal, G. "Küreselleşme, Değişim ve "İyi Devlet" Üzerine Bir İrdeleme", *Küreselleşme Üzerine Notlar*, (ed.) O.Kaymakçı, Ankara: Nobel, 2007, s:85-98.
- Özarslan, Z. (2013). *Sinema Kuramları 2*. İstanbul: Su Yayınevi

- Parker, I. (2002). *Discourse Analysis. Qualitative Methods in Psychology: A Research Guide*. P:92-108. Buckingham: Open University Press
- Peckinpah, S. (1969). *Vahşi Belde (The Wild Bunch)*. USA: Warner Bros., Seven Arts
- Peirce, C.S. (2004). *Mantık Üzerine Yazılar*. Çeviren: Halit Yıldız. Ankara: Öteki Yayınları
- Phillips, J. Scorsese, M. (1976). *Taksi Soförü (Taxi Driver)*. Universal Pictures, USA
- Riches, D. (1989). *Antropolojik Açıdan Şiddet*. Çeviren: Dilek Hattatoğlu. İstanbul: Ayrıntı Yayınevi
- Rifat, M. (2013a). *Açıklamalı Göstergibilim Sözlüğü – Kavramlar, Yöntemler, Kuramcılar, Okullar*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Rifat, M. (2013b). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları – Tahihçe ve Eleştirel Düşünceler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Ryan, M. & Kellner, D. (1997). *Politik Kamera*. Çeviren: Elif Özsayar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Sharret, C. (2000). *Mythologies of Violence in Postmodern Media*. Wayne State University Press, USA
- Stannard, D.E. (1993). *American Holocaust: The Conquest of the New World*. New York & Oxford: Oxford University Press, p.11 (Erişim Tarihi 18/10/2014)
- Sayın, Z. (2007). *Batı'da ve Doğu'da Bedenin Temsilinde Haysiyet ve Zillet*. Defter, Sayı: 40.
<https://www.dropbox.com/sh/iox9axb66dnxn9w/C591JxSTXc/defter/40>
(erisim tarihi 23/05/2013)
- Sennett, R. (1998). *Karakter Aşınması*. Çeviren: Barış Yıldırım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sennett, R. (2010). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. Çeviren: Serpil Durak, Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları

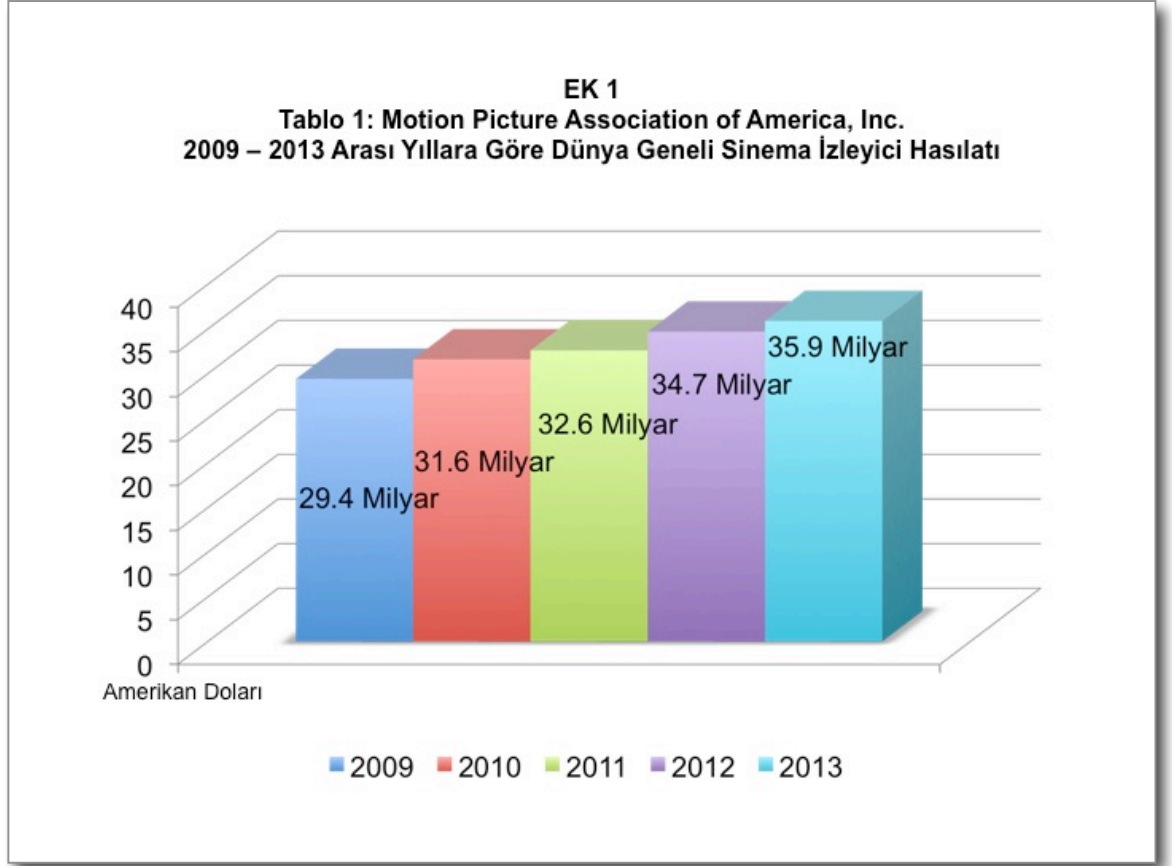
- Sennett, R. (2011a). *Yeni Kapitalizmin Kültürü*. Çeviren: Aylın Onacak. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Sennett, R. (2011b). *Ten ve Taş: Batı Uygarlığında Beden ve Şehir*. Çeviren: Tuncay Birkan. İstanbul: Metis Yayınları
- Silver, J. & Wachowski, B. (2003). *The Matrix Reloaded*. USA: Warner Bros. Pictures
- Sklar, R. (1994). *Movie-Made America: A Cultural History of American Movies*. Vintage Books, USA
- Slocum, D.J. (2001). *Violence and American Cinema*. USA: Routledge Books
- Souhami, D. (2009). *Gertrude And Alice*. UK: I.B.Tauris Books
- Spielberg, S. (Yapımcı ve Yönetmen). (1993). *Schindler's List*. USA: Universal Pictures
- Steele, D. (2012). *Theatrical Export of European Films*. 17th Europa Cinemas Conference, 25 Nov. 2012. pp.14
- Stewart, A. (2013). *Despite Financial Flops, Universal Grew Its Worldwide Box Office Last Year*. Variety Magazine (online)
<http://variety.com/2013/film/news/warner-bros-leads-global-2013-market-share-sony-paramount-falter-1201015858/> (Erişim Tarihi: 5/04/2014)
- Tarhan, M.T. (2000). "Tuspa-Van Kalesi: Demirçağın Gizemli Başkentindeki Araştırmalar ve Kazılar", *Türkiye Arkeoloji ve İstanbul Üniversitesi (1932-1999)*, pp. 191–200.
- Teksoy, R. (2005) *Sinema Tarihi*. İstanbul: Oğlak Yayınları
- Tenenbaum, S. & Allen, W. (2011). *Midnight in Paris*. Madrid/Spain & U.S.A: Gravier Productions and Sony Pictures Classics
- Thomas E. & Nolan, C. (2010). *Inception*. USA: Legendary Pictures and Warner Bros. Pictures

- Thomas, E. & Nolan, C. (2008). *The Dark Knight*. USA: Legendary Pictures and Warner Bros. Pictures
- Thompson, A.K. (2013, Ekim). *Eylemci Sanat ve Burjuva Hayat Deneyiminin Sınırları*. Çeviren: Elçin Gen. Skop Dergi, sayı 5.
- Thompson, A.K. (2005). *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press.
- Traverso, Enzo (2009). *Geçmişin Kullanma Klavuzu: Tarih, Bellek, Politika*. Çeviren: Işık Ergüden, Bülent Arslan. İstanbul: Versus Kitap.
- Tunalı, İ. (2007). *Estetik*. Remzi Kitapevi, İstanbul
- Tunalı, İ. (2011a). *Felsefenin Işığında Modern Resim, Modern Resimden Avangard Resme*. Genişletilmiş Yeni Basım. Remzi Kitabevi, İstanbul
- Tunalı, İ. (2011b). *Estetik Beğeni*. Remzi Kitabevi, İstanbul
- Turam, E. (2005). Şiddetin Çocuklara Etkileri Üzerine Farklı Bir Bakış. *Cogito*, Kış-Bahar: s.400-401.
- Turner, B.S. (2000). "Liberal Citizenship and Cosmopolitan Value", Andrew Vanderberg (ed.), *Citizenship and Democracy in Global Era*. Deakin Uni. Press, China
- Türer, C. (2003). *Charles S. Peirce'in Pragmatik Felsefesi*. İstanbul: Üniversite Kitabevi
- Townsend, C. (2004). *Sabiston Textbook of Surgery*. Philadelphia: Saunders. Chapter 17 – Anesthesiology Principles, Pain Management, and Conscious Sedation.
- Uysal, Ö.S. (2012). *Sinema Estetiğine Giriş*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları
- Quarantelli, E.L. (2009). *Realities and Mythologies in Disaster Films*. Communications. September 2009, Volume 11, Issue 1, p. 31-44
- Vertov, D. (2007). *Sine-Göz*. Çeviren: Ahmet Ergenç. İstanbul: Agora Kitaplığı

- Vester, F. (1997). *Düşünmek Öğrenmek Unutmak*. Çeviren: Aydın Arıtan. İstanbul: Arıtan Yayınevi
- White, M. (2011). *The Great Big Book of Horrible Things: The Definitive Chronicle of History's 100 Worst Atrocities*. USA: Norton Books
- Wick, D., Scott, R. (2000). *Gladiator*. USA: DreamWorks Pictures, Universal Pictures
- Wilton-Ely, J. (2007). *The Ultimate Act of Fantasia*. Apollo Magazine. September 2007
- Williams, T. (1996). *Kızgın Damdaki Kedi*. Çeviren: Fatih Özgüven. İstanbul: Nisan Yayınları
- Wick, D. & Scott R. (2000). *Gladiator*. USA: DreamWorks Pictures and Universal Pictures
- Winter, R. & Ratner, B. (2006). *X-Men: The Last Stand*. USA: 20th Century Fox
- Witte, B. (2001). *Walter Benjamin*. Çeviren: Mustafa Tüzel. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. Çeviren: Zafer Aracagök, Bülent O. Doğan. İstanbul: Metis Yayınları
- Worringer, W. (2012). *Soyutlama ve Özdeşleyim*. Çeviren: İsmail Tunalı. Remzi Kitabevi, İstanbul
- Woyczuk, T. (2012, Temmuz). *Street Art and the New Bohemian: A Conversation with Eric Drooker and Molly Crabapple*. Çeviri (kısa bir bölümü): A.Tosunoğlu. Guernica/A magazine of art & politics, 73, 19-26.
- Writers Guild of America, (2011). Excerpt Payments. Kaynak: http://www.wga.org/subpage_writersresources.aspx?id=70 (Erişim Tarihi: 16/01/2015)

- Writers Guild of America, (2013) Chapter Two: Staff Writers & Story Editors – An Overview
Kaynak: http://www.wga.org/uploadedFiles/writers_resources/ep2.pdf
(Eriřim Tarihi 15/01/2015)
- Wyble, B. (et al), *Attentional Episodes in Visual Perception*, Journal of Experimental Psychology: 2011, Vol. 140, No. 3, 488 –505
- Yaylagül, L.(2010). *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara: Dipnot Yayınları
- Zinn, H. (2005). *Amerika Birleşik Devletleri Halklarının Tarihi*. Çeviren: Sevinç Sayan Özer. İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları
- Ziskin, L. & Raimi, S. (2002). *Spider-Man*. USA: Columbia Pictures
- Zizek, S. (2011). *Ahir Zamanlarda Yaşarken*. Çeviren: Erkan Ünal. İstanbul: Metis Yayınları

7. EK'LER



Bu sayfada yer alan veriler http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den arařtırmacı tarafından özetlenerek alınmış ve tablolařtırılmıştır.

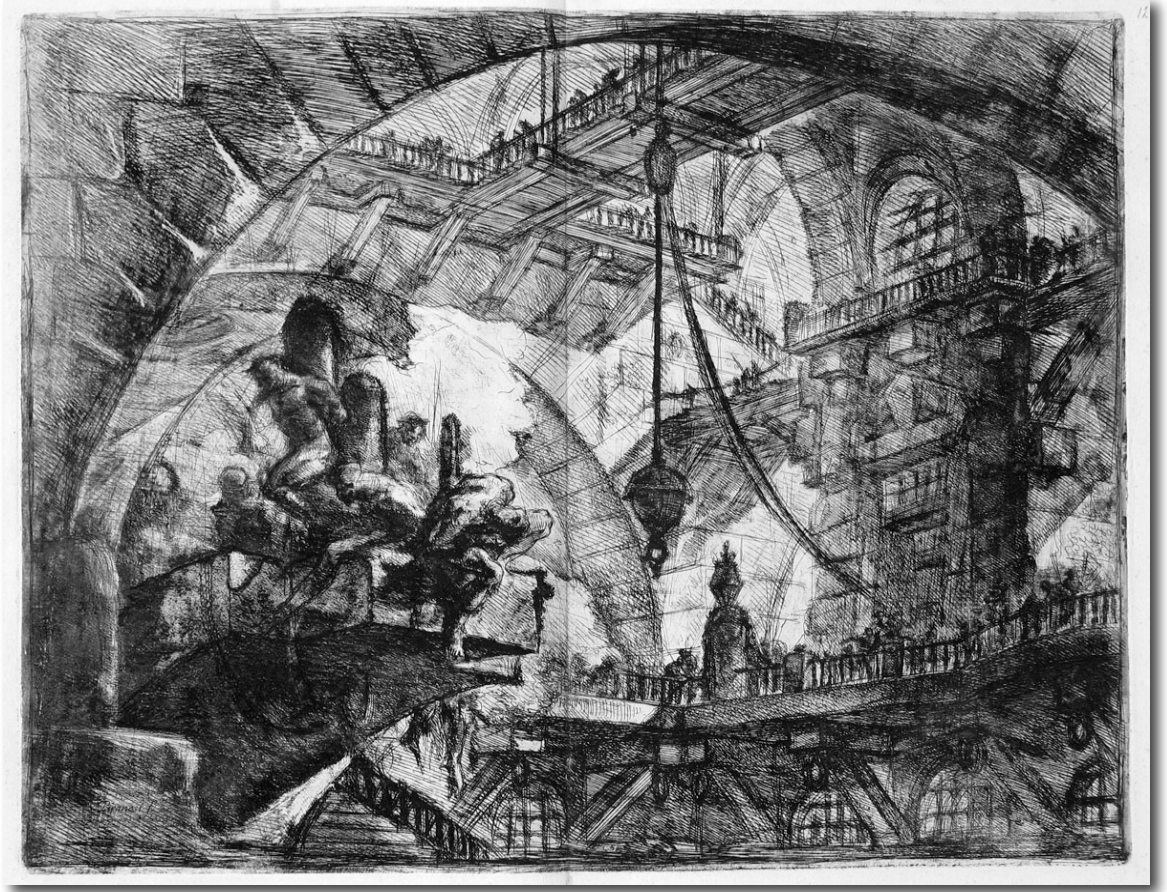
EK 2
GIOVANNI BATTISTA PIRANESI'DEN
ŞİDDET İÇEREN GRAVÜR ÖRNEKLERİ 1*



Örnek 1: The Man on the Rack, plate II, “Carceri d’Invenzione”, c.1749

* Bu sayfada yer alan görsel: http://www.art-prints-on-demand.com/a/piranesi-giovanni-battist/themanontherackplateiiifro.html&search_width=0&search_height=0&search= (Erişim Tarihi: 8/02/2015)

