



T.C
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

MEDYA VE KÜLTÜREL ÇALIŞMALAR ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DURKHEIM'IN ANOMİ KURAMI PERSPEKTİFİNDE
SİNEMADA ANTİ KAHRAMANLARIN GÖSTERGEBİLİMSEL
ÇÖZÜMLEMESİ**

Akif KARAOSMANOĞLU

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Can DİKER

İSTANBUL-2024

T.C
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

MEDYA VE KÜLTÜREL ÇALIŞMALAR ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DURKHEIM'IN ANOMİ KURAMI PERSPEKTİFİNDE
SİNEMADA ANTİ KAHRAMANLARIN GÖSTERGEBİLİMSEL
ÇÖZÜMLEMESİ**

Akif KARAOSMANOĞLU

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Can DİKER

İSTANBUL-2024

YEMİN METNİ

Bu çalışmanın kendi tez çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar hiçbir aşamasında etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

Tarih

Akif Karaosmanoğlu

İmza

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın her aşamasında, akademik bilgilerini benimle paylaşan ve tezin gelişimine kıymetli yönlendirmeleriyle katkı sağlayan danışman hocam Doç. Dr. Can Diker'e, desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım Bilgen Çelikdal ve Şeyda Bilgin'e, teşekkürlerimi sunarım. Eğitim hayatım boyunca desteğini esirmeyen aileme bana olan sevgileri ve inançları için minnettarım.



KARAOSMANOĞLU, Akif

Yüksek Lisans

İstanbul – 2024

**DURKHEIM’IN ANOMİ KURAMI PERSPEKTİFİNDE SİNEMADA ANTI
KAHRAMANLARIN GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ**

ÖZET

Bu tez, sinemada anti-kahraman figürlerinin toplumsal normların çöküşüyle nasıl şekillendiğini, Emile Durkheim’ın anomi teorisi ve Roland Barthes’ın göstergebilimsel analiz yöntemi çerçevesinde incelemektedir. Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmleri, modern toplumlarda yaşanan anomi durumlarının bireyler üzerindeki etkilerini anlamak için seçilmiştir. Çalışmada, bu filmlerdeki anti-kahraman karakterlerin anomi durumlarıyla nasıl evrildiği ve toplumsal normlarla ve iç dünyalarında var olan çatışmaların, nasıl temsil edildiği analiz edilmiştir. Tezde, sinemanın modern dünyada toplumsal çatışmaları ve bireylerin bu çatışmalar karşısında yaşadığı psikolojik dönüşümleri yansıtmaya gücü ele alınmıştır. Göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılarak, filmlerdeki semboller ve görsel unsurların anomi bağlamındaki anlamları incelenmiş, bu unsurların anti-kahraman figürleri üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, bu çalışma, sinemanın anti-kahraman figürleri aracılığıyla modern toplumlarda yaşanan normatif boşlukları ve bireylerin bu boşluklarla nasıl başa çıktığını anlamaya katkıda bulunmaktadır. Çalışma, toplumda ortaya çıkan anomi durumunun, bireyler üzerindeki etkilerini ortaya koyarak, sosyolojik teori ve film eleştirisi alanlarında yeni bir perspektif sunmaktadır.

Anahtar kelimeler: *Anti-kahraman, Anomi, Durkheim, Sinema, Joker, Fight Club, Taxi Driver*

KARAOSMANOĞLU, Akif

Yüksek Lisans

İstanbul – 2024

**A SEMIOTIC ANALYSIS OF ANTI-HEROES IN CINEMA FROM THE
PERSPECTIVE OF DURKHEIM’S ANOMIE THEORY**

ABSTRACT

This thesis examines how anti-hero figures in cinema are shaped by the collapse of social norms, through the lens of Emile Durkheim's theory of anomie and Roland Barthes' semiotic analysis method. The films *Taxi Driver* (1976), *Fight Club* (1999), and *Joker* (2019) were selected to understand the impact of anomie conditions in modern societies on individuals. The study analyzes how the anti-hero characters in these films evolve through their experiences of anomie and how their conflicts with social norms and internal struggles are represented. The thesis explores the power of cinema to reflect societal conflicts and the psychological transformations that individuals undergo in response to these conflicts in the modern world. By using the semiotic analysis method, the study examines the meanings of symbols and visual elements within the films in the context of anomie and evaluates their effects on anti-hero figures. Ultimately, this research contributes to understanding how anti-hero figures in cinema navigate the normative voids experienced in modern societies. The study offers a new perspective in the fields of sociological theory and film criticism by revealing the effects of anomie on individuals in society.

Keywords: *Anti-Hero, Anomie, Durkheim, Cinema, Joker, Fight Club, Taxi Driver*

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	i
TEŞEKKÜR.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
RESİMLER LİSTESİ	viii
TABLolar LİSTESİ	ix
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: EMİLE DURKHEİM VE ANOMİ.....	3
1.1. Emile Durkheim'in Sosyolojik Bakış Açısı	3
1.2. Toplumsal İşbölümü	4
1.2.1. Kollektif Bilinç.....	6
1.2.2. Mekanik Dayanışma.....	6
1.2.3. Organik Dayanışma	7
1.3. Anomi	9
1.3.1. Toplumsal İşbölümünde Anomi	9
1.3.2. İntihar'da Anomi	10
2. BÖLÜM: ANTİ-KAHRAMANIN YOLCULUĞU	12
2.1. Anlatı Nedir?	12
2.2. Sinemada Anlatı	14
2.2.1. Klasik Anlatı Sineması	17
2.2.2. Modernite ve Modernizm.....	19
2.2.3. Modern Anlatı Sineması.....	24
2.2.4. Postmodern Çağ ve Postmodernlik	25
2.2.5. Post-Modern Sinema Anlatısı.....	29

2.3. Kahraman Kimdir?	31
2.3.1. Kahramanların Ortak Özellikleri ve İşlevleri	32
2.3.2. Kahramanın Kusurları	34
2.3.3. Kahraman Tipleri.....	35
2.4. Kahramanlar Yurdu: Mitler	36
2.4.1. Mitlerin Türleri ve İşlevleri	37
2.5. Ayrı Dünyaların, Aynı Hikayesi: Jung ve Arketip	38
2.5.1. Arketip Türleri	42
2.6. Joseph Campbell ve Kahramanın Yolculuğu.....	47
2.6.1. Monomit	47
2.6.2. Yola Çıkış	49
2.6.3. Erginlenme	52
2.6.4. Dönüş.....	54
2.7. Anti-Kahraman	56
2.7.1. İlk Modern Anti-Kahraman: Don Kişot	63
2.7.2. Sinemada Anti-Kahraman	67
3. BÖLÜM: TAXI DRIVER, FIGHT CLUB VE JOKER FİMLERİNİN	
GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ.....	71
3.1. Göstergebilim Nedir?	71
3.1.1. Ferdinand de Saussure.....	74
3.1.2. Charles Sanders Peirce	77
3.1.3. Roland Barthes	79
3.1.4. Umberto Eco.....	81
3.1.5. Christian Metz	82
3.1.6. Algirdas Julien Greimas	84
3.2. Araştırmanın Problemi	86
3.3. Araştırmanın Amacı.....	86

3.4. Araştırmanın Önemi	87
3.5. Araştırmanın Varsayımları.....	88
3.6. Araştırmanın Yöntemi	89
3.7. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	89
3.8. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları.....	90
3.9. Veri Toplama Tekniği	90
3.10. Taxi Driver Film Künyesi.....	91
3.11. Taxi Driver Film Özeti.....	92
3.12. Taxi Driver Göstergebilimsel Film Çözümlemesi.....	93
3.13. Fight Club Filminin Künyesi.....	106
3.14. Fight Club Filminin Özeti	106
3.15. Fight Club Filminin Göstergebilimsel Analizi	107
3.16. Joker Filminin Künyesi	121
3.17. Joker Filminin Özeti.....	122
3.18. Joker Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi	123
SONUÇ	139
KAYNAKLAR	142

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Peirce'ın Anlam Öğeleri	78
Resim 2: Barthes'ın İki Anlamlandırma Düzeyi.....	80
Resim 3: Greimas'ın Dörtgeni	85
Resim 4: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:02:03-00:02:19).....	93
Resim 5: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:05:30-00:08:10).....	94
Resim 6: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:06:03-00:06:56).....	95
Resim 7: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:07:22-00:32:21).....	96
Resim 8: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:13:34-00:13:36).....	97
Resim 9: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:17:31-01:32:14).....	98
Resim 10: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:16:50-00:28:07).....	99
Resim 11: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:30:58-00:31:31).....	100
Resim 12: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:56:42-01:09:00).....	101
Resim 13: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (01:35:15-01:36:17).....	102
Resim 14: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (01:39:48-01:43:05).....	103
Resim 15: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (01:43:30-01:43:50).....	105
Resim 16: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:09:40-00:09:50)	107
Resim 17: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:06:17-00:21:41)	108
Resim 18: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:34:57-00:45:25)	110
Resim 19: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:37:37-01:51:15)	111
Resim 20: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:30:26-01:32:26)	112
Resim 21: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:33:23-01:34:42)	113
Resim 22: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:37:16-01:17:11)	114
Resim 23: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:53:41-02:09:47)	116
Resim 24: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:02:31-02:12:44)	117
Resim 25: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:45:48-01:36:51)	118
Resim 26: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:24:19-02:16:06)	120
Resim 27: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:01:14-00:01:25).....	123
Resim 28: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:02:01-00:05:18).....	125
Resim 29: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:07:49-00:09:04).....	126
Resim 30: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:31:38-00:36:12).....	128
Resim 31: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:05:34-01:18:32).....	129
Resim 32: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:21:50-01:22:08).....	131
Resim 33: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:25:24-01:30:49).....	132
Resim 34: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:36:57-01:45:10).....	134
Resim 35: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:47:23-01:52:13).....	135
Resim 36: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:52:42-01:54:40).....	137

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	93
Tablo 2: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	94
Tablo 3: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	95
Tablo 4: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	96
Tablo 5: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	97
Tablo 6: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	98
Tablo 7: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	99
Tablo 8: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	100
Tablo 9: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	101
Tablo 10: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	102
Tablo 11: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	103
Tablo 12: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler	105
Tablo 13: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	108
Tablo 14: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	109
Tablo 15: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	110
Tablo 16: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	111
Tablo 17: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	112
Tablo 18: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	114
Tablo 19: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	114
Tablo 20: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	116
Tablo 21: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	118
Tablo 22: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	119
Tablo 23: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler.....	120
Tablo 24: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	124
Tablo 25: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	125
Tablo 26: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	126
Tablo 27: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	128
Tablo 28: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	130
Tablo 29: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	131
Tablo 30: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	133
Tablo 31: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	134
Tablo 32: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	136
Tablo 33: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler	137

GİRİŞ

Sinema, insanlık tarihi boyunca gelişen en etkili sanat dallarından biri olarak, toplumsal değişimler, bireysel çatışmalar ve kültürel dinamiklerin yansıtıldığı güçlü bir mecra haline gelmiştir. Modern toplumlarda yaşanan hızlı değişimlerin ve bu değişimlerin bireyler üzerindeki etkilerinin, sinema filmlerinde derinlemesine işlenen temalar arasında yer aldığı söylenebilir. Bu bağlamda sinemanın, sadece bir eğlence aracı olmaktan öte, toplumsal yapıları, bireylerin bu yapılar içerisindeki konumlarını ve birey-toplum ilişkisini anlamada kritik bir rol üstlendiği düşünülebilir.

Bu çalışmada incelenen konunun teorik arka planlarından birini oluşturan Emile Durkheim'in anomi kavramı, toplumsal normların zayıfladığı veya çöktüğü durumlarda bireylerin normatif rehberlikten yoksun kalması ve bunun sonucunda içsel çatışmalar ile yabancılaşmanın ortaya çıkması süreçlerini tanımlar. Anomi hali, bireylerin psikolojik ve sosyolojik denge arayışlarını zedeler ve onları radikal tepkilere yöneltebilir.

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, modernite ve postmodernitenin etkisiyle toplumsal normların zayıfladığı veya çöktüğü gözlemlenebilir. Bu süreç, Durkheim'in anomi kavramı bağlamında, bireylerin normatif boşluk sonucu yaşadığı içsel çatışmaların sinemada anti-kahraman figürleri aracılığıyla temsil edilmesine zemin hazırlamış gibi görünmektedir. Modernitenin rasyonellik ve düzen arayışına karşı postmodernitenin belirsizlik ve parçalanmışlık eğilimleri, bu içsel çatışmaların daha da derinleşmesine katkıda bulunmuş olabilir. Sinemanın güçlü anlatım teknikleri, bu karakterlerin karmaşık psikolojik ve sosyolojik süreçlerini izleyiciye sunarak, modern toplumun problemlerini gözler önüne serebilir. Anti-kahramanlar, toplumsal normlara meydan okuyan, içsel çatışmalar yaşayan ve genellikle ahlaki olarak sorgulanabilir davranışlar sergileyen karakterler olarak, bu bağlamda sinemanın en dikkat çekici figürleri arasında yer almaktadır.

Bu tez, Taxi Driver (Scorsese, 1976), Fight Club (Fincher, 1999) ve Joker (Phillips, 2019) gibi filmler aracılığıyla, modern ve postmodern toplumlarda ortaya çıkan anomi durumlarının anti-kahraman karakterlerinin oluşumuna nasıl katkıda bulunmuş olabileceğini incelemektedir. Her biri kendi döneminde toplumsal çöküş ve bireysel yabancılaşma gibi temaları işleyen bu filmler, anomi kavramının sinemadaki yansımalarını ve anti-kahramanların bu bağlamdaki dönüşümünü anlamak için uygun

örnekler olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda sinema, toplumsal normların ve bireysel kimliklerin çatışmasını anlamak için bir ayna görevi görmektedir.

Ayrıca, bu filmlerin seçilmesinin sebeplerinden biri de modernite ve postmodernite kavramlarının sinema anlatımı üzerindeki etkilerini yansıtır olmalarıdır. *Taxi Driver*, *Fight Club* ve *Joker*, modern ve postmodern film anlatısından örnek yapılara sahip olmalarıyla dikkat çeken yapımlardır. Seçilen filmlerin yapım yılları arasındaki zaman farkları, bireylerin ve toplumun geçirdiği dönüşümleri daha iyi ifade etme imkanı sağlamaktadır.

Sinemanın anlatı gücünün, görsel ve işitsel unsurların bir araya gelerek izleyici üzerinde derin bir etki bırakmasında yattığı ifade edilebilir. Bu doğrultuda, göstergebilimsel analiz, filmlerdeki semboller, karakterler ve olaylar arasındaki ilişkileri çözümlemek için ideal bir yöntem sunmaktadır. Bu tezde, Roland Barthes'ın düz ve yan anlam teorisi tercih edilmiştir. Bu tercihin sebebi, bu filmlerdeki sembollerin ve anlam katmanlarının anomi bağlamında derinlemesine incelenmesine olanak tanınmasıdır. Barthes'ın bu teorisi, filmlerde kullanılan sembolik ve kültürel unsurların hem yüzeysel anlamlarını hem de alt metinlerinde taşıdıkları daha derin anlamları çözümlemeye yönelik kapsamlı bir çerçeve sunmaktadır. Bu analiz yöntemi, anti-kahramanların temsil ettiği toplumsal ve bireysel çatışmaların, izleyiciye nasıl aktarıldığını daha net bir şekilde ortaya koyabilmektedir.

Kısaca, bu tez, sinemanın anti-kahraman figürleri aracılığıyla modern toplumlarda yaşanan anomi durumlarını ve bireylerin bu durumlarla nasıl başa çıktıklarını inceleyerek, anominin bu karakterlerin dönüşümleri üzerindeki etkisini ortaya koymayı ve sinema ile toplumsal yapıların kesişiminde yeni bir perspektif sunmayı amaçlamaktadır.

