

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

YENİ GÖZETİM VE JUNG'UN KOLEKTİF BİLİNÇDİŞİ KURAMI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN FİLMSEL ANLATIM OLANAKLARI
AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

GÖZDE SUNAL KIZIL

111153105


Danışman Öğretim Üyesi:

Prof. Dr. Selahattin Yıldız

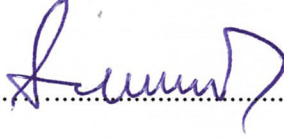
İstanbul, Eylül 2015

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

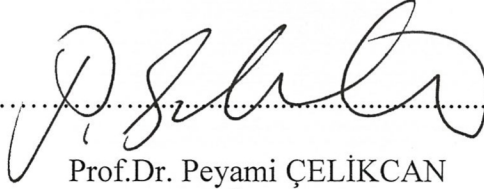
16.09.2015 tarihinde tezinin savunmasını yapan Gözde Sunal KIZIL'a ait "Yeni Gözetim ve Jung'un Kolektif Bilinçdışı Kuramı Arasındaki İlişkinin Filmsel Anlatım Olanakları Açısından Değerlendirilmesi" başlıklı çalışma, Jürimiz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İletişim Bilimleri Doktora Programında Doktora Tezi Olarak Oy Birliği/Oy Çokluğu İle Kabul Edilmiştir.



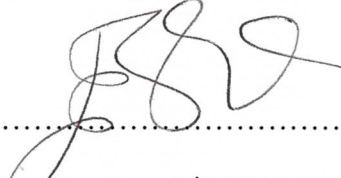
Prof.Dr. Şahin KARASAR
(Başkan)




Prof.Dr. Selahattin YILDIZ
Jüri Üyesi



Prof.Dr. Peyami ÇELİKCAN
Jüri Üyesi



Prof.Dr. Esra BİRYILDIZ
Jüri Üyesi



Prof.Dr. Oğuz MAKAL
Jüri Üyesi

ÖNSÖZ

Üniversite yıllarımdan beri yetişmemde büyük emeği geçen ve bu tezin hazırlanmasında benden desteğini hiç esirgemeyen, beni cesaretlendiren tez danışmanım, değerli hocam Prof. Dr. Selahattin Yıldız'a,

Çalışmama ilişkin değerli katkılarıyla beni teşvik eden hocam Prof. Dr. Peyami Çelikcan'a,

İçtenlikle sağladığı fikir paylaşımları ve katkıları için Yrd. Doç. Dr. Ebru Karadoğan İsmayılov'a,

Mesleğe başladığım günden beri bana inanan ve her türlü yardımıyla beni teşvik eden hocam Prof. Dr. Ömer Cüneyt Binatlı'ya,

Bu yoğun çalışma sürecinde motivasyonumu ve çalışma azmimi canlı tutan kıymetli öğrencilerime,

Her daim hissettiğim manevi desteğin yanında yardımlarını benden hiçbir zaman esirgemeyen değerli kardeşim Cansu Sunal'a,

Onların varlığından güç aldığım, ruhumu aydınlatan çok sevgili babam Cengiz Sunal'a ve annem Dilek Sunal'a,

Tezin hazırlanması sırasında engin hoşgörüsünü benden hiç eksik etmeyen sevgili hayat arkadaşım Aydın Kızıl'a,

Ve son olarak onların zamanından çaldığımı düşündüğüm ve çoğu zaman bundan büyük üzüntü duyduğum biricik oğlum Selim Cengiz'e ve doğmak üzere olan Ömer Efe'ye,

Gönülden teşekkürlerimi sunuyorum.

Eylül, 2015

Gözde SUNAL KIZIL

ABSTRACT

Since the existence of cinema, a chronological scan and also an analysis of samples from different types and styles or different countries results with similar themes, same metaphors, same relationships, behaviour patterns, flashbacks to childhood, stereotypes, characters sharing the same destiny, a hypnotic style which leads to confusion about time and place.

Jung's theory of collective unconscious and archetypes considered a solution in explaining the recurring concepts since the beginning of history in movies. If dreams are reflecting the collective unconscious beyond the personal conflicts of human, why should the movies not have the same function up to a point? The situations that are an individual's choices are in fact experienced as a reflection of archetypes that are specified to him/her by the collective unconscious.

The basic theme of the thesis is to evaluate the movie that has a manipulative power over human perception as an observance practice. The situations that seem to be an individual's choices are in fact experienced as a reflection of archetypes that are specified to him/her by the collective unconscious. From this aspect, perhaps movies should be considered not only a form of art but also an observance practice.

The main purpose of the observance is to have the individual control her/himself by embracing the behaviours that are accepted as appropriate by the authority. Movies play an effective role in having individuals get used to this. Power limits the freedom of individual for his/her own sake and sets the practices for getting the individual behave according to unconscious directives instead conscious ones.

This study consists of 60 movies that contain new concept of observance. Out of this 60 movies, 6 is planned to be chosen by using the systematic sampling method. Films analysis will be based on Jung's approach.

Key Words: New Surveillance, Analytical Psychology, Collective Unconscious, Archetypes, Symbols.

ÖZET

Sinema var olduğundan bu yana benzer temalar kullanılmaktadır. Aynı metaforlar, aynı ilişki örgüleri, kalıp davranışlar, çocukluk yaşantılarına göndermeler, stereotip kimlikler, benzer kaderi paylaşan karakterler, zaman ve mekân konusunda karmaşa yaratan, hipnotik bir üslup -hem tarihsel çizgide bir tarama yapıldığında hem de farklı tür ve akımlarda yahut farklı ülke sinemasından örnekler incelendiğinde- karşımıza çıkmaktadır.

İnsanlık tarihinin başından itibaren filmlerde tekrar eden olguların açıklanmasında, Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı ve arketiplerin işlevsel bir çözüm olduğu düşünülmektedir. Düşler insanın kişisel çelişkilerinin ötesinde kolektif bilinçdışını ortaya koyabiliyorsa, filmler neden bir noktaya kadar aynı işlevi görmesin? Birey, dolaysız olarak kendi tercihi olduğu durumları aslında kendisine kolektif bilinçdışı tarafından belletilen arketiplerin bir yansıması olarak yaşamaktadır.

Tezin temel konusu, insan algısı üzerinde manipülatif bir güce sahip olan film olgusunun, bir gözetim pratiği olarak değerlendirilmesidir. Birey, kendi tercihi gibi görünen durumlarda aslında kolektif bilinçdışı tarafından belletilen arketiplerin bir yansıması olarak yaşamaktadır. Bu doğrultuda film belki de sadece bir sanat formu değil, bir gözetim pratiği olarak da düşünülmektedir.

Gözetimin esas amacı, bireyin otoritenin uygun gördüğü davranışları benimseyerek kendi kendini kontrol etmesini sağlamaktır. Film olgusu ise bu durumun kanıksanmasında etkin bir rol oynar. İktidar bireyin sözde iyiliği için özgürlüğüne el koyarken, bilinç yerine bilinçdışının direktifleri doğrultusunda hareket etmesi yönündeki pratikleri kurar ve yönetir.

Tezin odaklandığı nokta açısından çalışmanın evreni, yeni gözetim olgusunu içeren 60 filmden oluşmaktadır. Çalışmanın örneklemini ise 60 film içerisinden rastlantısal örnekleme yöntemlerinden biri olan sistematik örnekleme ile seçilen 6

filmi iermesi planlanmaktadır. Filmlerin özümlemelerinde Jungcu yaklaşım esas alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yeni Gözetim, Analitik Psikoloji, Kolektif Bilindışı, Arketipler, Semboller

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ÖZET.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı.....	2
1.1.1. Hipotezler.....	3
1.1.2. Diğer Araştırma Soruları.....	4
1.2. Araştırmanın Önemi.....	4
1.3. Araştırmanın Yöntemi.....	5
1.3.1. Evren ve Örneklem.....	5
2. CARL GUSTAV JUNG'UN KOLEKTİF BİLİNÇDİŞİ KURAMI.....	9
2.1. Jung'un Yaşam Öyküsünden Notlarla İnsan Doğasına Yaklaşımı.....	9
2.2. Jung Psikolojisinin Temel Kavramları.....	12
2.2.1. Bilinç ve Biliçdışı.....	15
2.2.2. Kişisel Bilinçdışı.....	18
2.2.3. Kolektif Bilinçdışı.....	20
2.2.4. Arketipler.....	23
2.2.4.1. Persona Arketipi.....	28
2.2.4.2. Anima Arketipi.....	29
2.2.4.3. Animus Arketipi.....	31

2.2.4.4.	Gölge Arketipi.....	32
2.2.4.5.	Benlik Arketipi.....	34
2.2.4.6.	Yaşlı Bilge Adam Arketipi.....	34
2.2.4.7.	Baba Arketipi.....	35
2.2.4.8.	Anne Arketipi.....	35
2.2.4.9.	Kahraman Arketipi.....	36
2.2.4.10.	Yaratıcı Arketipi.....	36
2.2.5.	Senkronisite (Eşzamanlılık) Prensibi.....	37
2.2.6.	Bireyleşme Süreci.....	39
2.2.7.	Semboller ve Düşler.....	40
3.	GÖZETİM KAVRAMININ ORTAYA ÇIKIŞI VE YENİ GÖZETİM.....	50
3.1.	Gözetim Kavramı ve Yeni Gözetim.....	50
3.2.	Gerçeklik Algısının Yönetimi ve Gözetim İlişkisi.....	59
3.2.1.	Sanal Gerçeklik ve Simülasyon.....	61
3.3.	Asimetrik Güce Dayalı Gözetim Pratikleri.....	68
3.4.	Gündelik Yaşamın Haz ve Korku Ekseninde Kuşatılması.....	70
3.5.	İmkânsız Kaçış, Beden ve Kimlik Sorunsalı.....	75
4.	YENİ GÖZETİM VE KOLEKTİF BİLİNÇDİŞİ KURAMI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN FİLMSEL ANLATIM OLANAKLARI AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	81
4.1.	Filmisel Anlatımı Kurmada Kolektif Bilinçdışı Kuramının Rolü.....	82
4.2.	Film Olgusunun Bir Gözetim Pratiği Olarak Değerlendirilmesi.....	86
4.3.	Yeni Gözetim ve Kolektif Bilinçdışı Kuramı Arasındaki İlişkiye Dair.....	90
5.	YENİ GÖZETİM VE KOLEKTİF BİLİNÇDİŞİ KURAMI ARASINDAKİ İLİŞKİYİ ÖRNEKLENDİREN FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ.....	96
5.1.	2001: A SPACE ODYSSEY / STANLEY KUBRICK / 1968.....	97
5.2.	BLADE RUNNER / RIDLEY SCOTT / 1982.....	116
5.3.	DARK CITY / ALEX PROYAS / 1998.....	147
5.4.	MINORITY REPORT / STEVEN SPIELBERG / 2002.....	166

5.5.	V FOR VENDETTA / JAMES MCTEIGUE / 2006.....	188
5.6.	AVATAR / JAMES CAMERON / 2009.....	210
6.	SONUÇ.....	223
7.	KAYNAKÇA.....	233
	ÖZGEÇMİŞ.....	244

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Çalışmanın Evreni

Tablo 2: Çalışmanın Örneklemi

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Film Afişi

Şekil 2: Dr. Strangelove (1964) ve A Clockwork Orange (1971) Film Afişleri

Şekil 3: Afrika Çöllerinde Tarih Öncesi Maymun Kabilesi

Şekil 4: Maymun Kabilesi İlk Aletini İcat Eder

Şekil 5: Kemiğin Yörünge Uydusuna Dönüştüğü Sahne

Şekil 6: Mürettebatın Dikilitaş İle Karşılığı

Şekil 7: HAL 9000 Adlı Süper Bilgisayar

Şekil 8: Dave Basit Bir Tornavida Yardımıyla HAL'i Devre Dışı Bıraktığı Sahne

Şekil 9: Sonsuzluğun Ötesi Bölümünde Dave'in Yolcuğunun Sona Ermesi

Şekil 10: Kozmolojik Olaylar

Şekil 11: Dave'in Cenine Dönüşmesi

Şekil 12: Maymun Kabilesi

Şekil 13: HAL ile Dave'in Görüşmesi

Şekil 14: Göz Metaforu Kubrik Filmlerinin Vazgeçilmezidir

Şekil 15: Uzay Gemisinde Birden Havada Uçan Bir Kalem Belirir

Şekil 16: Dikilitaşın Önünde Video Kaydı Alıp Fotoğraf Çeken Mürettebat

Şekil 17: Yarın Kalmış Piramit Görseli (1. Bölüm)

Şekil 18: Yarın Kalmış Piramit Görseli (2. Bölüm)

Şekil 19: İnsanın Kendi Yarattığı Aletin Kendini Yenmesini Görmekteyiz

Şekil 20: Tüm Kontrol HAL 9000 Süper Bilgisayarda

Şekil 21: Final Sahnesinin Geçtiği Mekân

Şekil 22: Dave'in Son Yemeğini Yediği Sahne

Şekil 23: Dave'in Ölüm Yatağında Dikilitaş ile Karşılığı

Şekil 24: Beden Olmadan Sonsuz Bir Varlığa Dönüşür

Şekil 25: Film Afişi

Şekil 26: Los Angeles Şehrinin Genel Görüntüsü

Şekil 27: Dr. Tyrell ile Roy Batty'nin Karşılığı

Şekil 28: Kopyalara Uygulanan Voight-Kampff Göz Testi

- Şekil 29:** Leon Kowalski'ye Göz Testi Uygulanan Sahne
- Şekil 30:** Deckard ve Rachael'in Tanıştıkları İlk Sahne
- Şekil 31:** Los Angeles Sokakları
- Şekil 32:** Tyrell Şirketi
- Şekil 33:** Reklam Panoları Görüntüsü
- Şekil 34:** Sebastian'ın Evi
- Şekil 35:** Şehrin Sokaklarının Görüntüsü
- Şekil 36:** Roy'un Deckard'ı Yakalamaya Çalıştığı Sahne
- Şekil 37:** Roy'un Deckard'ın Hayatını Bağışladığı Sahne
- Şekil 38:** Deckard ile Rachael'in Yakınlaştığı Sahne
- Şekil 39:** Final Sahnesi / Deckard'ın Tek Boynuzlu Atı Bulduğu Sahne
- Şekil 40:** Rachael'in Anılarına Dair Deckard ile Konuştuğu Sahne
- Şekil 41:** Deckard'ın Piyanosunun Üzerindeki Fotoğraflar
- Şekil 42:** Göz Sembolünün Kullanıldığı İlk Sahne
- Şekil 43:** Roy'un Tyrell'in Gözünü Oyduğu Sahne
- Şekil 44:** Dr. Eldon Tyrell'in Şirket Çalışanı J.F. Sebastian
- Şekil 45:** Sebastian'ın Oyuncakları
- Şekil 46:** Deckard İle Roy'un Hesaplaşma Sahnesi
- Şekil 47:** Los Angeles Sokağı Görüntüsü
- Şekil 48:** Roy'un Eline Çiviği Batırdığı Sahne
- Şekil 49:** Güvercin'in Göğe Yükselmesi Görüntüsü
- Şekil 50:** Deckard'ın Bir Türlü Anlaşamadığı Sokak Satıcısı
- Şekil 51:** Tyrell'in Baykuş'u, Zhora'nın Yılanı
- Şekil 52:** Ourobos Şeklindeki Yılan
- Şekil 53:** Gaff'ın Deckard'ı Rachael Hakkında Şüphelendirdiği Sahne
- Şekil 54:** Rachael'in, Deckard İçin Şüphe Ettiği Sahne
- Şekil 55:** Roy ile Deckard Karşı Karşıya
- Şekil 56:** Final Sahnesi/Tek Boynuzlu At Şeklindeki Origamiyi Gören
Deckard ve Rachael
- Şekil 57:** Film Afişi
- Şekil 58:** Filmin Kahramanı John Murdoch İle Tanıştığımız İlk Sahne
- Şekil 59:** Saat 12.00 Olduğunda İnsanların Uykuya Daldıkları Sahne
- Şekil 60:** Yabancıların İnsanlara Yapay Anıları Enjekte Ettiği Sahne
- Şekil 61:** Bay Kitap ile Murdoch'ın Buluşması

- Şekil 62:** Hafızaları Yer Değiştirilen İnsanlar O Kadar Kafaları Karışmıştır Ki Hayatlarında Çok Önemli Bazı Noktaları Hatırlayamamaktadırlar
- Şekil 63:** Shell Beach Plajı'nın Billboard'u
- Şekil 64:** Murdoch, Taksi Şöforüne Shell Beach Sorduğunda Yerini Bir Türlü Hatırlayamaz
- Şekil 65:** Chiaroscuro Aydınlatma Tekniği Kullanımı
- Şekil 66:** İnsan Bedenlerinde Sıcak Renkler Hâkimdir
- Şekil 67:** Yabancıların Ten Rengi İse Daha Solgundur
- Şekil 68:** F. W. Murnau Tarafından Çekilmiş (1922) 'Nosferatu' Filmi
- Şekil 69:** Hotel Binasının Görüntüsü
- Şekil 70:** Yabancıların Toplandıkları Mekânda Yeraltından Kocaman Bir Saat Çıkmaktadır
- Şekil 71:** Murdoch Bir Küvetin İçinde Uyanır
- Şekil 72:** Fahişelerden Birinin Öldürüldüğü Sahne
- Şekil 73:** "Uyanın, Hey Uyanın, Beni Duyan Var mı?"
- Şekil 74:** Çocuk Yabancı
- Şekil 75:** Çocuk Yabancı Bıçağını Kullanmak Yerine John'un Parmaklarını Isırır
- Şekil 76:** Murdoch ve Hz. İsa Benzerliği – Çarmıha Gerilmesi
- Şekil 77:** Murdock'un Karısı Emma
- Şekil 78:** Tanrıça Afrodit'in Doğumu
- Şekil 79:** Dark City Şehri Kurucuları (Yabancılar)
- Şekil 80:** Umut Veren Aydınlık Olan Yer Shell Beach
- Şekil 81:** Filmdeki Dr. Schreber Görüntüsü
- Şekil 82:** Yabancıların Yeraltı Evreni
- Şekil 83:** Film Afişi
- Şekil 84:** Bugünün Ünlü Markalarından GAP Giyim Markası
- Şekil 85:** Bugünün Ünlü Markalarından Bvlgari Saat Markası
- Şekil 86:** Göz Kimliği Tespit Etme Sistemi
- Şekil 87:** Suç Öncesi Departmanı Şefi Olan John Anderton (Tom Cruise)
- Şekil 88:** Kâhinler Olarak Bilinen İkizler Dashiell, Arthur Ve Agatha Tapınak Adlı Bir Havuzun İçinde Yaşamaktadırlar
- Şekil 89:** Kâhinlerden En Yeteneklisi Agatha
- Şekil 90:** Anderton 36 Saat İçinde Hiç Tanımadığı Birini Öldürecektir
- Şekil 91:** Anderton ile Dr. Iris Hireman'ın Karşılaşması
- Şekil 92:** Anderton'un Dr. Iris Hireman'dan Kâhinlerle İlgili Öğrendiği Sır
- Şekil 93:** Anderton'un Son Teknoloji Bilgisayarı

- Şekil 94:** Anderton'un Oğlunun Katilini Bulduğunu Zannettiği Sahne
- Şekil 95:** Bir Ulaşım Aracına Binen İnsanların Önce Göz Kimlik Tespitinden Geçtiği Sistem
- Şekil 96:** Bir Ulaşım Aracına Binen İnsanların Önce Göz Kimlik Tespitinden Geçtiği Sistem
- Şekil 97:** High Tech Bir Dekorasyona Sahip Washington D.C.
- Şekil 98:** Güvenlik Sistemleri İçin Kullanılan Cihazlar
- Şekil 99:** Kişilere Bir Yere Girerken Mutlaka Göz Kimlik Taraması Uygulanır
- Şekil 100:** Anderton Yine Yağmuru İzlemektedir
- Şekil 101:** Anderton, Gözetim Örumceklerinden Kaçarken Buz Dolu Bir Suyun İçine Saklanır
- Şekil 102:** Göz Tarama Sistemi
- Şekil 103:** Uyuşturucu Satan Adamın Lafı Anderton'ı Şaşırtır
- Şekil 104:** Minority Report'taki Göz Değiştirme Operasyonu Sahnesi Kubrik'in Clockwork Orange (1971) Filmindeki Göz Açma Sahnesini Hatırlatmaktadır
- Şekil 105:** Anderton, Eşinin Hologram Görüntüsünü İzlerken
- Şekil 106:** Final Sahnesi
- Şekil 107:** İlk İşlenecek Olan Cinayetin Görüntüleri
- Şekil 108:** Suç Öncesi Departmanını Kuran Kişi Lamar Burgess'a Ödül Olarak Silah Hediye Edilir
- Şekil 109:** Suçluların Yakalandıktan Sonra Bedenlerini Dondurarak Bir Cam Mekanığının İçine Hapsedilir
- Şekil 110:** Sadece Masumlar (Çocuklar, Kâhinler) Beyaz Giyinmektedirler
- Şekil 111:** İç Çekime Örnek Bir Kare
- Şekil 112:** Agatha'nın Anderton İle İletişime Geçtiği An
- Şekil 113:** Aksiyon Sahnelerinden Örnek Bir Kare
- Şekil 114:** Film Afişi
- Şekil 115:** Filmin Başkahramanı V
- Şekil 116:** V'nin fikirlerinin çıkış noktası olan isim, Guy Fawkes
- Şekil 117:** V Bailey Kulesi'ni Patlamak İçin Hazırlanırken
- Şekil 118:** Evey, Dışarı Çıkmaya Hazırlanırken
- Şekil 119:** Evey, Muhbirler Tarafından Yakalanır
- Şekil 120:** V, Evey'i de Yanına Alır ve Bailey Kulesini Çarkovski'nin 1812 Uvertürü Eşliğinde Patlatır
- Şekil 121:** Sutler Hükümeti, BTN Kanalında Yaptığı Açıklamada Patlamayı Kendi Üzerine Alır

- Şekil 122:** V, BTN Kanalını Ele Geçirir Ve Halkı Devrime Davet Eder
- Şekil 123:** İnsanların Yiyeceklerinde Bile Kısıtlamalar Yapılmaktadır
- Şekil 124:** V, Evey Ve Peder
- Şekil 125:** Sutler'in Yasakladığı Eserlerden Biri
- Şekil 126:** Evey Türlü İşkencelere Maruz Kalır
- Şekil 127:** V, Ölümcül Yaralarına Rağmen Özgürlüğü İçin Son Bir Kez Daha Ayağa Kalkar
- Şekil 128:** V, Aşkını İlan Eder ve Evey'nin Kollarında Ölür
- Şekil 129:** İktidarın İdeal İnsanı Yaratmak İçin Kullandığı Denekler
- Şekil 130:** V'nin Laboratuvarında Çıkan Yangından Kurtulduğu Sahne
- Şekil 131:** Parlamento Binasının Havaya Uçurulduğu Sahne
- Şekil 132:** Filmin Teması İle Bütünleşecek Aydınlatma Teknikleri Kullanılmıştır
- Şekil 133:** Dramatik Aydınlatmaya Örnek Teşkil Edebilecek Sahnelerden Biri
- Şekil 134:** Başbakan Adam Sutler
- Şekil 135:** Adam Sutler Parti Konuşmasında
- Şekil 136:** Adam Sutler Ve Parti Üyeleri
- Şekil 137:** V, İntikamı Almıştır
- Şekil 138:** Evey'nin Yeniden Doğuşu
- Şekil 139:** V'nin Yeniden Doğuşu
- Şekil 140:** Ölen Deneklerin Cenazeleri
- Şekil 141:** V'nin Sembölü
- Şekil 142:** Medya Aracını İktidar Kendi Söylemleriyle Yönlendirmektedir
- Şekil 143:** Evey'nin Patronunun Evinde Bulunan Kuran Yüzünden Adam İdam Edilir
- Şekil 144:** İktidarın Alehine Olabilecek En Küçük Bir Tehlike Hemen Yasaklanır
- Şekil 145:** Çeşitli Yollarla Kimlik Tespiti Yapılır
- Şekil 146:** V'nin BTN Kanalına Baskınından Sonra V'nin Öldürüldüğü Söylenir
- Şekil 147:** Akrep İle Yelkovan 'V' Harfine Benzemiştir
- Şekil 148:** V'ye İnanan Halk, Onun Fikirleri Peşinden Gitmiştir
- Şekil 149:** Film Afişi
- Şekil 150:** Jake Sully, Pandora Gezegeninde
- Şekil 151:** Pandora'dan Çıkan Maden Parçası
- Şekil 152:** Jake Sully'nin Na'vilere Dönüşmesi
- Şekil 153:** Na'vilerle İnsanların DNA'sını Laboratuvar Ortamında Eşleştirip Karma Bir Irk Yaratmak İstemektedirler
- Şekil 154:** Omatikaya Prensessi Neytiri

Şekil 155: Kahraman Jake Sully Pandora Halkını Kurtarmaya Çalışmaktadır

Şekil 156: Jack Video Günlük Tutmaktadır

Şekil 157: Mo'at, Kabilenin Ruhani Lideridir

Şekil 158: Pandora Yerli Halkı

Şekil 159: Jack, Na'vilerin Grubuna Dâhil Olmuştur

Şekil 160: Na'vilerin Kutsal Töreni

Şekil 161: Eywa Ağacına Tapmaktadırlar

Şekil 162: Jack Pandora'da Yaşamayı Tercih Etmektedir

Şekil 163: Bu Kez Tamamıyla Avatar Jake Sully Olarak Gözlerini Açmaktadır

1. GİRİŞ

Çalışmanın temel savı, film olgusunun kendisinin bir gözetim teknolojisi olarak üretilmiş olabileceğidir. Bu sorunsal, Jung'un kolektif* bilinçdışı* kuramının film olgusunun anlatı yapısı ve içerik oluşturma potansiyeline olan katkısı bağlamında tartışılacaktır. Bir diğer önemli sorun ise filmin seyirlik bir eğlence mi, bir sanat yapıtı mı yoksa etkili bir gözetim pratiği mi olduğudur.

Geleneksel gözetimde doğrudan olanı temsil gerçekleştirirken, yeni gözetimde buna gerçeğin simülasyonu dâhil olmuştur. Gary T. Marx'ın ortaya koyduğu 'yeni gözetim'de, eskiye oranla zora ve şiddete dayalı yöntemler azalmış ve iknâyı esas alan yumuşak teknikler benimsenmiştir. O'na göre gözetim potansiyelini, bilgisayar teknolojisi sürekli artırmaktadır.

Yeni gözetim olgusu, gündelik yaşam pratikleri içinde teknolojinin sağladığı imkânlar yoluyla, üretmeden tüketen ve hazzı yaşamının merkezine yerleştirmiş olan bireyin bilinçdışına hitap eder. Kimlik ve benliği sürekli bir yer değiştirme halinde olan bireye vaat edilen tatmin hiçbir zaman yaşatılmaz ve bu durum ona fiziksel ve ideolojik olarak kabul ettirilir. Böylelikle yeni gözetimde, toplum denetiminde şiddetin doğrudan kullanımının yerine totaliter niteliği kademeli olarak artan bir iktidarın aracı olan kültürel arınma biçimleri etkin bir rol oynar.

Sinema var olduğundan bu yana benzer temalar, özellikle edebi metinlerden yapılan uyarlama filmlerde göze çarpmakla birlikte, metinlerin kökeni çok daha eskiye dayanıyor. Aynı metaforlar, aynı ilişki örgüleri, kalıp davranışlar, çocukluk yaşantılarına göndermeler, stereotip kimlikler, benzer kaderi paylaşan karakterler, zaman ve mekân konusunda karmaşa yaratan, hipnotik bir üslup hem tarihsel çizgide

* Collective (eng.) kelimesinin Türk Dil Kurumu sözlüğünde yer aldığı gibi 'Kolektif' olarak kullanılması tercih edilmiştir.

* Unconscious (eng.) kelimesinin Türk Dil Kurumu sözlüğünde yer aldığı gibi 'Bilinçdışı' olarak kullanılması tercih edilmiştir.

bir tarama yapıldığında hem de farklı tür ve akımlarda yahut farklı ülke sinemasından örnekler incelendiğinde karşımıza çıkmaktadır. Yeni gözetim olgusunun cisimleştiği filmlerden oluşan bir örneklem ele alınarak bahsi geçen mantıksal çerçevede değerlendirilecektir.

Tezin temel konusu, insan algısı üzerinde manipülatif bir güce sahip olan film olgusunun, bir gözetim pratiği olarak değerlendirilmesidir. Birey kendi tercihi gibi görünen durumlarda aslında kolektif bilinçdışı tarafından belletilen arketiplerin bir yansıması olarak yaşamaktadır. Bu doğrultuda film belki de sadece bir sanat formu değil, bir gözetim pratiği olarak da düşünülmektedir.

Filmsel anlatı ile Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı arasında bir çakışma noktası vardır. Düşler, insanın kişisel çelişkilerinin ötesinde kolektif bilinçdışını ortaya koyabildiği gibi filmler de bir noktaya kadar aynı işlevi görmektedir. Filmler de düşler gibi bilgi ve ileti taşır. Bu doğrultuda, filmler bilinçli bir gerçek resim sunarken, diğer yandan bir bilinçdışı gerçeğinin simgesel resmini sunar.

Tezin odaklandığı bu çerçevede, Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı ile yeni gözetim olgusu arasındaki ilişki, film olgusunu karakterize eden her yerde hazır bulunma (Omnipresent), her şeyi bilme (Omniscience) ve her şeye gücü yetme (Omnipotence) olgusunu da pekiştiren anlatım yapısıyla paralellik gösterir. Kolektif bilinçdışı kuramı psişenin kalıtsal yapısının bir parçasıdır. Dolayısıyla her yerde her zaman belirebilmektedir. Bu yönüyle film olgusu çalışmada, incelikli bir biçimde gündelik yaşamın her alanında insan algısı üzerinde manipülatif etkide bulunma potansiyeline sahip bir gözetim pratiği olarak değerlendirilecektir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Çalışmada, filmin kendisinin yeni gözetim olgusuna paralel ve bununla birlikte onun bir parçası biçiminde gelişim gösterdiğinin ve ona meşru bir zemin kazandırmadaki etkinliğinin vurgulanması planlanmaktadır.

Filmin, geniş ölçekte bir gözetim aracı olarak etkinliğinin, kullandığı dil ve anlatı biçimiyle ilişkili olduğu düşünülmektedir. İnsanlık tarihinin başından beri

meydana getirilmiş tüm anlatıların kökeninde yer alan ve kolektif bilinçdışı kuramıyla paralellik gösteren zaman, coğrafya ve ırk özelliklerinden bağımsız biçimde yinelenen olguların filmsel anlatı unsurlarının inşasındaki rolü bulunmaktadır. Bahsi geçen bağlantıda bu durumun temel belirleyici unsur olduğu fikrinin somutlaştırılması amaçlanmaktadır.

1.1.1. Hipotezler

- Gözetim pratikleri yaygın ve incelikli olarak toplumsal yapının tüm kılcallarına yayılmıştır.
- Film olgusu insan algısı üzerinde manipülatif bir güce sahiptir.
- Gözetimin esas amacı, bireyin otoritenin uygun gördüğü davranışları benimseyerek kendi kendini kontrol etmesini sağlamaktır. Film olgusu ise bu durumun kanıksanmasında etkin bir rol oynar.
- Film sadece bir sanat formu değil, bir gözetim pratiğidir.
- İktidar bireyin sözde iyiliği için özgürlüğüne el koyarken, bilinç yerine bilinçdışının direktifleri doğrultusunda hareket etmesi yönündeki pratikleri kurar ve yönetir.
- İnsanlık tarihinin başından itibaren filmlerde tekrar eden olguların açıklanmasında Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı ve arketipler işlevsel bir çözümdür.
- Birey dolaysız olarak kendi tercihi olduğu durumları aslında kendisine kolektif bilinçdışı tarafından belletilen arketiplerin bir yansıması olarak yaşar.
- Düşler insanın kişisel çelişkilerinin ötesinde kolektif bilinçdışını da ortaya koyabiliyorsa, filmler neden bir noktaya kadar aynı işlevi görmesin?
- Kolektif bilinçdışı ile yeni gözetim olgusu arasındaki ilişki, film olgusunu karakterize eden her yerde hazır bulunma, her şeyi bilme ve her şeye gücü yetme olgusunu pekiştiren anlatı yapısıyla paralellik gösterir.

- Filmografi bölümünde çözümlenen filmlerde özellikle bilinçdışı mesaj olarak da tanımlayabileceğimiz unsurların olanı temsil değil, olmayanı yaratıcı ve başlamış olanı tetikleyici etkileri olabilir.

1.1.2. Diğer Araştırma Soruları:

- Filmlerde zaman ve mekân konusunda karmaşa yaratan hipnotik bir üslup kullanıldığı iddia edilebilir mi?

1.2. Araştırmanın Önemi

Yeni gözetim uygulamalarının ardındaki ideoloji, teknoloji ve iktidar ilişkisine dayanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda her şeyin görülebilir, önceden kestirilebilir ve denetlenebilir olduğu bir rasyonelleşme sağlanır.

İnsan doğasından kaynaklanan güvende hissetme ihtiyacı, iktidarın gözetim pratiklerini kullanmasına meşru bir zemin yaratmada dayanak teşkil eder. İzleme pratikleri, müşteri memnuniyeti, hizmetlerin geliştirilmesi gibi görünür amaçların arkasında, aslında bireyler hakkında iktidarın yönetim koşulları açısından sorunsuz bireyler oluşturmada kullanabileceği veriyi sağlar. Bireyler kendilerinden talep edilen verileri sorgulamadan paylaşmaya hazır bir bilinç durumunda olmaları için ikna edilirler.

İktidar, kurulu düzenin bekasını tehdit edebilecek her türlü duruma karşı önlem almak zorundadır. Bilinmezlik ve belirsizlik, iktidarı tehlikeye atabilecek önemli olgulardır. Gözetim faaliyetlerinin karakteri bu belirsizliği ve bilinmezliği azaltmaya ve ortadan kaldırmaya dönük bir biçimde şekillenir. Yeni gözetimde geniş ölçekle tüm verilerin etkileşim içinde olması, sadece bugünü değil, geçmişi ve geleceği aynı anda manipüle eder.

Kolektif bilinçdışı esas alınarak oluşturulmuş yapıtlarda her yerde bulunma, her şeyi bilebilme ve her şeye güç yetirebilme yeteneklerinin tema olarak kullanımı, yeni gözetimin ideolojik yapılanmasıyla paralellik göstermektedir.

Çalışmanın önemi, özellikle film olgusunun sahip olduğu potansiyel ile kolektif bilinçdışı ve yeni gözetim arasındaki çapraz ilişkileri iktidarın gündelik yaşamdaki geniş ölçekli etkileri bağlamında ortaya çıkmaktadır. Özellikle gündelik yaşam içinde kanıksadığımız durumların, otomatikleşmiş eylemlerin bilinçdışı alanının kontrolü ile iktidarın varlığını sürdürdüğü düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Tez çalışmasında genel olarak, Analitik Psikoloji'nin kurucusu Carl Gustav Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı ve bununla ilişkili arketipler üzerinden bir çözümleme yöntemi benimsenmiştir. Sinemanın kolektif bilinçdışının incelenmesinde en etkili sanatlardan biri olduğu varsayımından yola çıkılmıştır. Bu doğrultuda, Jungcu yaklaşımın temel özelliklerinden olan bu iki kavram film çözümlemelerinde toplumun bilinçdışı hakkında ipuçları vereceği düşünülmektedir.

Geniş kitlelere ulaşan ve tartışmalara yol açan ana akım popüler Amerikan sinemasından örneklerin yer alacağı film analizleri de Jung'un çözümlemeci ruhbilimsel yaklaşımı ile çözümlenecektir. Bu yöntem olguların gözlemlenebilir tarafından ziyade kolaylıkla gözlenemeyen, düz anlamın ötesindeki yan anlamların da ortaya çıkmasında etkilidir.

1.3.1. Evren ve Örneklem

Farklı niteliklere sahip yapıtlarda yeni gözetim olgusu ve Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı arasındaki ilişkinin ortaya koyulması hedeflenmektedir. Çalışmanın temel iddiası olan zaman, mekân, ait olunan kültür vs. gibi olgulardan bağımsız işleyen bir fenomenin ispatlanması amaçlanmaktadır. Bu sebeple tarihsel bir dönem baz alınarak yapılan bir sınırlandırmanın uygun olmayacağı düşünülmektedir.

Çalışmada, Hollywood ana akım sineması olarak yeni gözetim olgusuyla da paralellik gösterecek 60 film çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu sınırlandırmanın gerekçesi ise; bu tür filmlerin daha çok izleyiciye ulaşabilmesi ve dolayısıyla gişe hasılatının genellikle oldukça yüksek olduğu filmler olmasıdır.

Ayrıca Hollywood* ana akım sinemasının temel amacı bilindiği üzere iktidarın ideolojisini kitlelere benimsetmektir. İktidar bireyin sözde iyiliği için özgürlüğüne el koyarken, bilinç yerine bilinçdışının direktifleri doğrultusunda hareket etmesi yönündeki pratikleri kurar ve yönetir.

Tezin odaklandığı nokta açısından çalışmanın evreni, yeni gözetim olgusunu içeren filmlerden oluşmaktadır. Çalışmanın örneklemini ise 60 film içerisinden rastlantısal örnekleme yöntemlerinden biri olan sistematik örnekleme ile seçilen 6 film oluşturmaktadır. Sistematik örnekleme modeli, sistematik seçimle oluşturulan örneklem hacminin daha önce belirlenmiş olduğu bir yöntemdir (Bülbül, 2001: 146). Bu yöntem, hata yapma olasılığının daha az olması, işlemlerin daha kısa sürede tamamlanması gibi bazı avantajlara sahiptir (Bülbül, 2001: 146). Yöntemde, öncelikle “evrendeki birimler 1’den N’ye kadar numaralandırılır. Araştırma için yeterli olacak örneklem hacmi n belirlenir. $k = N/n$ büyütme faktörü hesaplanır. Bu oran örnekleme aralığını gösterir. 1 ile k arasında bir tam sayı raslantısal olarak seçilir. Bu sayı a ile gösterilirse a örnekleme girecek birinci birimin sıra numarası olur. a’ncı birimi k aralıklarıyla izleyen $a+k$ ’nci, $a+2k$ ’nci, ..., $a+(n-1)k$ ’nci sıra nolu birimler örnekleme seçilir ve n hacimli sistematik örneklem oluşturulur” (Özmen, 2013: 22).

Bu doğrultuda k sayısı 10 bulunur. Daha sonra 1-10 arasından seçilen 10. sayı incelenecek olan birinci örnek olacaktır. Bu sayıya sürekli k sayısı yani 10 ilave edilerek ikinci, üçüncü ve sonuncu birim belirlenir.

Bu bağlamda, çalışmanın örneklemini 60 film içerisinden seçilen 6 film oluşturmaktadır. Bu filmler sırasıyla; 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Dark City, Minority Report, V for Vendetta, Avatar’dır.

Çalışmada analiz edilecek olan filmlere ilişkin bilgiler aşağıdaki tablo 1 ve tablo 2’de sunulmuştur:

* “Hollywood’da yaşam gözlenmez, fakat temel malzeme olarak talan edilir. Yönetmen gerçekliğin duygusunu, ritmini ve yapısını yakalamaya çalışmaz, ama bunun yerine onun tam bir kopyasını yaratır; izleyiciyi bağlamanın temel kurallarına uyararak hakikilik yanılması sunan bağımsız bir varlık haline getirir. Yaşamın yeniden üretimi yerine bizler, bir seyirliğe dönüşmüş, yani görselleştirilmiş, genelleştirilmiş ve dramatikleştirilmiş bir yaşama sahip oluruz” (Armes, 2011: 93).

Tablo 1: Çalışmanın Evreni

FİLM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
Modern Times	1936	Charlie Chaplin
Till We Meet Again	1936	Robert Florey
House on 92nd Street, The	1945	Henry Hathaway
Camera Sleuth	1951	Dave O'Brien
Rear Window	1954	Alfred Hitchcock
Peeping Tom	1962	Michael Powell
Damned, The	1963	Joseph Losey
Blow-up	1966	Michelangelo Antonioni
Secret Cinema, The	1967	Paul Bartel
2001: A Space Odyssey	1968	Stanley Kubrick
Anderson Tapes, The	1971	Sidney Lumet
Clockwork Orange	1971	Stanley Kubrick
THX 1138	1971	George Lucas
Conversation The	1974	Francis Ford Coppola
Parallax View	1974	Alan J. Pakula
Eraserhead	1977	David Lynch
Star Wars	1977	George Lucas
Shining	1980	Stanley Kubrick
Blow Out	1981	Brian De Palma
Blade Runner	1982	Ridley Scott
Videodrome	1983	David Cronenberg
Body Double	1984	Brian De Palma
1984	1984	Michael Radford
Sneakers	1992	Phil Alden Robinson
Sliver	1993	Philip Noyce
Net, The	1995	Irwin Winkler
12 Monkeys	1995	Terry Gilliam
Gattaca	1997	Andrew Niccol
Lost Highway	1997	David Lynch
Dark City	1998	Alex Proyas
Enemy of the State	1998	Tony Scott
Snake Eyes	1998	Brian De Palma
Truman Show, The	1998	Peter Weir
Ed TV	1999	Ron Howard
Eyes Wide Shut	1999	Stanley Kubrick
Magnolia	1999	Paul Thomas Anderson
Matrix	1999 2003 2003	Andy Wachowski, Laha Wachowski
Vanilla Sky	2001	Cameron Crowe
Equilibrium	2002	Kurt Wimmer
Minority Report	2002	Steven Spielberg
One Hour Photo	2002	Mark Romanek
Panic Room	2002	David Fincher

Solaris	2002	Steven Soderbergh
Butterfly Effect, The	2004	Eric Bress J. Mackye Gruber
Eternal Sunshine of the Spotless Mind	2004	Michel Gondry
Final Cut	2004	Omar Naim
Manchurian Candidate, The	2004	Jonathan Demme
Net 2.0, The	2006	Charles Winkler
Scanner Darkly, A	2006	Richard Linklater
V For Vendetta	2006	James McTeigue
Bourne Ultimatum, The	2007	Paul Greengrass
Disturbia	2007	DJ. Caruso
Body of Lies	2008	Ridley Scott
District 9	2009	Neill Blomkamp
Man On A Wire	2008	James Marsh
Surveillance	2008	Jennifer Lynch
Untraceable	2008	Gregory Hoblit
Vantage Point	2008	Pete Travis
Echelon Conspiracy	2009	Greg Marcks
Avatar	2009	James Cameron

Tablo 2: Çalışmanın Örneklemi

FİLM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
2001: A Space Odyssey	1968	Stanley Kubrick
Blade Runner	1982	Ridley Scott
Dark City	1998	Alex Proyas
Minority Report	2002	Steven Spielberg
V For Vendetta	2006	James McTeigue
Avatar	2009	James Cameron

Dolayısıyla bu tablodan hareketle, çalışmanın son bölümünde yer alacak filmlerin çözümlenmelerinin yapılması planlanmaktadır. Tezin ikinci bölümünde Carl Gustav Jung psikolojisinin temel kavramlarından yola çıkılarak, Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı incelenecektir. Üçüncü bölümde, yeni gözetim olgusu başta olmak üzere gerçeklik algısının yönetimi, sanal gerçeklik ve simülasyon kavramı, gözetim pratikleri ve beden-kimlik sorunsalı ele alınacaktır. Dördüncü bölümde ise, bu iki kavram arasındaki ilişkinin -yeni gözetim ve kolektif bilinçdışı kuramı- filmsel anlatım olanakları açısından değerlendirilmesi yapılacaktır. Son bölümde, bu ilişkiyi örneklendirecek, 6 film üzerinden bir çözümlenme yapılması planlanmaktadır.

2. CARL GUSTAV JUNG'UN KOLEKTİF BİLİNÇDİŐİ KURAMI

*“Yaşamım, bilinçdışının kendini
gerçekleştirdiđi öykülerden biridir”*

(Jung, 2013a: 17).

2.1. Jung'un Yaşam Öyküsünden Notlarla İnsan Doğasına Yaklaşımı

Analitik Psikoloji'nin kurucusu olan Carl Gustav Jung 26 Temmuz 1875'te İsviçre'nin Kesswill kentinde doğmuştur. Evangelist ve reformist bir rahibin en büyük çocuđu idi. Adını, Basel Üniversitesi'nde ünlü bir tıp doktoru olan dedesinden almıştır (Hall&Nordby, 2006: 11). Dokuz yaşında bir kız kardeşe sahip olana kadar Jung, tek başına büyüdü. Kız kardeşinin olması bile durumu deđiřtirmedii. Jung kendi iç dünyasıyla meşgul olan içe kapanık bir çocuktur. Jung çevrede tek başına gezinen kendi başına gizemli oyunlar oynayan bir çocuktur. Jung, bir taşın üzerinde oturup “taşın üzerinde ben mi oturuyorum, yoksa üzerinde oturlan taş ben miyim?” diye saatlerce düşünürdü (İnanç ve Yerlikaya, 2010: 62).

Babasıyla annesinin arasında sıkça yaşanan tartışmalar Jung'un hafızasına iyice kazınmıştı. Babası aksi, anlaşılması zor bir adamdı. Jung genellikle babasıyla yatıyordu. Geceleri annesinin odasından gelen tuhaf sesler onu ürkütüyordu ve bu sesleri hiç unutmamıştı. Annesinin ruh çöküntüleri vardı, sinirli bir yapıya sahipti. Dayanamaz hale geldiđince Jung tavan arasında tahtadan yaptıđı onu sakinleřtiren oyuncağının yanına gider kimseye açamadıđı sırlarını ona anlatırdı (Hall&Nordby, 2006: 13).

Jung, on bir yaşına bastıđında kasabada gittiđi okuldan ayrılıp Basel'deki bir liseye gönderildi. Yeni okulu Jung için sarsıcı bir deneyim oldu. Hem yeni bir kentte

gelişi hem de yeni bir yaşam tarzını görüyor olması Jung'un ne denli yoksul olduklarını fark etmesini sağladı (Wehr, 2012: 21).

O zamanlar farkındaydım, fakir bir aileydik, babam fakir bir kilise papazı ve ben de fakir bir papaz oğluydum; ayakkabısında delikler olan ve ıslak çoraplarıyla altı saat sınıfta oturmak zorunda kalan. Onlara başka bir gözle bakmaya başladım, kaygılarını ve endişelerini anlamaya çalıştım. Özellikle babam için üzülüyordum, işin garibi, annem için daha az üzülüyordum, annem bana her zaman daha güçlü biri gelmiştir (Jung, 2013a: 37).

Okulu sıkıcı ve dersleri de gereksiz bulan Jung, sinir krizleri geçirmeye başlamıştı. Bu sebeple bir süre okuldan ayrı kaldı. Okula gitmediği bu süre istediği şeylerle ilgilendi, dilediği kitapları okudu, doğa ile ilgilendi. Anne ve babasının maddi açıdan çıkmazını görmesiyle bu iletici üzerinden attı ve okuluna geri döndü (Hall&Nordby, 2006: 14).

Jung, üniversitede psikoloji dalında uzmanlaştı ve tıp diplomasını Basel'de aldı. 1900 yılında Z rich'teki Burgh lzli Akıl Hastanesi'nde ve Z rih  niversitesi Psikiyatri Kliniği'nde asistan oldu (Fordham, 2011: 7). Bu hastanede ilk 'şizofreni' terimini ortaya koyan Eugen Bleuler ile birlikte daha sonrada 1902-1903 yıllarında Paris'te Pierre Janet ile çalıştı. Burgh lzi'ye d nerek burada İlişki testleri (s zc k çağrışım testi) adıyla bilinen yeni bir y ntemi kullanarak yaptığı arařtırmalar sonucu bir dizi bildiri yayımladı (İnanç ve Yerlikaya, 2010: 62).

S zc k çağrışım testinde, belli s zc klerin bir listesi veriliyor, hekimin ağızından çıkan s zc ğ n hastada bıraktığı aklına gelen ilk etkiyi s ylemesi isteniyor. Hasta vereceği yanıt beklenen s reden daha fazla bir s rede cevap verirse veya aşırı bir coşku g sterirse Jung'un kompleksler diye adlandırdığı yapıya deđindiğini g steriyordu (Hall&Nordby, 2006: 19).

Jung'un adı giderek duyulmaya başladı ve d nyanın bir ok yerinden konferans davetine çağrıldı. Bu arada Freud'un yapıtlarını yakından takip eden Jung, kendi makalelerini ve hatta ilk çıkan kitabını "Erken Bunamanın Psikolojisi" (1907) yollamıştı (Hall&Nordby, 2006: 20).

İlk kez 1907’de Freud ve Jung karşılaştılar. İkili hiç ara vermeden tam on üç saat konuştular. Bu buluşma yıllarca sürecek dostluğa yol açtı. Freud, Uluslararası Psikanaliz Derneği kurulduğunda Jung’un başkan seçilmesi için destek vermiştir (İnanç ve Yerlikaya, 2010: 63).

Jung, zamanla Freud ile aralarındaki düşünsel anlaşmazlıkları fark ederek ters düşmüştür. Özellikle de 1912 yılında Jung’un yayımlanan *Bilinçdışının Psikolojisi* adlı yapıtında uyumsuzlukları gözler önüne serildi. Freud bu tür bir girişimi kendisine ihanet olarak algıladı (Fordham, 2011: 7). Bu düşünsel anlaşmazlıkları üzerine -Freud ve Jung’un çalışmalarındaki karışıklığın ortadan kalkması için- Jung çalışmaları, Analitik Psikoloji ya da Kompleks Psikoloji olarak bilinir (Fordham, 2011: 8).

Bu anlaşmazlıktan sonra Jung, doğduğu yere Küsnacht’a döner. Altı yıl boyunca burada yalnız bir yaşam sürer, üretkenlikten kopan Jung kendisi için bu dönemi bireyleşme ve kendini keşfetme süreci olarak tanımlar (İnanç ve Yerlikaya, 2010: 64).

Jung’un, Freud’un ‘*Oedipus Kompleksi*’* ve libidonun cinsel doğası üzerine olan kuramlarına eleştiride bulunmasıyla altı yıldır süren dostlukları böylece sona ermişti.

Jung, araştırmalarından dolayı çeşitli kuruluşlardan onur ödülleri almıştır. Ayrıca 1938’de Jung’a Oxford Üniversitesi’nce de Onursal Doktora unvanı verildi. İngiltere’de bu unvana layık görülen ilk psikoloji uzmanı olmuştur (Fordham, 2011: 8-9). 1921’de ‘*Psikolojik Tipler*’; 1944’te ‘*Psikoloji ve Simya*’; 1957’de ‘*Keşfedilmemiş Benlik*’; 1961’de ‘*İnsan ve Sembolleri*’ kitaplarını yayımlar (Hodder Teach Yourself, 2012: 220-221).

* Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde Oedipus kelimesi, Grek masallarına göre babasını öldürerek annesiyle evlenen Thebes kralı olarak açıklanmaktadır. Oedipus Kompleksi ise, “erkek çocuğun babasına yönelik saldırgan duygular beslediği için, babasının da kendisine yönelik benzer saldırgan duyguları beslediğini varsayar. Bu varsayım babası oğlunu yaramaz davranışları için cezalandırdığında ya da vurduğunda doğrulanır. Freud’a göre küçük çocuk, babasının onu iğdiş ederek cinsel bir rakip olarak kendisini saf dışı bırakmayı istediği korkusunu yaşar” (Indick, 2011: 10).

Jung, uzun yıllar Freudcu yaklaşım psikanaliz ile özdeşleştirildi fakat Jung, çalışmaları sonucu kendi psikanaliz sistemini ortaya koydu: Analitik Psikoloji. Bu sistemle psikolojik sorunları olan hastalarını da tedavi ediyordu. Birçok unvanının olmasına rağmen kendisinin sadece psikolog olarak anımsanmasını istedi (Hall&Nordby, 2006: 26).

Özetle, Carl Gustav Jung, bir ruh çözümlemecisidir. Özellikle psikiyatri ve tıp kökenli çalışmalara bilimsel katkısı olan Jung, psikolojik tipler, kompleksler teorisi ve sözcük çağrışım testi gibi çalışmaları bulunmaktadır. Günümüz psikolojisi ve psikiyatrisi içinde önemini koruyan Jung'u bir ekol yapan, sembol bilim alanındaki çalışmaları ve kişisel/kolektif bilinçdışı irdeleyen yaşam eserleridir. Bu katkı antropolojiden teolojiye, psikolojiden felsefeye, etnolojiden sosyolojiye ve hatta doğa bilimlerine uzanan bir alanda değişim ve dönüşümlere yol açmıştır” (Jung, 2013b: 8).

Jung'un üzerinde yıllarca düşündüğü ortaya koyduğu görüşleri günümüzde film çözümlemelerinde kullanılan temel yöntemler arasında yer almaktadır. Tez kapsamında yaralanacağımız Jungcu yaklaşımı ele alırken söz konusu yaklaşım içindeki kavramlara değinmek gerekmektedir.

2.2. Jung Psikolojisinin Temel Kavramları

Jung'un psikolojisi, normal, nörotik ve psikotik, türlü insan varlıklarından edindiği tecrübeleri üstüne dayanır. Jung kuramlarını “insan varlıklarından edinilen, yeni bilimsel tecrübeyi bir düzene sokmağa çalışan, düşünce ve atılımlardır” şeklinde ifade etmektedir (Gürol, 1977: 8).

Jung psikolojisinde kişilik bir bütün olarak Psişe adıyla ifade edilmektedir. Jung zihin ve zihinsel etkinliklerden söz ederken bunların yerine ruh (psişe) ve ruhsal (psişik) terimlerini kullanmıştır. Çünkü ruh terimi hem bilinç hem de bilinçdışı kapsayan bir terimdir (Fordham, 2011: 18). Dolayısıyla Jung'un ifade ettiği ruhsal yapı yani psişe, bilinçli ve bilinçdışı bütün duygu, düşünce ve davranışları kapsamaktadır.

Yunan Mitolojisi'nde psike, bir kelebekle temsil edilir. Bu kelebek, sonradan, romalıların Cupido adıyla andığı aşk tanrısı Eros'un karısı olur (Benson, 2013: 3).

Jung da Freud gibi insanların içgüdüleri tarafından yönlendirildiğini düşünmektedir, ancak ikilinin düşünce ayrılığı şu noktada başlamaktadır: Jung, içgüdüleri doğuştan getirilen ve düzenli olarak tekrarlanan davranış tarzları olarak ifade etmektedir.

Ayrıca Jung, tüm zihinsel faaliyetlerin libido tarafından yönlendirildiği görüşüne katılmaktadır. Jung, Freud'un psikanalitik kuramına karşı çıkmaya da özellikle ruhsal hastalıkların en önemli nedenlerinden birinin cinsel dürtünün engellenmesi görüşüne tam olarak katılmayıp cinsellik üzerine olan yoğun vurgusunu eleştirmektedir (Wehr, 2012: 45).

Libido konusundaki kitabım üzerine çalıştığım sırada, '*Kurban*' bölümünün sonuna yaklaşırken, bunun basılmasının Freud ile arkadaşlığımın bozulmasına neden olacağını daha önceden biliyordum. Çünkü, bu bölümde, kendi ensest anlayışımı, libido kavramının kesin dönüşümünü, beni Freud'dan ayıran çeşitli düşünceleri ortaya koymayı tasarlıyordum. Bana göre ensest, olsa olsa, en ender durumlardaki bir kişisel komplikasyonu göstermekteydi. Ensestin, genellikle, üst düzeyde dinsel bir yönü vardır. Bu yüzden ensest izleği, hemen hemen bütün kozmogonilerde, sayısız mte çok önemli bir rol oynar. Ancak Freud onun sözel anlamına takıldı, ensestin bir simge olarak tinsel anlamını kavrayamadı. Onun, benim bu konudaki düşüncelerimi hiçbir zaman kabul edemeyeceğini biliyorum (Storr, 1983: 51).

İnsan ruhu içinde doğuştan bir tinsel öge bulunduğu inancı, Jung'u Freud'dan ayıran en önemli özelliktir. Jung, insanlığın metafizik bir düzeyde bağlantılı olduğunu, düşünmektedir. Bu bağlantının, evrensel gereksinimin (din, inanç, tinsellik ya da daha büyük bir güce inanış) ardında yatan psikolojik güç olduğuna inanmaktaydı. Jung'un insanın ruhsal itkilere dair bilimsel olamayan iddiasını, bir tanrıtanımaç olan Freud itkiler için biyolojik olmayan bütün temelleri reddederek itibarsız görünmesine neden olmuştur. Jung bütün insanlar arasındaki bu metafizik bağlantıya -bütün insanlarca kolektif biçimde paylaşılan bilince 'kolektif bilinçdışı' adını vermiştir (Indick, 2011: 132).

Düşüncelerini bir sistem halinde özetlemek isteyen Jung, bir ekol kurmaya çekinmiştir. Ayrıca, buna karşın analist hekimin önce kendinin de analizden geçmesi gerektiğini savunan ilk kişidir. Jung, kendi tekniğine -klasik psikanaliz tekniğinden birçok bakımdan ayrıldığı için- ‘Analitik Psikoloji’ demiştir (1997: 86). Jung’un yöntemi erekçidir. Jung, daima en sınırlı çatışmayı bile bir bütünün çerçevesi içinde görmektedir. Jung’a göre, bu ruhsal bütün içinde bilinçdışı sadece bilinen içeriklerin deposu olarak değil, ‘bilincin durmadan doğuran anasıdır’da. Adler’in de belirttiği gibi; bilinçdışı, ‘ruhun bir oyunu’ değildir, insandaki baş ve yaratıcı etkindir. Özetle tüm sanatın ve insan çabasının bitip tükenmeyen kaynağıdır (1997: 66).

“Jung’un ruh kavramı sürekli hareket halinde olan, dinamik ve aynı zamanda kendi kendini düzenleyen bir sistemdir ve bu sistemin enerji kaynağı da libidodur (Fordham, 2011: 20). Jung bu terimi sadece cinsel bir dışavurum olarak algılamamış, klasik psikanalitik görüşten farklı olarak Jung’un görüşü libidonun doğal bir enerji olduğu ve öncelikli görevinin kişiliğin işleyişini sağlamak olduğunu belirtmiştir (Wehr, 2012: 45).

Günümüzde libido kavramı genellikle cinsel dürtü anlamında kullanılıyor olsa da bu ifade yozlaşmış bir kullanımdır. Libido, doğuştan sahip olduğumuz bir enerjidir, cinsel etkinlik sadece bunun bir göstergesi olarak görülmesi gerekmektedir (Benson, 2013: 50).

Jung’a göre “Enerji bir odaya baktığımızda hareket eden şey değil, hareketlerin ilişkilendirilmesiyle ortaya çıkan kavramdır” (1928: 4). Ruhsal enerji içinde bulunduğu ruhsal duruma göre istek, arzu, heyecan, dürtü, dikkat vb. gibi değişik ruhsal güçler olarak ortaya çıkar (1928: 17). Psişe kendi içinde iletişim halinde olan çok çeşitli katmanlardan oluşmaktadır. Bunlar bilinç, kişisel bilinçdışı, kolektif (ortak) bilinçdışıdır (Hall&Nordby, 2006: 29). “Bilinç, bireyin doğrudan doğruya bildiği tek bölümüdür zihnin” (Hall&Nordby, 2006: 29).

Freud, bilinci buz dağının suyun üzerindeki kısmına, bilinçdışını da suyun altında kalan daha büyük olan kısmına benzetmektedir. Jung ise, bilinci okyanusun ortasında yükselen küçük bir adaya, bilinçdışını da suyun altında kalan çok daha büyük, bilinmeyen, bir gerçekliğe benzetmektedir (Fordham, 2011: 24).

Burada Freud'da atfedilen sözleri hatırlamak yerinde olacaktır:

Freud bilinçdışının insanı faka bastırıldığını ve ağzından çıkan her sözün, ya da aklımızdan geçen her düşüncenin görüldüğü kadar masum olmayabileceğini belirtmek için 'puro her zaman puro değildir' değildir demiştir. Ama bir yerde 'bazen de puro sadece bir purodur' dediği rivayet edilir. Dilbilim terimiyle söyleyecek olursak, bazen kelimenin düz anlamı geçerlidir, bazen de çağrışımsal yan anlamları (Erdem, 2013: 64).

Bilincin merkezini ego oluşturmaktadır. Jung'un bilinçli zihnin organizasyonu için kullandığı isim egodur. Bilinçli algılardan, düşüncelerden, duygulardan ve hatıralardan oluşan ego, tüm psişede çok küçük bir bölümü oluşturmaktadır. Bilinç, içinde oynamış olduğu yapıcı rolüyle günlük yaşamdaki birçok deneyimden hangisinin bilinçli hangisinin bilinçsiz olacağına karar vermektedir (Kısa, 2005: 24).

Dolayısıyla bireyin materyal yığını içerisinde kaybolmasını önlemektedir. Ayrıca ego, bireyin her gün aynı kişi olduğu hissini duyumsamasını sağlarken kişiliğin sürekliliğine yardımcı olmaktadır (Kısa, 2005: 24). Bilinç ise egoyla kurulan ruhsal bir ilişkidir. Psişik içeriklerin egoyla olan ilişkisini koruyan aktivite ve fonksiyonlara bilinç denmektedir (Jung, 1971: 421-422).

2.2.1. Bilinç ve Bilinçdışı

Bilinç, bireyin kendi varlığını ve çevresini bilme, anlama, hissetme ve bunların farkına varma halidir (Darıcı, 2013: 98-99). Basitçe uyanık olmak, uyku, konfüzyon (bilinç bulanıklığı) veya koma halinde olmamak anlamına gelmektedir. Ayrıca, kişinin kendisinin de farkında olduğu zihinsel yetilerin hepsini -düşünce, duygu, duyu, kas-iskelet sistemine verilen motor komutlar gibi- bir anlam da kapsayabilmekle birlikte toplumsal ve kültürel bir takım yüküllükleri de barındırabilmektedir (Karaçam, 2011: 37).

Kısaca, bilinç bireyin çevreye dönük algılama ve yönelim organıdır (Kısa, 2005: 21). Jung'a göre bilinç, "boyutlarını bilmediğimiz geniş bir bilinçsiz alanı

örten bir zar gibidir. Bu sebeple, bilincin egemenlik bölgesini de kestiremeyiz (2000: 11-12).

Jung'a göre bilinç alanının gelişim süreci "düşünme, hissetme, duyu ve sezi" gibi zihin işlevlerinin günlük yaşam içerisindeki sürecini göstermektedir (Geçtan, 1993: 108).

Bilinç, duyu organlarımızın dış dünyadan aldıkları algılarla bağlantılıdır. Ayrıca bireylerde egodaki içsel süreçlerde bilinç niteliği kazanır (Leledakis, 2000: 163). Bilincin tersine bilinçdışı ise sürekli hareket halindeki içgüdülerin, dürtülerin enerji alanıdır (Leledakis, 2000: 163).

Bilinçdışı sözcüğüyle ise, "çokluk, somut bir nesneyi anlattığımızı sanırız. Ama gerçekte bütün yaptığımız, bilinçdışının içyüzünü kavrayamadığımızı dile getirmektedir" (2000: 11-12). Bilinçdışı genellikle gizli kalmış istekleri, korkuları ve yaşanan travmatik anıları barındırır. Hayatımızı sürdürebilmek için yaşanan travmaları unuttur ve hiçbir şekilde bunlara ulaşamayız. Dolayısıyla bilinçdışını doğrudan görmek mümkün değildir (Benson, 2013: 49).

Bilinçdışı üç ayrı bölümden oluşmaktadır. Bebek doğduğu andan itibaren ilk olarak id (ilkel benlik) ortaya çıkar. İki yaşına kadar tek başına hüküm sürerken, tamamen haz ilkesi gereğince hareket eder (Benson, 2013: 51). İki yaşından itibaren gelişmeye başlayan Ego'dur. İd, haz ilkesine gereğince hareket ederken; ego, gerçeklik ilkesi gereğince hareket eder. İd, tek başına yalnız bırakılmaması gerekir bu sebeple ego onu kontrol altında tutar. Ego, id ile süperego arasındaki uzlaşmayı sağlar. Ego'yu filmlerde kötülerini yenmeye çalışan kahramana benzetebiliriz. Egonun psikolojik işlevi kahramanın işleviyle paralellik göstermektedir (Indick, 2011: 22).

Üç yaşından sonra anne ve babanın da etkisiyle süperego ortaya çıkar. Süperego, toplum içinde yanlış davranmaktan bizi alıkoyan vicdan ve ahlak bekçisidir (Benson, 2013: 52). Örneğin erkek çocuk yaş aldıkça babaya karşı saldırgan tutumunun yerini saygı alır. Süperego baba gibi otorite figürleri tarafından aşılana ahlaki tutumlardır (Indick, 2011: 23).

Bilinçli zihin, Ben'in çevreye uyması için çalışır. Bilinçdışı ise, Ben'e yönelik amaçlılığı umursamaz; doğanın kişidışı nesneliliği olduğunu düşünür. Jung'un bütün amacı, ruhsal sürecin bozulmayan sürekliliğini sağlamak, ruhun bütünlüğüne ve tamlığına yönelmektir (Jung, 1997: 44).

Jung, bilinçdışını kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı olmak üzere iki bölüme ayırmaktadır. O, kişisel bilinçdışı kavramını şu şekilde açıklamaktadır; yalnızca kişiye ait bastırılmış istekleri, bilinç eşiği algılamalarını ve sayısız unutulmuş yaşantıları içermektedir. Kişisel bilinçdışında yer alan anılar, bazen uykuda olduğu (regresyon gücü) zamanki gibi zayıfladığında bazen de kendiliklerinden ortaya çıkmaktadırlar. Örneğin bir rastlantı veya bir şok ile düşlerde, hayal kırıklıklarında veya nevrozlarda belirebilmektedirler (Gürol, 1977: 10-11). Jung, "kişisel bilinçdışının altında insan ırkının geçmiş deneyimlerinin 'depolandığı' bir 'kolektif bilinçdışı' nosyonunu gündeme getirir" (Leledakis, 2000: 166).

Kişisel bilinçdışının aksine tamamen insan türüne özgü öğelerden oluşmaktadır. Hem kişisel bilinçdışının, hem de bilincin temellerini kolektif bilinçdışındaki nesnelere canlandırır. Nötr olan bu nesnelere, yaratılışın etkinliği ile ilgilidir; bilincin eleştirici/buyurucu etkinliği ise kolektif bilinçdışına işlemez (Jung, 1997: 44).

Kolektif bilinçdışı 'sezginin, algının ve idrakin doğuştan gelen biçimleri' olan 'ilk-örneklerin' kaynağı, 'bütün psikik süreçlerin zorunlu a priori belirleyicisi'dir. Bu ilk örnekler içgüdülerle bağlantılıdır, 'içgüdülerin basitçe varsaydığı biçimlerdir (Jung, 1969).

Jung, Freud'un bilinçdışı yaklaşımından farklı düşünmektedir. Freud'un bilinçdışı, her unutulmak istenenin toplandığı ve bastırıldığı bir depodur. Jung ise bunun aksine; "bilinçdışı bilincin anasıdır, yeni yaşam olanaklarının tohumları onda bulunmaktadır" şeklinde düşünmektedir (Gürol, 1977: 10-11).

Gündeş'e göre, "genel kullanımda bilinçaltı, bilinç düzeyinde bulunmayan ancak bilince ulaşabilecek her türlü bilginin, yaşantının, anının gözlemlendiği yerdir.

Kimileri bilinçdışıyla eşanlı kullanılsa da bu kullanım kesinlikle yanlıştır” (2003: 173).

Freud tarafından psikolojiye dâhil edilen bilinçaltı kavramı, “birey tarafından bastırılan içeriklerin depolandığı bir bölgedir. Bu içeriklerin büyük bir kısmı da çocukluk dönemi cinsel istek ve arzularından oluşmaktadır. Bastırılan duygular kendilerini düşlerde, fantezilerde, dil sürçmesi gibi gündelik hatalarda ve nevroza neden olan komplekslerde göstermektedir” (Kısa, 2005: 26 - 27). Freudyen görüşe göre, bilinçdışından bahsederken yerine bilinçaltı denmesi kesinlikle yanlıştır. Çünkü Freud, bilinçdışının tamamen gizli ve bilinmez olduğu konusundan son derece katıydı (Benson, 2013: 49).

2.2.2. Kişisel Bilinçdışı

Bilince ulaşmayan ya da bilince ulaşamayacak kadar zayıf bütün deneyimler kişisel bilinçdışında depolanır. Edindiğimiz bilgiler her zaman bilincimizde yer almaz fakat istenildiği zaman çağrılabilir. Kişisel bilinçdışı dediğimiz yer kapsamlı bir dosyalama sistemine benzer, yeri geldiğinde bu sistemden çağrılabilir (Hall&Nordby, 2006: 32). Bir zamanlar farkında olunan ancak bastırılmış veya zamanla unutulmuş anılara, deneyimlere ev sahipliği eder. Kişisel bilinçdışı bireyin kendisine özgüdür (İnanç ve Yerlikaya, 2010: 72).

Jung’a göre, dolaysız gözlemlenen bilinçsiz süreçlerin bilinç eşiğini aşan ürünler, iki gruptan oluşmaktadır. İlk grupta, kesinlikle kişisel kaynaklı malzemeler yer almaktadır. Kişisel çalışmayla ya da tüm kişilik kapsamına giren içgüdüsel olaylarla elde edilen içerikler/ürünler bu malzemenin parçalarıdır. Bu malzemenin bünyesinde, bilinçdışına itilmiş ya da unutulmuş nesnelere ve yaratıcı içerikler barındırmaktadır. Jung, bu tür içerikleri barındıran grubu, ruhsal bilinçdışı ya da kişisel bilinçdışı şeklinde nitelendirmektedir (2000: 50-51).

Jung’un, kişisel bilinçdışında toplanan bu anılara ulaşmak için kullandığı yöntem analitik yöntemdir (Fordham, 2011: 25). Bu yöntem, şeyleri farklı öğelerine ayırarak inceleme yöntemidir (Hodder Teach Yourself, 2012: 215). “Jung

çalışmalarının ilk dönemlerinde bu anılarına ulaşmak için ‘İlişki Testleri’ diye bilinen testleri kullandı.

İlişki Testleri, ruhsal yapının bir özelliğini de ortaya çıkarmıştır. Bu özellik, fikirlerin belirli ana çekirdekler çevresinde toplanma eğilimidir” (Fordham, 2011: 26). Özetle, “içerik gruplarının bir küme veya bir burç oluşturacak biçimde bir araya gelebilmesidir” (Hall&Nordby, 2006: 32).