GIOVANNI BATTISTA PIRANESI'DEN
ŞİDDET İÇEREN GRAVÜR ÖRNEKLERİ 2*



Örnek 2: Prison, plate III, “Carceri d’Invenzione”, c.1750

* Bu sayfada yer alan görsel:
<http://www.let.leidenuniv.nl/Dutch/Renaissance/Facsimiles/PiranesiCarceri1750/> 'den alınmıştır.(Erişim Tarihi: 8/02/2015)

EK 3
ŞİDDET NESNESİNİN DEĞİŞİME UĞRAMADAN
SERGİLENDİĞİ SANAT YARATILARINA ÖRNEKLER



Örnek 1: Caravaggio, Judith Beheading Holofernes, c.1598

Bu sayfada yer alan görsel:
http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/his/CoreArt/art/bar_cvggo_judith.html 'den
alınmıştır. (Erişim Tarihi: 14/03/2015)

**ŞİDDET NESNESİNİN DEĞİŞİME UĞRAMADAN
SERGİLENDİĞİ SANAT YARATILARINA ÖRNEKLER (devamı)**



Örnek 2: Caravaggio, David with the Head of Goliath, c.1610

Bu sayfadaki görsel: <http://www.artbible.info/art/large/435.html> 'den alınmıştır.
(Erişim Tarihi: 14/03/2015)

**ŞİDDET NESNESİNİN DEĞİŞİME UĞRAMADAN
SERGİLENDİĞİ SANAT YARATILARINA ÖRNEKLER (Son)**



Örnek 3: Implied Violence (IV), Performans: Yes and More and Yes and Yes and Why, 2010

Bu sayfada yer alan görsel: <http://fryemuseum.org/exhibition/3651/> 'den alınmıştır.
(Erişim Tarihi: 14/03/2015)

Image Credits: Implied Violence. Yes and More and Yes and Yes and Why, 2010.
Art Direction: Ryan Mitchell and Steven Miller. Photo: Steven Miller

EK 4

ERIC DROOKER'IN ŞİDDETE KARŞI GELEN BEDENLERİ



Örnek 1: "People vs Military", Eric Drooker, 2012



Örnek 2: "Police Riot", Eric Drooker, 2012

ERIC DROOKER'IN ŞİDDETE KARŞI GELEN BEDENLERİ
(devamı)



Örnek 3: “Ozan”, Eric Drooker, 2011



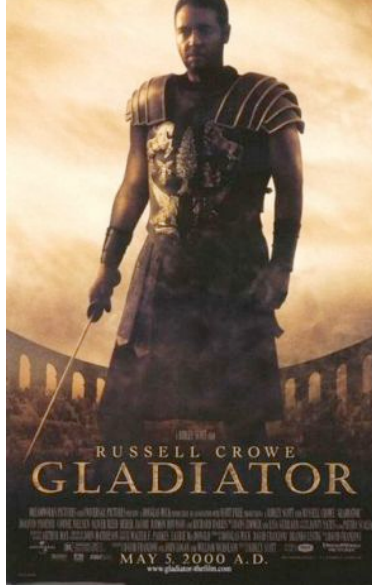
Örnek 4: “Sapana Karşı Tank”, Eric Drooker, 2012

EK 5

SEÇİLİ 14 SİNEMA FİLMİNİN KÜNYE VE ÖYKÜSÜ

Film Adı: Gladiator

Afiş:



İmdb_id: tt0172495

Yönetmen: Ridley Scott

Yazan: David Franzoni, John Logan, William Nicholson

Oyuncular: Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Oliver Reed

Tür: Macera

Yıl: 5 Mayıs 2000

Süre: 155 dk. ve 171 dk (genişletilmiş)

Dil: İngilizce

Öyküsü: Sezar Marcus Aurelius artık yaşlandığı için Roma İmparatorluğu'nun yönetimini devretmesi gerektiğinin farkındadır. Beklenenin tersine yönetimi oğlu Commodus'a değil ordusunun komutanı Maximus'a bırakmak ister. Amacı son savaş da bittikten sonra Roma'nın Roma halkı tarafından ve parlamento ile yönetilmesidir. Bu görevi hakkıyla yerine getirecek olan Maximus'dan başkası olmayacaktır. Ancak Commodus bu durumu öğrenince babasını öldürür, tahta geçer. Yapılacak ilk iş olarak da Maximus'un ve İspanya'da çiftlikte yaşayan karısı ve küçük oğlunun katledilmesi emrini verir. Maximus kendisini öldürmeye gelen taburu alteder ancak ailesi kurtulamayacaktır. Ölümünden zor kurtulan Maximus artık bir köle olur, dövüşçü ve işçi pazarlarında satılır. Savaş yeteneği ve fiziksel sağlamlığı nedeniyle arenalarda savaşan bir gladyatör olarak yetişir. Yıllar sonra Roma'ya arenada dövüşmek üzere geldiğinde aklında sadece tek şey vardır: Commodus'u öldürerek intikamını almak ve Marcus Aurelius'a verdiği sözü tutarak ülkenin yönetimini parlamenter rejime bırakmak. Sonunda arenada Sezar Commodus'la dövüşür, zorlu mücadele sonunda Commodus'u öldürür. Aldığı yaralar sonucunda kendisi de hayatını kaybeder. Onun ölümü özgür Roma'nın başlangıcı olur.

Film Adı: The Mummy Returns

Afiş:



İmdb_id: tt0209163

Yönetmen: Stephen Sommers

Yazan: Stephen Sommers

Oyuncular: Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah

Tür: Macera/Fantastik

Yıl: 4 Mayıs 2001

Süre: 130 dk.

Dil: İngilizce, Arapça

Öyküsü: Rick O'Connell ile Evelyn'nin antik Mısır medeniyetinden kalma Imhotep'in mumyasıyla dehşet dolu karşılaşmalarının üzerinden 10 yıl geçmiştir. Artık evli bir çift olan Rick ve Evelyn'nin Alex adında ve sekiz yaşında bir oğulları vardır. Alex, babasının mizah yeteneğiyle macera tutkusunu, annesinden de antik uygarlıklara duyduğu ilgiyi almıştır. Öte yanda, binlerce kilometre uzakta, Sahra Çölü'nün kumları altında yeni bir kabus başlar. 5000 yıl önce yenildiği savaşın intikamını almak için tanrı Anubis'le anlaşma yapan Scorpion King isimli savaşçı Tanrı Anubis'in ordularını yöneterek intikamını almıştır. Tekrar uyandırılana kadar da kumların altına geri dönmüştür.

Diğer taraftan, hedefleri Scorpion King'i öldürüp Anubis'in ordularının komutasını ele alarak tüm uygar dünyayı ele geçirmek olan bir grup kötü adam – ki başlarında müze görevlisiymiş gibi davranan Hafız vardır – Hamunaptra'da yaptıkları kazıyla Imhotep'in mumyalaşmış bedenine ulaşırlar ve onu Brisith Museum'a geri getirerek tekrar canlandırırılar. Buradan sonraki amaçları çölün derinliklerindeki Ahm Shere Vadisi'ndeki altın piramit ve Scorpion King'in mezarıdır. Bu işlemin sorunsuz devam etmesi için Akrep Kral'ın bilekliğine ihtiyaçları vardır. Çünkü o bileklik, Anubis'in yer altında gömülü olan ordusunu uyandırabilecek tek anahtardır ve bileklik Rick ve Evely'nin evindedir. Oğulları Alex, bilekliği incelerken koluna takmıştır. Ancak bileklik, altın piramide ulaşmadan asla bileğinden çıkmayacaktır. Müzede Imhotep'i tekrar canlandırdıktan sonra Alex'i kaçırlar ve Ahm Shere vadisine doğru yola koyulurlar.

Rick ve Evy'nin amaları oğullarını geri almak ve dünyayı kurtarmaktır. Bunun için yardıma ihtiyaları olacaktır. On yıl önce Imhotep'i birlikte yerin altına gömdükleri arkadaşları Ardeth Bay ile yolculuklarına başlarlar. Alex, oldukça zeki bir çocuktur ve yolculuk süresi boyunca izini ailesine takip ettirir. Ahm Shere'e ulaştıklarında Rick oğlunu kurtarmayı başarır. Ancak bileklik Bay Hafız'ın eline geçer. O bilelikle Akrep Kral'ı ve Anubis'in ordusunu yeniden uyandırır. Imhotep'in tamamen ölümsüz olabilmesi ve Anubis'in ordusuna hükmedebilmesi için, Akrep Kral'ı Osiris'in altın mızrağıyla öldürmesi gerekir. Rick, Imhotep ile zorlu mücadelesinden sonra mızrağı eline geçirir ve Kral'ın kalbine saplar. Böylelikle Akrep Kral ölür ve ordusu yok olur.

Film Adı: Spider Man

Afiş:



İmdb_id: tt0145487

Yönetmen: Sam Raimi

Yazan: David Koepp, Alvin Sargent, Scott Rosenberg

Oyuncular: Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst

Tür: Macera/Fantastik

Yıl: 14 Haziran 2002

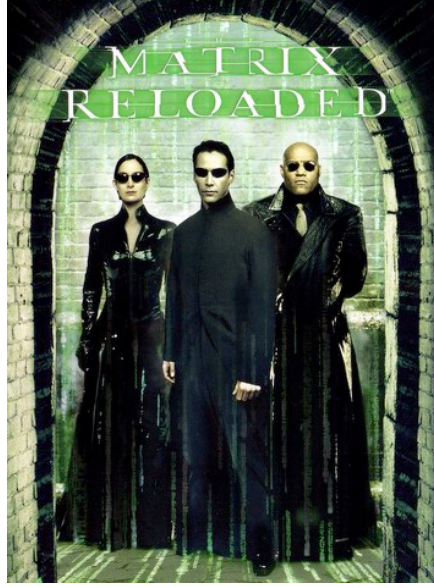
Süre: 121 dk.

Dil: İngilizce

Öyküsü: Filmin kahramanı Peter Parker okulu tarafından organize edilmiş laboratuvar gezisi sırasında genetiği ile oynanmış bir örümcek tarafından farkında olmadan ısırılır. Ertesi günden itibaren Peter'da insan üstü güçlerin varlığı kendisini gösterir. Bu değişim öncesinde pısrık, zayıf, utangaç, komşunun kızı Mary Jane Watson'a duygularını açamayan biri iken, değişimle güçlü ve yakışıklı birine dönüşür. Bu dönüşüm kimsenin hayal edemeyeceği bir düzeydedir: hisleri güçlenmiş, kasları gelişmiş, bileklerinden salıverdiği ince ama çelik gibi sağlam ağırlara tutunarak duvarlarda, bina tepelerinde yürüyen, uçan bir süper kahraman olmuştur. Ancak gerçek kimliğini herkesten saklar, özel olarak tasarladığı maskeli giysisini yardıma ihtiyacı olanların yanındayken giyer. Arkadaşının babası, multi milyoner ve kötücül Norman Osborn kendi laboratuvarında geliştirdiği bir maddeyi yine kendisi içerek Spiderman'ın karşısında yer alan ve insan üstü güçlere sahip Green Goblin adında bir anti-kahraman olur. Green Goblin Spiderman'ı yok etmek ister, bunun için çeşitli olaylar yaratır. Filmin sonunda tabiki Spiderman Goblen'i yok eder ve New York kentini altüst eden bu kötü kahramandan kurtarır. Mary Jane Watson'un kalbini de Peter Parker olarak kazanır.

Film Adı: The Matrix-ReLoaded

Afiş:



İmdb_id: tt0234215

Yönetmen: Larry Wachowski, Andy Wachowski

Yazan: Larry Wachowski, Andy Wachowski

Oyuncular: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving

Tür: Macera

Yıl: 7 Mayıs 2003

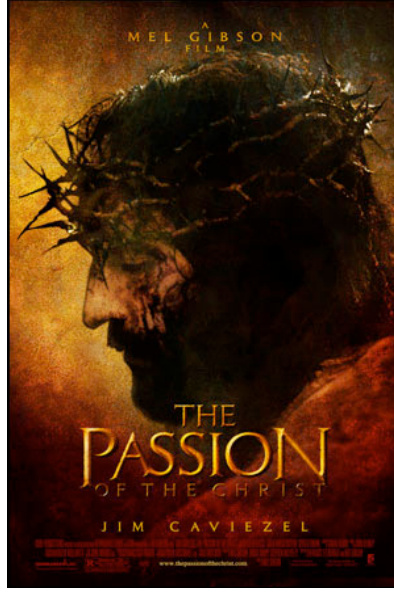
Süre: 138 dk.