1. BÖLÜM: EMİLE DURKHEIM VE ANOMİ

1.1. Emile Durkheim'in Sosyolojik Bakış Açısı

Durkheim için toplum, bireyin varoluşunun ve sosyalleşmesinin temel kaynağıdır. Birey, kendisinden önce var olan ve belirli normlar, değerler ve kurallar etrafında şekillenen bir toplumsal yapının içine doğar. Bu yapının içerisinde sosyalleşerek ve toplumun öğretilerini içselleştirerek toplumsal bir varlık haline gelir. Dolayısıyla, bireyin kimliği, davranışları ve düşünceleri büyük ölçüde içinde bulunduğu toplum tarafından biçimlendirilir. Durkheim'in bu yaklaşımı, bireyi topluma tabi kılan bir perspektif sunar ve bireyin toplumsal gerçeklikten bağımsız bir şekilde var olamayacağını savunur. Ancak bu düşünce, yalnızca Durkheim'a özgü bir çıkarım değildir. Ondan önceki toplumbilimciler de toplumun, bireyin gelişiminde ve sosyal kimlik kazanmasında merkezi bir rol oynadığını vurgulamışlardır. Bu yaklaşım, toplumun birey üzerindeki etkisini inceleyen sosyolojik çalışmaların ana temalarından biri olmuştur (Taş, 2020, s. 443). *“Durkheim'in etkilendiği düşünürleri Auguste Comte, Herbert Spencer, Louis de Secondat Montesquieu, Thomas Hobbes ve Jean-Jacques Rousseau olarak sayabiliriz. Ayrıca amerikan pragmatizmden ve alman idealizminden etkilendiğini görürüz. Comte ve Montesquie Durkheim'in öncüleri olarak sayılabilir.”* (König'den akt., Taş, 2020, s. 443).

Emile Durkheim'in bakışına göre tek başına bir bireyi incelemek bizlere toplum hakkında yetersiz bir sonuç verecektir. Bütünü incelemek daha önceliklidir. Çünkü sanıldığı gibi aksine parçalar bütünü değil, bütün, parçaları oluşturmakta ve etkilemektedir. Yani tümünden gelimci bir yaklaşım söz konusudur. Bireylerin yaşamlarına kendi istekleri ile son vermesinin sebeplerini dahi toplum da arayan Durkheim'in bakış açısı, fertlerin özellikleri topluluğu etkilemez, topluluğun özellikleri fertleri tesiri altına alır şeklindedir. Nasıl bir birey gördüğümüz o topluluğun sahip olduklarıyla ilgilidir (Can, 2004, ss. 96-97).

1.2. Toplumsal İşbölümü

İşbölümü, belirlenmiş hedefler ışığında, ürün, hizmet veya malların ortaya çıkışı ve bu sürecin sürdürülebilir kılınması için işgücünün belirli ilkelere göre bölündüğü, organize ve sadeleştirilmiş görevler veya işlevler bütünüdür (Karakoç, 2021, ss. 673-674).

Sanayi devrimi ve teknolojinin ilerlemesi ile birlikte, yüksek iş gücü gerektiren şeylerin daha rahat yapılabilir hale gelmesi, sermaye gücünün de bu birlikteliğe eklenmesi sonucu fabrikalar kurulmuş, yüksek verimlilik için görev paylaşımı çoğalmıştır. İnsanlar eskiden olduğu gibi birkaç alanda uzmanlaşmak yerine işbölümünün doğal bir sonucu olarak bir konuda hatta tek bir konunun detaylarında uzmanlaşmaya gitmişlerdir (Durkheim, 2006, ss. 63-67). Mevcut işlerin ayrıntılı bir şekilde özelleşerek belirli alanlara yoğunlaşması, bu işleri gerçekleştiren çalışanların yetkinliklerinin de gelişmesine yol açmıştır. Bu uzmanlaşma süreci, bireylerin belli bir alanda derin bilgi ve beceriler kazanmalarını sağlayarak, işbölümünün ilerlemesine katkıda bulunmuştur. Bu sayede işbölümü, toplumun genel çıkarları açısından değerlendirildiğinde, verimliliği artıran ve toplumsal düzenin işleyişini daha etkili hale getiren faydalı bir etki yaratmıştır. Uzmanlaşma, bireylerin belirli işlerde daha yetkin hale gelmelerine olanak tanırken, aynı zamanda toplumsal işlevlerin daha ince ve spesifik parçalara ayrılmasını sağlamıştır. Bu durum, üretkenliği ve işlerin verimliliğini artırarak, toplumun genel refahına katkıda bulunmuştur. İşbölümünün bu şekilde ilerlemesi, hem bireylerin mesleki gelişimlerine hem de toplumun bütünsel ihtiyaçlarının karşılanmasına olumlu bir etkide bulunur. Sonuç olarak, işbölümünün derinleşmesi ve uzmanlaşması, toplum için yararlı ve sürdürülebilir bir yapı oluşturmuştur (Weber, 2011, ss. 146-147).

Durkheim (2006)'a göre, işbölümü yalnızca sanayi sektöründe değil, aynı zamanda siyaset, sanat, bilim gibi hayatın birçok alanında da etkisini göstermiştir. İşbölümü, toplumların ilerleme sürecinin doğal bir gereği olarak ortaya çıkmakla birlikte, bu sürecin sonucunda sanayi dışındaki alanlarda da toplumsal yapıda önemli değişikliklere neden olmuştur. Durkheim, işbölümünün temelinde, canlıların yapısı gereği genetik yatkınlıkları ve yaşamlarını sürdürebilmek için zorunlu olarak işbirliğine dayalı bir görev paylaşımı olduğunu belirtir. Evrimsel süreç boyunca, işbölümü, bireylerin hayatta kalma şanslarını artırmak ve toplulukların daha uyumlu bir şekilde

alıřmasını saęlamak iin kaınılmaz bir hale gelmiřtir. Bu biyolojik gereklilik, toplumsal evrim srecinde kltrel ve sosyal boyutlara tařınarak, toplumların daha karmařık ve organize yapılar haline gelmesine yol amıřtır. Bugn, iřblmnn etkileri aile kurumu da dahil olmak zere birok sosyal yapının ortaya ıkması ve iřleyiřinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Aile ierisinde iřblm, grevlerin paylařılması ve bireylerin belirli rollere odaklanması, hem bireylerin uzmanlařmasına hem de ailenin bir btn olarak daha etkili iřleyiřine katkıda bulunur. Bu durum, iřblmnn evrimsel ve toplumsal geliřimin doęal ve vazgeilmez bir unsuru olduęunu gsterir. Toplumsal yapıların evrimi ve karmařıklıęı arttıķa, iřblm de hem ekonomik hem de sosyal alanlarda toplumun iřleyiřini destekleyen temel bir mekanizma olarak varlıęını srdrmektedir (Durkheim, 2006, ss. 63-67).

Durkheim (2006)'a gre, iřblm, toplumsal dayanıřmanın temelini oluřturur ve dayanıřma trlerini mmkn kılar. İřblmnn, evrimsel doęası gereęi insan ve toplumun yapısına uygunluęu ve doęallıęını gz nne alırsak, iřblm iin ahlakidir varsayımı yapabiliriz. Ancak, iřblmnn topluma yaptıęı etkileri nesnel olarak tespit edebilmek veya ahlaki olarak olumlu ya da olumsuz katkılarını grmek iin somut bir řekilde incelenmesi gerekir. Bu incelemeyi nesnel ve olanaklı kılmak iin iřblm sonucunda ortaya ıkan toplumsal dayanıřma trlerini birbirleri ile kıyaslamalı, bu topluluklarda ortaya ıkan su ve intihar sayıları gibi rasyonel verileri irdelememiz gerekir. Ahlak gibi soyut kavramlar llemedięi iin temsili olarak bizlere doęru karřılıęı verebilecek olan hukuk kavramı zerinden gitmemiz gerekir. Hukukun, suun karřısındaki davranıř biimi yani tepkisi bizlere toplumsal dayanıřmanın trlerini anlarken yardımcı olacaktır. Suun karřısındaki intikam alıcı yaptırımları, ceza hukuku, eski haline geri dndrme zerine olan yaptırımları da medeni hukuk olarak ayrıřtırabiliriz. Fakat burada bu tepkinin sertlik derecesi ve trn belirleyen en temel etken ortak bilin olacaktır (Durkheim, 2006, ss. 80-97).

1.2.1. Kollektif Bilinç

“İşbölümünde Durkheim'ın temel sorunu şudur: çağdaş toplum, fonksiyonların ve meslek dallarının aşırı bir biçimde farklılaşmasını zorunlu kılmaktadır; sayılamayacak kadar çok uzman kişiden oluşan bu bölünmüş toplum için gerekli olan zihinsel ve ahlaksal tutarlılık ve uyumluluk nasıl sağlanıp korunabilir?” (Tolan, 1980, ss. 32).

İşbölümünün doğurduğu bu temel problemin çözümü olarak E. Durkheim, ‘Ortak Bilinç’ kavramını öne sürmüştür. Bu kavramı kendisi şu şekilde tanımlar: *“Bir toplumu oluşturan üyelerin ortalamasında yaşayan inanç ve duyguların tümü, kendine özgü yaşamı olan belli bir dizge oluşturur; buna ortak bilinç denilebilir.”* (Durkheim, 2006, s. 109).

E. Durkheim’a göre toplumun ortak bir bilinçte olmasının fertlere tesiri, işbölümünün oluşturduğu dayanışma tipine bağlı olarak değişiklik göstermektedir (Can, 2004, s. 97). Durkheim, Tönnies’in “Cemaat ve Cemiyet” terimlerinden esinlenerek, bu terimlere çok da uzak olmayacak bir biçimde ele aldığı “Toplumsal İşbölümü” isimli eserinde, toplumları mekanik ve organik dayanışmaya bağlı toplumlar olarak sınıflandırmıştır (Turhan, 2010, s. 36).

1.2.2. Mekanik Dayanışma

İşbölümün gelişmediği, ortak bilincin, toplum üzerindeki etkisinin mümkün olduğunca hakim olarak, bireysel bilince yer bırakmadığı toplumlar mekanik dayanışma içerisinde olan toplumlardır. İşbölümünün gelişmemiş olmasından dolayı, bireyler, benzer işlevleri yerine getiren görevlere sahip oldukları için çoğunluğun birbirinin muadili olduğu bu dayanışma türü içerisindeki toplumlarda, ortak bilincin oluşturan en önemli öğelerden biri inançtır. Ortak bilincin etkisi bireyler üzerinde oldukça fazla ve katıdır. Toplumun faydası her zaman fertlerinin önündedir. Bu nedenle işlenen suçların karşılığında verilen cezalar ağırdır (Giddens, 2012, s. 48).

Durkheim (2006)’a göre, birçok toplumda işlenen bir suçun, cezalandırıcı ve öç alma niyeti bulunan hukuktaki karşılığını, aslında ortak bilince yani toplumun ortak duygu, inanç ve hassasiyetlerine olan etkisi belirler, suç ortak bilinci yaraladığı için ceza alır. Toplumun ortak bilincini yaralamayan şeylerin, neredeyse suç teşkil etmediği veya

en azından modern zamanlara kadar bu suçların karşılığı diğer suçlara nazaran sert değildir. Buradaki durum temelde toplumun ilkeliliği ve gelişmişliği ile ilgilidir çünkü ilkel yani primitif toplumlarda işlenen suçların cezalarının çok ağır olmasının sebebi ortak bilincin, ilkel topluluklarda, gelişmiş toplumlara nazaran daha kuvvetli olması ile ilgilidir (Durkheim, 2006, ss. 111-122).

Bu sebeple Durkheim (2006)'a göre, mekanik yani benzerliklere dayalı dayanışma içerisinde olan toplumlar, çıkış noktasını suç ve ceza hukuku ilişkisi örneğinin üzerindeki ortak bilincin etkisiyle belirler. Ortak bilincin güçlü olması benzerliklerden kaynaklanmaktadır. Yaşamını sürdürebilmek için birlikteliğe ihtiyacı olan ilkel toplum, ortak inanç, duygu ve düşünceleri konusunda daha hassas bir tavır almak zorundadır. Bu yüzden diğer topluluklara göre bireyler birbirlerine daha çok benzemekte çünkü bireylerin kendi bilinci, yerini birçok durumda çoğunlukla ortak bilince bırakmak zorundadır. Kısaca mekanik dayanışmaya bağlı toplumlar, ortak bilincin güçlü, bireylerin benzer ve duygusal bağlarının yüksek olduğu, işbölümünün gelişmediği ilkel topluluklardır (Durkheim, 2006, ss. 136-141). Mekanik dayanışma isminin kullanılmasın da ki amaç ise, sanılanın aksine dayanışmanın oluşmasındaki sunilik veya üretim biçimleri değildir. Buradaki benzetme hareket ederken kendine özgü bir davranış iradesi göstermeyen doğadaki inorganik (cansız) maddeleri oluşturan küçük yapıtaşları yani toplum içerisindeki bireyin, bir makineyi oluşturan parçalar gibi özerk bir irade geliştirmemesidir (Kızılcılık, 1994, ss. 192).

1.2.3. Organik Dayanışma

Toplumu bir vücuda benzetirsek, vücudun içerisinde her organ birbirinden farklı işlemekle birlikte yine birbirinden farklı görevlere sahiptir. Fakat vücut ancak bütün organların artan uyumu ile kusursuz bir şekilde çalışabilir. İşbölümü çoğalıp, uzmanlaşma ilerledikçe, bireyler giderek farklılaşır ve ortak bilincin kapladığı yer, kendini bireysel bilince bırakır. Toplumun fertleri arasında gerçekleşen farklılaşma, canlı organizmalarda olduğu gibi uyum ile birleşince ortaya çıkan dayanışma türü, organik dayanışmadır. Bu tarz toplumlara bu ismin verilmesinin sebebi de tam olarak benzetme de kullanılan vücut örneğinde olduğu gibi bireylerin arasındaki işleyişin canlı organizmalar ile yakın benzerlikler içermesinden kaynaklanmaktadır. Organik dayanışmanın ortaya çıkabilmesi, ilerlemesi ve gelişmesi için, kişisel bilincin etkisinin

artması gerekir. Bu durum da ancak ortak bilincin hakimiyeti azaldığı ölçüde etki alanı çoğalan bireysel bilinç yani bireyselleşme ile gerçekleşir. (Durkheim, 2006, ss. 154-164).

Mekanik dayanışmada benzerlik ve aynılaşıma olan anahtar kelimeler, yerini organik dayanışmada uyum ve farklılaşmaya bırakmaktadır. Organik dayanışmada, mekanik dayanışmanın aksine bireyler, birbirlerine daha çok bağımlı hale gelirler. Bu durumun nedeni işbölümünün ilerlemesi sonucu ortaya çıkan farklı işlevlerdir. Primitif toplumların aksine modern toplumlarda kişi kendi başına yetemez. Çünkü bireyin kendisi de bir iş üzerinde uzmanlaşmış hale geldiği için her zaman başkalarının uzmanlaşması ile detaylarına hakim hale gelerek verdiği hizmete ihtiyaç duyar hale gelir. Örneğin bireyin korunma ihtiyacını giderebilmek için polise, bozulan arabasını yaptırabilmek için tamirciye vb. durumlarda başka uzmanlara ihtiyacı vardır. Bu durum, organik dayanışmaya sahip ileri toplumlarda fertlerin arasındaki dayanışmayı ayakta tutar ve güçlendirir. Bu işleyiş sadece bireyler için değil, bireylerin bir araya gelerek oluşturduğu topluluklar ve kurumlar için de geçerlidir (Ritzer, 2013, s. 198).

Yargı kurumunda da bu durum aynen gözlemlenebilir. Mekanik dayanışma türünü incelerken gördüğümüz üzere mekanik dayanışmaya bağlı toplumlarda, suçun karşılığında verilen cezanın ölçüsü, ortak bilincin incinme oranı ile eşdeğer ve ölç alma üzerine kuruludur. Fakat organik dayanışmaya bağlı toplumlarda verilen cezalar yapılan yanlışın sonucunu onarmaya yöneliktir. Durkheim, onarıcı veya eski haline getiren hukuk türünün diğer hukuk türünden farklı olarak suça karşılık cezayı orantısal olarak belirlemediğini söyler. Bu durumun sebebi ise onarıcı hukukun ilgisi alanına giren suçların, ortak bilincin içerisinde duyusal olarak çok fazla yer etmediği için cezasının da çok keskin olmamasıdır. Ortak bilincin zayıflaması ve suça verdiği tepkinin sakinliğinin sebebi, uzmanlaşma yani bir bakıma yapılan işte detaylara inilmesidir. Ortak bilinç suç ve hayatın içerisinde yer alan diğer konularda da detaylara inildikçe etkisini yitirmektedir (Durkheim, 2006, ss. 143-154).

1.3. Anomi

“Anomi (anomie, anomy) : Bir toplumun normlarının etkisizleşmesi, çöküntü, karışıklık ya da çatışma olması durumunu gösteren bir terim.”(Marshall, 2003, s. 32). Antik Yunan döneminde ‘anomia’ terimi, normların yani standardın ve hukukun eksikliğini veya kural tanımazlığını betimlemek için kullanılmıştır. Bu terim kaotik dönemlerden geçen toplumsal bir durumu isimlendirmek için kullanılırken, aynı zamanda içinde bulunduğu toplumun normlarına saygısız davranışlarda bulunan bireyler içinde kullanılmıştır (Deflem, 2015, s. 1).