Jung bu ilişkili fikirlere kompleksler adını vermiştir. Kompleksin varlığı, ilişki deneyi aracılığıyla kolaylıkla sergilenir. Sözcük çağrışım testi olarak da bilinen bu testte, hekim, bir sözcük listesinden sözcükler okuyor ve hastadan bu sözcüğü duyar duymaz ilk aklına gelen sözcüğü söylenmesi isteniyor. Jung, hastalarının belli sözcüklere yanıt verirken beklediğinin farkına varmıştı. Jung’un araştırmaları sonucu demek ki komplekse dokunan bir sözcük gecikmeli olarak yanıt alıyordu (Fordham, 2011: 26).

Kompleksler, bilinç yüzeyinde görünen olgular ile birtakım bozukluk belirtileridir. Bedensel ya da ruhsal bir olgunun enerjisinin normal akışında tıkanma göstermesi, bozukluk belirtisidir. Bu belirti, bilinçli davranışta kökten yanlış ya da yetersiz bir şey olduğunu gösteren tehlike sinyalidir. Bozukluğa nasıl ulaşılacağını önceden kestirmek mümkün değilse de, engelin yok edilmesi önemlidir (Jung, 1997: 44).

Ruhsal yaşamın merkezi olan kompleksler ruhsal devinimi sağlar. İçeriğine ya da rollerine göre, sağlam ya da hasta komplekslerden söz etmek mümkündür; dolayısıyla etkilerinin, olumlu mu, olumsuz mu olacağı genellikle bilincin durumuna, yani Ben-kişiliğindeki dengeye bağlıdır (Jung, 1997: 45).

Jung, Freud’un aksine “komplekslerin ortaya çıkışının çocukluk yaşantılarından çok, insan yaradılışının daha derinliklerinden kaynaklanması gerektiğine inanmaya başladı. Bu daha derin şeyin ne olduğunu merak eden Jung, kolektif bilinçdışı diyeceği psişenin başka bir katmanını bulmuş oluyordu” (Hall&Nordby, 2006: 34).

2.2.3. Kolektif Bilinçdışı

C.G. Jung, Sigmund Freud'un kişisel (bireysel) bilinçdışı kuramına karşı kolektif (ortaklaşa) bilinçdışı kuramını geliştirmiştir. Kolektif bilinçdışı, Jung'un en önemli kuramlarındandır. Jung'a göre, kişisel bilinçdışına göre, daha derinlerde bir bölüm olan kolektif bilinçdışı, bireyin yaşamı boyunca bilince çıkmamış içerikten, kişisel bilinçdışı ise bir zamanlar bilinçte olan içeriklerden oluşmaktadır. Bu içerik, bireyin yaradılışından itibaren önceden şekillenmiş davranış kalıplarında belirmektedir (Jung 1969: 42).

Kolektif bilinçdışı, bireyin yaşamında kazandığı bir deneyim değildir. Psişenin bu katmanı, kişi ötesi ve zamansız olarak sonsuz imgeleri içine alan bir bölümdür (Jung, 1969: 43).

Bilinçdışının yüzeysel tabakası büyük çoğunlukla kişiseldir. Biz bunu kişisel tabaka olarak adlandırıyoruz. Fakat bunun altında bir katman daha vardır ki kişisel tecrübeler ve yaşanmışlıklara dayanmaz yani doğuştandır. İşte bu alt katmana kolektif bilinçdışı diyoruz (Jung, 1954: 4'den akt. Wehr, 2012: 46).

Jung'un bütün insanlarda ortak bulunduğuna inandığı kolektif bilinçdışı adeta ruhsal bir miras olarak da düşünülebilir. İnsanın ruhsal kimliğini oluşturan önemli öğelerden biri olan bu bilinçdışı, bireylerin bütün geçmişini kapsayan izlenimleri içerir. Bu izlenimler; düşlerde, masallarda, destanlarda ortaya çıkar (Fordham, 2011: 27).

Bilinçsiz içerikler, kaynağı kesinlikle bilinmeyen, edinsel bir kökene dayanan öğelerdir. Bilinçsiz içeriklerin en belirgin özelliği; taşıdıkları mitolojik karakterlerdir. İnsanın üzerinde genellikle tüm insanlığın ortak malıymış şeklinde bir izlenim bırakırlar. Jung'un yaptığı çalışmalar, "insanlığın ortak malı izlenimini bırakan düşsel görüntülerin, kişisel-edinsel nitelik taşımadıkları gibi, kandaşlık ya da ırksal kalıtımla da hiçbir ilişkileri bulunmadığını, tüm insanlığın malı, dolayısıyla kolektif bir özellikte" olduğunu göstermektedir (Jung, 2000: 51).

Kolektif bilinçdışının varlığı, kısmen içgüdülerden oluşmaktadır. Jung'a göre içgüdüler, kalıtımla geçer ve bilinçdışıdır. İçgüdüler, bir örnek ve bir düzen üzere her yerde yer almaktadır. Jung, beynin insanlığın uzak geçmişteki yaşantılarının etkisi altında kaldığını düşünmektedir (Gürol, 1977: 11).

Jung, kolektif bilinçdışına kalıtsal dediğinde özellikle belirtmek istediği insan beyninin eski deneyimleriyle biçimlendirilmiştir. İnsanoğlunun doğuştan sahip olduğu ruhsal eğilimlerin sadece çocukluğundaki geçmişiyle değil aynı zamanda türünün geçmişiyle de bağlantılı olduğudur (Fordham, 2011: 27).

Örneğin, Jung yeni doğan bir bebeğin psişesinin adeta bir yetişkin gibi dolu olduğunu yani psişesinin boş olduğunu (tabula rasa) düşünmenin son derece hatalı olduğunu vurgulamaktadır (1969: 66).

Jung, kişisel deneyimlerin etkisini bireysel gelişimde etkili bulmaktadır. Bireyin kişisel deneyimlerinin, kolektif bilinçdışında yer alan potansiyeli harekete geçirdiğini düşünmektedir. Kişisel bilinçdışından bağımsız olarak çalışan, kolektif bilinçdışından ortaya çıkan bu etkiler, her bir bireyde benzerliği garanti etmektedir (Stevens, 1999: 49).

Bazı deneyimler kolektif bilinçdışının etkilerini çok açık bir şekilde göstermektedir. İlk görüşte aşk, o anı daha önce yaşadığımız hissi yani dejavu, bazı sembollerin anlamını hemen fark etme gibi deneyimler kolektif bilinçdışımızla ani kesişimler olarak düşünülebilir. Örneğin, tüm zamanların sanatçı ve müzisyenlerinin paylaştığı yaratıcı deneyimler ile tüm dinlerdeki mistiklerin ruhsal deneyimleri veya mitolojideki, düşlerdeki, peri masallarındaki ve edebiyattaki paralellikler kolektif bilinçdışına birer örnektir (Darıcı, 2013: 78-79).

Bu kavramın bulunuşu, psikoloji tarihi için çok önemlidir adeta dönüm noktası olarak görülmektedir:

Kolektif bilinçdışı Freudcu bilinçdışı (Jung'un 'kişisel bilinçdışı' dediği) modelinden farklıdır, çünkü bunun içindeki malzeme kişisel anılar ve duygularla sıkı bir şekilde ilişkili değildir. Kolektif bilinçdışı bütün

insanlık tarafından ortak çağrışımlardan ve 'arketipler' denen imajlardan oluşur. Arketipler 'temel düşüncelerden' -'ilk imajlar'- ve bütün insanların ilişki kurabileceği önemli bilinçdışı figürlerdir. Örneğin, her insanın bir annesi vardır. Bazı kültürlerde her zaman güçlü, besleyici ve rahatlatıcı anne figürü 'Toprak Ana'yla temsil edilir. Bazılarında o 'Madonna'dır. Bazılarında 'Tabiat Ana'dır, bazılarında aşk ve cinselliğin cisimleşmesidir, bazılarında da gelişmeyi ve verimliliği simgeler. Ona bin farklı isim verilse ve bin farklı biçimde tanımlansa da, bütün bu farklı temsillerin tümünün ardındaki temel düşünce aynıdır, bu anne arketipidir (Indick, 2011: 132).

Özetle bu ruhsal katmanın içeriği, bireyin kişisel davranışları için doğduğu günden itibaren biçimlenmiş kalıplarda kendini gösterir (Hall&Nordby, 2006: 37). Psişe'nin bu bilinmeyen katmanı tüm insanlıkla ilişkide olabilmektedir. Bu kavram birçok sayıda resmin ve sembolün izdüşümleri ile bağlantılıdır (Wehr, 2012: 46).

Jung, esas yoğunlaşılması gereken noktanın kolektif bilinçdışı kavramı olduğunu ve ancak bu kavram ile bireyin analizinin yapılmasının mümkün olabileceğini düşünmektedir. Bu süreçte bilinçdışının içeriğini sadece bastırılan duygular değil, daha derin katmanları da içine aldığı düşünmektedir (Palmer, 1997: 101).

Jung, Saint Augustin'in bir deyimine dayanarak (pek yüksek idareci fikirler), bu kolektif (ortak) temel örneklere arketipler adını vermiştir. Bir arketip, bir model, biçim ve anlam bakımından arkaik karakter taşıyıp mitolojik motifler içeren, sınırları kesinlikle belli bir düzendir. Bu mitolojik motiflere; masallarda, mitlerde, efsanelerde ve folklorde rastlanmaktadır. Kurtarıcı kahraman, ejderha, balina balığı ya da kahramanı yutan canavar en çok bilinen motiflerden birkaçıdır (Jung, 2000: 51). "Mitler toplumsal bilinçdışının ürünleri olarak onbinlerce yılın toplumsal deneyim, duygu, korku ve kabullenişlerini ifade eder. ...Kültürleri ve toplumları etkilemelerinin yanı sıra, içinde yaşadıkları kültür ve toplumlardan etkilenirler, onlardan izler taşırlar" (Gezgin, 2014: 7).

Jung, "...Söz konusu katmanlar, kişisel olmayan mitolojik karakterde içeriklerin, başka deyişle arketiplerin kaynaklandığı yerdir. Dolayısıyla, ben bunları

kişisel olmayan ya da kolektif bilinçdışı diye nitelendiriyorum” şeklinde düşünmektedir (Jung, 2000: 52).

2.2.4. Arketipler

Jung, kolektif bilinçdışının içeriğini oluşturan öğelere arketip adını vermiştir. Genellikle arketipik imaj yerine arketip terimini kullanmaktadır. Jacob Burckhardt’dan aktaran Fordham (2011), Jung’un sadece bir defasında ilk imgeler olarak arketiplerden söz ettiğini fakat sonraları bilinç ve bilinçdışı yönlerinin her ikisini de kapsadığından arketip terimini kullanmıştır (28).

Başlangıç modeli, ilk örnek anlamına gelen arketip sözcüğü Yunanca éarkhetypos’tan türetilmiştir. Her insanın DNA’sına işlemiş, kalımsal olarak yeni nesillere geçmeye devam eden varoluşsal kodlardır. Kısacası kolektif bilinçdışını oluşturan öğelerdir (Darıcı, 2013: 77).

Jung, arketip terimini kullanırken St. Augustin’in ‘Ana Düşünceler’ kavramından esinlenmiştir. Şöyle diyordu St. Augustin:

...Ana düşünceler, nesnelere belli biçimleri, ya da duran değişmeyen nedenleridir; biçimlenmiş değildirler; hep aynı durumda, sürekli ve sonsuzca vardır; kendileri yok olmazsa da, her aynı durumda, sürekli ve sonsuzca vardır; kendileri yok olmazsa da, her var olabilecek şey, o kalıplara göre biçim bulur ve yok olur. Ancak ruhun, bu ana düşünce ve kalıpları kavramayacağı, bunların akıl ruhu ile sezilemeyeceği söylenir (Jung, 1997: 46).

Jung, özellikle ‘*Dönüşüm Sembolleri*’ (1912) isimli çalışmasında arketiplerden, insan algısı ve davranışlarının evrensel tarzlarını karakterize eden mit, masal ve efsaneleri düzenleyen ‘ezeli imgeler’ şeklinde bahsetmektedir. (Jung, 1969: 97). ‘*Two Essays On Analytical Psychology*’ (1916) isimli çalışmasında ise arketip kavramını ‘kolektif bilinçdışının belirleyicileri’ olarak kullanmıştır” (Jung, 1968: 76). “Jung, arketip terimini ilk defa 1919 yılında ‘Instict and the Unconscious’ isimli çalışmasında kullanmıştır” (Kısa, 2005: 43).

“Arketipler, Platon’un ‘idea’larına benzer. Ancak Platon’un idea’sı, yüce tamlık örneğidir; Jung’un arketipi ise, iki kutupludur; hem aydınlık, hem de karanlık yanı vardır. Jung’a göre arketipin esas anlamı tanımlanamaz” (Jung, 1997: 48).

“Platon için idealar, henüz yeryüzünde hayat başlamadan evvel Tanrıların zihninde varola gelen safi zihinsel formatlardır ve bunun sonucu olarak mutad dünyevi fenomenlerin ötesinde ve üstünde bulunmaktadır. Jung’un arketipleri ise hedefe yönelik, dinamik özellikler taşıyor olması, onları Platon’un idealarından farklı kılmaktadır” (Jung, 1971: 445’den akt. Kısa, 2005: 43-44).

Jung, arketiplerin kolektif bilinçdışının içeriğinden doğan, insanlığın eski çağlarından günümüze kadar varola gelen formlar olduğunu ifade etmektedir (Jung, 1969: 5). “...bilinçdışının, bize bağlı olmayan, bizim etkileyemeyeceğimiz bir sürekliliği, bir düzeni vardır. Arketipler, bunların merkezleri, güç alanlarıdır” (Jung, 1997: 48).

Arketipler, herhangi bir sınıf, ırk, din, tarihsel ve coğrafi bir konum gözetmeksizin benzer imgeleri ve düşünceleri üretebilmektedirler. Dolayısıyla psişenin kalıtımsal yapısının bir parçası gibi olduklarından her yerde ve her zaman belirebilmektedirler (Palmer, 1997: 115.).

“Jung’un psikoloji dünyasına kazandırdığı ‘arketip’ terimi, psikoloji literatüründe, algılarımızı örgütleyen, bilinç içeriklerini düzenleyen, değiştiren ve geliştiren yapılar olarak tanımlanır” (Darıcı, 2013: 77).

Jung hayatının son yıllarındaki çalışmalarını özellikle arketipler üzerinde yoğunlaştırmıştır. Jung, kendi bilinçdışının içeriğini yani düşlerini, fantezilerini araştırırken sürekli resim çiziyordu. Bu çizimlerinde, çocuklarda, akıl hastalarında ve mitolojik imgelerde rastlanan psişik malzemenin aynısıyla karşılaştı (Bolen, 2004: 33). “Motiflerin, imgelerin, bireylerde ve dünya literatüründe görülen bu tekrarı kolektif olarak kabul edilen arketipler kavramına işaret ediyordu” (Bolen, 2004: 33).

Bilinçdışı mesajlarda bu nedenle doğuştan var olan, her kültürde her toplumda hatta her bireyde bile aynı hisleri uyandıran ve aynı sebep sonuç ilişkisini yaratan öğeler kullanılmaktadır. Bunların başında da arketipler gelmektedir (Darıcı, 2013: 121).

Birey dolaysız olarak kendi tercihi olduğu durumları aslında kendisine kolektif bilinçdışı tarafından belletilen arketiplerin bir yansıması olarak yaşar. Bilinçdışı mesaj olarak da tanımlayabileceğimiz unsurların olanı temsil değil, olmayanı yaratıcı ve başlamış olanı tetikleyici etkileri olabilir.

Jung'un ilkel figürler olarak adlandırdığı arketipler çağlar boyu edinilen deneyimlerin sonucunda oluşmuştur. Doğum, ölüm, eş bulma, cinsellik, beslenme, tehlikeye karşı savunma gibi... Bu bakımdan değerlendirdiğimizde arketipler, tecrübe etmeye yönelik öğretilmemiş eğilimlerdir (Darıcı, 2013: 77-78). “Binlerce yıl öncesine ilişkin bir işaretin, bir arketipin bugünün insanların düşlerinde de ortaya çıkabilecektir. Binlerce yıllık anne imgesi, yeni doğan bir bebeğin ortak bilinçdışında bu arketipi taşımasına ve kendi annesini bu imgenin etkisiyle algılamasına olanak sağlamaktadır” (Darıcı, 2013: 77-78).

Jung'un özellikle kişinin kendi merkezine doğru yolculuğunu tarif ederken başvurduğu referanslar arketipsel sembollerdir (Jung, 2013: 13).

...arketipler psike'nin dışlanamayacak bir parçasıdır ve mitolojinin dağarcığındaki sayısız motiften bildiğimiz, Kant'ın da sözünü ettiği 'karanlık tasavvurlar âlemindeki hazine'dir. Bir arketip kesinlikle yalnızca can sıkıcı bir ön yargı değildir. Ancak yanlış yerde olduğunda öyledir. Arketip, insan ruhunun en yüce değerleri arasındadır, bu nedenle de tüm dinlerin Olympos'unda yerini almıştır. Arketipi değersiz olarak görüp bir kenara atmak, büyük bir kayıp anlamına gelir. Yapılması gereken, bu yansımaları çözerek, içeriklerini istemeden kaybeden bireye geri vermektir (Jung, 2013b: 24).

“Tüm dünyada ve insanlık tarihinin farklı dönemlerinde bu arketipler ya da temel düşünceler farklı kostümler altında görünmüştür. Kostümlerin farklı olması, çevresel ve tarihsel koşulların bir sonucudur” (Campbell&Moyers, 2009: 77). Örneğin, “arketip imgeler, sayı ve çeşit açısından oldukça fazladır: Kabile Reisi ya da Baba (Yehova, Zeus), Kahraman (Herkül), Toprak Ana (Demeter), Güzel Kadın

(Troyalı Helen ya da Afrodit) veya İsa (Osiris) bunlardan sadece birkaçıdır” (Bolen, 2004: 32). Ayrıca, doğum, yeniden dünyaya gelme, iktidar, büyü, cin, yaşlı bilge adam, rüzgâr, ateş, ırmak, hilekâr, ağaç, ay, dev gibi sayısız doğa nesnelere yanında hayvanlar gibi yüzük ve silah gibi de sayısız nesne vardır (Hall&Nordby, 2006: 38).

Jung, örneğin doğum, ölüm, evlilik, kahramanlık mücadeleleri gibi ne kadar tipik durum varsa bir o kadar da arketipin olduğunu söylemektedir. “Yunan trajedilerinde, mitlerde ya da modern tiyatro eserlerinde işlenen bağ ve çatışma temaları çoğu zaman arketipik durumlarla ilgilidir. Bunlar hepimizin içindeki ortak bir noktaya temas ettikleri için evrensel bir cazibeye sahiptirler. Bu ortak nokta arketipik katmandır” (Bolen, 2004: 30-31).

Örneğin, dünyanın neresinde olursa olsun, her doğan bebekte bir anne arketipi vardır. Dolayısıyla arketipler evrenseldir. Bireyler kalıtım yoluyla aynı arketip imgelerine sahip olurlar (Hall&Nordby, 2006: 38). “Arketipler bir bütün olarak ele alındığında, insan ruhunun gizli güçlerinin toplamını canlandırır: Tanrı, insan ve kozmos arasındaki derin ilişkiler bakımından atalardan kalma zengin bilgi hazinesidirler” (Jung, 1997: 52).

Arketipler imajlarda görüldüğü gibi duygularda da ortaya çıkarlar. Örneğin; doğum ve ölüm, kazanılan zaferler, büyük tehlikeler gibi. Özellikle bu tip durumlarda oldukça belirgindirler. Auvergne mağaralarında duvarlara çizilmiş bir arketip imajı günümüz insanının da düşlerinde çıkar (Fordham, 2011: 29).

Jung’un “başlangıçtan beri varolan imgeler” şeklinde tanımladığı arketipler, şahsen türetilen duygusal niteliklerle harekete geçirilen ve ardından ete kemiğe büründürülen arketipik şahsiyetlerdir. Bu, belirli bir arketipe denk düşen duygusal bir durum gerçekleştiğinde meydana gelir. Örneğin yaşlı bir adamın verdiği konferansa giden birini düşünelim. Bu kişi, konferansı veren yaşlı adamın varlığından ve kullandığı kelimelerden dolayı “Yaşlı Bilge Adam” arketipine karşı duygusal bir tepki verebilir. Yaşlı adam birdenbire kutsal, esrarlı ve muhteşem biri olur; güçlü bir insan, bir bilge olarak görülür; ağzından çıkan her kelime anlam yüklüymüş gibi gelir. ...Burada arketip kişileştirilmiştir; arketipin tüm vasıflarının bahsedildiği bu adamda ete kemiğe bürünmüştür. Kutsal çocuk, yardımsever anne, muhterem baba, baştan çıkarıcı kadın ya da hilekâr şeytan arketipik kişiliklere gösterilebilecek diğer örneklerdir. Bunların hepsi rüyalarda, edebi metinlerde ve dinlerde düzenli olarak yinelenen sembolik tiplerdir (Bolen, 2004: 31).

Düşlerde yinelenen bu sembolik tiplerde de bulunmaktadır. İnsanlık tarihinin başından itibaren filmlerde tekrar eden olguların açıklanmasında bu bağlamda Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı ve arketipler ile açıklamasında işlevsel bir çözümdür. Bunun yanı sıra düşler arzu temellidir.

Arzularımızın, tatminlerimizin çoğunu düşlerde yaşamaktayız. Bu süreçte film olgusu ile paralellik göstermektedir. Filmlerde bize aynı deneyimi yaşatmaktadır. İzleyicinin yaşamında doyurulmayan istekleri, filmin konusu sayesinde hayali düzeyde yaşanmış dolayısıyla doyurulmuş olur. Bu deneyim ile zevk alırlar ve isteklerinin yerine geldiğini hissederler. Düş görme ile film izleme deneyimi bu noktada kesişmiş olmaktadır.

Freud '*Rüya Yorumları*' kitabının '*Rüya Arzuların Gerçekleşmesidir*' bölümünde görüşleri şöyle belirtmektedir: "Rüya tam değerli psişik bir olgu olup, üstelik bir arzunun yerine getirilmesi konumundadır. Rüyanın, uyanık olma durumunun anlaşılır ruhsal faaliyetleri bağlamında bir yeri vardır. Onu oluşturan, üst düzeyde karmaşık bir manevi edimdir" (Freud, 2003: 157).

Jung Freud'un bu görüşüne karşılık rüyayı, "bilinçdışının fiili durumunun sembolik bir formda kendini-resmetmesi olarak" gördüğünü ifade etmektedir (Jung, 2015: 64).

"Arketipik figürler gibi arketipik temalarda bütün insanlar tarafından kolektif olarak paylaşılır. ...Arketipik temaları oluşturarak kolektif bilinçdışının kişilik ötesi alanı aracılığı ile başka insanlar ile bağlantı kurar ve 'bütün' oluruz. Mitoloji kişisel çatışmalarımızın çözmemize ve aşmamamıza olanak sağlar; hem bireysel sağlığımızın hem de kolektif biçimde toplumsal uyum sağlamamızın temel ögesidir" (Indick, 2011: 156).

Öyküler, efsaneler, din ve sanat aracılığıyla aktarılan mitoloji, günümüzde hepsini temsilen sinema ile bütünleşmiştir. "Ortak bir düş olan sinema, çağımızın

arketiplerini ifade etme, aktarma ve bütünleştirmenin başlıca yöntemi haline gelmiştir” (Indick, 2011: 156).

Jung, insan düşüncesine ve davranışına etki eden belli başlı arketipler belirlemiştir. Jung, arketiplerin basitçe ezberleyebileceğimiz ve sabit bir sayılarının olmadığını belirtmiştir. Bu arketiplerden özellikle kişiliğin biçimlenmesinde önemli etkiye sahip olan birkaç arketip bu çalışmada incelenmektedir. Bunlar; persona, gölge, anima–animus ve özben, kahraman, yaratıcı, yaşlı bilge adam, anne ve baba arketipidir.

2.2.4.1. Persona Arketipi

Sözlük anlamı maske olan persona sosyal görüntümüzü temsil eder. Bu arketip, kişinin çevreye gösterdiği dış yüzüdür, taktığı maskedir (Hockley, 2001: 179). Aynı Yunan oyuncuların taktığı maskeler gibidir fakat ayrılan nokta bu maske kişiliğimizin maskesidir. Kişiliğimizde gizlediğimiz yanı örten kostümdür (Indick, 2011: 133-134). “Her ne kadar bir arketip gibi başlasa da, onun farkına varduktan sonra kolektif bilinçdışından en uzak olan yanımız olduğunu görürüz” (Darıcı, 2013: 82).

“Persona denilen maske toplumsal bir olgudur, aynı maskeye başka biri de sahip olabilir, bu bakımdan kişilik ile karıştırılmamalıdır” (Gürol, 1977: 14). Bu arketip, toplumun bizden istediği rolleri yerine getirirken bireyin vermek istediği iyi imajdır. Bu süreçte bireyin sahte görünmesi de kaçınılmaz olmaktadır. İnsanların düşüncelerini ve davranışlarını yönlendirmek için kullandığımız ‘yanlış imaj’da olabilir. Birey için en kötüsü ise bu maskeyi asıl doğası olarak zannetmesidir. Çünkü bazen nasıl görünmek istiyorsak öyle olduğumuzu düşünürüz ve buna inanırız (Darıcı, 2013: 82).

Özetle, persona kişinin kendisini çevreye karşı korumasında bir tedbir gibi görünse de bazı durumlarda tehlike de söz konusu olmaktadır. Örneğin, kişinin oynadığı rolü, taktığı maskeyi kendi kişiliği ile karıştırması ve gerçek sanmasıdır. Baskın bir persona’nın kişiliği ele geçirmesi de diğer bir tehlikeli durumdur. Persona, “Ben ile dış dünya arasında aracılık ederken; Ben ile bilinçdışının iç dünyası arasında

Animus ya da Anima aracılık eder. Dıştan görülen ruhsal durumumuzu gösteren hem Ben, hem personadır. Yani, gözle görülmeyen gizli, bilinçdışı iç niteliğimizdir” (Jung, 1997: 72).

Birey dışarıya güçlü bir tavır takınırken esasında içerisinde bir kadını, bir animayı yaşamaktadır. Bunun sebebi ise animanın persınaya verdiği tepkidir. Günlük deneyimlerimize de dayanarak dış kişilikten bahsettiğiiz gibi iç kişilikten de bahsedebiliriz. İç kişilik bilinçdışına dönük bir iç tutumdur. Dolayısıyla ben dış tutumu, ya da personayı; iç tutumu ise anima veya animus olarak adlandırılmaktadır (Storr, 1983: 87).

Bir erkeğin bilinçdışının dişil yanı ile kadının bilinçdışının eril yanının kişileşmesidir. Bu psikolojik iki eşylilik, biyolojik bir olgunun yansımasıdır. Anima veya animus kendini genellikle düşlerde ya da düşlemlerdeki figürler olarak göstermektedir. Örneğin düşlerdeki kız ya da sevgili olarak... Davranışın düzenleyicileri olarak bu iki arketip oldukça önemli ve etkilidir (Storr, 1983: 363).

2.2.4.2. Anima Arketipi

Persona kişinin çevreye olan dışa dönük yüzüye, anima/animus ise içe dönük yanımızdır. Anima, erkeklerin kolektif bilinçdışındaki dişil yanı, animus ise kadınların erkil yanını temsil etmektedir. Örneğin, Anima heyecanla davranan genç bir kız, bir cadı veya toprak ana olarak kişileştirilebilir.

Bir erkeğin bilinçdışında onu tamamlayan bir kadın imgesi bulunmaktadır. Jung’a göre “bir erkeğin bilinçdışında kalıtımla aktarılan, bir kadın ortak imgesi vardır” (Gürol, 1977: 16). Örneğin, rüya gören bir kişi eğer erkekse bilinçdışında kadınsı bir figürü keşfedecektir (Kısa, 2005: 111).

“Anima’nın değişmez bazı özellikleri vardır: zamanla sınırlı değildir, hep genç bir kadın gibi görünür. Topraklarla, suyla ilgilidir, büyük güç sahibi olabilir. Onun da, biri karanlık, öteki aydınlık iki bölümü vardır, bir yanda saf, iyi, soylu, tanrıçamsı görünür, öteki yanda fahişe, baştan çıkartıcı veya büyücü gibi belirir” (Gürol, 1977: 16-17).

Genellikle bir erkeğin psişesindeki anima, “erotik imgelem formunda ortaya çıkmaktadır. Böylelikle pek çok erkek çeşitli pornografik yayınlar, filmler ve şovlar aracılığıyla animanın tuzağına çekilmektedir. Bu tür bir anima zorlayıcı olduğu kadar kaba ve ilkeldir” (Kısa, 2005: 113).

“Jung, animanın gelişiminde dört evre bulunduğu söylemektedir. İlk evre, Havva figürüyle sembolize edilen içgüdüsel ve biyolojik ilişkilerdir. İkinci evre ise, Faust’un Heleni gibi seksüel öğelerle birlikte romantik, estetik bir seviyenin kişileşmesidir. Animanın üçüncü evresini ise Bakire Meryem temsil etmektedir. Sevgiyi spiritual bağlılığın zirvelerine yükselten evredir. Son evre ise, kutsal ve saf aşkın bilgeliği temsil eden Sapientia ile sembolize edilmektedir. Animanın bu son evresine Mona Lisa örnek verilebilir. Genellikle çağdaş insan bu evreye nadiren ulaşabilmektedir. Ancak Mona Lisa bu bilge animaya yaklaşmaktadır (Kısa, 2005: 115).

“Bir erkeğin psişenin derinliklerindeki anima gölge gibi dıştaki bir kadına yansıtılarak deneyimlenebilmektedir. Bu ilke ilk görüşte aşka düşme olgusunu da açıklamaktadır. Buna göre bir erkek ilk kez gördüğü bir kadına ansızın aşık olmaktadır. Çünkü o, aşık olunan kadını yıllarca içinde taşımıştır. O an sadece içindeki kadını dıştaki bir kadına yansıtmaktadır. Gerçekte aşık olunan kadın erkeğin psişesinde yaşamaktadır” (Kısa, 2005: 113).

“Filmlerde anima genellikle aşk ilişkilerinde görülmektedir. Aşk teması çoğu zaman filmin can alıcı bir parçası olarak kullanılmaktadır. Aynı insanların yaşamının bir parçası olarak görüldüğü gibi, izleyici de filmde sezgisel olarak aşk temasının gerekli olduğunu hissetmektedir. Film bittiğinde ise, izleyici erkek karakterin bir anlamda tamamlandığını, tam olarak geliştiğini hissetmek ister. Genç kızı elde etmeyle animanın bütünleşmesi erkek kahramanın karakterindeki tamlık hissini ortaya çıkarır (Indick, 2011: 145).

Anima, Edebiyatta tipik olarak Truvalı Helel, İlahi Komedyadaki Beatrice, Don Kişot’un Dulcineası vb. gibi figürler olarak örnek verilebilir. Ayrıca, güzel bir

yaratık, tanrıça, cadı, melek, cin, dilenci, kadın, orospu, yakın arkadaş, Amazon vb. gibi belirebilir (Jung, 1997: 72).

2.2.4.3. Animus Arketipi

Animanın aksine Animus dişi ruhundaki erkek arketipidir. Stereotipik olarak bu arketip, bazı erkeksi özellikleri temsil eder: cesaret, liderlik, entelektüel, akıl ve fiziksel güç gibi. (Indick, 2011: 145). “Animus, erkek gibi tepki gösterir, inatçıdır ve ukaladır (Jung, 1997: 72). Bir erkeğin animası annesi tarafından oluşturulurken, animus ise kadının babası tarafından şekillendirilmektedir (Kısa, 2005: 116). Yani, oğlan için ilk Anima imgesi annesi, kız için ilk Animus imgesi babasıdır (Gürol, 1977: 17).

Kadın psişesindeki animus da anima gibi bazen olumlu bazen de olumsuz özelliklere sahiptir. Anima, kendisini erotik bir ruh durumu gibi ortaya çıkarmaktan ziyade ısrarcı, erkeksi bir ses ya da kaba görümlü bir tarz ortaya çıkarmaktadır. Bu süreçte kadının kendisine değil, psişenin derinliklerindeki erkeksi yana bakılmalıdır. Ayrıca fiziksel olarak oldukça kibar ve narin bir yapıya sahip bir kadının yine aynı şekilde bu fiziksel görüntünün zıttı olarak bir animusa sahip olması mümkündür. Böylelikle kadın, katı, inatçı bir varlık haline dönüşmektedir (Jung, 1968: 198).

“Kadınlardaki Animus ise, öğretmenlik, hemşirelik, sosyal işler gibi belirir. Bir kadının düşünmesi ile bir erkeğin duygulanması bunu iyi simgeler. Anima, ruh haletleri doğurur, Animus ise düşünceler oluşturur” (Gürol, 1977: 17).

Jung’a göre Anima- Animus’un sembolleri: “Animus: Diyonizos, Uçan Hollandalı, boks şampiyonu, siyasal lider, hayvanlar vb. iken Anima: İnek, kedi, kaplan, mağara vb.” ile sembolize edilmektedir (1997: 73).

Anima ve animus ikisi birlikte ‘syzygy’ olarak adlandırılır. Anima genellikle anlık ve sezgisel davranan genç bir kız, bir cadı ya da toprak ana olarak kişileştirilebilir. Animus ise yaşlı, bilge bir adam, bir sihirbaz olarak kişileştirilebilir. Bu figür genelde mantıklı, gerçekçi ve hatta tartışmacıdır (Darıcı, 2013: 83).

2.2.4.4. Gölge Arketipi

Gölge, ruh durumunun eksik kalmış ya da egoyla bütünleşememiş zayıf yönleridir. Arketipik bu figür, bireyin varlığının kopmuş bir bölümüdür. Kopmuş olsa bile bu parça yitirilmez, bireyi adeta bir gölge gibi takip eder (Hockley, 2001: 179).

Jung, kişisel bilinçdışımızdaki bu öteki karanlık yanımıza ‘gölge’ demektedir (Connolly, 2008: 129). Gölge, biz olmayan yanımızdır. Örneğin sinirlendiğimizde kendimizi tanıyamayız ve olmadık şeyler yaparız. Bu süreçte yapmak istemediğimiz her şeyi bu karanlık yanımız yapmaktadır. “Gölge, ilkel, dizginlenemeyen, hayvansı yanımızdır. Gölge düşlerde, aşağı düzeyde pek ilkel bir kişi olarak görünür, hoş olmayan nitelikteki kişi olarak, sevmediğimiz biri olarak görülür” (Gürol, 1977: 15-16).

“Birey rüyaları aracılığıyla çeşitli nedenlerden dolayı yakından bakmayı tercih etmediği kişiliğinin farklı yönlerinden haberdar olmaktadır. Jung bu durumu ‘gölgenin gerçekleşmesi’ olarak isimlendirmiştir. Gölge psişik bütünlüğün görünmez, fakat ayrılmaz bir parçasıdır” (Jacobi, 1946: 102-103’den akt. Kısa, 2005: 105).

Seks ve yaşam içgüdüleri Jung’un gölge adını verdiği arketipin parçasıdır (Darıcı, 2013: 81). “İhtiyaçlarımızın hayatta kalma ve üreme içgüdüleriyle sınırlı olduğu, kendimizin bilincinde olmadığımız ilkel insandan, ‘hayvan’ geçmişimizden gelen bir parça” (Darıcı, 2013: 81).

İlkel halk topluluklarında gölge önemli bir figürdür. Özellikle gölge konusu sanat alanında oldukça yer almaktadır. Örneğin sanatçı konusunu işlerken veya seçerken mutlaka bilinçdışından yararlanır. Bilinçdışının derinliklerine başvuran sanatçı, konusuyla seyircinin bilinçdışını harekete geçirmeye çalışır. Sanatçının başarısının sırrı burada saklıdır (Jung, 1997: 69). “Bilinçdışının imgeleri ve figürleri ile yükselir, güçlü bildirimlerini başkalarına aktarır: Shakespeare’in Caliban’ı, Goethe’nin Mefistofeles’i gibi. Iago’yu, Othello’nun gölgesi olarak gösterebiliriz örneğin” (Jung, 1997: 69).

Jung'a göre, gölge kişisel gölge ve kolektif gölge olarak ikiye ayrılmaktadır. Her birey bu iki formu da bünyesinde taşımaktadır. Kişisel gölge, bireyin yaşamının başlangıcından beri önem vermediği, bastırıldığı içeriklerden oluşmaktadır. Kolektif gölge ise, Yaşlı Bilge'nin ya da Özben'in karanlık yanına tekabül eder (1997: 71). "Gölgenin kişisel ya da kolektif olup olmaması kişisel ya da kolektif bilinçaltına ait olup olmadığıyla ilgilidir" (Kısa, 2005: 104).

Gölge arketipi, kendisini içsel bir sembolik figür ya da dış dünyadaki herhangi bir somut figür içerisinde ifade edebilmektedir. Birinci durumda, gölgenin bireyin rüyasında bir ya da birden fazla figür şeklinde bedenlenmesi mümkündür. İkinci durumda ise bilinçaltındaki bu içerikler çevrede bulunan ve bu özellikleri taşıyabilecek olan kişilere yansıtılmaktadır. Ne zamanki birey, kendi gölgesine bakma girişiminde bulursa, bilinçaltında bastırılmış olduğu içerikleri fark edecek, daha sonra bu içeriklerin kendi kişiliğine ait oldukları gerçeğini yadsıyarak planlı bir şekilde diğer insanlara yansıtacaktır. (Kısa, 2005: 106-107).

Bireyin bu karanlık yanı ile bütünleşerek yaşaması gerekmektedir. Bu yanı ile uzlaşım sağlayamayan birey tam olmaz, gölge kaçınılmazdır. Gölge, şeytan ya da büyücü ile sembolize edilmektedir (Gürol, 1977: 16).

Jung'a göre gölge, persona'nın karşıtı olan güçtür. Her psikolojik gücün karşıt bir gücü olduğuna inanan Jung, aynı dişi ve erkek, karanlık ve aydınlık gibi personanın da karşıtının gölge olduğu ifade etmektedir. "Tıpkı bedenimizin gün ışığında yerde gölge oluşturması gibi, egomuzda bilincimizin ışığında bir gölge oluşturur. Bu gölge, bilinçdışı benliklerimizin soluk yansıması olarak bastırığımız öteki bendir (alter ego). Bu, her zaman bizimle olan ama çoğu kez fark edilmeyen karanlık yandır" (Indick, 2011: 135 - 136).

Karşıt arketipler de genellikle kötü olan gölge iken, kahraman personadır. Klasik kahramanların genellikle klasik kötüleridir. Örneğin, Shane'de kahraman Beyaz Şövalye, Wilson kötü Kara Şövalye, Friday the 13th'deki Jason, Silence of the Lambs'deki Michael, Jung'un gölge arketipinin tam karşılıklarıdır. Maskenin ardındaki karanlık yan evrensel bir korkuyu, bütün insanlardaki delilik ve şiddete yönelik eğilimi tanımlar (Indick, 2011: 136).

Bazen rüyamızda şeytanla uğraşırız fakat sonra fark ederiz ki mücadele ettiğimiz bizim gölgemizdir, kendimizin karanlık yanıdır. Genellikle gölgenin sembolleri; yılan, ejderha, canavar ve şeytanlardır (Darıcı, 2013: 81).

2.2.4.5. Benlik Arketipi

Tüm arketiplerin en önemlisi benliktir. Bilinç ve bilinçdışının ortak bir noktada birleşmesini sağlayan, kolektif bilinçdışının merkez arketipidir (Jung, 1997: 76). Bireyin kendini gerçekleştirilmesiyle birlikte bilinçdışında yer alan diğer arketipleri de düzenler. Kişi eğer uyum içinde ise ben bireyin kendini tanımasını sağlayarak görevini yapıyor demektir (Hockley, 2001: 178).

Benlik Jung'un pek çok kez resimlediği mandala figürüyle ve çember, haç ile sembolenmiştir. İsa ve Buda gibi figürler benliği mükemmelliğe ulaştıklarına inanılan en iyi temsillerdir. Jung ise mükemmelliğe ancak ölüm anında ulaşabileceğini düşünmektedir (Darıcı, 2013: 85).

2.2.4.6. Yaşlı Bilge Adam Arketipi

Yaşlı bilge adam, bilge, yardımsever, yol gösterici olarak çeşitli ahlaki özelliklerle temsil edilmektedir. Özellikle yaşlı bilge adam filmlerde, kahramanın en yakın dostu yol göstericisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kahramanın macerasında sıkıntıya düştüğünde kahraman yardımcı olan Yaşlı Bilge Adamın ta kendisidir (Campbell, 2013: 20).

Kahraman, ne zaman umutsuz bir duruma düşse, yaşlı adam hemen belirir. Yaşlı adam genellikle bilgi, kişileştirilmiş düşünce ya da öğüt verip yardım eden kişi olarak karşımıza çıkar (Jung, 2013b: 87).

Arketipler bilinçdışının içeriğini oluşturduğundan, yaşlı bilge adam arketipi yol göstericiliğin yanında bir çok rolde de ortaya çıkar: büyücü, büyükbaba, baba, abi, öğretmen, doktor, hekim, terapist, koç, kaptan, başkan, kral ya da bir otorite sahibi biri olarak da görünür (Indick, 2011: 144).

“Akıllı yaşlı adam çoğu kez bir filmdeki temel ilişki olan kahramanın, baba figürü ya da yol gösterici ile bütünleşme gereksinimini temsil eder” (Indick, 2011: 144). Örneğin, Star Wars filmindeki Obi Wan Kenobi karakteri yaşlı bilge adam arketipinin somut bir örneğidir (Indick, 2011: 144).

2.2.4.7. Baba Arketipi

Baba arketipi genellikle rehber ya da yol gösterici figürü yanında bir otoriteyi temsil eder (Darıcı, 2013: 84). Baba arketipinin en önemli figürleri, tavsiye sunan ve rehberlik eden tanrı, kâhin, büyücü, iyileştirici erkek figürüdür (Indick, 2011: 144). Jungcu görüşe göre, gölge baba figürü ise örneğin Star Wars filminde çoğu kez yanlış yol gösteren Darth Vader'dır. Bu karakter, baba arketipinin gölge versiyonu (karanlık baba) temsilinin somut örneğidir (Indick, 2011: 144).

2.2.4.8. Anne Arketipi

Çocuk, anne ile bir ortaklık ve bilinçdışı bir özdeşleşme içindedir. Anne, çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişiminde çok önemli bir faktördür. “Ben bilincinin uyanmasıyla ortaklık yavaş yavaş ortadan kalkar ve bilinç, bilinçdışıyla zıtlasmaya başlar ki bu da bilincin önkoşuludur. Böylece Ben ve anne ayrımı oluşur ve annenin kişisel özellikleri giderek belirginleşir” (Jung, 2013: 38).

Daha bebekten annemizi istemeye, aramaya, tanımaya hazır olarak dünyaya geldik. Dolayısıyla anne arketipi, doğuştan gelen bir yeteneğimizdir (Darıcı, 2013: 80). Anne arketipi mitolojideki toprak ana ile kilise, ulus, orman ya da okyanus ile sembolize edilir. Jung'a göre, “zihnindeki anne arketipinin ihtiyaçları gerçek annesi tarafından karşılanamayan bir kişi ileriki yaşamında kilisede huzur aramaya veya kendini anavatanıyla özdeşleştirmeye, Meryem Ana figürünün imgelemeye ya da denizde yaşamı seçmeye eğilim duyacaktır” (Darıcı, 2013: 80).

2.2.4.9. Kahraman Arketipi

Kahraman arketipi tek bir kavramın içine sığdırılmayacak kadar geniştir. Yalnızca bir arketip değil, merkezi bir arketiptir. Çünkü diğer arketipler benliği belli bazı kısımlarını temsil ederken, kahraman benliğin kendisidir (Indick, 2011: 133).

Kahraman arketipi, arketipleri bir araya getirmekle birlikte Joseph Campbell'in belirttiği gibi kahraman arketipi bin bir yüzlüdür. Çünkü sürekli değişen benliğin arketipik temsilidir. Kahramanın verdiği mesaj çıktığı uzun yolculukla belirlenecektir (Campbell'den akt. Indick, 2011: 133).

Kahraman arketipi bizim öykümüzün kahramanı olarak egoyu simgeler. Genelde kahraman, ejderhalar ve canavarlar kılığına giren gölgelerle mücadele eder (Darıcı, 2013: 84). Kahraman sürekli masumiyeti temsil eden birilerini veya bir şeyleri kurtarmak için yola çıkar. Kahramana ise yolunda yaşlı bilge adam rehberlik eder. O animusun bir biçimidir ve kahramana kolektif bilincin doğasını gösterir (Darıcı, 2013: 84).

Örneğin filmlerde oldukça karşımıza çıkan kahraman arketipi, en belirginini ise 'Örümcek Adam', 'Süpermen''in serüvenlerinde görmekteyiz.

2.2.4.10. Yaratıcı Arketipi

Yaratıcı arketipi, özellikle kurgu ve korku filmlerinde insanların tanrılar gibi davranarak insan yarattığı filmlerde daha çok karşımıza çıkmaktadır.

Çılgın bilimci Tanrı'ya oynar, Tanrı gibi davranır, kendisinin bir Tanrı olduğuna inanır ve hatta kendi hayalindeki bir insanı yarattığında bir Tanrı haline gelir. Ancak onun yarattığı, kendi benliği içindeki gölgenin bir yansıması, narsisizmine ve toplumsal yalıtılmışlığı için canlı bir vasiyetnamedir. Çılgın bilimci gölgesiyle, yaratıcı yarattığıyla karşılaştığında gerçek kavranır ve çılgın bilimci sonunda hatasını görür. Yarattığını yol ederek çılgın kendisini kendi narsisizm ve kibrinden arındırır ve yalıtılmış dahi toplumun bütünüyle yeniden bütünleşir. Yeniden insan haline gelir (Indick, 2011: 271).

Bu tema, mit ve sinemada görüldüğü gibi özellikle de bilim kurgu türünde arketipik bir temadır (Indick, 2011: 271).

Özetle “İnsan; düşünen, hayal eden, düş gören ve bunları renklerle, biçimlerle, çizgilerle, imlerle, sembolik elemanlar olarak görselleştirme gücüne sahip bir canlıdır” (Darıcı, 2013: 89). Bir arketipi temsil eden sayısız imgeler vardır. Arketipler, kolektif bilinçdışının parçası olduklarından insanlıktan bile eskidirler. İddia edildiği gibi insanlar doğduklarında beyinlerinin boş olmadığı düşünülmektedir.

“İnsanoğlu genlerinde taşıdığı, binlerce yıldır atalarından aktarılan belli bir miras ile doğar. Bilinçdışı mesajlarda kullanılan arketip imgeler bu sayısız temsillerden birçoğu olabilir” (Darıcı, 2013: 88). “Bu arketipleri temsil eden simgeler, yazılar ve diğer çağrıştırmacılar filmlerde ve reklamlarda sıkça kullanılır” (Darıcı, 2013: 87).

2.2.5. Senkronisite (Eşzamanlılık) Prensibi

Jung, Freud ile anlaşmazlığa düştükten sonra uzun bir süre yalnızlığı tercih etmiştir. Freud ile yaşadığı anlaşmazlıklar yüzünden meslektaşları tarafından psikanalitik hareketten aforoz edilmişti. Bu dönemde psişeyi anlamak için çalışmalarını yalnız sürdürdü. Eşzamanlılık (synchronicity) prensibi de bu dönemde meydana gelmiştir (Bolen, 2004: 32).

Jung kolektif bilinçdışı ve eşzamanlı olaylar arasındaki ilişkiyi 1945 yılında duyudışı algılama konusunda ün salmış araştırmacı Dr. J. B. Rhine'a yazdığı mektupta tanımlamıştır. Jung'a göre kolektif bilinçdışı “sanki tek bir bütünmüş, sanki bu kadar çok bireye bölünmemiş gibi” hareket etmekte ve “yalnızca insanda değil, aynı zamanda hayvanlarda ve hatta fiziksel koşullarda da” kendini göstermektedir (Bolen, 2004: 32).

“Kavram olarak eşzamanlılık, Doğu ile Batı arasında; felsefeyle psikoloji arasında; beynin sağ tarafıyla sol tarafı arasında bir köprü oluşturur. Eşzamanlılık psikolojinin Tao'sudur, bireyi bütün ile ilişkilendirir” (Bolen, 2004: 19).

Kişisel olarak eşzamanlılık prensibini hissetmeye başladığımızda her şeyin birbiriyle bağlantılı olduğunu ve evrenin bir parçası olduğumuzu duyumsarız. “Eşzamanlı olaylar bize psikolojik ve spiritüel gelişimimizde yararlı olabilecek bir bakış açısı sunar; sezgisel bilgi aracılığıyla hayatın bir anlam taşıdığını keşfetmemizi sağlayabilir” (Bolen, 2004: 19).

Önsözünü Jung’un yazdığı *The Book of Changes* (Değişimler Kitabı) olarak da bilinen eski Çin horoskobu, *I Ching*’ı Batıya Richard Wilhelm tanıtmıştır. Ama modern insanın kültürüne Jung’cu yöntemle katılmıştır. Jung senkronisite kuralını öne sürmüştür. Bu kuralda nesnel gerçeklik dünyası ile insan ruhu arasında birbirlerini etkileyen ve değiştiren bir bağlantı olduğu hipotezini savunur. Büyük gerilim anında, sevgi veya nefret yoğun bir perdeye ulaştığında ruh dışsal gerçekliği etkiler ve bir bakıma “yıldızların seyrini değiştirmeyi” başarır. İsa “İnanç dağları oynatır” demişti, Oscar Wilde da Doğanın Sanatı taklit ettiğini söylemişti. Benzer senkronistik tarzda, yıldızlar da insanın kaderini etkiler ve ‘değişimleri’ kontrol ederler. Daha derin bir ifadeyle, kader Bilinçdışında yaşar, çünkü Bilinçdışı, belki gökyüzü ve yıldız kümeleri dâhil, her şeyin anasıdır (Serrano, 1999: 106).

Jung bu kavramı, nedensel olarak açıklanamayan birleştirici bir ilke olarak tanımlar, kolektif bilinçdışı aracılığıyla evrendeki tüm canlı ve cansız nesnelere ve olayları ilişkilendiren bir olgu olduğunu savunmuştur. Özellikle, “Jung kolektif bilinçdışının ya da bilinçdışının arketip katmanının eşzamanlı olaylarda söz konusu olduğunu ifade etmiştir” (Bolen, 2004: 30).

Örneğin, bu tesadüfi bağlantı ilişkisi öykülerde ve filmlerde sıkça kullanılan tematik bir dayanaktır. Samuel Jackson ve Ben Affleck’in başrolünü paylaştığı *Changing Lanes* (2002) filmin teması bu kavram çerçevesinde şekillenmiştir. Filmin olay örgüsü şu şekildedir: iki adam aynı sabah bir otomobil kazası yaparlar. Bu kazayla birlikte her ikisinin de ilginç bir şekilde hayatları kesişir (Indick, 2011: 159-160). Geç kaldığı duruşmasına gitmek için acele eden avukat Gavin Black, trafikten kurtulmak için aceleyle yol almaktadır. Başka bir şeritte ise çocuklarının velayetini almak için mahkemeye yetişmeye çalışan Doyle Gipson vardır. Acele eden Gavin Black, Doyle Gipson’un arabasına çarpar. Bu çarpışmayla tesadüfi bir şekilde mücadele eden bu iki adamın yolları kesişir.

“Modern fizik, bir arařtırmacının, gözlemekte olduđu olguyu parçacık seviyesinde etkilediđini nasıl kabul ediyorsa, Jung da gözlemde bulunan insanın psişesinin dıř dünyanın olaylarıyla etkileřim içinde olduđunu ileri sürmüřtür” (Bolen, 2004: 18).

Jung, eřzamanlılıđı “anlamlı tesadüf” (Jung, 1973) olarak nitelendirir. Bir insanın rüyasının veya düşüncesinin gerçek hayattaki bir olayla kesiřmesi mümkün olabilir. Örneđin,

...bir kadın, kız kardeřinin evinde yangın çıktıđına dair son derece etkileyici bir rüya görür. Gecenin bir yarısında birdenbire uyanır ve her şeyin yolunda gittiđinden emin olmak için hiç düşünmeden kız kardeřine telefon eder. Evde gerçekten de yangın çıkmıřtır ve telefon sesine uyanan kız kardeřin hayatı kurtulur. Ya da bir bilimci, fazlasıyla karmařık ve oldukça teknik seviyede bilgi gerektiren arařtırmasının çok önemli bir noktasında takılıp kalır. Katıldıđı bir davette yanına tesadüfen oturan kiřinin bu konuda son derece yetkin ve bilgili biri olduđu ortaya çıkar. Ya da yabancı olduđu bir şehre gelen biri, eski ev arkadařını bulmaya çalıřır ama çabaları sonuç vermez. Tam vazgeçmek üzereyken bindiđi kalabalık asansörde arkadařını görür. Ya da tam birini düşünürken telefon çalar ve arayan az önce aklınızda olan kiři çıkar (Bolen, 2004: 18).

Sonuç olarak, eřzamanlılık prensibi ile kendimizin evrenin bir parçası olduđumuzun farkına varmamızı ve bir bütünlük duygusu ile Özben arketipine ulařtırır (Bolen, 2004: 9).

2.2.6. Bireyleřme Süreci

Jung, ‘bireyleřme’ terimini ilk kez ‘*Psychological Types*’ isimli eserinde kullanmıřtır. Jung, bu terim ile bireyin psikolojik olarak bölünmez bir bütün olduđu canlı ve dinamik süreci anlatmaktadır. Bu süreç, bireyin bilinç ve bilinçdıřı bölümlerini birleřtirme giriřimidir (Jung, 1969: 275).

Birey, farkında olmasa da bu süreç herkes de mevcuttur. Bireyleřme, nasıl ki insan vücudu zaman geçtikçe biyolojik olarak yařlanmaya programlanmıřsa; psişe de bu süreci yařamaya programlanmıřtır (Jacobi, 1946: 101).

Jung'a göre bireyleşme süreci, çocukluktan yetişkinliğe kadar yaşamın birinci dönemi, orta yaştan yaşlılığa kadar ise yaşamın ikinci dönemi olmak üzere iki bölüme ayrılmıştır (Kısa, 2005: 98). “Bireyleşme sürecinin amacı psişenin farklı bölümlerini birleştirerek Kendiliğin arketipal birliğini gerçekleştirmek ve bunun sonucunda da bilinçaltının birinci telafi edici şeklinde çalışmasını sağlamaktır” (Kısa, 2005: 97).

“Birey, söz konusu süreç aracılığı ile psikolojik ‘birey’ açıkçası, ayrı bölünmez bir birlik ya da ‘bütün’ olur. Bireyleşme tek, homojen bir varlık olma anlamına gelir” (Storr, 1983: 368). Dolayısıyla bireyleşmeyi ‘kendine gelme’ ya da ‘kendini gerçekleştirme’ şeklinde de ifade edebiliriz.

Jung, psişenin farklı bölümlerini birleştiren özellikle de bilinç ve bilinçdışı bir araya getiren bu orta noktaya ‘Kendilik’ olarak tanımlamaktadır (Jung, 1968: 250).

“Jung’un Kendilik olarak isimlendirdiği merkez, bilinçli kişilikten (egodan) mutlaka ayrılması gereken içsel, rehberlik edici bir faktör olarak tanımlanabilir. ...Bir başka ifadeyle Kendilik, kişiliğin olgunlaşmasını ve sürekli yayılımını sağlayan düzenleyici merkezdir” (Kısa, 2005: 95).

Kendiliğin doğuşu, birey için tam bir dönüşüm demektir. Kişiliğin merkezinin birlikte kişiliğin merkezi değişmekte ve tamamen birey farklılaşmaktadır (Jung, 2002: 188).

2.2.7.Semboller ve Düşler

Semboller, gözle görüp elle tutamadığımız kendimizi bile aşan şeyleri kavramımızı sağlayan araçlardır (Fromm, 2014: 7). Sembol nedir diye sorulduğunda genellikle tanımı, “başka bir şeyin yerinde duran, onun yerini alan, onu temsil eden” olarak yapılmaktadır (Fromm, 2014: 28).

Bu semboller ile ilgili sıradan bir bakış açısı olmakla birlikte aslında semboller için her birinin bir tecrübe, bir duygu, bir düşüncenin temsili olduğu düşünülmesi gerekmektedir. “Böyle bir sembol benliğimizin dışını yansıtmaktadır. Sembolize ettiği şey ise içimizde saklıdır. Sembol diliyle, içimizdeki duyguları, sanki somut birer algıymış gibi açıklayabilir ve birçok şeyi temsili olarak anlatabilme imkânına kavuşuruz” (Fromm, 2014: 28). Örneğin çeviklik, güç, neşe ve canlılık, hareketlilik ateş sembolü ile anlatabileceğimiz duygulardır. Bir başka örnek olarak suyu verebiliriz: ağırlık, güven, düzen, gibi duyguları temsil etmektedir (Fromm, 2014: 32).

Sembolün kendisi ile sembolize ettiği şey arasında ilişkiyi tanımlayabilmek için sembollerin üçe ayrıldığını bilmek gerekmektedir. Bunlar: geleneksel, rastlantısal ve evrensel sembollerdir. “Geleneksel semboller, kişiye ya da belirli toplumlara özgüdür. Rastlantısal semboller, çok dar bir çevreye seslenir ve onu yalnızca sembolün anlamını bilenler anlayabilir. Evrensel semboller ise bedenimizin, duygularımızın ve ruhumuzun özellikleriyle ilgilidir. Bu tür semboller tüm insanlar için geçerlidir (Fromm, 2014: 33).

Semboller, ruhbilimsel çözümlemede oldukça önemlidir. Özellikle gizlenmiş ya da net bir şekilde belli olmayan kodların yerini almaktadırlar. Çoğu zaman semboller birçok kavramla (düşünce, arzu, istek vb.) yer değiştirmektedirler. Örneğin filmlerde erkek ve kadın kahramanlar genellikle sembolik olarak kullanılmakta ve onların yerine geçen terimlerle yorumlanmaktadır (Berger, 1996: 78).

Sembol, bilindik, olağan anlamı dışında farklı bir anlam katmanının anlatıcısıdır. Dolayısıyla bazı nesnelere diğer nesnelere göre daha fazla sembolik anlamlar üstlenebilirler (Kara, 2012: 186).

Semboller, psişenin hem bilinçli hem de bilinçdışı yanının tüm işlevlerine hitap eder: “Simge ne bir istiaredir, ne de bir işaret; bilinci büyük çapta aşan bir içeriktir. Simge, hiçbir zaman bütünüyle açıklanamaz. Akla dayanan yönünü açıklayabiliriz, ama akıldışı yanını yalnızca duyabiliriz” (Jung, 1997: 65).

Freud için simgeler, bilinçdışı 'bireysel yaşam' öyküsünü anlatırdı; bunlar, ardında başka şeyler saklayan, işaret ya da allegori (istiare) idiler; oysa Jung için simge, hem ileriye, hem de geriye doğru bakan, çelişkili 'İki Yüz'ün ifadesiydi; 'ya o, ya bu'nun değil, 'hem o, hem de bu' ifadesiydi; tüm ruhsal etkinliği bu nitelendiriyordu. Böylece Jung, ilk kez Freudçu analiz gibi, yalnızca engelleri yok ederek, ruhsal süreci normalleştirmeyi düşünmeden, simgelerin, biçimlenmesine, bilinçli bir biçimde önyak olarak, onların anlamlarını araştırarak, yeşerme tohumlarıyla ruhu zenginleştirmeyi ve hastanın gelecek yaşamında yaratıcı rol oynayacak bir enerji kaynağı sağlamayı başarmıştır (Jung, 1997: 66).

Jung sembollerin çözümlenmesi konusunda dikkate değer bir zemin sunar. Jung'a göre, "her sembol, hem bireysel, hem de toplumsal açıdan değerlendirilip yorumlanmalıdır. Sembollerin anlamları, özellikle ruh içi süreci etkiler" (Jung, 1997: 65).

İnsan hayatını uyanıklık hali ve uyku hali olmak üzere ikiye ayırabiliriz. Bir insanın ömrünün yaklaşık üçte biri uykuda geçer. Uyanık olduğumuz halimiz hakkında genel bir bilgiye sahibiz fakat uyku hali özellikle de düşlerimiz hakkında fantezi biçiminde yaklaşımlar dışında net bir bilgiye genellikle sahip değiliz (Fromm, 2014: 7).

Bilinçdışının işlevlerinin ve içeriğinin araştırılmasında özellikle düşler önemli rol oynamaktadır. Düşler bir günde yer alan olaylarla birlikte bilinçdışının derinliklerinde yer alan tüm olayları kapsayabilirler (Jung, 1993).

Kısaca düşler, bilinç ve bilinçdışı olmak üzere tüm olayları barındırırlar. Düşlerin anlamları ancak özel metotlarla ortaya çıkarılabilir. Ayrıca düşlerin içeriğinin sırası, zamanı, mekânı bulunmamaktadır (Jung, 1997: 60).

Düşler, Jung için sadece bilinçdışından haberler vermez ayrıca bilinçdışını düzenleyen bir mekanizmadır. Düşler özellikle bilinçli yanın dışında olan öte yanı, karşıt olan yanı anlatırlar:

Bilinçdışı içeriğin birden çok değeri vardır hep; anlamları, içinde belirledikleri bağlama, düş görenin özel dış ve iç durumuna bağlıdır. Bazı

düşlerse, düş gören bireyin kişisel kaygılarından öteye gider, insanlık tarihinde arka arkaya yer alan sorunları dile getirir ve tüm insan topluluğunu ilgilendirir. Bu düşler, çoğu kez gelecekle ilgilidir, bu yüzden ilkel topluluklarda tüm oymağın işi sayılır bu tür düşler; toplanılır ve büyük törenle yorumlanır. Düşlerden başka, bilinçdışının belirtileri olarak fanteziler ve vizyonlar vardır. Bunlar, bilincin gücü azaldığında ortaya çıkarlar. Gizli ve açık anlamları olabilir, ya kişisel ya da kolektif bilinçdışından çıkarlar. Psikolojik yorum açısından düş sınıfına girerler. Bu, fantezilerden tutun da, vecd durumunda görülen vizyonlara kadar gider (Jung, 1997: 60).

Düşler söz konusu olduğunda mutlaka Sigmund Freud'un da görüşlerine yer vermek gerekmektedir. "Freud ve düşler denince hemen akla gelen şey, neredeyse bir slogan karakteri edinmiştir: Düşler bilinçdışına giden kral yoludur. Freud'un söylediği ise tam olarak şudur: "Düşlerin yorumu, aklın bilinçdışı etkinliklerinin bilgisine götüren kral yoludur" (Freud, 1998: 324). Freud'un bu formülü, düş teorisinin bilinçdışı teorisine genelleştirilmesidir. Freud bu varsayımını, klasik psikolojiye ve felsefeye karşı geliştirmiştir (Gillot, 2009: 78).

Jung gibi Freud da düşlerin bilinçdışındaki gizli yanı yansıttığını, örtük olanı temsil ettiğini düşünür. Freud'un esas odaklandığı nokta da budur: Düşlerin bir anlamı yani düşünceleri vardır. Bu anlam hatta düşünceler uyanık olduğumuz hayatımızdaki düşüncelerden farklı değildir. Dolayısıyla düşlerin yorumlanması bilinçdışında yer alan örtük mesajların ortaya çıkarılmasıyla onları normal yaşamımızla ilişkilendirir (Freud, 1986: 146).

Jung'a göre düşler, bir mitoloji imparatorluğudur yani bu kalıtımla kazanılan tecrübelerin oluşturduğu bir imparatorluktur (Fromm, 2014: 47). Jung, "bilinçdışı bazen, bilincimizi aşan bir zekâ ve hedefe yönelme yeteneği göstermektedir" (Fromm, 2014: 104). "Düşler ise bilinçdışımızdaki gizli kalmış bilgeliğin yansımasıdır" şeklinde görüşünü ifade etmektedir (Fromm, 2014: 103).

Freud, Psikanaliz Üzerine kitabında düşlerin bir isteğin gerçekleşmesi girişimi olduğunu düşünmektedir. Birey uyuduğu zaman genellikle düş görmektedir, çünkü bastırılanın geri dönüşü, travmatik itişin kendini göstermesi söz konusudur (Freud, 2013: 48).

Erich Fromm ise uyku halinin özellikle de düş görme sürecini baskılardan arındığımız daha gerçekçi ve özgür olduğumuz bir alan olduğunu vurgulamaktadır. Uyku hali sadece bir dinleme aracı değil ayrıca her türlü zihinsel ve ruhsal etkinliğin doğrudan doğruya gerçekleştirdiği bir süreçtir. Bizim bilinçli iken duyup görmek istemediğimiz, bastırduğumuz tüm duyguların düşler aracılığıyla yaşandığını dile getirmektedir (Fromm, 2014: 8).

Bilinçdışının derinliklerinden gelen mesajların ancak sembollerle aktarılabilirdiği söylenebilir. Bu mesajları anlayabilmek için sembolleri doğru çözümleyebilmek gerekmektedir. Dolayısıyla bazı yöntemler kullanılmaktadır. Bu yöntemlerin başında, psikanalizin de sıkça kullandığı yöntemlerden biri serbest çağrışım yöntemidir (Bilici ve Saygılı, 2012: 154).

Serbest çağrışım, rüya gören kişinin rüyanın unsurlarıyla ilgili aklına gelen düşünceleri hiçbir sansüre başvurmadan, mantık ya da gramer kurallarına uyma kaygısı gütmeden analiste aktarması esasına dayanır. Aktarılan unsurları titiz bir şekilde değerlendiren analist sonuçta rüyadaki bir imgenin bilinçdışında temsil ettiği gizli düşünceye ulaşır. Bilindiği gibi bilinçdışında bulunana yasak bir istek ya da arzu doğası gereği bilinç düzeyine çıkmak ister. Ancak bu arzu ve istekler kabul edilemez türden oldukları için bilinçdışında tutulmaya çalışılır. Ancak bu tutma ya da bastırma işi bir yere kadar başarılı olur. Bir yerden sonra bu arzular bir yolunu bulup bilinç düzeyine yükselir ve taşıdığı enerjiyi boşaltır. Yasak arzunun boşalma işlevi, arzunun sembolik bir ifadeye dönüştürülmesi ile gerçekleşir. İşte rüyaları bu dönüştürücüler olarak görmek gerekmektedir (Bilici ve Saygılı, 2012: 154).

“Freud’a göre, bir düş kural olarak yalnızca diğerleri gibi bir düşüncedir. Düşün diğer düşünceler gibi bir düşünce olması olgusu, dikkatimizi düşün metinsel anlamının ötesine taşan anlamına çeker. Düş bir terapi ortamında anımsandıkça ve tekrarlandıkça, bir ilişki içinde ve özel bir iletişim biçimi olma özellikleri kazanır. Burada hasta mesajı ileten, terapist de mesajı alan konumundadır ve artık düş, aktarım ve karşı-aktarımın dinamiklerine işaret eden bir haviyete bürünmüştür” (Lorentzen, 1996: 47).

Daha önce belirtildiği gibi Jung ve Freud'un düşler hakkındaki görüşleri birbirine yakındır. Farklı olarak Jung, düşlerin bireylerdeki çağrışımlarını yorumlamaktadır. Ayrıca, rüyanın görünür içeriğinin önemini vurgulamaktadır. Freud ise bunun tersini düşünmektedir, ona göre bu içeriğin hiçbir önemi yoktur. Bu içeriğin ancak gerçeğin üzerini örten, çarpıtmalardan oluşan bir örtüden başka bir şey olmadığı düşünülür dolayısıyla Jung'dan tamamen farklı düşünür. Bu düşünceler Jung ve Freud'un rüyaya ilişkin görüşlerindeki temel farklılığı göstermektedir (Kara, 2012: 174).

Özetle "Freud'a göre rüyaların amacı 'istek doyurma' Jung'a göre ise 'ödünleme'dir. Türk Dil Kurumu'nun Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü'nde ödünleme sözcüğünü "engellenen ve doyurulmayan dilek, istek ve davranışların yarattığı tedirginliği, onların yerine geçebilecek başka dilek, istek ve davranışlarla giderme olarak açıklanmaktadır" (<http://www.tdk.gov.tr>).

"Jung'a göre ödünleme psişik organizmanın bir öz düzenlemesidir. Rüyalar, yoluyla psişe kendini dengeler, geliştirir. Rüyalara ödünleyici bir işlev atfederken Jung'un Adler'in görüşlerinden esinlendiği açıktır" (Kara, 2012: 174).

Jung, genellikle düşlerde bir yapı benzerliği olduğunu ve düşlerin birer bütün oluşturduğunu savunmuştur (Jung, 1997: 63).

Jung, Freud ile bazı konularda uzlaşma sağlamıştır özellikle düşlerin gün içinde yaşananlar veya çocukluk dönemiyle bağlantılı olabileceği görüşüne katılır. Fakat Jung, düşlerle ilgili en çok üzerinde durduğu konu ise kolektif bilinçdışıdır. Düşlerin kolektif bilinçdışı ve onların içeriklerini oluşturan arketiplerden beslendiğini düşünmüştür. Bu görüşü ile psikoloji literatürüne önemli bir katkı sağlamıştır (Kara, 2012: 176).

Örneğin Freudyen görüşe göre, düşlerde yer alan bütün uzun ve sivri nesnelere (mızrak, kılıç, tüfek, tabanca ya da ağaç gibi) erkek cinsel organını; boşluk bulunan yuvarlak ve çukur nesnelere de (sandık, bavul, kutu, şişe, kuyu gibi) kadın cinsel organını simgeler (Kara, 2012: 175). Ayrıca dörtgen kapalı bahçe, yuvarlak tapınak, kule, kapı, çeşme, palmye ve selviler her biri dişil sembollerdir (Jung, 2015: 170).

Bu örnekten de anlaşılacağı üzere, Freud düşlerin cinsel içeriğine vurgu yapmaktadır. Fakat Jung, düşlerin asıl amacının ‘istek doyurmanın’ dışında ‘temel insani varoluş’ olduğu savunmaktadır (Kara, 2012: 175).

Jung “...bilinçdışının içeriği tümüyle isteklerden müteşekkildir. Düşler, bu isteklerin doyumuna yönelik bir baskı sonucunda biçimlenir. Bu anlamda bütün düşlerin güdücü gücü bilinçdışındadır” (Özmen, 2012: 88).