Dil: İngilizce

Öyküsü: İlk filmdeki kahramanlığıyla ön plana çıkmış olan Neo, Matrix'deki kurtarıcı rolüyle yine en güçlü varlıktır. Matrix sistemine kaçak girişleri temizlemekle görevli diğer ajanlar bile karşısında duramaz. Matrix'de gemi kaptanlarının katılımıyla düzenlenmiş bir toplantıda daha önce Neo'nun yok ettiği Ajan Smith'le karşılaşır. Bu defa ajan kimliği yerine kendisini sonsuz sayıda kopyalayabilen ve çoğaldıkça da güçlenmekte olan bir virüstür, Smith. Zaman içinde tüm Matrix'i ele geçirir ve donanımsal olarak Matrix'i kontrol eden makinelere de bulaşmaya başlar. Bu durumda Neo'nun Matrix'deki tek rakibi yine Smith olur. Öte yanda, Morpheus ve Trinity diğer gemi kaptanlarıyla birlikte seçilmiş kişilik olan Neo'yu ana kaynağa götürecek yolu aramaktadırlar. Virüs tehdidi altında olan ana belleği kurtaracak tek kişi Neo'dur. Filmin sonunda Matrix, Neo'nun kahramanca savaşıyla ve Smith virüsünü yenmesiyle kurtarılır.

Film Adı: Passion of The Christ

Afiş:



İmdb_id: tt0335345

Yönetmen: Mel Gibson

Yazan: Mel Gibson, Benedict Fitzgerald

Oyuncular: Jim Caviezel, Monica Bellucci, Hristo Shopov

Tür: Macera, drama (İncil'in bir bölümüne dayandırılarak yazılmış)

Yıl: 25 Şubat 2004

Süre: 126 dk. (sonra yeniden kurguyla 122 dk.)

Dil: Aramca, Latince, İbranice

Öyküsü: İncil'in "çile" bölümünde anlatılanların sinema filmine uyarlamasıdır. İsa'nın son 12 saatini anlatır, film. İsa'nın "son akşam yemeği"nden sonrasında yer alan Yehuda'nın ihaneti, hahamların İsa'yı yakalatmasıyla başlar. İsa yanında gezen Şeytan'ın çağrılarına karşı koymaktadır. İçin için Yehuda'nın ihanetinin farkındadır ancak kaçmaz ve askerlerin eline geçer. Askerler peşlerinde hahamlarla birlikte sınır karakolu görevini yapan Romalı askerlerin önüne İsa'yı atarlar. Hahamların ve onlara inananların kararı İsa'nın ölümüne mahkum edilmesidir. Aynı kararı Romalıların komutanının da beklerler, aslında öldürme işlemini gerçekleştirme görevini de Romalı askerlerin yapmasını istemektedirler. Böylece meşruluk sağlanacaktır. Komutan kırbaç cezasına mahkum ederek bu sorumluluktan kaçır, ayrıca İsa'nın anlattıklarının deli saçması olarak görmekte ve ölümle cezalandırılmasını fazla bulmaktadır.

Böylelikle sonu İsa'nın ölümüyle sonuçlanacak bir dizi eziyet, acı çektirme, vahşet uygulaması başlar. İçkiyle akli başından gitmiş bir düzine Romalı asker çarmıha germek üzere yürüttükleri İsa'ya olmayacak eziyeti uygularlar. Kalabalık bir izleyici kitlesi de bu zorlu yürüyüşü destek olur. İsa'nın ilk inananları kalabalıkların arasında çaresizce ve acıyla bu yürüyüşü izlerler. Tepe üzerinde İsa diğer 2 hırsızla birlikte çarmıha ellerinden ve ayaklarından çivilenir. Fırtınanın çıkmasıyla ölmesi beklenmeden tepede yalnız bırakılır. Bundan sonrası İsa ve babası (Tanrı) ile arasındadır: babasına kavuşmak için yalvarır, babası onu duyar ve yanına alır.

Film Adı: War of The Worlds

Afiş:



İmdb_id: tt0407304

Yönetmen: Steven Spielberg

Yazan: David Koepp, Josh Friedman

Oyuncular: Tom Cruise, Dakota Fanning, Tim Robbins

Tür: Macera

Yıl: 29 Haziran 2005

Süre: 116 dk.

Dil: English

Öyküsü: Ray eşinden boşanmıştır. Çocuklarıyla birlikte yine bir haftasonunu geçirirken gökyüzü garip bir şekilde kararır. Ardından şimşekler eşliğinde çok şiddetli bir fırtına patlak verir. Gökyüzündeki bu tuhafılık Ray'in de dahil olduğu mahalleli tarafından endişeyle izlenir. O surada Ray'in evinin yakınındaki bir kavşakta sıradışı bir olay olur: Toprağın aniden yarılmasıyla yeryüzünün derinliklerinden üç bacağı olan ve devasa bir savaş makinesi ortaya çıkar. Çıkmasıyla birlikte görünürdeki herşeyi, insanlar da dahil olmak üzere yakıp yıkmaya başlar. Kısa sürede anlaşılır ki, dünya uzaylı güçlerin saldırısı altındadır. Hiçbir şey artık insanlar için eskisi gibi olmayacaktır. Ray, çocuklarını toplarlar ve acımasız uzaylıların gazabından kurtulmak için kaçmaya başlar. Kendisi gibi binlerce insan kaçarlarken bir yığın zorlukla ve uzaylıyla mücadele ederler. Ray için önemli olan bu savaştan çocuklarını sağ olarak kurtarmaktır. Ülkenin tam teçhizatlı, silahlı ordusuyla birlikte uzaylı yaratıkların ana besin kaynağını ve yaratıkların "ana"sını bulup öldürünce diğer yaratıklar da ölür. Hem ülke, hem çocuklar hem de Ray kurtulmuştur.

Film Adı: X-Man: The Last Stand

Afiş:



İmdb_id: tt0376994

Yönetmen: Brett Ratner

Yazan: Simon Kinberg, Zak Penn

Oyuncular: Patrick Stewart, Hugh Jackman, Halle Berry

Tür: Macera

Yıl: 26 Mayıs 2006

Süre: 104 dk.

Dil: İngilizce

Öyküsü: X-Man üçlemesinin son filmi olan The Last Stand, Worthington Labs adlı bir şirketin "mutant geni" olarak adlandırılan "x geni" ni kalıcı olarak baskılamak amacı taşıyan bir "tedavi" yöntemi geliştirmesi sonucunda ortaya çıkan kaosu konu alır. Serinin ilk filminde görülebilecek (insan-mutant / mutantlar arası) gerginlik ve nispeten küçük çaplı sayılabilecek çatışmalar, bulunan "tedavi" nedeniyle özellikle mutantlar arasında geri dönülemeyecek bir ayrılığa neden olur. Küçük bir çocukken toplama kampında yaşadığı trajedik olaylar sonucunda (mutant güçlerini kendi çıkarı için kullanmak isteyen bir Nazi Subayı, annesini gözlerinin önünde öldürmüştür) insan ırkına karşı büyük bir kin duyan Eric Lehnsherr (Magneto), bulunan tedaviyi mutant ırkına karşı yapılacak soykırımın ilk adımı olarak algılar ve kendi gibi düşünen mutantları tek bayrak altında toplayarak insanoğluna savaş ilan eder. Karşısında ise mutantların geleceği konusunda fikir ayrılığı yaşadığı eski dostu Charles Xavier'i (Profesör X) ve onun öğrencilerinden oluşan X-Man ekibini bulur.

Profesör X'in öğrencilerinden (gücünün sınırları sadece hayalgücünden ibaret 5.sınıf bir mutant olarak tanımlanan) Jean Grey'in profesörün zihninde oluşturduğu tedbir bloklarından kurtularak muazzam bir güçle yeniden doğuşu (serinin ikinci filminde ölmüştür) tüm yaşananlarda bir kırılma noktası yaratır. Öfkesinin verdiği gücü kontrol edemeyerek profesörü ve sevgilisi Scott Summers'ı (Cyclops) öldüren Grey,

"Pheonix" adı ile Magneto'nun yanında yer alır. Tedavinin geliştirildiđi merkezin konumunu tespit eden Magneto, tüm günü ile saldırıya geçer. İnsanların yardımına yetişen X-Man üyelerinin de yardımı ile Magneto'nun tüm kurmayları öldürölür, kendisi ise tedavi aşılalarının hedefi olarak mutant gücünü kaybeder. Son umudu olarak baktığı Pheonix'te X-Man üyelerinden biri olan Logan (Wolverine) tarafından öldürölünce kaos sona erer. Filmin sonundaki kısa sahnelerle Magneto'nun metal satranç taşlarını hafifçe oynatarak gücünü yenilediđi, Profesör X'in ise bilincini başka bir bedene aktardığı gösterilir.

Film Adı: Transformers

Afiş:



İmdb_id: tt0418279

Yönetmen: Michael Bay

Yazan: Roberto Orci, Alex Kurtzman (+ 3 yazar)

Oyuncular: Shia Labeouf, Megan Fox, Josh Duhamel

Tür: Macera, Bilim Kurgu

Yıl: 3 Temmuz 2007

Süre: 144 dk.

Dil: İngilizce

Öyküsü: Sam Witwicky, Amerikalı bir lise öğrencisidir. Babasıyla bir anlaşma yapmıştır; eğer derslerinden iyi not alırsa, babası ilk arabasını alacaktır. Sam notlarını yükseltir ve babasıyla araba almaya gider. Seçtiği araba eskidir, hurdadır ama oldukça ilginçtir. Kendi kendine radyosu çalar, kapıları açılır. Sam, yeni arabasıyla hoşlandığı kızın (Mikeaela Banes) ilgisini çekmeye çalışır ve bunu başarır. Mikeaela, babasının araba merakını almıştır ve arabalardan oldukça iyi anlar. Bir gece Sam arabasının çalındığı şüphesiyle uyanır ve peşine düşer. Arabasının canlandığını ve robot formuna dönüştüğünü görür. Polislere durumu açıklamaya çalışır fakat kimseyi inandıramaz. Daha sonra arabası el konulduğu yerden kaçır ve Sam'i bulur. Bu kez sadece Sam'in Camarro'su yoktur; yanında uzaylı arkadaşlarını da getirmiştir. Bu uzaylılar robot formuna dönüşebilen Otototlardır. Optimus Prime, Bumblebee (Sam'in arabası), Jazz ve Ratchet. Kendi gezegenlerine yeniden yaşam götürebilmek için "Allspark" adında küp şeklinde bir güç kaynağına ihtiyaçları vardır.

Bu güç kaynağına ulaşabilmenin tek yolu Sam'in kaşif olan büyük büyük dedesi Kaptan Witwicky'nin gözlüğüdür. Asırlar önce Kaptan bir keşfi sırasında buzların altında gömülü, inanılmaz bir şey bulur: Allspark ve Megatron. Megatron şeytani "Decepticon"ların lideridir. O da Küp'ün peşindedir ve amacı insanoğlunu köleleştirip

galaksiye h kmetmektir. Sam ve Mikeaela, Otopotlarla birlikte Allspark'ın peşine d şer ve Otopotlara Decepticon'lar ile olan ezeli savařlarında yardım ederler. Sonunda Megatron'u  ld rmeyi bařarırlar, ancak Allspark'ta tuzla buz olur. Otopotlar gezegenlerine d nemez ama d nyada kalıp yařamlarını s rd rmeye ve insanları korumaya devam ederler.

Film Adı: The Dark Knight

Afiş:



İmdb_id: tt0468569

Yönetmen: Christopher Nolan

Yazan: Jonathan Nolan, Christopher Nolan

Oyuncular: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart

Tür: Macera

Yıl: 18 Temmuz 2008

Süre: 152 dk

Dil: İngilizce

Öyküsü: Batman, savcı Harvey Dent ve Teğmen Jim Gordon'ın yardımlarıyla Gotham şehrini suçlulardan temizlemeye kararlıdır. Ama büyük bir sorun başlamak üzeredir; Joker. Joker adıyla bilinen bu adam, Gotham şehrini kaosa ve anarşiye sürüklemek ve Batman'i aslında bir kahraman değil maskenin arkasına saklanan kanun kaçağı olarak göstermek için elinden geleni yapacaktır. Eğer Batman kimliğini açıklayıp teslim olmazsa daha çok insanın öleceğini televizyonda açıklar. Böylelikle Harvey Dent ve şehirdeki birçok kişinin hayatı tehlikeye girer. Birbirinin peşi sıra cinayetler başlar. Ünlü bir avukata suikast düzenlenir fakat kurşun hedefini değil Gordon'ı vurur. Batman'in kimliğini açığa çıkarmaktan başka çaresi yoktur. Harvey Dent kesinlikle bunu istememektedir, bunu önlemek için kendini Batman gibi gösterir ve teslim olur. Dent'in götürüldüğü aracın peşine düşen Joker oyuna gelir ve yakalanır. Onu yakalatan Jim Gordon'dan başkası değildir.

Joker yakalanmış olmasına rağmen terör estirmeye devam eder. Harvey Dent ve avukat sevgilisi Rachel Dawes'ı ayrı ayrı kaçırtmıştır. Batman çok zor bir seçim yapmak zorundadır: Ya Harvey Dent'i ya da her zaman sevdiği ama yaşamak zorunda olduğu hayat yüzünden birlikte olamadığı kadın Rachel Dawes'ı kurtarabilir. Harvey Dent'i kurtarmayı seçer. Bu seçimiyle Rachel patlamadan ölür. Harvey Dent kurtulur ama patlamadan nasibini alır. Joker işbirliği yaptığı suç ortakları sayesinde

kurduđu kumpasla hapisten kaçmayı başarır. Vakit daralır. Eđer Joker yakalanmazsa insanlar ölecektir. Şehir iyice karışır ama Batman Joker'i yakalatmayı başarır. Bu olaylarla beraber Dent'te Rachel'ın intikamını almaya kararlıdır. Kontrolünü kaybeder ve Batman'le olan mücadelesinde yenik düşer. Fakat Jim Gordon ve Batman, Harvey'i bir kahraman olarak gösterirler. Batman bütün suçları üstlenir. O artık kara şövalye olmuştur.