Durkheim, anomie kavramının mucitlerinden biridir. Anomie terimini kendi yapıtlarında birçok farklı anlamda kullanmıştır. Durkheim haricinde, sonrasında Amerikan ekolünden gelen birçok düşünürün de içerisinde bulunduğu çoğunluk tarafından bu kavramın, ekseriyetle tek bir anlamda kullanılmadığı görülür (Tolan, 1980, s. 9). Emile Durkheim sosyolojiye olan katkılarının içerisinde en önemlilerinden birisi olan anomie terimini yazmış olduğu ‘Toplumda İşbölümü’ isimli yapıtında gündeme getirir ve ardından yine aynı terim için ifade etmek istediklerini ‘İntihar’ isimli kitabında tekrar tartışarak ele almıştır (Çam & Irmak, 2014, s. 1299). Durkheim’ın diğer eserlerinde anomie kavramına çok az rastlanılmaktadır. Kavramın ismi zikredilmeden farklı anlamlarda kullanımı olsa dahi kendisinin, özellikle ‘Toplumsal İşbölümü’ ve ‘İntihar’ isimli eserlerinde bu terim üzerine yoğunlaştığı görülür (Tolan, 1980, ss. 26-27).

1.3.1. Toplumsal İşbölümünde Anomie

‘Toplumsal İşbölümü’ isimli kitabında Emile Durkheim, işbölümünün dayanışmaya sebep olmadığı durumları, kuralsızlık yani anomie hali olarak açıklar. Anomie kavramını yine vücut örneği üzerinden referanslar vererek açıklarken, bu durumun sebebini, organların yani bütünü oluşturan parçaların arasındaki düzenlenmemiş iletişimsizlik hali olarak betimler (Durkheim, 2006, ss. 405-406). Modern yani organik dayanışmaya dayalı toplumlarda bulunan anomie içerisindeki durumlardan bahsederken, üç ana başlık kullanan Durkheim, anomik, zorlamaya dayalı ve işbölümünün fazlalaşması sonucu yeterli düzenlemenin sağlanamadığı işbölümü olarak ayırım yapar ve bu durumların, organik dayanışmaya dayalı toplumlarda diğer

düşünürlerinde saptadığı ahlaki buhran ve çözülmeye sebep olan koşulları oluşturduğunu söyler (Ritzer, 2013, ss. 201).

Durkheim (2006), anomik işbölümünü açıklarken bu duruma ilk olarak sanayi ve ticaret dünyasının ağır buhranları ve iflaslarında rastlanıldığını ifade eder. Bunun sebebi olarak da işbölümünün fazlalaşması sonucu işçi sınıfı ayrımının keskinleşmesi ve işçilerin sendikalaşarak grev gibi yollarla hak edişlerini aramaları ve bu arayışları için zaman zaman grev vb. gibi eylemler yapmaları nedeniyle ortaya çıkan kaos sonucu, çözülme yani bir kuralsızlık durumunu gösterir (Durkheim, 2006, ss. 406-408).

Zorlamaya dayalı işbölümü ise, bireylerin modern toplumlarda, kendilerine uygun olmayan, kalifiye olmadıkları görev veya işlere içinde bulundukları kültürel, ekonomik veya sınıfsal pozisyonlar gereği, baskı yoluyla zorlanmalarıdır. Birey burada kendisinde kendiliğinden ortaya çıkmış kabiliyetlere ve meramına göre değil, aslında bir nevi içerisine doğduğu şartlara göre bir iş edinmiş olur (Ritzer, 2013, s. 202).

Durkheim (2006), endüstri dünyasındaki işletmelerin içerisinde yapılan işlerin, fertlerin emekleri karşılığında çalışabilecekleri düzeyde iş bulamamasına neden olacak şekilde bölünmesi sonucu üçüncü tür anomi durumu, yani işbölümünün fazlalaşması sonucu yeterli koordinasyonun sağlanamadığı, anormal işbölümü türünün ortaya çıktığını söyler (Durkheim, 2006, s. 443).

1.3.2. İntihar'da Anomi

“İntihar'da da üç halde anomi vardır: Ekonomik karışıklık ve düzensizlik dönemlerinde, yerleşik ve sürekli olarak ticaret ve sanayi dünyasında, evlenme sözleşmesi ile ilgili pozitif hukukun boşanmayı kabul etmesi halinde.” (Tolan, 1980, s. 31). Durkheim, ‘İntihar’ isimli eserinde aktarmak istediği anomi tanımının temeline insanın özünde var olan istek ve arzuların sınırsızlığını koyar. İnsan, arzu ve isteklerine sınır koymadığı müddetçe sonsuz bir döngüde geçici hazlar ve mutsuzluğa mahkumdur. İnsanın kendi kendine bu sınırı koyması ise olanaksız olduğu için bahsi geçen sınırı ya da düzenlemeyi insandan daha üstün bir tinsel gücün yani toplumun koyması gereklidir. Toplum bu sınırları belirlerken aslında bir yandan da bireyin hiyerarşik düzendeki yerini sınıflandırmaktadır. Fakat ekonomide meydana gelen krizler veyahut refah düzeyinin yüksek artışları, toplumun sınıflandırmasını belirlediği bireylerin bir anda çok

zenginleşmesi ya da fakirleşmesi gibi radikal hareketlere neden olur. Kaosun olduğu bu dönemlerde toplum, birey için bir sınır ya da düzen çizemez. Bu durumda anomi yani kurlsızlık, düzensizlik haline sebep olur. Böylelikle birey istek ve arzularını tanımadığı ve sınırların olmadığı bir zeminde sürdürmeye devam ettikçe anomi hali giderek büyür. Nihayetinde anomi durumu sürdükçe toplam intihar oranları artarak ilerlemeye devam eder (Durkheim, 2013, ss. 250-257).

Anomi kavramı, Durkheim'in anomik intihar tipini açıklarken büründüğü kimlik gereği, önceki eseri 'Toplumsal İşbölümü' 'nde olduğu gibi toplumun, toplumsal dayanışmanın veyahut ortak bilincin içerisinde bulunduğu bir durum veyahut hal olmasından ziyade, daha çok psikolojik bir kurlsızlık ve amaçsızlık halini almıştır (Marshall, 2003, s. 33).

Durkheim (2013)'a göre, anominin yerleşik ve kesintisiz şekilde var olduğu bir diğer ortam ticaret ve sanayi dünyasıdır. Ticaret ve sanayi dünyasındaki patronlar ve çalışanlar, büyüyen işgücü ve ileri küreselleşme ile daha fazla satış için daha fazla üretim yapabilme imkanı buldular. Temel referans noktasındaki insan arzularının sonsuz olması meselesinde görüldüğü gibi, kazandıkça daha fazla kazanmak isteyen sürekli büyüyen bir iştah meydana geldi. Eskiden olduğu gibi lonca teşkilatlanmaları ile satılan ürünlerin ve üretim şartlarının üzerinde bir sınırlandırılma erkinin de kalmamış olması ile ekonomik olarak sürekli büyümeyi teşvik eden devlet birleşince, anomi hali yerleşik ve düzenli hale geldi (Durkheim, 2013, ss. 258-263).

Evlilik kurumundaki anomi hali ise, boşanma sonucu ayrı yaşama ve dul kalma gibi konularda kendini gösterir. Boşanmış bireylerin, dul ve bekar bireylere göre intihar oranının fazla olması, boşanmanın etkisini gösterirken yine erkeklerin kadınlara göre, boşanmanın normal olarak kabul edildiği toplumlarda daha fazla intihar oranlarının bulunması da kadınların bu tarz toplumlarda boşanma sonrasında erkeklerden daha az etkilendiğini gösterir. Boşanma durumunun kabul görmediği ve tepki çektiği toplumlarda ise tam tersine kadınların daha fazla intihar oranına sahip olduğu görülür (Durkheim'dan akt., Kösemihal, 1971, ss. 95-96) Bekar bireylerin intihar oranları göstermektedir ki boşanma intihar oranlarını artırır. Fakat boşanma durumunda ortaya çıkan anominin asıl sebebi toplumun, evlilik müessesesi üzerinden bireylerin birlikte yaşama, eş bulma gibi isteklerini sınırlandırırken kurduğu düzenin, boşanma eylemi ile sarsılması ve zayıflaması sonucu anomiyeye yani kurlsızlık ve düzensizliğe sebep olmasıdır (Durkheim, 2013, ss. 268-278).

2. BÖLÜM: ANTİ-KAHRAMANIN YOLCULUĞU

2.1. Anlatı Nedir?

Anlatı bilginin değişik bir formudur. Kökeni latince ‘gnanus’ (Bilme) kelimesine dayanmaktadır. Olayların derinliğinde var olan manaları, gerçekleşmekte olan bir eylemin, sonuçlarını ve zaman kavramının önemini idrak edebilmek için bir yol veya yaklaşım sunmaktadır (Mutlu, 2012, s. 25).

Anlatı teorisinin kökenleri Platon ve Aristo’ya uzanmaktadır. Ancak 20.yüzyılın sonlarına doğru bir bilim dalına dönüşebilmiştir. Platon ve Aristo’ya göre anlatı mimesis ve diegesis olarak ikiye ayrılır. Mimesis, diyalogların dolaysız yoldan, taklit edilerek, betimlenerek verilmesi, diegesis ise yazarın hayal gücünü kullanarak yeniden ürettiği tüm kelimeleri kapsar (Derviřcemaloğlu’ndan akt., Doğru & Arıkan, 2016, s. 137).

Olağan bir durum ile başlayıp, neden-sonuç ilişkisi içermeden, bir takım yapısal paternler izleyerek gelişen ardışık olaylar neticesinde, zaman ve mekânın kurallarına dahil olarak ortaya yeni bir durumun çıkmasını sağlayan yapıya anlatı denir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 75). Yine Mutlu (1998)’ya göre “*Mantıksal olarak birbirleriyle bağlantılı, zaman içerisinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline getirilen iki ya da daha fazla olayın (ya da bir durum ile bir olayın) aktarılması.*” (Mutlu, 2012, s. 27) da anlatının tanımları arasındadır.

İnsan var oldukça, anlatı da var olmuştur. İnsanlığın yaşadığı tüm zamanlarda, ayak bastığı her yerde, bir araya gelerek oluşturduğu her toplumda, birlikte inşa ettiği her medeniyette, anlatı, sayısız biçim ve tür altında kendisini göstererek yaşama eşlik etmiştir (Barthes, 2009, s. 83). Bu birlikteliğin sebebi ise insanın, hikayeler ve anlatıları, hayatı anlamlandırmanın bir yolu olarak görmesidir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 74). Anlamı bulmak için anlatılara müracaat edilmesindeki sebep ise insanların, hikayeleri anlatırken, olayları düzenli bir sıralamaya koymak vasıtası ile hakikati algılayabilmesi ve bu vesile ile anlatılan diğer hikayelerle bağlantılar, etkileşimler kurarak, sonuca ulaşacak bir yöntem izlemesinden dolayıdır. Anlamak için önce tanımlamaya ihtiyaç olduğundan, sıralama yani düzenleme, tanımlamayı kolaylaştırır (Tannes’den akt., Bosticco & Thompson, 2005, s. 3). Bir hikayede geçen olayların, düzenlenmesi, olay örgüsünün ortaya çıkmasına neden olur. Aristo, olay örgüsünün

izahını, “olayların düzenlenmesi” olarak tanımlamaktadır (Hardison’dan akt., Chatman, 2009, s. 39).

Anlatı, Aristotelesçi, geniş çerçeveli bir bakış açısından tanımlandığında, ‘içerisinde olay örgüsünü barındıran bir yapıt’ olarak nitelendirilirken, bu skala biraz daha daraldığında ‘anlatıcısı bulunan bir yapıt’ olarak nitelendirilir (Onega Jaén & García Landa, 2002, s. 10).

İnsanın var olduğu tüm çağlar boyunca, anlatı, her zaman kendisine kültürlerin merkezinde rol oynayan bir yer bulmuştur. İnsanlığın yaşamlarını, tecrübelerini, duygularını, bir arada yaşamalarını sağlayan kuralları, yasaları ve daha da önemlisi, süreç boyunca insanlığın oluşturduğu ortak mirasın devredilmesi, anlatının en önemli işlevlerinden biridir. Türleri zaman zaman değişse bile, mitlerden, sinema filmlerine, masal ve destanlardan, roman gibi modern edebi türlere, tragedyalardan, tiyatrolara kadar var olan tüm anlatı türlerinin ortak noktası, özünde hepsinin birer anlatı olmasıdır (Holat, 2022, s. 57).

Anlatıbilim ile ilgilenen kuramcı düşünürler, anlatı türlerinin çokluğu sebebiyle, çok daha pratik bir analiz yapabilmek için anlatı türlerini ‘kurmaca’ ve ‘kurmaca olmayan’ olarak sınıflandırmışlardır. Umberto Eco ise bu sınıflandırmayı, kendine özgü birer isimlendirme yaparak, kurmaca olmayan anlatı biçimi için ‘doğal anlatı’, kurmaca olan anlatı biçimi için ise ‘yapay anlatı’ şeklinde belirtmiştir (Eco’dan akt., Oluk, 2004, s. 1). Umberto Eco (1995)’te bu türleri şu şekilde açıklar: Doğal anlatı, anlatıcının şahsen inandığı, sahiden gerçekleşmiş olan bir olayı, veyahut anlatıcının, bizleri olayın gerçekliğine inandırmak için ikna etmeye çalıştığı bir olay örgüsü içeren anlatılara denir. Yapay anlatı ise gerçekliği ifade ediyormuş gibi yapan veyahut bizlere öncelikle içerisinde kendi kuralları bulunan bir evrenin sınırlarını çizdikten sonra, bu sınırlar içerisinde gerçeği yani hakikati söylediklerini belirten yapılardır (Eco, 2015, s. 136).

“Kurmaca olmayan anlatılar mektup, anı ya da yaşamöyküsü, günce, deneme, tarih kayıtları, bilimsel metinler, gazete yazıları gibi türlerdir. Kurmaca anlatılar ise destan, masal, fabl, tragedya, komedy, roman, öykü, fıkra, filmler, tv dizileri vb. kapsar. Kurmaca olmayan anlatılar ile kurmaca anlatılar birbirlerinden biçimsel ve dilsel açıdan yani düzenlenme ve söyleyiş biçimleri açısından farklıdır. Her iki anlatı türünün de amacı alımlayıcıyı inandırmaktır ancak bunun için farklı

biçimsel ve dilsel düzenlemeleri kullanırlar dolayısıyla farklı söylemlerdirler.” (Oluk, 2004, s. 1).

Harari (2018)’ye göre, insanı, sahip olduğu için diğer türlerden ayıran ve aynı zamanda tarih sahnesinde birçok değişikliğe sebep olan en büyük güç, kurmacalar üretme yeteneğinin var olmasıdır. İnsanlar, hayal dünyalarında ürettikleri kurmacalarla birbirleriyle iletişime geçmenin ötesinde, aynı hikayeye beraber inandıkları ve bu hikayeyi çevrelerine hızlı bir şekilde ulaştırarak diğerlerini de ikna edebildikleri için, birlikte organize bir yapı olabilmışler hatta bu sayede dünyaya hükmedebilmişlerdir. İnsanlar, mitler gibi zaman geçtikçe hiçbir müdahaleye gerek duymadan güçlenen hikayelerle, oluşturdukları ortak bilincin aktarımını sağlayarak, topluluk olarak birlikte hareket edebilmeyi, bir arada yaşayabilmeyi ve yaşamlarını ürettikleri hikayelerle anlamlandırabilmeyi başarmışlardır (Harari, 2018, s. 217).