Jung, düşün “bilincin göz ardı ettiği önemli bir ruhsal gerçekliği simgesel yolla anlattığını” düşünmektedir (Özmen, 2012: 88). Jung’un sembollerin çözümlenmesinin hem bireysel hem de toplumsal açıdan oldukça önemli olduğunu düşündüğünü daha önce belirtmiştik. Jung’a göre, sembollerin düş yorumunda da büyük bir rolü bulunmaktadır. Örneğin, düşlerde görülen ve yorumlanan bazı sembollerden örnek verecek olursak; “genelde suyla ilintili görsel imgeler (suya düşme, sudan çıkma, sudan birini kurtarma gibi) doğumla; yolculuğa çıkma ölümle; ateş, ateş yakılması ise cinsellikle ilişkilidir. “Metaforik açıdan su bilinçaltıdır ve sudaki canlı, bilinç kişiliğini bastıran ve güçsüz bırakılması, yenilmesi ve kontrol edilmesi gereken bilinçaltı yaşamı ya da enerjisidir” (Campbell&Moyers, 2009: 190).

Düşlerde ortaya çıkan sembollerin bilinçdışı düşünsel yaşamın ürünü olduklarını söyleyebiliriz. Söz konusu semboller mitolojide, söylencelerde, masalarda, günlük konuşma dilinde, şiirlerde ve anlatılarda da kullanılmaktadır.

“...Jung, simgeye ‘libido analogu’ der, bu bir enerji transformatörüdür. Simge, libido’nun eşdeğerli bir ifadesidir; onu yeni bir biçime sokar. Çağlayan nasıl fiziksel enerjinin ürünü, ifadesiyse, düşlerdeki imgeler, fanteziler de, ruhsal enerjinin ürünleri, ifadeleridir” (Jung, 1997: 65).

Düşlerin içeriğinin, bir isteğin doyurulması ve güdüsünün de bir istek olmasının nedeni, onların bilinçdışı sistemin ürünü olmalarındandır. Freud, bu durumu en açık biçimiyle bir kapitalizm benzetmesiyle anlatır: Her girişimde, gerekli kaynağı sağlayan bir kapitalist ile düşünceye sahip olan ve onun nasıl uygulanacağını bilen bir girişimcinin bulunmak zorunda olduğunu ve düşlerin oluşumunda kapitalist rolünü her zaman tek başına bilinçdışı isteğin oynadığını, düşün oluşumu için gerekli olan ruhsal enerjiyi onun sağladığını söyler. Girişimci, bu kaynağın nasıl kullanılacağına karar veren gündüz kalıntılarıdır (Freud, 1992: 282).

‘Psikoterapide Rüyalarla Çalışmak/Yeni Bir Yaklaşım’ adlı makalesinde belirttiği üzere Hayrettin Kara’ya göre:

Rüyaların bir anlamı ve işlevi olduğunu düşünen bütün rüya kuramcıları (Freud, Jung, Hartman...) basit ama son derece önemli bir gerçeği atmışlardır; rüyaların [düşlerin] uykudaki kendiliğin bilinçli bir etkinliği olduğu gerçeğini. Onların genel tasavvurları şuna yakındır: uykuda zihnin aynasına görüntüler düşer. Bu görüntüler kişisel ya da kolektif bilinç dışından gelen uyarılarla günlük yaşamın harmanlanmasından oluşur. Freud’a göre bu görüntüleri oluşturan bilinç dışı dürtülerin doyum çabasıdır. Jung’a göre bu görüntüler daha insani varoluşsal sorunlarla ilgilidir. Hartmann da yine Jung’a yakın biçimde bu görüntüleri insanın emosyonel ve varoluşsal alanıyla ilişkilendirir. Ama hiçbiri şunu söylemez: Rüyalar kendiliğin tıpkı uyanıklıktaki gibi yaşadığıdır. Rüyayı gerçekten anlamak istiyorsak “kendilik”i merkeze alarak uyku yaşantılarını uyanıklık yaşantılarına yakınlaştırmamız gerekiyor. O zaman rüyaların yorumlanması gerektiğini düşünüyorsak uyanıklık yaşantısının da yorumlanması gerektiğini kabul etmemiz gerekecek. Yok eğer uyanıklık yaşantısını “gerçek” olarak alıyorsak rüyaları [düşleri] da gerçek olarak görmek zorundayız (Kara, 2012: 177).

Jung, düşleri yorumlarken bilinç dışı ile arketip ilişkisini düşünmektedir. Jung’a göre, düşler, bilinç dışı arketipsel bir etkinlik olarak görülmektedir (Kara, 2012: 177).

Gelecek olayları önceden haberdar eden bazı düşler vardır. Bu düşler ruhun derinliklerinden gelen, anlaşılması zor ipuçlarıdır. Bu ipuçlarla birlikte geçmişten itibaren yinelenen tarihsel olaylar ve arketipsel düşler kolektif bilinç dışının içeriği oluşturmaktadır. Birey yaşamında önemsemediği bilinç dışında kalan tüm düşünceleri semboller yardımıyla düşünde yer almaktadır. Düşlerde yer alan bu imgeler bir bütün olarak bireyin ruh yaşamı üzerinde etkisi bulunmaktadır.

William Shakespeare’in ‘The Tempest’ (Fırtına) adlı oyununda başkahraman Prospero şöyle der: “we are such stuff as dreams are made on, and our little life is rounded with a sleep (Biz düşlerin yapıldığı maddeden yapılmayız ve uykuyla çevrilidir küçücük hayatımız).” (http://tr.wikiquote.org/wiki/William_Shakespeare).

Özetle, düşler bireyin yaşamındaki ruhsal süreci etkileyen önemli bir etken olduğu düşünülmektedir. Jung, düşlerin bozulan ruhsal dengeyi normale getirmeye çalışan bir işlevi bulunmakla birlikte bilinçdışının içeriğini ifade ettiğini ileri sürmektedir. Ayrıca Freud'un söylediği gibi düşlerin sadece çocukluk dönemi ile ilgili olmadığı şimdiki durumla da ilişkili olduğunu savunmaktadır. Bireyin psişesini anlamak için mutlaka düşlerden uzaklaşmamak gerektiğini belirtmektedir. Kısaca, Jung, düşler aracılığıyla bilinçdışı içeriğin gözler önüne serildiği söylenebilir.

Jung'un görüşleri çerçevesinde baktığımızda, filmleri düşlere benzetebiliriz. Her ikisi de hayal gücünün ürünleridir ve gerçekdışıdır. Daha önce bahsettiğimiz gibi Jung düşlerin amacının ödünleme olduğunu ifade etmektedir. Düşler gibi filmlerde aynı amaca yönelik olduğu düşünülmektedir: Engellenen ve doyurulmayan istekleri, yerine geçebilecek başka isteklerle gidermedir. "İzleyiciler bir filmi izlediklerinde, fantezinin ve hayal gücünün düş benzeri dünyasına girerler ve otomatik olarak inanmama duygularını askıya alırlar" (Indick, 2011: 85).

Filmlerin özellikle yönetmenin bilinçdışının bir göstergesi olabileceğini düşünerek filmi analiz etmek Jungcu ruhbilimsel film analizi açısından önemli bir basamaktır.

Ruhbilimsel çözümleme bir tedavi yöntemi olmasının yanı sıra sinema, politika, antropoloji ve edebiyat eleştirisi gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Bilinç ve bilinçdışı etkileşiminin işlevsel akıl kurallarıyla, ruhbilime çözümlemenin uygulanmış biçimidir (Arslantepe, 2012: 187).

Bu süreçte "rüyayı görenle yorumlayanın ilişkisi film(in yönetmeni) ile izleyicinin ilişkisine benzetilebilir. Yönetmen bilinçdışındaki (yasak) istek ve arzularını filmdeki sembollerle ortaya koymaya çalışır; izleyici de bu sembollerin yönetmenin bilinçdışında neye tekabül ettiğini anlamaya çalışır" (Bilici, Yılmaz ve Saygılı, 2012: 154).

Örneğin bir filmdeki karakterlerle izleyicinin özdeşleşmesi veya filmin izleyiciyi tarafından çok beğenilmesi, izleyici ile filmin arasında kurulan başarılı bir

psikolojik bağlantıya bağlıdır. İzleyicinin yaşamında doyurulmayan istekleri, filmin konusu sayesinde hayali düzeyde yaşanmış dolayısıyla doyurulmuş olur. Bu deneyim ile zevk alırlar ve isteklerinin yerine geldiğini hissederler. Düş görme ile film izleme deneyimi bu noktada kesişmiş olmaktadır.

“Bu doğrultuda filmlerin bilinçdışı düşüncelerin görüntülü hali olduğunu söyleyebiliriz. Bu yönü ile rüyalar ve filmler arasında bir bağlantı kurulabilir. Rüyalar bilinçdışındaki düşünceleri bazı mekanizmalarla görselleştirir” (Bilici, Yılmaz ve Saygılı, 2012: 154).

Mustafa Bilici, Yücel Yılmaz ve İshak Saygılı'nın ‘Yönetmenin Rüyası Olarak Film’ adlı makalelerinde bahsettikleri üzere:

Rüya-film benzerliği konusunda en önemli argüman her iki ürünün de yaratıcısının narsistik bir yönünü ifade etmesine dayandırılabilir. Rüya gören, kendi narsistik özelliğinin bir uzantısı olarak rüyasında sıklıkla kendisini görür. Kendini görmese bile rüyayı görenin kendisi olduğunu bilme hazzını yaşar. Benzer şekilde yönetmen de filmleri vasıtası ile kendi narsistik özelliğini ortaya koyar. Dolayısıyla filme bakıp yönetmenin ruhsal yapısı hakkında bir fikir edinebiliriz (Bilici, Yılmaz ve Saygılı, 2012: 155).

Rüya ile film arasındaki en büyük fark ise rüyanın parçalı filmin ise bir bütünlüğünün olmasıdır. Ayrıca rüyalarda bir ego kontrolünden söz etmek mümkün değilken filmlerde he ne kadar yönetmenin bilinçdışından gelse de ego kontrolü her daim biraz kendini hissettirir (Bilici, Yılmaz ve Saygılı, 2012: 156).

3. GÖZETİM KAVRAMININ ORTAYA ÇIKIŞI VE YENİ GÖZETİM

*“Gerçek dünyayı bertaraf ettiğimize göre,
geriye kalana ne dememiz gerekiyor?
Görünüm dünyası mı? Kesinlikle hayır!
Çünkü hakiki dünyayla birlikte
görünüm dünyasını da yok ettik.”*

Friedrich Nietzsche

(Baudrillard, 2010: 163).

3.1. Gözetim Kavramı ve Yeni Gözetim

Gözetim kelimesinin Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde yer aldığı anlamı “gözetme işi, nezaret”dir. Gözetim, aynı zamanda Ceza Yargılama Yöntemi Yasası terimidir, “gözaltı” kelimesi yerine de kullanılmaktadır. Gözetim kelimesinin türetildiği gözetmek fiili ise “korumak, bakmak, özen göstermek, himaye etmek; önem vermek, göz önünde bulundurmak, ayrı tutmak; kollamak, beklemek; bir sonuca giderken bütün ayrıntı ve etkenleri dikkate almak; kayırmak” anlamlarına gelmektedir. Gözetmek kelimesinin sıkça karıştırıldığı gözetlemek kelimesinin ise anlamı tamamen farklıdır. Gözetlemek, birine veya bir şeye gizlice bakmak, dikizlemek; birinin yaptıklarını belli etmeden izlemek anlamlarında kullanılmaktadır (Türk Dil Kurumu, <http://www.tdk.gov.tr>). Gözetme kelimesinin anlamı bireyin yerine onun çıkarları için gerekeni yapma biçiminde anlaşılması büyük bir yanılgıdır.

Toplumsal denetim mekanizmalarından en önemlisi olan gözetim, “modernite öncesi dönemlerde kabilelerin, imparatorlukların, monarşilerin ve dinlerin başlıca egemenlik mekanizması olarak işlev görmüştür” (Dolgun, 2008: 21). Gözetim olgusu dönem dönem farklı biçimlerde ortaya çıkmıştır. Kimi zaman iktidarın kullandığı bir mekanizma iken kimi zaman bireylerin birbirini gözetlemesi bağlamında ön plana çıkmıştır (Gücüyener, 2011: 118).

Tek kişinin bölünmez egemenliğine dayalı Monark (kral) rejiminden disiplinci bir iktidarın varlığına dönüşüm sürecini çözümlmek için düşünür Michel Foucault panoptikon modeline başvurmuştur. Birçok düşünürün bu modelden haberi olmasına rağmen Foucault'nun araştırmalarından sonra yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır (Foucault, 2006: 361).

“Foucault'ya göre, egemen gözetim toplumu modeli, İngiliz sosyal reformist Jeremy Bentham'ın on sekizinci yüzyılın son çeyreğinde kurguladığı 'panoptikon' modelidir” (Laughey, 2010: 113). Bentham'ın 1791'de yayımladığı, Panoptikon modeli “pek çok toplumsal kurum (hapishane, okul, fabrika, tımarhane, ordu, yoksul barınakları vs.) için tasarlanmış bir mimari modeldir. Sapkınlığın denetim kurumu, sosyal disiplinin aracıdır. Ahlaksızların cezalandırıldığı, delilerin denetim altında tutulduğu, tembellerin çalıştırıldığı bir mekândır” (Özarslan ve Çoban, 2008: 12).

Bu yapı, Panoptikon kelimesinin anlamından da anlaşılacağı üzere, bütünü (pan-) gözlemlemek (-opticon) için bir halka üzerine kurulmuştu. Fazla yüksek olmayan tek odalı hücreler halkanın iç cephesine doğru açıktı. Yapının tam ortasında ise tamamen saklanmış konumda olan görünmeyen gözlemcilerin yer aldığı nöbet kulesi yer almaktaydı (Lyon, 1997: 93).

Panoptikon modeli, disiplinci iktidarı temsil etmektedir. Bu iktidar anlayışında, düzenli, disiplinli ve kurumların tarzını ve bilgi biçimlerini yaratan bir düzen mevcuttur. Bu düzen, rastgeleliğin ortadan kalktığı, kendi bireylerinin davranışlarının uygun görülen şekilde tekrar düzenlenebilir, kurallı, öngörülebilir kılınması amaçlamaktadır (Bauman, 1995: 106).

Aldous Huxley'in '*Cesur Yeni Dünya*' kitabında da iktidarın önceden belirlediği roller için yurttaşlar kuluçkadan çıkarılmaktadır. Birçok şeyi hipnopedya yani uykuda öğretim vasıtasıyla öğrenmektedirler. Yurttaşlara hükümetçe onaylanmış haplar (soma) verilmektedir (Huxley, 2013).

Michel Foucault'nun özellikle '*Hapishanenin Doğuşu*' adlı çalışmasında bahsettiği üzere kapitalist iktidar tekniği çözümlmek için kullandığı panoptik

metaforu oldukça önemli bir noktadır. Zamanla iktidarın temel denetim biçimlerinden biri olan gözetim ile bu panoptik mantık önemi artmıştır.

Panoptikon, aralıksız ve tümden gözetlemeye imkân verir. Böyle bir gözetimle, gözetlenenler hakkında, insan davranışının her yönü ile ilgili bilgi edinmek mümkündür. Böylece yaşamın her yönü disipline edilebilir. Bilen kişi yani denetleyici sayesinde kansız, akılcı, kesin iktidar sağlanmış olur. Gözetleyen iktidar hem görünürlüğe sahiptir, hem de varlığı kanıtlanamaz; belirsizliği sayesinde itaat ettirmeyi başarır. Gözetlenenler ne zaman gözetlenip ne zaman gözetlenmediklerinin farkında olmadıklarından, her zaman gözetleniyormuş gibi hareket etmek zorundadırlar. Bu da davranışlarını sınırlandırır ve disiplinin gözetlenenlerce içselleştirilmesini sağlar. Bentham, gözetleyicinin gözetlenenlerce her daim görülmesini engellemek, buna rağmen sürekli gözetim ilkesini muhafaza edebilmek için mimari formda tüm ayrıntılara dikkat etmiştir. Özellikle hücrelere verilen doğrudan ışık onun için son derece önemlidir. Bu doğrudan ışık sayesinde gözetlenenler her daim görünür kılınarak şeffaflaştırılırken, gözetleyiciyi görmeleri de engellenir (Gücüyener, 2011: 16-17).

“Panoptikon teması aynı anda hem gözetim hem de gözlem altında tutma; hem güvenlik hem de bilgi; hem bireyselleştirme hem toplumsallaştırma; hem soyutlama hem de şeffaflık en ayrıcalıklı gerçekleşme yerini hapisanede bulmuştur” (Foucault, 2006: 361).

Panoptikonun her şeyi gören gücü gardiyanların gözetleme kulesinde durmadığı hallerde dahi gözetime olanak verir. Mahkûmlar gözetleme kulesini görme olanağına sahip olmadıklarından, gözetlenip gözetlenmediklerinden emin olamazlar ve dolayısıyla sürekli gözetleniyormuş gibi davranmak durumunda kalırlar. Bu halde, panoptisizm hem dağıtılmış hem de içselleştirilmiş bir güç mekanizmasıdır (Laughey, 2010: 113-114).

Hiçbir şeyden haberi olmayan mahkûmun tek çaresi itaattir. Bu nedenle Bentham Yunancaya dayanan bu kelimeyi üretti. Panoptikon veya “göz önündeki yer” (Lyon, 1997: 93) (all seeing place). “Foucault’a göre panoptikon, modern yaşamı yöneten öznelendirme süreçlerinin tipik bir örneğidir” (Toprak, Yıldırım vd. 2009: 145).

Panoptikona benzer bir gözetim sistemine George Orwell'ın 1984'teki 'Big Brother'ı örnek verebilir. 'Franz Kafka'nın Şatosu' da panoptikondaki gözlemciler gibidir, gözetleyenin görünmezliği söz konusudur (Toprak, Yıldırım vd. 2009: 146).

“Burada hedeflenen, kapatılanların denetçi tarafından sürekli gözlendiğinin bilinçaltlarına işlenmesi ve denetim altında olduklarını içselleştirmeleridir (Dolgun, 2008: 195).

“Denetçinin her an her yerde olduğu düşüncesine karşı, kapatılanların özel yaşamları savunmasız bir şekilde apaçık ortadadır” (Dolgun, 2008: 196). Gözetleyenin görülmediği bu bakış tanrısal bakışa benzemektedir. Dolayısıyla denetimin sağlandığı panoptik yapılarda asimetrik bir gözetim söz konusudur (Lyon, 2006).

“Panoptikonda bireylerin kapatılma sürecindeki koşulları, kapatanların - iktidarların ve onların gözetim mekanizmalarının- amaçlarına azami derecede uyacak şekilde hesaplanmıştır. Buradaki amaç, arzu edilen davranışların, kapatanların istekleri doğrultusunda -yani dışarıdan- elde ediliyor olmasıdır” (Dolgun, 2008: 195).

Gözetim kavramı, özellikle iktidar ilişkileri ve toplumsal denetim bağlamında düşünülmesi gerekmektedir. Bu panoptikon modelinin zamanla günümüz politik ve toplumsal yapıya da nüfuz ettiğini görmekteyiz. Sürekli izlenen birey belirsizlikten dolayı korkuyla kuşatılır.

“Kapitalist iktidar toplumsal denetimin sağlanması sürecinde 'göz'ü aşırı bir biçimde vurgulamıştır, görünmeden gören iktidar ile toplumun bilinç yapısını 'göz'ün baskısıyla tahakküm altına alır (Çoban ve Özarlan, 2008: 7).

İktidarın temel denetim biçimi olarak kullandığı gözetimde, göz önemli bir iktidar organı haline gelmektedir. Böylelikle “iktidarın gözü yaşamı bir hapishaneye dönüştürür” (Çoban ve Özarlan, 2008: 7).

Göz, baskıcı bir sistemi doğallaştırarak topluma yaşayacakları tek bir gerçeklik olarak sunulmaktadır. Göz baskıdır, bir topluluğu baskıyla göz ile inşa edersiniz.

Kimsenin bu gözden kaçması mümkün değildir çünkü göz iktidarın biricik organına dönüşmüştür (Çoban, 2008: 112). “Gözün baskıcı iktidarın temel belirleyeni olarak kendisini toplumsal yaşama dayatması, tüm toplumsal alanlar da iktidarın toplumsal öznelerin gözü üzerinden yeniden-ürettilmesini de beraberinde getirir” (Çoban, 2008: 112).

Küreselleşme süreci ile birlikte toplumlar, gözün iktidarı tarafından teslim alınmış ve hatta gözaltına alınmıştır. Dolayısıyla küresel iktidarın gelişen teknolojik gözü artık toplumları bir tehdit olarak algılamaktadır. Tüm dünya bu yeni iletişim teknolojileri ile küresel panoptik bir hapishaneye dönüştürülmektedir (Çoban ve Özarlan, 2008: 7).

Günümüzde yüksek teknolojinin kullanımıyla tüm dünya “küresel panoptikona” (Dolgun, 2008: 28) dönüşmektedir. Bu süreçte egemen güçler bireyleri kendi çıkarları doğrultusunda şekillendirmektedir. “Panoptik toplumda gözetim altındakilerin iradeleri böylelikle hiçe sayılmakta ya da bastırılmaktadır” (Dolgun, 2008: 195’den akt. İsmayılov ve Sunal, 2012: 25).

Panoptik sistemde iktidarın görünmeden gözetleyen yapısı, mistifikasyon yaratır. İktidarı bir fetişe dönüştürür, toplum için ulaşılmaz, parçalanmaz kutsal bir yapı olarak toplumsal bilince yansıtılan iktidarın kendisini koruması sürecine yardımcı olur. Devletin Kafkaesk yapısı belirsizliği, merkezsizliği, görünmezliği, sızdırmazlığı ve bunun karşısında tanrısal biçimde her toplumsal pratiği görmesi ve denetlemesi iktidarın toplum tarafından içselleştirilmesine neden olur (Çoban, 2008: 119’dan akt. İsmayılov ve Sunal, 2012: 23).

Gözetim toplumu ise, modernite, kapitalizm, sanayi devrimi ve enformasyon teknolojileri bağlamında nispeten yeni bir kavram olarak ortaya çıkmıştır (Dolgun, 2008: 21’den akt. İsmayılov ve Sunal, 2012: 23). Kavram, literatürde ilk kez Garry T. Marx tarafından ortaya atılmıştır. Ona göre “gözetim toplumu, öncelikle, yeni iletişim teknolojileriyle total (entegre) denetimin önündeki engellerin yıkıldığı bir durumu ifade eder. Ne var ki bu tür bir gözetim, günümüzde bizatihi yeni iletişim teknolojilerinin yaygınlık kazanmasına koşut olarak tüm toplumsal yaşamı denetim altında tutmaktadır” (Köse, 2011: 200-201’den akt. İsmayılov ve Sunal, 2012: 23).

Sosyolog olan Marx, kavramı, “bilgisayar teknolojisiyle bütün sosyal kontrolün son bariyerlerinin de yok olduğunu gösteren Orwellian bir durumla ilintili olarak, 1985’te ilk defa keşfetti” (Marx, 1985’den akt. Lyon, 2006: 66- 67).

“Postmodernizmin medya çalışmalarındaki önemli bir sonucu olarak ortaya çıkan enformasyon toplumu tezi, son dönemlerde daha da korkutucu bir yaklaşım olan gözetim toplumu kuramına evrilmiştir” (Laughey, 2010: 105).

“Enformasyon teknolojileri hem toplumsal ve bireysel gözetimin gücüne güç katarken, sözde dünyayı hiç olmadığı kadar özgürleştirmiştir. Gerçekte bireyleri kendi rızalarıyla daha görünür hale getiren bu teknolojiler, kolayca kişisel yaşamın her türlü detayına erişerek mahrem alanları ve özgürlüklerin alanını işgal etmiştir (Güçyener, 2011: 108’den akt. İsmayılov ve Sunal, 2012: 25).

Zamanla toplumda gözetim meşru bir eylem olarak kanıksanmış ve gündelik yaşantımıza dâhil olmuştur (İsmayılov ve Sunal, 2012: 25).

Panoptik sistemle amaçlanan, bireyleri olmadıkları ve/ya olmayı hiç düşünmedikleri bir şeye dönüştürmektir. Aynı şekilde internet de içindeki sınırsız seçme imkânları ve alternatifler doğrultusunda kişileri kendi iradeleri ile iradesizleştirerek; titiz bir şekilde oluşturduğu enformasyonu -ve dezenformasyonu- ya da popüler kültür içinde kutsayarak ikonalaştırdığı ‘imajlar’ı, herhangi bir zorlama olmaksızın bireyler bizzat kendileri isteyecekleri şekilde sunarak, bir süre sonra onları daha önce düşünmedikleri veya olmayı amaçlamadıkları kişiliklere/tüketicilere dönüştürme gücünü taşımaktadırlar (Dolgun, 2008: 195).

Gözetim toplumundan söz etmek için “öncelikle büyük bir güç farkının ya da güven yoksunluğunun olması gerekir” (Martin, 1998: 64-65’ten akt. Güven, 2011: 175). “Toplumsal anlamda herkesin hem gözetlenen hem de gözetleyen haline gelmesi, herkesin birbirinden kuşku duyması ve birbirini gözetlemesi “korku toplumu” nu yaratır. Bu durum toplumsal parçalanmaya neden olur ve iktidarın tahakkümünü kolaylaştırılır” (Çoban, 2008: 122).

Özellikle gündelik hayatı kuşatan sınır tanımaz enformasyon teknolojileri aracılığıyla bireyler “gerek özel gerekse kamusal alanlar içinde kalan tüm gündelik ve toplumsal ilişkiler, elektronik göz(ler) veya -popüler deyimle- “büyük ağabey” tarafından sürekli izlenir hale gelmiştir” (Dolgun, 2008: 22).

Winston cebinden bir yirmi beş sent çıkardı. Madeni parayı üstünde de küçük, okunaklı harflerle aynı sloganlar yazılıydı; öbür yanında ise Büyük Birader’in yüzü görülüyordu. Büyük Birader’in gözleri paranın üstünden bile sizi izliyordu. Paraların, pulların, kitap kapaklarının, bayrakların, posterlerin, sigara paketlerinin üstünden... her yerden. Hep sizi izleyen o gözler ve sizi sarıp kuşatan o ses. Uykuda ya da uyanık, çalışırken ya da yemek yerken, içeride ya da dışarıda, banyoda ya da yatakta... kaçış yoktu. Kafatasımızın içindeki birkaç santimetre küp dışında, hiçbir şey sizin değildi (Orwell, 1949: 14).

Bireyler hemen her gün kullandıkları enformasyon teknolojileriyle incelikli bir gözetime maruz kalmaktadır. “Bentham’ın hayalini kurduğu, Foucault’nun akademik alanda kurumsallaştırdığı ve Orwell’in karşı-ütopya şeklinde tahayyül ettiği panoptik toplum, 20. yüzyılın sonlarından itibaren dünyayı baştan başa saran elektronik ağlar ve siber-uzay sayesinde (artık!) mümkün hale gelmiştir” (Dolgun, 2008: 22).

Siberuzay... Her ulustan milyonlarca yasal kullanıcının, her gün yaşadığı anlaşmalı halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıtılan verilerin grafiksel sunumu. Kavranamayacak bir karmaşıklık. Zihnin uzaysızlığında, ışık çizgileri; öbekler ve takımyıldızları şeklinde düzenlenen veriler. Tıpkı şehrin ışıkları gibi, gitgide uzaklaşan... William Gibson/Neuromancer (Özdemir, 2003: 99).

Orwell, elektronik araçlarla birlikte devlet iktidarının artacağını ve Okyanusya denilen bir yerde salt devlete itaat etmenin ötesinde, nasıl bir kültürel değişimin peline düşüldüğünün göstermek için bunu dildeki ironik değişimlerle de bağlantılandırılmıştır.

Küresel kapitalizm ile birlikte yeni iletişim teknolojileri gelişimini sürdürmektedir. Bu gelişim süreci gözetleme olgusu ise, bireylerin ve toplumun yaşamında ve denetiminde daha etkin olarak rol almaktadır. “Yeni emperyalizm sürecinde teknolojinin gelişmesiyle birlikte, her şeyi bilen (omniscience), her yerde

olan (omnipresent) ve her şeyi gücü yeten (omnipotent) iktidar giderek bir gerçek haline gelmekte, iktidarın kurgusunu baskı ve rıza ile toplumun gerçekliği haline getirildiği bir süreç yaşanmaktadır” (Çoban, 2008: 116-117).

Günümüzde gözetim özellikle mimari yapılardan teknolojik aygıtlara doğru kaymaktadır. Mimari gözetimin yerini elektronik gözetim olarak teknolojik panoptikon dönemi başlamıştır. Böylelikle yaşamımız yeni gözetim teknikleri ve ileme teknolojileri ile kolayca denetim altında tutulmaktadır (Lida, 2008: 4).

Toplumsal denetim ve onun temel nitelikteki mekanizmalarından biri olarak gözetim, ‘nasıl ve ne amaçla, kimler tarafından, hangi çıkarlar doğrultusunda uygulanmaktadır?’ soruları, konuyu güç ve iktidar ilişkileri bağlamına taşır. Buna paralel olarak ‘ne tip teknikler, aygıtlar ve yöntemler kullanılmaktadır?’ soruları, incelenen dönemlere göre gözetim pratiklerini; geleneksel toplumların örgütlenmeleri bağlamında, savaşçı gruplar ile topluluğa ait bilgilerin derlenmesine; dinsel bağlamda; dini otorite ile dini kurumların halk üzerindeki yaptırımlarına; ulus devlet bağlamında, ulusal güvenlikle toplumsal düzene yönelik olarak vatandaşların izlenmesi, fişlenmesi ve istihbarat faaliyetlerine günümüz açısından da, küresel egemenlik peşinde koşan gelişmiş devletlerin uyguladıkları elektronik gözetim konuları içine dahil eder (Dolgun, 2008: 23-24).

Anthony Giddens ise, gözetime modernite ve bürokrasi bağlamında yaklaşır:

Giddens, bireyler hakkında ‘veri toplayan’ gözetim ile bireyleri ‘denetleyen’ gözetim biçiminde ikili bir ayrımlandırmaya gider: Bu, hem “güç” oluşumunun kaynağını oluşturacak şekilde bir kurum ya da topluluk tarafından depolanabilecek veriler bağlamında vatandaşlara ait bilgilerin biriktirilmesine hem de topluluk içinde alt kademelerde bulunanların etkinliklerinin daha üsttekiler -ya da daha genel bir anlamda devlet- tarafından denetlenmesini içerir (Dolgun, 2008: 115).

Modern hayatta gözetim merkezi bir rol oynamaktadır. Gözetim sadece kapitalizmin ya da sadece bürokrasinin ürünü değildir, özellikle kendi içinde ele alınması gereken bir konudur. Giddens’a göre gözetim, “hem kodlanan enformasyon birikimine hem de doğrudan toplumsal hayatın denetlenmesine atıfta bulunur”

(Giddens, 1985: 13) ve bu süreçte önemli bir denetim ve tahakküm aracına dönüşmektedir.

Gözetleme (surveillance) cinsellik içeren bir fiildir, yani bir anlamda röntgencilik (voyeurism) anlamını da içermektedir. Görünmeden gören cinsel bir düşünce de bulunmasa bile birisini gözetlemenin zevkine sahip olmaktadır. Bu süreçte gözetlenen her ne ise erotikleşmekte ve hazla birlikte giderek pornografikleşmektedir (Foucault, 2003: 109).

Günümüzde yeni iletişim teknolojileri ile birlikte özellikle de iletişim teknolojileriyle gözetlemek kelimesi röntgencilik kelimesi ile iç içe geçmekte ve anlam kaymasına uğramaktadır.

“Geleneksel röntgencilik görünmeden görmek üzerinden görene sağladığı iktidar anlamıyla günümüze değin süregelmiştir. Buradan hareketle, Tanrı da, onun her an her yerde görüyor oluşunu referans alarak oluşan yersel denetim/gözetim mekanizmaları da röntgenci olarak tanımlanabilmektedir. Bu iktidarın cinsel haz içeriği ya da cinsel hazla dönüşümü de yine görsel üzerindedir” (Toprak vd., 2009: 163). Dolayısıyla, iktidar gözetim pratiklerini bireylerin üzerindeki gücünü gittikçe artırdığı bir tahakküm aracı olarak kullandığı düşünülmektedir.

Coğrafi alanın sömürgeleştirilip, kapitalist mübadele sistemi içinde bir üretim ve tüketim bölgesine dönüştürüldüğü yerde siber-uzay, kapitalizm bağlamında geliştirilmiş enformasyon teknolojilerinin bir ürünü olarak kendini ortaya koyar. Bu anlamda kapitalist sistem, değişimle bağımlı, perspektifsel ve panoptik anlayışa göre örgütlenmiş bir alan örgütlenmesi doğurur. Siber-uzay içinde zamanın ve mekânın kişilere bağlı olarak görece şekilde ortadan kalkmasıyla doğal çevrelerinden koparak ‘bedensiz enformasyona’ dönüşen bireyler, panoptik karakteristikler taşıyan ‘kapalı’ ve ‘gözetime tabi’ bir sanal dünya içinde etkileşime girerler (Dolgun, 2008: 193-194).

Özetle, enformasyon teknolojilerinin gelişimi, gözetimi kolay ve ekonomik hale getirmiştir. Bu teknolojiler gözetleyene kendini etkili bir biçimde gizleme olanağı sağlarken izlenenler de eskiye oranla çok daha farklı ve çeşitli boyutlarıyla deşifre edilir hale gelmişlerdir (Gücüyener, 2011: 109).

Gözetimin boyutları günümüzde bazı farklılıklar göstermektedir. Eskiye göre denetimin unsurlarının hitap ettiği duyuların kapsamı gelişmiştir. Gözetim önceden şimdiye oranla daha görünebilir sistemlerle sağlanırken artık daha az görünür ya da tamamen görünmezlik niteliği taşıyan araçlar kullanılmaktadır. Gözetlenenlerin iradeleri önceye göre daha yüksek oranda hiçe sayılmaktadır (Marx, 2002: 11).

Gözetlemenin maliyeti azalmıştır. Gözetleyen ve gözetlenen önceden aynı fiziksel ortamı paylaşırken günümüze gelindiğinde uzaktan kontrol sistemleri daha yaygın hale gelmiştir (Marx, 2002: 11).

Eskiye oranla zora ve şiddete dayalı yöntemler azalmış ve iknâya dayalı daha yumuşak teknikler benimsenmiştir. Bilgilerin toplanması rutin eylemlere entegre bir sistem dahilinde gerçekleştirilir olmuştur. Önceleri veri toplanmasında insan ya da hayvan ajanlar kullanılırken bu iş artık tümüyle ya da kısmen otomatikleşmiş makineler tarafından yapılmaktadır. Elde edilen bilgiler yerel bir toplayıcı ile birlikte bulunurken artık geniş ölçekte dolaşıma açık hale gelmiştir. Denetimde zamanlama kavramı da dönüşüme uğramıştır. Aralıklı olarak gerçekleştirilen denetim eylemi sürekli olarak gerçekleştirilmektedir (Marx, 2002: 11).

*“Hakikati gizleyen şey simulakr değildir.
Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir.
Simulakr hakikatin kendisidir”*

(Baudrillard, 2013a: 13).

3.2. Gerçeklik Algısının Yönetimi ve Gözetim İlişkisi

Çağımıza has önemli hastalıklardan biridir, gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi. Jean Baudrillard'e göre gerçeğin ürettiği tarihi tehditlere, tehlikelere karşı her zaman bir oyuna başvurmuştur. Bu bir caydırma politikası ya da simülasyon oyunu olmaktadır. Bunu kesintisiz bir şekilde ürettiği gerçeğe eşdeğer göstergeler aracılığıyla yapmaktadır. Günümüzde bu göstergeler oyunu içinde yok olup giden

iktidar, hem gerçek hem de bunalım üreterek yapay durumlar üretmektedir (Baudrillard, 2010: 152-153).

Bireyler ise bu süreçte kendi yaşamlarıyla birlikte içinde yaşamakta oldukları dünyayı da tüketmeye programlanmış varlıklara dönüşmektedirler (Baudrillard, 2010: 53).

Sosyolog William Bogard *'The Simulation of Surveillance'* kitabında, “gözetlemenin günümüz modern açıklamaları hakkındaki önemli olan ihmalkârlık simülasyondur. Bir kez daha, elektronik teknolojiler, ana hatdır. Sanal, gerçek işlemlerin yerini alır ve elektronik işaretler, nesnelere ve olayların imgeleri gerçek karşılıkların yerini alırlar” (Bogard, 1996: 3'den akt. Lyon, 2006: 236).

“Baudrillard, gerçeklik ilkesini yani bir anlamda amaçlarını, umutlarını, geleceğe yönelik düşlerini yitiren bir toplum mevcut sistemi, düzeni, yaşamı yeniden üretmekten başka bir seçeneğe sahip olamayacağını ve bunun olsa olsa bir simülasyon evreni olabileceğini söylemektedir” (Baudrillard, 2013a: 52).

Bireyler dünyaya geldikleri andan itibaren çeşitli kurumların varlıklarını sürdürebilmeleri için bir robot gibi hizmet eden, içleri boşaltılmış, yalnızca biyolojik olarak bir yaşam sürdüren varlıklara dönüşmektedir. Bu toplumda her şeyin rastlantısal bir şekilde gerçekleştiği, yazgısal bir görünüme sahip olduğu izlenimi yaratılmaya çalışılmaktadır. Bireylerin ise bu hayat tarzını benimsemekten başka alternatifleri kalmamaktadır. Alternatiflerin olduğu sürekli söylense de aslında mevcut sistem dışında bir yaşam sürdürebilmek imkânsızdır (Baudrillard, 2010: 53).

“Neoliberalizm adlı sistem bir yaşam boyunca kendisine boyun eğenleri dünyanın diğer bölgelerindeki düzenlere oranla cömert bir şekilde ödüllendirmekte ve tüm tatmin biçimlerine maddi bir görünüm kazandırmaya çalışmaktadır. Baudrillard, bunun olsa olsa bir yaşam simülasyonu, böyle bir yaşama sahip insanlarınsa olsa olsa birer insan simulakrına dönüşmüş olabileceklerinden söz etmektedir” (Baudrillard, 2010: 53).

Sanal teknolojilerin yardımıyla gerçeklik algısını yitiren bir toplumsal yaşam, sanal bir yaşama dönüştüğünde bireylerde sanal değil gerçek bir yaşam yaşadıklarına inandırılmaya çalışılmaktadır. Bu yolda her türlü çaba, enerji ve para harcanmaktadır. Böylelikle ruhunu, insani değerlerini yitiren birey geriye kalan tek duygusal yanı arzularının kölesi haline gelmektedir (Baudrillard, 2010: 53-54).

Günümüz modern toplumlarında teknoloji artık insanlığa hizmet eden bir sürece değil tüketim düzenini destekleyen tüketim toplumuna hizmet eden bir sürece benzemektedir. Tüketim toplumu bir arzu üretim ve paradoksal bir şekilde arzuları tatmin etmeme sisteminden başka bir şey değildir.

“Teknolojik yenilikler kapitalist toplumun yapı taşıdır. Bu gelişmeler, son zamanlarda kazandığı ivme ile gösteri toplumunun otoritesini daha da pekiştirmiştir” (Debord, 2010: 182).

Modernleşmenin başlangıç döneminde daha rahat ve özgür bir yaşamın sembolü olarak sunduğu yararlı teknolojik gelişmeyi gözünü bile kırpmadan yararsız ve anlamsız bir teknolojik sürece yani insanları giderek bilinçsizleştirerek yalnızca kendisine boyun eğmelerini istediği bir şeye dönüştürmüştür” (Baudrillard, 2010: 53-54).

“Sanal Gerçeklik aracılığıyla silinen dünyanın çağı”

(Baudrillard, 2012c: 135).

3.2.1. Sanal Gerçeklik ve Simülasyon

İngilizce ‘Virtuel’ olan ‘Sanal’ sözcüğünün anlamı “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan ya da kuvvet halinde (potansiyel olarak) bulunan, fiili olmayan” anlamına gelmektedir. Bilgi-işlem alanında ise, “kullanılan fiziksel ve mantıksal yapıdan bağımsız olarak, işlevsel açıdan kullanıcıya sunulan olanak” anlamındadır (Baudrillard, 2012b: 9).

Simülasyon ise gerçekten var olmayan bir durumu fiilen varmış gibi gerçekmiş gibi gösterme durumudur. Baudrillard (2013a) Simülakrlar ve Simülasyon adlı yapıtında ise simülasyonun tanımına şu şekilde yer vermektedir:

Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Ancak bu olay sanıldığından daha da karmaşık bir şeydir. Çünkü simüle etmek “-miş” gibi yapmak değildir. ... “mış” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine zarar vermez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (16).

Yine metinde geçecek olan ‘simulakr’ sözcüğünün anlamı, “imaj, idol” anlamına geldiği gibi, burada bir simülasyon olayının sonucunda ortaya çıkan görüntü-nesne’dir” (Baudrillard, 2012b: 10). “Simulakr, herhangi bir ‘model’e, nesneye karşılık gelmeyen nesnesiz görüntü, ya da başka deyişle nesneliğini ve gerçekliğini yalnızca kendi hayaletimsi yapısında veya sanallığında bulan görüntü-nesne” (Baudrillard, 2012c: 14).

Gerçeklik abartılı boyutlara ulaşip her şey yok olmaya başladığında, sınır tanımayan teknolojik olanaklar zihinsel ya da maddi anlamda her yeri sarıp sarmalamaya başladığında, insan sahip olduğu tüm olanakları zorlayarak – materyalizmin ulaştığı en üst aşama olarak nitelendirilebilecek istisnasız tüm yaşam alanlarından kovarak kendisini içine kabul etmeyen yapay bir dünya oluşturup ortadan kaybolabilmektedir (Baudrillard, 2012d: 9).

Yeniden canlandırma gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğerlilik ilkesi bulunduğunu kabul etmektir. Oysa simülasyon, eşitlik ilkesine tamamen ters bir şey olup, her türlü gönderenin tersyüz edilmesi ve öldürülmesi olarak görmektedir (Baudrillard, 2013a: 20). “Simülasyonu sahte bir yeniden canlandırma biçimi olarak yorumlayarak onu emmeye çalışan yeniden canlandırmaya karşılık; simülasyon bir

simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzeninin tamamını sarıp sarmalamaktadır” (Baudrillard, 2013a: 20).

Oysa görüntü, gerçeğin kendisi haline geldiğinden, artık gerçeği inceleyemez. Görüntü, gerçeğin sanal gerçekliği olduğu için artık onu düşleyemez. Sanki şeyler aynalarını yutmuş ve kendilerine karşı saydamlaşmış, tam bir aydınlık içinde, gerçek zamanda, acımasız bir kopya içinde tümüyle kendi kendilerine mevcut gibidir. Yanılsama içinde kendiliklerinden yok olacakları yerde, ufuklarından yalnızca gerçeğin değil görüntünün de yok olduğu binlerce ekranda yer almaya zorlanırlar. Gerçeklik, gerçeklikten kovulmuştur. Gerçeğin dağınık parçalarını, belki yalnızca teknoloji birbirine bağlamayı sürdürür (Baudrillard, 2012c: 17).

Sanal evrende kitle ve birey birbirlerinin elektronik kaplamını oluşturmaktadırlar. Böylelikle bizler kendimizi teslim etmiş ve umutsuzca ötekini arayan bireylere dönüşmekteyiz (Baudrillard, 2012a: 52). “Kitleler artık bir gönderen olmaktan çıkmışlardır. Çünkü artık temsil edilememektedirler. Ses vermeyen bu kitleler sondajlar aracılığıyla sık sık yoklanmaktadırlar. Düşünceleri yansıtılmamaktadır. Yalnızca ne düşündükleri konusunda testler yapılmaktadır” (Baudrillard, 2013b: 26).

“Bu sondajlar, testler, referandum ve kitle iletişim araçları temsil edici bir sisteme ait tertibatlar değil, simülatif bir sisteme ait olan tertibatlardır. ...Dış etkiler, mesajlar ve testlerin bombardımanına uğrayan kitleler artık kara bir maden kütlesi gibidirler” (Baudrillard, 2013b: 26).

Bu simülasyon evrenine filmlerden, öykülerden de örnekler vermek mümkündür:

Örneğin, Philip K. Dick’in öykülerinin tüm verileri kesinlikle bir simülasyon evrenine ait olup hiçbir şeyin kökeni belli değildir. Her şey içkindir. Geçmiş ya da gelecek yoktur. Öykülerle ilgili (zihinsel, zamansal, mekânsal ve gösterge anlamında demek istiyoruz) tüm veriler boşlukta yüzmektedirler. Bu, mevcut bir gerçek evrene paralel olarak yaratılmış, birincinin tıpatıp bir benzeri ya da var olabilecek türden bir evren değildir. Böyle bir evren hem var olabilir hem de olmaz. Bu hem gerçek hem de gerçek dışı bir evrendir. Bir hipergerçeğin ta kendisi yani bir simülasyon evreni olup, özetle bambaşka bir evrendir. Bunun bir simülasyon evreni olmasını sağlayan şey Dick’in simülakrlardan bilinçli

bir şekilde söz etmesi değildir, zira bilimkurgu bunu her zaman yapmıştır, ancak bu işi her zaman asıl dünyanın ikizini yapay veya düşsel bir şekilde yürüterek yapmıştır (Baudrillard, 2013a: 174).

Bir başka örnek ‘*Matrix*’ (1999) filmi için verilebilir. Filmdeki ana karakterlerden olan Neo, gerçek dünyayı bulmaya çalışmaktadır. Fakat bu çaba esnasında simülasyon kavramına ve Baudrillard’e sürekli gönderme yapmaktadır. Hatta daha da ileri giderek Baudrillard’ın kendisi konumuna gelmektedir.

Bu süreçte, tüketici olarak yaratılan seyirci de gönüllü bir katılımcıya dönüşmektedir. Bu bağlamda Mc Luhan’ın deyişiyle; doğrulamaya ve denetlemeye yönelik medyanın bütün biçimleri, bireyleri sürekli bir test ortamında yaşatmaktadır. Böyle bir ortamda toplumsal, psikolojik, siyasal, zihinsel her türlü tahrik, taciz ve zulmetmenin biçimleri köle yaratmanın sinsi biçimleri olarak ortalık yerde durmaktadır (Baudrillard, 2012a: 54).

“Tek merkezden yönetilen, herkesin belli kurallar içerisinde, davranışlarının neden ve sonuçlarını sorgulamadan, hareket ettiği bir toplumsal düzen, toplumsal bireylerin nesneleştirildiği yani yok edildiği bir duruma gönderme yapar” (Çoban, 2008: 119).

“Kendi üstünde ne türden bir “iktidarın” etkin olduğunu bilmeyen kitle, hayali bir politik sınıfın elinde düşsel bir gönderen ve simülasyon modeline dönüşmüştür. Kitle aynı zamanda ölümün ta kendisidir. Kendisini yönetmekle yükümlü olan bir politik sürecin sonudur. Politika onun içinde bir irade ve temsil etme gücü şeklinde eriyip gitmektedir” (Baudrillard, 2013b: 27).

Özellikle 2000’li yıllarla birlikte sanal ve gerçek dünyalar giderek birbirine eklemlenmeye başladılar. Sanal dünya gerçek yaşamın bir alternatifi değil adeta onun tamamlayıcısı haline geldi. Bu süreçte sanal dünya günlük medya kullanıcılarına ne tamamıyla gerçek ne de tamamıyla sanal olan sahici bir deneyim sunmaktadır. Ayrıca bu dünyada gerçek zamanlı bir bağlantı, aynı mekânı ve görselliği paylaşma olanakları sunulmaktadır (Coleman, 2011: 27).

Beth Coleman *'Hello Avatar Dijital Neslin Yükselişi'* kitabında “bizi, dijital bir kongrede temsil eden bir avatar olarak tanımlamaktadır. ‘Avatar’ sözcüğü Hindu inancında bir tanrının bu dünyada görülen bir tezahürünü ifade eder. Bu sözcük dijital jargondaysa gerçek bir kişinin sanal dünyadaki tezahür biçimini tanımlamaktadır” (Coleman, 2011: 9). “Modern dilde avatar bilgisayar tarafından üretilmiş ve bir insan tarafından bilgisayar aracılığıyla kontrol edilen bir figürdür” (Coleman, 2011: 26). Coleman, bu konudaki görüşlerine şu şekilde devam etmiştir:

“Sanallık ve simülasyon kavramları gibi avatarlar da bilgisayar aracılı iletişimden çok daha eskidirler. Avatar kelimesi aslında bir fiildir: Sanskritçede ava aşağı ve tarati bir şeyin temeli anlamına gelir. Avatar kelimesinin temel anlamı ise ‘inmek’, ruhsal olarak ifade ettiği ise ‘tanrının geçişidir’. Hindu mitolojisinde avatar tanrısal bir varlığın dünyaya insan ya da bir hayvan bedeninde inen enkarnesini ifade eder. Avatar kelimesi İngilizceye 18. Yüzyılın sonunda girmiş ve ruhsal olmaktan çok retorik bir anlam kazanmıştır. Kelimenin İngilizce kullanımının ilk zamanlarında avatar mecazi bir kişiliği ifade ediyordu. Örneğin ‘o masumiyetin yüzüdür’ demek o kişinin masumiyetin beden bulmuş hali olduğu anlamına geliyordu. Kelimenin kullanımının evrimi sürecinde ‘avatar’ hep belirsiz ya da dokunulmaz olana bir yüz verebilmek için kullanılmıştır. Avatarın en yeni kullanımıysa ironik bir biçimde orijinal süreci tersine çevirir ve dünyevi olanı dolayımlanmış bir soyutlamaya dönüştürür” (Coleman, 2011: 62).

Dolayısıyla bu yepyeni sanal gerçeklikle simülasyon çağının en son evresine girmiş bulunuyoruz. Bu evrede en önemlisi, her türlü illüzyonun köküne kibrit suyu eken teknoloji ürünü yapay bir dünya çıkmaktadır (Baudrillard, 2010: 173). Bu kusursuz gerçeklik (!) çaresizlik nedeniyle mecburiyetten teslim olduğumuz bir gerçeklik hayaletinden başka bir şey değildir (Baudrillard, 2010: 174). “Tıpkı kendisini yitirdiğimiz halde varlığını hissettiğimiz bir organ gibi. Moby Dick’te Ahab: ‘Bacağı yokken bile acıdığını hissediyorsam, o zaman, öldüğünüzde cehennem azabı çekmeyeceğinizden nasıl emin olabilirsiniz?’ demektedir” (Baudrillard, 2010: 174).

“Adorno’ya göre, artık inziva ile gerçekleşen doğal iyileşme ve içsel onarım sürecinin yerini, sahte kolektif bilincin içinde yeşermiş sosyopatça ve toplum dışı taşkınlıklara kaynaklık eden güvenilmez, tekinsiz ve irrasyonel bireysellikler

alıyordu; tıpkı eski coşkulu şenlik ve kolektif ayinlerin yerini büyük bir titizlikle planlanmış tatillerin alması gibi...” (Köse, 2011: 14).

Yeniden üretimde ya da kopyada bireyi her zaman için huzursuz ve rahatsız eden bir tuhafılık vardır. Bu tür huzursuzluk, genelde teknik aygıtlar karşısında duyulmaktadır. Örneğin bir fotoğraf karşısında duyulan huzursuzluk ve onu bir sihirbazlığa indirgemek gibi (Baudrillard, 2011: 94).

“Yeniden-üretim özünde şeytani bir şeydir; çünkü temel şeyleri yerinden oynatmaktadır. Bizim burada bir kod işlemi gibi betimlediğimiz simülasyon, tıpkı simulakr nesnenin (heykel, imge, fotoğraf) birincil amacının bir kara büyü işlemi olması gibi, devasa bir güdümlene girişimi, bir denetim ve ölüm evreni haline gelmiştir” (Baudrillard, 2011: 94).

Gerçek bir soygunun düzeni bozmaktan başka bir amacı yokken, diğeri yani simülakr, bizzat gerçeklik ilkesinin kendisine saldırmaktadır. Yasalara karşı gelmek ya da şiddete başvurmak pek önemli bir şey değildir, çünkü bu insanlar yalnızca gerçeğin algılanma biçimiyle ilgilenmektedirler. Oysa simülasyon çok daha tehlikeli bir şeydir, çünkü hep nesnenin ötesine geçmeye ve yasal düzenin aslında simülasyondan başka bir şey olamayacağını anlatmaya çalışmaktadır (Baudrillard, 2013a: 40).

Baudrillard’ın gözüyle “özel hayat alanına ilişkin ilişkiler birtakım simülasyonların oluşturduğu modeller, kodlar ve ideal tipler vasıtasıyla oluşturuldukları halde bir tür teknolojik determinasyon geliştirmektedirler” (Best, Kellner, 1998:148). Çünkü kitle iletişim araçlarının enformasyon bombardımanı sonucu oluşan simülasyonlar, nihayetinde bir “hipergerçeklik” oluştururlar.

Örneğin, Disneyland’ı çevreleyen Los Angeles ve Amerika, gerçek bir evren değil, hipergerçek ve simülasyon evrenine aittir. Disneyland da Amerika’nın tüm sahip olduğu değerler minyatürleştirilmekte ve çizgi filmler aracılığıyla çoğaltılarak yüceltilmektedir. Kısaca Amerikan yaşam tarzını görmekteyiz. Disneyland, gerçekte de Amerika’nın Disneyland’a benzediğini gizlemeye çalışmaktadır. Özetle bu durum gündelik yaşamın bir hapishaneyi andırdığını gizlemektedir. Ama bir o kadar da

hapishaneler inşa etmesi gibidir bu durum. “Burada sorun yanıltıcı bir yeniden canlandırmış gerçeklikten (ideoloji) çok, gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmektedir” (Baudrillard, 2013a: 29-30).

Örneğin, Baudrillard’a göre hipergerçek modellerin gerçeğin yerine geçtiği durumlar: yaşam stili dergilerindeki veya kadın dergilerindeki ideal ev, ideal seks; reklamlardaki ideal moda; bilgisayar el kitapçıklarındaki ideal bilgisayar vasıfları gibi olgularda görülebilir. Bu örneklerde görüldüğü üzere, aslında model gerçeğin belirleyicisi haline gelir ve bu süreçte hipergerçeklik ile gündelik hayat arasındaki fark ortadan kalkarak sınır silinir (Bağlı, 2011: 257).

Manuel Castells, ağ toplumundaki ‘gerçek sanallık kültürünü’ vurgulamaktadır. Sanal gerçekliğe karşıt olarak gerçek sanallıkta Castells’e göre medya gerçek deneyimleri n temsili değil gerçek deneyimlerin kendisi olur. Castells, Mc Luhan’ın aracın iletinin kendisi olduğu yorumuyla küresel köyden farklı olarak düşünmektedir. Castells, çoklu medya sistemleri ve bunların farklı izleyicileri hedef alan gücünün aslında ‘ileti aracın kendisidir’ sonucunu doğurduğunu belirtmektedir (Laughey, 2010: 110).

“Günümüzde böylece kehanet gerçekleşmiştir: Göstergenin asıl işlevi gerçekliği ortadan kaldırmak ve aynı zamanda bu kaybolmayı perdelemektir. Hem kitle iletişim araçlarının hem de sanatın yaptığı da bu sürece destek vermektir” (Baudrillard, 2012c: 18).

Görüldüğü üzere aslında tuhaf denilebilecek şekilde orjinaline benzer bir evren yaşamaktayız. Olaylar, durumlar, nesnelere sürekli kendi ikizlerini üretmektedirler. (Baudrillard, 2013a: 28). “Günümüzde sistem tamamen belirsiz bir ortama doğru sürüklenmekte, tüm gerçeklik kod ve simülasyona özgü hipergerçeklik tarafından emilmektedir. Artık yaşantımızı eski gerçeklik ilkesinin yerini alan bir simülasyon ilkesi belirlemektedir” (Baudrillard, 2011: 3).

3.3. Asimetrik Güce Dayalı Gözetim Pratikleri

Toplumsal denetimin temel mekanizmalarından biri olan gözetim, ‘nasıl ve ne amaçla, kimler tarafından, hangi çıkarlar doğrultusunda uygulanmaktadır?’, ‘ne tip teknikler, aygıtlar ve yöntemler kullanılmaktadır?’ soruları bağlamında güç ve iktidar ilişkilerini gündeme taşımaktadır (Dolgun, 2008: 23-24).

Gözetim pratikleri,

...geleneksel toplumların örgütlenmeleri bağlamında, savaşçı gruplar ile topluluğa ait bilgilerin derlenmesine; dinsel bağlamda; dini otorite ile dini kurumların halk üzerindeki yaptırımlarına; ulus devlet bağlamında, ulusal güvenlikle toplumsal düzene yönelik olarak vatandaşların izlenmesi, fişlenmesi ve istihbarat faaliyetlerine günümüz açısından da, küresel egemenlik peşinde koşan gelişmiş devletlerin uyguladıkları elektronik gözetim konuları içine dâhil eder (Dolgun, 2008: 23-24).

Gözetim ve kapitalizm kavramları tarihsel gelişim süreci içerisinde birbirleriyle ilişki içerisinde olmuşlardır (Dolgun, 2008: 114). “Küreselleşme süreci sonucunda gözetleme yeni iletişim teknolojilerinin de gelişmesiyle beraber daha da etkili bir güce sahip olmuştur; küreselleşmiş gözetleme... dünyanın pek çok yerine yayılmış ölçüdeki kapitalizmin genel ekonomik yeniden yapılandırılmasına hizmet etmektedir” (Çoban, 2008: 117).

Tanrısal bir bakışa benzerlik gösteren gözetleyen belli olmadığı, durmaksızın denetimin sağlandığı panoptik yapılar asimetrik bir karaktere sahiptir. Bu bakışın belirsizliği dolayısıyla itaati ve teslimiyeti yaratmıştır (Lyon, 2013).

Bu süreç öğrenilmiş çaresizlik kuramı ile açıklanabilir. Engellemediğimiz olumsuz deneyimler sonrasında bireyde bir çaresizlik hissi oluşur ve durumu kanıksar. Birey, davranışlarının sonucu çıkan olası tüm sonuçları değerlendirmekte güçlük yaşamaktadır. Davranışlarının sonucunu değerlendirememekte ve kontrol edememektedir. Dolayısıyla bireyin düşünsel süreci de hasara uğramaktadır. Eğer birey, olayı davranışları ile kontrol edemiyorsa bu durum bireyde belirgin bir çöküntü hissi yaratmaktadır (Roth ve Bootzin, 1974).

Bu durum uzun sürerse bireyde, “motivasyonel sorunlara (tepki vermede yavaşlama ve direniş göstermede yavaşlama), bilişsel sorunlara (sonuçları kontrol etmek için var olan imkânları algılamada yetersizlik) ve duygusal sorunlara (üzüntü ve azalan özsaygı) yol açmaktadır. Bu sorunlar, öğrenilmiş çaresizlik sorunları olarak bilinir” (Hoeksema&Girgus vd., 1986: 435).

Lyon’a göre, asimetrik gözetim güya geleneksel toplumların kalıntıları olan alternatif güçlerin kesinliklerini, hala saklanacak bir köşe bulmuş olsalar bile, yok etme şeklindeki tüm bir modern projenin bir parçası haline geldi. Bu, panoptikon ilkelerinin niçin böylesine önemli olduğunu açıklar (2006).

Panoptikon modelinin önemli özelliklerinden biri olan bu asimetrik bakış günümüzde söz konusu değildir. Çünkü artık “gözetimde gözetleneni her yönüyle şeffaf bir halde gören gözetleyen ile gözetleyeni görmesi imkânsızlaştırılmış bir gözetlenen ikiliği yoktur. Herkes, aynı anda, diğerleri için hem gözetleyen hem de gözetlenen pozisyonundadır. Gözetimde meydana gelen bu simetri gözetimin etkisini azaltmaz. Tam tersine, herkes aynı anda hem gözetleyen hem de gözetlenen olduğu için sürekli gözetim etkisi daha fazla hissedilmektedir (Gücüyener, 2011: 119).

Kısacası, herkes bir diğerine göre gözetlenen konumundadır. Dolayısıyla bu durum asimetrik bakışın devamını göstermektedir. Ancak herkesin diğerlerini gözetliyor olması ve bu durumun gözetlenme eylemi ile eş zamanlı olması bakışın simetrik olduğunu göstermektedir (Gücüyener, 2011: 119).

Gözetimin varlığından söz etmek için öncelikle mevcut bir gücün veya güven yoksunluğunun olması gerekmektedir (Martin, 1998: 64-65). Dolayısıyla toplum üzerinde kurulan ideolojik hegemonya gözetim için uygun zemin hazırlamaktadır. Hegemonya, toplumu tek tipleştirerek, iktidarın rahatlıkla gözetim altında tutabileceği hale getirmektedir (Çoban, 2008: 120).

İktidar, öznelere birbirlerinin gardiyanı haline getirmekte ve bunu bir toplumsal akıl tutulmasına çevirmektedir. Toplumun homojen bir yapıya sahip olması isteyen iktidar, bu duruma direnenleri ötekileştirmektedir. Toplumsal alanın dışında bırakılan birey, iktidar tarafından marjinalleştirilmeye çalışılmaktadır (Çoban, 2008: 120).

İktidar uzun yıllardan bu yana kendine benzeyen göstergeler üretmekten başka bir şey yapmamaktadır. Böyle olunca doğal olarak ortaya bir başka iktidar görüntüsü ortaya çıkmaktadır. Bunun adı: İktidar göstergelerine olan kolektif taleptir başka bir deyişle ortadan kaybolmuş iktidarın çevresinde sanki kutsal bir ittifak oluşturulmaktadır. Şöyle ya da böyle herkes bu politik çöküşün yol açtığı teröre ortak olmaktadır. Sonuç olarak iktidar oyunu, iktidarı eleştirme saplantısından başka bir şeye benzeyememektedir. Ortadan kaybolmaya yüz tutan iktidarla birlikte bu kez de ortaya, ölüp ölmeyeceği saplantısı çıkmıştır. Ortadan tamamıyla kalktığı gün ise mantıksal açıdan bir iktidar halüsinasyonu sürecine girmiş olacağız (Baudrillard, 2010: 154).

Özetle yaşam tarzlarının, kimliklerin birbirleriyle yarıştığı postmodern dönemde, yarış kazanmanın tek şartı tüketim piyasası tarafından ayarlanmak olarak görülmektedir. Bununla birlikte doyumsuzluk, haz oburluğu, sürekli yenilenme ihtiyacı, imajların yüzergezerliği temelinde ana kodların sarsılması, yerinden edilmesi ya da dönüştürülmesi gelmektedir (Bauman, 2000: 25).

“Postmodern deneyimlerin tekrarlanarak sürekliliğinin sağlanması, bunu başaramayanların postmodern arılığın keri kabul edilmesine yol açar. Arılığın ölçütü ise, tüketim zihniyetinin pekiştirilmesi becerisine dayanmakta olup, buna ayak uyduramayanların marjinalleştirilmesine kadar giden bir sürece tekabül eder” (Bauman, 2000: 25).

En önemlisi de sürekli olarak birbirine benzeyen öznelere için “gözetim altında kaybettikleri mahremiyetlerinden daha önemli olan, gözetim araçlarının eğlence aracı olarak haz vermesi ve mikro-gözetim oyununa bu hazzı ulaşmak için gönüllü olarak katılmaktadır. Bu nedenle de haz araçlarından vazgeçmek istemeyecek haz oburu olarak dolaşmaya devam etmek isteyeceklerdir” (Güven, 2011: 192).

3.4. Gündelik Yaşamın Haz ve Korku Ekseninde Kuşatılması

İyi bir gözetim teorisi oluşturmak için öncelikle asıl odak nokta, gündelik hayat pratikleri ve süreçleri olmalıdır (Lyon, 2013: 74). Gözetim toplumu kavramı, bütün gündelik yaşantımızın gözetim ile kaplandığını işaret etmektedir. Dolayısıyla

üzerimizdeki göz her an her yerdedir. Örneğin, ayrı ayrı kişisel kayıtların tutulduğu seçmen kaydımız, vergi dosyalarımız, hasta özgeçmişimizle birlikte yolda yürürken, alışveriş yaparken, telefon ile görüşürken, yolculuk ederken bir takım kayıtlar tutulmakta ve bu veriler gündelik hayatın her alanına yayılmaktadır (Lyon, 2013: 45).

Teknolojik gelişmelerin katkısıyla kitle iletişim araçlarının gerçeği aşındırmasıyla sanal gerçeklik hâkimiyetini kurmaktadır. Dolayısıyla gündelik hayat deneyimlerinin yerini yapay bir sahte-gerçeklik almaktadır (Kellner, 2010: 46).

Kitle iletişim araçları tüketmeye heveslendirerek tüketiciye özellikle sahte bir özgürlük hissi yaşatmaktadır. Dolayısıyla bu his ile tüketmeyi öğreten tüketim toplumu, tüketime toplumsal biçimde alıştırılma toplumu haline dönüşmektedir (Baudrillard, 2008).

Tüketim toplumundaki tüketim, karşılanması gerekli olan gerçek ihtiyaçların dışında yapay ihtiyaçlar için yapılmaktadır. Söz konusu yapay ihtiyaçlar doğal ihtiyaçlardan daha önemli bir hal almıştır. Tüketici bu süreçte istek ve beklentileri doğrultusunda bir doyum sağlama isteği içindedir.

Dolayısıyla, tüketme arzusu hiç bitmez, doyum asla sağlanmaz. Üreticiler ise sürekli yapay ihtiyaçlar üretilip doyum arayışında tutarlar ve böylece tüketicileri tüketime heveslendirirler.

Günümüzde öznenin haz almasını doğuran en önemli olay kültür endüstrisidir. Adorno, “Kültür endüstrisindeki enformasyon seli her yerdedir. Bu enformasyon sürekli olarak eğlenmek zorunda hisseden öznelere aptallaştırırken, kültür endüstrisi için uygun insanlar üretmektedir. Aklın egemen olduğu öznenin - kültür endüstrisinin etkisiyle- içi boşalmış ve öznelik durumu yitirilmiştir” (Adorno, 2012).

Dolayısıyla öznelere yerini kopyalarına bırakarak farklılıkları otadan kaldırmaktadır. Hiçleşen öznelere artık kültür endüstrisinin birer nesnesi haline gelmektedir (Adorno, 2012).

Enformasyon teknolojileri ile pekişen gözetim, gündelik yaşam içinde olabildiğince derinlere sızması ve mahremiyet alanını yok etmesine neden olmuştur. “Enformasyon teknolojileri, gözetimin felsefi temellerinin dayanak noktasını oluşturan ‘panoptik iktidar’ın sürekliliğini sağlamakta ve kişisel enformasyon miktarının devamlı artışı paralelinde, potansiyel olarak olağanüstü kalabalık kitlelere görünmeksizin veya bilinmeksizin izlenebilir hale getirmektedir” (Dolgun, 2008: 144).

Gözetleme kelimesinden odak noktamızı toplum kelimesine doğru kaydığımızda şunu görmekteyiz: aslında gözetlenen toplum kavramı, somutlaştırılmamış gözetlemenin toplumsal olarak yayıldığını göstermektedir. Orwellian bir kontrolün hüküm sürdüğü totaliter korkuların yer aldığı, genellikle bu sürecinde devlet gözetimiyle ilişkilendirildiği görülmektedir. Bunun yanı sıra şunu da atlamamak gerekir: “gözetlenen toplum kavramı, uzun zamandır gözetleme aktivitelerinin, hükümet bürokrasilerinin sınırlarından taşarak, makul sosyal kanallara taşıdığını göstermektedir” (Lyon, 2006: 68).

Örneğin, sosyal medya “bireye çeşitli tatmin olanakları sunmaktadır; gözetlemekten ve gözetlenmekten duyulan hazzın, kullanıcıların temel motivasyonlarından biri olduğu öngörülmektedir. Bu noktadan hareketle gözetlemenin aynı zamanda görünmeden gözetleme olanağına sahip iktidar olgusunun her bir kullanıcı tarafından içselleştirip uygulandığı bir davranış kalıbına dönüştüğü varsayılmaktadır” (İsmayılov ve Sunal, 2012: 22).

Toplumlar, güvenliklerini sağlamak ve mevcudiyetlerini devam ettirmek için, tarihin her döneminde çeşitli önlemler alma zorunluluğu hissetmişlerdir. Bu önlemler, bir yandan toplumun üyesi olan bireylerle gruplarının davranışlarının yönlendirilmesi ve sürekli olarak izlenmesi, diğer yandan da toplumlar arası ilişkilerde toplumun devamlılığının sürdürülmesine yönelik uygulamaların geliştirilmesi anlamına gelir. Bu pratikler, genel anlamda toplumsal denetim olarak adlandırılır (Dolgun, 2008: 22).

Bu alıntıda yer alan gözetim-denetim-ıslahtan oluşan bu üçlü yapı iktidar ilişkilerinin temelini oluşturmaktadır. Günümüz toplumunda kendini gösteren sistemde birey -Bentham'ın temellerini attığı- panoptik toplumda hapis durumundadır. Bu durum tüm zamanlarda iktidarın düşünüyü kurduğu ütopyadır (Dolgun, 2008: 105-106).

Kapitalizm ile birlikte sınıf tahakkümünün doğası tümüyle dönüşüme uğramış; kapitalist sistemin özünü oluşturan emek sözleşmesi sonrasında ücretli emek görece bir özgürlüğe kavuşurken, önceki dönemlerde emek üzerine uygulanan zorlamaların yerini bilimsel yönetim anlayışı almıştır. Emek sözleşmesine dayalı olarak emek üzerindeki şiddet kullanımı dışlanırken, onun yerini gözetim pratikleri alır. Ulus-devlet de gözetime dayalı olarak gözetimsel güçlerini -geleneksel toplumdakinden- çok daha etkili bir biçimde yoğunlaştırmış, gündelik yaşamı neredeyse tümüyle gözetim nezaretinde programlamıştır (Dolgun, 2008: 114-115).

Özellikle gözetimi içeren en basit bir örnek işyeri alanında görülmektedir. İletişim teknolojilerinin gelişimiyle özellikli araç ve gereçlerin işlevleri ile işçilerin izlenmesi daha kolay hale gelmektedir. Örneğin, bugünün teknolojileri daha çok bireysel işçiyle ilgilenmektedir. Dolayısıyla gözetleme de bireyselleşmiştir. Aracı yönetimin ortadan kalkmasıyla bütün işçileri izlemenin daha doğrudan yolları oyuna dâhil edilmektedir (Lyon, 2006: 81).

Sistem, biyometriye özellikle de insan bedenindeki farklılıkları belirleyen yüz ve parmak izi tanıma sistemlerine dayandığından, kimlik tanımlamanın rolü diğer sınıflandırma ve değerlendirme süreçlerinden ayrı tutulmaz (Lyon, 2012: 170).