Film Adı: Transformers: Revenge of The Fallen

Afiş:



İmdb_id: tt1055369

Yönetmen: Michael Bay

Yazan: Ehren Kruger, Roberto Orci

Oyuncular: Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel

Tür: Macera, Bilim Kurgu

Yıl: 24 Haziran 2009

Süre: 150 dk

Dil: İngilizce

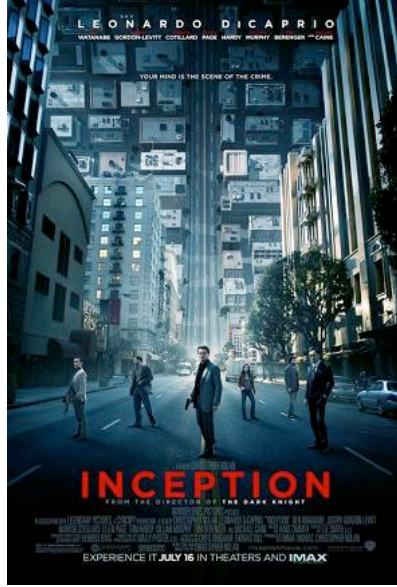
Öyküsü: Sam Witwicky, Transformers'ın gizemli tarihçesini araştırmaktadır. Bu ilginç makinelerin kökenleri ve dünya üzerinde geçmişte bıraktıkları bulgularla yeni detaylar keşfeder. Derlediği bu bilgileri ele geçirmek isteyen anti kahraman(lar) Decepticons öykünün başından itibaren Sam'in peşindedir. Her fırsatta kurdukları hain planlarla Sam ve ekibini ele geçirmeye çalışırlar. En büyük mücadele Mısır'da, Giza Piramitleri'nde gerçekleşir.

Decepticon'lar uyduyu ele geçirip aradıkları parçanın kalıntılarını bulurlar. Bu kalıntılardan biri Sam'in evindedir ve üniversiteye gideceği gün kız arkadaşına verir. (Mikeaela Banes) Decepticon'lar, diğer kalıntıyı çalmayı başarırlar. Uydudan gönderdikleri robotlarla bir önceki filmde okyanusun derinliklerinde gömülü olan Megatron'u bir araya getirip canlandırırılar. Megatron aslında "Allspark'ın" asla yok olamayacağını sadece gönüşebileceğini öğrenir. Bu dönüşüm Sam'in zihnindedir. Sam evinde bulunduğu kalıntıya dokunduğu an bütün bilgiler zihnine geçer. Zihninde gördüğü sembollere göre Decepticonlar'ın dünyaya binlerce yıl öncesinden geldiği ve izler bıraktığı anlaşılır. Sam ve ekibi, Decepticon ırkından olan fakat saf değiştiren bir uçak robotla işbirliği yapacak ve Mısır'a ışınlanacaktır.

Dünyalılardan intikamını almak isteyen "Fallen" yani ilk Decepticon, ancak bir "Prime" tarafından yok edilebilir. Fakat son Prime olan Otobot "Optimus", Sam'i korumak uğruna kendini feda etmiştir. Prime'ı geri döndürmek için acele edilmelidir çünkü Sam artık bir kaçaktır ve federaller tarafından aranmaktadır. Decepticonlar da boş durmamaktadır. Sam'e ulaşmak ve engellemek için herşeyi yaparlar. Sam tüm zorluklara rağmen Optimus'u canlandırmayı başarır. Ancak Fallen, "Matriks" silahını Optimus'un elinden alıp piramide götürür. Optimus Prime Fallen'ın peşini bırakmaz ve onu yok eder. Ancak Megatron ve işbirlikçisi Starscream kaçmayı başarırlar. Böylelikle savaşın bitmediğini ve geri döneceklerinin sinyallerini verirler. Dünya Sam ve Optimus Prime sayesinde yeniden kurtulmuştur. Bu galibiyet, insan ırkını ve Otobotları birbirine daha çok bağlar.

Film Adı: Inception

Afiş:



İmdb_id: tt1375666

Yönetmen: Christopher Nolan

Yazan: Christopher Nolan

Oyuncular: Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt,
Ellen Page

Tür: Macera, Gerilim

Yıl: 16 Temmuz 2010

Süre: 148 dk.

Dil: İngilizce

Öyküsü: Dom Cobb özel yetenekleri olan bir hırsızdır. Uzmanlık alanı zihnin en savunmasız olduğu rüya görme anında, bilinçaltının derinliklerindeki değerli sırları çekip çıkartmak ve onları çalmaktır. Cobb'un bu özel yeteneği, onu kurumsal casusluğun tehlikeli dünyasında aranan bir kişilik yapmıştır. Ancak aynı zamanda o bir uluslararası kaçaktır. Yaptıkları yüzünden sevdiklerini de kaybetmiştir. Cobb'a artık bir kaçak olarak yaşamadan vazgeçmesi için bir fırsat sunulur. Ona hayatını geri verebilecek son bir iştir, bu. Bir soygun yerine, Cobb ve takımında yer alan profesyoneller bu defa tam tersi bir işle karşı karşıyadır: bu kez bir fikri çalmayacaklardır, bir fikri yerleştireceklerdir.

Fakat planları istedikleri gibi gitmeyecek, sürekli aksilikler çıkacaktır. Çünkü Cobb'un attığı, atacağı her adımı önceden bilen bir düşmanı vardır: Ölmüş eşi Mal. Mal kocasının bilinçaltını rahat bırakmamaktadır. Çünkü Cobb karısının ölümü yüzünden kendisini suçlar. Önceden karısıyla birlikte bilinçaltının bilinçaltına inmiş, kendi hayal dünyasını yaratmıştır. Fakat zamanla Mal bu rüyaların gerçek olduğuna inanmıştır. Rüyadan her uyanışında yaşam gücünü yitirmiş ve içinde bulunduğu hiçlikten ve çıkmazdan kurtulması gerektiğini düşünmüştür. Bunun için tek yol, o an içinde olduğu rüyadan uyanmaktır. Fakat aslında gerçekten uyanıktır ama rüya gördüğünü zannetmektedir. Ancak kendini öldürerek uyanacağına ve kurtulacağına

inanmaktadır. Kocasının tüm çabalarına rağmen ikna olmaz ve intihar eder. Cobb'un artık bilinçaltında karısıyla yüzleşmesi ve bu işkenceden kurtulması gerekmektedir. Fakat bunu ekibiyle girdiği bu son ve oldukça riskli iş içinde yapmak zorundadır. Beyni zarar görmeden geri dönememe ihtimaline rağmen Cobb karısıyla yüzleşir, çocuklarına ve istediği normal hayatına geri döner.

Film Adı: Transformers: Dark of The Moon

Afiş:



İmdb_id: tt1399103

Yönetmen: Michael Bay

Yazan: Ehren Kruger

Oyuncular: Shia LaBeouf, Rosie Huntington-Whiteley, Tyrese Gibson

Tür: Macera, Bilim Kurgu

Yıl: 29 Haziran 2011

Süre: 154 dk.

Dil: İngilizce

Öyküsü: Serinin 3. filminde Otopotlar artık gizli ekipler olarak ülkenin dört bir yanında görev almaktadır. Sam, dünyayı iki kez kurtardığından Amerikan Başkanı Obama tarafından onurlandırılmıştır. Yeni kız arkadaşı Carly ile birlikte Washington D.C 'de yaşamaktadır. Üniversiteyi yeni bitirmiştir ve iş aramaktadır. Bu arada Otopotlar büyük bir tehlikenin farkındadır. Yıllar önce Cybertron gezegeninde Decepticon'ların Otopot'lara açtığı savaştan bir gemi kaçmayı başarmıştır. Ancak yolculuğu sırasında Ay'ın karanlık yüzüne çakılır. Geminin içinde çok büyük bir teknoloji bulunmaktadır ve geminin kaptanı "Sentinel Prime" dir. (Sentinel Prime teknolojinin kurucusudur ve ondan başka kimse çalıştıramaz) Aya ilk adım atıldığı yıl, astronotlar bu geminin enkazını bulurlar. Otopot'ların bu teknolojiye ihtiyaçları vardır.

Fakat Decepticon'lar da bu gemiden haberdardır ve ülkenin her yerine gizlenmişlerdir. Teknolojiyi ele geçirmek için yeniden savaş başlatırlar. Ancak Sentinel Prime Megatron'la anlaşma yapmıştır ve teknolojiyi tamamlamaya kararlıdır. Sam'in başı kız arkadaşının patronuyla derde girer çünkü patronu Decepticon'lar için çalışmaktadır. Sam eğer kendisinden istenileni yapmazsa, rehin alınan kız arkadaşı ölecektir. Sentinel'in Megatron'la yaptığı anlaşma yüzünden federaller Otopot'ları sürgüne gönderirler. Savaş artık Decepticon'lar ve insanlar

arasında olacaktır. Decepticon'lar Sentinel'in teknolojisi sayesinde Cybertron gezegenini Dünya atmosferine indirecek ve tüm insanlığa hükmedecektir. Savaşı başlatırlar. Otopotlar birden ortaya çıkar. Aslında hiçbir zaman sürgüne gitmemişler, sürpriz saldırı yapabilmek için o süsü vermişlerdir. Sam, kız arkadaşının peşine düşer ve onu kurtarır. Ancak tehlike daha yeni başlıyordur. Decepticon'lar şehri kuşatmıştır. Otopot'lar karşı saldırıya geçer.

Bu sırada Sentinel dünyanın her yerinde bulunan Decepticon'lara sütunları fırlatma emri verir. Gezegenler arası bağlantı kurulmuştur. Ama mücadele sonunda bağlantı kesilir. Optimus ve Sentinel arasında azılı bir savaş başlar. Carly'inin patronu Dylan, bağlantıyı yeniden kurar. Bu arada Megatron ve Sentinel arasında "ego" kavgası başlamıştır. Ama Optimus, Megatron ve Sentinel'i alt eder. Otopotlar yeniden dünyayı kurtarır, dünyada insanlarla birlikte yaşamlarına devam ederler.

Film Adı: Hunger Games

Afiş:



İmdb_id: tt1392170

Yönetmen: Gary Ross

Yazan: Gary Ross, Suzanne Collins

Oyuncular: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson,
Liam Hemsworth

Tür: Macera

Yıl: 23 Mart 2012

Süre: 142 dk

Dil: İngilizce

Öyküsü: Her yıl düzenlenen açlık oyunlarının zamanı gelmiştir. *District*'lere bölünmüş ülkede her zaman olduğu gibi yaşları 12 ile 18 arasında değişen bir kız ve bir erkek yarışmacı seçilerek merkeze yani Capitol'e gönderilerek yarıştıracaktır. 12inci district'de de seçimlerin yapıldığı sırada Katniss Everdeen isimli genç kız, küçük kız kardeşinin seçilmesine dayanamayarak oyunlarda bir ilki gerçekleştirip gönüllü olur. Seçilen erkek yarışmacı ise Katniss'i uzaktan seven Peeta Mellark'tır. Bu şiddet ve vahşet oyunun sonunda kazanan hep tek kişi olsa da Katniss'in zekası, dirayeti sayesinde ikisi birlikte kazanırlar. Bu durum Başkan Snow tarafından iyi karşılanmaz çünkü iradeli, güçlü, zeki Catniss başa bela olma potansiyeli taşımaktadır. Film bu kuşkuyla biter.

Film Adı: Iron Man 3

Afiş:



İmdb_id: tt1300854

Yönetmen: Shane Black

Yazan: Drew Pearce, Shane Black (+6 yazar)

Oyuncular: Robert Jowney Jr., Guy Pearce,
Gwyneth Paltrow

Tür: Macera, Bilim Kurgu

Yıl: 3 Mayıs 2013

Süre: 130 dk.

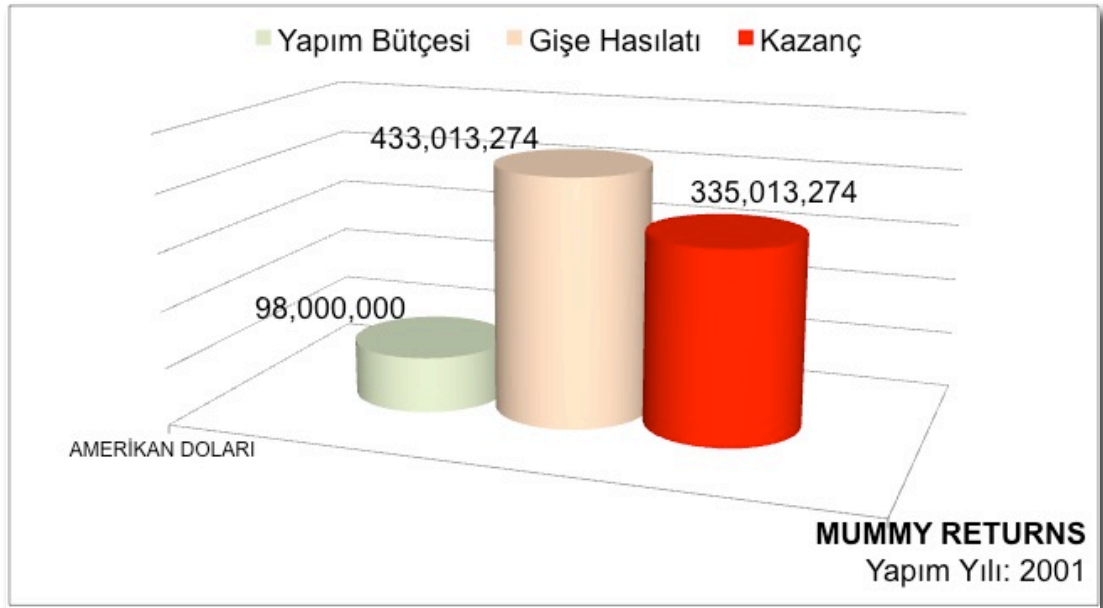
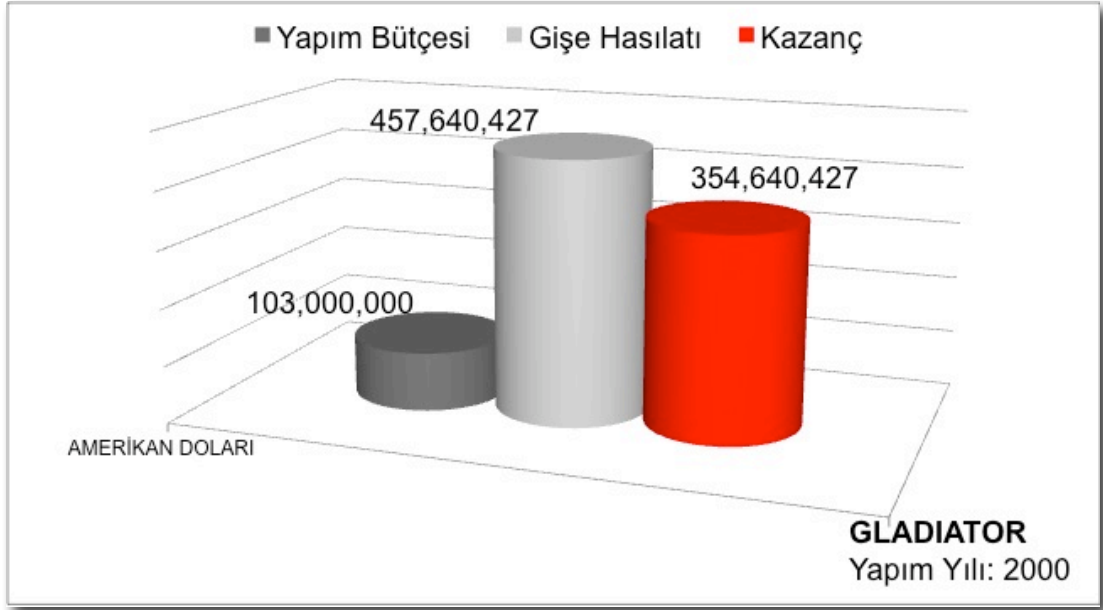
Dil: İngilizce

Tony Stark, sakat bırakan yaralanmaları iyileştirmek için tasarlanan bir deneysel canlandırıcı tedavisi olan Extremis'in mucidi, bilim insanı Maya Hansen'in olduğu 1999'daki bir Yeni Yıl partisini hatırlar. Sakat bilim insanı Aldrich Killian onlara şirketi Advanced Idea Mechanics'de bir yer önerir, fakat Stark Killian'ı aşağılayarak teklifi geri çevirir.