2.2. Sinemada Anlatı

Yirminci yüzyıla ait bir buluş olan sinema, kısa sürede gelişimini tamamlayarak, yüksek kar marjlarına sahip bir endüstri haline gelmiştir. Üretilen bir ürün olarak bakıldığında, diğer ürünlere kıyasla en fazla alıcıya en kısa sürede ulaşabilen ürünlerden biridir. Yine diğer sanat dalları ile kıyaslanarak bakıldığında da gelişimi oldukça hızlı olmuştur. Sinemanın sanatının kökeni, fotoğrafın buluşuna dayanmaktadır. Fotoğraf sanatı, sinemanın temelini hazırlamıştır. Sinemanın ortaya çıkışı, icat edildiği yıllarda on altı, devamında ise yirmi dört kareyi, bir saniye içerisinde görmemiz nedeniyle, beynimiz de oluşan hareket yanılgısına yani insanın kusuruna dayanmaktadır. Sinemanın icadı, bu olgunun, on yedinci yüz yılda Newton tarafından tespit edilmesi ve incelenmesinin ardından, İsviçre kökenli İngiliz Peter Mark Roger’ın 1830 yılında, hareketi ortaya çıkaran, ‘Faraday Tekerleği’ ni bulması ile başlayan gelişimden, sinematografin ortaya çıkışına kadar olan katkı süreci, Thomas Edison’un 1877 yılında 35 mm’lik kurdeleyi bulması gibi birçok farklı kişinin katkısı ile devam etmiş ve nihai sonuca 1895 yılında, Lumiere Kardeşlerin sinematografi aletini üretmesi ile birlikte ulaşmıştır (Güvemli, 1960, ss. 5-9).

Sinemanın buluşu ile ortaya çıkan ilk filmler, gündelik hayatın içerisinden, filme aktarılan anlar olmuştur. Fotoğraftan sonra, hareket halindeki karelerle karşılaşmak, halk için oldukça dikkate değer olsa da herhangi bir anlatım amacı taşımayan bu filmler,

ilerleyen zamanla birlikte yeni bir anlatı türüne evrilmiştir. Kurmaca tarzını benimsemiş eserlerin yayınlaması ile birlikte birçok roman, öykü, masal ve mit gibi anlatıların da sinemaya uyarlanarak dahil edilmesiyle birlikte, bu anlatı türlerinde geçerli olan form ve yapılar ile sinemanın anlatım dili birbirine benzerlik göstermeye başlamıştır. Nihayetinde filmler, belirli bir tema etrafında, ana karakterin yaşadığı olayların aktarıldığı, başlangıcı ve sonu belirgin olan bir anlatı aracı haline gelmiştir (Ekiz, 2019, ss. 6-7).

Biçimine has üslubu ve metotlarıyla etkileyici bir içerik yapısına sahip olan sinema, yaygın olarak bilinen sanat dallarından biridir. Farklı tarz ve türleri içerisinde barındırsa da genellikle kurmaca biçiminde oluşturulan hikaye anlatıcılığının tercih edildiği sinema, çekim aşamasının tamamlanmasından sonra, müşahade edildiği yer olan salonlarda, seyirciler ile buluşur. Kurmaca tarzını benimsemiş sinema yapıtları, ‘Öykü’ ve ‘Söylem’ olarak iki kısımdan oluşmaktadır (Holat, 2022, s. 59). İlk olarak öykünün tanımını yaparsak: *“Öykü bir filmin bize anlattığı, karakterlerin başından geçen ve canlandırdıkları olaylardır.”* (Kolker, 2011, s. 63). *“Söylem ise, içeriğin iletildiği araçlar, ifade ediştir. Daha basitleştirecek olursak, öykü bir anlatıda tarif edilenin NE olduğu, söylem ise bunun NASIL yapıldığıdır.”* (Abisel, 2005, s. 205).

Bir yaratım süreci içeren öyküleme eylemine, anlatının ortaya çıkışı veya aktarılışı olarak bakacak olursak, akıllara gelen soru, bu eylemi kimin ve hangi şekilde gerçekleştirdiği olacaktır. Bu durumu göz önüne aldığımızda, var olan tüm anlatı metinlerinin, bir anlatıcı tarafından, ‘olay örgüsü’ üzerine kurulu bir şekilde aktarımına dayanmakta olduğu görülür. Bu öğeler, anlatıların, öykülerin vazgeçilmez unsurlarıdır. Anlatıcı, eserin yazarı tarafından seçilen ve yaratılan, kurmaca bir varlıktır. Öyküyü anlatma görevi ona verilmiştir. Gerçek dünyada var olmayan soyut bir varlıktır. Öykü kahramanları gibi somut bir karşılığa denk gelmemektedir. Anlatıcı, istediği takdirde öyküyü, sıralı bir zaman dilimine sahip olacak şekilde veya bu sırada değişiklikler yaparak anlatabilir. Karakterlerin niyetlerini açıkça ifade edebilir ya da saklayabilir. Anlatıcılar, anlatının yapısını meydana getiren ve yansıtan fonksiyonel öğelerdir (Sözen, 2008, s. 124). Anlatıcının öykü ile arasına koyduğu mesafeyi tespit etmek için, Aristo ve Eflatun’da da bahsi geçen diegetik ve mimetik tarzda sınıflandırmaya bakılır. Anlatıcının, hikayeyi doğrudan aktardığı usule diegetik, dolaylı yollardan aktarımın yapıldığı, gizlenmiş bir anlatıcıya sahip usule de mimetik tarz denmektedir. Sinema sanatında, anlatıcı, genellikle mimetik bir anlatım kullanarak, hikayenin içerisinde,

dolaylı anlatımların arasında gizlenmektedir (Holat, 2022, s. 60). Anlatıya konuşanın kim olduğunu sorulduğunda, cevap olarak ‘anlatıcı’nın ismini verecektir. Fakat algılayanın ve izleyenin kim olduğu sorulduğunda ise cevap, bakış açısı olacaktır. Anlatıcı, hikayeyi farklı perspektiflerden aktaran ses ve görüntüdür. Anlatıcının, ses ve görüntü ile ulaştırdığı aktarım ve öykünün içerisinde var olan eylemlere ve karakterlere dair her şey, bakış açısı dediğimiz gözlüğün çerçevelerinden iletilir (Jahn’dan akt., Sözen, 2008, s. 124).

“Bakış açısı (point of view), anlatı metinlerinde olayların ve/veya eylemlerin kimin algısıyla, görüşüyle okura ya da izleyiciye sunulduğu sorusuyla ilintili bir kavramdır. Bu kavram odaklanma (focalization) olarak da adlandırılmaktadır. Bakış açısı terimi temel olarak iki ayrı unsura refere eder: Birincisi bakışın ‘şey’lere olan fiziksel konumu, ikincisi ise bakış noktasının sahip olduğu düşünsel konudur. İlki anlatıcının, ikincisi ise izleyicinin anlatıya karşı mesafesi ve zihinsel duruşunu ifade eder.” (Chatman’dan akt., Sözen, 2008, s. 577).*

Bakış açısı, sanatçının eserinde özen göstermesi gereken önemli bir unsurdur. Seyirci veyahut izleyici, tarafına iletilen mesajları idrak edebilmek için öncelikle, bakış açısını anlamak zorundadır. Sanatçının bakış açısı yani bir nevi kendine has imzası, senaryo, kadraj, ışık kullanımı, sanat tasarımı, oyuncu yönetimi ve montaj sürecinde ortaya çıkarak, belirginlik kazanır. Anlatıcının, eserin sahibinin, yazarın ya da sanatçının kendisine has üslub ve mantığı, bakış açısı kavramı ile temsil edilmektedir (Adanır, 2003, s. 56).

Sinemanın sahip olduğu anlatı yapısı içerisinde zaman kavramına baktığımızda, herhangi bir anlatının, nedensellik ilişkisi içerisinde aktarılması, o anlatının olay örgüsünü kullanarak hazırlanması ile eşdeğerdir. Anlatının zaman diliminde, olaylar çizgisel bir sıralamayı takip ederek gerçekleşse bile, bu sıralama şimdiden, geleceğe ya da gelecekten, geçmişe gibi atlamalar ve farklı sıralanmalar içerebilir. Fakat bu durumlar anlatının, kendisine has bir zamana sahip olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Bahsi geçen zaman, anlatıda olayların ve karakterlerin de içerisinde barındığı kurmaca bir zamandır (Boz, 2015, s. 29).

“Sinemada mekân, karakterlerin eylemlerini, dekoru, çerçeveyi, ışığı ve kostümü kapsayan mizansenin bir unsurudur.” (Bordwell ve Thompson’dan akt., Boz, 2015, s. 39). Mekan, sinemada soyut bir şekilde yer almaktadır fakat varlığı yoğun olarak algılanmaktadır. Mekan kavramı, sinemanın önemli yapıtaşlarından biridir. Filmin kurmaca zamanının ilerleyişi için mekan bir destek işlevi görmektedir. Kısacası zaman gerçek, hayattaki gibi mekanı, zaruri kılmaktadır (Metz, 2012b, s. 58).

Dram türünde, anlatının temeli eylem üzerinden gerçekleşir. Mimetik bir anlatım tarzına sahip olan sinema ve türevleri sanatlar için, karakterleri, edebi eserlerde olduğu gibi geniş betimlemelere sahip kelimelerle anlaşılmamaktadır. Karakterin daha iyi tanınabilmesi için olanak sağlayan şey, eylemlerdir. Tekrarlanan eylem paternleri de bizlere karaktere dair detaylar için önemli bir ispat oluşturmaktadır (Oluk, 2004, s. 38). Anlatının, sinema yolculuğundaki önemli öğelerinden biri de karakterdir. Hikayeye göre değişiklik gösterse de başrol ve yardımcı rollerde, hikayenin içerisindeki karakterleri görme şansı elde edilir. Günümüz film yapısında eskiden daha çok kahraman olarak gördüğümüz başrollerde, anti-kahramanlar da karakter olarak karşımıza sıklıkla çıkmaktadır (Holat, 2022, s. 61).

Sinemada anlatının yapısını gözden geçirdiğimizde, zaman, mekan ve karakter olarak üç öge de sınıflandırma yapılsa dahi aslında bu ayırım, daha net ayırt edebilmek adına yapılan süreli bir ayırımdır. Bir sinema filmi, tek başına bir anlatı yapısı oluşturmakta, içerisinde yer alan öğelerde, anlatı boyunca birbirlerinden etkilenerek, değişim ve iletişim halinde kalarak bu anlatıyı güçlendirmektedir. Örnek vermek gerekirse, filmin içerisinde yer alan herhangi bir karakteri anlamak için, o karakterin yaşadığı yeri gösteren mekanlar ve bu mekanların hangi zaman dilimi çerçevesinde anlatıldığı gibi birçok birbiriyle bağıntılı etkeni göz önünde bulundurmak gerekecektir (Boz, 2015, s. 47).

2.2.1. Klasik Anlatı Sineması

Klasik anlatı sinemasının biçimsel kökenlerinin uzandığı yer, Aristoteles’in Poetika’sında sınırlarını tanımladığı ve ilkçağ dahil olmak üzere, uzun bir süredir genel kabulü ve yaygın kullanımı geçerli olan klasik dramatik yapıdır. Bu dramatik yapıda temel amaç seyirciye ‘Katharsis (Arınma)’ yaşatmaktır. Poetika’da, katarsis ile ilgili olarak, insanın maneviyatını saran korku ve acıma gibi duyguların, tragedya vasıtasıyla

tetiklendikten sonra kahraman aracılığı ile kişinin kendini gerçekleştirmesi sonucu, korku vb. olumsuz duygularından arınması olarak geçmektedir (Aristoteles’den akt., Oluk, 2004, s. 30).

Bu yapının içerisinde var olan önemli koşullardan biri de, gerçekleşen olayların arasında olmak zorunda olan nedensellik bağı yani neden-sonuç ilişkisidir. Yaşanan her bir olay, adeta bir zincir gibi önceki olayın ussal olarak bir sonucu ve ardından gerçekleşecek olayın müsebbibidir. Bu yapı, anlatıyı olağandışılıktan kurtarıp, mantıklı ve ikna edici bir tavır içine sokar. Kahramanın tüm hareketleri mantıksal bir çerçevede ve tek bir olay örgüsü üzerinde ilerler. Eylemler, sınırları çizilmiş bir zaman dilimi içerisinde başlar ve gelişimini tamamlayarak, ortaya organik bütünlüğe sahip bir yapı çıkarır. Bu yapı bir çok dram türünde de geleneksel olarak var olmuştur (Şener, 2016, s. 93).

“Klasik dramatik yapıda, olay örgüsü serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm aşamalarından oluşur.” (Aristoteles’den akt., Oluk, 2004, s. 32). Kahramanın, harekete geçerek eylemi başlatmasının ardından, izleyiciye, görmediği fakat daha önce gerçekleşmiş veyahut o esnada gerçekleşen fakat gösterilmeyen olaylar hakkında, bilgi aktarılan bölüme ‘serim’ adı verilmiştir. Eylem için gereken tetikleyici unsur, kimi zaman bir olay veyahut herhangi bir karakterin hareketinden doğabilir. Bu karakter çoğu zaman, anti-kahramandır. Gelişen durumlar karşısında, rahatsız olduğuna dair tavrını gösteren kahramanın, çözümsüzlük içeren bir problem ile karşılaştığı bölüm ‘düğüm’ olarak adlandırılır. Bu bölümün hemen ardından ‘çatışma’ bölümü gelmektedir. Birbirine zıt, iki iradenin çatışması, dramatik yapıyı güçlendirir. Bu bazen kahramana karşı anti-kahraman gibi iki güç arasında olurken, bazen bir olay karşısında gerçekleşir. Çatışmalar, anlatıya gerilim kazandırır. Bu gerilim içerisinde, sorunun aşılamayacağı gibi gözüktüğü, ‘kriz noktaları’ barındırsa, ardından gelen ‘doruğu’ ile krizin zirve yaptığı aşamanın ardından, bütün çatışma ve düğümlerin, sonuca ulaşacağı ‘sonuç’ bölümü ile birlikte klasik anlatı son bulur (Şener, 2016, ss. 17-19).

“Klasik anlatı formu, mimetik biçime sahip bir sanat dalı olarak, diegetik biçimin tersine anlatıdaki ‘anlatıcı’nın varlığını görünmez kılar.” (Sözen, 2008, s. 132). Anlatıcının gizliliği, izleyiciye, filmde var olan karakterlerle, içselleştirdiği bir bağ kurma imkanı tanır. Bu biçimsel üslubu ise, bakış ve kurgu yoluyla inşa eder (Ekiz, 2019, s. 16).

“Klasik anlatı filmlerinde karakterin kişiliği süreklilik arz eder ve tek bir özelliği üzerinde yoğunlaşılır. Arzusu değişiklik göstermez statik bir varlıktır. Dolayısıyla tutarsızlık da göstermez. Karakterin ruhunda bir tek arzu, istek hakimdir ve izleyicide bir tek duygu uyandırır. Klasik anlatı yapısının netlik, açıklık, kesinlik, belirginlikten yana tavrı karakterler için de geçerlidir. Karakter hakim bir eğilimin (örneğin; bir aşkın ya da nefretin, kinin) somutlaşmış halidir. Genellikle kişi ya beyazdır ya da siyah, grilere yer yoktur. Kişilerin böyle oluşturulması izleyici üzerinde dayatmacı bir tutumun benimsendiğinin göstergesidir. Burada izleyici edilegendir, söyleneni dinler, kabullenir. Beyaz olanı (iyiyi) sevmemiz istenir, çünkü o ahlaklıdır, dürüsttür, fedakardır, cesurdur. Siyah olandan (kötüden) nefret etmemiz istenir çünkü o ahlaksızdır, hırsızdır, katildir vs.” (Oluk, 2004, s. 108).

“Geleneksel dramatik yapı üzerine temellenen klasik anlatı sineması, Hollywood sinemasında çoğunlukla kullanılan bir teknik haline gelmiştir.” (Holat, 2022, s. 61). Bordwell ve Thompson (2008), uzun bir süre devam eden bu hakimiyet için, “Klasik Hollywood Sineması” ismini kullanırlar ve bu ismin nedenini, ihtişamlı kökeni ve uzun süren istikrarı sebebiyle “Klasik”, Amerikan film stüdyolarında detaylandırıldığı için ise “Hollywood” olarak nitelendirdiklerini açıklarlar (Bordwell & Thompson, 2008, s. 94). Bu anlatı tarzının, film yapımı üzerindeki egemenliğinin temelindeki en önemli kişi ise David Wark Griffith’dir (Oluk’tan akt., Ekiz, 2019, s. 22).

2.2.2. Modernite ve Modernizm

“‘Modern’ kelimesi Latince ‘modernus’ biçimiyle ilk defa 5. yüzyılda, resmen Hristiyan olan o dönemi, Romalı ve Pagan geçmişten ayırmak için kullanıldı. İçerikleri sürekli değişse de ‘modern’ terimi hep, kendini eski’den yeni’ye bir geçişin sonucu olarak görmek için, antik çağla kendisi arasında bir ilişki kuran dönemlerin bilincini dile getirmiştir.” (Habermas, 1994, s. 31).