Elektronik ve biyometrik kimlik tanımlama sistemleri dünya üzerindeki birçok ülkede giderek artan oranlarda gündelik hayatın bir parçası haline gelmektedir. Kimlik tanımlama yoluyla yönetildiğimiz fikri aslında sadece ulus devletten öte birçok başka aracı kurumun da yönetişime katıldığı anlamına gelir ve bunun bugün olası ve sırf bu nedenle de arzulanır yurttaşlık türleri bakımından anlamları vardır (Lyon, 2012: 233).

Gündelik yaşantımızda her gün kontrol edilmeye, izlenmeye maruz kalmaktayız. Gün içinde bir kimlik belirleme aracına veya dinleme, seyretme,

kaydetme ya da izleme aracına yakalanmadan güvenli bir ortamda yapacak bir şeyler bulmak oldukça zorlaşmaktadır (Lyon, 2006: 11).

Dolayısıyla yönetilme ve kontrol amacıyla kullanılan iletişim teknolojilerinin hâkim olduğu bütün toplumlar gözetlenen toplumlardır. Bu gözetlemenin etkileri ise günlük hayatta oldukça hissedilmektedir (Lyon, 2006: 11).

Özellikle şehir yaşamında gözetim pratikleri sürekli artmaktadır. “Yol ücreti sisteminden cep telefonu aramalarına, metro istasyonundaki kameradan barkodlu ofis kapısı anahtarına, dükkandaki müşteri sadakati programından işteki internet kullanımı kontrollerine” kadar gözetim pratikleri gündelik yaşamın tüm kılcallarına kadar işlemektedir (Lyon, 2006: 107). Günümüz şehri gün geçtikçe Manuel Castells’in dediği gibi ‘enformasyon şehri’ haline gelmektedir (Lyon, 2006: 113). Dolayısıyla enformasyon şehirleri aynı zamanda gözetleme şehirleridir.

Gözetleme pratikleri iktidarın lehine olacak şekilde toplumdaki belirsizliği azaltmaktadır. Nedenleri ve sonuçları kontrol etmeyi ve bireyin otoritenin uygun gördüğü davranışları benimseyerek kendi kendini kontrol etmesini sağlamaktır.

“Gözetleme kontrol içerebilir, ancak çok daha geniş bir şeye –halkı idare edebilmek amacıyla bilgi üretimine- katkıda bulunmaktadır” (Lyon, 2006: 119).

Örneğin, George Orwell’in vatandaşlarını gizlice gözleyen ve onların düzene uyum sağlayıp sağlamadığını bir televizyon ekranı yoluyla kontrol eden ve yöneten hayal ürünü diktatörü günümüzün gözetleme pratikleriyle örtüştürebiliriz. Ayrıca Jeremy Bentham’ın panoptik hapisane modelini günümüzde elektronik ağlar ile çepeçevre sarılmış sosyal hapisanesine de benzetmek mümkündür (Lyon, 2006: 23).

Özellikle bedenlerin yok olması iletişim ve bilgi teknolojilerinin gelişmesi ve yayılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Günlük hayatın içine sadece fax ve sabit telefonlar değil e-posta, kredi kartı işlemleri, cep telefonları ve internet dâhil olmaktadır. Bu durum ise ortak bir katılım olmadan başka pek çok ilişkinin mümkün kılındığını göstermektedir (Lyon, 2006: 35).

Somutlaştırılmamış bir sosyal dünyada yaşamaktayız aslında. Gündelik yaşam, özellikle de evde, işte ya da eğlencede oldukça fazla ortak katılım gerektirmektedir. Günümüzde ise bu ortak katılım mümkün gözükmemektedir. Kendimizin ve hatta mahrem olarak düşünülen bedenimiz bile gözetleme verileri için kaynak haline gelmektedir.

3.5. İmkânsız Kaçış, Beden ve Kimlik Sorunsalı

Kimlikler ve kimliklerin tespiti iktidar için büyük önem taşımaktadır. İktidarın gözü için kimlik, özneleri görünür kılmaktadır. Dolayısıyla iktidar için asıl önemli olan hiç kimsenin başkasının yerini alamayacağı, iktidarın gözünden kaçamayacağı bir sistem yaratmaktır (Lyon, 1997: 100'den akt. Çoban, 2008: 131).

“Yeni teknolojinin olanaklarını kullanarak iktidar, deri altına yerleştirilmiş çiplerle, ya da retina taramasına dayanan kimlik tespiti yöntemleriyle vb. herkesi kendi kimliğine sabitlemek istemektedir. İktidar için ‘herkes şüpheli durumdadır’ (Lyon, 1997: 100'den akt. Çoban, 2008: 131). “Bu nedenle iktidar süreğen bir biçimde kimliklerini sabitlemek ve herkesi gözetlemek ya da onlarda gözetlenmekte oldukları kuşkusu yaratmalıdır” (Çoban, 2008: 131).

Denetimsizlik tarih boyunca her iktidar için en büyük tehlike unsuru olmuştur. Örneğin George Orwell'in ünlü kahramanı Winston Smith (John Hurt), 12 Mayıs 1984 tarihli günlüğünün sayfasına şunları yazar: “Özgürlük 2+2'nin 4 ettiğini söyleyebilme özgürlüğüdür. Bu kabul edildi mi gerisi ardından gelir” (Orwell, 1949: 46). Dolayısıyla 2+2'nin bazen 3, bazen 5 olduğunu söylemek gerekir. Çünkü iktidarlar, istedikleri zaman sonucu değiştirebilirler ve bu buna inanmak eğilimindedirler.

“Her sahici olanın en az bir sahtesi vardır. Bir tek şeyi bu genellemenin dışında tutmamız gerekiyor: maske'yi” (Baydur, 1995: 4'ten akt. Emir, 2003: 45). Çünkü maskenin zaten kendisi gerçek değildir. Yüzyıllardır insanın toplum

tarafından benimsenmek ve onay bulmak için insanın yüzüne ve bedenine örttüğü maskeler, özellikle kendisi saklamak için seçtiği bir kaçış yoludur (Emir, 2003: 45).

Bireylerin günlük yaşantılarında kullandıkları maskeler onların esas bilinen kimliklerini gösterir (Goffman, 2009'dan akt. Zhao vd., 2008: 1819). Bireyin esas kimliği ise genellikle hep bastırılarak gizli tutulmaktadır (Zhao vd., 2008: 1819).

İmaj yaratma, ya da birileri tarafından üretilmiş endüstriyel imajları kullanma çabası, bugün'ümüze ve burada'mıza dair hoşnutsuzluğumuzdan kaynaklanır; toplumsal sancıların içinde var olabilmeye çalışan insanın, hayata karşı, değiştiremediği koşullara karşı pasif bir direnişidir. Var olan koşulları önce reddeder, sonra imajlara bürünerek umutlanır ve yarattığı hayali kimliğiyle, değiştiremediği koşullardan kaçış yolu bulmaya çalışır. Dolayısıyla imaj yaratma eğilimi, hayata yapay bir yolla tutunma çabasının sonucudur. İnsan, istemediği kendisi yerine hayali kimliğiyle oluşturduğu, olmak istediği kendisini yaratır (Emir, 2003: 177).

Artık hayat bireylere kendileri gibi olma hakkı tanımamaktadır. Bireyler genellikle maskeleriyle var olmaktadır. Bu süreçte yaşanan hayatların ne yazık ki kendilerine ait fikirleri kalmamaktadır. Tabi dolayısıyla anlamı da... Başkalarının hayatlarının ve fikirlerinin birleşimiyle oluşan kimlikler ve ruhlar yığınlarına katılıyorlar (Emir, 2003: 180).

İnsanlar buldukları ortama yeni birisi girdiği zaman genelde o kişi hakkında bilgi edinme ya da hâlihazırda sahip oldukları bilgileri kullanma çabası içine girerler. En merak edilenler o kişinin genel toplumsal ve iktisadi durumu, kendini nasıl gördüğü, çevresine karşı takındığı tavır, işinde usta olup olmadığı ve güvenilir olup olmadığı gibi konulardır. Bu bilgilerin bir kısmı sırf iş olsun diye toplanmış gibi görünse de genelde bu merakın gayet pratik nedenleri vardır. Söz konusu kişi hakkında bu bilgiler gözlemcilerin kendilerinden ne beklediği ve kendilerinin karşısındaki insandan ne bekleyebilecekleri üzerine bir ön bilgi sağlayarak durumun tanımını yapmalarına olanak verir. Bu şekilde bilgilenmek söz konusu kişiden istenen tepkilerin en iyi nasıl alınabileceğinin görülebilmesi açısından yararlıdır" (Toprak, Yıldırım vd. 2009: 105).

Sanal uzamda yaşayan bedensiz kimlikler, dokunma duyusundan ve aktif eylemlerden yoksundur. Bu bedensiz kimlikler öznesiz bir yaşama sahiptirler. Özetle, “görünmez bir iktidarın elinde görünmez kılınmış öznenin özgür kılınmış tutsaklığıdır” (Köse, 2011: 215).

Gözetlenen toplumların yükselişi özellikle kaybolan bedenlerle ilgilidir. Bir şeyleri uzaktan yaptığımız zaman bedenler ortadan kalkar. Örneğin bir telefon ile karşımızdakinin sesini duymaktansa e-posta gönderdiğimiz zaman beden yok oluşu söz konusu olmaktadır. Günümüzde en yaygın olanı gülen yüz sembolüdür. Bu sembol gerçek gülen bir yüzün yerine tutmaktadır, kaybolan beden yerini almaktadır. Bu sorun özellikle iletişim ve bilgi teknolojilerinin büyümesi ve yayılmasıyla modernite ile belirginleşmektedir (Lyon, 2006: 33-34).

Bentham’ın önceleri hapishaneler için düşündüğü panoptik sistem günümüzde de artık teknolojik gözetim sistemleri sayesinde geliştirilmiştir. Günümüzde oldukça gelişen gözetim sistemleri ve yeni iletişim teknolojileri parmak izi tanıma sistemlerinden kapalı devre kamera sistemlerine, barkot okuyuculardan kredi kartlarına kadar uzanmaktadır.

Yeni gözetimde gözle birlikte, yüz yüze iletişimin kaynağı olan yüz ve vücut da mekanikleşmiştir. Lyon’a göre bu değişim çizgisi, yeni teknolojilerin gelişimiyle birlikte, kaybolan yüzü ve yok olan vücudu telafi edecek şeylerin aranmasıyla başlamıştır. İnsanlar artık geleneksel olarak nitelendirilen el sıkma, göz teması gibi görsel, vücutsal ipuçları ve işaretlerin yerini dolduracak araçlara yönelmişlerdir. Bu araçlar yüzyılımızda, sadece pasaport ya da ulusal kimlik kartlarıyla değil, elektronik kartlarla da sağlanmaktadır. Bugün kişilerin cüzdanları ve çantaları kredi kartları, telefon kartları, sosyal güvenlik kartları, sürücü belgeleri, kütüphane kartları, sağlık kartları ve üyesi oldukları kulüp kartlarıyla doludur. ... Ona göre, bu kartlarla birlikte vücutla süregiden ilişkiler bütünü durmadan azalmaktadır. Artık iletişim uzaktan ve elektronik kanalları aracılığıyla devam etmektedir (Lyon, 242-257).

Enformasyon toplumuna bazen olumlu bazen olumsuz yaklaşılmaktadır. Özellikle günümüzde yadsınamaz bir gerçek vardır ki o da: Enformasyon teknolojileri aracılığıyla toplumsal gözetimin yanında bireysel gözetiminde gücünü artırdığı görülmektedir. Dolayısıyla böyle bir ortamda insanların daha görünür

kılınarak mahremiyetlerinin ve özgürlüklerinin ihlali söz konusu olmaya başlamaktadır (Gücüyener, 2011: 51).

Enformasyon teknolojilerinin gündelik hayata dâhil olmasıyla bireyler tek boyutlu bir hale gelmektedir. Bu süreç bize Herbert Marcuse'un Tek Boyutlu İnsan eserini* akla getirmektedir. Marcuse, modern toplumlarda teknolojinin fonksiyonları ile birlikte bireylerin düşünme yetisini yitiren, sorgulamayan tek boyutlu bireyler haline geldiğini düşünmektedir.

Enformasyon teknolojilerinin gözetimi kolaylaştırdığı temel alan özellikle bireyler ve olaylar hakkında ekonomik ve hızlı bilgi toplama işidir. Kolayca toplanmakta olan bilgiler aynı hızla işlenmekte ve dolaşıma sokulmaktadır. Böylelikle bilginin denetimi sağlamakta, toplumsal denetim ve gözetimin kamusal ve özel yaşamın her anına girmesine olanak tanınmaktadır. Bu süreçle birlikte mahremiyetin ihlâli konusu gündeme gelmektedir: “kitle iletişim araçlarının tüketim kültürüne dayalı kamusalılığı üzerinden çekirdek ailenin iç dünyasına sızan toplumsal güçlerin akınlarını başlattığı gediğe dönüşmüştür (Habermas, 2003: 283).

Kimlik, içler acısı saçmalıkta bir hayaldir. İnsanın, yapacak daha iyi bir iş olmadığına hayalini kurduğu kendisi olma isteğidir. İnsan her tür tükelliğini kaybettiğinde kendini ve kendinin kabul edildiğini hayal eder. Artık günümüzde ne egemenlik için çarpışıyoruz ne de zafer için mücadele ediyoruz; kimlik uğruna savaşıyoruz. Egemenlik bir tür üstünlüktü, kimlik ise gönderimden başka bir şey değildir. Egemenlik serüvenlerle doluydu, kimlik ise güvenlikle alakalı (sizi tanıyan kontrol sistemleri de dâhil olmak üzere). Kimlik, özgürleşmiş varlığın; ancak boşluk ortamında özgürleşmiş ve kim olduğunu artık bilmeyen varlığın sahiplenme takıntısıdır. Hiçbir niteliği olmayan bir tür varoluş etiketidir (Baudrillard, 2012: 56).

* Marcuse, modern toplumların tek – boyutlu bireyler ürettiğini belirttiği “Tek Boyutlu İnsan” isimli eserinde şöyle demektedir: “Modern toplumun üretkenliği, insan gereksinim ve yetilerinin özgür gelişimini yok edicidir, barışı, sürekli savaş gözdağı tarafından sürdürülmekte, büyümesi varoluş için savaşımı – bireysel, ulusal ve uluslararası – barışçılaştırmanın gerçek olanaklarının baskılanması üzerine dayanmaktadır. Bu baskı toplumumuzun önceki, daha az gelişmiş evrelerini ıralandırmış olandan öylesine, ama tersine bir güç konumundan işlemektedir... Toplumumuz, merkezkaç toplumsal kuvvetleri, terör ile olmaktan çok teknoloji ile yenerek ezici bir etkinliğin ve yükselen bir yaşam ölçüsünün ikili temeli üzerinde ayırt edici yanını göstermektedir”(Marcuse, 1990:7-8).

Beden, benlik ve bireysel kimlik gibi kavramlarla karşılaştırıldığında basit bir kavram gibi görünmektedir. Beden kendisine mahkûm olduğumuz, içinde yaşadığımız bir nesne, huzur ve haz duygularının kaynağı ve ancak aynı zamanda rahatsızlıklar ve gerilimler alanıdır (Giddens, 2010: 132).

“Bununla beraber vurgulandığı gibi beden sadece sahip olduğumuz fiziksel bir varlık değildir; o aynı zamanda bir eylem sistemi bir praxis tarzıdır. Bedenin gündelik hayatın etkileşimleri içinde pratik olarak yer alması tutarlı bir bireysel-kimlik duygusunu sürdürmenin temel unsurlarından biridir” (Giddens, 2010: 132).

İktidarın bedenle ilişkisi yeni bir olgu değildir, insanlık tarihi boyunca iktidardaki güçler hegemonyalarını devam ettirmek için bedeni kontrol altına almayı sağlayan mekanizmalar geliştirmişlerdir. Çünkü “beden; kültürel ve toplumsal olarak oluşturulur... tarihsel olarak bilgi ve iktidar tarafından oluşturulur” (Özarslan, 2008: 140).

Ancak iktidarların beden politikaları sürekli gelişmektedir. Beden üzerinden bilgi toplanması ve bunun iktidar amaçlı kullanımı da değişimler geçirmiştir.

“Her şeyin ölçüsü olduğu düşünülen bedenin ta kendisi, onu yaratan güçlerin çarpışma alanıdır. Kişi ve benlik gibi beden de bir iç ilişkidir ve dolayısıyla gözenekli ve dünyaya açıktır” (Harvey, 2011: 164).

Özetle, teknolojik gelişmelerin de katkısı ile toplumlar hız kesmeden ilerlemeye devam etmektedirler. Bu paralel ilerleme dolayısıyla gözetim pratiklerine de etki etmektedir. Teknolojik her bir gelişmeyi kendi çıkarları için kullanan gözetim, bir yandan da teknolojik gelişmeleri teşvik eden bir işleve sahiptir. Günümüzde bu süreçten faydalanan gözetim, denetimini sıkılaştırmaktadır.

Enformasyon toplumu ile birlikte tüketimin sunduğu iletişim teknolojileriyle çoğunluğun azınlığı gözetimi ve denetimi kolaylaştırmıştır. “Panoptik gözetimin devlete verdiği yönlendirici rol, yeni gözetim iktidarlarının referansı olmuştur. Çoklu iktidar kaynakları, düzenin devamı için gerekli gözetim ve denetim adına çoğunluğa düşünceler, fikirler, yaşam tarzları, kimlikler sunmuş ve bunları özgürce seçmeleri

için onları ayartmıştır. Böylece bireyler toplum hapisanesinden çıkmışlar; ancak her bir bireyin içine birer hapisane kurulmuştur” (Gücüyener, 2011: 120).

Dolayısıyla bu süreçte, herkes başkaları tarafından gözetlendiğinin veya gözetlenebileceğinin korkusunu yaşamaktadır. Bireyler, çeşitli yöntemlerle denetim altında tutulup istenilen kıvama getirildiklerinden hiç kuşku duymamakta ve tamamen kendi tercihleri olduğuna inandırılmışlardır. Gözetimin esas amacı olan bireyin otoritenin uygun gördüğü davranışları benimseyerek kendi kendini kontrol etmesini böylelikle sağlamaktır.

Gözetim ve gözetleyenin aynı zaman diliminde olduğu eski sistem yerine artık gözetlenen geçmiş, bugünü ve yarını ile tüm zamanlarda kontrol altında tutulmaktadır. Elde edilen bilgiler belli periyotlarla geri çağırılmakta iken günümüzde gerçek zamanlı tam bir geri bildirim sistemi oluşturulmuştur. Önceden gözetim teknolojileri sınırlı bir elitin kontrolünde iken artık görece daha demokratik olarak toplumun genelinin kullanımına açık hale gelmiştir. Bilgi toplama eyleminin odağında önceden belirli bir birey varken artık bireylerle birlikte ilgi alanlarına dayalı kategoriler izlenir olmuştur (Marx, 2002: 11).

Gözetim önceden daha yüzeyselken artık daha derinlemesine gerçekleşmektedir. Geleneksel gözetimde doğrudan temsil gerçekleşirken yeni gözetimde buna gerçeğin simülasyonu dahil olmuştur. Gözetimde kimliklerin tanımlanmasında bireye yoğunlaşırlarken artık belirli olanların yanında anonim kişilikler ve kitlelere ağırlık verilmiştir. Önceden gözetim sadece uzmanların işiyken artık aynı zamanda kişiler kendi kendilerini de gözetlemektedirler. Farklı format ve konumdaki verilerin depolanması, organize edilmesi, geri çağırılıp çözümlenmesi ve birbirleriyle ilişkilendirilmesi daha kolay hale gelmiştir (Marx, 2002: 11).

4. YENİ GÖZETİM VE KOLEKTİF BİLİNÇDİŐİ KURAMI ARASINDAKİ İLİŐKİNİN FİLM ARACININ OLANAKLARI AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Sinema sanatı, toplumların bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır. Ekonomik ve sosyal koŐullardan beslenen sinema, bireylerin ortak deđerlerini beyazperdeye taşımaktadır. Dolayısıyla yeni anlamlar da üretirken toplumları bir arada tutmaktadır. “Sinema, İncil’deki Babil Kulesi mitosundan beri insanın rüyasını gördüğü evrensel bir dil olarak doğmuŐtur” (Gönen, 2007: 61).

Bu yönüyle sinema sanatının temel işlevi aslında kültürle de ilişkilidir. Ayrıca ideolojik yönüyle de dikkat çeken bu sanat, farklı ideolojilerin, farklı deđer ve inançların taşıyıcısı haline gelmektedir. Bu süreçte toplumu yönlendiren egemen güçler, sinemanın bu işlevlerini fark ederek bu sanatı kitlesel ve küresel bir ideolojik araç olarak kullanmışlardır. Dolayısıyla en önemli eğlence araçlarından biri olan sinema, ideolojik bir aygıt olarak ekonomik sisteme bağımlı bir şekilde varlığını sürdürmektedir (Uludağ, 2011: 74).

Film kendisini yaratandan bağımsız fakat kendini izleyenlerden bağımsız değildir (Belkaya, 2001: 77). “Beyazperdede geçen olay ne kadar gerçekdışı olursa olsun, seyirci buna tanık olur ve deyim yerindeyse olaya katılır. Bu nedenle, olayların gerçek olmadığını bilmesine karşın sanki gerçekmiş gibi duygusal bir biçimde tepki gösterir” (Lotman, 2012: 23). Seyirci adına özdeşilen karakter savaŐır, acı çeker, mutlu olur. Seyirci ise kendisi bir şey yaşamadan ona eşlik etmenin heyecanını, hazzını yaşamaktadır (Küçükgöncü, Saygılı ve Kara, 2011: 49).

Filmsel anlatım ile Jung’un kolektif bilinçdışı kuramı arasında bir çakışma noktası olduđu düşünölmektedir. Düşler, insanın kişisel çelişkilerinin ötesinde kolektif bilinçdışını ortaya koyabildiği gibi filmler de bir noktaya kadar aynı işlevi görmektedir. Bu doğrultuda, filmler bilinçli bir gerçek resim sunarken, diđer yandan bir bilinçdışı gerçeğinin sembolik resmini sunmaktadırlar.

Dolayısıyla bu ana başlık altında öncelikle ‘Fिल्msel Anlatımı Kurmada Kolektif Bilinçdışı Kuramının Rolü’ sonrasında ‘Film Olgusunun Bir Gözetim Pratiği Olarak Değerlendirilmesi’ ve son olarak ‘Yeni Gözetim ve Kolektif Bilinçdışı Kuramı Arasındaki İlişkiye Dair’ adlı başlıklar yer alacaktır.

4.1. Fिल्msel Anlatımı Kurmada Kolektif Bilinçdışı Kuramının Rolü

Fिल्msel anlatımın masalsı bir dili olduğu düşünülmektedir. Çünkü tıpkı masallardaki gibi beyazperdeye aktarılan karelerde nesnelere bazen dev gibi bazen de cüce gibidirler. Kimi zaman üstün yetenekleri olan kahramanlar kimi zaman eksikleri, zaafı olan kahramanlarla karşılaşırız. Bambaşka bir şekilde, tadda algılarımız dünyayı sinema aracılığıyla. Dolayısıyla masallarda, destanlarda, edebiyatta olduğu gibi filmlerde de bilinçdışının diliyle karşılaşırız (Terbaş, 2013: 2).

“Bilinçdışının dilini konuşan” (Gabbard, 1997: 429-434) filmi daha derinlikli anlayabilmek için psikanalitik bir bakışa sahip olmak gerekmektedir. Dolayısıyla psikanalitik yaklaşımla bir filmi inceleyen film eleştirmeni, yönetmenin kişiliğini nasıl dışavurduğunu, bu süreçte kullandığı filmsel anlatım yöntemlerini nasıl kullandığını ve hatta düş süreci ile benzerlik gösteren bu imgesel yapının tüketicisi olan seyircinin nasıl konumlandığını dahi inceleyebilmektedir (Belkaya, 2001: 170).

Dolayısıyla film, yalnızca filmin yaratıcısının bilinçdışını değil, aynı zamanda seyircinin kolektif bilinçdışını da temsil etmektedir. Bu süreçte film sadece yönetmenin düşü değil, seyircinin de gördüğü düşür.

Film eleştirmenin aslında filmlerin açık içeriğinden ziyade örtük içeriğine odaklanması gerekmektedir. Özellikle yönetmenin bilinçdışının dışavurumunun filmlerinde ortaya çıktığı düşünülmektedir. Ayrıca kolektif bilinçdışının dışavurumunun izleri de film sahnelerinde yer almaktadır. Film sahneleri aynı bir düş görme deneyimine benzerlik göstermektedir. “Film seyretme sürecinin düş görme sürecine olan benzerlikleri yalnızca ortamın düş ortamına benzerliğinden değil, aynı zamanda film anlatısının düşlerde olduğu gibi yapılandırılmasından ve benzer işlevleri yerine getirmesinden kaynaklanmaktadır” (Belkaya, 2001: 168).

Salonun sağladığı rahat ve karanlık ortamın gevşemesi içinde film seyreden seyirci, yönetmenin kendi bilinçaltına ya da kolektif bilinçdışına ait de seyretmektedir. Filmlerdeki istenç dışı düşünceler psikanalitik eleştiri yaklaşımını kullanan eleştirel bir okuma süreci sonunda, anlamları açık bir şekilde ortaya konmuş istençli düşünceler durumuna dönüştürülürler. Bu nedenle psikanalitik yöntemi kullanarak, düşleri çözümleyen bir psikanalistin yaptığı şey ile psikanalistin yöntemini kullanarak filmleri çözümleyen bir film eleştirmeninin yaptığı şey aslında büyük bir farklılık göstermemektedir (Belkaya, 2001: 169).

Dolayısıyla filmleri yönetmenin bir rüyası olarak ele alırsak, “rüyada bilinçdışı arzu rüyayı görenin bilincine ulaşmak isterken, yönetmenin bilinçdışındaki arzu filmler vasıtasıyla izleyicinin bilincine ulaşır. Başka bir açıdan söylersek film analizi tıpkı bir rüyanın ‘açık metni’, ‘örtük içeriği’, ‘bilinçdışı arzu’su arasındaki ilişkilerin anlaşılmasına benzer şekilde analiz edilebilir” (Bilici ve Saygılı, 2011: 64).

Bilinçdışı, film biçimini nasıl yapılaştırdığını göstermek üzere bir politik silah olarak benimsenmiştir (Mulvey, 1997: 38’den akt. Kırel, 2012: 219). Freud, özellikle sanatçıların eserlerini nevrotik bir hastaya gösterdiği hassasiyetle incelemiş ve böylece bir psikanalitik uygulama gerçekleştirmiştir (Belkaya, 2001: 167).

Dolayısıyla, psikanalitik yaklaşımda yönetmenin yanı sıra filmlerin içeriğinin ve filmde yer alan karakterlerin de birer psikanalitik veri olarak değerlendirilmesi söz konusudur. Böylece incelenen filmler sadece bilinçli bir yaratıcı eylemin ürünleri olarak değil, bilinçdışının da göz önüne alınarak değerlendirilmesine imkân tanımaktadır. Aynı zamanda filmlerin eleştirilmesinde diğer kuramsal yaklaşımların eksik bırakabileceği birçok alan ele alınmış olacaktır (Özden, 2000: 152).

Sıradan bir seyirci filme bağımlı yani edilgendir. Filmle mutlaka bir özdeşleşme süreci yaşamaktadır. Bu süreçte sinema, adeta bir ayna gibi seyircinin kendisini yansıtmaktadır. Özellikle seyirci perdedeki imge ile film araçları ve anlatım olanakları aracılığıyla bir özdeşleşme yaşamaktadır. Film bu özdeşleşme ile seyircinin perdedeki imgeleri kendi yansıması olarak görmesini sağlamakta ve seyirciyi filmin sunduklarına inandıran bir inanç rejimi içine sokmaktadır (Belkaya, 2001: 171).

Jung’un karşıtlıklar ve denge ilkeleri özellikle çelişkili simgelerin çözümlenmelerinde büyük önem taşır. Hillman düşlerdeki simgelerin

belirsizliđi Jung'un ruh durumuyla ilgili her Őeyi 'geçmiŐ' ve 'gelecek' olarak görür. Bu bağlamda zaman kavramında özdeksellik söylenbilimsel bir yaklaŐımı yeđlemiŐtir. Zaman aynı anda 'geçmiŐ'i, 'Őimdi'yi kapsar. Bu durum da film çözümlemesinde eksiksiz bir olgu niteliđi taŐır (GündeŐ, 2003: 85).

Christian Metz'e göre sinema kodlara dayanan bir söylemdir. Kodlar, yaŐadığımız toplum ve kùltür içinde deneyimlediğimiz, öđrendiğimiz çağrışım kalıplarıdır. Sahip olduđumuz bu kodlar baŐka bir deyiŐle gizli yapılar, yaŐam biçimimizi etkilemekte özellikle de iletiŐim araçlarında bulunan göstergeleri ve sembolleri yorumlamamızı sađlamaktadır. Bu kodlar çođu zaman üstleri örtülü durmaktadırlar. Filmlerde sıklıkla karŐılaŐtığımız bu kodlar çözümlene yoluyla ortaya çıkarılmaktadır. (Belkaya, 2001: 78; 80).

Sözünü ettiğimiz kodlar, yönetmenin vermek istediđi iletiyi göndermek için kullanılır. Filmin anlaşılmasını sađlayan bu mantıksal iliŐkilerin fiziksel varlıkları yoktur sadece, filmin iletisini gerçekleŐtiren kurallardır (Büker, 1996: 76).

Bir baŐka önemli nokta ise yönetmen, seyircinin bastırılmış arzusunu oyuncuya yansıtmaktadır. Dolayısıyla psikanalitik kuramdan yola çıkarak ego, imge, yansıtma ve ben oluŐumu üzerine seyirci ve film iliŐkisi ortaya çıkmaktadır (Kirel, 2012: 225).

Jung, daha önceki bölümlerde bahsettiğimiz üzere ruhun enerjisine libido adını vermektedir. Sinemada da libido kendine göre özellikleri kahramanlar üzerinden yansıtmaktadır. Genellikle filmlerde id, kötü karakter; ego kahraman; süperego ise yol gösterici olarak temsil edilir (Indick, 2011: 31).

Kahramanın kötü üzerinde kazanmış olduđu zafer egonun id üzerindeki zaferini simgelemektedir. Dolayısıyla sembolik olarak kahraman rakibini yenerken kendi bilinçdışındaki bastırılmış olan gölgesini yenmektedir. Örneđin, Cape Fear (Korku Burnu, 1991) filminde Max Cady (Robert De Niro) karakteri birincil dürtülerine (seks ve saldırganlık) kapılır. Bu filmde İd'i açıkça görmekteyiz.

Filmlerden süperegoya Star Wars (1977) Obi Wan Kenobe (Alec Guinness) karakteri örnek verilebilir. Obi Wan, Luke'a Karanlık Lord'la karŐılaŐmasında

ihtiyaç duyacağı psikolojik gücü vermekle birlikte bu gücü nasıl kullanacağını öğretir (Indick, 2011: 24).

Genellikle film karakterleri, bencil ihtiyaçlarının üstlerinden gelmeleri gereken bir vicdan hesaplaşması yaşarlar. Kahramanın bu serüveni egonun gelişimi ve idin üzerindeki süperegonun zaferini temsil etmektedir (Indick, 2011: 32).

Jung'a göre ruh durumuyla ilgili her şey geçmiş, geleceği ve şimdiki kapsar. Bu süreç film çözümlemesinde eksiksiz bir olgu niteliği taşımaktadır (Gündeş, 2003: 85). Özellikle "çözümlemeci ruhbilim film karakterlerinin oluşumunu ve koşullandırılmasında önemli bir rol oynar" (Gündeş, 2003: 84).

"Film çözümlemesi sırasında simgelerin çözümlenmesi onların birçok değişik anlam taşıdıkları göz önünde bulundurulmalıdır. ... Simgeler karakterlerin ruhsal durumu ve filmin söylenbilimi ile yorumlanabilir" (Gündeş, 2003: 85).

Örneğin, Dominique Fernandez, Eisenstein'in filmsel yapıtlarını irdelerken yapıtların Eisenstein'nın yaşamöyküsünü anlattığını düşünür. D. Fernandez'e göre Eisenstein'ın bastırılmış eşcinselliğiyle yapıtları etkilenmiştir. Bir başka örnek ise Donald Spoto'nun Alfred Hitchcock incelemesidir. D. Spoto'ya göre Hitchcock da hem elezimeci (sadist) hem de özezimeci (mazoşist) kişiliğiyle yapıtlarını etkilemektedirler. Dolayısıyla özne ve yaratıcısı ile film olgusu arasındaki ilişki yönetmenin ruhsal durumlarıyla yakından bağlantılıdır (Gündeş, 2003: 80).

"Jung'a göre bilincin keskinleşmesi için karşıtlıkları anlayarak anlam bütününe ulaşmak gerekir. Burada önemli olan ayrıştırma işlemidir. Kavramların tümlemesi iyi/kötü gibi "karşıtlıklar"la ayrıştırmaktadır. Bu durum tersine işlediğinde tek önlü algılamaya neden olur. "Karşıtlıklar" filmlerde anasöylen, ikincil ve yansöylen izleği kahramanın kişileşme sürecinde çoğu zaman ekinse anlamda kişileşme arayışına ve yansıtmasına katkıda bulunur. Çözümlemeci ruhbilim kuram uygulanarak, karakterlerin kişileştirme sürecine bakış açıları çeşitlenebilir" (Gündeş, 2003: 85).

Filmsel donanımın özünde özdeşleşme ve röntgencilik olmak üzere iki temel kavram özellikle vurgulanmaktadır. Psikanalitik eleştirinin belirleyici kuramlarından olan feminist sinema kuramcısı Laura Mulvey ise bu konu hakkındaki görüşlerini

şöyle ifade etmektedir: Özdeşleşme, sinemanın bir ayna özelliği taşıyor olduğunu ve bu aynanın her düzeyde, uzamda insansal bir biçim sergilemektedir. İzleyici bu süreçte, aynadaki görüntü ile bütünleşir, özdeşleşir. Röntgencilik ise karşındakini hep nesne niteliğiyle algılayan itkidir. Dolayısıyla bu iki kavram birbirini bütünlemektedir (Gündeş, 2003: 94).

Sinematik toplumu anlamının en önemli yollarından biri de ‘röntgencinin bakışı’ndan bakmaktır. Foucault, ‘röntgencinin bakışının’ her bireyin gözetimi içselleştirdiği inceliyici bir bakış olduğunu düşünmektedir. Bu görüşten hareketle Norman Denzin, “röntgencinin ikonik, postmodern kişi ve sinematik bakışın bir ürünü olduğunu” vurgulamaktadır (Denzin, 1995: 1).

‘Film Olgusunun Bir Gözetim Pratiği Olarak Değerlendirilmesi’ bölümünde film olgusunun insan algısı üzerinde manipülatif bir güce sahip olduğu ve filmin sadece bir sanat formu değil, bir gözetim pratiği de olabileceği bu bölümde tartışılacaktır. Gözetimin esas amacının, bireyin otoritenin uygun gördüğü davranışları benimseyerek kendi kendini kontrol etmesini sağlamak olduğu ve film olgusunun ise bu durumun kanıksanmasında etkin bir rol oynadığı düşünülmektedir.

4.2. Film Olgusunun Bir Gözetim Pratiği Olarak Değerlendirilmesi

Sinema bir takım olası hazlar sunmaktadır. Bunlardan biri skopofilidir. Yani görmekten zevk alma durumudur. Seyirci bakmaktan cinsel haz duymakta ve temsil edilene bakış ile sahip olmaktadır. Dolayısıyla bakmanın kendinin bir zevk kaynağı olduğu durumlar vardır, aynen bakılmada da zevk olduğu gibi (Mulvey, 1997: 40’dan akt. Kırel, 2012: 223). Freud ise çalışmalarında skopofili’yi “öteki insanları nesnelere gibi ele almakla, onları denetleyici ve meraklı bir bakışa tabi kılmakla” (Mulvey, 1997: 40’dan akt. Kırel, 2012: 223) şeklinde ifade etmektedir (Kırel, 2012: 223). Röntgencilik ve teşhircilik de skopofilik eylemlerdir.

Bakış sorunu denilen kavram psikanalitik kuram eşliğinde mutlaka ele alınması gerekmektedir. Sinema ile bakmaktaki haz arasındaki ilişkinin nedeni ancak psikanalitik kuramsal zeminden yararlanılarak açıklanabilmektedir.

Örneğin, Umut Tümay Arslan’ın ‘Aynanın Sırları: Psikanalitik Film Kuramı’ (2009) adlı çalışmasında Arslan, Christian Metz’in öznenin film seyrederken aldığı

hazrı sorgulamakta ve Metz'in görüşlerine şöyle yer vermektedir: "öznenin kendisi ve öteki, onu çevreleyen dünya üzerinde efendi olma duygusundan, öznenin aynada kendisini tanıdığı ilksel narsisistik hazdan beslenmektedir. Dolayısıyla film seyretme, zorunlu/özsel regresif karakteri nedeniyle özel bir simgesel davranıştır" (Arslan, 2009: 19).

Gözetleme yani bir anlamda röntgencilik (voyeurism) cinsellik içeren bir eylemdir. Gözetleyen için gözetlenen her nesne erotikleşir ve hatta giderek pornografikleşir. Dolayısıyla gözetleyen cinsel bir göndermede olmasa bile birisini gözetleme eyleminin hazına sahip olur, "gözetlemede, özellikle de gözetmenlerin bakışında, gözetlemenin zevkine ve zevki gözetlemenin zevkine yabancı olmayan bir şey vardır" (Foucault, 2003: 109'den akt. Çoban, 2008: 122).

Böylelikle toplumun bu süreçten zevk alması, iktidarın istemine gerek bile kalmadan bireyin kendisinin gözetlenmesinden zevk alması ve istemesi (teşhircilik) ise toplumun iktidara teslimiyetini olası kılmaktadır (Çoban, 2008: 122).

Baudrillard'a göre, kitleler iktidar tarafından güdümlenmiş sinema ile uyutulmuştur. "Kitleler kendiliğinden vurdumduymaz olamaz. Çünkü ona vurdumduymaz olma hakkı ve yetkisi verilmemiştir. Çünkü bu vurdumduymazlık kendisine ancak iktidar tarafından bahşedilebilir" (Baudrillard, 2013b: 19).

"Film içinde bakışların yeniden döşenmesi sinemasal aygıtın röntgenci hazrını ikiye katlar" (Kırel, 2012: 198). Aslında seyirci filmdeki karakterlerin özel hayatlarını izleyen bir dikizci konumundadır. Kullanılan dikizci öğeler ise bazen örtük bazen doğrudan kullanılmaktadır. Örneğin, dürbünlerle dolabın içinden veya bir pencereden gizlice başka birini izlemek gibi çekilen çekimler çok yaygın kullanımlardır. Bu duruma en güzel örnek '*Arka Pencere*' (Rear Window, 1954) ve '*Mavi Kadife*' (Blue Velvet, 1986) filmleri olacaktır. Özellikle gerilim filmlerinde bu kullanıma başvurulmaktadır (Vineyard, 2000: 55'den akt. Kırel, 2012: 170).

Rear Window filmi, ayağı alçıda olduğundan tekerlekli sandalyeye mahkûm olan bir fotoğrafçının Jeff (James Stewart)'in öyküsüdür. Aslında Jeff'in sinema salonundaki koltuğunda merakla oturan film seyircisinden bir farkı yoktur. Seyircide Jeff gibi dünyaya açılan sinema perdesinden başka başka hayatları izlemektedir.

Hitchcock bu filmde seyircinin kendi konumunu da düşünmesini istemektedir. Bu benzerlik, özellikle öznel kameranında kullanımı ve kameranın gören bir göz olmasıyla (kamera-göz) seyircinin ve Jeff'in karşıdaki evleri izlemesiyle özdeşleşme gerçekleşmektedir (Gönen, 2007: 65-66).

Yine de bu tarzda kamera-gözün bakış açısının, seyircinin gözüyle özdeşleşmesi yeni bir durum değildir. Bu benzerlik, sinemadan önce (perspektif ile birlikte resim ve) fotoğraf makinesinin çekimlerinin insan gözüyle aynı bakışa sahip olduğu, eğretilmeli olarak vurgulanmıştır. Zate filmde, karşıdaki evleri izleyen Jeff bir profesyonel fotoğrafçıdır ve fotoğraf makinesinin uzun objektifiyle (mekanik-göz ile) karşıdaki dünyayı çerçeveleyip, dikizlemektedir. İşte bu mekanik-göz eğretilmesi temeli üzerinde, birçok farklı sinema teorisi geliştirilmiş bulunmaktadır. Bazin'e göre kamera-göz, gerçekliği nesnel olarak kaydeden tarafsız bir aygıttır. Bu anlamda kamera-göz müdahaleci olmamalı ve seyircinin gözüne özgürlük tanımalıdır. Pudovkin'e göre ise kamera-göz daha çok seyircinin gözüne rehberlik etmelidir. Oysa Noel Burch'a göre, kamera, bir gören göz olmaktan önce, belli bir dikkatle ve belli bir anlamda dünyaya bakış açısıdır; yani bir üslup içerir (Gönen, 2007: 67).

Aynı zamanda seyircinin karanlık bir sinema salonunda deneyimlediği bu olay yani perdeye yansıyan imajlardan başka bir şey görememesi, Platon'un Devlet kitabında tasvir ettiği mağara mitosuna benzemektedir. Mağara zincirlenmiş tutsakların, mağaranın duvarındaki gölgeleri gerçeklik olarak algılamasına benzemektedir (Gönen, 2007: 68).

Gerçek her zaman için terörist bir özelliğe sahip olmuştur. Sinemanın gerçekle bu yüzde yüz örtüşme/çakışma arzusu aynı zamanda onu kendi kendisiyle de yüz yüze örtüşmeye iter gibidir. Burada bir çelişkiden söz edilemeyeceği gibi bir hipergerçek tanımı olarak da kabul edilebilir. Film canlı ve çarpıcı bir betimleme, bir ayna işlevi gören bir öyküdür. Sinema kendi kendini taklit edebilmekte, kendi kendinden kopya çekebilmekte, kendi klasiklerini yeniden çekebilmekte, özgün mitlerini yeniden gündeme getirebilmekte, özgün sessiz filmlerden daha da kusursuz sessiz filmler üretebilmektedir (Baudrillard, 2013a: 77).

Dolayısıyla bu noktadan hareketle gözetim, gözetleme ve röntgencilik kavramlarının film ile ilişkisi ele alınmalıdır. Özellikle çalışmada da yer alan, Hollywood ana akım sinemasının bu kavramlarla, yeni gözetim olgusuyla paralellik gösterdiği ve bireyin voyerist tarafını kullandığı düşünülmektedir.

“Anadamar filmler, seyircinin varlığından habersiz (miş) gibi kapalı bir dünya yaratırlar. Sinemanın zaten karanlık bir ortamda film seyredilmesine olanak tanıyan fiziksel yapısı bu anlamda sözü edilen voyeristlik duyguyu uyandırabilir. Bunun yanı sıra, klasik sinemanın seyirciyi yok sayan sinemasal anlatım dilini kullanması da film karakterlerinin rahat bir biçimde seyirci tarafından gözetlenmesine olanak sağlar” (Kırel, 2012: 224).

Teknik donanım da bu süreci hızlandırdığı gibi, kamera izleyicinin röntgeni kimliğiyle özdeşleşmesini de sağlar (Gündeş, 2003: 81). Dolayısıyla, seyirci öykünün varlığının farkında olmamasının verdiği psikolojik rahatlık ve haz içinde seyretmeyi sağlayan röntgencilik ile seyirci perdedeki sembolik olarak kendi imgesi ile özdeşleşmektedir (Belkaya, 2001: 171).

Filmlerin haz ilkesinin egemenliğinde olduğunu unutmamak gerekir. Filmlerin bu süreçte psikolojik bağlamını gözden kaçırmadan incelemek bu doğrultuda oldukça önemlidir. Bu noktadan hareketle, Jung’un çözümlemeci ruhbilimsel film çözümlemesi filmdeki karakterlerin oluşumu ve hikâyeye katkısının tespitinde önemli bir rol oynamaktadır.

Çözümlemeci ruhbilimsel film çözümlemesinde bakış sorunu, özne-izleyici sorunu, film olgusuyla izleyici ilişkisi, izleyici filmsel kişi ilişkisi oldukça önemli parametrelerdir. Film bu parametreler aracılığıyla izleyiciye ne zaman güleceğini, ne zaman ağlayacağını ve ne düşüneceğini söylemektedir (Gündeş, 2003: 93; 119).

Hollywood neredeyse yaşamımızın ayrılmaz parçası haline gelmiş bir düşünce fabrikasıdır. Hollywood ile ilgili temel sorun aslında büyük ölçüde duygulara dayanmasıdır. Düşünceyi, akli, eleştirmeyi ve sorgulamayı bir yana bırakarak seyirciyi bu şekilde yakalamasıdır. Dolayısıyla sıradan insanın günlük hayatında örselenen kendi gerçekliğinden hem kopması hem de sığınmasını sağlamaktadır. Böylece hiç de masum olmayan kaçışçı bir anlatı oluşturmaktadır (Gönen, 2007: 9).

4.3. Yeni Gözetim ve Kolektif Bilinçdışı Kuramı Arasındaki İlişkiye Dair

20. yüzyılda mitolojinin araştırılmasında yeni yöntemler ve teoriler ortaya çıkmıştır. Bu yöntemlerden biri Carl Gustav Jung'un psikanalitik ve arketip yöntemidir (Bayat, 2007: 33). “Jung'un iddiası basitçe bütün insanların, kişisel deneyimlerine bakmaksızın, evrensel insani meselelerle bağlantılı ortak ilişkileri paylaştıklarıdır” (Indick, 2011: 132).

Jung yaşamı boyunca mitoloji ile yakından ilgilenmiştir. Mitosları insan yaradılışının temel ifadeleri olarak gören Jung şöyle düşünmektedir: “Bir mitos biçimlendiği zaman ve sözlerle dile getirildiğinde bilincin ona biçim verdiği gerçektir, ama mitosun ruhu, simgelediği yaratıcı iti, dile getirdiği ve uyandırdığı duygular, hatta konusunun büyük bölümü, kolektif bilinçdışından çıkar” (Gürol, 1977: 12).

Mitoslar, doğal olayları (güneşin doğuşu ve batışı, ilkbaharın gelişi gibi) açıklamak için ortaya çıktıkları düşünülmese rağmen Jung'a göre daha öte bir şeyi ifade etmektedirler (Gürol, 1977: 12).

Doğada küçük gruplar halinde yaşayan insanın toplu yaşama geçmesi yaşam biçiminin ve kurallarının da değişmesi anlamına gelir. Mağaralarda veya küçük köy yerleşimlerinde yaşamak tabuları, yasakları ve düzeni bereaberinde getirmiştir. Bu yasalar ve yasaklar ile dayatılan yeni yaşam biçimi insanın bilinciyle birlikte bilinçdışının da oluşmasında katkı sağlamıştır. Ve insan bilincinin yetmeyeceği, varoluşsal anlamlar ve problemler karşısında çözümünü bilinçdışının ürettiği mitoslarda bulmuştur (Gezgin, 2014: 64).

“Ruh insan bedeninin, aynı organlara, aynı güdülere, aynı dürtülere, aynı çelişkilere, aynı korkulara sahip tüm insanlarda özünde aynı olan iç deneyimidir” (Campbell&Moyers, 2009: 77). “Ruh, düşlerde olduğu gibi mit ve masalarda da kendini anlatır ve arketipler bu doğal etkileşimde ‘oluşum, yeniden oluşum, ebedi zihnin ebedi eğlencesi olarak görünürler” (Jung, 2013b: 87). Genellikle düşlerimiz nitelik bakımında mitlerle benzeşmektedirler. Mitler bugünkü düşünce şemamız içinde çoktan yerlerini almışlardır.

Mitoslar, kolektif bilinçdışının dolaysız ifade şeklidir. Bütün topluluklarda ve her çağda aynı biçimlerde rastlanmaktadır. Normal insanın düşlerindeki mitolojik imgelerin belirgin izleri ile kolektif bilinçdışının varlığı anlaşılmaktadır. Bu imgeler öyledir ki bireyin kendisinin bilinçli olarak önceden bilmesi mümkün değildir (Gürol, 1977: 12).

“Bu ortak zeminden, Jung’un arketip adını verdiği mitlerin ortak düşünceleri ortaya çıkmıştır” (Campbell&Moyers, 2009: 77). Arketipler, ilksel imgelerdir, özellikle anormal zihin durumlarında, psikozların hayallerinde ve düşlerde görülmektedir (Gürol, 1977: 14).

Bu imgelerin kendilerinin bir gücü ve enerjisi vardır: Hareket ederler, konuşurlar, algılarlar ve amaçları vardır; bizi büyülerler, tamamıyla bilinçli niyetimize karşın davranmamıza neden olurlar. Hem yaradılışı, hem yok edilişi, hem sanat yapıtını, hem de çılgın bir kalabalığı esinlerler, çünkü ‘insanlığın, tanrılarını, şeytanlarını ve onsuz olmaktan çıkacak şu güçlü ve her şeye gücü yetecek düşüncelerini aldığı bir gömüdür (Gürol, 1977: 14).

Düş, “bilinçli hayatlarımızın üzerinde durduğu o derin karanlık zeminin kişisel bir deneyimidir; mit ise bir toplumun rüyasıdır. Mit kamusal rüyadır; rüya ise kişisel bir mittir. Eğer kişisel mitiniz, rüyanız, toplumunkiyle çakıyorsa, kendi grubunuzla uyum içindediniz demektir” (Campbell&Moyers, 2009: 40).

İnsanların ortak yanları mitlerle ortaya çıkmaktadır. Mitler bireylerin anlam arayışının hikâyeleridir. Örneğin, Kozmogonik mitler, ilk insanın yaratılması mitleri, türeyiş mitleri, takvim mitleri, Tanrılar hakkında mitler, köken mitleri, dünyanın sonu hakkında mitler, totem mitleri, kahramanlık mitleri... (Bayat, 2007: 15-16).

“Mitler düşsel bir içerik olarak değerlendirilirken, sinemada da belirleyici bir rol oynamaktadırlar” (Baudrillard, 2013a: 71). Bu mitlerin genellikle filmlerde de işlendiğini görmekteyiz. Özellikle “sinemada yoğun bir mitolojik malzeme kullanıldığı ve mitolojinin yeniden canlandırıldığı görülmektedir” (Bayat, 2007: 133).

Örneğin ‘*Yüzüklerin Efendisi*’, ‘*Harry Potter*’, ‘*Hayvanların Efendisi*’, ‘*Troia*’ gibi son dönemin moda filmleri mitolojik zamanı ve mekânı yeni dünyaya

taşımak açısından büyük önem taşır” (Bayat, 2007: 130). Mitolojik bir bakışı olan diğer bir örnek ‘*Star Wars*’ (Yıldız Savaşları) filmidir. Filmde, devlet makine olarak betimlenmektedir. Film boyunca makine insanlığı yok mu edecek yoksa ona hizmet mi edecek sorusu üzerine odaklanılmaktadır (Bayat, 2007: 129).

“Günümüzün fix-senaryo gündeminde bilim-kurguyla iç içe geçmiş olan fantastik eserlerin, geniş bir mitolojik birikim istediği aşikârdır” (Bayat, 2007: 129).

“Geleceğe yönelik filmler ki, bunların başını *Star Wars* çekmektedir, temelinde tek bir düşünce yatmaktadır: Bütün bu sanatsal ve bilimsel eserlerde dünyanın bütünlüğü ve etkileşimi yoğun bir şekilde çağdaş insanın bilinçaltına sunulurken, modadan öte, bir kökene dönüş olarak addedilip, değerlendirilmelidir. Zira geçmişi bilmek, yeni gelecekler yaratma noktasında önemli malzemeler çıkarmaya son derece elverişlidir. Son dönemlerde art arda yinelenen, popüler kültürün fantastik kurguları, mitolojik kahramanların ve olayların yeniden sunulması bahsini tasdik etmektedir” (Bayat, 2007: 129).

Örneğin, Yönetmen George Lucas filmlerinde sürekli mitolojik figürler kullanılmaktadır. Filmdeki Darth Vader bir robottur, insanlık açısından gelişmemiştir, kendisine empoze edilen bir sisteme göre yaşayan bir bürokrattır. Filmde, “Sistem sizi dümdüz edip insanlığınızı yadsıyacak mı yoksa insani hedeflere ulaşmak için sistemden faydalanmayı başarabilecek misiniz?” sorusu bugün bile hayatımızı tehdit eden sorulardan biridir. Bununla birlikte ‘*Star Wars*’ filminde insanların yüzündeki maskeler dikkat çekmektedir. Bu maskeler modern dünyadaki gerçek canavar gücünü temsil etmektedir (Campbell&Moyers, 2009: 188).

George Lucas ‘*Star Wars*’ (1977) filminin hikâyesinin Joseph Campbell’ın ‘*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*’ kitabından etkileşimler taşıdığını belirtmiştir. Campbell’ı okuduktan sonra filmin akışında değişiklikler yaptığını söylemiştir. Serinin diğer filmleri de Campbell’ın kitabından izler taşımaktadır (Yaren, 2013: 190).

Sinema en fantastik ya da mitik konulardan gerçekçi ve hipergerçekçi konulara doğru giden bir gelişim çizgisi izlemiştir. Sunduğu güncel ürünlere bakılacak olursa sinemanın teknik açıdan giderek gerçeğin kusursuz görüntülerini sunduğu, onu tüm sıradanlığı, gerçekçiliği, tüm çıplaklığı ve can sıkıcılığıyla yeniden ürettiği hatta teknikten kaynaklanan bir kendine güven duygusuyla gerçeğin kendisi, hemen şu anda burada

olanın ta kendisi, yani anlamsız, inanılmaz, çok çılgınca bir girişime benzediği görülmektedir (Baudrillard, 2013a: 77).

Tüm dünya sinemaları arasında Hollywood sineması oldukça baskındır. Dağıtım ve pazarlama alanında olduğu kadar teknik imkânlarla sahiptir. Hollywood'un dünya sinemalarına göre avantajlarından biri de yıldız oyuncu sistemidir. Dolayısıyla, farklı kültürlerle sahip seyirci, yıldız oyuncularla özdeşleşirler. "Hollywood'un belirlediği rol modeller, yıldız oyuncular tarafından seyirciye iletilir. Seyirci, farklı bir kültürden gelse de, 'yıldız oyuncu' imgesi aracılığıyla filmin taşıdığı anlamları kabul eder. Hollywood sineması bu şekilde kitlesel ve küresel ortak bir bilinç oluşturmaya çalışır" (Uludağ, 2011: 74).

Masalda, mitte, edebiyatta, sanatta ve sinemada ifade edilen arketipler evrensel konuları temsil eder ve kolektif bilinçdışı basitçe bu arketipleri bilinçdışı bir düzeyde anlama ve paylaşmaya yönelik temel insan eğilimidir. Filmlerdeki arketipler oyuncular ve onları tanımlayan olay örgülerinin ötesine geçen karakter tipleri ve temalardır. Bu arketipler evrensel karşılığı bulunan psikolojik sorunlar ve figürlerin temsilleridir. Her ne kadar arketiplerin fiziksel görünümleri değişecekse de, arketiplerin ardındaki sembolizm binlerce yıldır aynı olmuştur ve her zaman da aynı kalacaktır (Indick, 2011: 132-133).

Bilinçdışı bastırılan ruhsal güçlerin yeri bilinçdışı sineması ise, bastırılan bu ruhsal güçlerin dönüşünü temsil etmektedir (Bilici ve Saygılı, 2011: 67). Yönetmenin bilinçdışı film aracıyla perdeye yansımakta ve böylece seyircinin bilinçdışıyla buluşmaktadır. Bu süreç aynı "karşılıklı sohbet eden iki insanın birbirleri üzerinden, yalnız kendilerine dair şeyleri konuşmaları gibidir. Bu bağlamda sinema, yaratıcının (yönetmen) ve yorumlayanın (izleyici) kendisini izlediği/izlettiği, anladığı/anlattığı bir yansımadır" (Bilici ve Saygılı, 2011: 64).

Bazen yönetmenin mi filmi kurguladığı yoksa filmin mi yönetmenin ruhsal dünyasını yansıttığı ya da izleyicinin mi yönetmenin ruhsal durumunu belirlediği konuları arasında çizgi netliğini kaybeder. Bu süreçte sınırlar birbirine karışır ve ayırt edilemez (Bilici ve Saygılı, 2011: 64-65).

"Bazı filmlerde perdede deneyimlenen anlam kendi çağrışımlarımızla tekrar tekrar yeniden aranır ve sunulan muğlak materyal bile bilinçdışımızda bastırılmış

halde bulunan bazı anılarla kısa devre bağlantılar kurabilir” (Bilici ve Saygılı, 2011: 72).

Freud’un bahsettiği üzere filmlerde kendimizi bulduğumuz ve genellikle bizi geren kendi bilinçdışımızın sesini duymamızdır. Bastırıp unutmaya çalıştığımız kaygılarımızın, korkularımızın tekrar bilinç yüzeyine çıkmasıdır. İlginç olan da budur zaten bir başkasının düş benzeri yapıtında başka bir bireyin kendisini bulmasıdır. (Bilici ve Saygılı, 2011: 72).

“Filmler her ne kadar kurmaca da olsa dışı vuramadığımız bilinçaltı düşünce ve duygularımızın ürünü olarak içimizde var olan özelliklerin yansımalarıdır. ...Yani bunlar bastırılmış bilinçaltı duygulardır” (Arslantepe, 2012:191).

Örneğin filmlerde genellikle gizli ve saklı olan ele alınmaya çalışılmaktadır. Aşk öykülerinde bu yasak olanlardan biri ‘yasak meyve’ faktörüdür. Aşk öykülerinde oldukça yaygın olan bu tema zinaya dayalı bir olay örgüsüyle birlikte çatışmayı daha da güçlü hale getirmektedir. Zina teması Oedipal hislerin yeniden harekete geçtiği popüler bir yapıdır. Karakter ahlaki ve toplumsal olarak yasak olanı arzulamaktadır (Indick, 2011: 14).

Titanic (Titanik, 1997) filminde örnek verirsek; Jack (Leonardo Di Caprio) nişanlı olan Rose’un (Kate Winslet) kalbini kazanmaya çalışır. İzleyici ise bu serüveni izlerken haz alır, çünkü nişanlısının Rose’u hak etmediğini düşünür. Toplumsal açıdan doğru olmayan bir durumu izleyici desteklemektedir. Benzer tema, Ocean’s Eleven (2001) filminde Danny’nin (George Clooney) Tess’i (Julia Roberts) nişanlısından çalmasında sakınca yoktur (Indick, 2011: 8).

Unfaithful (Sadakatsiz, 2002) filminde Connie (Diane Lane) yasak bir aşka kendini kaptırır. Kocasını Edward (Richard Gere) çevresi tarafından sevilen, karısını seven bir erkek olmasına rağmen karısı onu aldatır. Edward durumu öğrenir ve karısıyla ilişki yaşayan Lauris’u öldürmek üzere kin ve hırsıyla güdümlenen Oedipus’dur (Indick, 2011: 9).

“Oedipus kompleksi, erkek çocuğun babasına yönelik saldırgan duygular beslediği için, babasının da kendisine yönelik benzer saldırgan duyguları beslediğini

varsayar. Bu varsayım babası oğlunu yaramaz davranışları için cezalandırdığında ya da vurduğunda doğrulanır. Freud'a göre küçük çocuk, babasının onu iğdiş ederek cinsel bir rakip olarak kendisini saf dışı bırakmayı istediği korkusunu yaşar” (Indick, 2011: 10). Bu süreci temsil eden Amerikan sinemasındaki en iyi örneklerden biri ‘*Shinning*’dir (Cinnet, 1980). Balta kullanan psikopat bir babasının (Jack Nicholson) oğlunu tekin olmayan bir otel boyunca kovalar. Oedipal karmaşanın sıkıntısı bu filmde en düzeyde işlenir. Küçük çocuk babası tarafından kendisinin parçalanacağından korkmaktadır (Indick, 2011: 10).

Özetle, bireyler genellikle toplum tarafından yasaklanan, ahlaki açıdan doğru bulunmayan bazı davranışları özellikle de bilinçdışında kendisinin esasında yapmak istediği davranışları ya da bastırılmış duyguları filmlerle yaşamaktadırlar.

Özellikle Hollywood sinemasında sıklıkla filmlerde kurgusal dünyayla ilgili bir gerçeklik illüzyonu kurulur. Seyirciyle film arasındaki ilişkiyi iyi oluşturarak özdeşleşmeyi sağlamaktadır. Özdeşleşme seyircinin dikkatini çekerek kurgusal evrenin içine çeker ve bu kurgusal olayları sanki kendisinin yaşamakta olduğu deneyimler. Aristoteles’in Poetika’da sözünü ettiği meşhur katharsis (arınma süreci) işte bu süreçle ilgilidir. Dolayısıyla buna “Oedipuşçu Kurgusal Süreç” de diyebiliriz. Bu yasa ve arzunun paradoksal birliğidir (Gönen, 2007: 63).

Başka bir nesnenin içine gömülü olan mesajlar özellikle filmlerde oldukça sık kullanılmaktadır. Bu mesajlarla bir nevi bireyde hipnoz etkisi yaratmaktadır. Bu süreçte insanın bilinçdışında askıya alınmış arzuları, bastırılmış cinsel istekleri, çatışmaları, korkuları bilince taşınması tetiklenmektedir (Darıcı, 2013: 93). “Baskı altına alınmış duygu ve düşünceler bu aşamada, farkında olunmayan çöşku ve isteklerle ortaya çıkarak bilinçdışı bir etkinliğe de kaynaklık etmiş olurlar” (Darıcı, 2013: 93).

5. YENİ GÖZETİM VE KOLEKTİF BİLİNÇDİŐİ KURAMININ İLİŐKİSİNİ ÖRNEKLENDİREN FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ

Çalıőmada sinemanın kolektif bilinçdiőünün incelenmesinde en etkili sanatlardan biri olduėu varsayımından yola çıkılmıőtır. Bu doėrultuda, Jungcu yaklaőımın temel özelliklerinden faydalanması film çözümlerinde toplumun bilinçdiőı hakkında ipuçları vereceėi düşünölmektedir.

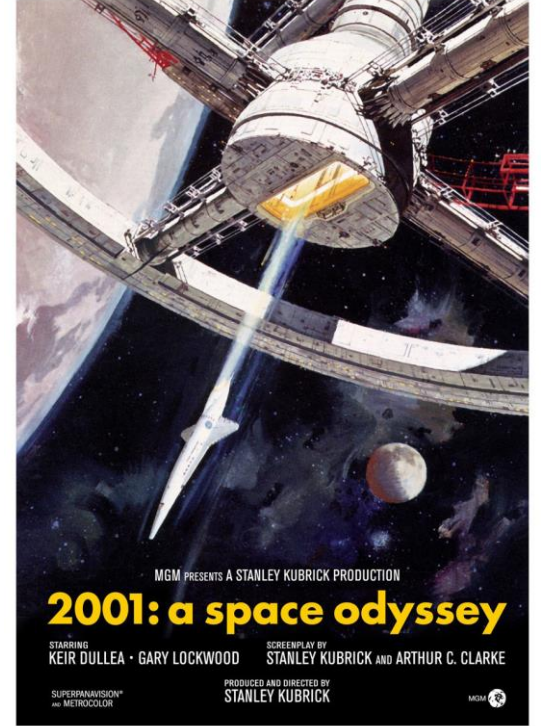
Sinemanın sahip olduėu araçları kullanarak bilinçdiőını nasıl beyazperdeye yansıttıėı konusu etrafında ve konuya örnek olacak altı film, Jungcu çözümlerini ruhsal film çözümlerini ıőığında incelenecektir. Bu filmler ıőığında özellikle bilinçdiőı mesaj olarak da tanımlayabileceėimiz unsurların olanı temsil deėil, olmayanı yaratıcı ve baőlamıő olanı tetikleyici etkilerinin olabileceėi düşünölmektedir.

Çalıőmada, Hollywood ana akım sineması olarak daraltma yapılarak yeni gözetim olgusunu içeren filmlerden oluőan bir liste hazırlanmıőtır. Bu olguya paralellik gösteren 60 film çalıőmanın evrenini oluőurmaktadır. Hollywood ana akım sinemasının temel amacı bilindiėi üzere, iktidarın ideolojisini kitlelere benimsetmektir. İktidar ise bireyin sözde iyiliėi için özgürlüėüne el koyarken, bilinç yerine bilinçdiőının direktifleri doėrultusunda hareket etmesi yönündeki pratikleri kurar ve yönetir. Bu bağlamda Hollywood ana akım sinemasından örneklerle yola çıkılmıőtır.

Çalıőmanın örneklemini ise 60 film içerisinden rastlantısal örnekleme yöntemlerinden biri olan sistematik örnekleme ile seçilen 6 film oluőurmaktadır. Bu filmler sırasıyla 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Dark City, Minority Report, V for Vendetta, Avatar'dır.

5.1. 2001: A Space Odyssey – Stanley Kubrick – 1968

Yönetmen	: Stanley Kubrick
Yapım	: Stanley Kubrick
Senaryo	: Stanley Kubrick Arthur C. Clarke
Eser	: 2001: A Space Odyssey Arthur C. Clarke
Oyuncular	: Keir Dullea Gary Lockwood William Sylvester Douglas Rain (HAL'ın sesi)
Kamera	: Geoffrey Unsworth
Kurgu	: Ray Lovejoy
Müzik	: Richard Strauss Böyle Buyurdu Zerdüş
Yapım Yılı	: 1968
Ülke	: ABD
Bütçe	: \$10.5–12 million



Şekil 1: Film Afışı

5.1.1. Film Öyküsü Üzerine Değerlendirme

Bir uyarılma olan 2001: A Space Odyssey (Bir Uzay Macerası) filminin yönetmeni Stanley Kubrick'dir. 1968 yapımı olan filmin senaryosu, Kubrick'e ve kitabın yazarı olan Arthur C. Clarke'a aittir. Film, gerçeküstü tasviri ile genellikle sessizliğin hâkim olduğu bir yapıttır. Örneğin, yaklaşık ilk 25 dakika ve son 25 dakika hiç diyalog bulunmamaktadır. Hatta filmin daha net anlaşılması için <http://www.kubrick2001.com/> sitesinde eğlenceli bir anlatımla bir video hazırlanmıştır.

Öncü görsel efektleri ile filmin değindiği kavramlar şunlardır: Yapay zekâ, teknoloji, insanın evrimi, insan-makine ilişkisidir. Robert Kolker '*Yalnızlık Sineması*'

adlı yapıtında Kubrick'in sinemasını için şunları söylemektedir: “Film, insanın makinaya dönüşümünü ilan eden modern bir çerçevenin ayırt edici özelliklerini yaratan bir modernite anlayışına ve imgelemimize uygun bir tasarımdır. Onun sineması, bu ve diğer dünyaların neye benzemesi gerektiğini düşünmemizin imgesi haline gelmiştir” (Kolker, 1999: 101).

Kubrick'in üçlemesi olarak bilinen Dr. Strangelove (1964), 2001: A Space Odyssey (1968), A Clockwork Orange (1971) filmlerinde Kubrick, çeşitli kaygılara ve sorunlara mutlaka vermiştir. Ayrıca bu kaygılara uygun mitlerle sahnelerini donatarak çekimlerini gerçekleştirmiştir. Örneğin bu kaygılar şunlardır: soğuk savaş, uzay yolculuğu, şiddetin belirsizliği gibi güçlü temalarla görselleri bir araya getirmekte başarılı olmuştur.



Şekil 2: Dr. Strangelove (1964) ve A Clockwork Orange (1971) Film Afişleri

Film anlatısının güçlüğüne rağmen eleştirmenler ve izleyiciler tarafından en beğenilen filmler arasında yerini almaktadır:

Evrimin kaos kuramı ile birleştiği, insanlığın geleceğine dair öngörülerin cesurca dile getirildiği, gerçeküstücü anlatımı ile ilklere imza atan, bilincin paha biçilmez dönüşümü ile bizlere akıl tutulması yaşatan “2001: A Space Odyssey” kuşkusuz sinema tarihinin en iyi filmlerinden bir tanesidir. 1991 senesinde Amerika Birleşik Devletleri Kongre Kütüphanesi tarafından “kültürel, tarihi veya estetik açıdan önemli”

add edilerek, kütüphanenin “Amerikan Ulusal Film Kayıt defteri”ne alan film, kendisinden sonra çekilen birçok bilim-kurgu filmine de ilham kaynağı olmuştur. Film felsefi açıdan bir çok tartışmalara neden olmuş, özellikle filmin sonunda nesnelere bilince erişmesi “canlılık” konusuna dikkat çekmiştir (<http://filmbagaji.blogspot.com/2014/08/2001-space-odyssey-2001-uzay-maceras.html>).

Filmin öyküsü, dört bölümden oluşmaktadır: ‘İnsanlığın Şafağı’, ‘Ay’da Bir Keşif’, ‘Jüpiter Görevi’, ‘Sonsuzluğun Ötesi. Filmin ilk sahnesi, siyah ekran görüntüsüyle birlikte, jenerik müziği olan ‘*Böyle Buyurdu Zerdüşt*’ un (Richard Strauss) duyulmasıyla başlar. Güneşin dünya üzerinde yükselişi sırasında dünyanın ay üzerindeki yükselişi ile filmin açılışı yapılır.

İlk bölümün adı ‘*İnsanın Şafağı*’ dır. Bölümde, Afrika çöllerinde tarih öncesi bir yaşamdan görüntüler karşımıza çıkmaktadır. Bir maymun kabilesi (primatlar) kurak topraklarda yaşamaktadırlar. Yaşadıkları bu zor topraklarda çeşitli mücadeleler veren kabile bir gün tesadüfi bir şekilde ilk aleti bulur. Sahne şöyle gerçekleşir: Bir gün maymunlardan biri kemik yığınlarından bir kemik alır. Bu kemik ile diğer yığınlardaki kemikleri kırmaya çalışır adeta sopa gibi kullanmaya başlar kemiği. Kabile sonrasında yeni silahını kullanarak düşman olarak gördükleri hayvanları sopalayarak öldürürler. Böylelikle ilk icat kullanılmış olmaktadır.



Şekil 3: Afrika Çöllerinde Tarih Öncesi Maymun Kabilesi

Lider maymun silahını havaya fırlattığında eşleşmeli kurgu (match out) yöntemi ile kemik yörünge uydusuna dönüşür ve filmde geleceğe bu sahne ile sıçrayarak yeni bölüm başlamaktadır.