Yıllar sonra, Stark'ın New York'un istilası sırasındaki deneyimleri ona panik ataklar yaşatmaktadır. Terörist Mandarin tarafından gerçekleştirilen bir dizi bombalama ve terör eylemi istihbarat birimlerini şaşkın ve çaresiz bırakır. Stark televizyondan Mandarin'i tehdit eder, Mandarin de cevap olarak Stark'ın evini yerle bir eder. Stark'ın deneysel zırhı California'ya dönmek için gerekli güçten yoksundur ve dünya onun öldüğüne inanır. 10 yaşındaki bir çocuk olan Harley ile işbirliği yapan Stark, bir Mandarin saldırısına özgü nitelikleri taşıyan yerel bir patlamanın kalıntılarını keşfeder ve planını yapar. Mandarin rehine olarak Amerika Başkanını yanına almıştır. Stark ve ona inanlar bir inşaat alanında Mandarin'le savaşıyor. Savaş zorlu geçer ama kazanan Stark olur, başkan kurtarılır. İnsanlık da Stark sayesinde azılı bir teröristten kurtulmuş olur.

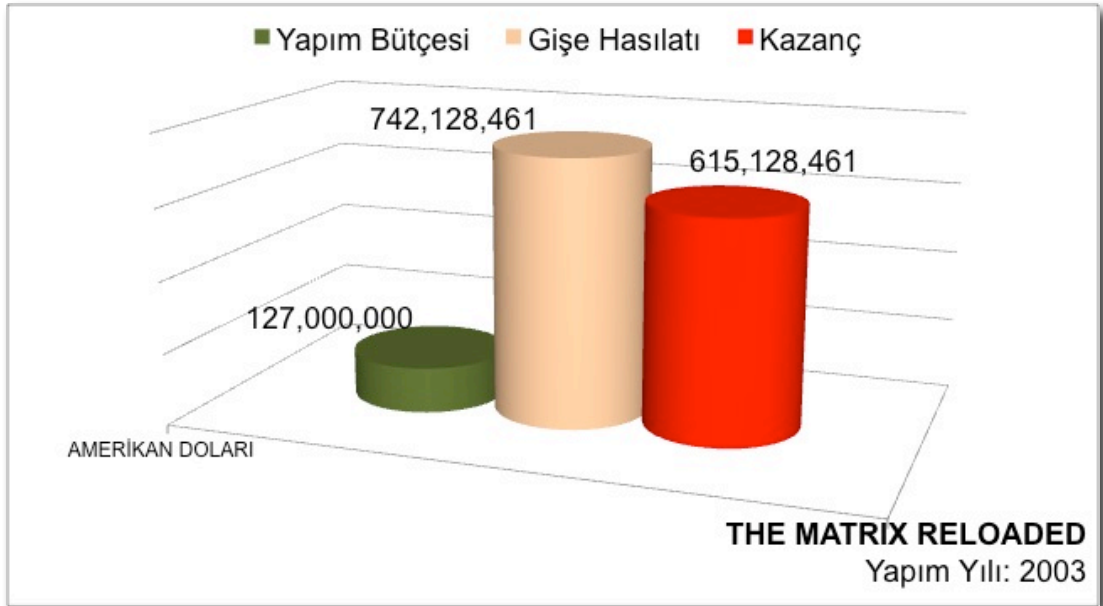
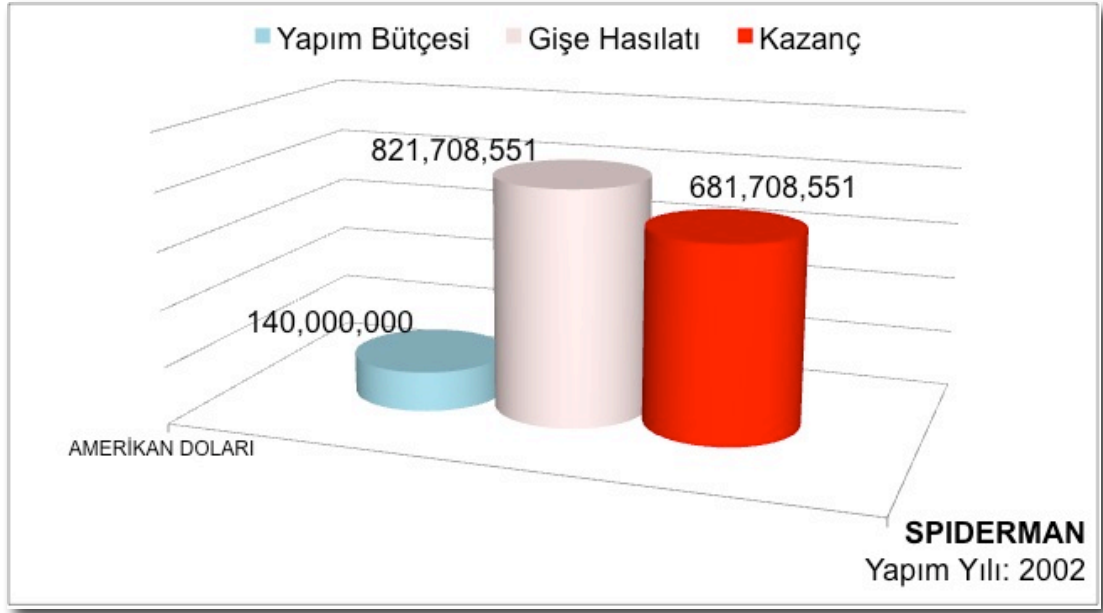
EK 6

SEÇİLİ 14 SİNEMA FİLMİNİN YAPIM BÜTÇESİ VE GELİRİ



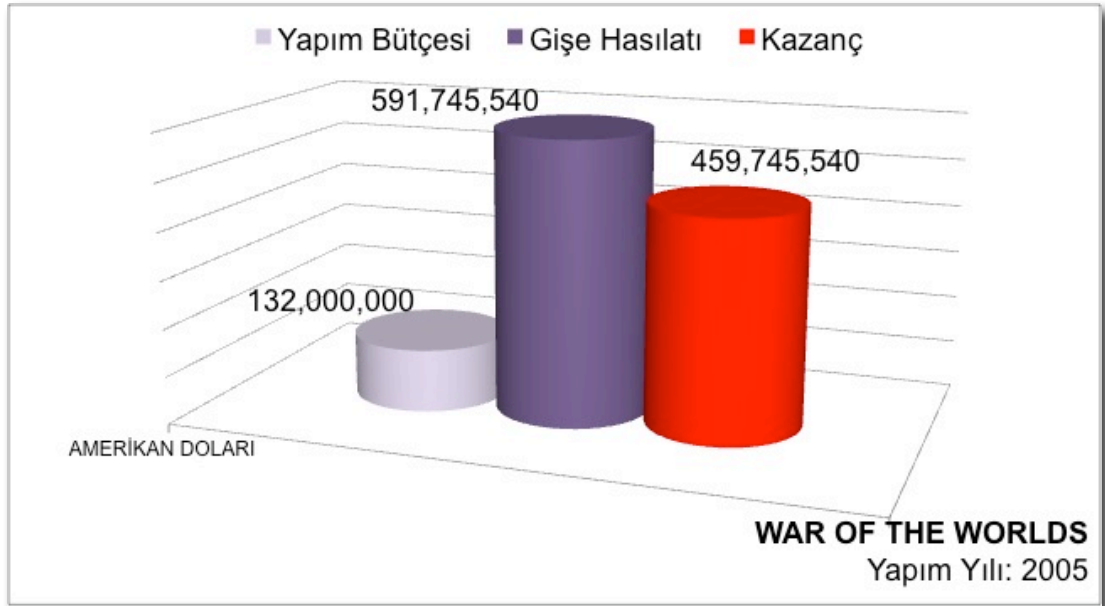
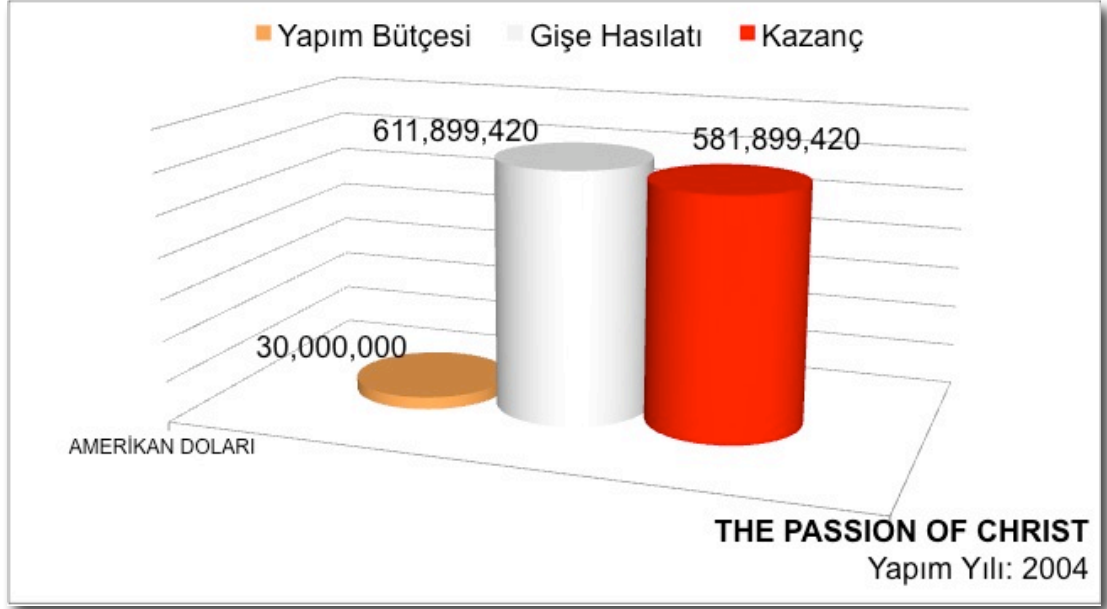
Bu sayfada yer alan sayısal veriler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den arařtırmacı tarafından özetlenerek alınmış ve grafikleştirilmiştir. (Eriřim Tarihi 25/02/2015)

EK 6
(devam sayfası 2)



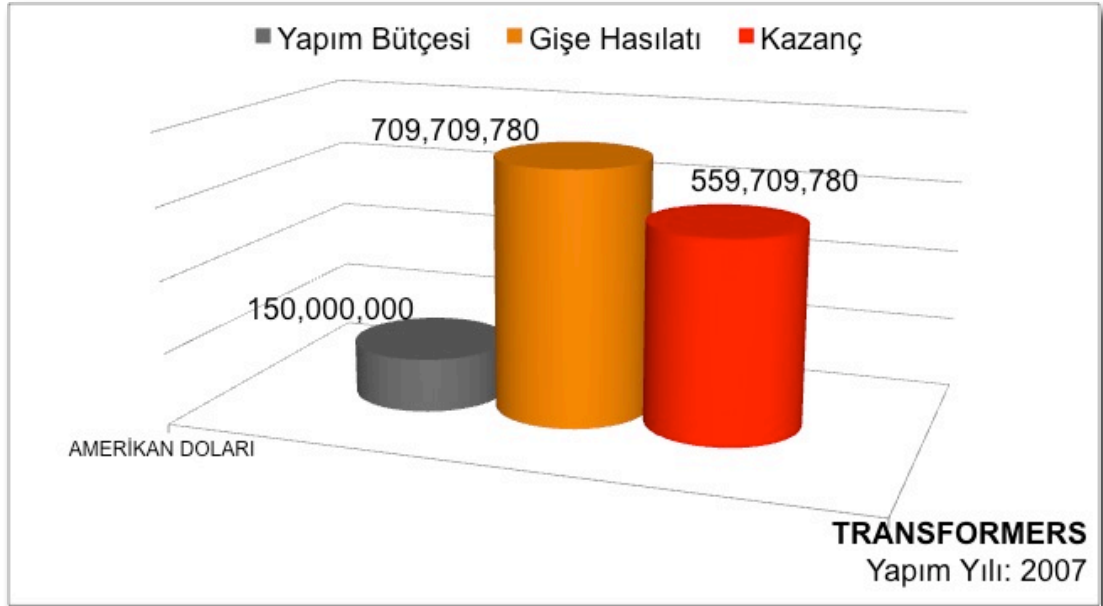
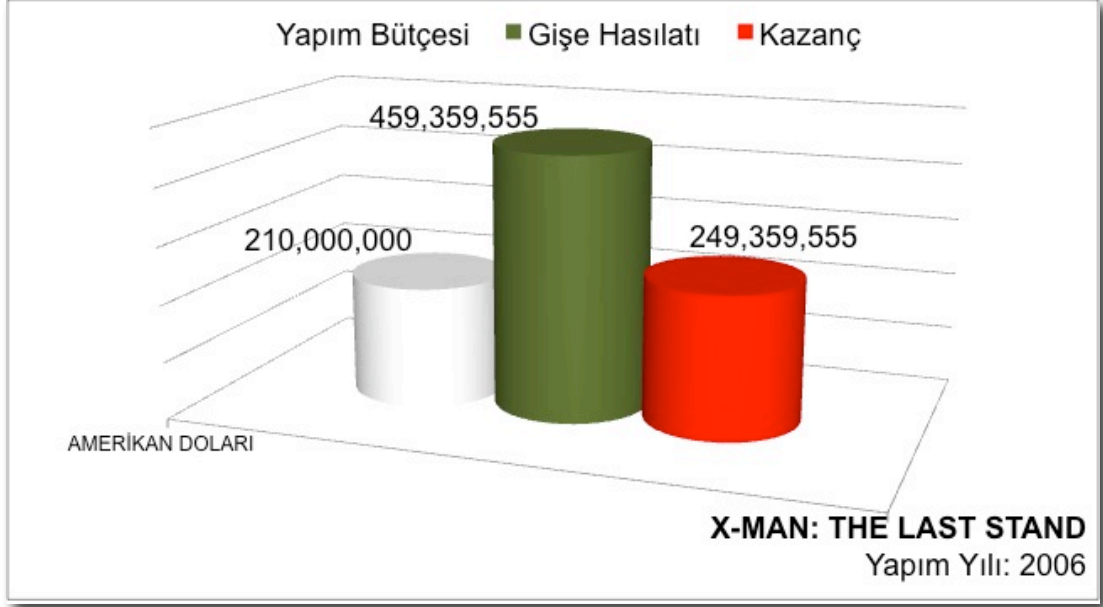
Bu sayfada yer alan sayısal veriler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den arařtırmacı tarafından özetlenerek alınmıř ve grafikleřtirilmiřtir. (Eriřim Tarihi 24/02/2015)