Bury’e (1932) göre, “modern tarih onyedinci yüzyılda başlar” (Bury, 1932, s. 64). Günümüzde bilinen anlamıyla modern düşüncenin, yaygın olarak on yedinci yüzyılda doğduğu kabul edilir. Özellikle on yedinci yüzyılın sonunda modern ile eskinin

savaşında modernliğin zaferinin açık bir şekilde gözlemlenebilir (Kumar, 2013, ss. 96-97). Modernite, sosyal, kültürel ve ekonomik alanlarda derin ve köklü değişimleri ifade eden bir kavramdır. Modernitenin kökeni, 17. yüzyıldan itibaren Avrupa'da meydana gelen ardından dünyaya yayılarak etkisini genişleten, büyük toplumsal değişimlerle ilişkilendirilir (Giddens, 2010, s. 9). Modernite, eski dünyadan ayrılışı temsil eder. Tanrı ve geleneksel inançların yerine insan aklına olan güvenin geçtiği ve bu değişimle birlikte yeniden inşa edilen veya tasarlanan bir dünyanın doğuşu olarak kabul edilir. Bu bağlamda, modernite kavramı tarihsel ve toplumsal bir deneyim olarak görülebilir (Aydın, 2019, s. 11).

Modernite, üç evreye ayrılır. İlk evre 16.yüzyılda başlayarak 18.yüzyılın erken dönemlerine dek uzanır. Bu aşamada insanlar modern yaşamı tanımaya başlamışlardır ve modern kurumlar hakkında herhangi bir fikirleri yoktur. İkinci evre ise 1790'ların güçlü devrimci dalgası ile yani Fransız Devrimi ve etkileri sonucu, kamu ve kurumların modernleşmesi ile ortaya çıkar. Modern yapıya sahip kurumların varlığı ile modern olmayan bir hayatı yaşamamanın getirdiği çelişkiler, düşünce olarak modernizm ve modernleşmeyi ortaya çıkarır. Üçüncü evre ise 20.yüzyılda modernleşmenin dünyaya yayılması ile birlikte, sanat ve düşünce alanlarında yakalanan başarılar ile başlamaktadır (Berman, 2005, ss. 29-30). Modernite düşüncesi, 20.yüzyılda, resim, şiir, tiyatro, dans ve heykel gibi birçok sanatsal alanda, daha öncesinde görülmeyen icatlar ve bilimsel disiplinlerin de katkısı ile hayret verici düzeyde kalite içeren, sanatsal eserler ve fikirler üretmiştir (Berman, 2005, s. 39).

Modernitenin üzerine inşa edildiği temel çok daha öncelere dayansa da Fransız Devrimi ve Sanayi Devrimi gibi iki büyük devrimin, modernitenin altyapısındaki yeri yadsınamaz derecede önemlidir. Bu iki olay modernitenin siyasi ve ekonomik yönlerden teorik çerçevesini çizmiştir. 18. Yüzyıl aydınlanması ise bu düşünce hareketini uygulanabilir kılmıştır (Önder Erol, 2016, s. 51).

“Aydınlanma hareketinin moderniteye temel oluşturacak değerleri akılcılık, insan hakları, laiklik, demokrasi, bilimsel düşünce, bireyselleşme ve özgürleşim olarak ortaya konmuştu.” (Kızılçelik'ten akt., Diker, 2020, s. 272). Rönesans ve Reform dönemlerinden sonra ortaya çıkan “Aydınlanma” çağı, rasyonelliği önceleyerek, modernliği, ilerlemeci, çağdaş, pozitif, özgürleştirici gibi kavramlar üzerine inşa edilmesine neden olmuştur. Aydınlanma çağında, akıl her zaman diğer etmenlere karşı egemenliğini korumuştur. Immanuel Kant “Aydınlanma, insanın aklını kullanabilme

cesaretidir.” diyerek, insanı diğer canlılardan ayırt eden en önemli özelliği olarak aklı ön plana çıkarır. (Kant’dan akt., Diker, 2020, s. 272). Harvey (1997)’ a göre, amaç, özgür ve kreatif bir şekilde çalışmakta olan bireylerin biriktirdiği bilgi birikimini, insanlık için faydalı olacak şekilde değerlendirmektir. Aydınlanma, insan aklı ve pozitif bilimler sayesinde, bugüne kadar kendisine karşı hakimiyeti elinde tutan doğanın var ettiği, kıtlık, doğal afetler gibi rastlantısal krizlerden kurtulmayı amaçlamıştır. Rasyonelliğin, toplumsal ve bireysel olarak ilerlemesi, din ve çeşitli inançların egemenliği altında olan insanın, manipüle edilmesi ve karanlık taraflarından kurtuluşunu vaat etmektedir. Sadece böyle bir çaba ve proje ile birlikte, insanlığın, evrensel yarar üretebileceğine olan inanç hakimdir (Harvey, 1997, s. 25).

Kumar (2013)’a göre, sanayi devrimini ise moderniteden bağımsız olarak düşünmek mümkün değildir. Sanayi devrimi, modernitenin fikirlerini somutlaştıran, bu fikirlerin içerisinde vücut bulduğu, dikilmiş bir elbise gibiydi. Bu elbise sayesinde batı, eskiden yani modern olmayanlara nazaran üstünlük elde etmiştir. Sanayileşmenin gücü, batıyı medeniyete yön veren iktidar mekanizması haline getirirken, modernleşmek demek sanayileşmek demektir. Sanayileşme, hakikat, akıl, özgürlük ve bilim kavramları, modernitenin temel yapı taşlarını oluşturan büyük anlatılardır (Kumar, 2013, ss. 103-106).

Sanayi devrimi sonrası, buharlı makinelerin yapımı, otomasyonlaşan fabrikalar, demiryollarının sağladığı ulaşım konforu ile oluşan dev sanayi kentlerinin etkileri beraberinde kentleşmeyi ve bu süreçlerde meydana gelen hız ve mantık tutarsızlıklarını da beraberinde getirmiştir (Berman, 2005, s. 32).

Durkheim (2006)’a göre sanayi devrimi ile birlikte büyüyen sanayileşme ve kentleşme, işçi sınıfı ile birlikte toplumun yapısında da değişikliklere neden olmuştur. İşçi ve işveren özelinde, çalışma saatleri ve imkanları gibi koşullar aile yapılarına zararlar verirken, toplumda var olan geleneksel bağlarında zayıflamasına yol açmıştır. (Durkheim, 2006, ss. 422-424).

Modernleşmenin sonucunda doğa bilimleri ve teknolojiye büyük keşifler yapılmış, mekânlar yeniden şekillendirilmiş ve hayatın akışı hızlanmıştır. Sanayileşme, iktidar ve sınıf mücadelelerine yol açarken, milyonlarca insanın yerinden edilmesine ve kitlesel göçlerle sarsıntılı bir kentleşme sürecine neden olmuştur. Farklı toplumları bir araya getiren kitle iletişim ve ulaşım araçları küreselleşmeyi tetiklerken, iktidarını

güçlendiren bürokratik ulus devletler ortaya çıkmıştır. Tüm bu değişimlere karşı koyarak, yaşamları üzerinde söz sahibi olabilmek için mücadele eden insanların toplumsal hareketleri ve tüm bu yönlendirmelerin baş aktörü olan kapitalist bir dünya düzeni şekillenmiştir (Berman, 2005, ss. 28-29).

Modernite, var olan tüm mekanları ve sunduğu tecrübelerle, coğrafi, ırksal ve diğer ayrımları bir kenara bırakarak insanlığı birleştirir. Ancak, bu birleştirici özelliği ironik bir şekilde içinde barındırdığı çeşitlilik ve farklılıklarla bölünmüşlüğü birlikteliğini oluşturur. Modernitenin bu çelişkili doğası, insanları ortak bir zeminde buluştururken, aynı zamanda farklı kimlikler ve bakış açıları arasındaki gerilimi de canlı tutar. Bu durum, modernitenin hem bir araya getiren hem de ayırıştıran dinamiklerini anlamamızı gerektirir. Modern olmak Marx'ın deyimiyle "Katı olan her şeyin buharlaşıp gittiği" bir dönemin parçası olmaktır (Marx'tan akt., Berman, 2005, ss. 27-28).

"Peşlerinde kadim ve hürmete şayan bir önyargılar ve kanaatler silsilesini sürükleyen tüm durgun, donuk ilişkiler silinip süpürülüyor; yeni ortaya çıkan her şey daha kemikleşmeden miadını dolduruyor. Katı olan her şey buharlaşıp gidiyor, kutsal olan her şey dünyevileşiyor ve en sonunda insanlar hayatlarının gerçek koşullarıyla ve diğer insanlarla ilişkileriyle yüzleşmeye zorlanıyor."
(Marx'tan akt., Berman, 2005, s. 35).

Bauman (1997), modernitenin, çağdaş ve ilerici ilkeleri benimsemesine rağmen, aydınlanma çağının gerçekleştiği yer olan Avrupa'da Holocaust'un gerçekleşmesi ve Nazizm hareketinin yaygınlaşmasını önleyememesi sebebiyle, sonuçlarının hedeflenenin aksine, duygusal ve insani değerlerden arındırılmış bir toplum ortaya çıkardığını söylerken, aklın ve rasyonelitenin önderliğinde geline noktaı eleştirir (Bauman, 1997, ss. 12-14). Berman (2005) ise *"Modernlik makinalarca oluşturulmaktadır ve modern insanlar sadece mekanik kopyalardır."* der (Berman, 2005, s. 46). Yine aynı şekilde Weber'de *"Aydınlanma düşünürlerinin umut ve beklentilerinin acı ve ironik bir yanılsama olduğunu ileri sürüyordu."* (Bernstein'den akt., Harvey, 1997, s. 28). *"Max Weber ise modernliğin egemenliğindeki toplum için "demir kafes" benzetmesinde bulunarak, modernitenin maddiyat düşüncesinin, sekülerleşmesinin ve bürokratikleşmesinin "dünyanın büyüünü bozduğunu" belirtir."* (Kızılçeliktan akt., Diker, 2020, s. 274). Weber'in demir kafes benzetmesi için Berman (2005), modern

toplumun sadece bir kafese dönüşmediğini, aslında içerisinde barındırdığı insanların da ister istemez kafesin sınırlarını belirleyen parmaklıkların şekline göre biçimlendirildiğini söyler. Bireysellik ve özgürleşme hedefi ile çıkılan bu yolda aslında kafesin içerisinde insanın var olmayı bile başaramadığını ifade ederken modern insanın yok olup gittiğini belirtir. Demir kafesi eleştirenler, kafes bekçiliği yapmaktadır. Oysa kafesin sağladığı tek şey, kaybolmuş bir nesile, istediği boş alanı sağlamaktır (Berman, 2005, ss. 44-45).

Marx, modern zamanlarda endüstri ve bilimde insanlık tarihinde görülmemiş bir gelişme yaşanırken, roma imparatorluğunda bile görülemeyecek hayret verici çürüme belirtilerinin var oluşunu, oluşan her şeyin kendi zıttı ile kaim olduğunu söyleyerek açıklar. İnsanlığın sarf ettiği emeği azaltarak, daha verimli hale getirebilecek bir gücü keşfetmişken, makinalar için çalışmaya devam ettiğini söyler. İnsanlık doğayı egemenliği altına almaya çalıştıkça, insanın aslında diğer insanlara köle olduğunu, ulaştığımız noktada modernliğin, maddeleri, insana has zihinsel bir güç ile birlikte güncellerken, insanı somutlaştırarak, sadece maddeye indirgediğini ifade eder (Marx'tan akt., Berman, 2005, ss. 33-34). Nietzsche ise modern insanoğlunun kendini büyük bir değer boşluğu ve yokluğunun, öte yandan da göze çarpar bir imkânlar bolluğunun tam ortasında bulduğunu söyler (Nietzsche'den akt., Berman, 2005, s. 36).

Habermas (1994), 18. Yüzyıldan itibaren gelişimine hızla devam eden bu süreci “modernite projesi” olarak isimlendirirken, bu projenin amacının akli merkezine alan, bilim, ahlak ve sanatın önderliğinde, toplumsal, siyasal ve ahlaki olarak aydınlanma ve gelişimi sağlayacaklarına inandıklarını söylerken, aydınlanma düşünürlerinin bu projeye bakış açısını oldukça optimistik olarak nitelendirir (Habermas, 1994, ss. 37-38). “*Oysa 20. yüzyılda tanık olunan felaketler ve buna eşlik eden acılar, böylesi bir iyimserliği yok etmeye yetmiştir.*” (Baumer ve Harvey’den akt., Büyükdüvenci & Öztürk, 2014, s. 41).

Harvey (1997)’e göre, 20. yüzyıl, Nazi kampları, ölüm mangaları, militarizm, iki dünya savaşının sonucu olarak ölümün sıradanlaşması, nükleer tehditler ve Hiroşima ile Nagazaki’nin yıkıcı deneyimleri sonucunda, var olan optimistik bakışı ortadan kaldırmıştır. Aydınlanma projesi kendi misyonunun tam aksi bir istikamette giderek, insanlığın özgürleşmesi ve kurtulması idealini, evrensel bir baskı sistemine devşirmiştir. Horkheimer ve Adorno’da Aydınlanma ussalığının arkasında var olan mantığın, aslında bir hakimiyet ve baskı mekanizması olduğunu söylemişlerdir. Özetle insanın, doğa üzerinde kurmak istediği egemenlik isteği, ters teperek, insanlığa hükmetmeye

çevrilmiştir (Harvey, 1997, s. 26). Berman (2005)'a göre, “*Modern hayat bizzat modernliğin yarattığı değerler adına mahkûm eder.*” (Berman, 2005, s. 38).

2.2.3. Modern Anlatı Sineması

Modern/Çağdaş sinema tanımlaması, dikkat çekici anlaşmazlıklara sebep olmuştur. Eleştirmenler tarafından yapılan yorumların bazılarında, genç ve yeni olan bu sinema türünün, hikaye anlatma evresinde farklı ve daha yüksek bir konuma geldiği gibi söylemler yer almıştır. Modern sinemanın artık doğrusal olmayan, çok yönlü okunabilen bir yapıya sahip olduğu ve geleneksel sinemadan farklı bir anlatım tarzını benimsediği öne sürülürken, ortaya çıkan bu tema ise hikayenin parçalanmasına dair dikkat çekici bir düşünce içermektedir. Modern sinemaya farklı boyutlarda eleştiri getirenlerin dahi ortak payda da birleştiği şey ise gün yüzüne çıkan bu yeni sinemanın eski anlatıya dair olan kuralları aşarak, görmezden gelinen ve parçalanan bir şeylere sahip olduğu fikridir (Metz, 2012a, ss. 169-170).

Modern anlatı sinemasında, klasik anlatı sinemasının aksine olay örgüsünün yerini, birbirine nedensellik ile bağlı olmak zorunda olmayan, parçalar, kesitler almıştır. Bu parçalar, bağımsız olarak, tek başlarına anlamlıdırlar. Modern anlatılar içerisinde ani zaman ve mekan değişimleri gibi durumların yanında herhangi bir beklenmedik durumlarda gelişebilir. Bütün bu ayrı parçalar, filmin sonunda güçlü bir anlatının ortaya çıkmasına neden olurlar. Film, parçadan çok bütüne, yani temel anlatıya odaklanmış durumdadır. Yine bu filmlerde başlangıç ve son gibi kısımlar yerine gündelik hayatın olağanlığı içerisinde devam etmekte olan kesitler yer alırken, ucu açık veyahut tamamı anlatılmayan hikayeler mevcuttur. Nesnelliğin yok olması ile birlikte, zaman ve mekan arasındaki bağ zayıflar. Seyirci kendisini, klasik anlatıdaki katarsisi yaşamak yerine, olayların dışında, rahatsız ve anlamak için çaba sarf ederken bulur (Gürkan & Ozan, 2014, s. 160).

Modern anlatı sinemasının öncülerinden olan Godard, ‘Serseri Aşıklar’ isimli filmi ve devamında yarattığı eserler ile sinemada modern anlatının temellerini atarken, kendisinden önceki eserlere de ‘klasik’ ünvanını kazandıran isim olmuştur. Bu durumun en büyük sebebi ise Godard’ın, sinemanın, hikaye anlatma aracı olarak görülen sınırlarının ötesine geçerek, filmlerin nedensellik ile birbirine bağlı, sadece giriş,

gelişme ve sonuç gibi kesinleşmiş ayrımlar ile aktarılmış filmlerin yapılmasına karşı olan eleştirisidir (Acar'dan akt., Ekiz, 2019, ss. 22-23).