Şekil 4: Maymun Kabilesi İlk Aletini İcat Eder

“...filmde jestin duygusal yoğunluğu tek bir güçle doğrudan çağrıştırılır. Filmin başında, bir ‘ağır çekim’, maymunun havaya savurup döndürdüğü değneğe yaklaşır, dönüş hareketi baş döndürücü bir geçişle yıldızlararası uzayda dolaşan uzay gemisinin hareketine dönüşür” (Pezzella, 2001: 98).



Şekil 5: Kemiğin Yörünge Uydusuna Dönüştüğü Sahne

“Bu zamansal atlama kurgusuyla anlatılan öykü, insanın zihinsel gelişimi, kolektif bilinci, kendi gücünü tanınması, bilinmeyene duyulan açlığı gezegen dışı canlıların mavi gezegene ziyaretini evrim teorisinin süreçleri arasında montalayarak aktarır” (<http://forum.altiyazi.org/index.php?showtopic=177828>).

Bu ilk bölüm tam olarak belgesel tadındadır. Maymun adamın aslında kemiği yere vurarak keşfettiği sadece bir araç değil, aynı zamanda kendi gücünü, avlanma toplanma kabiliyetini keşfetmesidir.

“Anlatım, konu, müzik ve diyaloglar iki aşırı an arasında, tarihöncesi ile modern, mit ile teknik, temel doğa ile güç arzusu, farklılık ile tekrar arasında askıda kalan o jestle pek çok bakımdan gösterilmiş olur. Bu, temsilin derin içeriğini sezdirenen duraklamanın bütün niteliklerine sahiptir” (Pezzella, 2001: 98).

‘Ay yolculuğu’ adlı bölümde Dr. Heywood ve R. Floyd Amerikan uzay gemisinde yolculuk yapmaktadırlar. Uzay gemisi dünya yörüngesindeki bir uzay istasyonu ile kenetlenir. Floyd’un arkadaşları ile konuşması sırasında Clavius kraterinde kaynağı belli olmayan salgın bir hastalığın var olduğunu ve bu hastalığın Sovyet üssüne bulaşabileceği konuşulmaktadır.

Daha sonra bir gezisi sırasında Floyd ve arkadaşları, Ay’a 4 milyon yıl önce gömülmüş bir yabancı nesnenin bulunduğu dikilitaş ile karşılaşmışlardır. Bu dikilitaşın önünde bir fotoğraf çektiirmek için toplandıkları sırada yüksek sesli rahatsız edici bir bip sesi duyulması ile diğer bölüme geçiş yapılmaktadır.

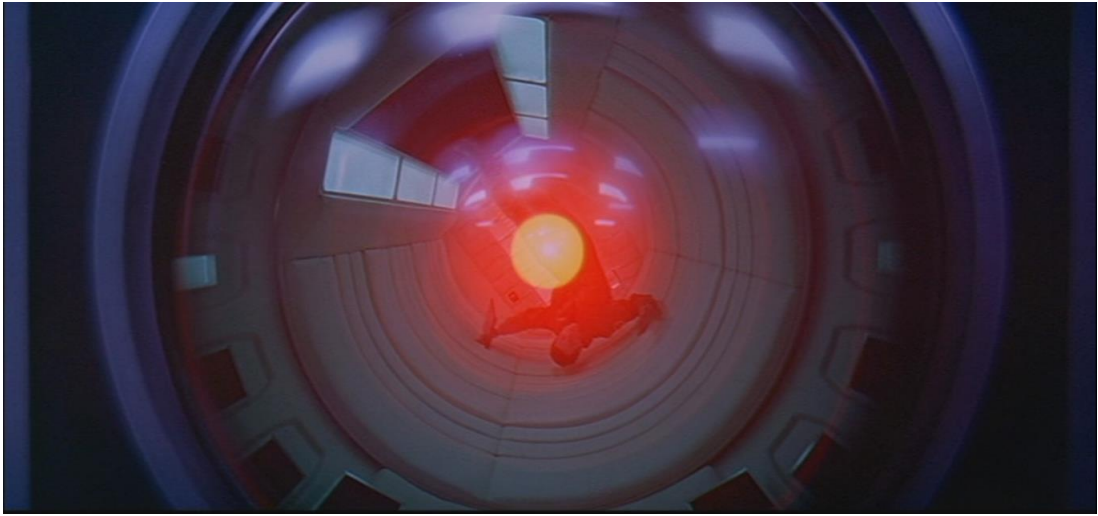


Şekil 6: Mürettebatın Dikilitaş İle Karşılığı

İlk dikilitaşın görüldüğü sahne ise tarih öncesi Afrika’da maymun kabilesinde görülmektedir. Bu büyük taş bloğun dünya dışı bir varlık tarafından

kasten indirildiği düşünölmektedir ve taş blok yüzünden ay kapanmaktadır (<http://www.kubrick2001.com/>).

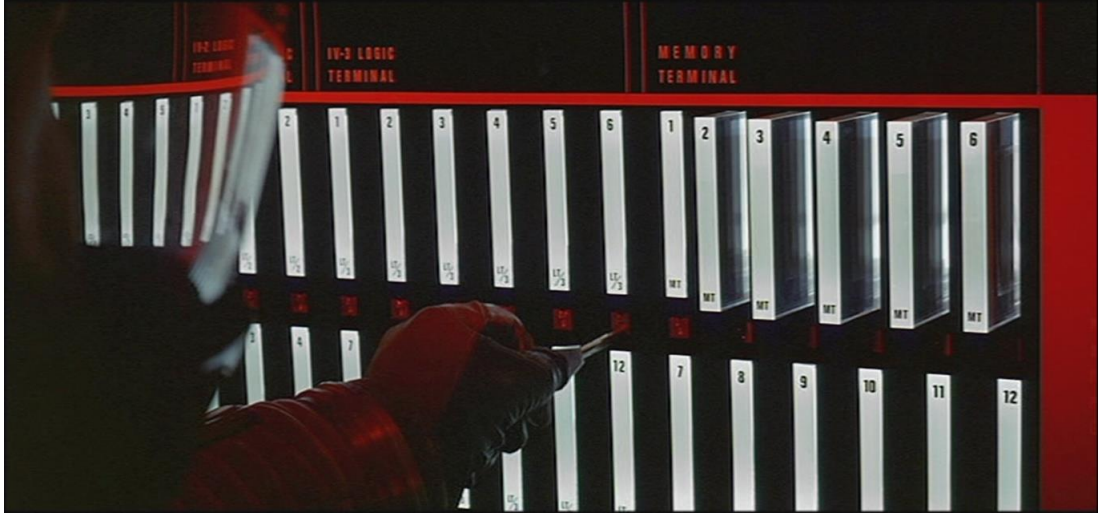
Bu sahneden sonra başka bir bölüme geçilir: ‘Jüpiter Görevi: On Sekiz Ay Sonra’. Bu bölümde karşımıza HAL 9000 adlı süper bir bilgisayar çıkmaktadır. Bilgisayarın yapay zekâsı ve becerileri oldukça kuvvetlidir. Hal 9000, insanlar gibi düşünmesi ve tepkiler vermesi için tasarlanmıştır, uzay gemisini o yönlendirmektedir.



Şekil 7: HAL 9000 Adlı Süper Bilgisayar

HAL’in bir gün hata yaptığı düşünölmür. Ama HAL aslında bu hatanın insanoğlunun hatası olduğunu düşünür. Çünkü onu kusursuz yaratamamışlardır, bu sebeple göreve devam ederken onları devre dışı bırakmak istemektedir. HAL, bu sebeple beş kişilik mürettebatın üçünü öldürür diğer ikisini de geminin dışında bırakır. Bir tek Dave Bowman’ı yenememiştir ve Dave basit bir tornavida yardımıyla HAL’ı devre dışı bırakmayı sağlar.

HAL (IBM’den bir önceki harflerin alınmasıyla oluşturulur), “Dave Bowman’ın kendisini öldüreceğini anladıktan sonra ‘Korkuyorum, zihnim akıp gidiyor Dave’ der ama yine de insanoğlu, düşman bilgisayar türünün atasını etkisizleştirir, artık mutlak güçlü kendidir...” (Özdemir, 2003: 138).



Şekil 8: Dave Basit Bir Tornavida Yardımıyla HAL'i
Devre Dışı Bıraktığı Sahne

Bu sahnede de açıkça görülmektedir ki; insan evriminin başladığı maymun-adamlar kemiği kullanırken 4 milyon yıl sonra onlar HAL 9000 adlı bilgisayar, bu basit aletin (kemiğin) gelişmiş hali olarak karşımıza çıkmaktadır. Kemik araç olarak evrimleşerek öyle bir hale alıyor ki gün geliyor alet (HAL) yaratıcısına ihtiyaç duymamaktadır. Fakat buna rağmen insan yine bir şekilde galip gelmektedir. Filmin finalinde ise insanoğlunun tek yenemediği ve çare bulamadığı şeyin ölüm olduğunu net bir şekilde görmekteyiz.

HAL'ın bir süre sonra yaratıcısını dinlemeyip ondan emir almamasını ve bir çeşit yaratıcısına başkaldırısı Mary Shelly's Frankenstein'nını hatırlatmaktadır. Önceleri insanoğlunun yararı için tasarlanan veya programlanan yaratıklar gün gelir daha büyük sorunlara sebep olmaktadır.

İlk robot mitosu Mary Shelly'in '*Frankenstein or the Modern Prometheus*' romanında karşımıza çıkar. 1818'de yazılmış bu metinde, akla dayalı deney ve araştırmayı amaç edinmiş çılgın bilgin Dr. Frankenstein'in canavarı, mezardan çıkarılarak elektrik enerjisiyle diriltiren ölülerin parçalarından oluşmuş organik bir varlıktır, yani doğanın, Tanrı'nın kurallarına karşı çıkmış lanetli bir mahkûmdur, toplumdışıdır. Ve sonuçta Frankenstein'in canavarı ona 'Güçlü olduğumu unutm... Seni öyle bir enkaz haline getiririm ki gün ışığından nefret edersin' diyerek ilkin tehdit edip daha sonra da yaratıcısının varlığını sonlandırır. İlk tasarımlarından bugüne konrolden çıkacak bir canavar yaratma, insanın kopyası karşısında önemini yitirmesi, kopyanın tehditkarlığı, kopyanın mükemmelliği ve buna dair paranoyalar, kendi gerçekliğini koruyamayan

insanoğlunun robotlara karşı temkinli ve saldırgan olmasını da beraberinde getirir (Özdemir, 2003: 139).

Bu sahnelerdeki alet-yaratıcısı ilişkisi, McLuhan'ın '*Araç, İnsanın Uzantısıdır*' kuramını çağrıştırmaktadır. Tek fark bu kuram, HAL süper bilgisayar karşımıza çıktığı zaman değişmektedir. Araç insanın değil, insan aracın uzantısı haline gelmektedir.

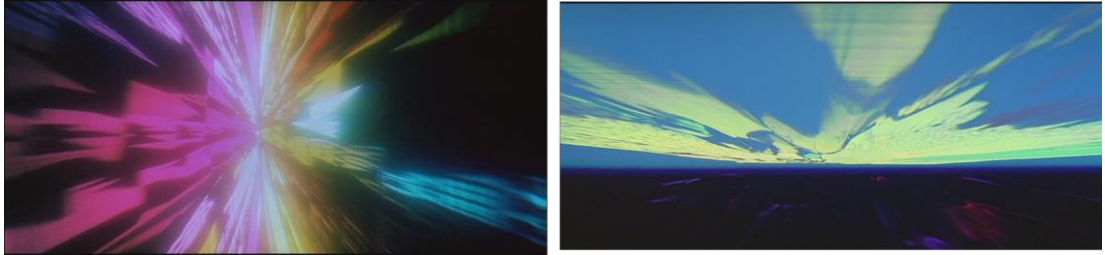
Son bölüm '*Sonsuzluğun Ötesi*'nde Dave, Jüpiter'e ulaşınca gemiyi terkeder. Yörüngedeki başka bir dikilitaşı incelemek için gemiden iner. Birden bir ışık hüzmeleri kaplar etrafı. Bir yolculuk başlar ve yolculuk sırasında çeşitli kozmolojik olaylar ile karşılaşır. Yolculuğu sona erdiğinde ise bir yatak odasında kendini bulur. Kendini ilk önce uzay kıyafetleri içerisinde, sonra orta yaşlı bir adam olarak yemek yerken ve son olarak da yatağa düşmüş çok yaşlı biri olarak görür. O sırada birden odanın ortasında bir dikilitaş belirir. Yatalak olan adam dikilitaşa uzanmak ister. Ve bir anda bir balon içerisinde cenine dönüşür. Filmin son sahnesinde bu cenin dünyayı izlemektedir.



Şekil 9: Sonsuzluğun Ötesi Bölümünde Dave'in Yolcuğunun Sona Ermesi

1968 yapımı olan film, dönemine göre oldukça iyi çekimlere sahiptir fakat filmi anlamak oldukça güçtür. Hem uzun sahnelerin yer alması hem de diyalogun oldukça az olması seyirciyi zorlamaktadır.

Filmde sıklıkla karşılaştığımız çekim ölçeklerinden bahsedecek olursak; özellikle kaydırmalı uzun planlar hâkimdir. Bu da filme hipnotik bir üslup kazandırmaktadır. Hipnotik üslup ayrıca dördüncü bölümün başında ışık hüzmeleri ile bazı kozmolojik olaylar sırasındaki görüntülerde de hâkimdir.



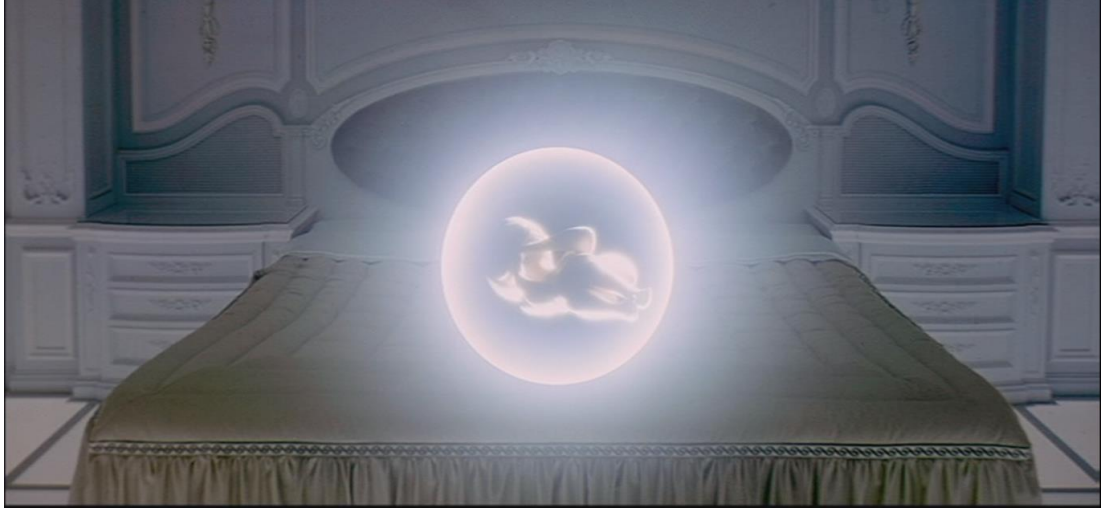
Şekil 10: Kozmolojik Olaylar

Filmde dikkat çeken bir başka nokta da filmin yapım yılıdır. 1968 yılı dünya tarihi için kilit tarihlerdendir. Filmde bu tarihteki olaylara göndermeler oldukça yoğunudur. Örneğin Amerikalı Floyd ile Prof. Smyslov'un konuşmasından anladığımız bir salgın alarmı vardır fakat belirsizlik hâkimdir. Salgının yeri ise Amerikadır. Burada komünizme bir gönderme yapılmaktadır. Amerika halkının bu konuda tedirgin edilmesine yönelik bir mesajdır.

Filmin müzikleri filmin anlatısına oldukça destek olmaktadır. Örneğin filmde jenerik müziği olarak Richard Strauss'un '*Böyle Buyurdu Zerdüşt*'u kullanılmıştır (www.visual-memory.co.uk).

İlkel zamanlarda kemik nasıl bir düşmanı öldürmede işe yarıyor ise gelecek zamanda da basit bir tornavida HAL'ın hayatına son verir. Böylelikle insan yine herşeyin üstünde olduğunu ispatlar.

Filmde çoğu zaman Nietzsche'nin '*Böyle Buyurdu Zerdüşt*' yapıtında yer alan 'üstinsan' kavramına göndermeler bulunmaktadır. Nietzsche evren için, insanlık ve düşüncenin sürekli kendini yenilediği ama yine aynı noktaya geri döndüğünü düşünmektedir ki bu görüşünü filmin son sahnesinde Dave'in bir cenine dönüşüp dünyayı izlemesinde görmekteyiz.



Şekil 11: Dave'in Cenine Dönüşmesi

Nietzsche, bu tekrar etme olayını ancak üstinsan devreye girerse evrendeki birçok şeyin değişeceğini düşünmektedir. İnsan, “bir iptir ki hayvanla ‘İnsanüstü’ arasına gerilmiştir. Uçurum üstünde bir ip! Tehlikeli bir geçiş, tehlikeli bir yolculuk, tehlikeli bir geriye bakış, tehlikeli bir ürperiş ve duraklayış” (Nietzsche, 2012: 13).

İnsan, aşılması gereken bir şeydir. Onu yenmek için ne yaptınız? Şimdiye kadar bütün varlıklar kendilerinden üstün bir varlık yarattılar. Siz bu büyük yaratışın gerisinde mi kalacaksınız? İnsanı aşacağınız yerde hayvanlığa dönmeyi mi tercih edeceksiniz? (Nietzsche, 2012: 13).

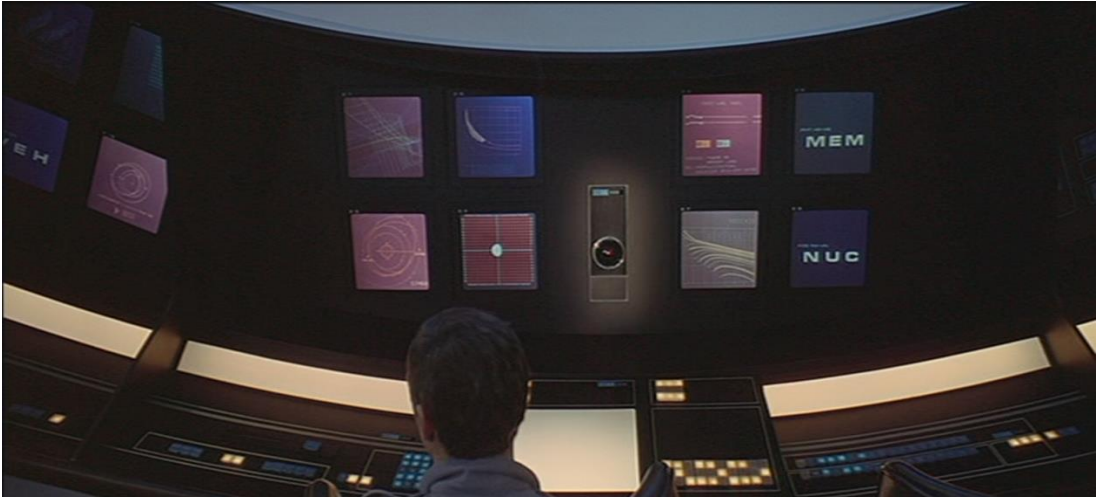
İnsana göre maymun nedir? Gülünecek veya acı bir utanç verecek bir şey. İşte insan da insanüstüne göre böyle olmalıdır (Nietzsche, 2012: 13).

Filmin temasının uygarlık tarihi, düşünce sistemi ve insanlığın evrimleşmesi konularından yola çıkarsak üstinsan ilişkisini daha iyi anlayabiliriz. Filmde Darwinci evrim kuramı baz alınarak insanlığın bilimsel düşünce ve icat yeteneğinin keşfi yer almaktadır.



Şekil 12: Maymun Kabilesi

Filmde yapay zekâ teması HAL üzerinden sorgulanmaktadır. Ayrıca Steven Spielberg'in 2001 yapımı filmi '*Artificial Intelligence*'ın (Yapay Zeka) teması da aynı HAL bilgisayar ile benzerlik göstermektedir. Bir mucit, özbilinç sahibi yeni bir tür bilgisayar geliştirir. Bu icadın temel amacı, kendini insan yerine koyarak, insanlığın ortak sorunlarına çözüm aramasıdır.



Şekil 13: HAL ile Dave'in Görüşmesi

2001'in uzay teması ve görselleri Star Wars (Yıldız Savaşları) üçlemesi ve Close Encounters of the Third King için zemin oluşturmaktadır (Kolker, 1999: 101).

5.1.2. Çözümlemeci Ruhbilimsel Açıdan Filmin Değerlendirilmesi

Ruhbilimsel çözümleme, insanların yarattığı sanatlarda, insan davranışlarının anlamını bulmaya çalışır (Belkaya, 2001: 174). Ruhbilimsel çözümlemede özellikle sembollerden yararlanır. Semboller, bilinçdışımızdaki duygularımızın ve inançlarımızın açılmaz kapılarının aralanmasında bize yardımcı olurlar ve bunu sağlayan birer anahtarlardır (Berger A., 1996: 77-78'den akt. Belkaya, 2001: 175). Örnekleme yer alan filmlerin çözümlenmesinde bu yöntemden yararlanılacaktır.

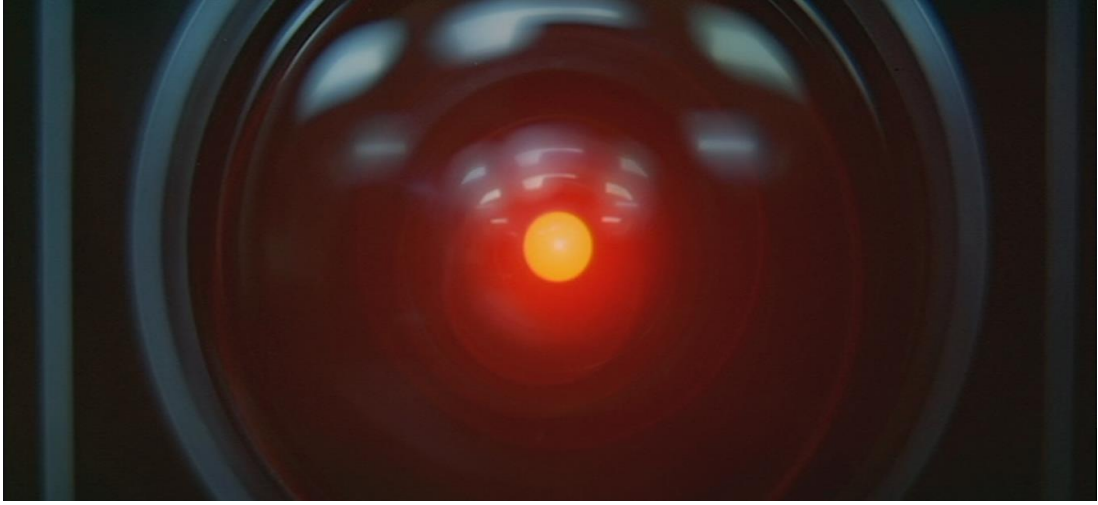
Kubrick bu filmde kolektif bilinçdışının varlığını açıkça vurgulamaktadır. Geçmişten geleceğe izlediğimiz bu serüvende, insanın atalarından var olan bazı hatıraların, düşüncelerin veya duyguların diğer nesillere aktarıldığı kesinlikle yok olmadığı sadece değişim gösterdiği vurgulanmaktadır.

Ruhbilimsel açıdan baktığımızda HAL'in, mürettebattakileri öldürmesi aslında bir içişlik kaygısından kaynaklanmaktadır. İçişlik kaygısı, erkek çocuğun babasına duyduğu saldırgan duygularından dolayı babasının da kendisine yönelik benzer duyguları beslediğini varsaymaktadır. Ne zamanki HAL 9000'nin hata yaptığı öğrenilir o zaman cezalandırılacağı duygusu bilgisayarda belirir. Dolayısıyla yaratıcılarından daha önce o harekete geçmelidir.

Filmde yer alan karakterlerin, bazı arketiplerle eşleştiğini düşünmekteyiz. Örneğin; Dave Bowman, simyacı arketipi ile eşleşmektedir. Karakter, ruhsal dönüşümü aramaktadır. Bu arketip, keşifte bulunma, bu keşiflerde sıradan gözlemlenen veriler dışında sonuçlar araştırma amacındadır. Bir diğer karakterimiz HAL süper bilgisayardır. Bu bilgisayar, insanoğlunun olmak istediği üstinsan seviyesindeki bir noktadır. Adeta personasıdır. Yani, bu arketip, kişinin çevreye gösterdiği dış yüzüdür, taktığı maskedir kısacası benliğin kamusal maskesidir.

Kubrick filmlerinin geneline baktığımızda göz sembolü ile sürekli karşılaşmaktayız. A Clockwork Orange, Eyes Wide Shut, 2001: Space Odyssey... Kubrick, göz sembolünü afişlerine bile taşımıştır.

En güçlü ve en zengin sembollerden olan göz, bilginin, gücün ve isteğin kaynağıdır. İbranice ayın olan kelime aynı anda hem ‘göz’ hem de ‘kaynak’ demektir. “Paul Valery, görsel alıcılık organı gözün önemi için şu cümleyi kurmuştur: ‘Eğer göz hem dölleyip hem de öldürebilseydi yollar cesetler ve hamile kadınlarla dolu olurdu.’ Özellikle göz, insanı dış dünyaya bağlar. Gözün sembolik temsili ile dışsallaşma işi gücünü kontrol etmesinin bir biçimidir” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 238).



Şekil 14: Göz Metaforu Kubrick Filmlerinin Vazgeçilmezidir

İkinci bölümün başındaki bir sahne dikkatimizi çekmektedir. Floyd, uzay gemisindeki seyahati sırasında birden havada uçan bir kalem belirir. Bunun anlamı yazının kendisini göstermesi ve iktidarın resmiyete dökülmesi olarak yorumlanabilir.



Şekil 15: Uzay Gemisinde Birden Havada Uçan Bir Kalem Belirir

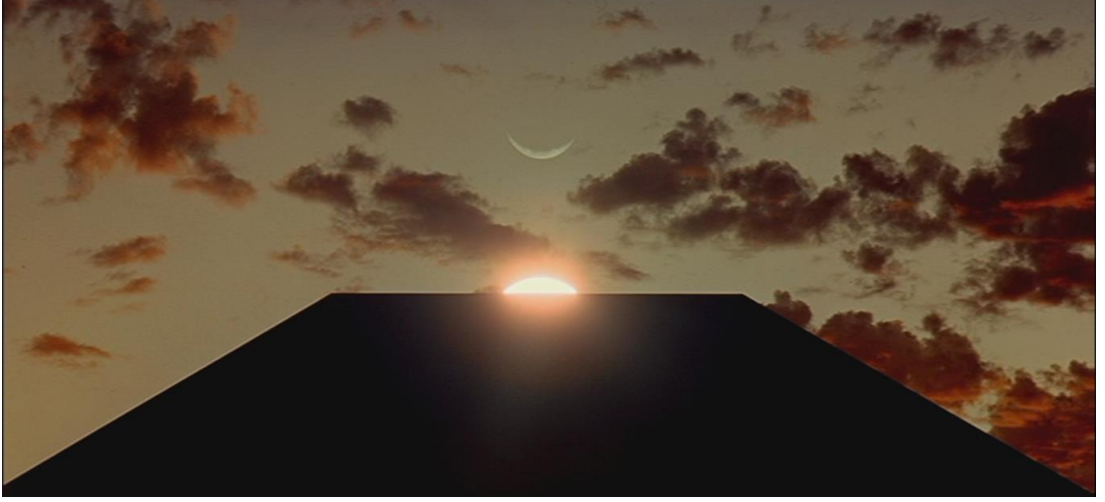
Bir başka sahne, astronotların ikinci kez gördükleri dikilitaşın önünde video kaydı alıp fotoğraf çektirmek istemeleridir. Bu da artık sinemanın da varlığını gösterdiğini ve güç-iktidar ilişkilerinde söz sahibi olduğunu vurgulamak amacıyla olduğu düşünülebilir.



Şekil 16: Dikilitaşın Önünde Video Kaydı Alıp Fotoğraf Çeken Mürettebat

Kubrick filmde Jüpiter gezegenini seçmiştir. Jüpiter, kütlece ve çap olarak en büyük gezegendir. Hatta güneş sistemi içinde enlerin gezegeni olarak sınıflandırılır. “Jüpiter gezegeninin kütlesi, diğer gezegenlerin kütleleri toplamının 2,5 katıdır. Kendi etrafında dönüş süresi en kısa olan gezegendir. En güçlü manyetik alana sahiptir (<http://www.gezegenler.gen.tr/jupiter-gezegeni.html>). Dolayısıyla Jüpiter bu özelliklerinden dolayı gücü temsil etmektedir.

Filmde dikkatimizi çeken bir başka sembol ise yarım kalmış piramit görselidir. Özellikle ilk bölümde ve ikinci bölümde piramit görselini görmekteyiz. Bu görsel görevin henüz tamamlanmadığı, yarım kaldığı şeklinde yorumlanabilir. Piramit, aslında firavunun ölümlünün yadigârı olarak barındırdığı ölümsüzlüğün sembolüdür. Aynı zamanda güneşe ait bir semboldür (Gardin&Olorenshaw, 2014: 497).



Şekil 17: Yarın Kalmış Piramit Görsele (1. Bölüm)



Şekil 18: Yarın Kalmış Piramit Görsele (2. Bölüm)

Kubrick ayrıca sık sık insanlık için bir tehdit olan teknolojiyi gündeme getirmektedir. Kubrick filmde de, teknoloji gün gelir insanın yerini alır ve sonunda seni yok etmeye çalışır mesajını vurgulamaktadır.

İnsanoğlunun evriminin gelişim sürecinde değişen karakteristik özellikleri filmde şu şekilde belirtilmektedir: maymun adamlarda korku, cesaret, merak mevcutken modern insanda uygarlık, mantıklı olma ve bilimsel olma özellikleri bulunmaktadır (<http://www.kubrick2001.com/>).

Filmde gerçekleşeceği varsayılan öngörülere baktığımızda, günümüzde çoğunun olduğunu görmekteyiz. Örneğin, bilgisayar içeren cihazlar, düz ekran bilgisayar monitörleri, yine aynı şekilde ve taşınabilir televizyonlar, uzay yolculuğu, insan ve bilgisayarın satranç oynaması, biyometrik tanımlamalar gibi.

HAL'ın satranç sahnesinde insanı yenmesi ve gemi mürettebatını tek başına öldürdüğünde insanın kendi yarattığı alet karşısındaki acizliği gözler önüne serilmektedir. Örneğin HAL, bir sahnede Dave'e karşı oldukça samimiyetsizdir. Kendini kusursuzluğu ile ispatlamış HAL'ın merakını Dave'in yaptığı resimler çekmektedir. Resimleri dikkatlice incelemek isteyen HAL, Dave'e çok özenmiştir. Dolayısıyla bu sahne insanı makineden ayıran bir diğer özelliği, insanın sanat gücünün önemli olduğu şeklinde okunabilir.



Şekil 19: İnsanın Kendi Yarattığı Aletin Kendini Yenmesini Görmekteyiz

Örneğin; satranç sahnesinde HAL 'Queen to bishop three. Bishop takes queen. Knight takes bishop. Mate.' der ve oyunu kazanır. Burada 'three' yerine 'six' demesi lazımdı fakat bu filmde bir hataymış gibi algılanır oysa bu bir hata değil, 1913'te Hamburg'da gerçekleşen Roesch & Schlage karşılaşmasına bir göndermedir çünkü aynı hata o karşılaşmada yapılmıştır. Kubrick satranç düşkünü birisi olduğu için bunu filmin içine gizlemiştir. Bu hata ile birlikte tıpkı insanın dış dünyayı algılaması gibi, bir uzay aracı olan HAL 9000 in de dış dünyayı ve insanın doğasından gelen bazı zayıf yönlerini algılamaya başlar. Burada Kubrick evrimin bir başka aşamasını yani yapay zekayı öngörerek senaryoyu bu şekilde devam ettirmiştir (<http://filmbagaji.blogspot.com/2014/08/2001-space-odyssey-2001-uzay-maceras.html>).

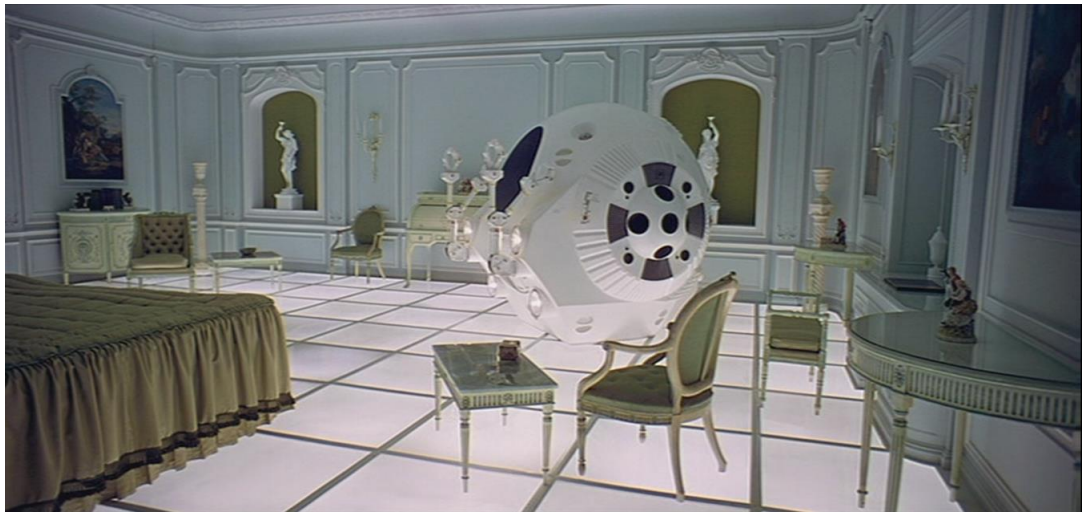
Filmde HAL, adeta iktidarı, devleti temsil eder gibidir. Yapılan her şeyi gözetlemekte, haberdar olmakta hatta duymadığı şeylerde dudak okumaktadır. Özetle ondan habersiz hiçbir şey olmamaktadır. Bir güç, bir otorite gibi.



Şekil 20: Tüm Kontrol HAL 9000 Süper Bilgisayarda

HAL'in devredışı bırakılırken söylediği '*Papatya (Daisy)*' 'döndüm mecnuna sırf senin aşkından' sözlerine sahip olan bu şarkı, bize Freud'un '*Oedipus Kompleksi*'ni çağrıştırmaktadır.

Final sahnesi dönecek olursak karşımıza birçok sembol birden çıkmaktadır. Final sahnesinde sessizlik hâkimdir. Pürüzsüz bir yüzey, parlak beyaz bir ışık son derece modernist eşyalar... Bu sürreal atmosferde özellikle ilk bakışta sessizlikle birlikte beyaz fon hâkimiyeti, bize ölümü çağrıştırmaktadır.



Şekil 21: Final Sahnesinin Geçtiği Mekân

Dave kendini yaşlanmış bir halde odada yemek yerken görmektedir. Adeta İsa'nın son yemeği gibi kendi de son yemeğini yemektedir. Yemek yerken bardak yere düşer ve kırılır. Bardak kırılır fakat şarap hala yerdedir. Bu sahneyle beden ve ruh ilişkisi vurgulanmaktadır. Beden ölüme yenik düşer ama ruh yaşamaya devam eder. İnsan bedeni bir kenara atıp bir sonraki evrensel sürece sıçrar. Beden olmadan sonsuz bir varlığa dönüşür.



Şekil 22: Dave'in Son Yemeğini Yediği Sahne

Filmin sonunda yatalak adamın elini dikilitaşa doğru uzatması izleyici de Michelangelo'nun Sistine Şapeli'nin tavanında yer alan ünlü '*Âdem'in Yaratılışı*' freskini hatırlatmaktadır.



Şekil 23: Dave'in Ölüm Yatağında Dikilitaş ile Karşılığı

Filmin son sahnesinde karřımıza ıkan dikilitař bizi filmin en bařına gtrmektedir. Primatların ilk karřılařtıđı sahnede ve daha sonra astronotların karřılařtıđı ikinci dikilitař sahnesinde tařa dokunulmaktadır fakat final sahnesinde yařlı adam sadece parmađını uzatır fakat dokunamaz.

Astronotun filmin sonunda cenin haline gelmesi yeniden yařama, tekrar bařa dnře yani bir anlamda reenkarnasyona referans verdiđi dřnlmektedir.



řekil 24: Beden Olmadan Sonsuz Bir Varlıđa Dnřr

5.2. Blade Runner – Ridley Scott – 1982

Yönetmen	: Ridley Scott
Yapım	: Michael Deeley
Senaryo	: Hampton Fancher David Peoples
Eser	: Do Androids Dream of Electric Sheep? Philip K. Dick
Oyuncular	: Harrison Ford Rutger Hauer Sean Young Edward James Olmos Daryl Hannah
Kamera	: Jordan Cronenweth
Kurgu	: Terry Rawlings
Müzik	: Vangelis
Yapım Yılı	: 1982
Ülke	: ABD
Bütçe	: 28 milyon \$



Şekil 25: Film Afişi

5.2.1. Film Öyküsü Üzerine Değerlendirme

Philip K. Dick'in 'Do Androids Dream of Electric Sleep?' (Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi?) romanından uyarlanan filmin yönetmenliğini Ridley Scott yapmıştır. ABD yapımı olan film 1982 tarihinde çevrilmiştir. Romanın filme uyarlanmasıyla ilgili çalışmalar, kitabın 1968'deki yayınından kısa bir süre önce başlamıştı. Senarist Hampton Fancher bir taslak yazdı. Bu taslak ile yapımcı Michael Deeley ilgilendi.

Deeley, yönetmen Ridley Scott ile çalışmak istedi. Scott, başta projeyi kabul etmedi. Sonrasında ise ağabeyinin beklenmeyen ölümünden duyduğu hüznü dışarı

vurabilmek için bu projeyi kabul etti (Blade Runner-The Final Cut, (Disc-1), Incept Date – 1980: Screenwriting and Dealmaking, 30: 36).

Kapitalist sistemin kendini hissettirdiği ve yoğun eleştirilerin odağı olduğu 70’lerde ütopyalar distopyaya dönüşmüştür. Özellikle edebiyat alanında beliren bu dönüşüm, gotik fantezilerde ise sibernetik organizmalara dönüşmüştür. Bu süreçte geleceği yansıtmak yerine halüsinasyon kavramı ön plana çıkmış, sinema da ise bilimkurgunun yerini güçlendirilmiş gerçeklik yani hipergerçeklik almıştır (Özdemir, 2003: 108).

Amerika, özellikle batı dünyasının önderliğini yapan bir güç olarak dünyaya egemen öykü yaratımıyla da dikkat çekmiştir. Hollywood tekniğın ve bilimin yeniliklerinden yararlanarak modern öykü anlatımını ve modern kahramanı belirlemiştir. Bize, seçim yapmayı bilen kadın ve erkek tiplerini getirmiştir: bunlar kendilerini iyiliğın güçleriyle aynı düzeye koyan, iyiliğın kötülüğeye karşı kurtarıcı olduğuna inanan ve iyiliğın son utkusundan kesinlikle kuşku duymayan karakterlerdir (Zoja, 1998: 41).

Blade Runner, low-key lighting tekniğı, ışık ve gölgenin ustaca kullanımı ve alışılmıřın dıřında kamera açılırl ile future noir türünün (Sammon, 1996) doğuşunu müjdeleyerek distopik sinemanın ilk temsillerinden olmuştur. Gerçek ile düşün yer değıřtirdiğı, future noir da tıpkı neo-noir gibi nihilizmle donanmıştır. İnsanoğlunu aldirmazlığaya sürükleyen bu süreçte, teknoloji ile artık her şey birbirine yansımakta ve dönüşmektedir. “Sistemin kendisi de nihilisttir, çünkü kendisini yadsıyanlar da dâhil olmak üzere herkesi duyarsızlaştırabilmektedir (Baudrillard, 2013a: 21).

Film noir türü, Amerikan Birleşik Devleti’nin Büyük Bunalım döneminde -II. Dünya savaşı sonrasında- popülerlik kazanmıştır. Hollywood ise bu paranoya ortamını, insanların nasıl insanlıktan çıktıklarını ve yaşama karşı duydukları şüpheli ve korkuyu fırsata çevirmiştir (Tanrıdağı, 2007: 2).

ABD Ulusal Film Arşivi’nde muhafaza edilmesine karar verilen film, Kütüphane Kongresi’nin Birleşik Devletler Ulusal Film Kayıtlarınca, 1993 yılında kültürel, tarihsel veya estetik bakımından değerli bulunduğundan koruma altına

alınmıştır. Ayrıca Amerikan Film Enstitüsü'nün 2007 yılında hazırladığı 100. Yıl 100 Film listesinde tüm zamanların en büyük 97. filmi olmuştur (National Film Registry. http://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Registry).

Öykü, 2019 yılında geçmektedir, filmin uzamı ise Los Angeles'tır. Hikâyede Tyrell Şirketi tarafından duygulara sahip olmayan kopya insanlar (replikantlar) üretilmektedir. Filmin başlangıcında, ekranda şu sözler gözüktür:

21 yy. başlarında Tyrell Şirketi Robot evrimini Nexus modeline yükseltmişti. Bu robotlar neredeyse insana özdeşti ve kopya olduklarını bilmiyorlardı. Nexus 6'lar güç ve çeviklik bakımından onları yaratan genetik mühendislerinden üstün ve en az onlar kadar zekiydiler. Kopyalar, Dünya-dışında, diğer gezegenlerin tehlikelerle dolu keşif ve kolonileştirilme sürecinde köle olarak kullanılıyorlardı. Bir Nexus-6 savaş timinin kolonilerde çıkardığı isyandan sonra kopyalar dünyada yasadışı ilan edilerek ölüme mahkûm edilmişlerdi. 'Blade Runner' adı verilen özel polis ekipleri dünya sınırına giren bütün kopyaları öldürmekle görevlendirilmişti. Buna infaz denmiyordu emekliye ayırma deniyordu.

Kameranın objektifi karanlık Los Angeles şehri üzerinde gezinirken, büyük bacalardan yükselen alevlerin ardından üzerinde zeplinlerin uçtuğu hiperestetik devasa bir yapının görülmesiyle filmin ilk sekansı başlamaktadır.



Şekil 26: Los Angeles Şehrinin Genel Görüntüsü

Blade Runner, postmodern insanı ve gelecekteki hayatını tasvir eden postmodern bir filmidir. Filmde postmodernist sinemanın tüm özelliklerini

görmekteyiz. Örneğin, film geleneksel veya modernist başka metinlerden alıntılar yapmakta ya da göndermelerde bulunmaktadır. Ayrıca açık bir pornografi söz konusudur. Geçmişle geleceğin zaman içinde eridiği doğrusal bir zaman akışının olmaması gibi tüm özellikleri içinde barındırmaktadır.

Postmodern insan konumuna ulaşmak için genetik mühendisleri insan gücünden ve zekâsından daha fazlasını kullanarak Blade Runner'daki replikantları yaratırlar. "Tyrell Şirketi postmodern insan sınırına replikantları kullanarak ulaşmaya çalışır. Dr. Eldon Tyrell, özellikle 'Nexus-6' modeli replikantlarını -insandan daha çok insan tanımlamasıyla- yaratır" (Williams, 2005: 110). Tyrell Şirketi'nin ürettiği bu replikantlar köle gibi çalıştırılmaktan bıkip kolonilerde isyan çıkarırlar. Bu isyan Tyrell Şirketi'ne başkaldıran dört androidin özgürleşme mücadelesidir.

Kopyaların bilinçlerini kazanarak köle olmayı reddetmeleri ve isyan çıkarmaları ile tasvir edilen bu düzen hakkında Steven Best ve Douglas Kellner şu yorumu yapmaktadırlar:

Bıçak Sırtı, teknolojiyi insanları sömürmek için yaratan ve sınırlandırılmış ömürleriyle nesneleştirilmiş iş gücünün aracı olmayı ret ederek kopyaları isyankârlar olarak sunan kapitalizmin baskıcı özüne işaret etmektedir. Tyrell şirketi, kopyaları açıkça itaatkâr iş gücü olarak üretmektedir. Fakat Nexus-6 serisi kopyalarla şirket, doğanın oyununa gelmiş ve farkında olmadan kendi bilincini kazanmış ve köleliği reddeden androidler yaratmıştır. Karl Marx'ın da dile getirdiği gibi kapitalizm kendi faydacı yaklaşımıyla er geç sınıf olgusunu ve isyan etme bilincini edinecek karmaşık işçiler üreterek kendi sistemini tehlikeye atmıştır (Best&Kellner, 2001'den akt. Başaran, 2007: 113).

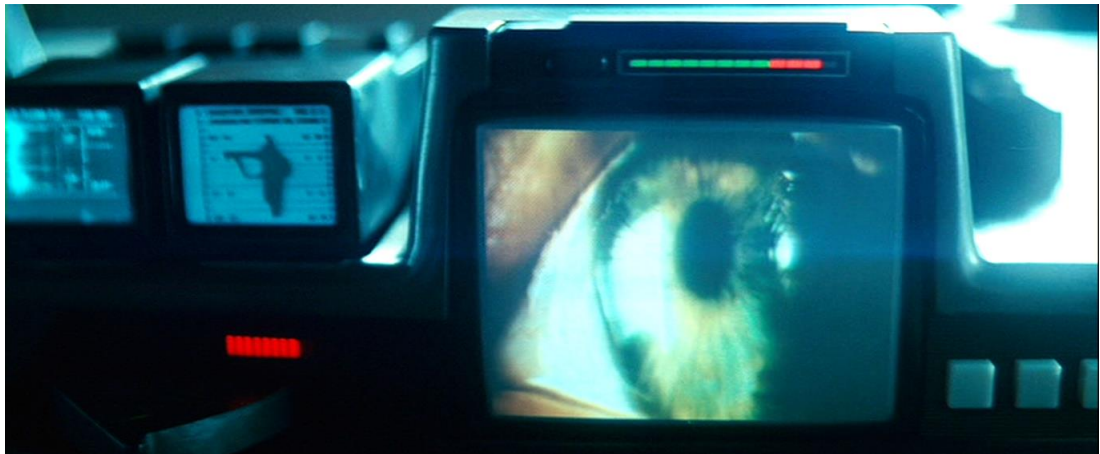
Sürekli olarak geliştirilen bu kopyalar çeşitli yeteneklere sahiptirler. Replikantlar, özellikle zekâ yönünden üstün varlıklardır. Örneğin; filmin bir sahnesinde bu net bir şekilde görülmektedir. Sebastian, bir satranç oyununda replikantlardan biri olan Roy'un yardımıyla Tyrell'i mağlup eder. Buna şaşırın Tyrell, Sebastian'ı evine davet eder. Bu sayede Roy da Tyrell'a ulaşır.



Şekil 27: Dr. Tyrell ile Roy Batty'nin Karşılılaşması

“Bu insan-robotlar bir geçmişe ve geleceğe sahip olmak isterken, yalnızca iktisadi bir değeri ve ikamesi olan bir ürün olarak değil, duyuşsal ve bilişsel yeteneği olan ve bu anlamda belki de reel hayatta olup bitenlere yaratıcıları olan ‘insan’dan çok daha eleştirel bakabilen, dolayısıyla çok daha insani özellikler taşıyabilen temsili figürler olarak gösterilmektedir” (Kaplan ve Ünal, 2011: 69).

Kaçak kopyaların emekliye ayrılması için Blade Runner adlı özel bir polis birimi oluşturulur. İsyancı replikantları bulmak için polis biriminden Rick Deckard adlı polis görevlendirilir. Hikâye, polis Deckard’ı merkeze almaktadır. Deckard, Roy Batty, Pris, Leon Kovalski, Zhora adlı isyancı replikantları öldürme işini isteksiz bir şekilde kabul eder. Bir de Rachael adlı bir replikant vardır. Polis biriminden olan Holden, replikantları insanlardan ayırmak için Voight-Kampff testini uygular.



Şekil 28: Kopyalara Uygulanan Voight-Kampff Göz Testi

Bu test, elektronik bir aygıt kullanılarak sadece şüphe duyulan kişinin gözlerine uygulanan duygusal tepkilerini harekete geçiren soruların sorulduğu bir görüşmedir.



Şekil 29: Leon Kowalski'ye Göz Testi Uygulanan Sahne

Holden, bu testi ilk önce Leon Kowalski üzerinde dener. Kowalski sorular karşısında sinirlenip Holden'ı öldürür. Görevi devralan Deckard, replikantları üreten Dr. Eldon Tyrell'in evine gider. Tyrell'in son gelişmiş modellerinden olan asistanı Rachael üzerinde testi uygular. Rachael'in bir replikant olduğu ortaya çıkmasına rağmen Deckard ve Rachael arasında anlaşılmaz bir biçimde duygusallık başlar ve birbirlerine âşık olurlar.



Şekil 30: Deckard ve Rachael'in Tanıştıkları İlk Sahne

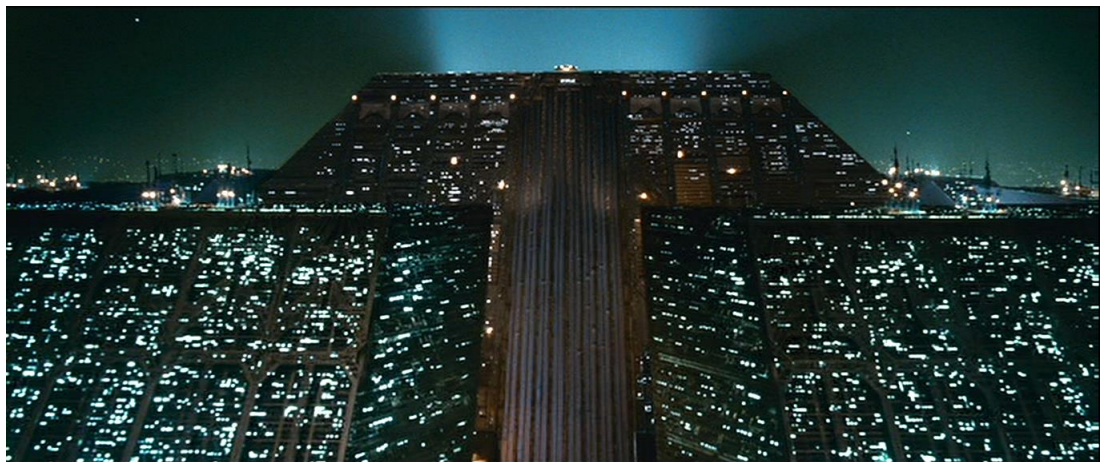
Empati kuramamaları, kopyaları insandan ayıran en önemli şeydir fakat replikantların son gelişmiş modellerinde insana daha çok benzemeleri bu ayrımı yok etmektedir. Çünkü mevcut düzenin, insanları replikantlardan daha çok mekanikleştirdiği ve insanlıktan çıkarması söz konusudur (Kerman, 1997: 12).

Bu durum ile paranoya ortamı daha da pekişmektedir. Şehrin üzerinde sürekli uçan polis arabaları, şehrin üzerinde dolaşan, şehri tarayan spot ışıkları gözetim kavramını ortaya çıkarmaktadır. Örneğin polis biriminden Gaff karakterinin yine polis biriminden Deckard'ı sürekli takip etmesi de gözetimi sağlayan birimlerin de birbirini izlemekte olduğu görülmektedir (Başaran, 2007: 114).

Küreselleşme ve kapitalizm olgusu filmde şehrin tasvirinde ortaya çıkmaktadır. Bilim kurgu, film noir, future noir, cyberpunk türlerini içinde barındıran filmde, gökdelenler, yıkıntılar, kalabalık ve pis sokaklar, gün ışığının yerini alan dev reklam panoları, iletişim kurmayan insanlar özellikle de uzak doğuların ağırlıkta olduğu insanlar yer almaktadır. Film noir türü, genellikle şehrsel bir dekorla bütünleştirilir filmde de tükenmişliğin ve kirletilen dünyanın resmi şehrin dokusuyla pekişmektedir.



Şekil 31: Los Angeles Sokakları



Şekil 32: Tyrell Şirketi

Filmde küresel kapitalizm özellikle vurgulanmaktadır. Distopik sistem örneğın belirgin bir otorite yerine büyük bir şirket hüküm sürmekte ve toplumsal yaşam şirketin kontrolü altındadır. Filmin başından itibaren yer alan “reklam panolarıyla vurgulanan şirket olgusu, Tyrell Şirketi’nin piramit şeklindeki devasa bina görüntüsüyle devam eder (Başaran, 2007: 112). Filmde ara ara Cola Cola ve bazı şirketlerin logolarının yer aldığı yazılı ışıklı tabelalar yer alır. Bu tabelaların filmde aralıklarla yer alması sembolik açıdan oldukça önemlidir. Küresel gücün varlığının duyumsatılmasında logoların yer alması kapitalist sistemi temsil etmektedir.



Şekil 33: Reklam Panoları Görüntüsü

Filmde gerek Tyrell Şirketi’nin gerek diğer şirketlerin sahip oldukları güçler, hem reklam panolarıyla hem de binalarıyla büyüleyici bir şekilde sunulmaktadır. “Ayrıca şirket binalarının Maya uygarlığının modernize edilmiş bir uyarlamasını andıran mimari üslupları insanlığın kapitalist tanrı için kurban edilmesini akla getirir; nitekim Tyrell de bir çeşit tanrısal babaerkil lider olarak temsil edilmiştir” (Ryan&Kellner, 1997: 387).

Film, bize asla nerede olduğumuzu bilmemize müsaade etmez. Mekânlar oldukça karanlıktır. Binalar, sokaklar hatta karakterler gölgelerle çevrelenmiştir. Örneğın, Sebastian’ın evinin her yerinde gölgeler hâkimdir. Nerdeyse etrafı görmekte güçlük çekeriz. Gölgenin kullanımı, film boyunca görüldüğü gibi evin

gizemini ve tekinsizliğini de ön plana çıkarmaya yardımcı olmuştur. Film bu diliyle distopik bir hava yaratmaya çalışırken, Dışavurumcu Alman sinemasının da özelliklerini taşımaktadır: “...dışavurumculukta, gölgeli bir ışıklandırma, gerçeküstü bir dekor, yapay rol yapma ve ‘gerçek olmayan’ bir dünyada gezinen kameranın aşırı üslubu dikkat çeken özelliklerdir. Bu akımdaki filmlerin kaba ve barbar görüntüsüne, ölüm ve düşük yaşama ait nesnelere eşlik etmektedir” (Gomery, 1991: 125-126’den akt. Biryıldız, 2002: 40).

Bu süreçte, düşle birlikte gerçekçilik bir kenara bırakılmış, soyut ve metafizik alana yönelinmiştir. “Sonuçtaki etki ise, olağanüstü olaylara ait bir evrenin, Hollywood orta sınıf âlemine yönelmiş eleştirilerin etkisidir” (Gomery, 1991: 125-126’den akt. Biryıldız, 2002: 40).



Şekil 34: Sebastian’ın Evi

Bu filmde yer alan benzer temalar, büyük şehrin mimari yapısı ve gölge-ışık kullanımıyla Alman dışavurumcu sinemanın başyapıt filmi olan Fritz Lang’ın “Metropolis” (1926) filmiyle paralellikler göstermektedir. “Dev elektrikli tabeladan yansıyan parlak pembe ve kırmızı ışıkların sokakların karanlık yer altı dünyasıyla oluşturduğu keskin karşıtlık, varlıklı sınıfın tüketim dünyası ile kapitalizme özgü kentsel yoksulluk ve emekçiliğin karanlık dünyası arasındaki uçuruma dikkat çeker” (Ryan&Kellner, 1997: 387).

Filmde ele alınan eleştiriler arasında kapitalizmin sömürüye dair ideolojisi yer almaktadır. Tyrell Şirketi'nin köle olarak yarattığı androidler, toplumsal hayattaki emekçi sınıfına ve bu sınıfın nasıl makineleştirildiğine vurgu yapmaktadır. Blade Runner, odaklandığı bu çerçevede bize 1936 yapımı Modern Times filmi hatırlatmaktadır. Film, Büyük Ekonomik Buhran'ın yaşandığı 1930'lu yıllarda insanın makinenin bir parçası haline getirildiği bir dönemin eleştirisidir. Fordist üretimde kendi hayatına yabancılaşan insanın sınıf mücadelesini vurgulamaktadır. Bu bağlamda Blade Runner filminde sistem için yaratılan köle replikantlarla, Modern Times filminin başlangıcındaki fabrikaya doğru koşuşturan işçiler arasında paralellik bulunmaktadır.

Ayrıca Blade Runner filminde abartılı yapay dekorlar kullanılmıştır. Filmin tasarımcısı Syd Mead, retro-dekor kullandıklarını yani birçok şeyi bir araya getiren abartılı dekor kullandıklarını ve buna 'çöplük şıklığı' terimini eklediklerini ifade etmiştir. Mead, film için eski materyaller, klasik dekoratif tasarımlar ve retro mekânlar bulmuştur (Nathan, 2007: 77).

Blade Runner'ın uzamı Los Angeles'tır*, şehir ultramodern değildir, postmodern bir şehirdir. Bu postmodern şehirde, düzgün bir kentsel tasarım yerine çöplüğü ve karmaşayı andıran çirkini estetize eden bir oluşum görülmektedir. Teknolojinin karanlık yönüne ve geleceğe ilişkin karamsarlığa vurgu yapılmaktadır (Bruno, 1987: 63).



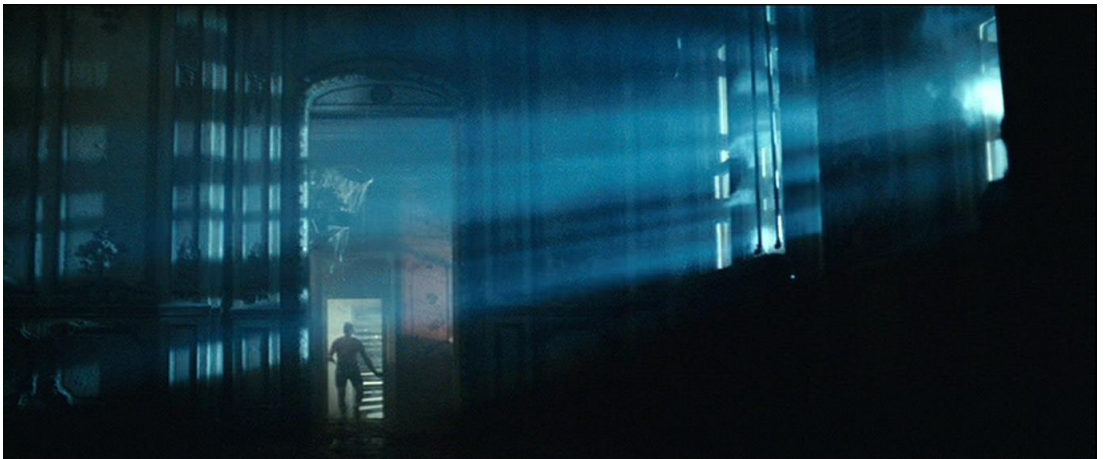
Şekil 35: Şehrin Sokaklarının Görüntüsü

* “Oyun ve eğlence merkezleri Los Angeles’ı çepeçevre sarmıştır. Bu türden merkezler aslında Los Angeles’ın gerçeğin enerjisinden yararlanan gerçek dışı, dur durak tanımayan hareketli bir sistemden başka bir şey olmadığını gösteren ve kentin sahip olabileceği tek sırrın bu olduğunu belgelenen kanıtlardır. Muazzam alana yayılan bu kent, aslında uzam ve uzamsal boyutlardan yoksundur. Elektrik ve atom santralleri ya da sinema stüdyoları gibi bu kent de artık kurmaca bir öykü ve sonu gelmeyen bir kaydırmaca hareketine benzemektedir. Çocukluk evrenine özgü işaretler ve tahrif edilmiş fantazmlardan oluşan sempatik bir şehir” olarak karşımıza çıkmaktadır (Baudrillard, 2013a: 30).

Buna karşın Neşe Kaplan ve Gülin Terek Ünal ise bu durumu şöyle yorumlamaktadırlar: “Ancak bu, filmin teknoloji karşıtlığını göstermez, tersine mekânsal düzlemde geçmişin ve şimdinin temsili figürleriyle, uygarlığın insanlığa kazandırdıklarının önemine gönderme yapılır. Nitekim androidler uygarlığın (rasyonel düşüncenin ve teknolojinin) kazanımıdır ve “insan”ın göstergesidir” (Kaplan ve Ünal, 2011: 73).

Filmin bakış açısından yazarın ifade ettiği, başarısızlığımızın dışındaki yol, postmodern insan durumuna bilinçli yaklaşım ve tarihimizde zamanla bunu aşmak "insan durumu" olarak kabul edilir. İnsan deneyiminde başarısız olduk. Hatalarımızı düzeltmek için geçmişe gidemeyiz ama hızlı bir şekilde ileriye daha iyi bir topluluğa gidebiliriz. Yeniçağda dünya katılımımızı kendimizin oluşumu için bize rehberlik edecek psikolojiye ihtiyacımız var. Deckard ve Rachael aktif olarak diğerleri ile (bilinçli ilişkiyi) kendimizle, gelecek ve dünya ile ilgili bilinçli ilişkiyi temsil eder. Başkalarını tanımadan kendimizi tanıyamayız (Williams, 2005: 112).

Roy Batty, öldürmek için Deckard’ı kovalamaya başladığı sahnede kaçmaya çalışan Deckard düşer ve bir yere tutunur. Şaşırtıcı bir şekilde Roy, Deckard’ı elinden tutar ve kurtarır. Roy, Deckard’a şunları söyler: “Siz insanların aklının alamayacağı şeyler gördüm. Orion’un yamaçlarında yanan hücum gemileri, Tannhauser geçidinin yakınında karanlıkta parıldayan C-ışınlarını seyrettim. Tüm o anlar zamanla kaybolacaklar, tıpkı yağmurdaki gözyaşları gibi. Ölmek zamanı...”



Şekil 36: Roy’un Deckard’ı Yakalamaya Çalıştığı Sahne



Şekil 37: Roy'un Deckard'ın Hayatını Bağışladığı Sahne

Blade Runner filminin esas odaklandığı noktalardan biri de Deckard ve Rachael arasındaki ilişkidir. Aynı ilişkinin yansıması Roy ile Pris arasındadır. Bu ilişki doğrultusunda insan olmak ne ifade eder sorusu ile aşk ve para temaları üzerinde yoğunlaşır. Biz, Deckard ve Rachael'in buldukları durumda giderek artan duygusal karmaşıklığı izliyoruz. Deckard'ın, bildiği tek şey Rachael'in tanıdığı insanlardan daha iyi bir insan olmasıdır. Rachael ise Deckard'dan güvenmeyi daha sonra da sevmeyi öğrenir.

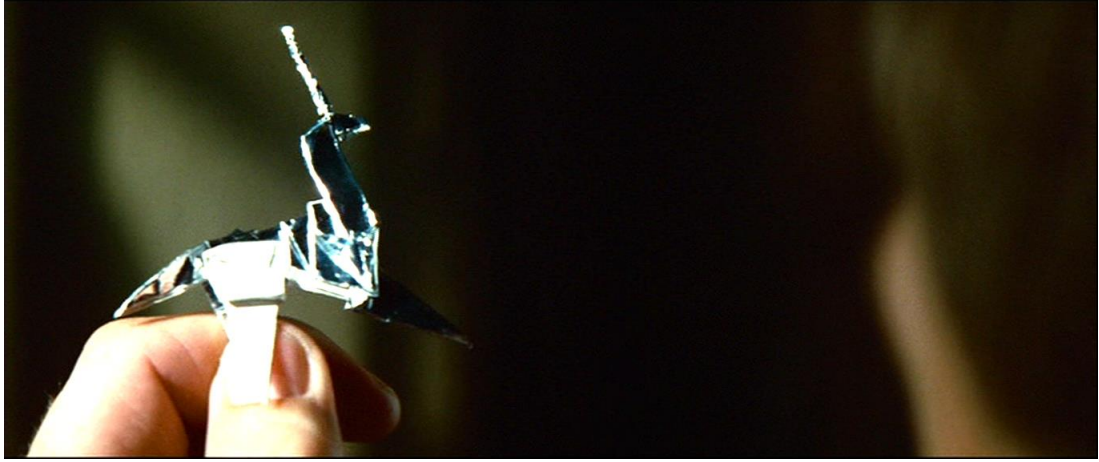


Şekil 38: Deckard ile Rachael'in Yakınlaştığı Sahne

Roy şahit olduğu ve yaşadığı her şeyin sonsuz değerini görür ve bu yüzden Deckard'ın hayatını bağışlar. Sonuçta Deckard, Roy'un gizemli monoloğuna ve sessiz ölümüne tanıklık eder. Roy ölür ve Deckard tüm replikantları öldürerek kendine verilen görevi başarıyla tamamlamış olur. Polis biriminden amir Gaff, imalı bir şekilde “Onun yaşamayacak olması çok kötü! Zaten, kim yaşıyor ki?” der.

Endişeyle dairesine dönen Deckard, Rachael'ın yaşıyor olmasına çok sevinir. Rachael ile kaçmak için daireden ayrılan Deckard'ın ayağına tek boynuzlu at (unicorn) biçimindeki bir origami takılır. Bunu, Gaff'ın bırakmış olabileceğini düşünebiliriz. Filmin iki versiyonu bulunmaktadır.

İkinci versiyonunda (The Director's Cut/1992) önemli bir rüya sahnesi eklenmiştir. Rüyasında tek boynuzlu bir atın ormanda koştuğunu görür Deckard. Bu sahne filmin sonunu tamamen değiştirir. Gaff'ın bu origami bırakmasının anlamı Deckard'ın düşlerinin biliniyor olma ihmalidir. Yani Deckard'ın hafızasının, anılarının diğer replikantlar gibi ona ait olmadığı ve onun da bir replikant olma ihtimaliyle film bitmektedir.



Şekil 39: Final Sahnesi / Deckard'ın Tek Boynuzlu Atı Bulduğu Sahne

Yıllarca filmin bir devam filmi olacağı konuşulmuştur. Son olarak 1999 yılında güçlü bir şirketin ürettiği androidler tarafından öldürülen ortağının intikamını almaya çalışan bir polisin hikâyesini konu alan bir televizyon dizisi yapıldı. Total Recall 2070 adlı televizyon dizisi yine karanlık ve kozmopolit bir ortamda geçmektedir. Dizi, Philip K. Dick'in iki romanı We Can Remember It for You Wholesale (Total Recall filminde uyarlanan) ve Do Androids Dream of Electric Sheep?'i (Blade Runner filminde uyarlanan) temel aldı (Robb, 2006: 220-225).

5.2.2. Çözümlemeci Ruhbilimsel Açıdan Filmin Değerlendirilmesi

Filmin merkezinde arayış teması bulunmaktadır özellikle de bu, kendi benliğini arayıştır. Jung'un da belirttiği gibi, bu arayış 'ruh durumunun yeniden doğuşu'dur. Buda, bireyleşme süreci ve arketipler arasındaki ilişkiyi gösterir. Özetle, Deckard'ın eski ruh durumunun emekliye ayrılması ve bunun ardından yeni bir ruh durumunun dirilmesi aşamasındadır (Hockley, 2004: 137).

Filmde, Deckard'ın eski yaşamının öldüğü yeni yaşamının doğduğu dönüşüm -bireyleşme süreci- vurgulanmaktadır. Bu gelişimi, filmde Deckard'ın Roy hakkındaki şu sözlerinden anlamaktayız: 'Onun soruları bizimkilerle aynıydı. Nereden geldik? Nereye gidiyoruz? Ne kadar zamanımız kaldı?' (Hockley, 2001: 83).

Deckard'ın bu sözleri eş zamanlı olarak bize Jung'un yaşam ve ölüm ile ilgili şu sözlerini hatırlatmaktadır:

Hayatın ortasından itibaren, yalnızca hayatta iken ölmeye hazır olan gerçekten canlı kalır. Hayatın ortasındaki gizli zaman dilimine parabol gizlenmiştir, bu nedenle ölüm ortaya çıkar. Hayatın ikinci yarısı yükseliş, açılış, artış, coşku anlamına değil, ölüm anlamına gelir, çünkü hedefi sona varmaktır. Hayatın tamamlanmasının inkâr edilmesi, hayatın sona ermesinin reddi ile eş anlamlıdır. Her ikisi de yaşamayı istememek anlamına gelir ve yaşamayı istememek ölmeyi istemek ile aynı anlamdadır. Artma ve çoğalma tek bir eğri oluşturmaktadır (Jung, 1969: 407).

1984 ve Cesur Yeni Dünya romanları da filmle paralellik göstermektedir. Örneğin, "Cesur Yeni Dünya, zaman ve mekân açısından bugüne ve yarına göndermeler yapar. Tüketim toplumunun insanları nereye götüreceğine dair tek merkezden yönetilen distopik bir evren kuran eserdeki şartlanma odaları bugünün bilinç endüstrisini andırmaktadır" (Emir, 2003: 170'den akt. İsmayılov ve Sunal, 2012: 33).

"Gözetim pratikleri eskiye göre şiddet ve baskı araçları yerine enformasyon toplumunun yüksek teknolojik imkânlarına dayalı bir karakter kazanmıştır.

Değişmeyen şey ise tüm olup bitenin iktidar ve egemenlik ilişkilerinin bir fonksiyonu olarak gerçekleşmesidir” (Dolgun, 2008: 37’den akt. İsmayilov ve Sunal, 2012: 33).

“Huxley’in haz vererek kontrol etmeye dayalı sistemi, günümüzün teknoloji yoğun iletişim ortamında bireyi kendi kendini sistem normlarına göre kurup, ifşa eden sahte bir arzu nesnesine dönüştürmüştür” (Huxley, 1993’den akt. İsmayilov ve Sunal, 2012: 33).

Filmin ilk sahnesi bize 1984 filminin 1956 yapımının ilk sahnesini hatırlatmaktadır. Aynı Tyrell Şirketi’nin görüntüsü gibi, 1984 filmde de piramit şeklinde bir bina ile açılış yapılmaktadır. Filmde Deckard’ın araştırmasına başladıktan sonraki ilk gittiği yer Tyrell Şirkettir. Tyrell Şirketi’nin binası, Babil’de en üstte tapınakların yer aldığı çok basamaklı zigguratları andırmaktadır. Tek fark, filmdeki zigguratların üst kısmı düzlüktür. Bu sembolik olarak, gerçeği aramaktır. Deckard’ın bu arayışı, esasında bir bireyleşme arayışıdır.