EK 6
(devam sayfası 3)



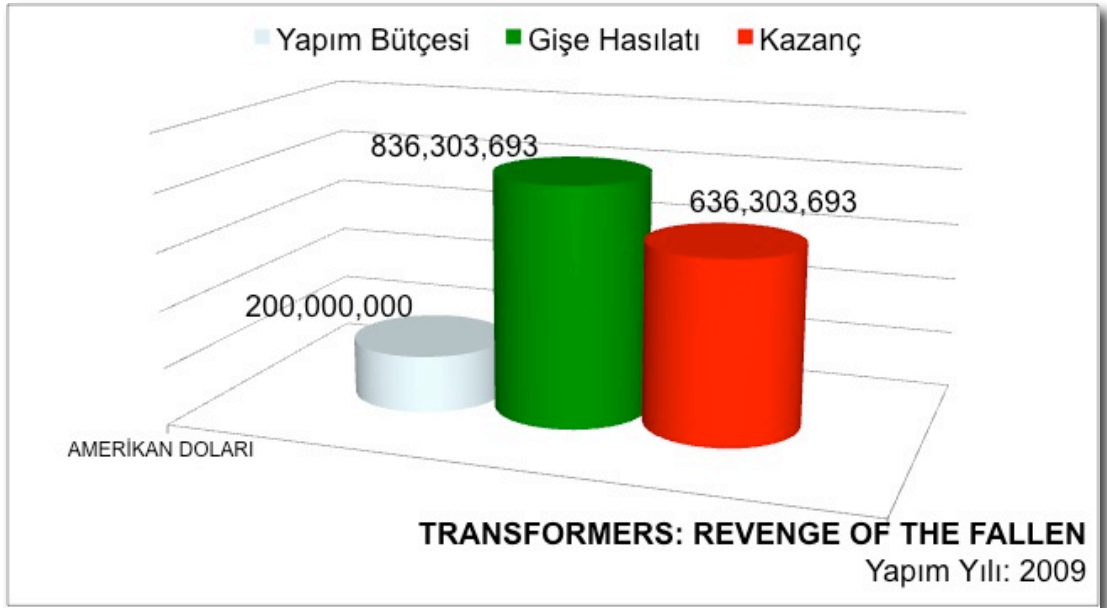
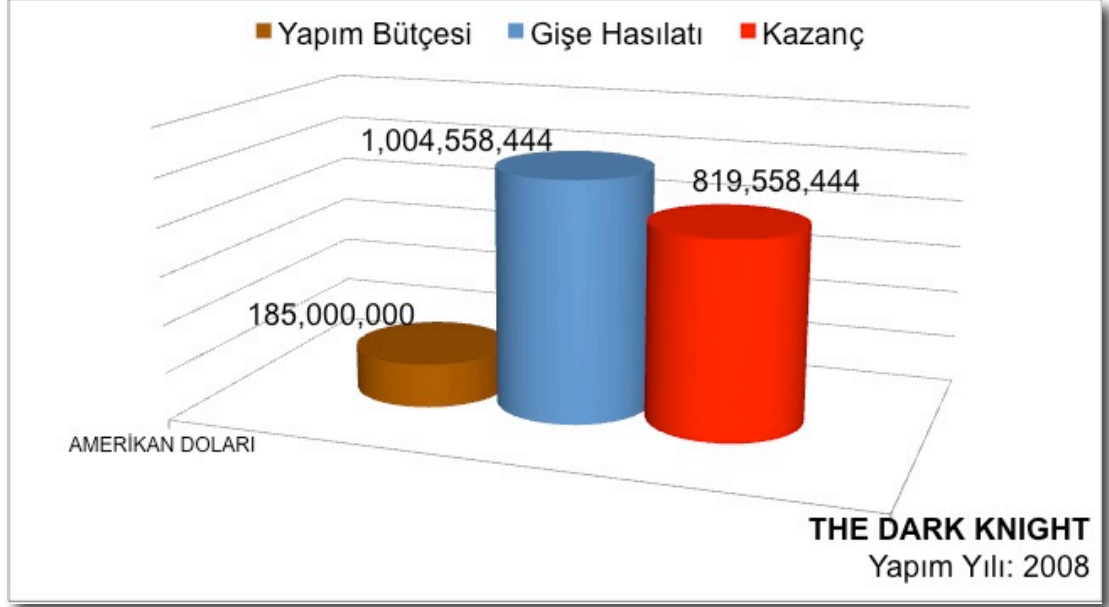
Bu sayfada yer alan sayısal veriler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den arařtırımcı tarafından özetlenerek alınmıř ve grafikleřtirilmiřtir. (Eriřim Tarihi 24/02/2015)

EK 6
(devam sayfası 4)



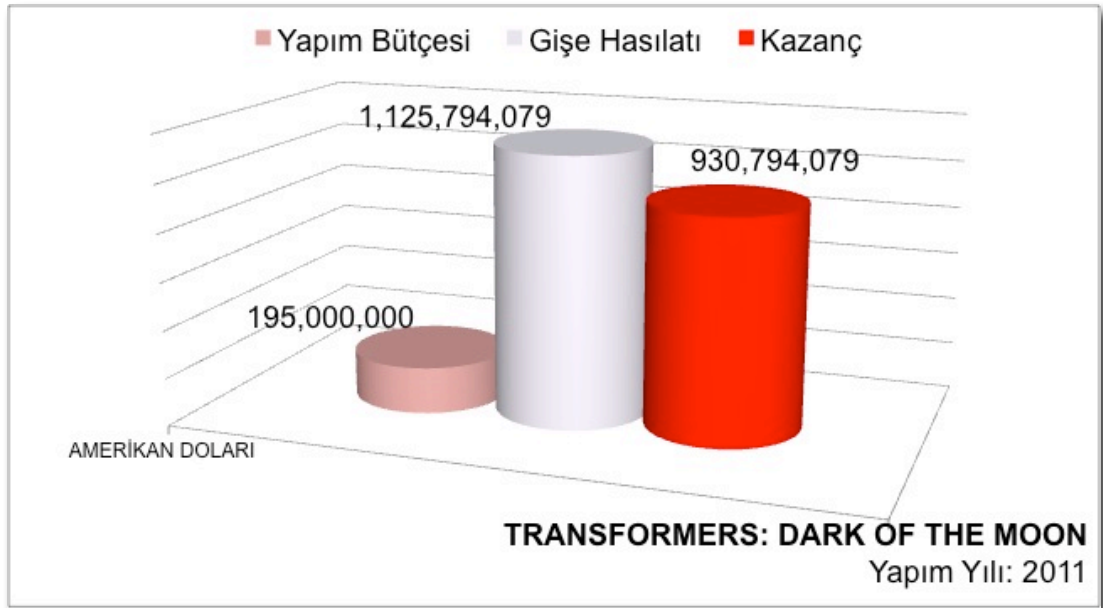
Bu sayfada yer alan sayısal veriler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den arařtırmacı tarafından özetlenerek alınmıř ve grafikleştirilmiřtir. (Eriřim Tarihi 12/02/2015)

EK 6
(devam sayfası 5)



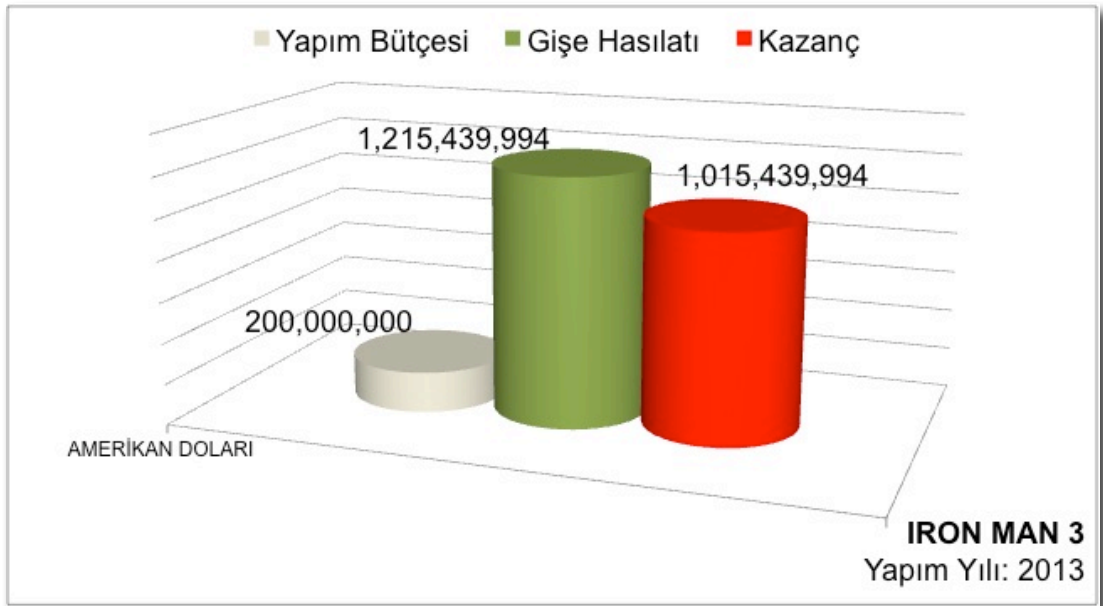
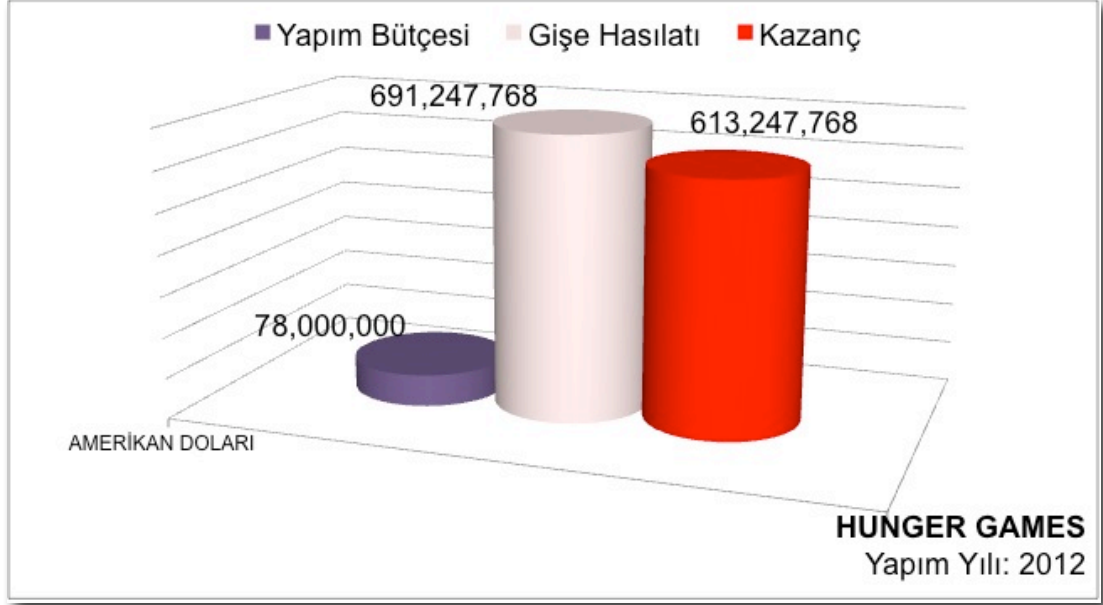
Bu sayfada yer alan sayısal veriler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den arařtırmacı tarafından özetlenerek alınmış ve grafikleştirilmiştir. (Eriřim Tarihi 12/02/2015)

EK 6
(devam sayfası 6)



Bu sayfada yer alan sayısal veriler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den arařtırmacı tarafından özetlenerek alınmıř ve grafikleřtirilmiřtir. (Eriřim Tarihi 12/02/2015)

EK 6
(devam sayfası 7)



Bu sayfada yer alan sayısal veriler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den arařtırmacı tarafından özetlenerek alınmıř ve grafikleştirilmiřtir. (Eriřim Tarihi 12/02/2015)

EK 7
EBU GRAİP HAPİSHANE FOTOĞRAFLARI



Bu sayfada yer alan görseller:
<http://www.siiyad.com/wp-content/uploads/2014/01/%C4%B1rakiskk.jpg>’ den alınmıştır.
(Erişim Tarihi: 10/03/2015)

Ressam Botero'nun Ebu Graip Hapishanesi'ndeki Şiddeti Yorumlaması



Bu sayfada yer alan görsel:
<http://www.sfgate.com/entertainment/article/Abu-Ghraib-s-horrific-images-drove-artist-2620953.php> 'den alınmıştır. (Erişim Tarihi: 10/03/2015)

EK: 8

ROPORTAJ 1

Yönetmen Gary Ross "Açlık Oyunları", Katniss ve Siyasetten Konuşuyor

Roth Cornet'in "Screenrant" için gerçekleştirdiği ve 2012 yılında yayınladığı roportaj.