Peter Wollen (1972)'a göre Godard, ortodoks sinemanın, tutumlarının aksi yönünde bir karşı-sinema geliştirirken oldukça devrimci bir tutum içerisindedir. Wollen, Godard'ın, filmlerinde var olan yaklaşımlar ile Hollywood'un sahip olduğu yedi yaklaşımı karşılaştırmalı olarak ele alır. Anlatı geçişkenliğine karşı anlatı geçişsizliği, özdeşlemeye karşı yabancılaşmayı, şeffaflık karşısında ön plana çıkarmayı, tek diegesis karşısında, çoklu diegesisi, kapalılık karşısında açıklığı, haz karşısında rahatsız olmayı ve son olarak kurgu karşısında gerçekliği inceler (Wollen, 1972, s. 365). Wollen'ın incelemesinde, göz önüne çıkarttığı bu nitelikler, Bertold Brecht'in tiyatroya bakış açısının, sinema üzerindeki tesiri olarak düşünülmüştür. Bahsi geçen niteliklerin tamamı, klasik anlatıda var olduğu üzere, seyircinin, kendisini kahraman ile özdeşleştirerek, katarsise ulaşması ve izlediği film ile arasındaki mesafeyi korumaması gibi kurallara karşı gelir (Ekiz, 2019, s. 24). *“Öyleyse çağdaş sinema planlardan oluşan sekansları yeğleyen eski sinemanın tersine “plan” üstüne oturan bir sinemadır.”* (Metz, 2012a, s. 178).

2.2.4. Postmodern Çağ ve Postmodernlik

“Bugün, yirminci yüzyılın sonlarında, birçok kişi tarafından, toplumsal bilimlerin karşılık vermesi gereken ve bizi modernliğin de ötesine götüren bir dönemin başında bulunduğumuz ileri sürülmektedir. Bu geçiş dönemini adlandırmak için göz kamaştırıcı çeşitlilikte terimler ileri sürülmüştür: Bunlardan birkaçı ("bilgi toplumu" ya da "tüketim toplumu" gibi) kesinlikle yeni bir toplumsal sistemin çıkışına işaret ederken, çoğunluğu ise ("post-modernlik," "postmodernizm," "sanayi-sonrası toplumu," "kapitalizm-sonrası" ve diğerleri) daha çok önceki dönemin kapanmak üzere olduğu fikrini öne çıkarır” (Giddens, 2010, ss. 9-10).

Modernite ile ilgili olan tartışmaları, ardında bırakmış olduğu, büyük yıkım ile nihayete erdiren, 2. Dünya Savaşı'nın sonrasında, modernlik, ekonomik, sosyolojik vb. birçok açıdan sürdürülemez hale gelmiştir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında, değişim kendini, artık ispatlamış ve kabul edilebilir hale geldiğinde, tartışmalar artık değişimin

gerçekleşme ihtimali veya varlığı üzerine değil de gerçekleşen değişimin, modernitenin devamı mı yoksa yeni bir dönemin başlangıcı olarak tanınması ile ilgili bir hale gelmiştir. Lyotard, Baudrillard, Derrida, Deluze, Jameson gibi düşünürler eskisinden bağımsız yeni bir dönem kabulü üzerinden hareket ederken, Habermas, Giddens ve Gellner gibi düşünürler de yaşanan değişimin modernliğin devamı ve güncellenme süreci olduğunu ileri sürmektedirler. Her iki bakış açısının ortak kabulü, ortada yadsınamaz bir değişimin olduğudur. Aklı kendine rehber edinen ve farklılıkları ortadan kaldıran anlayışın yerini, çoğulculuğun ve farklılıkların önünü açan bir yaklaşım almıştır (Diker, 2020, s. 277).

Postmodernizmin doğuşunda, modernizmin mağlubiyetleri, baş etmen olarak göze çarpmaktadır. 20. yüzyılda yaşanan ve büyük yıkımlara sebep olan, iki dünya savaşı, sosyalizm ve faşizm gibi totaliter rejimlerin hakimiyeti, coğrafi keşifler ile başlayan sömürgecilik hareketleri ve araçsal rasyonalizm gibi hedeflere ulaşmak için en etkili araçları belirlemeye odaklanan ve bu süreçte hedeflerin etik veya rasyonel değerlerini sorgulamayan bir rasyonalite anlayışının varlığı, modernizmin mutluluk ve gelecek taahhütlerini sorgulanır hale getirmiştir. Ortaya çıkan bu şüpheli yaklaşım, sanat ve felsefe gibi diğer mecralarda da görünür hale gelmiş, modernizmin yaşattığı hayal kırıklığı, farklı disiplinlerden oluşan alanların da bilgiye bakışının da negatif türde değerlendirilmesine neden olmuştur (Brown'dan akt., Öztürk, 2020, s. 131)

Postmodernizm düşüncesi, 1930'larda İngiltere ve Amerika'da oluştuğuna dair genel kanının aksine, aslında bahsi geçen coğrafyalarda gün yüzüne çıkışından bir nesil önce, Hispanik dünyada belirgin hale gelmiştir. Terim olarak *Postmodernismo*, İspanyol filozof Unamuno Ortega'nın arkadaşı Frederic de Onis tarafından ileri sürülmüştür. De Onis, bu terimi, modernizmin içerisinde var olan, muhafazakar gerileyişe dair tanımlaması için ortaya atmıştır (Anderson'dan akt., Çolak, 2006, s. 43). Batı dünyasında ise İngiliz tarihçi, Arnold Toynbee tarafından, ilk defa 1939 yılında kullanılarak literatüre dahil olur. 1950'lerin sonlarına doğru hayat bulan hareketin, yaygınlık kazanması ve gündelik hayatın içerisinde kendisine yer edinişi ise 1980'li yılların, ilk kısmında gerçekleşmiştir (Erdemir, 2009, s. 23). Başlangıçta sadece ortaya çıkan bir hareketi isimlendirmek için kullanılan bir terim gibi gözüken postmodernizm, 1960'lı yıllarda postmodern edebiyatla ilgilenen Leslie Fiedler ve Ihab Hassan gibi eleştirmenlerin, terimi kullanması ile birlikte New York'ta popüler hale gelir ve

sonrasında mimariden, müziğe, görsel sanatlardan, sahne sanatlarına kadar birçok alan da yaygınlaşır (Koçak D. 2012, s. 67).

Postmodernizm, sanayi devrimi sonrasında ortaya çıkan tüketim ve gösteri toplumunu, 18. yüzyılın ikinci yarısında, geç kapitalizm olarak adlandırılan ekonomik düzeni, toplumda ve toplumun oluşturduğu kültürde meydana gelen yeniliği ve yönelimi betimler (Jameson'dan akt., Balcı, 2020, s. 100).

Jameson (2005)'a göre, bu terimin işlevi, yaşadığımız kültüre ait farklılaşan yeni biçimsel niteliklerin, yeni oluşan bir toplumsal yaşam ve yeni ekonomik sistemler ile bağlantılı bir şekilde dönemsel bir kavram olduğu yönündedir (Jameson, 2005, s. 15). Bu izahatı ile Jameson aslında postmodernizm teriminin yaygınlaşması ve sanatsal alanlarda tercih edilen hale gelmesini, kapitalizmin ileri hareketinin bir sonucu olarak ortaya çıkan geç kapitalizm ile ilişkilendirir (Çolak, 2006, s. 74).

Postmodernlik teriminin bilinir hale getiren en önemli isimlerden biri olan yazar Jean François Lyotard ise postmodernizmin, insanları tarihsel bir sürece yerleştirerek geçmiş ve geleceği anlamlandıran kapsamlı ve totalleştirici hikayeler olan büyük anlatıların geçerliliğini yitirmesine neden olduğunu ve insanların yerel, farklı ve parçalara ayrılmış hikayeler aktardıklarını söyler. Aynı zamanda bilgiye dair evrensel ve kesin temeller oluşturma çabalarından ve insanlık tarihinde var olan sürekli ilerleme ve anlamlandırma inancından uzaklaşmayı ifade ettiğini savunur. Bu, modernitenin temel varsayımlarının sorgulanması anlamına gelirken aynı zamanda modernite de var olan aklın ve bilimsel bilginin ayrıcalığını yitirmesine de neden olmuş, bilgi çeşitliliğini ve bu bilgilerin eşitliğini de beraberinde getirmiştir (Giddens, 2010, s. 10). Bu durumun temel sebebi hakkında, Lyotard (2000), *“Bizim çalışma hipotezimiz, toplumlar postendüstriyel; kültürler de postmodern olarak bilinen çağa girdikçe bilginin konumunun değiştiğidir.”* der (Lyotard, 2000, s. 16).

Postmodernizm, geçicilik, parçalanmışlık ve kaosu bütünüyle kabul eder. Bu özellikleri, sadece kabul etmekle yetinmeyen postmodernizm, aynı zamanda onları özel ve belirli bir yaklaşımla ele alır. Postmodernizm, var olan durumun üstesinden gelmeye veya ona karşı çıkmaya, içinde bulunan kalıcı ve değişmez unsurları tanımlamaya çalışmaz. Aksine, postmodernizm, başka hiçbir problem, yokmuş gibi, değişimin kaçınılmaz olan, parçalanmış ve kaotik durumları içerisinde sürüklenmeye devam eder. Hatta bu kaotik durumu daha da ileri götürerek, adeta düzensizlik ve karmaşa içine

gömülmüş gibidir. Postmodernizm, geçmiş dönemlere dair atıflarda bulunarak kendisini kabul edilir hale getirmeye çalışsa da Lyotard'ın da söylediği gibi, postmodernliği tarif etmek için, kalabalık cümleler yerine sadece, “üst anlatılara inanmamak” açıklaması gayet yeterli olacaktır (Lyotard'dan akt., Harvey, 1997, s. 60). Terry Eagleton (2011) da *“Postmodernizm yalnızca modernliğin olumsuz hakikatidir. Modernliğin mitsel taraflarının maskesinin düşürülmesidir”* (Eagleton, 2011, s. 45) diyerek, postmodernizmin üst anlatılar ile olan ilişkisini ifade etmiştir.

Postmodernizm, temel olarak dünyayı algılamak, kaotik ve küçük parçalara bölünmüş şekilde görmeyi tercih eder. Bütün meta söylemleri, totaliter ifadeler, dünya ve geçmiş hakkındaki evrensel kuramları kabul etmez. Daha geniş bir manada bakıldığında, postmodernizmin mücadele alanı, boyut olarak küçük mücadelelerden ziyade büyük ve genelleme kullanan fikirlerdir (Anderson & Wood, 1998, s. 36).

Aydınlanma çağı ve modern dönemdeki yaşanan gelişmelerin sonucunda tanrının merkezi konumunu, bilim ve doğanın devralması yani bilginin konumunun yer değiştirmesi, Baudrillard'a göre ilüzyonu sonlandırıp, insanlığı gerçeğe ulaştırmamıştır. (Aydın, 2019, s. 40). Artık gerçeğin yerini, üretilen yeni gerçeklik, hipergerçek yani simülasyon almıştır. Gerçeğin sonsuz bir döngüde yeniden üretimi sonrası, gerçek ve gerçek kavramı arasında kavramsal olarak da anlam birliği kalmamıştır (Baudrillard, 2005, ss. 13-14). Baudrillard, postmodern dönemde var olan simülasyon çağında, toplum kuramının bilinen referanslarının artık var olmadığını, sinema, televizyon vb. araçların temsil ettiği medyanın, model, kod ve enformasyonu belirlediğini söylerken, Foucault'nun fikirlerinin geçerliliğini yitirdiğini ifade eder. Baudrillard'a göre Foucault, iktidarın artık tek bir merkez yerine, mekansızlaştığını ve çoğul hale büründüğünü tespit edebilmiş fakat gözden kaçırdığı şey ise artık iktidarın, büsbütün soyut bir hale büründüğünü, büyüklüğü ve kapasitesi fark etmeksizin herhangi bir kurumda konumlanmadığını tespit edememiştir. Baudrillard, iktidarın artık ölü bir iktidar olarak, göstergelere hapsedildiğini ve artık sadece göstergeler yoluyla tekrar türetilileceğini ifade eder (Baudrillard'dan akt., Best & Kellner, 2011, s. 153).

2.2.5. Post-Modern Sinema Anlatısı

1950'li yıllarda, İkinci Dünya Savaşından sonra başlayan, ardından 1980'li yıllara gelindiğinde sinemada yaygınlaşan, postmodernizmin işaretleri, 90'lu yıllara geldiğimizde daha da belirgin bir hal almıştır. Postmodernizmi dönemsel olarak kısaca özetlemek gerekirse, modern dönemin sonraları, veyahut modernizmin ötesine geçen dönem olarak adlandırılırken, İkinci Dünya Savaşından günümüze kadar olan tarihsel süreci kapsamaktadır. Postmodernizmin, bir akım veya dönem olarak kabulü ile ilgili genel tartışmalar olsa bile, yeni bir dönem olduğuna dair düşüncelerde oldukça fazladır (Erdemir, 2009, s. 22).

“Çokuluslu alana denk düşen postmodernizm, genel olarak şu terimlerle tanımlanır: Nostalgik; geçmişe duyulan tutucu özlem; geçmiş ve şimdi arasındaki sınırların silinmesiyle oluşan birleşme; gerçek ve onun yeniden sunumlarıyla ilgilenme; açık bir pornografi; cinsellik ve arzunun metalaşması; eril kültürel düşünceler dizisini somutlaştıran tüketim kültürü; endişeyle, yabancılaşmayla, öfkeyle ve başkalarından kopuşla biçimlenen yoğun coşkusal yaşantılar... Sözü edilen nitelikler, postmodernizmin sinemaya yansıyan özellikleridir.”
(Büyükdüvenci & Öztürk, 2014, s. 26).

Postmodern sanat türü, yeni keşifler yapmak bir yana dursun, modern sanatın, değişim ve dönüşüm için kullanmış oldukları yöntemleri, amaç olarak görür. Modern sanat içerisinde, bir yolculuğun, ara durakları olarak kullanılan öğeler, postmodern sanat içerisinde bu yolculuğun dışında bırakılarak, yavaş ve belirgin bir biçimde zayıflar (O. Koçak, 1992, s. 12). Postmodern anlatılar ve deneyimler, çoğunlukla birçok postmodernist teorisyenin, geçerliliğini yitirdiğini düşündüğü, modernizme ait fikirlerden net bir biçimde uzaklaşma içeren, modern karşıtı hareket olarak da nitelendirilebilir (Kellner'den akt., Şahin, 2022, s. 668).

Jameson tarafından nostalji filmi olarak adlandırılan tanımlama, postmodern üslubun sinemaya yansımadaki en önemli terimlerden biridir. Jameson nostalji filmlerini geçmiş hakkında olan geçmişte geçen, geçmişten "yeniden türetilmiş" filmler ve günümüzde geçen ama geçmişi çağıran filmler olarak üç gruba ayırır. Nostalji içeren filmler, çoğunlukla postmodernist yatkinlikler ile uyum içerisinde olan, geçmişe ait

görselleri ve taklitlerini yeniden üretebilme çabası içinde olan filmlerdir (Büyükdüvenci & Öztürk, 2014, ss. 26-27).

Olivier (2014) ise postmodern filmleri.

“çoğulculuk, yüzeysellik vb. gibi özellikleri aşmaya çalışmayan "birleştirici" türden filmler; diğer yanda ise bu özelliklerin yalnızca sunulmasından hoşnut olmayan, bunun yanı sıra onları postmodern durum sıfatıyla içine alarak cesurca sorunsallaştıran ya da sorgulayan "yıkıcı" filmler” olarak ikiye ayırır (Olivier, 2014, ss. 47-48).