Gerçekliğin ve kurmacanın yer değiştirdiği Blade Runner filminde, Tyrell şirketi replikantlardan kopya insanlar yaratmak için yapay anılarla ve gerçek olmayan fotoğraflarla sahte bir geçmiş düzenler. Örneğin, Rachael’in benliğine Tyrell Şirketi’nin sahibinin yeğeninin anıları yerleştirilir.



Şekil 40: Rachael’in Anılarına Dair Deckard ile Konuştuğu Sahne

Replikantların fotoğraflara karşı düşkünlükleri vardır. Deckard'ın piyanosunun üzerindeki eski fotoğraflar Deckard'ın da fotoğraflara ilgisi olduğunu göstermektedir. Postmodern eleştirmenlerinin söylediği gibi, “görüntüler gerçek değildir: Gerçeğin temsil edilişidir ve aldatıcı bir yönü vardır. Ancak filmde aldatıcı nitelik taşıyan yalnızca fotoğraflar değildir. Öyküntü yaratıklarda aldatıcı bir insan temsilidir” (Hockley, 2004: 138).



Şekil 41: Deckard'ın Piyanosunun Üzerindeki Fotoğraflar

Rachael bir replikant olduğunu ise dedektiften öğrenir ve böylece Deckard da kendisinin bir kopya olup olmadığını sorgular. Bu konunun başka bir yansıması, yönetmenliğini Steven Spielberg'in yaptığı, 2001 yılı Amerikan yapımı olan Artificial Intelligence (Yapay Zekâ) filminde görülmektedir. Bir tür yapay zekâ, olmayan bir geçmiş varmış gibi kopyaların beyinlerine monte edilmektedir.

Bu kopya insanlar varoluşları dâhil bellekleriyle birlikte aldatıcı bir temele dayanırlar. Filmin öyküsü üzerine değerlendirme bölümünde bahsedildiği gibi kopya insanları anlamak için bir göz testi yapılır. Bu test, Carl Gustav Jung'un 1904 yılında geliştirdiği sözcük çağrışım testine çok benzeyen bir testtir. Jung'un sözcük çağrışım testinde, hastaya belli sözcüklerin bir listesi verilir, hekimin ağzından çıkan sözcüğün hastada bıraktığı aklına gelen ilk etkiyi söylemesi isteniyor. Hasta vereceği yanıt beklenen süreden daha fazla bir sürede cevap verirse veya aşırı bir coşku gösterirse Jung'un kompleksler (Hall&Nordby, 2006: 19) diye adlandırdığı yapıya değindiğini gösteriyordu.

Kopya insanların tespiti için yapılan bu test ile gözün ve ruhun arasındaki ilişkinin vurgusu yapılmaktadır. Ayrıca filmde, şehrin genel görüntüsünün ardından

mavi bir göz görüntüsü belirmektedir. Filmde sıklıkla göz sembolü karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 42: Göz Sembolünün Kullanıldığı İlk Sahne

Her şeyi gören göz sembolü, Horus'un gözü burada değilmesi gereken sembollerden biri olarak düşünülmektedir:

Horus, antik Mısırlıların ulusal koruyucu tanrısının adıdır. Eski Mısır mitolojisine (söylenbilimine) göre Horus, Osiris'in oğludur. Kötülüğü temsil eden Seth, Osiris'i öldürür. Osiris'in oğlu Horus, intikam almak üzere Seth ile savaşır. Seth, bu savaşta Horus'un gözünü çıkarır. Savaşı kazanan Horus, gözünü geri alır ve onu babasına armağan eder. Osiris ölümler dünyasının kralı iken savaşın sonunda Horus yaşamın kralı olur. Seth ise her türlü kötülüğün tanrısı olmaya devam eder. Horus'un gözleri her daim dünyanın üstünde olan ay ve güneşi temsil eder, manevi anlamda vicdanın gözünden hiçbir şeyin kaçmayacağını, insanın iç âlemindeki her niyetini ve yaşamdaki her davranışını gözden kaçırmayan bu merhametsiz yargıcın keskin bakışını sembolize eder. Özetle, vicdanın hiç kapanmayan gözüdür yorumu yapılabilir. Bu yüzden Güneş ve Ay, Horus'un gözleri olarak ifade edilir. Çünkü Güneş ve Ay'ın her ikisi nöbetleşe, gece ve gündüz insanın üzerinden eksik olmaz, Horus'un 24 saat açık kalan gözleri gibi (<http://www.fdk.yildiz.edu.tr/Yazilar/MisirTarihi.pdf>).

Yine aynı şekilde Roy, onu yaratan Tanrısı Dr. Tyrell'in karşısına çıktığında erken ölmelerine bir çözüm getirmesini ister fakat baba Tyrell bunun mümkün olmadığını söyler. Bunun üzerine Roy, soğukkanlılığıyla Tyrell'in gözlerini oyar ve böylece yaratılan yaratandan öcünü alır.



Şekil 43: Roy'un Tyrell'in Gözünü Oyduğu Sahne

Bu sahnede -Tyrell ve Roy'un ilişkisi- Mary Shelley'nin Frankenstein'ıyla paralellik gösterir. İkisi arasında bir çakışma noktası bulunmaktadır. Her iki karakter de yarattıklarının zulmüne uğramışlardır. Sadece Frankenstein fiminde, yaratığın Roy'dan farkı yaratanına (babasına) duyduğu şefkattir: "Frankenstein'in cesedi ateşe verilmek üzereyken buz kırılır ve cesedin bulunduğu parça ayrılır. Yaşanan karmaşada yaratık meşaleyi alarak cesedin bulunduğu buz parçasının üzerine çıkararak kendisiyle birlikte babasını ateşe verir. Yaratık kendisine gösterilmeyen şefkati babasına gösterecek, onu göğsüne yaslayıp onunla bir bütün olduğu alevlerin ortasında kaybolacaktır" (İsmayılov ve Sunal, 2013: 218).

Filmin bütününe baktığımızda temel arayış gerçekliktir. Bu çerçevede kavram göz sembolüyle çıkış bulmaktadır: Replikantların gözlerinin parlaması, Tyrell'in büyük gözlüklerle büyüyen gözleri, Roy'un finalde söylediği yağmurun gözyaşları ve daha önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere Roy'un Tyrell'in gözlerini oyması, göz testi ile replikantların tespiti gibi (Özdemir, 2003: 131).

Dr. Eldon Tyrell'in şirket çalışanı J.F. Sebastian'ın replikantlarla ortak bir yönü bulunmaktadır. Örneğin Sebastian Medusa Belirtisi* denen bir hastalığa yakalanmıştır böylece replikantlar gibi hızlı yaşlanmaktadır, erken öleceklerdir üstelik yalnızlardır ve toplumdan dışlanmışlardır.

*Medusa, Yunan mitolojisine göre Medusa yılan saçlar ve taşlaştıran bakışlarıyla üç Gorgon kız kardeşten biridir. Perseus tarafından kandırılıp kendi yansımasına bakarken başı kesilmiştir. Bu sembolün kötülüğü defettiğine inanılır (Gibson, 2012: 171).



Şekil 44: Dr. Eldon Tyrell'in Şirket Çalışanı J.F. Sebastian

J.F. Sebastian'ın bir de Dr. Tyrell ile ortak bir yanı vardır. Sebastian, oyuncaklar yapmaktadır fakat onun oyuncakları kırılğan, küçük ve mükemmel olmayan oyuncaklardır. Tyrell'in ise replikant oyuncakları vardır üstelik Sebastian'ın oyuncaklarından farklıdır. Gerçek ve tehlikeli... Sebastian, Roy'a şunları söyler: "Senin içinde benden bir şeyler var."



Şekil 45: Sebastian'ın Oyuncakları

"Filmde, insan aklının-rasyonel düşüncenin ürünü olan "robot-insanlar", yitirilmiş olan insani değerlerin, yani insanın duyuşsal yetisinin keşfine hizmet etmektedir. Androidler, insanoğlunun varettiği maddi ve zihinsel kültüre ait tüm araçlar gibi faydalı ya da tehlikeli olabilirler, önemli olan insanın araçları nasıl kullandığıdır" (Kaplan ve Ünal, 2011: 71).

Filmde akıl, insani ve nesnel gerçekliği parçalara ayıran analitik makinelerle temsil edilir. Polis, kopyaları teşhis etmek için göz testi uygulandığını belirtmiştik. Ayrıca, “Deckard, bir odaya ait fotoğrafı analiz ederken, aradığı şeyi yakalayana dek bu gerçekliği daha küçük parçalara ayırır. Dolayısıyla, analitik bakış bir güç aracı olarak temsil edilir. Bu gücün karşısına yerleştirilen şey ise duygudur. Ancak film, akıl ile duygunun birbirlerinin kutupsal karşıtları olmadığını ima eder. Aksine, özellikle robotların sahip olduğu duygu teknolojinin ürünüdür” (Ryan&Kellner, 2010: 386-387).

Philip K. Dick’in ‘Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?’ romanında, filmde aynı tema üzerine yoğunlaşmaktadır. Yüksek teknolojiyle kurulan sanal gerçeklik ortamı ve ortamda insanların nasıl makineleştirildikleri, kapitalizmin baskıcı özüne ve sömürüye dikkat çekmektedir (Dick, 2014).

Roman ile film arasındaki bazı farklılıklar bulunmaktadır. Romanda özellikle teknolojinin, gelecekte nasıl bir dünya kuracağı ve insanları nasıl etkisi altına alacağı özellikle vurgulanmaktadır. Örneğin insanların duygu durumlarını kontrol eden duyarıcı bir alet bulunmaktadır. İnsanlar, o anda istedikleri ruh durumuna göre alette numara tuşlarlar. Örneğin Iran, Deckard’a şunları söylemektedir: “Kendini daha iyi hissetmek için duyarıcıyı kullanmak ister misin? Duyarıcı sana her zaman için bana olduğundan daha fazla yararlı oldu?” (Dick, 2014: 286).

Romanda, insan-robot, akıl-duygu, insan-teknoloji, gerçek-sanal tüm kavramların iç içe geçmesiyle birlikte bir simülasyon evreni hakim olmuştur. Özellikle televizyonun sürekli insanların hayatında var olduğu ve buna katlanamadıkları romanda açıkça hissedilmektedir: “Banyosunda tıraşını olurken televizyonun vızıldayıp duran sesine maruz kalmak...” (Dick, 2014: 25). “...ona istenmediğini türlü şekillerde anlatan reklamlar korkutucuydu” (Dick, 2014: 30).

Ayrıca yine filmde yer almayan ama romanda yer alan bir inanış söz konusudur. Bu inanışın adı Mercerizmdir. Bu dine inananlar ortak bir duygudaşlık kutusuna sahiptirler. Bu kutuyu kullananlar Mercer’le birlikte olduklarını hissetmektedirler (Dick, 2014: 44).

Romanın sonunda filmin finalinden farklıdır. Filmin finalinde Rachael ile Deckard birlikte kaçırmaktadırlar fakat romanda Rachael Deckard'ı terk etmektedir. Deckard onu öldürmediğine pişmanlık duymaktadır. Belki filmde de bu duruma bir gönderme söz konusu olabileceği düşünülmektedir. Gaff'ın defalarca Deckard'ı uyarması belki de Rachael'e güvenmemesi gerektiğini düşündüğü içindir. Filmde bu detayların yer almamasına rağmen özetle filmde de insanların teknolojiyle inşa edildiği vurgulanmaktadır.

“Blade Runner hepimizin çoktan inanmaya hazır olduğu teknoloji ile ilgili olan iki şeye inanmamız için bizi zorlamaktadır. Birincisi teknolojinin kendisi tarafsızdır. Deckard der ki örneğin ‘replikantlar diğer makinelere benzer. Onlar faydalı ya da zararlı olabilirler. Eğer faydalı ise sorun yoktur.’ Aynısı nükleer güç, para, uyuşturucu hakkında söylenebilir. Tartışma caziptir fakat yanlıştır. Biz sadece şiddet duygularımızı gözardı ediyorsak silahların zararsız olduğuna inanırız” (Williams, 2005: 121).

Teknolojinin tarafsız olmadığını göz önüne alırsak kendimize ne yaptığımız konusunda seçme şansımız vardır. ...Örneğin, bilgisayarlar bizim masamızın üzerine düz bir ekrana sahip bir dünya getirdiler. Email, chat odaları, videolar, web sayfaları; böylelikle sihirli bir dünyaya ulaşmaktayız. Daha çok arzuladığımız bir dünyaya. Bu başarı her ne kadar kaslarımızı köreltse de özel yaşamımıza da nüfuz eder, cyber sex, daha fazla iş, tekrarlayan hareket bozuklukları ve diğer sorgulanabilen ürünler... (Williams, 2005: 122).

İnsanoğlu varlığının bilincine kendini ve diğerlerini evrenin belirli bir bölümünde konumlandırarak ulaşır. Zaman olgusu ise onu oluş halinde yakalar. Geçmiş, şu an ve gelecek fikri, hafızamız, ilişkilerimiz, yetenek ve eğilimlerimiz kimliğimizi kuran öğelerden bazılarıdır. Dünyaya adımımızı attığımız andan itibaren kurduğumuz ilişkiler, geçmişe oranla artık yüz yüze ve gerçek dünyayla doğrudan ilişkili olmaktan çıkmıştır. Duygu ve düşünce dünyamıza yön veren, eylem kalıplarımızı şekillendiren, başı ve sonu belirsiz akıp giden bir enformasyon seli ister istemez kendi geçişken, değişken ve bir o kadar da buyurgan ve vazgeçilmez doğasını kimliklerimizde taşımaya bizi ikna etmiştir. McLuhan “teknoloji insanın uzantısıdır” diyordu. Zaman, bu durumu tersinir bir tepkimeye uğratmış görünüyor. Doğaya ve kendimize hâkim olmayı vaat eden ama aynı zamanda bizi ayrıntılar denizinde fragmanlar ve ağ tipolojisi mantığının geçerli olduğu bir ‘yeni dünya’ya yeterinden

cesur ve özgür bireyler olarak fırlatan teknolojinin uzantısı bireylere dönüştüğümüzü iddia edebiliriz (İsmayilov ve Sunal, 2012: 22).

Her teknoloji insan zihni tarafından kabul görür, her teknoloji psikolojik isteklerden, korkulardan, duygulardan ortaya çıkar. İnsanın psikolojik zemini her zaman teknolojinin bir parçasıdır, teknolojiyi nasıl kullandığımızı gözetmeksizin. Psikolojik kompleksler gibi duygusal olarak bir araya gelmiş (resimler, düşünceler) her araç ve teknoloji kümelenmiştir. Teknoloji ve insan ilişkileri fiziksel bir bağlantıyı, sözleri, zararları ve hayalleri destekler” (Williams, 2005: 121).

Filmde bunun en somut örneği Deckard ile Rachael ilişkisidir. Bu ilişki, makine-insan ilişkisine vurgu yapmaktadır. Filmin finalinde, makine Rachael ile insan Deckard eşit kılınır yani insan yaşamı ile teknolojinin eşitlenmesi söz konudur. Günümüz bilimkurgu filmlerinde teknolojinin önemli bir korku nesnesi olmasının nedeni belki de toplumsal kurumların sürekliliğini tehlikeye sokabilecek yeniden inşacı bir olasılığı metaforize eder (Ryan&Kellner, 2010: 389).

Film boyunca arka planda sürekli yağmur yağmaktadır. Filmde bu durum tekinsiz bir atmosferin yaratılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Su, insan için hangi kültürde olursa olsun yaşam anlamına gelmektedir. Mezopotamya yaratılış mitoslarının arketipik elementleri sudur. İlk önce su vardır, her şey sudan çıkmıştır. Su yaşam kaynağı olarak sembolize edilirken bilinçdışını da temsil etmektedir. Su yaşamın varolmasını noktasında başat ve ilksel bir ilkedir. Dolayısıyla bunu ana rahmiyle benzeştirebiliriz. Karanlık, ıslak ve doğurgan ana rahminin yapısıyla su ana rahmini temsil etmektedir. İnsan için ise bu rahim bir zamanlar kovulduğu fakat her daim dönmek istediği cenneti işaret etmektedir (Gezgin, 2014: 188).

Ancak suyun ölçüsü oldukça önemlidir. Fazla su tufandır fazla su öldürücüdür. Özetle, su iki kutuplu bir kavramdır. Hayat verici olduğu kadar, hayat alıcı, öldürücü yönü de mevcuttur (Gezgin, 2014: 189).



Şekil 46: Deckard İle Roy'un Hesaplaşma Sahnesi

Filmde ise yönetmen Ridley Scott “benim silahım kameram” derken, sürekli yağmur yağmasının sebebinin ise bir hile olduğunu özellikle dekorlardaki aksayan yönleri kamufle etmek ve atmosfer duygusunu pekiştirmek için kullandığını belirtmektedir (Blade Runner-The Final Cut, (Disc-1), Incept Date – 1980: Screenwriting and Dealmaking).



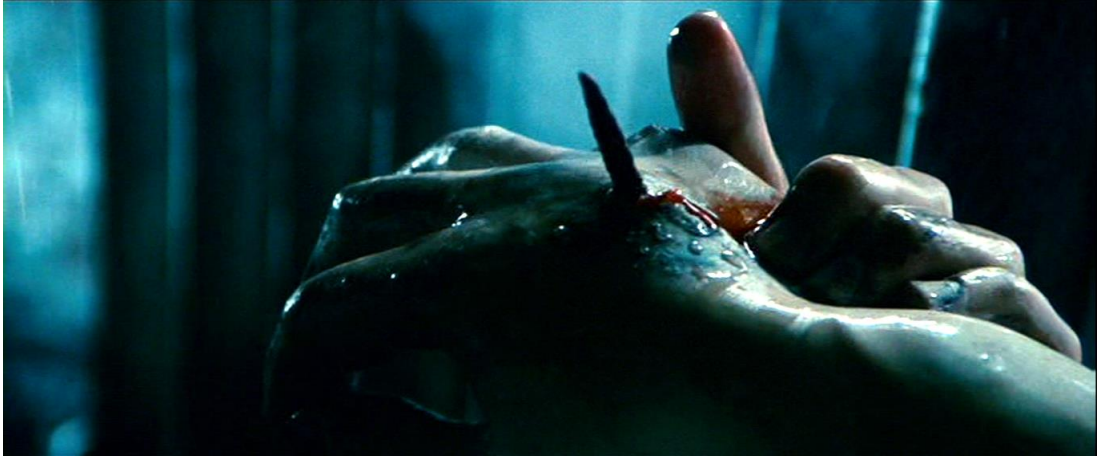
Şekil 47: Los Angeles Sokağı Görüntüsü

Yağmur özellikle de sel, mitolojide yerini almaktadır. Örneğin, Nuh'un Kavimi'nin selden nasıl kurtulduğu öyküsü:

Rab, Nuh'a, “Bütün ailenle birlikte gemiye bin” dedi, “Çünkü bu kuşak içinde yalnız seni doğru buldum. Yeryüzünde soyları tükenmesin diye, yanına temiz sayılan hayvanlardan erkek ve dişi olmak üzere yedişer çift, kirli sayılan hayvanlardan birer çift, kuşlardan yedişer çift al. Çünkü yedi gün sonra yeryüzüne kırk gün kırk gece yağmur yağdıracağım. Yarattığım her canlıyı yeryüzünden silip atacağım.” Nuh Rab'bin bütün buyruklarını yerine getirdi. Tufan kırk gün sürdü. Çoğalan sular gemiyi yerden yukarı kaldırdı. Sular yükseldi, çoğaldıkça çoğaldı; gemi suyun üzerinde yüzmeye başladı. Yeryüzünde yaşayan bütün canlılar yok oldu; kuşlar, evcil ve yabani hayvanlar, sürüngenler, insanlar, soluk alan bütün canlılar öldü. (<http://incil.info/kitap/gen/7>, Erişim tarihi: 06 Şubat 2015).

Sonra Tanrı Nuh'u ve gemideki evcil ve yabanıl hayvanları anımsadı. Yeryüzünde bir rüzgar estirdi, sular alçalmaya başladı. Enginlerin kaynakları, göklerin kapakları kapandı. Yağmur dindi. Sular yeryüzünden çekilmeye başladı. Yüz elli gün geçtikten sonra sular azaldı. ...Bunun üzerine Nuh suların yeryüzünden çekilip çekilmediğini anlamak için güvercini gönderdi. Güvercin konacak bir yer bulamadı, çünkü her yer suyla kaplıydı. Gemiye, Nuh'un yanına döndü. Nuh uzanıp güvercini tuttu ve gemiye, yanına aldı. Yedi gün daha bekledi, sonra güvercini yine dışarı saldı. Güvercin gagasında yeni kopmuş bir zeytin yaprağıyla akşamleyin geri döndü. O zaman Nuh suların yeryüzünden çekilmiş olduğunu anladı. Yedi gün daha bekledikten sonra güvercini yine gönderdi. Bu kez güvercin geri dönmedi. (<http://incil.info/kitap/gen/8>, Erişim tarihi: 06 Şubat 2015).

Güvercinin salınması bu efsanede olduğu gibi filmde de yer almaktadır. Deckard ile Roy'un karşılaştığı ve birbirlerini öldürmeye çalıştıkları sahnede Roy, Deckard'a bir insanın köle olmanın ne demek olduğunu bilemeyeceğini ve yağmurdaki gözyaşları gibi her şeyin zaman içinde yitip gideceğini söyler. Roy'un eline sapladığı çivi, İsa'nın çarmuha gerilmesini çağırır. Roy ölürken elindeki güvercini de havaya bırakır, tıpkı İsa'nın ruhu gibi güvercin göğe yükselir. Güvercin ile yaradılış-ölüm-yaşam ile yeniden doğuş sembolize edilmektedir.



Şekil 48: Roy'un Eline Çiviye Batırdığı Sahne



Şekil 49: Güvercin'in Göğe Yükselmesi Görüntüsü

Selle ilgili bir başka söylen de Hint kültüründeki Manu Efsanesidir. "Satapatha", "Brahmana" ve "Mahabharata" destanlarında Manu, sele yakalanır fakat kurtulur. Manu, bir gün yakaladığı bir balığı acıyıp bağışlar. O anda balık konuşmaya başlar ve Manu'ya hemen bir gemi yapmasını söyler. Manu denileni yapar, sel yok olur ve balık-tanrı, Manu'nun gemisini sular üzerinde çeker (Eggeling, 1982: 216).

Bu söylenlere benzer daha nice sel söyleni bulunmaktadır: Sümerlerin Gılgamış efsanesindeki sel söyleni, Berossus'un aktardığı Sisithrus dönemindeki sel söyleni, Eski Mısır geleneğinde sel söyleni, Platon'dan aktaran Strabon'un sözünü ettiği, Kiklopların yaşadığı "devre"deki sel söyleni. Hint geleneğinde İsi ve İswara sel söyleni. Sabîî geleneğinde sel söyleni. Kuzey ve Güney Amerika mitolojilerindeki sel söyleni, İrlanda'nın Kelt geleneklerinde ve Kuzey Avrupa efsanelerinde belirtilen sel söyleni. Grek mitolojisindeki Deukalion sel söyleni. Endonezya ve Melanezya geleneklerinde sel söyleni. Afrika geleneklerinde sel söyleni. Kuzey Asya ve Orta Asya geleneklerinde sel söyleni.

Filmde sürekli yağmur olması bunun olası sembolik anlamını belirtmektedir. Aklanma sembolizminden tufanın yaratılış mitine kadar tüm sıralama geçmişin yıkıp yerine daha insani ve duygusal bir şey katma gereksinimini açıklamaktadır (Hockley, 2004: 141).

Böylece, Blade Runner filminde yağmurun, evrensel bir boyutu bulunmaktadır. Filmin ilk sahneleri de yağmur ve şimşek görüntüsüyle başlar. Hem karakterin bilinçdışının hem de tekinsiz bir şeylerin izleyiciyi beklediğinin haberi verilmektedir. Aynı mitolojide yaşanan yağmurla gelen felaketler gibi.



Şekil 50: Deckard'ın Bir Türlü Anlaşamadığı Sokak Satıcısı

Filmde bir başka dikkat çeken nokta, sokaktaki insanların kullandığı sokak dilidir. Almanca, Japonca, İspanyolca, Fransızca dillerinden oluşan karma bir dildir. Bu ses kişide yer ve zaman kavramının kaybına neden olur. Sokakta konuşulan bu birbirinden farklı diller, Babil Kulesi efsanesini akla getirmektedir. Efsaneyi Sa'lebi'nin Kısas-ı Enbiya adlı eserinin 14. yüzyılın başında Türkçeye çevrilmiş olan Türk Dil Kurumu nüshası şöyle aktarmaktadır: “Sümer Kralı Nemrud, Babil’de Tanrı’ya meydan okuyan göğe yükselen bir kule inşa ettirir. Tanrı bu kuleyi yıkar ve o zamana kadar aynı dili konuşan halkın dilleri birbirinden farklılaşır ve yetmiş üç türlü dil konuşulur. Arap diline göre Babil, bülbül “türlü söyleyici” demektir” (188-190). Örneğin, ‘*Modern Zamanlar*’ filminde de Chaplin, İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca ve İbranice’den oluşan karışık bir dilde türkü söylemektedir.

“Filmlerde simgesel yapılar ve bu yapıların ortaya çıkmasını sağlayan filmsel ve kültürel kodlamalar, filmin örtük içeriğini açık bir hale getirmeye çalışmaktadır” (Belkaya, 2001: 169-170).

Blade Runner filminde de semboller bütünü anlamak açısından büyük önem taşımaktadır. Filmde yer alan semboller: yağmur, göz ile birlikte üç simgesel hayvanın (baykuş-yılan-güvercin) yer aldığı görülmektedir.



Şekil 51: Tyrell'in Baykuş'u, Zhora'nın Yılanı

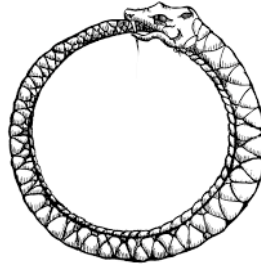
Güvercin'in yer aldığı sahne önceki bölümlerde yer almaktadır. Baykuşun sembolik olarak birçok anlamı vardır, bilgelikle birlikte (Gibson, 2013: 169) karanlığı da ifade etmektedir. Örneğin, Yunan Mitolojisi'ne göre Baykuş, “gece etrafını çok iyi gördüğünden Tanrıça Athena'nın görmediklerini görüp ona yardım ederdi. Ayrıca bu efsaneden yola çıkılarak Antik Yunan paralarında da baykuşu görürüz çünkü baykuşun ticaret üzerinde de bir koruyucu gözlemci olduğuna inanılmaktadır” (<http://www.owlpages.com/index.php>).

Ovidius'un '*Dönüşümler*' adlı eserinde baykuşun uğursuz bir sembol olduğunu görmekteyiz. Hakikaten de Yunan Kültürü'nde bilgeliğin simgesi olan bu kuş, Roma Kültürü'ne uğursuz, yıkım getiren olarak geçmiştir. Erken Roma Dönemi'nde evlerin kapısına çivilenmiş bir baykuş ölüsünün, baykuşun daha evvel neden olduğu kötülüklerden o evi koruduğuna inanılmıştır (1994).

Filmde baykuşun görüldüğü sahne, Roy ile yaratıcısı Tyrell'in karşılaşmasından öncedir. Yıkım getiren bir şeylerin yaşanacağına dair izleyiciye mesaj vermektedir. Baba ile oğlun bir araya geldiği bu sahnenin sonunda Roy, Tyrell'in gözlerini oyar.

Filmde yer alan bir başka hayvan yılanıdır. Replikantlardan Zhora, bir barda yılan eşliğinde erotik bir dans yapmaktadır. Bu sahnedeki yılan, sembolizmde Havva'yı kandırmak için yılan şeklini alan şeytanı çağrıştırmaktadır. “Yaratılış,

yenilenme, ölümsüzlük, gerçeği gizleme ve mutlak kötülük ve ölüm gibi Hıristiyan dünyasında yılan şeytanın cisimleşmiş halidir” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 650-652). Yılan hem karada hem de denizde bulunuşuyla, bilinç ve bilinçdışını sembolize etmektedir (Hockley, 2004: 147). Özgür kalan ‘anima’nın anlatımının yer aldığı bu sahne ouroboros şeklinde kendi kuyruğunu ısırarak yılan sembolü edebiyeti yani “ölüm ve yeniden doğumun edebi döngüsünü simgeler” (Gibson, 2013: 23; Jung, 2015: 139). Bu doğrultuda Deckard’ın eski benliğinden kurtulup yeni benliğine kavuşmasıyla bağlantılı olabileceği düşünülmektedir (Hockley, 2001: 86).



Şekil 52: Ouroboros Şeklindeki Yılan

Roy’un ölümünden sonra başarıyla görevini tamamladığını düşündüğü Deckard’a Gaff, imalı laflar söyleyerek onun kafasını karıştırır.



Şekil 53: Gaff’ın Deckard’ı Rachael Hakkında Şüphelendirdiği Sahne

Endişeyle dairesine dönen Deckard, Rachael'ın yaşıyor olmasına çok sevinir. Rachael ile kaçmak için daireden ayrılan Deckard'ın ayağına tek boynuzlu at (unicorn) şeklinde origami kâğıt takılır bunu Gaff'ın bırakmış olabileceğini düşünebiliriz. Filmin iki versiyonu bulunmaktadır. İkinci versiyonunda (The Director's Cut/1992) bir rüya sahnesi eklenmiştir. Rüyasında tek boynuzlu bir atın ormanda koştuğunu görür Deckard.

Bu sahne filmin sonunu tamamen değiştirir. Gaff'ın unicorn biçimindeki origamiyi bırakmasının anlamı Deckard'ın düşlerinin biliniyor olması ihtimalidir. Yani Deckard'ın hafızasının, anılarının diğer replikantlar gibi ona ait olmadığı ve onun da replikant olma ihtimaliyle bir belirsizlik mevcuttur. Daha önce Rachael'in Deckard'a göz testini daha önce kendine yaptın mı? sorusu ise bu ihtimali güçlendirmektedir.



Şekil 54: Rachael'in, Deckard İçin Şüphe Ettiği Sahne

Film sonunda Kahraman Deckard'ın bireyleşme sürecinde belirsizlik söz konusudur. Deckard, eski benliğinden kurtulup yeni benliğine bürünmüştür. Rachael, Deckard'ın anima kavramının biçim bulduğu kişidir. İlk gördüğü andan itibaren Rachael'e duyduğu sempatinin de sebebinin bu olduğu düşünülmektedir. Rachael, animanın olumlu yönlerini temsil ederken, Pris animanın olumsuz yanını temsil etmektedir. Roy ise, Deckard'ın saldırgan ve savaşçı yanı yani gölgesidir. Yaşlı bilge adam arketipi ise filmde dedektif Gaff olarak karşımıza çıkmaktadır.

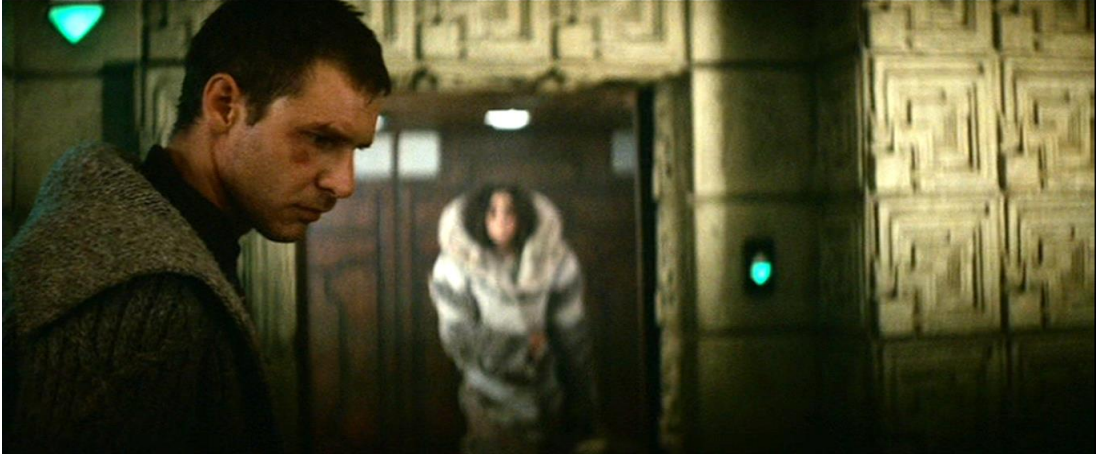
Deckard'ın bireyleşme sürecinde kırılma noktası olan sahne, Roy ile karşı karşıya kaldığı sahnedir. Roy'un elindeki güvercini serbest bırakması Deckard'ın yeniden yaradılışını yani bir anlamda görevini başarıyla tamamladığını ve artık özgür olduğunun metaforik bir anlatımı olduğu düşünülmektedir.



Şekil 55: Roy ile Deckard Karşı Karşıya

Rachael ile kaçmak için daireden ayrılan Deckard'ın ayağına tek boynuzlu at biçiminde bir origami takılır. Bunu Gaff'ın bırakmış olabileceğini belirtmiştik. Tek boynuzlu at sembolünün anlamı biraz karışıktır. “Hıristiyan geleneğinde saflığın ak sembolüdür ancak bir bakire tarafından dizginlenebilir ve bu nedenle İsa'yı işaret edebilir” (Gibson, 2013: 29). Ayrıca “saflığı, iffetliliği ve eşlik ettiği güzel bayanların gücünü temsil eder” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 596).

“Aynı zamanda şiddet gösteren ve kötülük eden bir hayvan olarak karşımıza çıkmaktadır. Aziz Basileos da insanı şöyle uarmaktadır: ‘Ey insan, kendini koru, tekboynuza yani şeytana güvenme çünkü o kolaylıkla insanlara kötülük edebilir’” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 595).



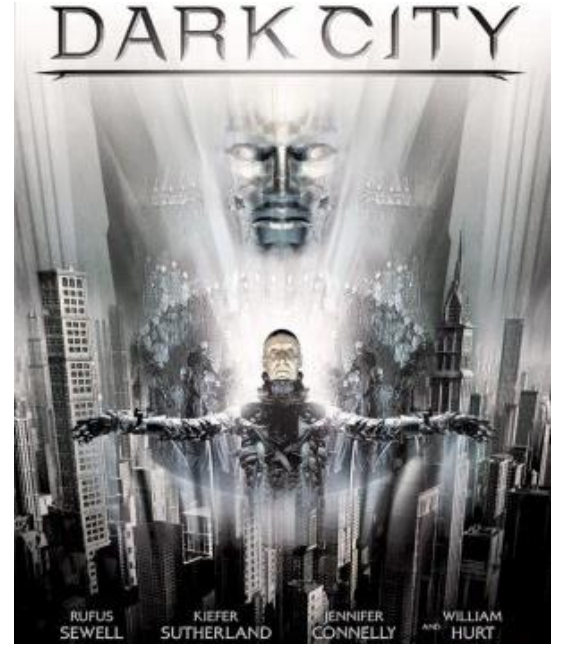
Şekil 56: Final Sahnesi/Tek Boynuzlu At Şeklindeki Origamiyi Gören
Deckard ve Rachael

Bu çerçevede iki türlü okuma yapılabilir. Birincisi bu origamiyi eğer Gaff bıraktıysa Rachael'e karşı Deckard'ı uyarmaya çalıştığı düşünülmektedir. İkincisi Deckard'ın gelecekteki yaşamına ilişkin ruh durumunun yeniden doğuşu ile ilgili bir sembol olabileceği düşünülmektedir.

Jung'a göre bu sembolün anlamı ise şu şekildedir: "Unicorn'un boynuzu, suyun zehrini attığı için, İsa'nın vaftiziyle bağlantılıdır." (Jung, 1969/12: 518-554'den akt. Hockley, 2004: 149). Film, Deckard ve Rachael'in binanın asansörüne binmesi ve kapının hızla kapanması ile sona erer.

5.3. Dark City – Alex Proyas – 1998

Yönetmen	: Alex Proyas
Yapım	: Alex Proyas, Andrew Mason
Senaryo	: Lem Dobbs, David S. Goyer, Alex Proyas
Eser	: Alex Proyas Dark City
Oyuncular	: Kiefer Sutherland Jennifer Connelly Melissa George William Hurt Rufus Sewell Ian Richardson Bruce Spence Richard O'brien
Kamera	: Doriusz Wolski
Kurgu	: Don Hoenig
Müzik	: Trevor Jones
Yapım Yılı	: 1998
Ülke	: ABD
Bütçe	: 27 milyon \$



Şekil 57: Film Afışı

5.3.1. Film Öyküsü Üzerine Değerlendirme

Dark City filmi insani özellikleri kazanmak isteyen bir grup yaratığın, bir bilim adamı eşliğinde insanların hafızalarını silip, anılarını istedikleri şekilde tekrar düzenleyebilmesini konu alan bir bilim kurgu türüdür.

İnsanlara sahte bir kimlik ile tuzak kurulmakla birlikte insanların hafızalarını çalıp kişilerin yerlerini değiştirirler. Sonunda kim olduğunu bilemez hale gelen insanlara bu oyun defalarca yapılmaktadır.

Dark City, Truman Show ve Matrix ile aynı zamanlarda çekilmiştir. Film “Gerçek nedir?” sorusuna cevap ararken dünyaya kuşkuyla bakmamızı sağlamaktadır. Filmde isyan, kendini bulma, delilik, simülatif evren, ilkel vahşet gibi temalar yer almaktadır.

Bir gece ansızın duş aldığı banyoda alnından akan kanla uyanan John Murdoch, anlam veremediği bir durumla karşı karşıyadır. Hafızasını kaybetmiştir ve aynı zamanda öldürülmüş çıplak bir kadınla aynı banyodadır. Sonrasında bir anda siyah giyinimli, beyaz suratlı adamlar tarafından kovalanmaya başlar. Bu gizemli adamlar yabancılar olarak bilinmektedir.

Yabancıların sahip oldukları tek şey kolektif hafızadır. Tek bir grup zihnini paylaşır ve ölürlür. İnsanlar için ise en önemli özellikleri bireyselliktir. Ruhlarını onlardan farklı kılan şeyde budur. Dolayısıyla yabancılar insanların hafızalarının nasıl işlendiğini anlarsa ruhu bulabileceklerini düşünürler.



Şekil 58: Filmin Kahramanı John Murdoch İle Tanıştığımız İlk Sahne

Dark City, aslında bir rüya şehridir. Bir çeşit yaratığa benzeyen insan görünümlü, yabancılar olarak bilinen kişiler insanların hafızalarını sürekli yer değiştirerek anılarını silmekte ve bir paranoya ortamı yaratmaktadırlar.

Murdoch bir şeylerin ters gittiğini düşünmektedir. Bir gece Dark City sokaklarında saat 12.00 olduğunda farkeder ki tüm hayat birden durmaktadır.

İnsanlar adeta pili bitmiş oyuncaklar gibi yere yığılmaktadırlar. Yabancılar tek tek insanların evlerini, giysilerini ve hatta hafızalarını değiştirmektedirler. Bu duruma şahit olan Murdoch, kendisinin neden etkilenmediğini sorgulayarak kısa bir süre sonra olağanüstü güçlerinin olduğunu fakeder.



Şekil 59: Saat 12.00 Olduğunda İnsanların Uykuya Daldıkları Sahne

Tüm insanlığın bir deneyin parçası olduğunu ve onların gerçek olarak düşündüğü herşeyin -anılarının, hafızalarının- kurgusal bir yaşam olduğunun farkına varmaktadır.



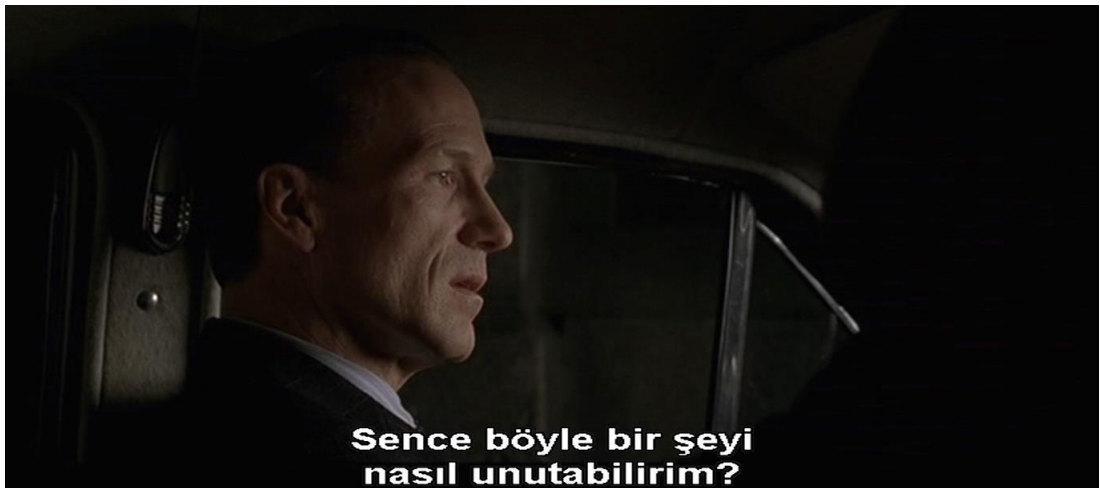
Şekil 60: Yabancıların İnsanlara Yapay Anıları Enjekte Ettiği Sahne

Dark City filminde yabancıların esas cevabını merak ettikleri soru, insanı insan yapan gücün ne olduğudur. Yabancılar bu cevabı bulmak için insanların hafızalarıyla sürekli oynamaktadırlar.



Şekil 61: Bay Kitap ile Murdoch'ın Buluşması

Hafızaları yer değiştirilen insanlar o kadar makineleşmişlerdir ki hayatlarında çok önemli bazı noktaları hatırlayamadıklarında bile bu durumu sorgulamamaktadırlar. Ayrıca güneşin, gündüzün farkında bile değillerdir. Şehirde her daim karanlık ve gece hâkimdir.



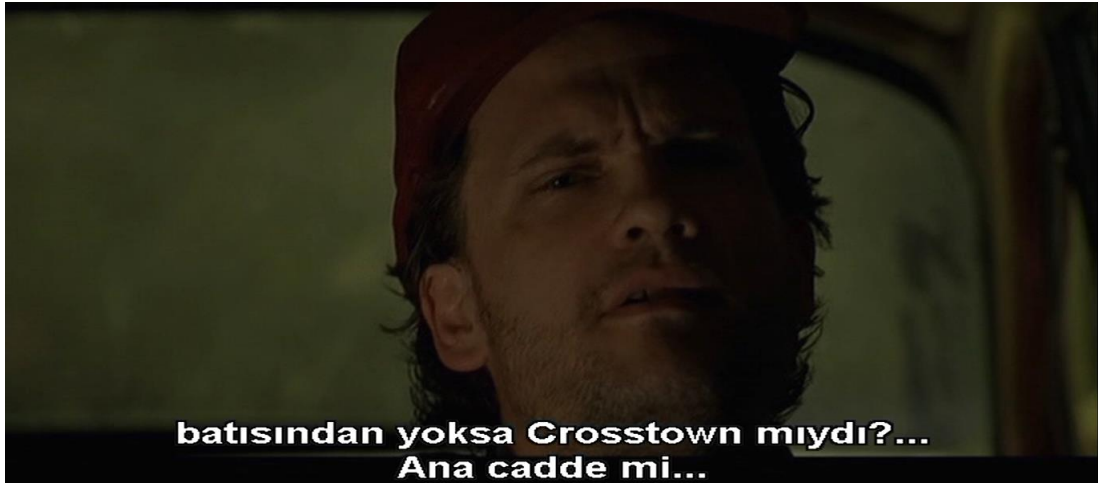
Şekil 62: Hafızaları Yer Değiştirilen İnsanlar O Kadar Kafaları Karışmıştır Ki Hayatlarında Çok Önemli Bazı Noktaları Hatırlayamamaktadırlar

Film, gerçeküstü bir tavra, Kafkaesk bir atmosfere sahiptir. Şehirdeki gecenin hâkimiyeti gündüzün hiç olmaması aslında bize umutsuzluğun, karamsarlığın, esir düşmüşlüğün portresini çizmektedir. Tek umut güneşli bir havaya ve güzel okyanus Shell Beach'e ulaşmaktır.



Şekil 63: Shell Beach Plajı'nın Billboard'u

John oldukça kararlıdır, gerçeğin peşine düşmektedir. John, Shell Beach adlı küçüklüğünün geçtiği mekânı bulmak ve oraya gitmek ister fakat orayı kime sorsa bildiklerini fakat yerini tarif edemediklerini farkeder.



Şekil 64: Murdoch, Taksi Şöforüne Shell Beach Sorduğunda Yerini Bir Türlü Hatırlayamaz

İnsanlar, hayatlarındaki bazı önemli noktaları nasıl unuttuklarını bile araştıramaz hala gelmişlerdir. İçlerinden sadece biri gerçeği çözmüştür, Eddie Walenski adlı kişi her şeyin farkındadır.

Yönetmen Alex Proyas, derin odaklı kompozisyon tercih etmektedir. Bu yüzden birçok iç mekân uzak ve dardır. Aydınlatma ise oldukça minimize kullanılmıştır, low-key aydınlatma tekniği ile karamsarlık hissi verilmektedir. Filmde çoğunlukla chiaroscuro aydınlatma yöntemi kullanılmıştır. Monotonluğu, tehlikeyi vurgulamak için bu teknik özellikle seçilmiştir. Özellikle John Murdoch'ı ilk tanıdığımız sahnede bu tekniği rahatlıkla görebilmekteyiz. Bu sahneden anlamaktayız ki tekinsiz bazı durumlar olacağının sinyali verilmektedir.



Şekil 65: Chiaroscuro Aydınlatma Tekniği Kullanımı

Proyas'ın renk seçimine baktığımızda genellikle siyah, kahverengi kullanımını tercih etmektedir. Yabancıların görüldüğü sahnelerde gölgeler mevcutken yüzleri ise solgun görünümündedir. İnsan bedenlerinin rengi ise daha sıcak ten rengine sahiptir. Parlak renkler ise sadece tek bir yerde görülmektedir: Shell Beach billboardunda.



Şekil 66: İnsan Bedenlerinde Sıcak Renkler Hâkimdir



Şekil 67: Yabancıların Ten Rengi İse Daha Solgundur

Proyas, ruhun tüm fiziksel sınırlarını aştığını düşünmektedir. Bunu da filmde Murdoch ile Emma arasındaki ilişkide görmekteyiz. Yabancıların hâkim olduğu dünyadaki aşkları, daha sonra yabancılar yok olduktan sonra da devam etmektedir. Karanlık dünyada da aydınlık dünyada da bir şekilde yine birbirlerini bulurlar.

Dark City her ne kadar umutsuzluk, karamsarlık temasını öne sürse de aslında içinde aşkı da barındırır. Örneğin John ile Emma arasındaki ilişki buna örnektir. Bu karanlığın içinde ufacık da olsa bir aydınlıktır.

Yabancıların akıl güçleri olsa da herşeye güçleri yetmez, kısmen de olsa özgürlükleri Murdoch, Bumstead ve Dr. Shreber'e bağlıdır. İzleyici her şeye rağmen

ufak da olsa bir üzüntü duymaktadır, yabancıların insanların sırrını öğrenmeden öldükleri için.

Yabancıların hepsinin cinsiyeti erkektir. Nosferatu’yu andıran yaratıkmsı insanlar olan yabancılar, Murdoch’ı yakaladıklarında çarmıha gererler. Bu sahne bize çok tanıdık gelmektedir.



Şekil 68: F. W. Murnau Tarafından Çekilmiş (1922) ‘Nosferatu’ Filmi

1984 ve Blade Runner filmlerinden dolayı John Murdoch klişe bir karakterdir. Zaten film farklı filmlerin kolajı gibidir. Hem Alman dışavurumculuğundan hem de kara film türünden izler taşımaktadır (Lippe, www.regrettablesincerity.com).

Final sahnesinde yabancılar, Murdoch tarafından yok edilir. Şehirde tekrar güneş yükselir, anılar bellekte yerini alır ve Shell Beach yani aydınlık ortaya çıkar. Kısacası, ışık, ısı ve yaşam kaynağı olan Güneş, hayırlı veya aydınlık gücün, pırıldayan etkinin sembolüdür (Gardin&Olorenshaw, 2014: 251).

Film tamamıyla gerçek dışının yani simülasyonun ve düşün bir simgesidir. Çünkü gerçekliği inşa eden simülatif bir yaşam yabancıların kendisidir. Filmin teması, gerçeği arayan varoluşçuluk üzerine kurulmuştur.

“Dark City bir düştür, gerçek değildir. Murdoch, gerçekte kim olduğunu anlamak ve varoluşunu tanımlamak için, onu kuşatan bu karanlık dünyanın tüm

gösterenlerini aşarak ve yıkararak, bilişsel bir bilinç kazanmak istemektedir. Murdoch'ın peşinde olduğu bilişsellik, filmin 'insan' için temel önermesidir". Dolayısıyla filmde yaratıcısının bir düşüdür. (Kaplan, <http://www.academia.edu/9116410>).

Filmde bazı yokluklar yer almaktadır. Bunlar: zamansızlık, ışıksızlık, bilinmezlik, çıkıřsızlık, tekinsizlik, kimliksizlik gibi. Bunların yokluęu büyük bir paranoya ortamı yaratmaktadır.

5.3.2. Çözümlemeci Ruhbilimsel Açıdan Filmin Deęerlendirilmesi

"Bir metin, henüz yorumcu tarafından bütünüyle görülüp algılanmadan önce, sezgisel yolla ve bilinçdışı ortak semboller üzerinden, bireylerde 'metnin bütünü'nün semantik düzlemine' ilişkin önsel bir anlamlandırma yaratabilir. Bu önsel bilgi, metnin semantik düzleminin ne olabileceğinin ipuçları gibidir (Kaplan, <http://www.academia.edu/9116410>).

Dolayısıyla yukardaki alıntı bağlamında baktığımızda filmin afiři hatta ismi bile distopik bir öykü izleyeceğimizin sinyalini vermektedir. Filmde seyirci Murdoch ile özdeşleşir, aslında özümser demek daha doğru olacaktır. Freud'a göre; "özdeşleşme, taklit deęil, özümleme'dir; bir benzerlięi ifade eder ve bilinçdışında kalan ortak bir öğeden türer (Freud, 2001: 200'den akt. Kaplan, <http://www.academia.edu/9116410>).

Dark City kelimesi dolaysız olarak şehri karanlık olarak niteler ve dark kelimesi zaten bilinçdışının göstergesidir. Böylece gölge tanrıça arketipine yani olumsuz anne figürüne gönderme yapar. Çünkü şehir, insanlara hayat veren, besin veren, koruyup kollayan, yaşanması bir yer olmaktan çıkar tersine insanların aydınlığı bile göremedikleri, beyinlerinin uyuşturulduğu, onları insan yapan tüm değerlerinin ellerinden alındığı bir yer haline gelmiştir. Dolayısıyla olumsuz anne figürü burada karşımıza çıkmaktadır.

John Murdoch ile ilk kez karşılaştığımız sahnede bir kare dikkatimizi çekmektedir. Hotel odasının penceresini dışardan içeriye gördüğümüz sahnede dikdörtgen çerçeve içinde dairesel bir kubbe yer almaktadır. Bu bize 2001: A Space Odyssey filmindeki HAL 9000'in suratını anımsatmaktadır.



Şekil 69: Hotel Binasının Görüntüsü

HAL, daha önce bahsettiğimiz üzere herşeyi bilir, insanlardan tek eksiği ise duygularıdır ve insan olmak ister. Dark City'deki yabancılarda da bunu görmekteyiz. İnsanların sırrının ne olduğunu öğrenmek için, onlar gibi olmak için yapay bir dünya kurarlar ve insanları da denek olarak kullanırlar.

Blade Runner filminde olduğu gibi bu filmde de Fritz Lang'ın Metropolis'ine referans bulunmaktadır. Özellikle Dark City şehrini kontrol eden yabancıların toplandıkları bir mekânda yeraltından kocaman bir saat çıkmaktadır. Bu saat bize Metropolis'teki makinenin yüzünü hatırlatmaktadır.



Şekil 70: Yabancıların Toplandıkları Mekânda Yeraltından Kocaman Bir Saat Çıkmaktadır

Yine filmin açılış sahnesinde Murdoch bir kuvvette uyanır. Bu küvetin bir kadın rahmini sembolize ettiği düşünülmektedir. Yeniden doğduğuna yani yeni bir hayata gözlerini açtığına dair ipucu vermektedir.



Şekil 71: Murdoch Bir Küvetin İçinde Uyanır

Filmde dikkatimizi çeken sembollerden biri ise yer yer filmde karşılaştığımız spiral şeklindeki görseldir. Özellikle ölen fahişelerin üzerinde bu motifi görmekteyiz. Bu spiral görseli akla ‘Ourobos Şeklindeki Yılan’ görüntüsünü getirmektedir. “Kendi kuyruğunu ısırarak halka şeklini almış yılan görüntüsüdür. Bu temsil yılanın sahip olduğu kendi kendine üreyebilme, süreklilik ve edebi geri dönüşe atıfta bulunur. Oysaki halka şekli aynı anda hem doğanın bütünlüğünü hem de gökyüzü ile yeryüzünün birleşmesini sembolize eder” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 626).



Şekil 72: Fahişelerden Birinin Öldürüldüğü Sahne

İlk açılış sahnesinde bir balığı dahi kurtarmaya çalışan kahramanımız sonunda insanlığı kurtarmak için uğraşacaktır. Kahraman Murdoch herşeye rağmen dünyayı kurtarmaya çalışmaktadır. Filmde anlaşıldığı üzere kahraman arketipine karşılık gelen John Murdoch'dır. Aynı Matrix filmindeki Neo gibi aynı misyonu yüklenmiştir. Bir mesih gibi yabancıların yarattığı dev laboratuvarı yok edip insanları gerçeğe döndürmek istemektedir.

Bu yorumumuzu destekleyecek en önemli sahnelerden biri saat 12.00 olup tüm insanlar uyuduğunda sadece Murdoch ayakta kalmaktadır. Murdoch, tek tek insanların yanına gidip bağıırır "Uyanın, hey uyanın" şeklinde. Aslında Murdoch, gerçekten bir uyanmayı kastetmektedir.



Şekil 73: "Uyanın, Hey Uyanın, Beni Duyan Var mı?"

Yabancıların grubunda bir de çocuk yabancı bulunmaktadır. Bu çocuk, ilkel ve sevimsiz 'içgüdülerin' tasviri olarak, şiddet arayan 'id' olarak yorumlanabilir. Hatta ölü bedenler üzerinde spiraller çizerek bundan zevk almaktadır.

Bir sahnede John yabancılardan kaçarken ayağı kayarak binadan düşmek üzeredir. Çocuk yabancı onu düşürmek için herhangi bir alet kullanmak yerine -ki elinde bıçağı vardır- John'un parmaklarını ısırır. Çocuğun ne kadar mazoşit olduğu bu sahne ile gözler önüne serilmektedir. Dolayısıyla bu sahnenin özellikle doğadaki ilkel içgüdülerin önemli bir tasviri olduğu düşünülmektedir.



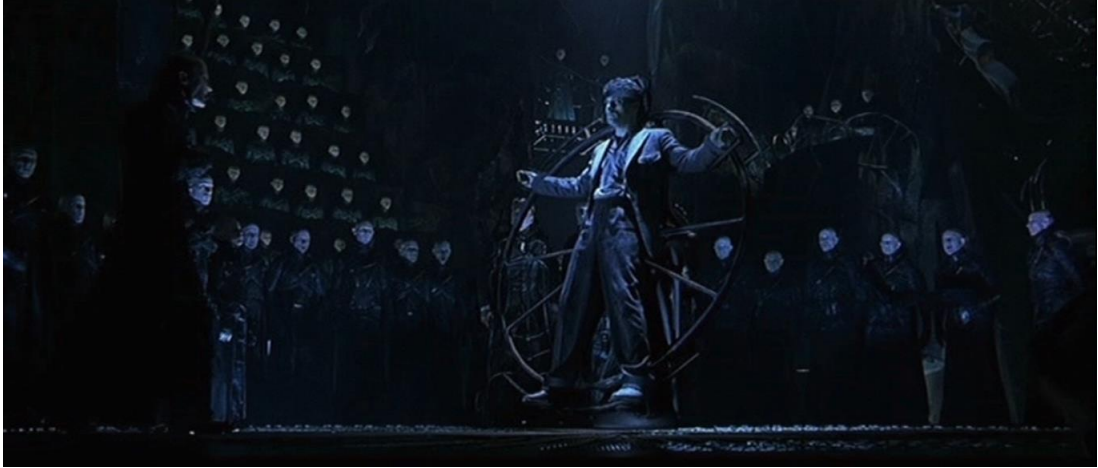
Şekil 74: Çocuk Yabancı



Şekil 75: Çocuk Yabancı Bıçağını Kullanmak Yerine John'un Parmaklarını Isırır

Karakterler için ise özetle şu söylenebilir: zamansız ve mekânsız bir alanda sürekli kendi kimliklerini arayan kimliksiz kişilerdir. Özellikle John, özel yetenekleri sayesinde simülasyon bir evrende yaşadığının farkına varır. Kendi ile birlikte dünyayı da kurtarmak ister adeta kendini bir tanrı konumuna sokarak.

Bütün bu işaretler ile Murdoch'ın İsa figürünü temsil ettiği düşünülmektedir. Bir sahnede Murdoch, aynı Hz. İsa gibi çarımha benzeri bir alete bağlanmıştır. Murdoch ile Mesih arasındaki benzerlikleri görmek mümkündür. Onun kaderindeki bir sürü belirsizliklere rağmen yine de yabancılardan olmayı reddeder (Lippe, www.regrettablesincerity.com).



Şekil 76: Murdoch ve Hz. İsa Benzerliği – Çarımha Gerilmesi

Proyas'ın oldukça ilgisini çeken Yunan mitolojisinin izlerini filmlerinde de görmekteyiz. Örneğin Murdoch'da Shell Beach'e gitme arzusu vardır. “Genelde suyla ilintili görsel imgeler (suya düşme, sudan çıkma, sudan birini kurtarma gibi) doğumla; yolculuğa çıkma ölümle; ateş, ateş yakılması ise cinsellikle ilişkilidir. “Metaforik açıdan su bilinçaltıdır ve sudaki canlı, bilinç kişiliğini bastıran ve güçsüz bırakılması, yenilmesi ve kontrol edilmesi gereken bilinçaltı yaşamı ya da enerjisidir” (Campbell&Moyers, 2009: 190). Okyanus ise “dipsiz ve sürekli değişen ruh imajının bir sembolü, dünyaya gelen ve dünyadan ayrılan her şeyin çıkış noktasıdır” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 454).

Sembolik anlamı ile filmdeki okyanusa gitme arzusunun örtüştüğünü görmekteyiz. “Şüphesiz onu en güçlü bir ifade ile Victor Hugo ele almıştır: Koskoca

bir okyanus hayalinde yaşıyorum, gitgide denizin uyurgezeri haline geliyorum ve tüm bu olağanüstü gösteriler ve kendimi yıprattığım bu anormal büyüklükteki yaşayan düşünce karşısında, Tanrı'nın ispatının bir şekli olmakla kalıyorum” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 455).

Murdoch'un karısı Emma bir barda şarkı söyleyerek para kazanmaktadır. Şarkı söylerken Emma'nın duruşu, tarzı bize Yunan mitolojisinden Afrodit'i anımsatmaktadır. Yunan mitolojisinde aşk ve güzellik tanrıçası olan Afrodit deniz köpüklerinden doğmuş, bir deniz kabuğu ile karaya çıkmıştır. Tanrıça'nın sembolü olarak gül, güvercin ve deniz kabuğu kullanılır (<http://www.tarihiolaylar.com/tarihi-olaylar/afrodit-417>).

“Yunan mitolojisinde deniz kabuğu su ve bereketin sembolik ifadesine aracılık eder. Aşk Tanrıçası Afrodit geleneksel olarak bir deniz kabuğu üzerinde, sulardan doğmuş bir inci görüntüsünde temsil edilir” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 174).



Şekil 77: Murdoch'un Karısı Emma



Şekil 78: Tanrıça Afrodit'in Doğumu

Filmde deniz kabuğu Shell Beach'e ismini vermiştir. Anlamının mitolojik olarak bağlantılı olduğu düşünülebilir. Shell, kabuk anlamındadır. Yunan mitolojisinde kadın genital organını simgelemektedir. Yunancada deniz kabuğu ve vajina aynı anlama gelen bir kelime ile kullanılmaktadır (<http://gsf.karatekin.edu.tr/simge.pdf>).

Yabancılar vatikanvari papalar gibi gotik tarzda siyah renkli giyinmektedirler. Siyah rengi “evrenin kökeni ile anne karnı ve onun besleyiciliği ile birlikte zikredilmesi, birçok mitoloji kaynaklarında bulunmaktadır; buradan da ana tanrıçaların siyah tasvirleri ortaya çıkmaktadır. ...siyah, bilinmeyeni, saklanani, derinlerde gizlenmiş temsil etmektedir” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 550).

Dark City filminde yeraltı dünyası, bilinçdışı olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmde yer alan mekânlar yıkıcı ve yutucu anne imgesinin bir temsilidir. Ayrıca karanlık zıttı olan aydınlığa ulaşma metaforuna yansımasıdır. Film distopik evrenden (Dark City) kurtulup ütopyaya (Shell Beach) kavuşmayı yani bastırılana geri dönüşü temel alır.



Şekil 79: Dark City Şehri Kurucuları (Yabancılar)

“Karanlık sözcüğü; tekinsizliğin, kaygı ve korkunun, yeraltının ve ölümün metaforudur. Bu durumda metaforik açıdan bilinmeyenlerin göstereni olan karanlık (chaos); bilgi, düzen yani logos’un göstereni olan ışığın (luminosum) karşıtıdır. Kaos, yeraltı ve karanlıklar tüm mitolojilerde genel olarak anne imgesi ve Tanrıça olarak duyumsanır. Akıl, güneş ve aydınlıklar ise daha maskülen olarak algılanır ve Tanrılara yorulur (Campbell, 2010: 349’dan akt. Kaplan, <http://www.academia.edu/9116410>).

Shell Beach bilincin yansıması iken, Dark City bilinçdışını temsil etmektedir. Dark City olumsuz anne arketipi iken, Shell Beach anne arketipinin yansıması olarak düşünülmektedir. Dark City yıkıcı, yutucu bir dünya iken Shell Beach can veren, umut veren bir dünyadır.



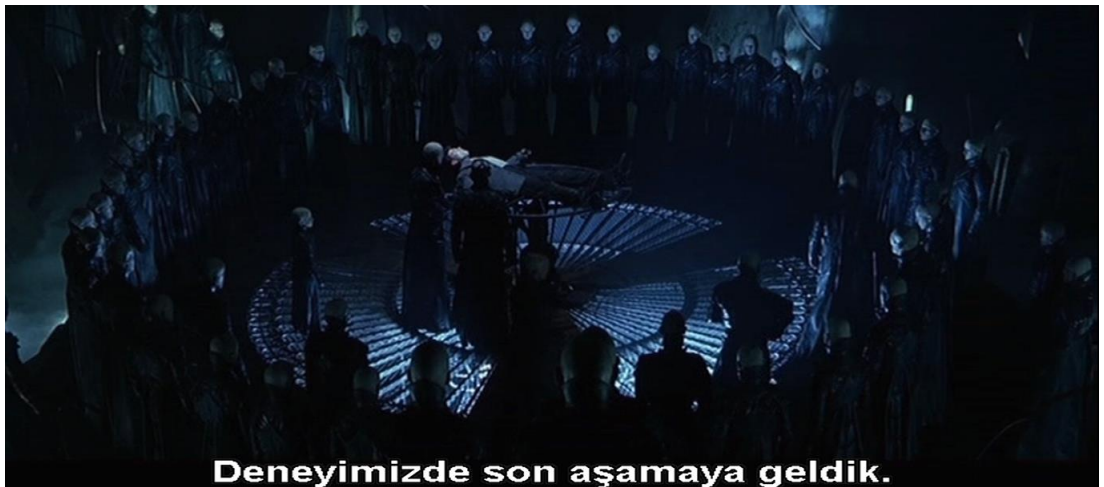
Şekil 80: Umut Veren Aydınlık Olan Yer Shell Beach

Filmde yabancılar insanın karanlıkta kalan yanını yansıtmaktadır. Yabancıları, insanların ‘id’i (ilkel benlik) olarak yorumlayabiliriz. Filmde kahramana yol gösteren yaşlı bilge adam arketipi ise Dr. Schreber karakterine karşılık gelmektedir.

‘Schreber’ ismi psikoloji alanından dikkatimizi çekmektedir. Tuhaf bir tesadüf olan isim benzerliğidir. Filmdeki doktorun adı ile ‘Schreber Vakası’ (Freud, 1911) olarak bilinen çalışmada ismi geçen, bir ruh hastası olan Hukuk Doktoru Daniel Paul Schreber ile adaşlardır. Yalnız tek benzerlik adlarıdır çünkü filmdeki karakter, insanlığa yardım eden bir terapist konumundadır. Üstün zihinsel yetenekleri Murdoch’a enjekte eden Dr., kahramana yardımcı olmaktadır.



Şekil 81: Filmdeki Dr. Schreber Görüntüsü

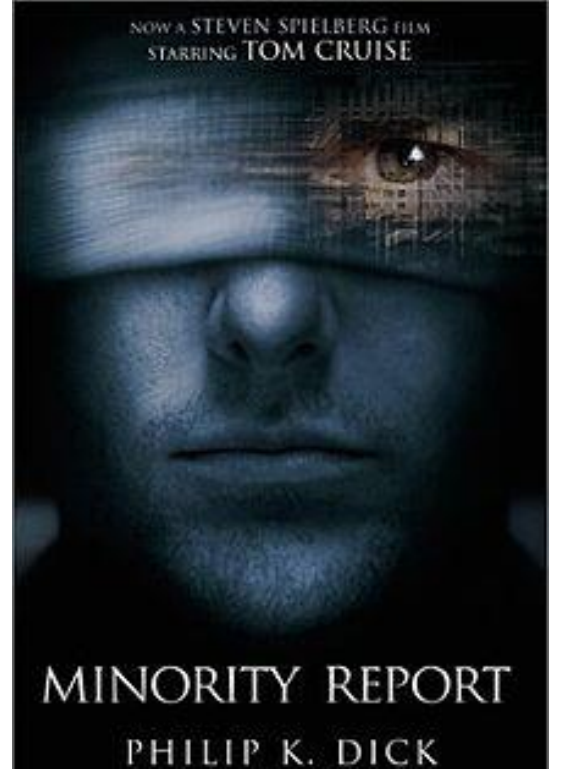


Şekil 82: Yabancıların Yeraltı Evreni

Jungcu çözümlene esas alındığında filmde her bir karakter bir arketip ile özdeşleşir. John Murdoch kahraman arketipine, Emma animaya, Dedektif Bumstead personaya, Dr. Schreber yaşlı bilge adam arketipi ile eşleşmektedir. Tanrı arketipinin yansıması ise yabancıların başı Bay Kitap'dır. Çocukluğunun geçtiği yer olarak bildiği ve bir türlü gidemediği yer Shell Beach, Murdoch'ın özbenini sembolize eder. Fahişeler ise kötü anne arketipini temsil etmektedir. Her fahişenin ölümü sembolik olarak yaradılışı simgeleyen rahmi yok etmektir.

5.4. Minority Report / Steven Spielberg/ 2002

Yönetmen	: Steven Spielberg
Yapım	: Jan de Bont Bonnie Curtis Gerald R. Molen Walter F. Parkes
Senaryo	: Scott Frank Jon Cohen
Eser	: Minority Report (Azınlık Raporu) Philip K. Dick
Oyuncular	: Tom Cruise Max Von Sydow Colin Farrell Samantha Morton
Kamera	: Janusz Kaminski
Kurgu	: Michael Kahn
Müzik	: John Williams
Yapım Yılı	: 2002
Ülke	: ABD
Bütçe	: 102 milyon \$



Şekil 83: Film Afışı

5.3.3. Film Öyküsü Üzerine Değerlendirme

Bir Philip K. Dick uyarlaması olan Minority Report (Azınlık Raporu, 1956) Scott Frank ve John Cohen tarafından senaryolaştırılmış, Steven Spielberg tarafından sinemaya (2002) aktarılmıştır.

Future Noir örneği olan film, distopik bir dünyanın resmini çizmektedir. Spielberg filmografisinin en kara filmi olan Azınlık Raporu, 2054 yılında

geçmektedir. Filmde bu yıla ait uçan arabalar, görkemli yüksek akıllı binalar, son derece gelişmiş teknoloji ile iç içe geçmiş bir gündelik yaşam sunulmaktadır.

Filmin uzamı High tech bir dekorasyona sahip Washington D.C.'dir. Kentin hemen her yerinde büyük reklam panoları bulunmaktadır. Ayrıca bugünün ünlü marka isimlerinin logolarını içeren reklamlar sürekli karşımıza çıkmaktadır.



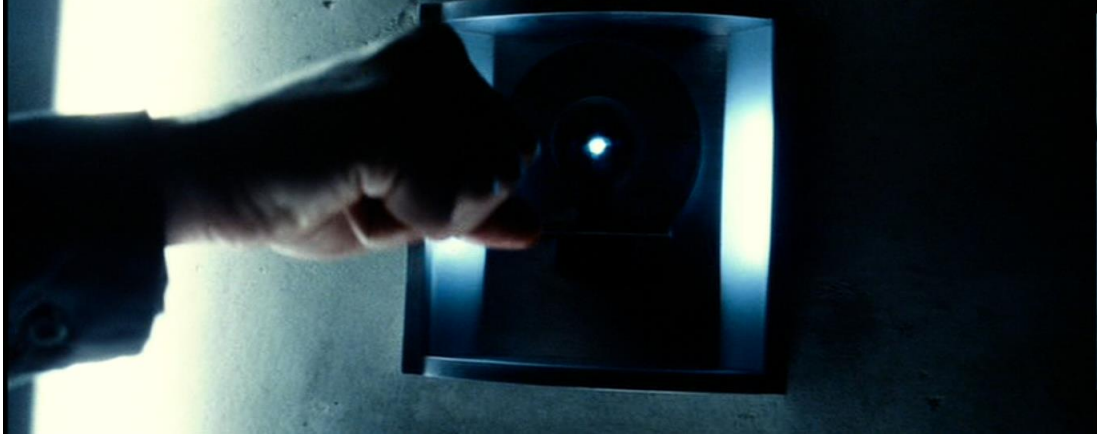
Şekil 84: Bugünün Ünlü Markalarından GAP Giyim Markası



Şekil 85: Bugünün Ünlü Markalarından Bvlgari Saat Markası

Film, kontrol ve denetim sistemleri, ulusal güvenlik, adalet sistemi gibi konulara odaklanmaktadır. Filmin esas ana noktası gözetim temasıdır. 50 yıl sonrasını konu alan film, gündelik yaşamın her alanına hâkim olmuş biyometrik gözetim araçlarının varlığı üzerine eleştiriler sunmaktadır (Başaran, 2007: 123).