Screenrant: Gerçekten zorlu bir işe soyundunuz. Kitap tamamen Katniss merkezli ve bu oyunun nasıl oynanacağına dair onun kişisel bakış açısını sunuyor. Katniss'in iç diyaloglarını yansıtmak için onun ağzından sesli anlatımı hiç düşündünüz mü?

Gary Ross: "Hayır, asla. Çünkü kesinlikle bir filmde olduğunuzu hissetmenizi istemedim. Sizin de oyunların içindeymiş gibi hissetmenizi istedim. Onun dünyasındaymış gibi hissetmenizi istedim. Capitol'de olduğunuzu hissetmenizi istedim. Ve iç sesi verdiğim anda, bu his paramparça olur ve size aslında bir filmde olduğunuzu söylemiş olurum ve istemediğim bir mesafe yaratmış olurum. Ben tam tersine mesafe değil, yakınlık istiyorum. Ve özellikle Jen (Lawrence) gibi bir oyuncuyla her şeyi aktarabileceğimi düşündüm. Yani, Jen'in alt metinde çok rahatlıkla verebildiği bir şeyi metinde tekrar açıklama gereği duymadım, anlatabildim mi?"

SR: Filmde hassas bir denge olarak beni etkileyen başka bir şey de, fantastik tasarım dünyasına çok fazla girilmesi ve kitapta anlatılan çeşitli bilim kurgu ve fantezi öğelerinin yorumlanması. Mesela, oyunların sonunda ortaya çıkan mutasyon hayvanların romanda olduğu gibi yenilmiş (öldürülmüş) haraçların yüzlerine sahip olmadığını fark ettim.

GR: "Bunların spesifik haraçlar olmamasına karar verdik, çünkü bunu yapsaydık filmde o anda konudan çok fazla sapmış olacaktık ve bunun için zaman yoktu. Filmin sonuna doğru koşar adım ilerlerken araya bunu sokacak yerimiz ve zamanımız yoktu. Ancak, şunu söyleyebilirim, bütün bu mutasyon hayvanlara bakarsanız, hepsinin yarı insan, yarı köpek olduğunu görürsünüz. Bir mutasyon hayvanın yüzünü önce bir köpeğin yüzünün yanına, sonra da bir insanın yüzünün yanına koyarsanız, bu ikisinin karışımından oluştuğunu açıkça görürsünüz. Yani aslında spesifik bir durum var. Benim için mutasyon hayvanlarla ilgili önemli şey, onların haraç olması değil, Capitol tarafından oyunların bu özel bölümü için yaratılmış olması. Ve aslında oyunları ve onların nasıl yaratıldığını gösterdiğimiz için, o oyun merkezinde nasıl olduklarını ve oyunlara nasıl dâhil olduklarını göstermiş oluyoruz. Katniss'in bakış açısını tutarlı bir şekilde sonuna kadar devam ettirmek için romandaki bazı şeyleri çıkardık."

SR: Donald Sutherland (Başkan Snow) tarafından söylenen sözlerden biri çok ilginçti: Capitol'de başarısız olursan, ölürsün. Seneca başarısız oldu, o zaman Seneca ölür. Ve bu işin aynen böyle olduğunu söyledi. Ben de şunu düşündüm, 'eğer bu işler genel olarak böyleyse, bu durumun bu film için anlamı nedir?' Burada üstlenilen işin kapsamı ve büyüklüğünden dolayı bir baskı hissettiniz mi?

GR: "Hayır. Zaten her filmde kendime yeteri kadar baskı yapıyorum ve hepsini aynı şekilde seviyorum. Ve bu filmde de gerçekten tatmin oldum ve gurur duydum, yani sadece heyecan hissediyorum."

SR: Bu filmin sevdiğim tarafı, genç bir seyirci kitlesine hitap ediyor fakat onlara söyleyecek bir sözü de var. Bu oldukça nadir gördüğümüz bir şey. Donald Sutherland de bu filmin gençler için oyunu değiştirerek, motive edici bir güç olabileceğini ve gençlerin siyaset dünyasına girmesine ilham verebileceğini söyledi. Bu düşünceye nasıl bakıyorsunuz?

GR: "Bence içi dolu bir film. Bunun için bu filmi çekmek istedim. Sadece gösterişli bir eğlence işi olsaydı çekmezdim. Bundan hemen önce gerçekten önemli bir serinin devam filmi teklif edilmişti ama kabul etmedim. Detaya girmeyeceğim ama böyle bir filmi geri çevirdim ve araçlarım da buna çok şaşırdı. O filmde yapabileceğim yeni bir şey olmadığını söyledim ve filmin içi gerçekten dolu değildi, yani sadece eğlence amaçlı bir şey yapmak istemiyorum. Suzanne'ın romanını çok sevdim, çünkü çok akıllıca yazılmıştı, söyleyecek çok sözü vardı ve amacına uygundu. Katniss'in insanlığını elinden almak isteyen, bu oyunlara suç ortağı olmasını ve oyunu oynamasını isteyen bir sistemde kendi insanlığı için savaşması, kendi ahlak, eşduyumu, merhamet duygularının ve benlik duygularının gelişimi ve devrimin kıvılcımını ateşleyen başkaldırı davranışına yol açan kendi ahlaki çizgisi, bunların hepsi bence olağanüstüydü. Bunun için bu filmi çekmek istedim. Sırf popüler olduğu için bu filmi yapmazdım. Popüler olmasından gerçekten memnunum. Ama belirttiğim sebeplerden dolayı sevdiğim için bu filmi çektim."

SR: Aynı zamanda güncel konularla inanılmaz derecede alakalı.

GR: "Kesinlikle, bu konuya değinebilirim. Katniss o meyveleri yemek üzereyken ve masum bir canı almaktansa kendi hayatını feda etmeyi yeğlerken, sadece hayatta kalmak için savaşan birisi olarak filme başladığında, aslında şunu söylüyor, 'bakın, artık sizin oyununuzu oynamıyorum ve sizin oyununuzu oynamayı reddediyorum. Bunu yapmaktansa ölmeyi yeğlerim, bu benim ahlak anlayışım'. Burada Yasemin devrimi için ilk kıvılcımı yakan Tunuslu çiçek satıcısıyla benzer bir rol söz konusu. Yani, gerçek dünyada buna benzer olaylar bulmak için çok aramamıza gerek yok. Dolayısıyla, evet gerçek dünyayla çok alakalı. Film bireysel konulardan bahsediyor, ama siyasi bireysel konular. Ve siyasi olarak bizi ilgilendiren konu da devletin ne dediğinden farklı olarak bireyin kendi inanç sistemini, ne hissettiğini ve kendi ahlak anlayışını keşfetmesi, yani demek istediğim bundan daha büyük bir fikir olabilir mi? Böyle bir filmi kim yapmak istemez ki?"

Bilmiyorum. Şahsen ben yapmak isterdim.

GR: "Zaten bu yüzden baskı hissetmiyorum. Çünkü çok seviyorum ve kafam çok net. Bu konuda tutkum var ve bu fikirleri çok seviyorum. Yani, bu fikirler beni sabah uykumdan uyandırabilir. Bir filmde olan şeyler bazen kendinizi filmin emrine sokmanızı gerektirir. Ben film için çalışıyorum, fakat film senden daha önemli hale gelirse artık benimle ilgisi kalmaz, güçlü olduğuna inandığım bir fikri aktarmaya yarar. Burada mükemmel bir alçak gönüllük var, çünkü bu fikir benden daha önemli ve artık benimle bir ilgisi yok. Baskı hissettim mi hissetmedim mi, kimin umurunda? Önemli olan şey, burada dünyaya sunulacak önemli bir şey var mı yok mu? Ben gerçekten olduğunu düşünüyorum."

SR: Bu sosyo-politik ve etik mesajları kitapta belirgin olarak görüyoruz. Ama bir fikri filme çekmek çok zor gibi görünüyor. Senaryoyu yazarken ve sette filmi çekerken bunu nasıl yönettiniz?

GR: "Bir fikri belirli bir yere kadar filme çekebilirsiniz. Yani, zenginlikleri nedeniyle acayip varlıklara dönüşen insanların korkunç aşırılıklarını gösterebilirsiniz. Mesela Suzanne, serinin sonraki kitaplarında, bulimia bağımlısı bir milletten bahsediyor. İnsanlar tıka basa yemek yiyip sonra kusuyorlar. Burada muazzam bir zenginliği birkaç kişinin elinde olduğu ve diğer insanların hayat mücadelesi verdiği bir dünya yansıtıyor. Gerçek dünyayla bu paralellikleri görmek çok zor değil."

SR: Sonuç olarak genç seyircilerin bundan nasıl bir mesaj çıkarmasını istersiniz?

GR: "Bence onları ilgilendiren konular. Yani, gençler zor ve acımasız bir dünyada yaşıyor ve şu soruları sormaları gerekiyor: 'hayatta kalabilmek için tırmalamam gereken bir dünyada insane olarak nasıl kalabilirim? İnsanlığımı nasıl korurum? Böyle bir dünyada ben kimim?' Bence bu konu ilham verici. Bireyin gücü ve bir birey olarak kim olduğunuzu bulmak. Bu devletle ilgili olabilir, kültürünüzle ilgili olabilir, kendi ahlaki ve manevi değerlerinize bağlı kalmakla ilgili olabilir. Tamamen insanlığınızı korumakla ilgili bir şey. İnsanlığınızı koruyabiliyor musunuz? Nick Lowe ve Elvis Costello gibi, değil mi? 'What's So Funny about Peace, Love and Understanding' (Barış, Aşk ve Anlayışta Bu Kadar Komik olan Nedir) şarkısı gibi. Yani, eşduyum, ilgi ve şefkat olmak zorunda. Bunlar seni daha zayıf değil daha güçlü mü yapıyor? Katniss'i daha güçlü yapıyor. Bunlar ilginç fikirler."¹⁰¹

Roportajın sonu.

¹⁰¹ Kaynak: <http://screenrant.com/hunger-games-interviews-gary-ross-rothc-162268/> (Erişim Tarihi 11/01/2015) İngilizce'den çevirisi araştırmacı tarafından yapılmıştır.

ROPORTAJ 2

/Film Röportajı: "Açlık Oyunları"nın Yönetmeni Gary Ross

Germain Lussier 'in gerçekleştirdiği ve 21 Mart 2012 tarihinde yayınladığı roportaj.

/Film: AÇLIK OYUNLARI üç kitaptan oluşmasına rağmen, siz iki film çektiniz ve bu filmlerde oyunlar öncesini ve oyunları anlattınız. Filmin her bölümüne nasıl yaklaştığınızdan biraz bahseder misiniz? Farklı bir yaklaşım sergilediniz mi?

Gary Ross: Dürüst olmak gerekirse, birbirini tamamlayan bir anlatım olduğunu düşünüyorum. Yani Katniss'in anlatımı tüm film boyunca tutarlı bir şekilde devam ediyor. Bununla birlikte, olayın geçtiği yerlerde radikal değişiklikler var ve sanırım siz de bundan bahsediyorsunuz. Film yapım sürecinde, bazen sanki birden fazla film yapıyormuşuz gibi hissettik. Ormanda çekim yaparken, ağaçların tepesinde 25 metre yukarıdan insanların kollarını-bacaklarını falan çekiyorsunuz. Buradaki çekim tarzı bir stüdyo ortamında çekim yapmaktan çok farklı. Ayrıca, Charlotte'a geçtikten sonra bütün hayatım boyunca her zaman saygı duyduğum ve birlikte çalışmak istediğim büyük aktörlerle karşılaştık ve orada aniden bir kaynaşma oldu. Ama üslup olarak tüm film boyunca Katniss'in bakış açısını yansıtmaya çalıştık. Ne demek istediğimi anlıyorsunuz umarım. Kendinizi onun yerine koyabileceğiniz birinci şahıs anlatısı yaratmaya çalıştık. Çünkü ilk olarak dün gece konuştuğumuz gibi tamamen gerçek olarak kalmasını istedik. İkinci olarak, olayları ısrarla onun bakış açısından verdik ve algıladığınız her şey, belirsizlikler, bulanıklıklar ve hatta Peeta hakkında netlik olmayışı, hep kendinizi onun yerine koymayı gerektiriyordu. Bu da herhalde dün konuştuğumuz gibi bir karakterin bakış açısından film çekmeye en güzel örneklerden biridir. Onun gözünden Peeta'ya bazen güveniyorsunuz, bazen de güvenmiyorsunuz, böylece bir üstünlük yaratıyorsunuz, dolayısıyla üslup olarak sanırım zaman zaman farklılaşma oldu. Yani, ilk başlarda sınırlar çok genişti ve depresif bir hava hâkimdi. Capitol'e gittiğinizde bazı açılardan sanki eski Roma'daki aşırılıkları görüyorsunuz, sonra ormana gittiğinizde ise kesinlikle çok farklı bir duyguyla karşılaşıyorsunuz, fakat bütün burada bence başından sonuna kadar Katniss'in gözünden birinci şahıs anlatısına şahit oluyoruz.

Aynı zamanda nasıl çektiğinizden biraz bahsettiniz. Yüz milyon dolar civarında bir bütçeye sahip filme göre, çok fazla el yapımı ve pütürlü görünüyor. Film çekim sürecinde, filmi daha gösterişli değil de bu şekilde çekmek istediğinize mi karar verdiniz?

Anında. Capitol'e dönüş aşamasının bu filmi çektiğimiz gibi olmaması gerçekten önemliydi. Eğer böyle bir dayanaktan yola çıksaydım ve prodüksiyonu abartsaydım ya da istismara dayalı duygusuz ve pürüzsüz, "gösterişli" bir eğlence deneyimi sunsaydım, Capitol'e dönecektik fakat tamamen istismar kokan bir iş yapmış olma riski taşıdığı için aynı duyguyu yakalayamayacaktık.

Kesinlikle.