Postmodernizmin sinema ile olan birlikteliği hakkında, Büyükdüvenci ve Öztürk (2014), *“Sinemaya ve televizyon dünyasına ise postmodernizm ancak 1980’lerde ulaştı”* ifadelerini kullanmıştır (Büyükdüvenci & Öztürk, 2014, s. 25). Postmodernizmin sinema ile olan yol arkadaşlığını gözlemlediğimiz, ilk postmodern film olarak adlandırabileceğimiz film, Ridley Scott’un yönetmenliğini üstlendiği *Bıçak Sırtı (Blade Runner, 1982)* filmidir (Degli-Esposti, 1998, s. 4). *Bıçak Sırtı (Blade Runner, 1982)*, postmodern sinema anlatısında, önemli bir yer tutan metinlerarasılığı, içerisinde barındıran ilk filmlerdendir (Çolak, 2006, s. 91). Metinlerarasılık, postmodern sinema anlatısında çokça kullanılan bir metottur. Bu kavram, iki ya da daha çok metin arasındaki etkileşimleri isimlendirmek amacıyla kullanılır (Aktulum’dan akt., Aydın, 2019, s. 73). Postmodern anlatının, metinlerarasılık kavramını kullanırken, dikkate aldığı yegane şey biçimsel öğelerdir. Postmodern anlatı, herhangi bir mesaj veya ideal bir dünya yaratma hedefi olmadığı gibi bu tarz amaçları reddetmesi nedeniyle, metinlerarasılık dışında imge gibi klasik döneme ait diğer yöntemleri de sadece öyküyü bir araya getirebilmek için kullanır (Çolak, 2006, s. 90). *“Postmodern filmler temelde metinlerarasılığa dayanmakla birlikte parodi, pastiş, zamansal ve mekânsal kırılmalar gibi birçok özelliğin bir araya gelmesiyle kurgulanmaktadır.”* (Batur, 2022, s. 180).

Bireysel öznenin yitirilmesi ve bu sürecin kaçınılmaz sonucu olarak bireysel üslubun kaybı, pastiş olarak isimlendirilen, evrensel bir uygulamayı ortaya çıkarır (Büyükdüvenci & Öztürk, 2014, s. 29). Postmodernizmin en sık kullanımına başvurduğu niteliklerden olan pastiş, genellikle parodi ile karıştırılmaktadır. Parodi ve pastiş, öykünme veya daha iyi bir tanımlama yapmak gerekirse diğer üslup ve biçimlerin taklit edilmiş halidir. Temelde diğer üslupların fazla miktarda taklidi yani bir

nevi imitasyon, aşırı kopyalama ile ilgilidir. Parodi, öncesinde var olan biçimsel formları, yaratıcısına karşı beslediği ilgi sonucu, aynı biçimi taklit ederek, gülünç hale getirir. Taklit edilen biçimin özgünlüğü, parodinin gücü haline gelir. Pastiş ise mizahi yönünü kaybetmiş bir parodidir. Bir nevi çıkarsız, taklitçilik pratiğidir (Jameson, 2005, ss. 15-17).

“Zamansallığın yitirilmesinin ve anlık etki arayışının öteki yüzü, buna paralel olarak derinliğin yitirilmesidir” (Harvey, 1997, s. 74). Derinlik yerini yüzeyselliğe bırakır, imge ile gerçek arasındaki sınırlar netliğini kaybeder Postmodernist filmler, genellikle daha yüzeysel, çeşitli ve geçici görsel unsurlara odaklanır. Derinlik ve tekil anlamlardan uzaklaşmayı tercih eder. Yüzeysellik ve çokluk, daha çok ön plandadır. Mekansal özellikler ile paralel ilerleyen imge görünümü veyahut geçici imgelere yer verirler (Olivier, 2014, s. 37).

Postmodern sinema, eskiyi yenide ve yeni ile beraber yaşatmış, herhangi bir kaygı duymaksızın farklı üsluplardan, çeşitlerden ve hikayelerden öykünmeyi sürdürmüş, alışılmış anlatım ve görsel teknikleri bozarak, izleyiciyi alışılmadık ve beklenmedik deneyimlerle baş başa bırakmıştır (Büyükdüvenci & Öztürk, 2014, s. 34).

2.3. Kahraman Kimdir?

Kahraman sözcüğü, tarihsel süreç boyunca birçok farklı anlamda kullanılmıştır. Günümüzde sahip olduğumuz kaynaklarda da, eski Yunan döneminde yazılmış olan destanlarda da birden çok manada kullanımı görebilmek mümkündür. Bu kullanımların anlamları da kullanım ve kullanıldığı dönem itibari ile farklılıklar göstermiştir (Laftsidis, 1993, s. 11). Örneğin, Yunan dilinde, kendinden birtakım fedakarlıklar yapmak, korumak ve hizmet etmek gibi farklı anlamlarda kullanılmıştır (Vogler, 2009, s. 71).

Eski Yunan’da "kahraman" kelimesi, anlam olarak "ata" ifadesine karşılık gelmektedir. Anlam olarak ata kelimesi o dönemde kahramanın içerisinden geçtiği birtakım zorlu süreçlerden sonra dönüştüğü tanrı ve tanrısallığı tarif etme bakımından ve kahramanın geldiğine inanılan yerin tanrının katı olduğu düşüncesini destekleyiciliği göz önüne alındığında diğer etimolojik önergelere göre daha çok ön plana çıkmaktadır (Laftsidis, 1993, s. 15)

İngilizcede, erkekler için ‘Hero’, kadınlar için de ‘Heroine’ olarak kullanılan kelimeye ilk rastlanılan yer ise rönesans esnasında İngiltere ve Fransa’dır. 1690 yılı civarı roman vb. gibi edebiyat metinlerinde hikayenin baş aktörleri için kullanıldığı görülmüştür (Kern’den akt., Holat, 2022, s. 65).

Kahraman ve kahramana özgü yazın geleneğinin en eski eserin M. Ö. 7. yüzyıla ait olduğu öngörülen Sümerlilerin Gılgamış Destanı olduğu düşünülmektedir. Batı kültüründeki bu yazın türüne ait en eski eser ise, kahramanlık hikayelerinin atası olarak anılan İlyada Destanıdır (Nagy’den akt., Miller, 2000, s. 70).

Joseph Campbell (2010), kahramanı tanımlarken, *“Kahraman, yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarla çatışarak onları aşmış ve genel geçerliliği olan, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir.”* der (Campbell, 2010, ss. 30-31). Yine başka bir tanımda da Sarıçiçek (2020)’e göre mitolojik serüvenin esas arketipsel karakteri, hikayenin başrolü olan kahraman, dünyaya gelmeden önce birçok olağandışı olay yaşanmış ve bu olaylar sayesinde, sıradan insanlardan farklı olduğuna kanaat getirilmiş yani seçilmiş kişidir. Kahraman, iç dünyası ile paralel bir süreç izleyen, dünyevi seyri sülüğünü tamamladığında, artık kendi iç dünyasında da tamamen erişmiş bir şekilde, sonsuzluğun eşiğinde durmaktadır (Sarıçiçek, 2020, s. 30). Ayrıca Campbell’a göre (2007) *“Kahraman, hayatını kendinden daha büyük şeyler uğruna feda eden kişidir.”* (Campbell & Moyers, 2007, s. 163).

2.3.1. Kahramanların Ortak Özellikleri ve İşlevleri

Otto Rank (2016), kahramana Freud’un psikanaliz yaklaşımı ile farklı bir büyüteç tutmuş ve kahramanların süregelen süreçte mevcut benzerliklerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Kahraman en seçkin anne babanın çocuğudur, genellikle kralın oğludur. Kökeninde, dış yasak ve engellere bağlı olarak, ilişkiye girmeme, uzun süreli kısırlıklar ya da ebeveynlerin gizli cinsel ilişkileri gibi zorluklar vardır. Hamilelik öncesinde veya sırasında, bir rüya ya da kahin şeklinde bir kehanet ortaya çıkar; bu kehanet, onun doğuşuyla ilgili uyanda bulunur ve genelde babayı (ya da onun temsilcisini) tehlikelerle tehdit eder. Genelde bir kutunun içinde suya bırakılır. Sonra hayvanlar ya da alt sınıftan birileri tarafından

( obanlar) kurtarılır ve diři bir hayvan ya da m tevazı bir kadın tarafından emzirilir. B y d kten soma se kin ailesini olduk a becerikli bir řekilde bulur. Bir yandan babasından intikamını alır, diđer yandan kendini kanıtlar. Sonunda sınıf ve onurunu elde eder.”
(Rank, 2016, s. 74).

Kahraman, diđer karakterlerden farklı olduğunu barındırdığı  arpıcı  zellikler ile belli etmektedir. Sıradan insanlardan ayırım yapabilmek i in bu  zellikler genelde, g ze hitap eden ve ilk bakıřta dikkat  ekici  zelliklerdir. Bu  zellikler genel olarak, kahramanın diđer insanlara g re farklı duruşu ve dıř g r n ř , giymiř olduđu kıyafetler, dikkat  ekici renk se imleri, sa  kesiminin genelde uzun olması gibi etmenlerdir (Miller, 2000, ss. 188-198).

Tecimer (2006)’e g re, hikayenin ana karakteri olan kahraman, yařamının merkezine yolculuđu alır. Yolculuk kahraman i in d n ř m ve geliřimin ger ekleřeceđi yegane yerdir. Ana karakteri kahraman olarak niteleyebilmemiz i in kendisine gelen maceraya  ađrıya katılarak ser venini bařlatması gerekir. Bu ser ven, kiřisel  ıkarlar veya toplumsal  ıkarlar uđruna yapılabilir. Burada  nemli olan řey kahramanın bilmediđi, korku dolu bir d nyaya, konfor alanını ve sahip olduklarını geride bırakarak, cesaret ile atılmasıdır. Kahraman, yolculuk ile  zdeřlemiřtir. Bu yolculuđun en  nemli noktası da fedakarlıktır. Kahraman, kendini bir gaye uđruna feda ettikten sonra, en b y k belirti olan fedakarlık kazanımı ortaya  ıkararak, kahramanın yolculuđuna anlam kazandırır (Tecimer, 2006, s. 124). Ayrıca Vogler (2009)’a g re, kahramanlar bizlere  l m  yenmenin m mk n olduđunu g steren karakterlerdir. Gayeleri uđruna canlarını feda ederek bizlere  l m n, fedakarlıklar karřısında nasıl yenildiđini, korkularımızın  zerine gitmemiz gerektiđini g sterirler   nk   l m hayattaki en b y k korkulardan biridir (Vogler, 2009, ss. 74-75).

Genel karakteristik  zelliklerine bakacak olursak, kahramanlar  ok fazla risk ve sorumluluk  stlenirler. İdealleri her řeyden  nce gelir. Kahramanların bir diđer ortak  zelliđi de benliklerinden fedakarlıklar yaparak, i erisinde bulundukları toplumu koruyarak, hizmet etmeleridir. Yapmış oldukları fedakarlıklar ile adeta kendilerini kutsarlar. Toplumların kurban rit ellerinde olduđu gibi kahramanda kendini, benliđini kurban etmiş ve karřılıđında tanrısal bir kutsanmaya hak kazanmıştır. Bu kutsanma durumu da kahramanlığın en belirgin  zelliklerinin bařında gelir (Vogler, 2009, ss. 71-74). Fromm (2003)’a g re, kahramanlar, korkularının  st ne cesaretle giden ve

hayranlık duyulan insanlardır. Bu hayranlığın nedeni ise sıradan insanların, güvenliklerini ön planda tutarak bulundukları konfor alanlarından çıkma cesaretini gösterememeleridir. Oysa kahramanlar, sahip oldukları tüm maddi kazanımları, ailelerini, vatanlarını ve sahip oldukları her şeyi geride bırakarak yeni bir maceraya atılma korkusunu cesaretleriyle yenerler. Bu cesaret, onlara karşı duyulan hayranlığın temelini oluşturur (Fromm, 2003, s. 150) Kahraman, toplumun fikir birlikteliği içerisinde olduğu hasletlerin, yani ortak bilincin vücut giydirilmiş halidir. Kahraman, içerisinde yaşadığı toplumun yüce değerlerini barındıran, ortaya çıkan problemler ve sıkıntılar karşısında, örnek tavırlar gösteren kişidir (O’Faolain’den akt., Holat, 2022, s. 144).

2.3.2. Kahramanın Kusurları

Vogler (2009)’a göre, her ne kadar kahramanların sadece iyi özellikleri bulunuyor gibi gözükse de aslında kahramanların seyirci, dinleyici ya da okuyucu ile özdeşleşmesini sağlayan şey, onların yolculuğun başlarında barındırdıkları kötü veya çelişki içeren özellikleridir. Bu özellikler, sıradan insanların, kahramanlar ile özdeşleşmelerine ve aralarında bir uyum kurulmasına yardımcı olur. Kusurları sayesinde yarı tanrı ya da tanrı gibi göremeyeceğimiz kahraman, artık olumsuz özellikleri sayesinde bizlerin kabulünü almış, gerçek bir karakterdir. Bizler gibi sevilme, başarma, anlaşılma vb. gibi hislere sahiptir. Böylelikle başına gelen şeyler karşısındaki tavırları bizlere örnek olacaktır. Çoğunlukla kahraman, bir hikayede en çok gelişim gösteren kişi olduğu için, seyircinin bu süreç içerisinde çelişkilerin, olumsuz özelliklerin tamamen erdirilişini ya da fark edilmesini görmesine neden olur. Kısaca izleyici, hikayeyi kahramanın bakış açısı ile görme fırsatı yakalar (Vogler, 2009, ss. 72-73). Tecimer (2006)’e göre kusurlar, kahramanın yolculuğunun çıkış noktalarını oluşturur. Bir eksiklik veya noksanlık olmalıdır ki yolculuk nihayete erdiğinde artık kahraman eksik olan o parçayı bulmuş, ya da onarması gereken kusurunu onarmış olsun. Kusurlar, kahramanın maceraya atılmasında bir tetikleyici rolü oynar. Kahramanın içsel eksiklikleri veya zayıflıkları, onu harekete geçiren ve yolculuğunun başlamasına neden olan unsurlar olarak görülür (Tecimer, 2006, s. 125).

Kahraman kelimesinin kullanımları, başlarda daha çok yiğitlik anlamı ile eşdeğer bir şekilde ilerlese de zaman içerisinde kavram, zihinlerde oluşan diğer tasvirlerinden farklı olarak genellikle var olan bir anlatının ana karakteri olma anlamının duyumsandığı bir duruma evrilmiştir. Bir yapıtın ana karakteri olan kahramanda, her zaman için daha önceki kahramanlarda var olan ortak özellikler var olmayabilir. Başlı başına kahraman, tüm niteliklerinden yoksun bir şekilde içerisinde yaşadığı hikayenin ana karakteri olabilir. Böylelikle artık kahraman kelimesini duyduğumuzda aklımıza gelen anlam, terimsel olarak, sadece kurmaca bir yapıtın ana karakteri olacaktır (Turan Tilbe, 2019, s. 144)

2.3.3. Kahraman Tipleri

Frye (2015) ise kurmaca metinlerin ana karakterini yani kahramanı beş farklı tip olarak detaylı bir şekilde gruplandırır:

1- Tür olarak diğer insanlardan ve etrafındakilerden daha üstün olan, ilahi bir dayanağa sahip olduğu için hakkında anlatılan hikayenin tanrısal özellikler barındırması sebebi ile mitlere dönüştüğü, kahramanlar.

2- Derece olarak diğer insanlar ve çevresine oranla daha üstün bir yerde yer alan kahramanlar, romans kahramanlarıdır. Kendine has kuralları olan bir hikaye üzerine kurulu evreninde, sıradan insanlar için olağanüstü olan şeyler, onun için normaldir. Çünkü en başta bizlere bildirilen olağanüstülük içeren evrenin kuralları geçerlidir. Kahraman, olağanüstü şeyler yapma gücüne sahiptir. Bu evrende hayal gücünün sınırlarını zorlayan konuşan hayvanlar, büyülü canavarlar dahi evrenin sınırları içerisinde gerçektir. Bu tip kahramanlar, masallar, efsaneler vb. anlatımlarda görülür.

3- Derece bakımından kendi türüne kıyasla herhangi bir olağanüstülüğe sahip olmayan, eylemleri ve fikirleri, eleştiriye açık ve doğa karşısında sıradan insanın tabi olduğu kurallara tabi olan kahraman tipidir. Daha çok epik ve tragedya tarzı anlatıların kahramanıdır.

4- Çevresindekilere ve diğer insanlara karşı bir üstünlük taşıyor ise olağan biridir. Normale ve normalin kurallarına tabi olan bu tip kahramanlar herkesin sahip olduğu olasılıklara tabidir. Bu nedenle diğer kahraman tiplerine nazaran ayırt edici özellikleri bulunmadığı için, kahraman

kavramının bir nevi replikasıdır. Bu sebeple bu tip, komedya ve gerçekçi kurmacaya dahil olan karakterler olarak düşünülebilir.

5- Seviye olarak kahraman, güçleri ve zekası gereği, olağan insandan daha aşağı bir yerde ise, okuyucu kahramana konumu icabı yukarıdan bakan bir gözleme sahip ve kahramanın özgürlük alanı sıradan insanlara kıyasla, çok daha geniş sınırlara tabi ise karşımızdaki kahraman tipi ironik bir tipe sahiptir (Frye, 2015, ss. 60-61).