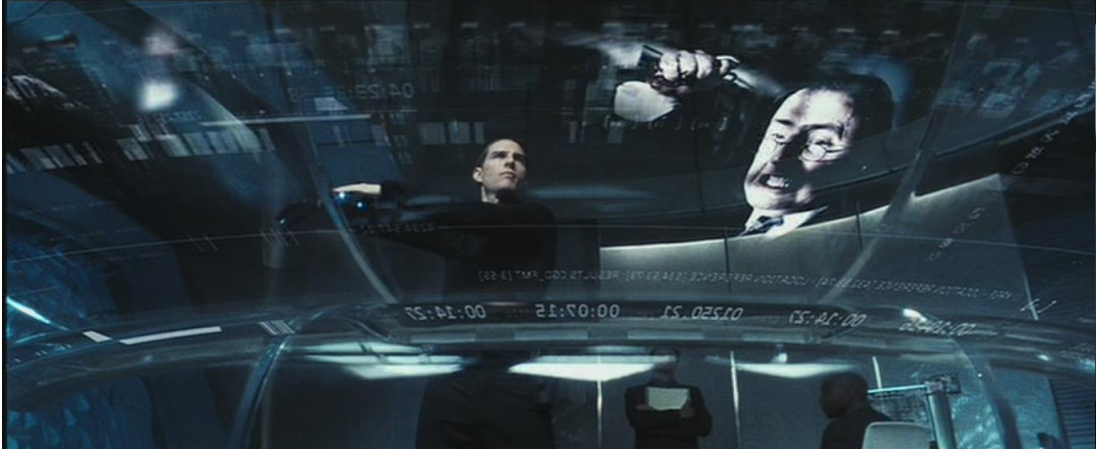
Biyometrik sistemlerin en önemli prensibi bireyin kendisinin kolayca tanınmasını sağlayan ve sahip olunan kişisel özellikleri verilere dönüştürmesidir. Örneğin parmak izlerimizin alınması, retina ve ses tanımlaması gibi (Dolgun, 2005: 115).



Şekil 86: Göz Kimliği Tespit Etme Sistemi

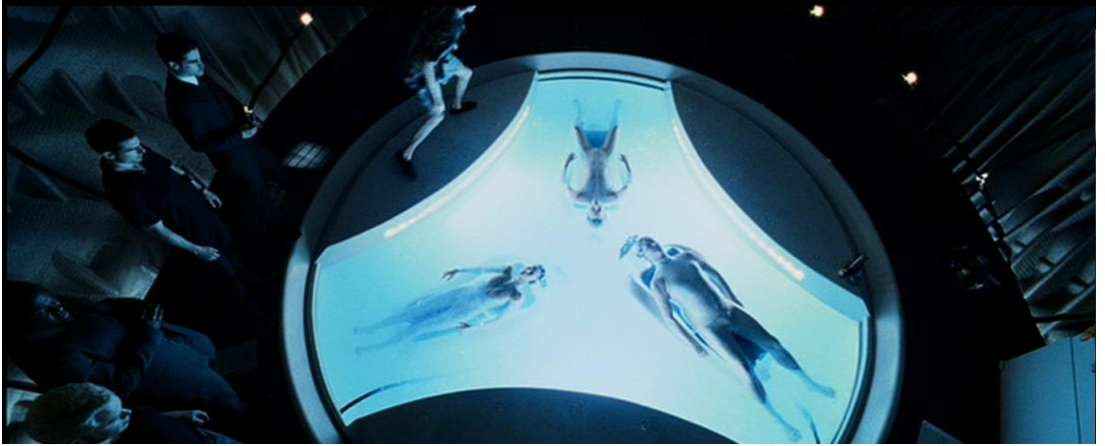
Yeni gözetimde gözle birlikte, yüz yüze iletişimin kaynağı olan yüz ve vücut da mekanikleşmiştir. Lyon'a göre bu değişim çizgisi, yeni teknolojilerin gelişimiyle birlikte, kaybolan yüzü ve yok olan vücudu telafi edecek şeylerin aranmasıyla başlamıştır. İnsanlar artık geleneksel olarak nitelendirilen el sıkma, göz teması gibi görsel, vücutsal ipuçları ve işaretlerin yerini dolduracak araçlara yönelmişlerdir. Bu araçlar yüzyılımızda, sadece pasaport ya da ulusal kimlik kartlarıyla değil, elektronik kartlarla da sağlanmaktadır. Bugün kişilerin cüzdanları ve çantaları kredi kartları, telefon kartları, sosyal güvenlik kartları, sürücü belgeleri, kütüphane kartları, sağlık kartları ve üyesi oldukları kulüp kartlarıyla doludur. ... Ona göre, bu kartlarla birlikte vücutla süregiden ilişkiler bütünü durmadan azalmaktadır. Artık iletişim uzaktan ve elektronik kanalları aracılığıyla devam etmektedir (Lyon, 1997: 242-257, aktaran Güven, 2011: 179-180).

Hikâyede geleceği görebilen Adalet Bakanlığı'na bağlı bir sistem kurulmuştur. Suç Öncesi Departmanı olarak bilinen ekip, suçluları suç işlemeyen önce tespit edip yargılamaktadır. Bu ekibin şefi olan John Anderton (Tom Cruise) bu işe çok inanarak hırsla çalışmaktadır. Anderton'un bu hırslının sebebi ise kaybolan oğlunun intikamını almaktır.

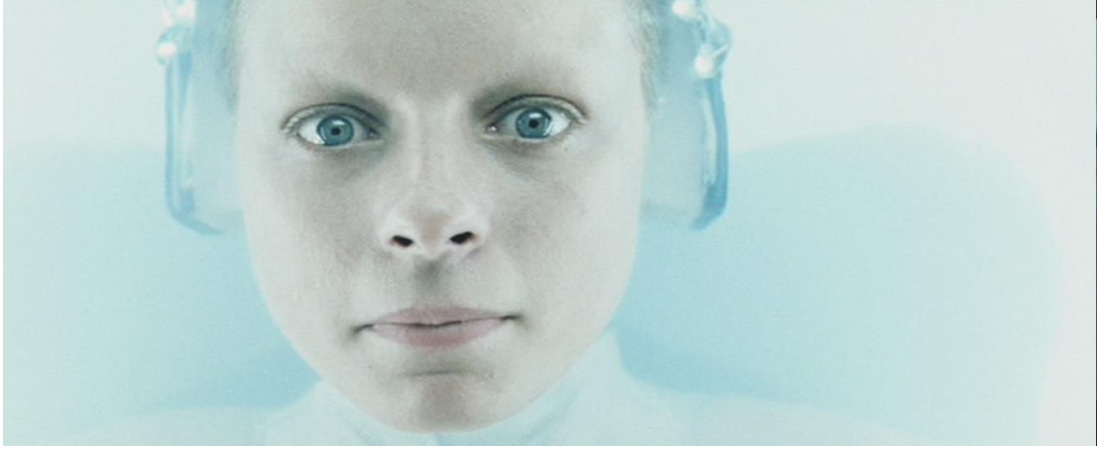


Şekil 87: Suç Öncesi Departmanı Şefi Olan John Anderton (Tom Cruise)

Sistem 'Pre-Cogs' (Precognitive humans - olayları önceden haber verenler) tarafından işlenmektedir. Kâhinler olarak bilinen ikizler Dashiell, Arthur ve Agatha 'tapınak' adlı bir havuzun içinde yaşamaktadırlar. Biyolojik bir beslenme sıvısının içinde yatan kâhinler, gelecekte gerçekleşecek her cinayeti önceden görmektedirler.



Şekil 88: Kâhinler Olarak Bilinen İkizler Dashiell, Arthur Ve Agatha Tapınak Adlı Bir Havuzun İçinde Yaşamaktadırlar



Şekil 89: Kâhinlerden En Yeteneklisi Agatha

Gelecekte işlenecek cinayetlerin görüntüleri kâhinlerin beyinlerinden ekibin hologram ekranına yansımaktadır. Bu görüntüleri ilk önce Anderton görerek araştırmaya başlamaktadır. Fakat Anderton bir gün ekranda kendini görür. Anderton 36 saat içinde hiç tanımadığı birini öldürecektir.



Şekil 90: Anderton 36 Saat İçinde Hiç Tanmadığı Birini Öldürecektir

Görüntüleri kimse görmeden olanları anlamak için kaçmaya başlar. Dolayısıyla bugüne kadar sistemin kontrolcüsü olan kendisi köşeye sıkışmıştır. Bulunduğu durumdan kurtulmak için önce gözlerinden sonra da yüzünden kurtulması gerekmektedir. Bu kaçma sürecinde bir sürü veriyi araştırmaya başlar ve aslında sistemin ne kadar da tehlikeli olduğunu fark eder.

Sistemin bir parçasıyken aniden sisteme yabancılaşan Anderton, masumiyetini kanıtlamak için oldukça uğraşır. Dr. Iris Hireman'dan öğrendiği bilgi

doğrultusunda hareket eder. Kâhinlerin çoğu zaman kendi aralarında anlaşmazlığa düştüklerini ve birbirleriyle aynı fikirde olmadıklarını öğrenir. Kâhinlerden kadın olan Agatha en yeteneklisidir ve bir ‘Azınlık Raporu’ oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu rapor, gelecekte suçlu olacak kişilerin kendi seçimleri doğrultusunda bir seçme şansının olduğu ve kaderini değiştirebilecek olmasıyla ilgilidir.



Şekil 91: Anderton ile Dr. Iris Hireman’ın Karşılılaşması



Şekil 92: Anderton’un Dr. Iris Hireman’dan Kâhinlerle İlgili Öğrendiği Sır

Film, Blade Runner sonrası en çarpıcı future noirlerden biri olarak düşünülmektedir. Steven Spielberg’in filmografisinde özellikle iyimser bir tavır bulunmaktadır ve bu tavır Artificial Intelligence (2001) filmi ile kesinleşmiştir. Fakat bu iyimser tavrını bozan ise Minority Report olmuştur.

Özellikle yönetmen filmde, ortak bir kâbus haline gelen teknolojinin gündelik hayat ile iç içe geçmesiyle insanlığın mahremiyetini tümünden kaybedeceğinin ve bu sürecin ne kadar keyifsiz ve tehlikeli bir yanı olduğunu eleştirmektedir (Özdemir, 2003: 135).



Şekil 93: Anderton'un Son Teknoloji Bilgisayarı

Spielberg'in filmografisine baktığımızda teknolojik açıdan üst düzey, sinemasal efektlere bağlı ve ayrıca oldukça gerçekçi ve güdümleyici bir sineması vardır (Kolker, 1999: 328). "Bu durum ise Amerikan sinemasının sorgusuz inanma ve onaylama alanı yaratmadaki gücünü gündeme getirir" (Kolker, 1999: 328).

Spielberg, 1980'li yıllarda Amerikan film yapımının merkezinde yer almaktadır. Amerikan sineması ise içinde ideolojik enerjinin doruğa ulaştığı imgelerin bir fabrikası haline gelmiştir. Sinema "her zaman bireyin tutkuların tahrik edildiği ve doyurulduğu bir düşsel alan yarattığından, buna uyumlanmak zor olmadı" (Kolker, 1999: 336).

Spielberg'in filmleri izleyiciyi rahatsız hissettirmekten ziyade arzularının tahmin edildiği, birey ile dünya arasındaki ilişkinin sahtesinin üretildiği oldukça rahat bir dünya yaratır. Bu filmler aracılığıyla aslında gerçek dünya ile arzuladığımız dünyanın bir sureti karşımıza çıkmaktadır (Kolker, 1999: 329). *Minority Report*, adeta izleyicisini çağıran bir temsil filmidir. Film, izleyicisini sürekli şaşırtmaktadır. Tam film bitti dediğimiz anda önemli bir doruk noktası yaşanmaktadır. İlk final sahnesi diye düşündüğümüz sahne, Anderton'un oğlunun katilini bulduğunu

zannettiđi sahnedir. İkincisi ise kâhin Agatha ile Anderton'un boşandıđı karısının yanına geldiđi sahnedir. Ama bu sahnelerden hiçbirisi final sahnesi olmaz.



Şekil 94: Anderton'un Ođunun Katilini Bulduđunu Zannettiđi Sahne

Sistem, filmdeki karakterler için gündelik yaşamlarında bir paranoya ortamı yaratmaktadır. Aynı panoptikon modelinde olduđu gibi sürekli izleniliyor hissi mevcuttur. Örneđin göz kimlik tarama sistemiyle kesinlikle hiçbir yerde bir yanlış yapılamayacađı, sistemden asla kaçamayacađın düşüncesi aşılıyor. Bu özellikle şehrin her yerine yerleřtirilen dev ekranlardan anlaşılmaktadır.

Suç öncesi departmanının varlıđını sürekli vurgulayan dev ekranları karakterlerin asla yanlış yapma durumunun olmadıđını ve kesinlikle sistemden kaçamayacaklarını vurgulamaktadır (Başaran, 2007: 114).



Şekil 95: Bir Ulařım Aracına Binen İnsanların Önce Göz Kimlik Tespitinden Geçtiđi Sistem

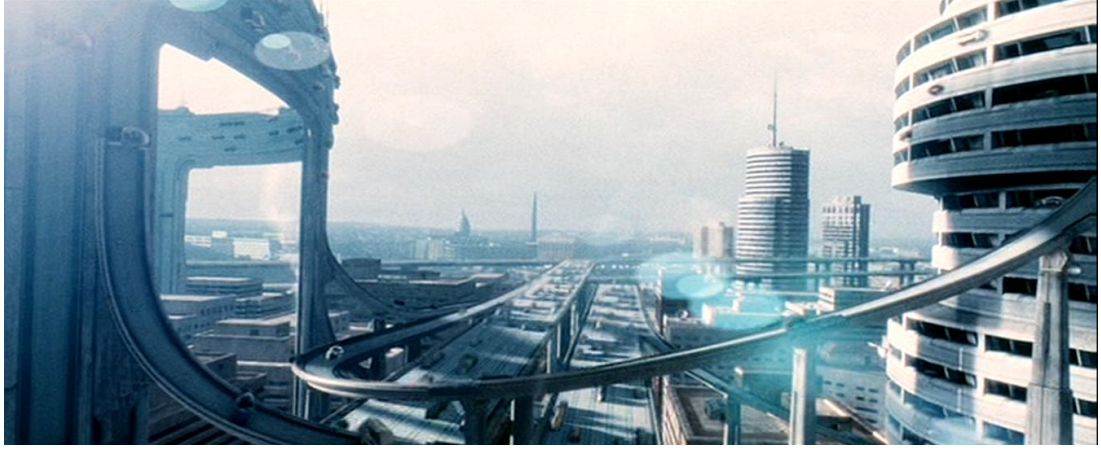


Şekil 96: Bir Ulaşım Aracına Binen İnsanların Önce Göz Kimlik Tespitinden Geçtiği Sistem

Spielberg, Azınlık Raporu filminin çekimlerine başlamadan önce kendi alanlarında (teknoloji, çevre, suç, savaş, ilaç, sağlık, sosyal servisler, şehir planlaması, ulaşım) uzman fütüristleri bir araya getirmiştir. Bir tartışma platformu kurarak gelecek hakkında herkesin düşüncesini almıştır. 21 yüzyılda ne olacak, insanlığı neler bekliyor sorularına cevap aramışlardır (Özdemir, 2003: 134).

Sonuç olarak, gelecekte bireylerin özel hayatları diye bir şeyin kalmayacağı ve dolayısıyla mahremiyetlerinin elinden alınacağına karar verilmiştir. Zamanla mekanikleşen birey, bedenini, kimliğini, kişiliğini yitirecektir. Adeta kontrol mekanizması olan iktidarın bir oyuncağı haline dönüşecektir. Her yerin gözetlemeye tabi olduğu bir dünyada mahremiyet diye bir kavram kalmayacaktır (Paydak, 2004: 227).

Filmde de özellikle vurgulandığı gibi gözetim sadece belirli bir kişi üzerinde kurulan bir baskı sistemi değil, kültürün bir parçası haline gelmektedir. Dolayısıyla gündelik yaşam pratikleri dâhil olmak üzere filmin geçtiği şehre kadar her şey tamamen bir gözetim şehri haline gelmiştir. Filmde ortaya konulan “geleceğin şehri temasıyla Manuel Castells’in ‘enformasyon şehri’ olarak adlandırdığı şehir tasvirine yakın bir tasvir yapılmaktadır” (Başaran, 2007: 128).



Şekil 97: High Tech Bir Dekorasyona Sahip Washington D.C.

Ancak enformasyon şehirleri aynı zamanda gözetleme şehirleridir. ...Gözetleme, gerçek hayatta henüz gerçekleşmemiş olaylar ve süreçler üzerine önveri oluşturmak için kendi kendinin önüne geçer. Bir zamanlar şehirde gözetleme demek, sokak ışıkları ve fiziksel mimari aracılığıyla nöbet tutmak ve çarpıklıkları önlemek demek iken, şu an aynı zamanda bütün halk hakkında kamera görüntüleri de kullanarak elektronik etiketler tutmak demektir. Bu, eski yöntemlerin yürürlükten kalkması değil, bunlara yenilerinin eklenmesidir. Bu yeni yöntemler gözetlemeyi her türlü eski sınırlarının ötesine götürmek üzere tasarlanmıştır (Lyon, 2006: 114-115).

Aslında günümüzde hâkim olan sistem ile filmde hâkim olan sistemin amacının aynı olduğu ve hatta filmin yılıyla şu anki yılın şartlarının birbirine çok da uzak olmadığı düşünülmektedir. Örneğin, günümüzde alışveriş merkezlerine ya da toplu yaşam alanlarına konulan gizli kameralar veya mobese cihazları suç öncesi departmanında olduğu gibi meydana gelebilecek herhangi bir problemi ortadan kaldırmak içindir. Dolayısıyla bu süreçte de birkaç kavram birbirinin sınırlarını ihlal etmektedir. İç içe geçerek karmaşa yaratmaktadır. Örneğin mahremiyet ve güvenlik kavramları...



Şekil 98: Güvenlik Sistemleri İçin Kullanılan Cihazlar

“Görünmeden görme gücüne sahip olan iktidar, kısmen gündelik pratiklerin ikamesi yoluyla beden ve mahremiyet üzerindeki gücünün bir replikasını” sunmaktadır (İsmayılov ve Sunal, 2012: 38).

Küresel panoptikon yeni emperyal iktidarın ‘yeni dünya düzeni’dir. Toplumlar, küreselleşme süreciyle teslim alınmıştır (Çoban ve Özarıslan, 2008: 7). Gün geçtikçe daha da ilerleyen iletişim teknolojileriyle sistemin devamı ve güvenliğin sağlanması için bireysel mahremiyetlerin kamusal alana dâhil edilmesi söz konudur (Uğurlu, 2011: 253).



Şekil 99: Kişilere Bir Yere Girerken Mutlaka Göz Kimlik Taraması Uygulanır

Filmde iktidarı, ulusal suç öncesi sisteminin kurucusu Lamar Burgess (Max von Sydow) temsil etmektedir. Burgess, gözetimden yarar sağlayan ve çözüm ortaklarının işlerini kolaylaştıran, bireyler üzerinde bir oto kontrol mekanizması

işleten bir mercidir. Azınlık Raporu da aynı Blade Runner da olduğu gibi karamsar Orwellian bir gözetim havası hâkimdir.

Filmde bir başka nokta ise, izleyicinin defalarca dikkatini çeken marka isimleridir. Anderton'un kullandığı Bvlgari marka saati, alışveriş için girdiği GAP mağazası defalarca karşımıza çıkmaktadır. Anderton mağazaya girdiği andan itibaren daha önce yaptığı alışverişlere göre kişiye özel çağrılarda bulunan bir sistemin olduğu görülmektedir. Dolayısıyla bu örnek geleceğin pazarlama stratejisi olarak bir temsil sunmaktadır.

Bu bağlamda “...bilinçdışının diliyle konuşan iktidar, arzu temelli eğilimlerimize hitap etmektedir. Serbest zamanda özgür, rahat ve savunmasız olarak yakalanan bireyler için temel motivasyon, sözde demokratik ve özgür olan haz temelli bir iyi yaşam idealidir” (İsmayılov ve Sunal, 2012: 37).

5.3.4. Çözümlemeci Ruhbilimsel Açıdan Filmin Değerlendirilmesi

Filmin hem kişisel hem siyasi hem de felsefi bir yanı bulunmaktadır. Her bir sahne birbiriyle iç içe geçmiş motiflerle kurulmuştur. Ruhbilimsel çözümlemede semboller ön plandadır. Semboller, düşünce, istek, arzu gibi birçok kavramla yer değiştirmektedirler.

Örneğin filmdeki en önemli sembollerden biri sudur. Bu sahnelere bakacak olursak; öncelikle açılış sahnesinde belirsiz birkaç şey görmekteyiz. Cinayetin habercisi olan görüntüler bittiğinde birden suyun içinde bir çift göz görülmektedir. Anne Lively, gölde boğularak öldürülmektedir. Lara'nın hologram görüntüsünde John ile yağmuru izlemektedirler. Anderton, gözetim örümceklerinden kaçarken buz dolu bir suyun içinde saklanmaktadır. Dr. Hireman özenle egzotik bahçesini sulamaktadır. Anderton ve Agatha alışveriş merkezinden çıkarken yağmur yağmaktadır. Kâhinler su dolu bir havuzun içinde yaşamaktadırlar ve bu su onları beslemektedir. Lara yeniden hamile kalmıştır ve Anderton ile yine yağmuru izlemektedirler. Son olarak Anderton, oğlunu havuzda kaybetmiştir. Bu bağlamda, vaftiz töreni için büyük önem taşıyan su, filmde başka anlamlarda karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 100: Anderton Yine Yağmuru İzlemektedir



Şekil 101: Anderton, Gözetim Örümceklerinden Kaçarken Buz Dolu Bir Suyun İçine Saklanır

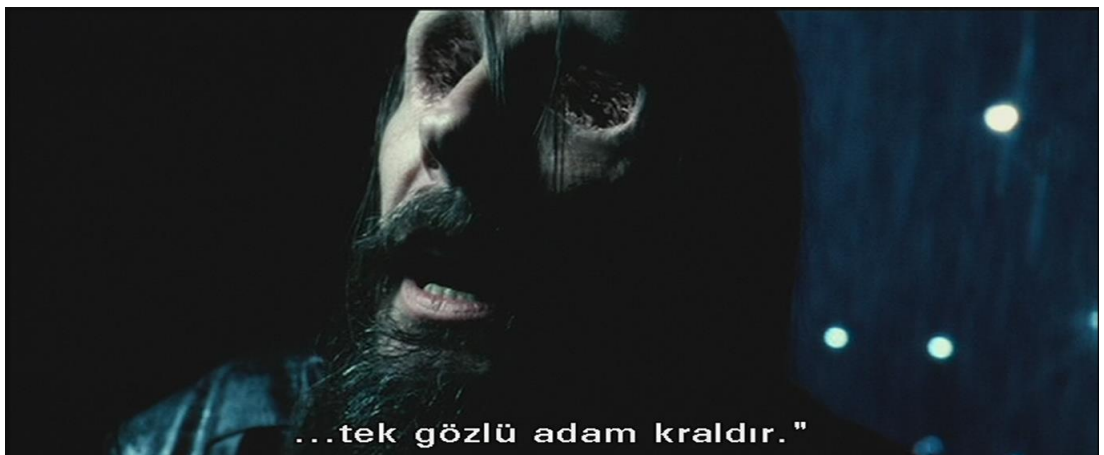
Bir başka dikkat çeken nokta, Anderton'un oğlu gibi kâhinlerden Agatha da sudan çalınmıştır. Suda oğlunu kaybeden Anderton, aslında Agatha'yı sudan çalarak aslında bir anlamda oğlunu geri almıştır. Yukarıda sıraladığımız suyun film boyunca karşımıza çıktığı sahnelerde, hem olumlu hem de olumsuz bir anlamı olduğunu görmekteyiz. Dolayısıyla su, bir terapi görevi görürken, ayrıca psikolojik bir yıkıma da işaret etmektedir.

Filmde kullanılan sembollerden bir diğeri ise göz ve görme olayıdır. Bu sahnelere sırasıyla bakarsak; filmin ilk sekansı anlamsız kopuk görüntüler zinciri ile başlamaktadır. Aynı bir düş gibi uygun anlatımlı olmayan görüntülerin hemen

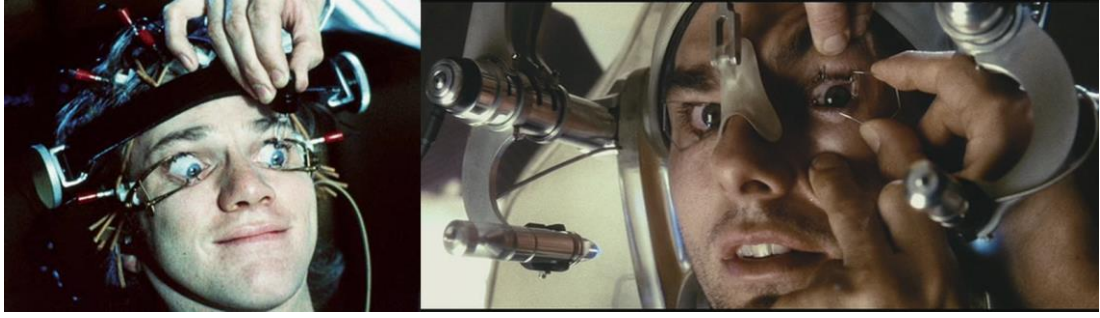
arkasında yakın planda mavi korkmuş bir göz belirmekte ve hızlı bir zoom out çekim ile cinayet diyen bağırarak bir surat arkasından suya dalmaktadır. Kişilerin kimlikleri göz tarama sistemi ile tespit edilmektedir. Kâhinlerden Agatha, sürekli Anderton'a görebiliyor musun? demektedir. Burgess, Anderton'u uyarırken 'milletin gözü bizde' şeklinde uyarmaktadır. Anderton, karanlık çökünce siyah kapşonlu kıyafetiyle kör olan bir uyuşturucu satıcısından heroin almaktadır. Bu sahnenin bir önemli yanı da illegal bir suç işleyen satıcı yakalanmamak için son çareyi gözlerinden vazgeçerek bulmuştur. Dediği laf ise ironiktir: "Körler ülkesinde tek gözlü adam kraldır". Ayrıca Minority Report'taki göz değiştirme operasyonu sahnesi Kubrik'in Clockwork Orange (1971) filmindeki göz açma sahnesini hatırlatmaktadır.



Şekil 102: Göz Tarama Sistemi



Şekil 103: Uyuşturucu Satan Adamın Lafı Anderton'ı Şaşırtır



Şekil 104: Minority Report'taki Göz Değiştirme Operasyonu Sahnesi Kubrik'in Clockwork Orange (1971) Filmindeki Göz Açma Sahnesini Hatırlatmaktadır

Anderton, anılara büyük önem vermektedir. Çalışma alanının her yerinde oğlunun ve karısının fotoğrafları vardır. Ayrıca geceleri mutlaka onların videolarını izlemektedir. Karakterin personası gizlediği dünyadan oldukça farklıdır. İş hayatında ve çevresinde oldukça güçlü bir karakter olduğu bilinmektedir. Hâlbuki iç dünyasında oldukça güçsüz, mutsuzdur. Hatta kendisine güç vermesi ve çoğu şeyi unutmak için uyuşturucu kullanmaktadır. Karakterin uyuşturucu kullanımı tamamen duygusal ihtiyaçtan kaynaklanmaktadır. Kendi içinde içsel çatışmayı oral bir takıntıyla atlatmaya çalışmaktadır.

Kahraman arketipinin temsili olarak John Anderton karakterini görmekteyiz. Kahraman arketipinin özellikleriyle bu filmde karşılaşmaktayız. Örneğin, kişi hayatında önce kendisine sonrada başkalarına yardımcı olmak için çabalamaktadır. Çeşitli engelleri aşıp riskleri göze almaktadır. Korkularıyla yüzleşmek ve bu yüzleşmeden başarıyla çıkabilmek bu arketiple ilgilidir. Kahramanımız da suç öncesi departmanında suçları ortadan kaldırmak için hırsla çalışırken önüne çıkan engelleri aşmaya ve kendiyile birlikte etrafındakileri de kurtarmaya çalışmaktadır.



Şekil 105: Anderton, Eşinin Hologram Görüntüsünü İzlerken

Filmdeki kötü karakter, çoğu kez id enerjisinin bir temsilidir. Örneğin filmde ‘id’i temsil eden Burgess’dır. Burgess, Anderton’u en çok anlayan ve iyi davranan dostu gibi görünse de esas kötülükleri yapandır. İd’den sonra geliştirilen bir sonraki bilinçdışı yapısı ‘ego’dur. Ego’yu ise kahramanımız Anderton temsil etmektedir. Süperego ise genellikle yol gösterici karakter olarak rol alır. Örneğin burada Anderton’u Azınlık Raporu hakkında bilgilendiren ve kâhinler hakkında yol gösteren karakterimiz Dr. Iris Hineman’dır.

Dr., Anderton’a ihtiyaç duyduğu tinsel ve psikolojik gücü sağlar. Dr. Hineman’ın şu sözleri dikkatimizi çekmektedir: “Bazen ışığı görmek için, karanlığa girmek zorundasın”.

“Kötü karakterin hak ettiği ceza Oedipal karmaşanın çözümünü temsil eder. Dolayısıyla, kötü karakterin hak ettiği ceza uygun bir şekilde etkileyici olmalıdır. Ayrıca adalet duygusu vermelidir” (Indick, 2011: 31). Filmde aynen bu şekilde bir final sahnesi ile sonlanmaktadır. Kâhinler bu sefer kurban olarak Anderton’u, fail olarak da Burgess’ı görmektedirler. Kahraman ile kötü karakter karşı karşıya gelmektedirler.

Kahramanımız Burgess’e sonunun geldiğine dair cümleler söylemektedir. Kötü karakter Burgess, ilk defa vicdan krizi yaşamaktadır. Aslında kendini öldürerek sistemin yanıldığını kâhinlerin hata yaptığını, bu sefer kendi göstermek istemektedir.

Sonuç olarak kaybetmiştir ve son olarak doğru bir şey yapmak istemektedir. “Affet beni evlat” diyerek kendini vurur.



Şekil 106: Final Sahnesi

Açılış sahnesine dönecek olursak, dikkatimizi bir şey çekmektedir. Anne, baba, oğul kahvaltı masasındadırlar. Anne, çocuğuna ödevi için bir ezber yaptırmaktadır.



Şekil 107: İlk İşlenecek Olan Cinayetin Görüntüleri

Çocuğun ezberlemeye çalıştığı bazı cümleler dikkatimizi çekmektedir. Bu cümleler, özgürlük ve temel haklar ile ilgilidir. Bu haklar ile tüm insanların eşit olduğu vurgulanmaktadır ve şöyle devam etmektedir:

Çocuk: “Artık iç savaşta olduğumuza göre bu ulus ya da herhangi bir ulusun bir bütün olup olmadığını sorgulamalıyız... Bu ulus yaşasın diye onlar canlarını verdi, bunu hep birlikte gerektiği gibi başarmalıyız”.

Anne : “Bizler ne denli özverili olduğumuzu göstermeliyiz”.

Çocuk: “Ama daha geniş düşünürsek birlikteliğimizi sağlamalıyız, bu toprakları kutsayamayız. Ölenler, sağ kalanlar hepsi burada cesurca savaştı, gücümüzü toplamalıyız ve birlik olmalıyız, yapılan bu fedakârlıkları asla unutmamalıyız. Ve bu ulus tanrının izniyle bu topraklardan yok olmayacaktır”.

Bu cümleler film temasıyla çelişmektedir, çünkü sistem bireylere haklarını tanımak yerine yaşam hakkını nasıl elinden aldığını ve kendisine nasıl bağımlı hale getirdiğini özellikle filmde vurgulamaktadır. Dolayısıyla bireyler sisteme itaat eden bağımlı bedenler haline dönüşmektedir.

Film özellikle, günümüzde modern toplum ve modern iktidar kavramlarının eleştirisini sunmaktadır. Sistemin buradaki tek amacı itaatkâr bedenler yaratarak kendi lehine hizmet edecek bir toplum yaratmaktır.

Filmde iktidarı temsil eden, suç öncesi departmanını kuran kişi Lamar Burgess'tir. Kişilerin cinayet işlemesine engel olmak için bir sistem kurar ama esas kendisi bu sistemi devam ettirebilmek için bir cinayet işler. Bu bağlamda öldürme hakkını sadece kendinde görür çünkü o iktidarın kendisidir.

Filmin final sahnesinde Lamar Burgess, bir basın toplantısı düzenler. Orada Burgess'e başarılarından dolayı şık bir kutuda silah verilir. İçinde bulunduğu ortamda cinayet işlemek, suç işlemek kesinlikle yasakken ödül olarak verilen o silah ne işe yaracaktır diye düşünülmektedir. Silah, gücün bir sembolüdür ve bireyin sadece öldürme hakkını Burgess'a verdiği resmi bir onayıdır. “Geleneksel sinemada güçlü erkeği simgeleyen en önemli araçlardan biri silahtır” (Poudrier, 2001: 35'den akt. Erdemir, 36).



Şekil 108: Suç Öncesi Departmanını Kuran Kişi Lamar Burgess'a Ödül
Olarak Silah Hediye Edilir

Yine dikkat çeken bir başka sahne suç öncesi tarafından tutuklanan potansiyel suçluların yakalandıktan sonra bedenlerini dondurarak bir cam mekaniğinin içine hapsedilmesidir. Yakalanan kişilerin artık hiçbir şansı yoktur. Affedilme, hatasını anlama, bağışlanma gibi... Bu bağlamda bu cezayı düşünen her birey için bir baskı, tedirginlik ve hatta korku yaratılmaktadır.



Şekil 109: Suçluların Yakalandıktan Sonra Bedenlerini Dondurarak Bir Cam
Mekaniğinin İçine Hapsedilir

Film, bizi güvenliğimiz için özgürlüğümüzden vazgeçmek zorunda kalabiliriz konusunda uarmaktadır. Suç öncesi departmanının sloganına bakarsak; 'That Which Keps Us Safe. Also Keeps Us Free'. Anlamını tercüme edersek; 'Bizi Güvenli Tutan

Aynı Zamanda Bizi Özgür Kılar'. Sistemin yaptığı ise sloganın tam tersine, bizi güvenli tutan aynı zamanda özgürlüğümüze el koyandır şeklinde olmalıdır.

Azınlık Raporu filminin sinematografisine, siyah beyaz tema katkıda bulunmaktadır. Suç öncesi dünyasında sadece kurban değil failde vardır. Yani sadece beyaz değil siyah da vardır. Karakterler genellikle siyah giyinmektedirler özellikle de suç öncesi departmanında çalışanlar. Sadece masumlar (çocuklar, kâhinler) beyaz giyinmektedirler. Bu bağlamda filmde beyaz siyah, doğru ve yanlış, suç ve masumiyeti temsil etmektedir.



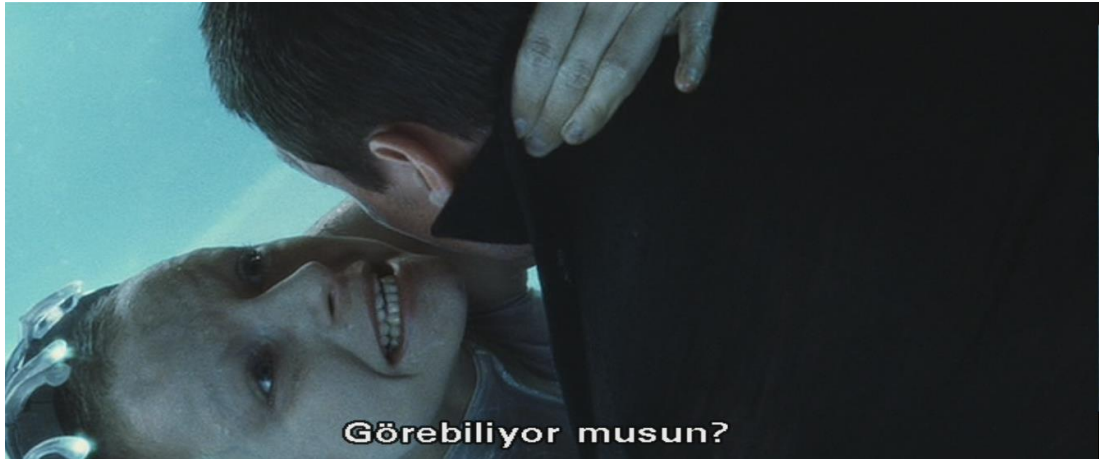
Şekil 110: Sadece Masumlar (Çocuklar, Kâhinler) Beyaz Giyinmektedirler

Filmin aydınlatmasında da aynı izler görülmektedir. Dış çekimlerde her zaman aydınlık hatta güneş ışığı ile boğulmuş gibi bir parlaklık varken, iç çekimlerde karanlık hatta sahnenin zor görüldüğü sadece dışardan gelen bir ışık ile aydınlandığı sahneler mevcuttur. Film mavimsi-gri bir tona hâkimdir. Özellikle kaçış sahnelerinde eğik kadrajlar kullanılmıştır. Karakterin içinde bulunduğu çıkmazı tasvir edebilmek için kullanıldığı düşünülmektedir.



Şekil 111: İç Çekime Örnek Bir Kare

Filmde müzik kullanımı oldukça dikkat çekmektedir. Özellikle karakterin ruh durumunun doruk noktasına yükseldiği sahnelerde klasik müzik duyulmaktadır. Schubert'in '*Bitmemiş Senfoni*' adlı parçası oldukça rahatlatıcı melodilere sahiptir ve hatta kullanılan sahneler ile zıtlık göstermektedir. Örneğin Anderton, cinayet görüntülerini izlerken, oğlunun (Sean) hologram videosuna bakarken ve kâhinlerden Agatha'nın Anderton ile iletişime geçtiği an '*Görebiliyor musun?*' dediği sahnelerde bu müziği duymaktayız.



Şekil 112: Agatha'nın Anderton İle İletişime Geçtiği An

Spielberg'in film boyunca bazı aksiyon sahnelerinde insan aklını zorlayan mantıksızlıklar ve yapaylıklar bulunmaktadır. Örneğin, akıl almayacak yükseklikten düşmesi, uçan arabaların arasından atlamaları gibi sahneler bulunmaktadır.



Şekil 113: Aksiyon Sahnelerinden Örnek Bir Kare

Filmde en başarılı oyunculuk kâhinlerden Agatha'ya ait olduğu düşünülmektedir. Film boyunca izleyici ile Agatha arasında katharsis yaşanmaktadır. İzleyici Agatha'ya yardımcı olmak istemektedir.

5.5. V For Vendetta / James McTeigue / 2006

Yönetmen	: James McTeigue
Yapım	: Joel Silver Larry ve Andy Wachowski
Senaryo	: Larry ve Andy Wachowski
Eser	: V For Vendetta Alan Moore
Oyuncular	: Natalie Portman Hugo Weaving Stephen Rea John Hurt Stephen Fry
Kamera	: Adrian Biddle
Kurgu	: Martin Walsh
Müzik	: Dario Marianelli
Yapım Yılı	: 2005
Ülke	: ABD-Almanya
Bütçe	: 54 milyon \$



Şekil 114: Film Afışı

5.1.1. Film Öyküsü Üzerine Değerlendirme

2005 yapımı olan V For Vendetta, 2006 yılında gösterime girmiştir. ABD ve Almanya ortak yapımı olan film, çizgi romandan uyarlanmıştır. Öyküsünü Alan Moore yazmış, David Lloyd çizmiş, Wachowski biraderler sinemaya uyarlamışlardır. V For Vendetta klasik anlatı sinemasının en önemli temsillerindedir. Giriş, gelişme ve sonuç şeklinde ilerleyen olay örgüsüne sahiptir.

Film, geleceğin İngiltere'sinde geçmektedir. Filmin başkahramanı V'dir. V, baskıcı rejime karşı çıkan Guy Fawkes adlı kişinin yüzünü andıran bir maske kullanmaktadır. Filmin çıkış noktası, otobiyografik bir referansdır.



Şekil 115: Filmin Başkahramanı V

Dolayısıyla V'yi daha iyi anlamak için esas adı Guido Fawkes olan kişiyi tanımak gerekmektedir. Fawkes, 1570 yılında York şehrinde doğmuş 1606 yılında ölmüştür. Katolik bir İngiliz askeri olan Fawkes, 5 Kasım 1605'te Barut Komplosunda, Parlamento binasını havaya uçurmakla görevliydi. Binayı patlatamadan yakalanmıştır. Bir sene sonra yine denemeleri olmuştur fakat yine yakalanmıştır. Dolayısıyla işlediği suçlardan dolayı mahkemeye çıkarılmıştır ve asılmıştır. Fawkes, İngiliz tarihinin en büyük vatan haini olarak bilinmektedir (http://tr.wikipedia.org/wiki/Guy_Fawkes).



Şekil 116: V'nin fikirlerinin çıkış noktası olan isim, Guy Fawkes

Filmde ise bunun tersine Guy Fawkes bir hain değil de adeta bir kahraman gibi gösterilmektedir. Filmdeki ana temada kişiler ölse bile onların fikirlerinin başkalarına ışık tutacağı yönündedir. Film boyunca karakterimizin maskesi ve fikirleri ise Guy Fawkes'a referans vermektedir.

Filmin açılış sekansını, Guy Fawkes'ın parlamento binasını patlama planı ve bunun başarısızlıkla sonuçlanmasının bir üst ses eşliğinde izlemekteyiz. Flashbacklerin yer aldığı açılış sahnesinden sonra geleceğin İngiltere'sine geçiş yapılmaktadır.

Filmin devamında eş zamanlı olarak 'V'nin ve 'Evey'nin dışarı çıkmak üzere hazırlanmasını görmekteyiz. Paralel kurgu ile verilen bu sahnede, ikisinin ortak olduğu nokta izlediği BTN kanalıdır. Evey, sokağa çıkma yasağı olmasına rağmen gece dışarı çıkmaktadır. Dolayısıyla İngiltere'nin, halkı böyle kontrol altında tuttuğu ve itaate zorladığını görmekteyiz.



Şekil 117: V Bailey Kulesi'ni Patlamak İçin Hazırlanırken



Şekil 118: Evey, Dışarı Çıkmaya Hazırlanırken

Evey kolcular adlı yani muhbirler tarafından sokak arasında sıkıştırılmaktadır. Evey'e kötülük yapmak istemektedirler.



Şekil 119: Evey, Muhbirler Tarafından Yakalanır

Tam o sırada V ortaya çıkar ve Evey'e yardım eder, onu kurtarır. V ile Evey arasında şöyle bir diyalog geçer:

Evey: Sen kimsin?

V: Kim mi? Bütün bu etkinliklerin dışında ben sadece maske altında bir adamım.

E: Bunu görebiliyorum

V: Gördüğünü görüyorum. Her neyse gözlem gücünü küçümsemiyorum. Ama maskenin ardındaki adam kim diye sormana şaşırdım. Karşınızda basit bir bodwell görüntüsü var. Vicdanın hem kurban hem de katili olarak savaşan bir

gönüllü. Yüzümdeki bu maske vasat bir görüntü yaratmak için var olan kostüm parçası değildir. Bu görüntü geçmişin vahim vesayetlerinden çıkmış, vahşete karşı koyan birinin görüntüsüdür.

Bu sözleriyle de V, çok açık bir şekilde Guy Fawkes'a gönderme yapmaktadır. V, Evey'i sonrasında yanına alır ve Bailey Kulesi'nin patlamasını izlemeye götürür. Kuleyi patlatır ve keyifle onu izler. Ancak Kuleyi patlatmadan önce şu sözleri Evey'e söyler:

“Hatırla, 5 Kasım gecesini hatırla
Barutu, ihaneti ve komployu
Hiçbir neden bilmiyoruz ki gerektirsin
Barut komplosunun unutulmasını”



Şekil 120: V, Evey'i de Yanına Alır ve Bailey Kulesini Çarkovski'nin 1812 Uvertürü Eşliğinde Patlatır

Fakat hükümet bu patlamayı bile kendi üstüne alır sanki haberleri varmış gibi davranmaktadırlar. Ortada bir kaos ortamı olmaması için sanki kendileri yapmış gibi davranmaktadırlar. Sözde refahı sağlamak için halkı kandırmaktadırlar. Geçmişte İngiltere'de yaşanan terör olayları yüzünden oldukça büyük kayıplar veren İngiltere halkı, çareyi baskıcı bir rejimde bulmaktadır.

BTN kapalı devre yayın yapan bir İngiliz kanalıdır. Kanalın politikası ise ilginçtir: “biz haber bulmayız, sunarız” diye belirtmektedirler. BTN kanalının asıl amacı halkı bilgilendirmek yerine halkı kandırmak olan bir kanaldır.



Şekil 121: Sutler Hükümeti, BTN Kanalında Yaptığı Açıklamada Patlamayı Kendi Üzerine Alır

V, buna daha fazla dayanamayıp kanalı ele geçirir. Kendi hazırladığı videoyu, zorla yayınlattı halkı yapacağı eyleme davet etmektedir. Bu sefer 5 Kasım'da parlamento binasını patlatmayı planlamaktadır. Aynı Guy Fawkes gibi. V'nin istediği insanların sistemi sorgulamalarıdır. Seslerini çıkarmalarını, varlıklarını göstermelerini istemektedir. V, şu sözlerle halka seslenmektedir:

Gerçek şu ki; bu ülkede feci yanlışlar var değil mi? Zulüm ve adaletsizlik, müsamahasızlık ve baskı. Bir zamanlar itiraz hakkınız vardı, düşünmek ve inandığınız şekilde ifade etmek, şimdiyse düzene uymaya, boyun eğmeye mecbur eden bir sansür ve gözetim altındasınız. Bu nasıl oldu? Kimi suçlayacağız? Muhakkak diğerlerinden daha mesul tutulacaklar var. Ve onlar mesul olacak, yine de, gerçekler söylenecek. Eğer suçluyu arıyorsanız, aynaya bakmanız yeterli olacaktır. Niçin yaptığınızı biliyorum, korkuyordunuz biliyorum. Neden korkmuyasınız? Savaş, terör, hastalıklar. Sizi sağduyudan yoksun bırakmak, akıl yürütemeyecek duruma sokmak için birleşmiş bir ton problem vardı. Korku sizi bozguna uğrattı. Ve panik halinde Başbakan Adam Sutler'a dayandınız. Düzenin sözünü verdi, barışın sözünü verdi ve karşılığında talep ettiği tek şey; sizin sessiz ve itaatkâr rızanızdı. Dün gece bu sessizliği bitirmek istedim. Dün gece Old Bailey'i yıktım, bu ülkeye neyin unutulduğunu anımsatmak için 400 yıldan fazla bir süre önce bir vatansever, Kasım'ın 5'ini ebediyen hafızamıza kazımayı diledi. Hayali, eşitlik, adalet ve özgürlüğün kelimelerden öte olduğunu dünyaya anımsatmaktı. Kelimeler görece kavramlardır. Eğer bir şey görmüyorsanız, eğer bu hükümetin cinayetleri sizin için meçhullüğünü koruyorsa öyleyse size, Kasım'ın

5'ini es geçmenizi öneriyorum. Ama siz de benim gördüklerimi görüyorsunuz, benim gibi hissediyorsanız ve yine benim aradığımı arıyorsunuz. Öyleyse, seneye bu gece sizi parlamento kapılarının dışında, arkamda olmaya davet ediyorum. Hep birlikte, onlara asla ve asla unutulmayacak bir 5 Kasım yaşatalım.



Şekil 122: V, BTN Kanalını Ele Geçirir Ve Halkı Devrime Davet Eder

V'nin bu ifadelerine yer vermek şu anlamda önemlidir: V, ülkede düşünce özgürlüğünün olmamasından, adaletin olmamasından şikâyet etmektedir. Bunun içinde susmak yerine harekete geçmenin doğru olduğunu belirtmektedir. İtaatkâr bedenlerin yerine düşünen, ses çıkaran bireyler haline dönüşmemiz için halkı onla olmaya davet etmektedir.

Özgürlük halkın yerine, parti üyelerine mahsus bir hak olarak görülmektedir. Özetle demokratik bir sistem değil hegemonik bir egemenlik söz konusudur. Sadece kısıtlanma getirilen şeyler özgürlükler değildir. Ayrıca halkın yiyecekleri de kısıtlanmaktadır. Örneğin, Evey ile V'nin kahvaltısı yaptığı sahnede Evey, V'ye yağın nereden bulunduğunu sorar ve ekler uzun zamandır yağ yemediğini.



Şekil 123: İnsanların Yiyeceklerinde Bile Kısıtlamalar Yapılmaktadır

Evey, V'ye yardım etmek istemektedir. V'de onu korumak istemektedir. Çünkü onun ailesi de iktidara karşı eylemler düzenlemiş ve öldürülmüşlerdir. Bu sebeple Evey, sıradan insanlar gibi susmayı tercih etmektedir.

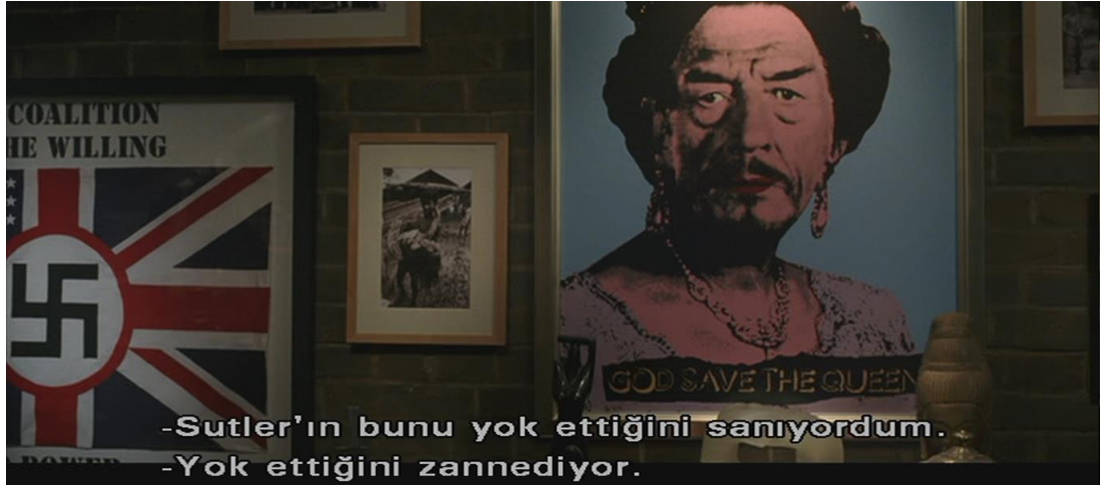
V, parlamento binasını patlatmanın yanı sıra kimyasal deneylerle insanlara zarar veren kişileri de öldürmek istemektedir. V, bir piskoposu öldürmeyi planlamaktadır. Evey ise V'nin piskoposu öldüreceğini kendisine söylemek ister ama bu sırada V onu bulur ve V'den kaçmaya başlar.



Şekil 124: V, Evey Ve Peder

Evey, eski kanalında çalışan patronun yanına sığınır. Patronu bir talk show programı sunmaktadır. Bir program sırasında Sutler'i hiciv etmektedir. Bunun üzerine evine baskın düzenlenir ve evinde Kuran bulunur. Bu iki sebep de birleşince

sunucu ortadan yok edilir. İktidar, herhangi bir düşünce suçu sayılabilecek her türlü dokümanın ev ortamında bulundurulmasını yasaklamaktadır.



Şekil 125: Sutler'in Yasakladığı Eserlerden Biri

Evey patronunun evinden kaçmaya çalışırken yakalanır ve türlü işkencelere maruz kalır. Aslında bu işkencelerin hepsi bir düzmedir. V, Evey'i terbiye etmek istemektedir.



Şekil 126: Evey Türlü İşkencelere Maruz Kalır

5 Kasım günü yaklaşırken Başbakan Sutler, kanalı vasıtasıyla sürekli halkı korkutarak politika yapmaktadır. Korkuyla egemenlik kurmak isteyen devlet, halka bu sefer engel olamayacaktır.

Halk V'den yana olmuştur. Devrim için geri sayım başlamıştır. Halk, V gibi suratlarına maskelerini takmışlardır. V'nin şu sözleri dikkat çekmektedir: “Bina nasıl bir sembolse, onu yıkma eylemi de bir semboldür. Sembollere anlam kazandıran insanlardır. Tek başlarına semboller anlamsızdır ama yeteri kadar insanla bir binayı havaya uçurmak dünyayı değiştirebilir”. V'nin yüzündeki maske aslında özgürlüğe giden bir semboldür.

V, sonunda Adam Sutler'den intikamını alır. Ölümcül yaraları yüzünden Evey'nin kollarında ölür. Ölmeden önce birbirlerine aşklarını ilan ederler. Film - gerçekte olmayan fakat film kanalıyla gerçek olan olay- parlamento binasının havaya uçması ile sona erer. Ayrıca filmin başında Londra Ağır Ceza Mahkemesi sonunda ise Westminster Sarayı Çarkovski'nin 1812 Uvertürü eşliğinde patlatılır. Dolayısıyla devrim gerçek olur.



Şekil 127: V, Ölümcül Yaralarına Rağmen Özgürlüğü İçin Son Bir Kez Daha Ayağa Kalkar



Şekil 128: V, Aşkını İlan Eder ve Evey'nin Kollarında Ölür

Filmde V tarafından özellikle vurgulanan temalardan biri, insanların devletten değil devletin insanlardan korkmasıdır. Fakat amaç sisteme uyum sağlayan, beyni yıkanan, sorgulayamayan, düşünemeyen ideal insan portresini yaratmaktır. Sutler ve ekibinin çalıştığı kimyasal laboratuvarlarda da bu özellikteki insanların yetiştirilmesi için çalışılmaktadır.



Şekil 129: İktidarın İdeal İnsanı Yaratmak İçin Kullandığı Denekler



Şekil 130: V'nin Laboratuvarda çıkan Yangından Kurtulduğu Sahne

Alan Moore bu öyküye 1981'de başlamış fakat 1989'da bitirmiştir. Bu öyküyü yazdığı sırada hükümetin başında Demir Leydi lakabı ile tanınan Margaret Thatcher bulunmaktadır. O da Sutler gibi muhafazakâr bir partinin başındadır. Bir başka detay ise V'nin filmde kullandığı Rookwood takma ismi, Kral James'in suikastını planlayanlardan biridir. Filmdeki diktatör başbakanın ismi Adam Sutler iken çizgi romanda Adam Susan'dır (<http://listelist.com/v-for-vendetta-guy-fawkes-bilinmeyen-gercekler/>).

Parlamento binası siyasi kararların alındığı yerdir. Dolayısıyla havaya uçurulan yok etmek istenilen binalar değil düşüncelerdir, sistemdir. V, film boyunca maskesini hiç çıkarmamaktadır. Bir sahnede çıkarır gibi yapsa da yüzü gözükmez. Dolayısıyla V'nin mesajı, önemli olan yüzlerin değil fikirlerin ve ruhların önemli olduğudur.



Şekil 131: Parlamento Binasının Havaya Uçurulduğu Sahne

Filmin genelinde düşük kontrastlı renkler hakimdir. Yaratdığı karanlık atmosfer ile filmin teması bütünleşmektedir. Noktasal dramatik aydınlatmanın tercih edildiği görülmektedir.



Şekil 132: Filmin Teması İle Bütünleşecek Aydınlatma Teknikleri Kullanılmıştır



Şekil 133: Dramatik Aydınlatmaya Örnek Teşkil Edebilecek Sahnelerden Biri

5.1.2. Çözümlemeci Ruhbilimsel Açıdan Filmin Değerlendirilmesi

Filmde özellikle vurgulanmak istenilen, bireylerin aslında birçok şeyi sorgulamak istememesinin de sebebinin her şeyin eskiye döneceğini, yine kayıplar verileceğini düşünmeleridir. Yaratılmak istenen aslında bir korku toplumdur, iktidar kendine itaat eden bedenlerle varlığını sürdürmek istemektedir.

Başbakan Adam Sutler'in beden dilinden, konuşmalarından ve tipinden hatta isminden bir benzerlik dikkatimizi çekmektedir. Sutler, Hitler'i çağrıştırmaktadır. Sutler, muhafazakârlığı kullanmaktadır. Hitler ve Sutler yönetiminin her ikisinin de logolarının renkleri aynıdır, siyah ve kırmızıdır.



Şekil 134: Başbakan Adam Sutler



Şekil 135: Adam Sutler Parti Konuşmasında



Şekil 136: Adam Sutler Ve Parti Üyeleri

Filmde bir karakterin birkaç arketip ile eşleştiği görülmektedir. Örneğin Adam Sutler olumsuz tanrı arketipi ile gölge arketipiyle temsil edilmektedir. Adam Sutler, otoriter, baskıcı karakteri tanrı arketipinin özelliklerinden bazılarıdır. Olumsuz tanrı arketipinin özellikleri, isteklerini mutlaka elde etme çabası, kontrolsüz güç kullanımı, sertlik ve acımasızlıktır. Bu bağlamda Adam Sutler karakteriyle örtüşmektedir.

V ise kahraman, kurtarıcı arketipini temsil etmektedir. V, ayrıca ruhun ahlaki ve sosyal geleneklerini, vidanı temsil eden süpergo ile eşleşmektedir. Şiddet yanlısı, baskıcı olan Sutler kişinin ilkel benliği temsil etmektedir. Dolayısıyla kötü karakter ego tarafından bastırılması ve zorla kontrol altına alınması gerektirir. Filmde ise id (ilkel benlik) Adam Sutler, ego Evey, süpergo ise V ile temsil edilmektedir. Bu bağlamda Sutler'in, V tarafından zorla kontrol altına alınması gerekmektedir.

Ayrıca erkek benliğinin kadınsı yanı olan Anima ile Evey karakteri, muhbirler ile de gölge arketipi eşleşmektedir.

Filmin en önemli sembollerinden biri maskedir. Maske, “bir gizleme, dönüşüm, enkernasyon ve hâkimiyet aracıdır. ...Maskenin işaret ettiği şeylerin en önemlisi gizleme özelliği, gerçek benlikle temsili benlik arasına konulan mesafedir” (Gardin&Olorenshaw, 2014: 413).



Şekil 137: V, İntikamı Almıştır

Filmdeki bir diğer önemli sembol yağmurdur. Özellikle bir sahnede yağmur bize V ile Evey'nin hayatlarının kesiştiği vurgusunu yapmaktadır. V, Evey'i çeşitli yollarla terbiye etmeye çalıştıktan sonra, Evey'e bunun oyun olduğunu gösterir. Dolayısıyla bir rahatlama yaşayan Evey, kendini yağmura bırakır. Islanır ve durmadan ağlar. Bu bize Evey'nin adeta yeniden doğuşunu, günahlarından arınmasını sembolize eder. Bu sahnenin hemen ardında cut geçişle V'nin yangından çıktıktan sonraki görüntüsünü görürüz. O da özgürlüğüne bu noktadan sonra kavuşmuş ve yeniden doğmuştur.



Şekil 138: Evey'nin Yeniden Doğuşu



Şekil 139: V'nin Yeniden Doğuşu

V'nin bazı sahnelerde insanüstü güçleri olduğunu görmekteyiz. Bunun sebebi ise devlet çeşitli kimyasal testler yapmaktadır. Bu kimyasal testlerde kobay olarak insanları kullanmaktadırlar. Özellikle eşcinselleri ya da sorunlu insanları seçmektedir. Bu deneylerde kullanılan tüm insanlar ölmüştür sadece biri yaşamaktadır. Genleri mutasyona uğrayan bu kişi V'dir.



Şekil 140: Ölen Deneklerin Cenazeleri

V'nin kendi sembolünde anarşizmi yansıttığı düşünülmektedir. Siyah ve kırmızı renklerinin yer aldığı logoda çember içinde V harfi yer almaktadır. Çember, "...gökyüzünün ve ilkel özün birliğinin sembolüdür. Aynı şekilde hareketi, dinamizmi sembolize eden tekerlek ile de ilişkilidir. Zıtların birliği, mükemmeliyet ve devamlılığı temsil eder. Ne başı ne sonu olduğu için de sonsuzluğu ve ebediyeti temsil eder" (Gardin&Olorenshaw, 2014: 142). Siyah, karamsarlığı, karanlığı ifade

eder ki V'nin kıyafetleri de simsiyahtır. Kırmızı ise tehlikeyi, şiddeti, kızgınlığı vurgular. V harfi Vendetta'nın, Victim'in baş harflerini içermektedir.



Şekil 141: V'nin Sembolü

Filmde gözetim teması sıklıkla işlenmektedir. Örneğin, insanlar sürekli dinlenmekte, takip edilmektedir. Her daim bir yasaklamayla karşı karşıyadırlar. Özel hayatları yoktur. Hatta tarafsız haber alabilecekleri bir kanalları bile yoktur. Sadece tek bir kanal vardır o da iktidara hizmet etmektedir.

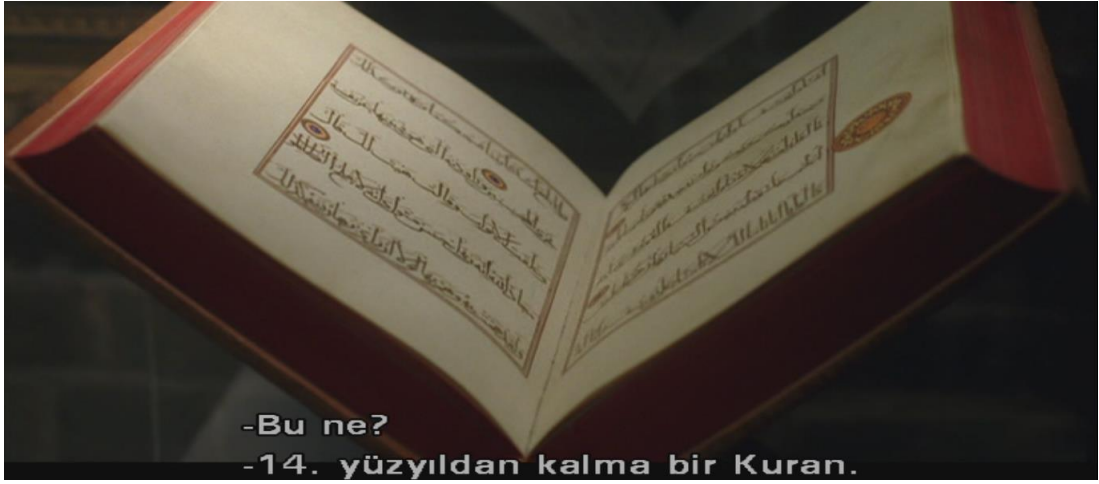


Şekil 142: Medya Aracını İktidar Kendi Söylemleriyle Yönlendirmektedir

Filmde sürekli insanlara nasıl davranmaları gerektiği ile ilgili bir söylem hâkimdir. Bir disiplin toplumu söz konusudur. İnsan bedeninin öncelikli olarak kontrolü sağlanmaya çalışılmaktadır. İktidar kendisine itaat edecek uysal bedenler

yaratma amacındadır. Bunu teknolojiyle ya da yarattığı paranoya ortamı ile gerçekleştirmektedir. Burada sıklıkla Foucault'ya referans verildiği düşünülmektedir.

Filmin, 1984 filmiyle benzerliği açıkça görülmektedir. Her iki filmde de hükümet tarafından bir paranoya ortamı yaratılarak bireyler kontrol altında tutulmak istenmektedir. 1984'de de, Fahrenheit 451'de de, Equilibrium da da aynı baskıcı rejim söz konusudur. İktidar, her yeredir, her şeyi bilir ve her şeye gücü yeter konumdadır. Hatta evlerde var olan bazı dokümanların bile yasak olduğu görülmektedir. Dini kitaplar, güzel sanat eserleri gibi devletin aleyhine olabilecek her şey ya yok edilir ya da yakılır. Örneğin, V For Vendetta'da Evey'nin patronunun evinde bulunan Kuran yüzünden adam idam edilir.



Şekil 143: Evey'nin Patronunun Evinde Bulunan Kuran Yüzünden Adam İdam Edilir



Şekil 144: İktidarın Alehine Olabilecek En Küçük Bir Tehlike Hemen Yasaklanır

V, 1984 filmindeki Winston karakteriyle de benzerlik göstermektedir. İkisi de sisteme karşı ayakta durmaya çalışmaktadırlar. Tek fark, Winstonda kahraman olma gibi bir çaba ya da mücadele yoktur. Sutler hükümeti ise 1984 filmindeki gibi Büyük Birader hükümetiyle benzerdir. Bu rejimin varlığında yaşayan insanlar kendilerini güvende hissettikleri an tuzağa düşmektedirler aslında düşünceleri manipüle edilip itaatkâr bedenler yaratılmaktadır. Bu iki hükümette her şeyini planlamışlardır. Örneğin geceleri dışarı çıkma yasağı vardır. Müzik, resim ve çeşitli kitaplar yasaktır. Muhabirler, güvenlik kameraları, insanları sürekli denetleyen cihazlar mevcuttur. Hatta V For Vendetta da evlerdeki özel konuşmaları dinlemek için çanak antenler konulmuş taşıtlar bulunmaktadır.



Şekil 145: Çeşitli Yollarla Kimlik Tespiti Yapılır

Cihazlar olmasa bile her hareketin izlendiğinin varsayımı bir içgüdüsel alışkanlığa dönüşmektedir.

Herhangi bir anda seyredilip seyredilmediğinizi anlayabilmeniz olanaksızdı. Düşünce Polisi'nin, ne kar sıklıkla ya da nasıl bir sistemle kimi izlediği bilinemezdi. Her an, canları ne zaman dilerse, alıcıyı çalıştırabilirlerdi. Çıkardığınız sesin işitildiği, karanlıkta olmadığınız sürece, her hareketinizin izlendiği varsayımı, içgüdüsel bir alışkanlık haline dönüşmüştü, bununla yaşamamız gerekiyordu – yaşıyordunuz (Orwell, 1984: 8).

V karakteri aslında oldukça kültürlü, kibar ve karizmatik bir kişiliğe sahiptir. Aslında V'de bir şekilde şiddet yanlısıdır. Aynı iktidar gibi. Fakat kendisinin de ifade

ettiği gibi bazen şiddeti şiddet ile bastırmak iyi amaçlar için kullanılabilir. Örneğin, adalet, özgürlük gibi. Dolayısıyla şiddeti bazı durumlarda tavsiye bile etmektedir.

Filmdeki bazı sahnelerde İngiltere'deki baskıcı rejimi açıkça görmekteyiz: Gece 23. 00'den sonra dışarı çıkma yasağı vardır. Bu dışarı çıkma yasağını kolcular denetlemektedir. Adeta yasa koruyucular gibidirler. Walter Benjamin'in '*Şiddetin Eleştirisi Üzerine*' adlı yapıtında bahsettiği gibi yasanın koruması için devlet şiddetinden farklı olarak, bizzat yasa koymanın kendisinin de zaten şiddet içerdiği düşüncesindedir (2010).

Filmde de kolcular, polis görevi yapan kişiler olarak davranmaktadırlar. Diktatör rejimde sokaklarda sistemi temsil eden kolculardır. Dilediklerini yaparlar, yasa korucularıyken yasa koyucuları olurlar.

V, sokakta kolcuları öldürmekle aslında yasaları çiğnemiş olur, onları değil iktidarı yok saymış olmaktadır. Aynı şekilde hükümet binalarına zarar verirken de aynı şeyleri düşünmektedir.

Ülkede nerdeyse her şey devlet tarafından denetlenmekte ve kontrol edilmektedir. Adam Sutler'in kurduğu egemenlik tamamen korku üzerine kurulu şiddete yönelik bir sistemdir. İktidar kapalı devre yapan BTN kanalını ise güvenilirliğini artırmak için kullanılmaktadır. Kendi lehine yayınlar yaparak halkı sürekli kandırmakta ve düşüncelerini manipüle etmektedir.



Şekil 146: V'nin BTN Kanalına Baskınından Sonra V'nin Öldürüldüğü

Söylenir

5 Kasım günü Başkan Sutler kanalından şunun mesajını verir: ulusun bağımsızlığı anca itaatkâr bir toplumda gerçekleşir buna uymayanların cezalandırılmasının söz konusu olacağını vurgulamaktadır. V halka, insanlara, bize çağrıda bulunmaktadır. İlginçtir ki ‘V’ harfini okunuşu bize İngilizcedeki ‘We’ kelimesini yani biz kelimesini çağrıştırmaktadır.

Filmin finaline doğru bir sahne dikkatimizi çekmektedir. V, ağır yaralanmıştır. Evey’nin yanına tren garına gelmiştir. Burada saatin şekli dikkatimizi çekmektedir. Saat 11.05’tir. Akrep ve yelkovan V harfi şeklini almaktadır. 11 ve 5, 5 Kasım anlamındadır. Ayrıca V roma rakamı olarak 5’e eşittir. Evey karakterinin isminin içinde de V harfi bulunmaktadır. İncelikli olarak çoğu yere bu harf yerleştirilmiştir.



Şekil 147: Akrep İle Yelkovan ‘V’ Harfine Benzemiştir



Şekil 148: V’ye İnanan Halk, Onun Fikirleri Peşinden Gitmiştir

5.6. Avatar / James Cameron / 2009

Yönetmen	: James Cameron
Yapım	: James Cameron Jon Landau
Senaryo	: James Cameron Sam Worthington Zoe Saldana
Oyuncular	: Stephen Lang Sigourney Weaver Michelle Rodriguez
Kamera	: Mauro Fiore
Kurgu	: James Cameron John Refoua Stephen E. Rivkin
Müzik	: James Horner
Yapım Yılı	: 2009
Ülke	: ABD
Bütçe	: 237 milyon \$



Şekil 149: Film Afışı

5.6.1. Film Öyküsü Üzerine Değerlendirme

Avatar, her şeyiyle bir James Cameron filmidir. Kendisinin yazıp yönettiği hatta kurgusuna da yardımcı olduğu Avatar filmi 2009 yılında gösterime girmiştir. Bir bilim kurgu türü olan film, üç boyutlu sinema tekniğiyle çekilmiştir.

İleri teknoloji ile çekilmiş bu film, 35 trilyon rengin gümüş perdeye yansıdığı, 36.600 watt ses gücüne sahiptir (<http://www.beyazperde.com/filmler/film-61282/elestiriler-beyazperde/>).