Gerçekliđi hissetmem için bu gerekliydi. Aciliyeti hissetmem için bu gerekliydi. Bir an için görür gibi olduđunuzu hissetmenizi istedim. Pasif bir seyirci istemedim; aktif olarak olaya dâhil olmanızı istedim. Koltuđunuzda arkaya deđil, öne dođru yaslanmanızı istedim. Dolayısıyla, bahsettiđimiz gerçekmiř hissini uyandıran çeřitli teknikler kendinizi Katniss'in yerine koymanızı ve bunu sizin için hazırlanmıř bir eğlence gibi deđil, hemen önünüzde cereyan eden tamamen gerçek bir olaymıř gibi hissetmenizi sađlıyor, çünkü bunun bir eğlence aracı olduđunu hissettiđiniz anda filmde yapmaya çalıřtıđım řeyden tamamen uzaklařmıř olursunuz.

Bu duruma uygun düřen ve filmde gerçekten sevdiđim başka bir řey de, film olayları "anlatmıyor", size "gösteriyor". Olayları algılamaya çalıřıyorsunuz.

Evet, istediđinizi anlatmak için mükemmel bir yoldur.

Peki, bir serinin ilk filmi için bunun biraz riskli olduđunu düşünüyor musunuz?

İlk bakıřta öyle görünüyor, ama aslında diđer řekilde yapsaydım daha riskli olurdu. Bence o zaman filmin özünü ve ruhunu kaybederdik. Filmde geçen olaylara karřı çok tuhaf bir estetik mesafe hissederdiniz. Oradaki aciliyet duygusunu hissederek anında olaya dâhil olmalısınız, çünkü birinci řahıs anlatısı. Bunu başka řekilde yapsaydım, yani kiřisel ve acil deđil de uzak ve gösteriřli ya da bađımsız veya geniř ve her řeyi bilen bir tarzda yapsaydım, kitabın özünü ve ruhunu yakalayamazdınız. Böyle bir řey istismar hissi uyandırabilirdi, o yüzden diđer řekilde çekmenin daha riskli olacađını düşünüyorum. Bu dođru olmazdı.

Kesinlikle. Film büyük oranda kitaba sadık kalmıř, fakat çok bariz olarak çıkarılmıř bölümler falan var. Kitapların bir hayranı olarak, deđiřtirmekten nefret ettiđiniz veya çok isteyerek eklediđiniz bir řey oldu mu?

Her ikisi de diyebilirim. Biliyorsunuz, kitapların sevdiđim bir parçası olan Avox alt-planını filme dâhil edemediđim için oldukça üzöldüm. O iki çocuđun özgürlük mücadelesini seviyordum ve Kantiss onları ormandan hatırlıyordu, fakat sonunda Avox dilini kaybediyordu.

Yine de kitabın hayranları için ucundan gösteriyorsunuz.

Evet, yani arka planda görebiliyorsunuz, fakat bu alt-planı dâhil etmek için gerçekten zamanımız yoktu. Aslında buna üzöldüm, ama Suzanne [Collins] anlayıřla karřıladı. Yani, imkânımız yoktu. Ve yine, film için çok önemli bir řey, çünkü kitapta olduđu gibi birinci ađızdan yazmıyoruz, o yüzden Kantiss'in bakıř açısını asla terk etmemek film için çok önemli. Bu řekilde konudan ayrılıydık, treni tekrar rayına sokmak uzun bir zaman alacaktı. O nedenle, bunu yapamadık. Yapılan eklemelere gelince. Filmi bağlamsal olarak belirli bir yere oturtmasından dolayı Donald'ın [Sutherland, Başkan Snow] sahneleriyle gerçekten gurur duyuyorum. Umudun korkudan daha güçlü bir manipölasyon aracı olduđu fikriyle gerçekten gurur duyuyorum. "Neden bir galibimiz var?" ve "İnsanlara oyunumuzu oynatıyoruz" diyor. Onları kontrolümüz altına aldık ve onlara boyun eđdirmekle kalmayıp onları da suç ortađımız yaptık" diyor. Onun olduđu bu sahneleri seviyorum. Onun zenginler ve yoksullar yani %99 ve %1 hakkında söylediklerini, kontrol altına almaları gereken bölgelerden tedarik ettikleri ham maddeler ve kaynaklarla ilgili sözlerini ve yeni sömürgecilik iliřkisinin bir anlamda iç içe geçmiř olduđuna dair sözlerini seviyorum. Ben gerçekten seviyorum.

Oyun merkezine girerek Wes'i [Bentley, filmde Seneca Crane karakteri] oyun merkezine dâhil etmek ve daha sonra orada keserek oyununu manipülasyonunu göstermek bence güzel oldu. Yani, sayı tahtasını gökyüzünde kubbenin üstünde görüyorsunuz, daha sonra gökyüzüne bakıyorsunuz ve aniden orada olduğunu görüyorsunuz. Bunun gibi şeyleri gerçekten seviyorum. Bu tür şeyleri ortaya atmak ve yapmak bence başarı.

Özellikle filmin ilk yarısında Roma tarzı sahnelerde prodüksiyon tasarımı ve kostümler harikaydı. Önünüze gelen herhangi bir şeyi reddetmeniz gerekti mi? Sanki bize çok uzak şeyler gibi.

Evet, tabi ki. Çok fazla çelme yedik. (Gülüyor) Evet, yani tasarıma dayalı bir film yaptığınız zaman, ilk denemelerinizin çoğunda biraz korkup çekinirsiniz. Bütün süreç boyunca bunu yaşadık. Daha sonra geliştirmeye başlıyorsunuz ve çözümler bulursunuz...Prodüksiyon tasarımcım Phil Messina gerçekten yüksek zevklere sahip. Onunla birlikte pek çok referansla işe başladık, pek çok şeye baktık ve dün size bahsettiğim ağır beton formunu kullanan "Brütalizm" adı verilen bu mimari bölgeyi dolaştık. Gerçekten çok heybetli. Çok sade. Çok otoriter. Bunun bize çok faydası oldu. Bu şekilde referans olarak belirlediğimiz bir yerden başladık, fakat ilk hoverkraftları görmeyi isterdim...Kötü bir FLASH GORDON çizimi gibiydiler, aynı şekilde Cornucopia'lar da öyle, daha sonra bunların üzerinde çalışıp düzelttik.

Evet, tam olarak hayal ettiğim gibi değildi, ama iş gördü.

Evet, bu tür bir soyutlamada, dekonstrüksiyon yöntemiyle oluşturulan bu Cornucopia ünlü bir mimarın eserine benzeyebilir de benzemeyebilir de.

[İkisi de gülüyor] Bu konu beni biraz aşıyor, ama eminim anlayanlar olacaktır.

(Gülüyor) Evet, bu durumlarda ilk denemeler pek olmuyor...ama çalışmaya devam ediyorsun. Film böyle bir şey. Sanırım yaşlandıkça kabullenmeye başladığım şeylerden biri de şu: işe yaramayan şeyleri gördüğünde çılgına dönmüyorsun, tam tersine çalışmaya devam ediyorsun. İşler aynen böyle yürüyor, her şey iyiye doğru gidiyor.

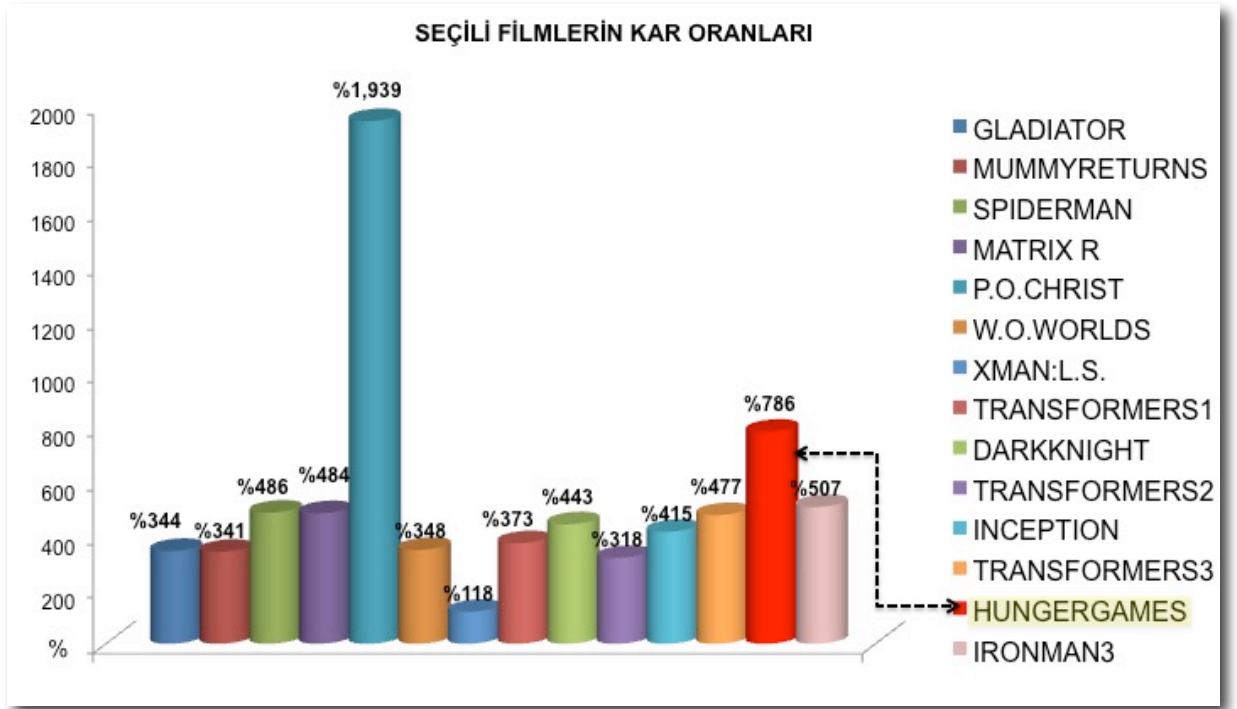
(....)

Ross'un filmi *Açlık Oyunları* 23 Mart'ta gösterime giriyor. Sonraki film olan *Ateşi Yakalamak* filminin ise Kasım 2013 gibi gösterime girmesi planlanıyor.¹⁰²

Roportajın sonu.

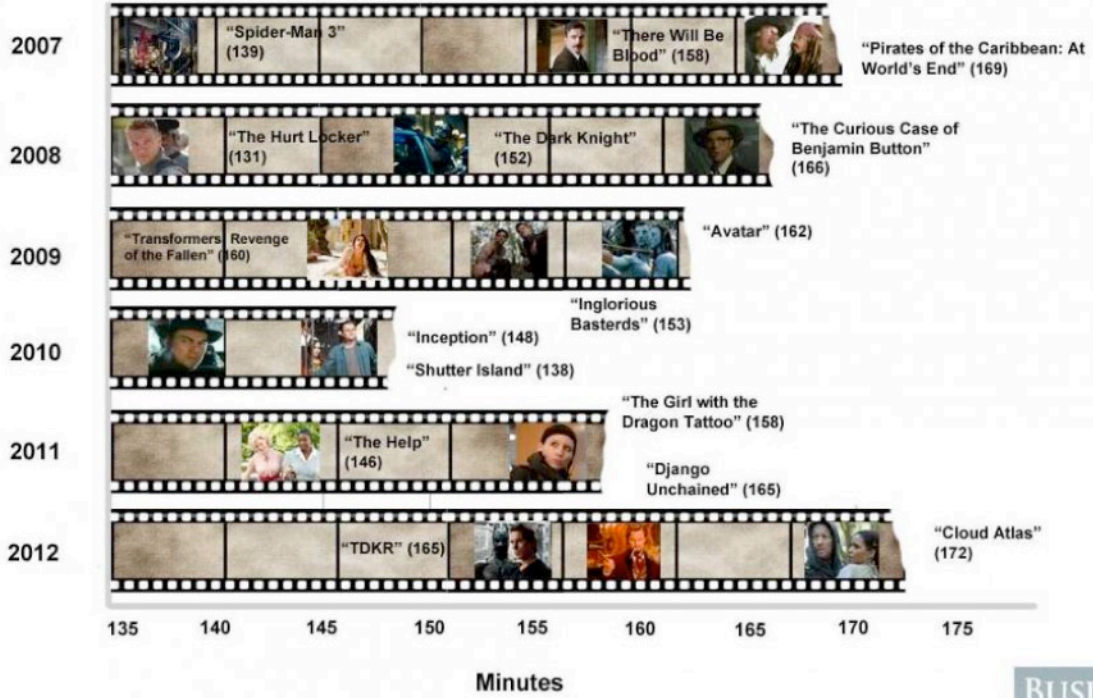
¹⁰² Kaynak: <http://www.slashfilm.com/film-interview-gary-ross-director-the-hunger-games/> (Erişim Tarihi 9/02/2015) İngilizce'den çevirisi araştırmacı tarafından yapılmıştır.

EK 9



Bu sayfada yer alan yüzdeler The Business of Movies ve MPAA Theatrical Market Statistics, http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf 'den ve Nash Information Services LLC, <http://www.the-numbers.com/movies/#tab=year> 'den alınan rakkamlardan elde edilmiş ve grafikleştirilmiştir. (Erişim Tarihi 15/02/2015)

The Longest Theatrical Releases 2007-2012



Sources: Boxofficemojo / IMDB

BUSINESS
INSIDER

Bu sayfada yer alan görsel: <http://www.businessinsider.com/movies-are-getting-longer-2013-1> 'den alınmıştır. (Erişim Tarihi 3/03/2015)

ÖZGEÇMİŞ

1984'de Londra Kingsway Princeton College, İş İdaresi Bölümü, 2009'da T.C.Maltepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema Bölümü mezunudur. 2011'de T.C.Maltepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, RTS Bölümü'nde "*Türkiye'de Biyografik Sinema Filminde Bellek, Çarpıtma ve Boş Alan*" isimli teziyle yüksek lisansını almıştır. Aynı üniversitede dışarıdan görevlendirmeyeyle öğretim görevlisidir. Yayımlanmış roman, öykü kitapları ve makaleleri vardır. Toplumda azınlıkların günlük yaşam sorunlarına değindiği kısa filmler çekmiştir. Ulusal televizyon yapım şirketleri için drama/dizi senaryoları, Altıoklar Yapım ve Yönetmen Atıf Yılmaz için sinema filmi senaryoları yazmıştır. 1985-2002 yılları arasında çeşitli çok uluslu şirketlerde idari görevlerde bulunmuştur. 1963, Ankara doğumludur. Evli ve bir çocuk annesidir.