İnsanoğlu, 2129 yılında dünya dışında yaşayabilecekleri bir yer keşfeder. Bu yerin adı Pandoradır. Pandora, Dünya'ya beş ışık yolu uzaklıkta bir gezegenin

uydusudur. Burada Na'vi adlı mavi renkte insanımsı canlılar yaşamaktadır. Na'viler, insandan çok daha güçlü, hızlı, büyük fakat bir o kadar narin canlılardır. Yaklaşık 3 metre boylarında olan bu canlılar, kabile halinde toplu yaşamaktadırlar.



Şekil 150: Jake Sully, Pandora Gezegeninde

Bu kabile bir gün çok değerli olan bir maden bulur. Bu maden insanoğlu için ise milyonlarca dolar değerindedir. İnsanoğlu bunu farkettiği andan itibaren bölgeyi sömürgesi altına almak istemektedir. Dolayısıyla kapitalist sistemin ilk ışıkları bize bu sahnelerde yanmaya başlamaktadır. Bu günümüzde ABD'nin zengin maden kaynaklarıyla ünlü başka bölgeleri de ele geçirme isteğini bize çağrıştırmaktadır.



Şekil 151: Pandora'dan Çıkan Maden Parçası

İnsanoğlu Pandora'daki maden ocağını ele geçirmek için Na'vilerle işbirliği yapmak istemektedir. Bilim adamları Avatar adlı bir programla, Na'vilerle insanların DNA'sını laboratuvar ortamında eşleştirip karma bir ırk yaratmaktadırlar.



Şekil 152: Jake Sully'nin Na'vilere Dönüşmesi



Şekil 153: Na'vilerle İnsanların DNA'sını Laboratuvar Ortamında Eşleştirip Karma Bir Irk Yaratmak İstemektedirler

Avatar bedeni içinde yer alan bir savaş gazisi olan, filmin başkahramanı Jake Sully'dir. Kişi bir cihaz sayesinde uykuya dalarak avatar bedenini uzaktan kumanda etmektedir. Tesadüf tanıştığı Omatikaya prensesine âşık olmaktadır. Jake Sully, aslında Na'vilerin maden yataklarını zorla ele geçirmeye çalışan yönetime yardımcı olmaktadır. Sully'nin amacı, Na'vilerin içine girerek onların yaşamlarını, kutsallarını öğrenmeye çalışmaktır.



Şekil 154: Omatikaya Prensessi Neytiri

Bir gün Na'vilerin kabilesi askeri yönetim tarafından bombalanır. Bu savaş sırasında Jake Sully, bölgeyi kurtarır ve türlü uğraşlardan sonra olayları çözmeyi başarır. Filmin finalinde Jake Sully, tabiat ana denilen Eywa ağacının altında ruh ve beden geçişini tamamlar. Pandora gezegeninde barışçıl Na'vilerle kalmayı tercih eder. Sonuç olarak, teknolojik güce sahip emperyalist insanoğluğu yenilgiye uğramıştır ve film mutlu sonla biter.

Film aslında Amerika'nın sistemi olan emperyalist bir duruşa gönderme olarak düşünülebilir. Film temasıyla, Amerika'nın özellikle Afganistan'a ve Irak'a sergilediği tutumu çağrıştırmaktadır.



Şekil 155: Kahraman Jake Sully Pandora Halkını Kurtarmaya Çalışmaktadır

Dolayısıyla Amerika'nın nasıl bir süper güç olacağının sinyalleri daha yüzyıllar öncesinden, film aracı ile mesajı verilmektedir. Batının, doğu üzerinde uyguladığı emperyalist sistem açıkça gözler önüne serilmektedir.

5.6.2. Çözümlemeci Ruhbilimsel Açıdan Filmin Değerlendirilmesi

Jake Sully, filmde başkarakterdir. Jake, askeri geçmişe sahip olan bir gazidir. Cesur, mücadeleci, koşullara uyum sağlayan bir karakteri vardır. Jack video günlük

tutmaktadır. Gün gün kendi videosunu çekmektedir. Bu bağlamda karakterin arada yaptıklarından pişman olduğunu görmekteyiz. Özellikle Pandora ile ilgili askeri yönetime bilgi verdiğiğinde, onlar için çalıştığında pişmanlık duymaktadır.



Şekil 156: Jack Video Günlük Tutmaktadır

Filmdeki karakterlerden Jake Sully, kahraman arketipini temsil etmektedir. Kahraman arketipinin özelliklerinden daha önceki bölümlerde bahsetmiştik. Kendi ile birlikte, Pandora halkını kurtarmak için mücadele etmektedir. Jake, adeta bir mesih rolündedir.

Prenses Neytiri, Jake Sully'nin animasıyla eşleşmektedir. Erkek benliğinin kadınsı yanıdır. Mo'at, Neytinin annesidir. Mo'at, kabilenin ruhani lideridir. Sully'nin gruba girmesi için Na'vileri ikna etmeye çalışmaktadır. Neytiri ile Sully'e destek olmaya çalışan Mo'at, empati kurabilen, bilge bir kişiliktir. Dolayısıyla kahramana yol gösterir ve destek verir. Bu bağlamda yaşlı bilge kadın arketipini temsil ettiği düşünülmektedir.



Şekil 157: Mo'at, Kabilenin Ruhani Lideridir



Şekil 158: Pandora Yerli Halkı

Eytucan ise Neytiri'nin babasıdır. Filmde baba arketipi ile eşleşir. Erkek otorite sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmin muhalif karakteri Albay Miles Quaritch'dir. Filmde baskın, şiddet yanlısı, otorite olarak temsil edilmektedir. Düşmanlık, öfke, hırs gibi özelliklerine sahip insan portresini yansıtmaktadır. Albay Quaritch, insanoğlunun gölgesini yani gölge arketipini temsil etmektedir. İlkel benliğin (id) filmlerde kötü karakter olarak temsil edildiğini daha önce belirtmiştik.

Bu filmde ilkel benliđi Albay temsil etmektedir. Ego'yu Jack, Süperegoyu ise Neytiri'nin annesi Mo'at temsil etmektedir.

Filmdeki bir diđer önemli nokta ise Jake Sully'nin bireyleşme sürecidir. Film boyunca karakterle birlikte izleyici de kendini sorgulamaktadır. Filmin sonuna kadar Jack'in iç hesaplaşmasına şahitlik etmekteyiz. Avatar filminde aslında pandora gezegeniyle ve bu gezegende yaşayan yerlilerle verilmek istenen mesaj, sanal gerçeklik üzerinedir. Adeta cenneti andıran bu yerin karşısında, teknolojinin esiri olmuş insanlar ve yok olmuş değerlerle çevrelenmiş bir dünya yer almaktadır.

Jake Sully'nin bireyleşme sürecinde etkin rol oynayan etmenlerden biri de Sully'nin normalde felçli olmasıdır. Uzun süredir koşamayan Sully, ilk kez Avatar olduktan sonra sağlıklı bir bedene sahip olmaktadır. Böylece felçli olduğunu unutmaktadır.

Jack'in yeniden doğuşunu simgeleyen sahne, Pandora'da tüm yerli halkın katıldığı törende gerçekleşmektedir. Bu bireyleşme sürecinin gerçekleştiđi sahnedir. Tüm üyelerin el ele tutuştuđu sahne toplu yaşamının verdiđi mutluluk ve uyumun göstergesidir. Jack belki de bu yaşamı, bunun için tercih etmektedir. Kendi kültürüne yabancılaşan Jack, kendini onlardan biri gibi hissetmektedir.



Şekil 159: Jack, Na'vilerin Grubuna Dâhil Olmuştur

Filmde, özellikle ikili karşıtlıklar sıklıkla yer almaktadır. Bu karşıtlıklar, insanoğlu ile Na'vi halkı üzerinden vurgulanmaktadır. Örneğin, filmde bireysel yaşama karşı kolektif yaşam bilinci, kabile yaşamı galip gelmiştir. Acımasız, otoriter insanlara karşı hümanist Na'viler mevcuttur. Na'vilerde teknolojinin gücünün yerini doğanın gücü almaktadır. Aslında doğanın gücü bir anlamda maneviyatın, güzel ruhun sembolüdür. Materyalist insanoğlunda savaş ön plandadır fakat hümanist Na'vilerde barış önceliklidir.



Şekil 160: Na'vilerin Kutsal Töreni

Filmde esas önemli ikili karşıtlık iyi-kötü karşıtlığıdır. Pandorayı sömürge altına almak isteyen ülke ABD kötüyü temsil ederken, Na'viler iyi olarak kodlanmaktadır.

Avatar'ın Dark City filmiyle konu olarak benzerlik gösterdiği düşünülmektedir. Dark City'deki yabancılar insanların sahip olduğu bir şeyi ele geçirmek için savaşırlar. Avatar'daki insanoğlu ise Pandora'daki maden yataklarını ele geçirmek için savaşırlar. Her iki filmde de, asıl mekânın sahipleri yerlerinden edilip onların sahip olduğu değerler ele geçirilmek istenmektedir. Dolayısıyla da Pandora cenneti andırıldığından izleyici bu güzelliğe karşı koyamayıp Pandora'daki yerlilerle empati yapmaktadır. Sully bile, Pandoranın yerel halkını tanıdıktan sonra

onların değerlerine, hayat tarzlarına ısınmaktadır. Dolayısıyla kendi özü olan Batı kültürüne yabancılaşmaktadır.

Klasik Hollywood yapımı tür filmlerde genelde kahramanlar erkektir ve beyaz ırktan biridir. Avatar filminde de bu kural bozulmamıştır. Na'vileri kurtaran kendi içinden biri değilde beyaz ırka ait bir yabancıdır. Bu temasıyla Hollywood ırkçı duruşunu sergilemektedir.

Sınıf, ırk ayrımının gözler önüne serildiği filmde, cinsiyet ayrımı da görülmektedir. Filmin geneline baktığımızda, Beyazlarında Na'vilerinde çoğunluğunun -kahraman başta olmak üzere- erkek olduğunu görmekteyiz. Klasik Hollywood anlatı yapısında zaten erkeklerin ön planda tutulduğundan yola çıkarak filmde, her türlü sömürü anlayışının mevcut olduğunu düşünebilmekteyiz.

Filmin geçtiği mekânın ismi de antik yunan felsefesine göre oldukça uygun olduğu düşünülmektedir. Pandora, Tanrılar tarafından merakları ve eğilimleri yüzünden erkekleri cezalandırmak için yaratılmış olan kadındır. Yunancada Pandora, tüm yeteneklere sahip anlamındadır (Gardin&Olorenshaw, 2014: 482). Bu bağlamda filmi düşündüğümüzde, Pandora doğası gereği tüm güçlere sahiptir. Bu güç insanlarına yansımaktadır. Pandora'nın, cazip, çekici bir kadın olduğu düşünülürse, mekânın da insanoğlu açısından böyle bir yönünün bulunduğu düşünülmektedir.

Ephimetheus'un karısı olan Pandora kocasının odasında bulunan bir küpü açar. Tüm kötüler buradan dışarıya çıkar ve yeryüzüne dağılırlar. Hikâye insanların ne acıyı ne hastalığı ne de ölümü tanıdıkları çok mutlu zamanlarda geçer. Yaptığı büyük felaketin farkına varan Pandora aceleyle küpün kapağını kapatır, böylece küpün içerisinde her zaman dipte duracak olan bir tek ümit kalır. İşte bu efsaneye Pandora'nın Kutusu denir (Gardin&Olorenshaw, 2014: 482).

Filmde paganist dinlerin gücü vurgulanmaktadır. Doğa kutsanmıştır. Na'viler Eywa adlı bir ağaca tapmaktadırlar. Eywa ağacı için, yüce anamız, tabiat ana demektedirler. Bu dinlerin ortak noktası, doğa onlar için Tanrı ile eşdeğerdir. Doğaya karşı duyulan bu aşırı sevgi reenkarnasyon inancı ile de bağlantılı olduğu düşünülmektedir.



Şekil 161: Eywa Ağacına Tapmaktadırlar

‘Avatar’ sözcüğünün anlamına baktığımızda, “Hindu inancında bir tanrının bu dünyada görülebilen bir tezahürünü ifade eder. Bu sözcük dijital jargondaysa gerçek bir kişinin sanal dünyadaki tezahür biçimini tanımlar” (Coleman, 2011: 10). Bu bağlamda Pandorada, Tanrının bu dünyadaki tezahürü doğadır (Eywa Ağacıdır).

Na’vi halkının derisinin rengi mavidir. Mavi renk olmasının başat bir anlamı olduğu düşünülmektedir. Mavi, tinselliği, krallığı, gerçeği ve bilgeliği temsil etmektedir. Örneğin, Mısır mitolojisinde, Mısır’ın koruyucu figürü Amon, mavi bir tene sahiptir, çünkü kendisi göklerin tanrısıdır (Gardin&Olorenshaw, 2014: 418). Aynı Na’vilerin ten rengi gibi. Onlarda Pandora’nın koruyucularıdır.

Mavi rengi, İlkçağ Roma ve Yunan medeniyetlerinde, Zeus ve dişilik tanrıçası Hera ile ilişkilendirilmektedir. Ayrıca, mavi adalet, tevazu, sadakat, iffet ve dürüstlük simgesidir (Gardin&Olorenshaw, 2014: 418). Bu simgeler, aslında Na’vilerin ne kadar da doğru bir ten rengine sahip olduğunu göstermektedir Çünkü yerli halk, adaletli, barış canlısı ve sadık bir ırktır.

Filmin finalinde izleyici filmin sanki anti-empyralist bir duruşa sahip olduğunu düşünmektedir. Hâlbuki bu bir yanılmadır. Çünkü bakıldığında yerli halkı kurtaran yine beyaz ırka mensup bir kahramandır ve cinsiyeti erkektir. Ayrıca filmde

yer yer kapitalizm ideolojisini benimseyen sözler yer almaktadır. Örneğin bir sahnede askeri yönetimden şu sözleri duymaktayız: “İnsanlar senin istediğin bir şeyin üzerinde yaşıyorsa onları düşmana çevirirsin. Sonra istediğini alırsın.”

Kapitalist pazarın mantığına uygun şekilde işleyen sinema endüstrisi, diğer düşünce üretim araçları gibi büyük sermaye gruplarının kontrolündedir ve egemen sınıfın çıkarları doğrultusunda hem kar elde etmek hem de ideolojik manipülasyon için kullanılmaktadır. Yani bir taraftan içeriğiyle toplumun düşünsel yapısını, bilincini biçimlendiren sinema, bir taraftan da gişe hasılatı, reklamlar vb. ile kitle iletişim holdinglerinin karını en çoklaştırmaktadır (Çelikel ve Aksoy, <http://akademikstok.com>).

Bu bağlamda klasik Hollywood anlatı yapısına sahip olan bu film aslında, tüm filmler gibi tarihsel, politik, kültürel ve ekonomik olarak anlamlar taşımakta ve göndermeler yapmaktadır. Dolyısıyla filmleri, içinde doğdukları sosyal dünyadan bağımsız düşünmek mümkün değildir.



Şekil 162: Jack Pandora'da Yaşamayı Tercih Etmektedir



Şekil 163: Bu Kez Tamamıyla Avatar Jake Sully Olarak Gözlerini Açmaktadır

6. SONUÇ

Gündelik hayatımızda sinema önemli bir rol oynamaktadır. Özellikle kapitalist sistemin işleyişine göre şekil alan sinema endüstrisi, büyük sermaye kollarının denetimi altındadır. Sinema, çoğunlukla kar amacı güden bir sanat dalı olmanın yanı sıra kitleler üzerinde ideolojik olarak yönlendirici bir işleve de sahiptir. Dolayısıyla sinema filmleri çoğu zaman düşünsel ifadeleri bünyelerinde taşır. Örneğin, kapitalist üretim ilişkileri içerisinde üretilen filmler, aslında egemen ideolojiyi meşrulaştırmak ve kapitalist ideolojiyi yeniden üretme çabası içerisindedirler.

Sinema disiplinlerarası bir sanat dalı olmanın yanında ekonomik, politik ve kültürel kodlarla da yüklüdür. Sinema, başta izleyiciyi etkileme gücünün yanı sıra, toplumun bilincini yönlendiren bir etkiye de sahiptir. İzleyicinin pasif olarak katıldığı sinema izleme deneyimine dâhil olan izleyici, kendisine sunulan kitle kültürünü tüketmekten haz almaktadır. Bu haz, onu sisteme dâhil eder ve mevcut düzenin tekrar tekrar yeniden üretilmesi sağlar. Dolayısıyla sinema filmlerini tüketen izleyici, ona sunulan ülkenin kültürünü ve değerlerini de benimsemekte ve tüketmektedir. Bu şekilde bir döngüye sahip olan sinema, kapitalist üretim sistemlerinin baş tacı haline gelmektedir.

Bu sistemi ise başarıyla kurabilen kurum Hollywood sinemasıdır. Hollywood sineması, genelde denenmiş türleri ve benzer temaları kullanarak filmler üretmeyi tercih etmektedir. Amacı kar gütmek olan Hollywood sineması, gişe kaygısından dolayı daha önce denenmiş türde filmler üreterek ticari kazancını garantilemektedir. Hollywood sineması, benzer anlatı yapılarını tekrarlayarak aslında sistemin ona dayattığı temaları tekrar tekrar kullanmaktadır. Amerikan kültürü, değerleri ve dünya görüşü ile kodlanan filmler, izleyici de bu bilinci oluşturma hedefine yönelmiştir.

Örneğin, bu açıklamalarla paralellik gösteren ve tez kapsamında çözümlenen filmlerden biri de, Ridley Scott yönetiminde çevrilen, 1982, ABD yapımı Blade Runner filmidir. Küreselleşme ve kapitalizm olgusu, özellikle şehrin tasvirinde

ortaya çıkmaktadır. Bilim kurgu, film noir, future noir, cyberpunk türlerini içinde barındıran filmde, gökdelenler, yıkıntılar, kalabalık ve pis sokaklar, gün ışığının yerini alan dev reklam panoları, iletişim kurmayan insanlar, özellikle de uzak doğuluların ağırlıkta olduğu mekânlar yer almaktadır.

Filmde, küresel kapitalizm özellikle vurgulanmaktadır. Distopik sistemin hâkim olduğu filmde, belirgin bir otorite yerine büyük bir şirket hüküm sürmekte ve toplumsal yaşam bu şirketin kontrolü altında bulunmaktadır. Filmin başından itibaren yer alan reklam panolarıyla vurgulanan şirket olgusu, Tyrell Şirketi'nin piramit şeklindeki devasa bina görüntüsü, ara ara Cola Cola ve bazı şirketlerin logolarının yer aldığı yazılı ışıklı tabelalar, sembolik açıdan oldukça önemlidir. Küresel gücün varlığının duyumsatılmasında, logoların yer alması kapitalist sistemi temsil etmektedir.

Bu küresel gücün varlığını bir başka çözümlemesi yapılan, Steven Spielberg yönettiği 2002, ABD yapımı, Minority Report'da da görmekteyiz. Filmde, Anderton'un kullandığı Bvlgari marka saat ve alışveriş için girdiği GAP mağazası defalarca karşımıza çıkmaktadır. Anderton, mağazaya girdiği andan itibaren daha önce yaptığı alışverişlere göre kişiye özel çağrılarda bulunan bir sistemin olduğu görülmektedir. Dolayısıyla bu örnek geleceğin pazarlama stratejisi olarak bir temsil sunmaktadır. Bu bağlamda bilinçdışının diliyle konuşan iktidar, öncelikli olarak arzu temelli eğilimlerimize hitap etmekte ve haz temelli bir iyi yaşam ideali sunmaktadır.

Kapitalist sistemin kendini hissettirdiği ve yoğun eleştirilerin odağı olduğu 70'lerde, ütopyalar distopyaya dönüşmüştür. Bu süreçte geleceği yansıtmak yerine halüsinasyon kavramı ön plana çıkmış, sinema da ise bilimkurgunun yerini, güçlendirilmiş gerçeklik yani hipergerçeklik almıştır. Amerika, özellikle batı dünyasının önderliğini yapan bir güç olarak dünyaya kendi hikâyesini benimseten bir otorite haline gelmiştir. Özellikle film noir türü, Amerikan Birleşik Devleti'nin Büyük Bunalım döneminde -II. Dünya savaşı sonrasında- popülerlik kazanmıştır. Hollywood ise bu paranoya ortamını, insanların nasıl insanlıktan çıktıklarını ve yaşama karşı duydukları şüpheyi ve korkuyu fırsata çevirmiştir (Tanrıdağlı, 2007: 2).

Bu gerçekten hareketle, sinema var olduğundan bu yana benzer temalar kullanılmaktadır. Aynı metaforlar, aynı ilişki örgüleri, kalıp davranışlar, çocukluk yaşantılarına göndermeler, stereotip kimlikler, benzer kaderi paylaşan karakterler, zaman ve mekân konusunda karmaşa yaratan, hipnotik bir üslubun tema edildiği kullanıldığı görülmektedir.

Bu dönem filmlerine baktığımızda, çoğunlukla yüksek teknolojiyle kurulan sanal gerçeklik ortamı ve bu ortamda makineleştirilen insan karakteriyle, kapitalizmin baskıcı özüne ve sömürüsüne dikkat çekilmektedir (Dick, 2014). İnsan-robot, akıl-duygu, insan-teknoloji, gerçek-sanal tüm kavramların iç içe geçmesiyle birlikte, bir simülasyon evreni hakim olmuştur. Çözümlemediğimiz tüm filmlerin ortak noktası da budur: aynı temalar ve benzer karakterler tüketilmektedirler.

Örneğin Dark City filmi, insani özellikleri kazanmak isteyen bir grup yaratığın, bir bilim adamı eşliğinde insanların hafızalarını silip, anılarını istedikleri şekilde tekrar düzenleyebilmesini konu alan bir bilim kurgu türüdür. Düzenledikleri sahte kimliklerle tuzak kurarak hafızalarını çalıp, kişiliklerinin yerlerini değiştirmektedirler. Sonunda kim olduğunu bilemez hale gelen insanlara bu oyun defalarca yapılmaktadır.

Aynı temayı Blade Runner filminde de görmekteyiz. Gerçekliğin ve kurmacanın yer değiştirdiği Blade Runner filminde Tyrell şirketi, replikantlardan kopya insanlar yaratmak için, yapay anılarla ve gerçek olmayan fotoğraflarla sahte bir geçmiş düzenler. Örneğin filmde yer alan bir sahnede, Rachael'in benliğine Tyrell Şirketi'nin sahibinin yeğeninin anıları yerleştirilmektedir.

Günümüz bilimkurgu filmlerinde, teknolojinin karanlık yönüne ve geleceğe ilişkin karamsarlığa vurgu yapılmaktadır. Teknolojinin önemli bir korku nesnesi olmasının nedeni belki de toplumsal kurumların sürekliliğini tehlikeye sokabilecek yeniden inşacı bir olasılığı metaforize etmesidir (Ryan&Kellner, 2010: 389).

Çalışmanın temel savıysa, film olgusunun kendisinin bir gözetim teknolojisi olarak üretilmiş olabileceğidir. Bu sorunsal, Jung'un kolektif bilinçdışı kuramının

film olgusunun anlatı yapısı ve içerik oluşturma potansiyeline olan katkısı bağlamında tartışılmıştır.

Stanley Kubrick'in 1968, ABD yapımı olan 2001: A Space Odyssey filminde, kolektif bilinçdışının varlığını açıkça vurgulamaktadır. Geçmişten geleceğe izlediğimiz bu serüvende, insanın atalarından var olan bazı hatıraların, düşüncelerin veya duyguların diğer nesillere aktarıldığı, kesinlikle yok olmadığı, sadece değişim gösterdiği vurgulanmaktadır.

Geçmişin bu izlerini, bazı arketiplerin yansımalarıyla ve arketipsel sembollerle görmekteyiz. Örneğin; Dave Bowman, simyacı arketipi ile eşleşmektedir. Karakter, ruhsal dönüşümü aramaktadır. Bu arketip, keşifte bulunma, bu keşiflerde sıradan gözlemlenen veriler dışında sonuçlar araştırma amacındadır. Bir diğer karakterimiz HAL süper bilgisayardır. Bu bilgisayar, insanoğlunun olmak istediği üstinsan seviyesindeki bir noktadadır. Adeta personasıdır. Yani, bu arketip kişinin çevreye gösterdiği dış yüzüdür, taktığı maskedir, kısacası benliğin kamusal maskesidir.

Dark City örneğinde de yine benzer arketipsel imgeleri görmekteyiz. Shell Beach, bilincin yansıması iken Dark City bilinçdışını temsil etmektedir. Dark City, olumsuz anne arketipi iken Shell Beach, anne arketipinin yansıması olarak düşünülmektedir. Dark City yıkıcı, yutucu bir dünya iken Shell Beach can veren, umut veren bir dünyadır. Jungcu çözümleme esas alındığında filmde her bir karakter bir arketip ile özdeşleşir. John Murdoch kahraman arketipine, Emma animaya, Dedektif Bumstead personaya, Dr. Schreber yaşlı bilge adam arketipi ile eşleşmektedir. Tanrı arketipinin yansıması ise yabancıları temsil eden Bay Kitap'dır. Çocukluğunun geçtiği yer olarak bildiği ve bir türlü gidemediği yer Shell Beach, Murdoch'ın özbenini sembolize eder. Fahişeler ise kötü anne arketipini temsil etmektedir. Her fahişenin ölümü, sembolik olarak yaradılışı simgeleyen rahmi yok etmektir.

Avatar filmi değerlendirildiğimizde, karakterlerden Jake Sully kahraman arketipini temsil etmektedir. Kendi ile birlikte, Pandora halkını kurtarmak için mücadele etmektedir. Jake, adeta bir mesih rolündedir. Çözömlenen filmlerden bir

başka Mesih rölünü üstlenen karakterimiz, Dark City'deki Murdoch'dır. Murdoch'ın İsa figürünü temsil ettiği görülmektedir. Bir sahnede Murdoch, aynı Hz. İsa gibi çarmıh benzeri bir alete bağlanmıştır. Murdoch ile Mesih arasındaki benzerlikler belirgindir.

Avatar filminde ise, Prenses Neytiri Jake Sully'nin animasıyla eşleşmektedir. Erkek benliğinin kadını yanındır. Mo'at, Neytinin annesidir. Mo'at, kabilenin ruhani lideridir. Sully'nin gruba girmesi için Na'vileri ikna etmeye çalışmaktadır. Neytiri ile Sully'e destek olmaya çalışan Mo'at, empati kurabilen, bilge bir kişiliktir. Dolayısıyla kahramana yol gösterir ve destek verir. Bu bağlamda, yaşlı bilge kadın arketipini temsil ettiği görülmektedir.

Jung'un Analitik Psikoloji'yi kullanmasının esas amacı, bilinç ve bilinçdışı arasındaki uyumu sağlamaktır. Bunun ise ancak semboller aracılığıyla algılanması mümkündür. Bu bağlamda yaşamın her alanında sanatta, dinde, düşlerde ve hatta filmlerde karşımıza çıkan sembollerden yararlanmak doğru olacaktır. Çözömlenen filmlere sırasıyla baktığımızda, tespit edilen birkaç sembol bulunmaktadır: göz ve görme olayı, su ve yarım kalmış piramit görselleri. Bununla birlikte, spiral ve maske kullanımı dikkat çekmektedir. Özellikle renklerin kullanımı film anlatılarına ayrı bir anlam katmaktadır.

Örneğin; 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Minority Report, V For Vendetta'nın ortak noktası göz sembolüdür. En güçlü ve en zengin sembollerden olan göz, bilginin, gücün ve isteğin kaynağıdır.

Bir başka sıklıkla yer alan sembol su sembolüdür. Blade Runner, Minority Report, Dark City filmlerinde bu sembol oldukça sık kullanılmaktadır. Bu bağlamda su, filmler için yaşam anlamına gelmektedir. Mezopotamya yaratılış mitoslarının arketipik elementleri sudur. İlk önce su vardır, her şey sudan çıkmıştır. Su, yaşam kaynağı olarak sembolize edilirken, bilinçdışını da temsil etmektedir. Dolayısıyla bunu ana rahmiyle benzeştirebiliriz. Karanlık, ıslak ve doğurgan ana rahminin yapısıyla, su ana rahmini temsil etmektedir.

Ancak suyun ölçüsü oldukça önemlidir. Fazla su tufandır, fazla su öldürücüdür. Özetle, su iki kutuplu bir kavramdır. Hayat verici olduğu kadar, hayat alıcı, öldürücü yönü de mevcuttur. Örneğin, Minority Report filminde film boyunca suyun karşımıza çıktığı sahnelerde, hem olumlu hem de olumsuz bir anlamı olduğunu görmekteyiz. Dolayısıyla su, bir terapi görevi görürken, ayrıca psikolojik bir yıkıma da işaret etmektedir.

Filmlerde renklerin de önemli bir işlev üstlendiği görülmektedir. Örneğin Avatar filminde, Na'vi halkının derisinin rengi mavidir. Mavi, tinselliği, krallığı, gerçeği ve bilgeliği temsil etmektedir. Örneğin, Mısır mitolojisinde, Mısır'ın koruyucu figürü Amon, mavi bir tene sahiptir, çünkü kendisi göklerin tanrısıdır. (Gardin&Olorenshaw, 2014: 418). Aynı Na'vilerin ten rengi gibi, onlar da Pandora'nın koruyucularıdır. Bu simgeler, aslında Na'vilerin ne kadar da doğru bir ten rengine sahip olduğunu göstermektedir. Çünkü yerli halk, adaletli, barış canlısı ve sadık bir ırktır.

Bir başka örnek V For Vendetta filminden verilebilir: V'nin kendi sembolünde siyah ve kırmızı renkler yer almaktadır. Logoda, çember içinde V harfi bulunmaktadır. Siyah, karamsarlığı, karanlığı ifade eder ki V'nin kıyafetleri de siyahıdır. Kırmızı ise tehlikeyi, şiddeti ve kızgınlığı vurgular.

Dolayısıyla, insan algısı üzerinde manipülatif bir güce sahip olan film olgusu, bir gözetim pratiği olarak değerlendirilmiştir. Söz konusu çalışmada görülmektedir ki; birey, kendi tercihi gibi görünen durumlarda, aslında kolektif bilinçdışı tarafından belletilen arketiplerin bir yansıması olarak yaşamaktadır. Bu doğrultuda, film sadece bir sanat formu değil, bir gözetim pratiği olarak da düşünülmektedir.

Çözömlenen filmlerden gözetim pratiklerine en çok odaklanan filmin, Minority Report olduğu görülmektedir. Film, kontrol ve denetim sistemleri, ulusal güvenlik, adalet sistemi gibi konulara odaklanmaktadır. Film, gündelik yaşamın her alanına hâkim olmuş biyometrik gözetim araçlarının varlığı üzerine eleştiriler sunmaktadır.

Minority Report'da da sunulan aslında, gelecekte bireylerin özel hayatları diye bir şeyin kalmayacağı ve dolayısıyla mahremiyetlerinin elinden alınacağı bilgisidir. Zamanla mekanikleşen birey, bedenini, kimliğini, kişiliğini yitirecek adeta kontrol mekanizması olan iktidarın bir oyuncuğu haline dönüşecektir. Her yerin gözetlemeye tabi olduğu bir dünyada, mahremiyet diye bir kavram kalmayacaktır. “Görünmeden görme gücüne sahip olan iktidar, kısmen gündelik pratiklerin ikamesi yoluyla beden ve mahremiyet üzerindeki gücünün bir replikasını” sunmaktadır (İsmayılov ve Sunal, 2012: 38).

Toplumlar, küreselleşme süreciyle teslim alınarak daha da ilerleyen iletişim teknolojileriyle, sistemin devamı ve güvenliğin sağlanması için bireysel mahremiyetlerin kamusal alana dâhil edilmesi söz konudur (Uğurlu, 2011: 253). Minority Report'ta da, aynı Blade Runner da olduğu gibi karamsar Orwellian bir gözetim havası hâkimdir.

V For Vendetta'da da durum farksızdır. Filmde gözetim teması sıklıkla işlenmektedir. Örneğin, insanlar sürekli dinlenmekte ve takip edilmektedir. Her daim bir yasaklamayla karşı karşıyadırlar. Özel hayatları yoktur. Hatta tarafsız haber alabilecekleri bir kanalları bile yoktur. Sadece tek bir kanal vardır, o da iktidara hizmet etmektedir. Yaratılmak istenen aslında bir korku toplumdur, iktidar kendine itaat eden bedenlerle varlığını sürdürmek istemektedir.

Filmde sürekli insanlara nasıl davranmaları gerektiği ile ilgili bir söylem hâkimdir. Bir disiplin toplumu söz konusudur. İnsan bedeninin öncelikli olarak kontrolü sağlanmaya çalışılmaktadır. İktidar kendisine itaat edecek uysal bedenler yaratma amacındadır. Bunu teknolojiyle ya da yarattığı paranoya ortamı ile gerçekleştirmektedir.

V For Vendetta filminde, ülkede nerdeyse her şey devlet tarafından denetlenmekte ve kontrol edilmektedir. Adam Sutler'in kurduğu egemenlik tamamen korku üzerine kurulu şiddete yönelik bir sistemdir. İktidar, kapalı devre yapan BTN kanalını ise güvenirliliğini artırmak için kullanılmaktadır. Kendi lehine yayınlar yaparak halkı sürekli kandırmakta ve düşüncelerini manipüle etmektedir.

Tezin odaklandığı nokta ise, filmsel anlatı ile Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı arasında bir çakışma noktası olduğudur. Bu çıkış noktasından hareketle yapılan film çözümlerinde, düşler insanın kişisel çelişkilerinin ötesinde kolektif bilinçdışını ortaya koyabildiği gibi, filmlerin de bir noktaya kadar aynı işleve sahip olduğu görülmektedir. Filmler de düşler gibi bilgi ve ileti taşımakta ve bu doğrultuda, bilinçdışı gerçeğinin simgesel bir resmini sunmaktadırlar.

Gary T. Marx'ın ortaya koyduğu 'yeni gözetim'de, eskiye oranla zora ve şiddete dayalı yöntemler azalmış ve iknâyı esas alan yumuşak teknikler benimsenmiştir. O'na göre gözetim potansiyelini, bilgisayar teknolojisi sürekli artırmaktadır. Geleneksel gözetimde doğrudan olanı temsil gerçekleştirirken, yeni gözetimde buna gerçeğin simülasyonu dâhil olmuştur.

Yeni gözetim olgusu, gündelik yaşam pratikleri içinde teknolojinin sağladığı imkânlar yoluyla, üretmeden tüketen ve hazzı yaşamının merkezine yerleştirmiş olan bireyin bilinçdışına hitap etmektedir. Kimlik ve benliği sürekli bir yer değiştirme halinde olan bireye vaat edilen tatmin hiçbir zaman yaşatılmaz ve bu durum ona fiziksel ve ideolojik olarak kabul ettirilir. Bu fikri, hem Dark City filminde, hemde Blade Runner filminde görmekteyiz. Böylelikle yeni gözetimde, toplum denetiminde şiddetin doğrudan kullanımının yerine, totaliter niteliği kademeli olarak artan bir iktidarın aracı olan kültürel arınma biçimleri etkin bir rol oynamaktadır.

Tezin odaklandığı bu çerçevede, Jung'un kolektif bilinçdışı kuramı ile yeni gözetim olgusu arasındaki ilişki, film olgusunu karakterize eden her yerde hazır bulunma (Omnipresent), her şeyi bilme (Omniscience) ve her şeye gücü yetme (Omnipotence) olgusunu da pekiştiren anlatım yapısıyla paralellik göstermektedir. Kolektif bilinçdışı kuramı psişenin kalıtsal yapısının bir parçasıdır. Dolayısıyla her yerde her zaman belirebilmektedir. Bu yönüyle film olgusu çalışmada, incelikli bir biçimde gündelik yaşamın her alanında insan algısı üzerinde manipülatif etkide bulunma potansiyeline sahip bir gözetim pratiği olarak değerlendirilmiştir.

Çalışmada, filmin kendisinin yeni gözetim olgusuna paralel ve bununla birlikte onun bir parçası biçiminde gelişim gösterdiğini ve ona meşru bir zemin kazandırmadaki etkinliğini vurgulanmaktadır.

Filmin, geniş ölçekte bir gözetim aracı olarak etkinliğinin, kullandığı dil ve anlatı biçimiyle ilişkili olduğu görülmektedir. İnsanlık tarihinin başından beri meydana getirilmiş tüm anlatıların kökeninde yer alan ve kolektif bilinçdışı kuramıyla paralellik gösteren zaman, coğrafya ve ırk özelliklerinden bağımsız biçimde yinelenen olguların filmsel anlatı unsurlarının inşasındaki rolü bulunmaktadır.

Yeni gözetim uygulamalarının ardındaki ideoloji, teknoloji ve iktidar ilişkisine dayanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda her şeyin görülebilir, önceden kestirilebilir ve denetlenebilir olduğu bir rasyonelleşme sağlamaktadır. İnsan doğasından kaynaklanan güvende hissetme ihtiyacı, iktidarın gözetim pratiklerini kullanmasına meşru bir zemin yaratmada dayanak teşkil eder. İzleme pratikleri, müşteri memnuniyeti, hizmetlerin geliştirilmesi gibi görünür amaçların arkasında, aslında bireyler hakkında iktidarın yönetim koşulları açısından sorunsuz bireyler oluşturmada kullanabileceği veriyi sağlar. Bireyler kendilerinden talep edilen verileri sorgulamadan, paylaşmaya hazır bir bilinç durumunda olmaları için ikna edilmektedir.

İktidar, kurulu düzenin bekasını tehdit edebilecek her türlü duruma karşı önlem almak zorundadır. Bilinmezlik ve belirsizlik, iktidarı tehlikeye atabilecek önemli olgulardır. Gözetim faaliyetlerinin yapısı, bu belirsizliği ve bilinmezliği azaltmaya ve ortadan kaldırmaya dönük bir biçimde şekillenmektedir. Yeni gözetimde geniş ölçekte tüm verilerin etkileşim içinde olması, sadece bugünü değil, geçmiş ve geleceği aynı anda manipüle etmektedir.

V For Vendetta filminde, hükümet tarafından bir paranoya ortamı yaratılarak bireylerin kontrol altında tutulmak istenmesi bu duruma güzel bir örnek oluşturmaktadır. 1984, Fahrenheit 451 ve Equilibrium'da da aynı baskıcı rejim söz konusudur. İktidar, her yeredir, her şeyi bilir ve her şeye gücü yeter konumdadır. Hatta evlerde var olan bazı dokümanların bile yasak olduğu görülmektedir. Dini kitaplar, güzel sanat eserleri gibi devletin aleyhine olabilecek her şey ya yok edilir ya

da yakılır. Örneğin, V For Vendetta’da Evey’nin patronu, evinde bulunan Kuran yüzünden idam edilir.

Kolektif bilinçdışı esas alınarak oluşturulmuş yapıtlarda her yerde bulunma, her şeyi bilebilme ve her şeye güç yetirebilme yeteneklerinin tema olarak kullanımı, yeni gözetimin ideolojik yapılanmasıyla paralellik göstermektedir.

Dolayısıyla, özellikle film olgusunun sahip olduğu potansiyel ile kolektif bilinçdışı ve yeni gözetim arasındaki çapraz ilişkileri iktidarın gündelik yaşamdaki geniş ölçekli etkileri bağlamında ortaya çıkmaktadır. Özellikle gündelik yaşam içinde kanıksadığımız durumların, otomatikleşmiş eylemlerin bilinçdışı alanının kontrolü ile iktidarın varlığını sürdürdüğü görülmektedir.

7. KAYNAKÇA

- Adorno, Theodor W. (2012). *Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi*. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel ve Elçin Gen (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Armes, Roy (2011). *Sinema ve Gerçeklik*. Zeynep Özen Barkot (çev.). İstanbul: Doruk Yayınları.
- Arslan, Umut T. (2009). *Aynanın Sırları: Psikanalitik Film Kuramı*. Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültür ve İletişim Dergisi, 12(1), 9-38.
- Arslantepe, Mehmet (2012). *Sinema Okuryazarlığı*. Kocatepe Üniversitesi: Umuttepe Kitabevi.
- Bağlı, Mazhar (2011). *Modern Bilinç ve Mahremiyet*. İstanbul: Yarn Yayınları.
- Başaran, Tunç (2007). *Soğuk Savaş Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Distopik Sistemler Ve Kontrol Mekanizmaları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Baudrillard, Jean (2008). *Tüketim Toplumu*. Hazal Deliceçaylı ve Ferda Keskin (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2010). *Baudrillard*. Oğuz Adanır (çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2011). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. Oğuz Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, Jean (2012a). *İmkânsız Takas*. Ayşegül Sönmezay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2012b). *Kötülüğün Şeffaflığı*. Işık Ergüden (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2012c). *Kusursuz Cinayet*. Necmettin Sevil (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2012d). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?*. Oğuz Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, Jean (2013a). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2013b). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*. Oğuz Adanır (çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

- Bauman, Zygmunt (1995). Küreselleşme Toplumsal Sonuçlar. Abdullah Yılmaz (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2000). Postmodernlik ve Hoşnutsuzlukları. İsmail Türkmen (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yay.
- Bayat, Fuzuli (2007). Mitolojiye Giriş. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Baydur, Mehmet E. (1995). Gerçek Olan Yalan Olan. FOL Dergisi.
- Belkaya, Gülümser Ş. (2001). Film Çözümlemede Temel Kavramlar. İstanbul: Der Yayınevi.
- Benjamin, William (2010). Şiddetin Eleştirisi Üzerine. Ece Göztepe, Zeynep Direk (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Benson, Nigel C. (2013). Psikoloji. Aysun Yavuz (çev.). İstanbul: NTV Yayınları.
- Berger, Arthur A. (1996). Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri, Uğur Demiray (çev.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Best, Steven & Kellner, Douglas (2001). The Apocalyptic Vision of Philip K. Dick. The Postmodern Adventure: Science Technology and Cultural Studies at the Third Millennium. New York and London: Guilford and Routledge.
- Bilici, Mustafa ve Saygılı, İshak (2011). Bilinçdışı Sinema. Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi, (6), 63-73.
- Bilici, Mustafa, Saygılı, İshak. ve Yılmaz, Yücel (2012). Yönetmenin Rüyası Olarak Film. Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi, (8), 152-168.
- Biryıldız, Esra (2002). Sinemada Akımlar, İstanbul: Beta Basım.
- Bogard, William (1996). The Simulation of Surveillance, Cambridge: Cambridge University Press.
- Bolen, Shinoda J. (2004). Psikolojinin Tao'su Eşzamanlılık ve Benlik. Neslihan Burcu Akdağ (çev.). İstanbul: Kuraldışı Yayıncılık.
- Bruno, Giuliana (1987). Ramble City: Postmodernism and "Blade Runner". (41), 61-74.
- Büker, Seçil (1996). Film Dili. İstanbul: Kavram Yayınlar.
- Bülbül, Ergün S. (2001). Çözümsel İstatistik. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Campbell, Joseph & Moyers, Bill (2009). Mitolojinin Gücü Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikayeler. Zeynep Yaman (çev.). İstanbul: MediaCat Yayınları.

- Campbell, Joseph (2013). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. Sabri Gürses (çev.). İstanbul: Kabalıcı Yayıncılık.
- Coleman, Beth (2011). Hello Avatar Dijital Neslin Yükselişi, Emrah Bilge (çev.). İstanbul: Mediacat Yayınları.
- Connolly, Angela (2008). Jung in The Twilight Zone The Psychological Functions of the Horror Film. Psyche and the Arts, Jungian Approaches to Music, Architecture, Literature, Painting and Film. Susan Rowland (ed.). New York: Routledge.
- Çoban, Barış (2008). Gözün İktidarı Üzerine. Panoptikon Gözün İktidarı. Çoban B. ve Özarslan Z. (der.). İstanbul: Su Yayınları. 111-137.
- Çoban, Barış ve Özarslan, Zeynep (2008). Panoptikon Gözün İktidarı. İstanbul: Su Yayınları.
- Darıcı, Sefer (2013). Bilinçaltı Reklamcılık ve İletişim Teknikleri. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları.
- Debord, Guy (2010). Gösteri Toplumu ve Yorumlar. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Denzin, Norman (1995). The Cinematic Society: The Voyeur's Gaze. CA: Sage.
- Dick, Philip K. (2014). Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınevi.
- Dolgun, Uğur (2005). İşte Büyük Birader. İstanbul: HAYYKİTAP.
- Dolgun, Uğur (2008). Şeffaf Hapishane Yahut Gözetim Toplumu. Ankara: Ötüken Yayınları.
- Emir, İsmet Y. (2003). Kitle İletişiminde İmaj. İstanbul: İm Yayınları.
- Erdem, Nilüfer (2013). Puro Ne Zaman Purodur? (G. Lanthimos'un Filmi Köpekdişi Üzerine). Sinema ve Psikanaliz, Filmler ve Bilinçdişi. Özden Terbaş (der.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları. 55-65.
- Erdemir, Filiz (2009). Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü. Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (35), 21-40.
- Fordham, Frieda (2011). Jung Psikolojisinin Ana Hatları. Aslan Yalçiner (çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Foucault, Michel (2003). İktidarın Gözü. Işık Ergüden (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, Michel (2006). Hapishanenin Doğuşu. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

- Freud Sigmund (1992). *Düşlerin Yorumu II*. Emre Kapkın (çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Freud, Sigmund (1986). *Project for a Scientific Psychology*. London: Hogart Press.
- Freud, Sigmund (1998). *Ruh Çözümlemesine Giriş Konferansları*. Emre Kapkın ve Ayşe Kapkın (çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Freud, Sigmund (2001). *Düşlerin Yorumu I*. Emre Kapkın (çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Freud, Sigmund (2003). *Rüya Yorumları*. Akın Kanat (çev.). İzmir: İlya Yayınevi.
- Freud, Sigmund (2013). *Psikanaliz Üzerine*. A. Avni Öneş (çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Fromm, Erich (2014). *Rüyalar, Masallar, Mitler*. Aydın Arıtan ve Kaan H. Ökten (çev.). Ankara: Say Yayınları.
- Gabbard, G. O. (1997). *The Psychoanalyst At The Movies*. *International Journal Of Psychoanaysis*, (78), 429-434.
- Gardin, Nanon & Olorenshaw, Robert (2014). *Larousse Semboller Sözlüğü*. Ömer Faruk Harman ve İsmail Taşpınar (ed.). Beyza Akşit (çev.). İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınları.
- Geçtan, Engin (1993). *Psikanaliz ve Sonrası*. İstanbul, Remzi Kitapevi.
- Gezgin, İsmail (2014). *Sanatın Psikolojisi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Gibson, Clare (2013). *Semboller Nasıl Okunur?*. İstanbul: YEM yayımlar.
- Giddens, Antony (1985). *The Nation-state and Violence*, Cambridge: Polity.
- Giddens, Antony (2010). *Modernite ve Bireysel-Kimlik*. Ümit Tatlıcan (çev.). Ankara: Say Yayınları.
- Gillot, Pascale (2009). *Althusser ve Psikanaliz*. N. Başer (Çev.). Ankara: Epos Yayınları.
- Goffman, Erving (2009). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. Barış Sezar (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Gomery, Douglas (1991). *Movie History: a Survey*, California: Wadsworth Publising Company.
- Gönen, Metin (2007). *Hollywood Sineması*. İstanbul: Es Yayınları.

- Gücüyener, Merve (2011). Panoptikonik Gözetimden Synoptisizme Gözetim Toplumu. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Afyon: Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gündeş, Simten (2003). Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları. İstanbul: İnkılâp Yayınları.
- Gürol, Ender (1977). Carl Gustav Jung. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Güven, Sevgi K. (2011). Gözetimin Toplumsal Meşruiyeti. Medya Mahrem. Hüseyin Köse (ed.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 173-199.
- Habermas, Jürgen (2003). Kamusalın Yapısal Dönüşümü. T. Bora ve M. Sancar (çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Hall, Calvin S. & Nordby Vernon J. (2006). Jung Psikolojisinin Ana Çizgileri. Ender Gürol (çev.). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Harvey, David (2011). Umut Mekanları. Zeynep Gambetti (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hockley, Luke (2001). Cinematic Projections The Analytical Psychology of C.G. Jung and Film Theory. United Kingdom: University of Luton Press.
- Hockley, Luke (2004). Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım. Simten Gündeş (çev.). İstanbul: Es Yayınları.
- Hodder Teach Yourself (2012). Jung Kilit Fikirler. Kemal Atakay (çev.). İstanbul: Optimist Kitap.
- Huxley, Aldous (1993). Brave New World. England: Longman Group.
- Huxley, Aldous (2013). Cesur Yeni Dünya. Ümit Tosun (çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Indick, William (2011). Senaryo Yazarları için Psikoloji. Ertan Yılmaz ve Yeliz Karaarslan (çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- İnanç, Banu Y. ve Yerlikaya, Eşef E. (2010). Kişilik Kuramları. Ankara: Pegem Akademi.
- İsmayilov Ebru ve Sunal Gözde (2012). Gözetlenen ve Gözetleyen Bir Toplumda, Beden ve Mahremiyet İlişkisi: Facebook Örneği. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (18), 21-41.
- Jacobi, Jolan (1946). The Psychology of Carl Gustav Jung. London.
- Jung, Carl G. (1973). Synchronicity. R.F.C. Hull (çev.). United States: Princeton University.

- Jung, Carl G. (1993). *The Symbolic Life, The Collected Works*, R.F.C Hull (çev.). London (18).
- Jung, Carl G. (1928). *Über Die Energetik Der Seele, Ruhun Enerjisi Üzerine*.
- Jung, Carl G. (1954). *Von der Wurzeln des Bewusstseins, Bilincin Dayandığı Kökler*.
- Jung, Carl G. (1968). *Two Essays on Analytical Psychology*. R. F.C. Hull (çev.). Ohio: Meridian Books. (VII), 198-250.
- Jung, Carl G. (1969). *The Archetypes and The Collective Unconscious*. R.F.C. Hull (çev.). New Jersey: Princeton University Press. (IX).
- Jung, Carl G. (1971). *Psychological Types*. H.G. Baynes (çev.). New Jersey: Princeton University Press, (VI), 421-422.
- Jung, Carl G. (1997). *Analitik Psikoloji*. Ender Gürol (çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Jung, Carl G. (2000). *Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri (Konferanslar)*. Kamuran Şipal (çev.). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Jung, Carl G. (2002). *Richard Wilhelm, Altın Çiçeğin Sırrı*. Sezer Soner (çev.). İstanbul: Dharma Yayınları.
- Jung, Carl G. (2013). *Keşfedilmiş Benlik*. Barış İlhan ve Canan Ener Silay. İstanbul: Barış İlhan Yayınevi.
- Jung, Carl G. (2013a). *Anılar, Düşler, Düşünceler*. İris Kantemir (çev.). İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Jung, Carl G. (2013b). *Dört Arketip*. Zehra Aksu Yılmaz (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Jung, Carl G. (2015). *Rüyalar*. Aylin Kayapalı (çev.). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Kaplan, Neşe ve Ünal, Gülin T. (2011). *Bilim Kurgu Sinemasını Okumak*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Kara, Hayrettin (2012). *Karşıtlıklar Rüya ve Gerçek*. *Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi* (8). 169-192.
- Kara, Hayrettin, Küçükgöncü, Suat ve Saygılı, İshak (2011). *Zamanın Aynasında. Karşıtlıklar Bilinç ve Bilinçdışı*. *Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi*. 6, 49.
- Karaçam, Özgür (2011). *Karşıtlıklar Bilinç ve Bilinçdışı*. Hayrettin Kara (ed.). içinde 'Bilinç ve Zaman', *Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi*. (6). 37-46.

- Kellner, Douglas & Ryan, Michael (2010). Politik Kamera. Elif Özsayar (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kellner, Douglas (2010). Medya Gösterisi. İstanbul: Açılım Kitap.
- Kerman, Judith (1997). Retrofitting Blade Runner: Issues on Ridley Scott's "Blade Runner" and Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep" USA: Bowling Green University Popular Press.
- Kırel, Serpil (2012). Kültürel Çalışmalar ve Sinema. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.
- Kısa, Cihat (2005). C.G. Jung'da Din ve Bireyleşme Süreci. İzmir: İzmir İlahiyat Vakfı Yayınları.
- Kolker, Robert P. (1999). Yalnızlık Sineması. Ertan Yılmaz (çev.). Ankara: Öteki Yayınevi.
- Köse, Hüseyin (2011). Medya Mahrem. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Köse, Hüseyin (2011). Synopticon Evresindeki İletişim ya da Küresel Gözetim Toplumunda İktidar Görünmezliğinin Sonu. Medya Mahrem. Hüseyin Köse (ed.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 199-221.
- Laughey, Dan (2010). Medya Çalışmaları Teoriler ve Yaklaşımlar. Ali Toprak (çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Leledakis, Kanakis (2000). Toplum ve Bilinçdişi. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lida, Yumiko (2008). Technological Panopticon and Totalitarian Imaginaries: The War on Terrorism As a National Myth in The Age of Real-Time Culture. http://www.nodo50.org/cubasigloXXI/congreso04/lida_180404.pdf.
- Lorentzen, Steinar L. (1996). The Psychoanalytic Dream. Some Theoretical Aspects. Int Forum Psychoanal, 5: 47-54.
- Lotman, Yuriy M. (2012). Sinema Estetiğinin Sorunları. Film Semiyotiğine Giriş. Ankara: Öteki Yayınları.
- Lyon, David (1997). Elektronik Göz. Dilek Hattatoğlu (çev.). İstanbul: Sarmal Yayınları.
- Lyon, David (2006). Günlük Hayatı Kontrol Etmek Gözetlenen Toplum. Gözde Soykan (çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Lyon, David (2012). Vesikalı Yurttaş Gözetim Aracı Olarak Kimlik Kartları. Barış Baysal (çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

- Lyon, David (2013). Gözetim Çalışmaları. Ali Toprak (çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Marcuse, Herbert. (1990). Tek Boyutlu İnsan – İleri İşleyim Toplumunun İdeolojisi Üzerine İncelemeler. Aziz Yardımlı (çev.). İstanbul: İdea Yayınları.
- Martin, Brian (1998). Information Liberation Challenging the Corruptions of Information Power. London: Freedom Press,
- Marx, Garry T. (2002). What's New About the New Surveillance? Classifying for Change and Continuity. Surveillance and Society, 1 (1), 9-29. <http://www.surveillance-and-society.org/articles1/whatsnew.pdf>.
- Mulvey, Laura (1997). Görsel Haz ve Anlatı Sineması. Nilgün Abisel (çev.). 25. Kare, (21), 38-46.
- Naso, Publius O. (1994). Dönüşümler. İsmet Zeki Eyüpoğlu (çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Nathan, Ian (2007). Retro-Dekor Çöplük Şıklığı. Empire.
- Nietzsche, Friedrich (2012). Böyle Buyurdu Zerdüşt. Korkut Ata (çev.). İstanbul: İlgi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Nolen-Hoeksema, Susan, Girgius, Joan S. & Seligman, Martin E. (1986). Learned Helplessness in Children: A Longitudinal Study of Depression, Achievement and Explanatory Style. Journal of Personality and Social Psychology, 51(2). 435-442.
- Orwell, George (1949). Nineteen Eighty-Four. London: Secker and Warburg.
- Orwell, George (1984). Nineteen Eighty-Four. New York: Penguin Books.
- Özdemir, Tan S. (2003). Kara Filmler. Neo-Noir'dan Future Noir'e. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Özden, Zafer (2000). Film Eleştirisi. İstanbul: AFA Sinema Yayınları.
- Özmen, Ahmet, Şıklar, Emel, Durucasu, Hasan, Atlas, Mahmut ve Er, Fikret (2013). İstatistik-II. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Özmen, Erdoğan (2012). Rüyada Dile Gelemeyen: Varlığın Çekirdeği. Karşıtlıklar Rüya ve Gerçek. Hayrettin Kara (ed.). Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi, (8), 86.
- Palmer, Michael (1997). Freud and Jung On Religion. New York: Routledge.
- Paydak, Serkan (2004). Gözetim Toplumu ve Sinema. Sinemada Anlatı ve Türler. Ankara: Vadi Yayınları.

- Pezzella, Mario (2001). Sinemada Estetik. Fisun Demir (çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Poudrier, Almira F. (2001). The Virtue Of The Weaponed Hero. *Humanist*, 61(4), 35-37.
- Robb, Brian J. (2006). *Counterfeit Worlds: Philip K. Dick on Film*. Titan.
- Roth, S. ve. Bootzin, R.R (1974). Effects of Experimentally Induced Expectancies of External Control: An Investigation of Learned Helplessness. *Journal of Personality and Social Psychology*, (29), 253-264.
- Ryan, Michael & Kellner, Douglas (1997). *Politik Kamera – Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. Elif Özsayar (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sammon, Luigi (1998). *Analysis and Tragedy. Post-Jungians Today: Key Papers in Contemporary Analytical Psychology*. Ann Casement (ed.). Londra.
- Sammon, Paul M. (1996). *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: HarperCollins Publishers.
- Serrano, Miguel (1999). *C.G. Jung & Hermann Hesse İki Dostluğun Anıları*. Barış İlhan (çev.). İstanbul: İlhan Yayınevi.
- Stevens, Anthony (1999). *Jung*. Ayda Çayır (çev.). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Storr, Anthony (1983). *Jung'dan Seçme Yazılar*, Levent Özşar (çev.). Ankara: Dost Yayınevi.
- Tanrıdağlı, http://yunus.hacettepe.edu.tr/~cem/AKE337_files/FilmNoir.pdf
- Terdaş, Özden (2013). *Sinema ve Psikanaliz, Filmler ve Bilinçdışı*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Toprak Ali, Yıldırım Aysenur, Aygül Eser, Binark Mutlu, Börekçi Senem ve Çomu Tuğrul (2009). *Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: "görülüyorum öyleyse varım!"*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Uludağ, İrem Ş. (2011). *Sinema, Reklam ve Bilinçaltı. Karşıtlıklar Bilinç ve Bilinçdışı*. Hayrettin Kara (ed.). *Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi*. (6), 74.
- Vineyard, Jeremy (2000). *Setting Up Your Shots-Great Camera Moves Every Fil Maker Should Know*. USA: Michael Wiese Productions.
- Wehr, Gerhard (2012). *Carl Gustav Jung*. Ayşe Serra Dilek (çev.). İstanbul: Şule Yayınları.
- Williams, Don (2005). "If You Could See What I've Seen With Your Eyes...". *Jung&Film Post-Jungian Takes On The Moving Image*. Christopher Hauke&Ian Alister (Ed.). New York: Routledge.

- Yaren, Özgür (2013). Sinemada Anlatı Kuramı. Sinema Kuramları 2, Zeynep Özarıslan (ed.). İstanbul: Su yayınları. 167-192.
- Zhao, S. vd. (2008). Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. Computers in Human Behavior (24), 1816-1836.
- Zoja, Luigi., Analysis and Tragedy. Post-Jungians Today: Key Papers in Contemporary Analytical Psychology. Ann Casement (ed.). Londra.
- Çelikel, Duygu ve Aksoy, Seyhan. Emperyalizm Aracı Olarak Sinema: 'Avatar' Filmine İlişkin İdeolojik Bir Çözümleme. <http://akademikstok.com/emperyalizm-araci-olarak-sinema-avata-r-filmine-iliskin-ideolojik-bir-cozumleme-oku-12.html> Erişim tarihi: 15 Ağustos 2015.
- Eggeling, J. (1982). <http://www.cogitosozluk.net/?c=hint+efsanelerinde+tufan> Erişim tarihi: 06 Şubat 2015.
- <http://filmbagaji.blogspot.com/2014/08/2001-space-odyssey-2001-uzay-maceras.html> Erişim tarihi: 06 Şubat 2015.
- <http://filmhafizasi.com/bilinc-disindan-bilince-bir-uzay-macerasi-2001/> Erişim tarihi: 18 Ağustos 2015.
- <http://forum.altyazi.org/index.php?showtopic=177828> Erişim tarihi: 20 Temmuz 2015.
- <http://gsf.karatekin.edu.tr/simge.pdf> Erişim tarihi: 17 Ağustos 2015.
- <http://incil.info/kitap/gen/8>. Erişim tarihi: 06 Şubat 2015.
- <http://listelist.com/v-for-vendetta-guy-fawkes-bilinmeyen-gercekler/> Erişim tarihi: 20 Ağustos 2015.
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Guy_Fawkes Erişim tarihi: 20 Ağustos 2015.
- http://tr.wikiquote.org/wiki/William_Shakespeare Erişim tarihi: 06 Şubat 2015.
- <http://www.beyazperde.com/filmler/film-61282/elestiriler-beyazperde/> Erişim tarihi: 20 Ağustos 2015.
- <http://www.fdk.yildiz.edu.tr/Yazilar/MisirTarihi.pdf> Erişim tarihi: 20 Temmuz 2015.
- <http://www.gezegenler.gen.tr/jupiter-gezegeni.html> Erişim tarihi: 17 Ağustos 2015.
- <http://www.kubrick2001.com/> Erişim tarihi: 06 Şubat 2015.
- <http://www.owlpages.com/index.php> Erişim tarihi: 06 Şubat 2015.

<http://www.tarihiolaylar.com/tarihi-olaylar/afrodit-417> Eriřim tarihi: 17 Ađustos 2015.

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&arama=kelime&guid=TDK.GTS.55142f1b7b36b4.75056616 Eriřim tarihi: 06 řubat 2015.

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.551fe267379458.16158845 Eriřim tarihi: 06 řubat 2015.

Kaplan, Ali. Dark City Filminde Söylemi Kuran Temel Motiflerin Diyalektik İliřkisi Üzerine Bir Tartıřma: Psikanalitik Yaklařım. http://www.academia.edu/9116410/_Dark_City_Filminde_S%C3%B6ylemi_Kuran_Temel_Motiflerin_Diyalektik_%C4%B0li%C5%9Fkisi_%C3%9Czerine_Bir_Tart%C4%B1%C5%9Fma_Psikanalitik_Yakla%C5%9F%C4%B1m_ Eriřim tarihi: 17 Ađustos 2015.

Lippe, Adam. www.regrettablesincerity.com Eriřim tarihi: 17 Ađustos 2015.

National Film Registry. http://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Registry Eriřim tarihi: 03 řubat 2015,

www.visual-memory.co.uk Eriřim tarihi: 20 Temmuz 2015.

ÖZGEÇMİŞ



1. **Adı Soyadı:** Gözde SUNAL KIZIL
2. **Doğum Tarihi:** 15.12.1985

Derece	Alan	Üniversite	Yılı
Lisans	Görsel İletişim Tasarımı	İstanbul Ticaret Üniversitesi	2009
Lisans	Halkla İlişkiler	Eskişehir Anadolu Üniversitesi	Devam Ediyor
Y. Lisans	İletişim Bilimleri – Radyo Televizyon ve Sinema	Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü	2011
Doktora	İletişim Bilimleri	Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü	2011 - ...

3. Yayınlar

3.1. Yazılan Uluslararası Kitaplar Veya Kitaplarda Bölümler

3.1.1. “The Understanding of Entertainment in Press Enterprises in Turkey” Transformation of Entertainment Culture throughout Society and History”, Handbook of Research on the Impact of Culture and Society on the Entertainment Industry içinde. R.Gülay Öztürk (Ed.), IGI Global: Philadelphia/USA. 2014.

3.1.2. “Transformation of Entertainment Culture throughout Society and History”, Handbook of Research on the Impact of Culture and Society on the Entertainment Industry içinde. R.Gülay Öztürk (Ed.), IGI Global: Philadelphia/USA. 2014.

3.2. Yazılan Ulusal Kitaplar Ve Kitaplarda Bölümler

3.2.1. İstanbul Ticaret Üniversitesi Yayınları tarafından basım aşamasında olan “Türk Sinemasının Durum Analizi (2005-2010)” isimli kitabın “Günümüz Türk Filmlerinin Sosyo-Kültürel ve Estetik Analizi” bölümünün yazımında görev alınmıştır. Kitap basım aşamasındadır.

3.3. Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

3.3.1. “Frankenstein ya da Modern Prometheus Romanının Sinemaya Uyarlanması” Çankırı Karatekin Üniversitesi SBE Dergisi, Nisan 2013 (Cilt 4, Sayı 1).

3.4. Ulusal Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

3.4.1. “Gözetlenen ve Gözetleyen Bir Toplumda, Beden ve Mahremiyet İlişkisi: Facebook Örneği” Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 18. Sosyal Medya Özel Sayısı, Ocak 2013.

3.4.2. “Kemal Sunal Güldürülerinde Karakterlerin Temsili” isimli makale İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 21/ Bahar/ 10. Yıl Özel Sayısı, 2012.

3.5. Diğer Faaliyetler

3.5.1. Televizyon Haberciliğinde Eğlendiren Bilgi (Infotainment) Olgusu: Kamu ve Özel Televizyon Kanalları Çerçevesinde Ana Haber Kuşağının İncelenmesi, İstanbul Ticaret Üniversitesi II. Lisansüstü İletişim Kongresi, İstanbul, Mart 2015.

3.5.2. Televizyon ve Sinema Filmi Yapımcıları Meslek Birliği tarafından desteklenen 14-30 Kasım 2013 tarihleri arasında gerçekleştirilen 1. Uluslararası Boğaziçi Film Festivali Sempozyumunda moderatör olarak görev alınmıştır.

3.5.3. Fotoğrafçılık Kulübü Haftası Seminerleri (2013-2014)

3.5.3.1. Haber Fotoğrafçılığı – Prof. Dr. Özer Kanburoğlu 09 Aralık 2013

3.5.3.2. Moda Fotoğrafçılığı – Lara Sayılğan 19 Aralık 2013

3.5.3.3. Sualtı Fotoğrafçılığı – Alptekin Baloğlu 20 Aralık 2013

3.5.3.4. Vahşi Yaşam Fotoğrafçılığı – Erol Doğaner 24 Aralık 2013

3.5.3.5. Doğa Fotoğrafçılığı – Ersin Alok 25 Aralık 2013

3.5.4. Nikon Temsilcisi Deniz Göğercin ile Söyleşi 15 Kasım 2013

3.5.5. Fotoğrafçılık Kulübü Eğitim Seminerleri (2012-2013)

3.5.5.1. “Doğu Batı Ekseninde Fotoğrafa Bakış”, Fotoğraf Sanatçısı Kamil Fırat’ın sunumuyla, İstanbul Ticaret Üniversitesi Söğütözü Kampüsü, 08 Mayıs 2013.

3.5.5.2. “Tree of Life Film Analizi”, Yönetmen Cem Güler’in sunumuyla, İstanbul Ticaret Üniversitesi Söğütözü Kampüsü, 08 Mayıs 2013.

3.5.5.3. “Orson Welles, Citizen Kane/Yurttaş Kane Film Okumaları Atölyesi”, Yönetmen Ünal Sondemir’in sunumuyla, İstanbul Ticaret Üniversitesi Üsküdar Kampüsü, 25 Nisan 2013.

3.5.5.4. “Fotoğraf ve Sosyoloji”, İstanbul Ticaret Üniversitesi Söğütözü Kampüsü, 21 Mart 2013.

3.5.5.5. Cibali – Edirnekapı Gez Göz Fotoğraf Gezisi, 17 Mart 2013.

3.5.5.6. “Türk Sinemasında Yeni Arayışlar”, Film Arası Sinema Dergisi Ekibi’nin sunumuyla, İstanbul Ticaret Üniversitesi Söğütözü Kampüsü, 15 Mart 2013.

3.5.5.7. “Merih Akoğul ile Bakmak ve Görmek Üzerine”, İstanbul Ticaret Üniversitesi Söğütözü Kampüsü, 05 Mart 2013.

3.5.5.8. “Andrei Tarkovsky, Stalker/İz Sürücü Film Okumaları Atölyesi”, Akd. Uzm. Hasan Ramazan Yılmaz’ın sunumuyla, İstanbul Ticaret Üniversitesi Üsküdar Kampüsü, 20 Şubat 2013.

3.5.5.9. Ayasofya – Kadırga Gez Göz Fotoğraf Gezisi, 27 Ocak 2013.

3.5.5.10. Fotoğrafçılık Kulübü Atölye Çalışmaları.

4. Projeler

4.1. Televizyon ve Sinema Filmi Yapımcıları Meslek Birliği tarafından desteklenen 14-30 Kasım 2013 tarihleri arasında gerçekleştirilen 1. Uluslararası Boğaziçi Film Festivali Sempozyumu'nda proje sorumlusu olarak görev alınmıştır.

4.2. İstanbul Ticaret Odası tarafından desteklenen “**Türk Sinemasının Durum Analizi (2005-2010)**” isimli projede görev alınmıştır.

4.3. İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi Eğitime Destek Belgeselleri Serisi I – II – III (“Bir Gazetenin Basım Hikâyesi”, “Sesli Kutu: Radyo”, “Sihirli Dünya: Televizyon” Proje Sorumlusu – Kamera).

5. Sanatsal Faaliyetler

5.1. Sütluçe'nin Binbir Yüzü Fotoğraf Sergisi 09 Aralık 2013 /Proje Sorumlusu.

5.2. “Objektifimizden Yansıyanlar 5” İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Elemanları Fotoğraf Sergisi – Katılım. 26-30 Mayıs 2014. Sütluçe Kampüsü.

5.3. “Bizden Kareler 3” Fotoğraf Sergisi – Katılım. 17-27 Mayıs 2013. Sütluçe Kampüsü.

5.4. “Objektifimizden Yansıyanlar 4” İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Elemanları Fotoğraf Sergisi – Katılım. 12- 22 Nisan 2013. Sütluçe Kampüsü.

5.5. “Objektifimizden Yansıyanlar 3” Fotoğraf Sergisi – Katılım

5.6. “Bizden Kareler 2” Fotoğraf Sergisi – Katılım

6. Ödüller

6.1. 2011 “**Öğrenci İşi**” Altın Kepenk 2. Kısa Film Yarışması Mansiyon Ödülü

6.2. 2010 “**Türk Sinemasının Güldüren Yüzü: Kemal Sunal**” Belgeseli, Antalya Altın Portakal Film Festivali Açılış Filmi Onur Ödülü

6.3. 2009 “**Türk Sinemasının Güldüren Yüzü: Kemal Sunal**” Belgeseli, 4. Kemal Sunal Kültür ve Sanat Ödülleri Onur Ödülü

6.4. 2009 “**Bilinmezliğe Çıkılan Bir Yolculuk: Bir Gezginin Hikâyesi**” Aydın Doğan Vakfı 20. Genç İletişimciler Yarışması Yazılı Dal Röportaj Kategorisi İkincilik Ödülü

6.5. 2007 “**Perde Arkası Carmen**” Bursa Altın Karagöz Ulusal Belgesel Film Festivali Finalisti