2.4. Kahramanlar Yurdu: Mitler

Tanrı, yarı-tanrı veyahut titanlar gibi insanüstü varlıklara dair olağanın dışında bir zaman, mekan ve olay örgüsüne sahip, toplumların kolektif bilincini oluşturan inanç, fikir ve davranışların, sonraki nesillere ulaşmasını sağlayan, efsane ya da destanlar olarak da bilinen öykülere, mit denir (Ayfer'den akt., Tecimer, 2006, s. 13)

Mitler, dışarıdan bakıldığında karmaşık, tuhaf ve mantıksız öyküler gibi görünse de bu irrasyonelliğe rağmen, insan yaşamının var olduğu her yerde yeniden üretilir ve yaşamaya devam ederler. İnsan zihninin ürettiği şeylerin biricikliği göz önüne alındığında, mitler kuşaktan kuşağa aktarılır ve insan kültüründe varlığını sürdürürler (Lévi-Strauss, 2013, s. 45). *“Kısacası, mitler dünya'nın, insanın ve yaşamın doğaüstü bir kökeni ve öyküsü bulunduğunu, bu öykünün de anlamlı, değerli ve örnek gösterilecek nitelikte olduğunu ortaya koyar.”* (Eliade, 2001, s. 29).

İnsanlığın varoluşundan bu yana, yer küremizde insanoğlunun bulunduğu her noktada, zaman, mekan ve şartlar fark etmeksizin, mitler üretilmiş ve çağlar boyu aktarılmaya devam etmiştir. İnsanlığın yaşam serüveninde, üretilen her bir icat, kaydedilen her bir ilerleme, yapılan her bir eylem ve düşleri süsleyen her simgenin, hatta bugün, insanlığın çoğunun, yaşamlarını düzenleme gücüne sahip dinlerin dahi referans noktası mitlerdir (Campbell, 2010, s. 13).

Mitler, varlığın ilk aşaması olan yaratılışa dair kutsal hikayeleri dile getirir. Her şeyin en başlangıcında olup biten, olağandan farklı bir zaman çizgisinde gerçekleşen olayları aktarırlar. Varlığın başlangıcına ışık tutarlar. Bu nedenle mitlerdeki karakterler olağanüstü varlıklardır. İnsan tanrı, yarı-tanrı veyahut doğaüstü yaratıkların müdahaleleri sonucu ortaya çıkan sonuçlar ile kendi hikayesinin başlangıcını

anlamlandırmaktadır. İnsanın anlamlandırılabilen her eylemi, başlangıca dair hikayeleri barındıran bir mitos, refere edilerek kaynak gösterilebilir. Bu durumda bizlere, mitlerin kendilerine has bir gerçeklik anlayışına dair belirli örüntüye sahip olduklarını gösterir. Mitler, gerçek kabul edilirler çünkü arayışları yaşamın bilinmeyen hakikatlerine dairdir. Aynı zamanda mitler insan için örnek oluşturan hikayelerdir (Eliade, 2001, ss. 15-16). “*Gilber Durand’ın dediği gibi: “Mitos, bir gerçeğe varma yolu ve aynı zamanda gerçeği aşarak topluluğu bir arada tutan anlamlar, değerler ve kurallar evrenine ulaşma girişimidir.”* (Durand’dan akt., Tecimer, 2006, s. 15).

2.4.1. Mitlerin Türleri ve İşlevleri

“Marcel Brasseur, çeşitli mitos tiplerini şöyle sınıflandırır:

- *Evren-doğum mitosları (evrenin başlangıcı, ilksel yumurta, Omfalos),*
- *Tanrı-doğum mitosları (tanruların kökeni, panteonun oluşması),*
- *İnsan-doğum mitosları (insanın kökeni) ve insanın sonu (cennet, Valhala, Tir-na-Nog),*
- *Döngüsel mitoslar (yaşam ve ölüm, sonsuz yinelenme, yeniden doğum),*
- *Uygarlaştırıcı mitoslar (bilgeler ya da kâhinler tarafından düzenlenen ve kuşaktan kuşağa yinelenen bir mitos sayesinde herkese kendini kabul ettiren aşkın bir güç kavramı),*
- *Toplumsal etik mitosları (insanın uyması gereken kuralları bildiren; bireyler, halklar, toplumsal katmanlar arası düzeni sağlayan, toplumsal kaosu engelleyen mitoslar).”*
(Brasseur’dan akt., Tecimer, 2006, ss. 16-17).

Mitler, bireyler nezdinde, dünyanın yaratılışı, evrenin işleyişi vb. gibi cevapları bulunmayan ve şüphesi giderilememiş soru işaretlerini açıklayarak, bireylerin arasındaki dayanışmayı inşa etmede önemli bir yer tutmaktadırlar (Horner'dan akt., Saliba, 1976, s. 73). Bu genel işlevinin yanı sıra Campbell (2007), mitlerin işlevlerini dört kategoride sınıflandırmıştır:

1- Metafizik İşlev: İnsanın varoluşsal sancılarını dindiren, yaşamın geçmişine ve nedenine dair bir anlam kazandırarak, yaşamın bizatihi kendisini kutsallaştıran, yaşamaya devam edebilmeyi olanaklı ve daha acısız hale getiren bir işleve sahiptir.

2- Kozmolojik İşlev: Evrenin işleyişine dair soruların cevaplandırır. İnsanların kainata bakış açısını düzenler. Bu işlevi çerisinde yer aldığı kültürün gelenek ve göreneklerine uyumlu bir şekilde gerçekleştirir.

3- Toplumsal İşlev: Mitler içerisinde yer aldığı toplumun düzenini ve kurallarını dokunulmaz kılar. Toplumun elinde bulundurduğu güce, tanrısal bir kaynak atfederek, ilahi bir yetki sahibi olurlar. Kaderci bir anlayış çizmekte olan mitler, bulundukları toplumların fertlerini, sıkı sıkıya bir arada ve topluma bağlı tutarak, ortak hedeflerin etkisiyle, bireyler için paydaş duygular yaratır.

4- Psikolojik İşlev: Mitler, hayatın tüm zorlu süreçlerinde, bireylerin kendisini keşfetmelerini sağlayarak, aydınlanma etkisi ile birlikte, yaşamı anlaşılabilir ve ulaşılabilir hale getirirler (Campbell, 2007, ss. 216-223).

2.5. Ayır Dünyaların, Aynı Hikayesi: Jung ve Arketip

Sarıççek (2020)'e göre arketip kelimesinin, uzanmış olduğu kökenler ve kelimenin manası şu şekildedir:

"Modern psikolojinin bir terimi olan "arketip" köken itibariyle Eski Yunancadır. Yunan alfabesiyle biçiminde yazılan sözcük, birkaç ses farklılığıyla köklü Batı dillerinin hemen hepsinde kullanılmaktadır: archetype (İng.), archetyp (Fr.), archetyp (Alın.), arquetipo (İsp.) bunlardan bazılarıdır. "arche" (başlangıçtaki, ilk) ve "typos" (biçim) sözcüklerinin birleşmesiyle ortaya çıkmış olan bu terimi karşılamak üzere bazı Türkçe kaynaklarda "ana örnek", "ilk model", "ilk imge",

"asıl numune" gibi söz grupları önerilmişse de, "arketip" ve "arşetip" biçimleri yaygınlaşmıştır." (Sarıççek, 2020, s. 17).

Arketip, kelime olarak "ilkörnek" manasında kullanılırken, edebi metinlerde belirli aralıklarla tekrarlanan imgeler, işaretler, patern yapılarını veya evrensel biçimleri tanımlar. Arketip, kimi zaman bir serüven, yolculuk gibi süreçleri, kimi zaman yaygın karakter profillerini, kimi zaman da sembolik bir simge veya bilinen bir olayı hatırlatan imgeler halini alır (Korucu, 2003, s. 603). Jung mit, hikaye, öykü, masallar vb. gibi günümüze kadar ulaşmış yazılı ve sözlü eserlerdeki, kahraman rollerinin, adeta tek bir yazarın elinden çıkmışçasına var olan benzerliklerini, insanlığın var oluşundan bu yana oluşan içgüdüsel ve psişik birikimler ile meydana gelmiş kolektif bilinçdışının sembolleri olarak isimlendirdiği "arketip" terimi ile açıklamıştır. Jung, arketip kavramını, insanların doğduktan sonra edindiği, ilksel imgeler şeklinde izah ederken bu durumu aslında bir nevi insanlığa ait bir nişane gibi görmektedir. Bu işaretler, semboller ve imgeler ile öne çıkan temsillerin, sadece yazılı veya sözlü eserlerle sınırlı olmadığını, günümüzde var olan sıradan insanların da hayatlarında kendisine yer bulduğunu ifade etmiştir (Delice, 2017, s. 9).

"Arketipler tam olarak suların çekildiği nehir yatakları gibidir ama kurumuş bir nehir yatağı belirsiz bir sürenin sonunda yeniden su tutabilir. Bir arketip, uzun zaman, içinden yaşamın ırmakları akmış eski bir vadiye benzer. Sular ne kadar uzun süre akmışsa, nehir yatağı o kadar derin oyulmuştur; şimdi nehrin kuruluşuna bakmayın, er ya da geç bir gün sular geri dönecektir. (...) Eğer devinen artık varlık değil kitleyse, kişisel ayarlamalar durur ve arketipler etkilerini göstermeye başlarlar; tıpkı bildiği davranış kalıplarının yardımıyla karşılaştığı sorunların üstesinden gelemeyen bireyin yaşamında olduğu gibi..." (Jung'dan akt., Tecimer, 2006, s. 97).

Arketip kavramı, erken dönemlerde Platon'un, tüm fenomenlerin üzerinde yer edindiğini düşündüğü, idea fikri ile benzer anlamlara sahip, yakın bir kavramdır (Jung, 2003, s. 17). *"Felsefe Ansiklopedisi, arketipin idea kavramıyla yakınlığını şöyle belirtir: "Corpus Hermeticum'da Tanrı'nın 'arketipsel ışık olarak tanımlanması, Tanrı'nın tüm ışıkların öncesinde ve üstünde olan bir ışık 'ilk imgesi' olduğunu ifade eder." (Oluk, 2004, s. 94). Jung (2003), arketip kavramının kökenlerini açıklarken, öncelikle psike kavramını aktarır. İnsanların da tıpkı hayvanlar gibi doğuştan gelen*

birtakım içgüdülere sahip olduğunu, psikenin bu durumunun, bilinçöncesi ve bilinçdışı durumu ile ilgili olduğunu söyler. İnsanın doğduğunda işlenmeye hazır boş bir levha gibi olmadığını, genetik ve bilinçdışı birçok ‘a priori’ bilgiye sahip bir şekilde dünyaya geldiğini söyleyen Jung, insana dair kaynağını göremediğimiz bir yerden gelen bu aktarımı inkar etmek için ancak kör olmak gerektiğini söylerken, insanın hayvan içgüdülerine benzeyen bu hareket tarzı hakkında bir bilgimiz olmadığını söyler ve bu durumu kendi tanımlaması olan “imgeler” ile açıklar. İmgelerin yalnızca eylemler olmadığını, eylem için harekete geçiren durumları da ifade ettiğini ekleyerek, insanda bulunan tüm psişik davranış ve düşünce biçimlerinin daha önceden, toplum tarafından aktarılan ortak bilinç yani bilinçdışı vasıtasıyla şekillendirildiğini söyler. Jung, arketiplerin insanın hayal gücünde yani yaratıcı fantezi ürünlerinde ortaya çıktığını, bu durumun altını çizen ilk kişinin de Platon olduğunu belirterek, arketip kavramının yolculuğunun başlangıcını Platon’a bizzat kendisi götürür. Etnoloji alanında da öncelikle Adolf Bastian’ın “ilkfikirler” den bahsettiğini söylerken, arketip kavramının ortaya çıkışında emeği bulunan Hubert, Mauss ve Hermann Usener gibi diğer bilim insanlarından da bahseder ve kendisinin yaptığı katkının önemini de arketiplerin yaygınlaşma yolunun sadece dil, göç ve gelenekler aracılığıyla olmadığını, herhangi bir yerde kendiliğinden, tekrar görünür hale gelebileceklerini göstermesi olarak ifade eder (Jung, 2003, ss. 18-20).

Arketipler, hikayenin içerisinde var olan karakterlerin, olay örgüsüne katkılarını veyahut hikayedeki temsilleri gösteren betimlemelerdir. Bir karakter, hikaye boyunca farklı arketipler üstlenerek, yolculuğunu sürdürebilir. Gündelik hayattaki sıradan insanların, yaşamları sırasında olaylar karşısında meydana gelen duygu durum değişikliklerinde olduğu gibi karakterler, farklı görünümlere bürünebilirler (Voytilla’dan akt., Akgün, 2008, s. 44).

Temellerini Freudcu psikolojinin oluşturduğu analitik psikoloji, Carl Gustav Jung’ın Freud’un fikir ve düşüncelerini iletirmek gayretiyle giriştiği süreçte, geliştirmiş olduğu bir kuramdır (Koruyucu, 2003, s. 347). Jung, Freud ile olan tanışıklığı ve sonrasında oluşan dostluk ilişkilerini kapsayan dönemde, Freud’un düşüncelerini kabul ederek, destekleyici araştırmalar yürütmüştür. Fakat süreç boyunca kendi fikir ve düşüncelerinin farklı yönlerde ilerlemesi sebebiyle, Freud ile fikir ayrılıkları yaşamıştır (Akgün, 2008, s. 39). Jung, Bilinçdışının Psikolojisi (Wandlungen und Symbole der Libido) isimli eserinde, daha önce kuramlarını savunduğu ve arkadaşı

olan Freud'un teorileri hakkındaki eleştirileri gün yüzüne çıkınca, düşüncelerinin, Freud'un düşünceleri ile birlikte çıktığı yolun sonuna geldiği anlaşılmıştır. Bu durum psikanaliz ekolü ile olan bağlarının yitirilmesine neden olur ve tüm bu sürecin sonunda Jung, Analitik Psikoloji veyahut Kompleks Psikoloji olarak anılacak çalışmaları ile ünlenirken, çalışmalarını bilinçdışının yapısı gibi konulara yöneltmiştir (Fordham, 1999, s. 8).

Jung'un araştırmaları, bilincin kontrolünün ötesinde bir davranış ve faaliyet alanı olarak açıklanan, bilinçdışı kavramına doğru odaklanırken, Freud'un "kişisel bilinçdışı" kavramını, "kollektif bilinçdışı" kavramına dahil eden, Jung'un teorisine göre, bireylerin her birinde iki ayrı bilinçdışı mevcuttur. Kişisel bilinçdışı, yalnızca kişinin doğrudan kendi deneyimlerinden oluşmakla beraber, aynı zamanda kişinin kendi içerisinde bastırarak, gün yüzüne çıkmasını istemediği ve bilinçten dışladığı, daha önce yaşadığı fakat unuttuğu veya unutmak istediği tecrübelerden oluşur. Fakat bireylerin yaşadıkları kişisel tecrübelerden bağımsız olarak kollektif bilinçdışı, neredeyse herkeste rastlayabileceğimiz, insanlığın varlık sahnesine çıkması ile başlayan sürecin, günümüze kadar ulaştırdığı mirası, arketipleri, yani temel biçim modellerini içerir (Tecimer, 2006, s. 94). "*Jung, kolektif bilinç dışını insanlığın deneyimleri ve ortak birikimleriyle dolu bir havuza benzetir.*" (Jung'dan akt., Holat, 2022, s. 70). Kollektif Bilinçdışı, Freudcu (Jung'un 'kişisel bilinçdışı' olarak isimlendirdiği) bilinçdışında olduğu gibi, bireylerin kişisel deneyimleri ve hissettikleri duygular ile güçlü bir bağa sahip olmak yerine daha çok insanlığın yaşam serüveni boyunca ortaya çıkmış ortak çağrışımlar ve arketipler olarak adlandırılan imajlardan oluşur. Arketipler, insanlığın tamamının iletişime geçebileceği bilinçdışı temsiller, temel fikirler ve ilkimgelerdir. Örnek vermek gerekirse anne arketipi, neredeyse bütün kültürlerde hemen hemen yaklaşık anlam ve ifadelerle temsil edilmektedir. Jung'un, kollektif bilinçdışı kuramındaki temel düşünce, bireycilik yerine toplumsallık, yerellik yerine evrensellik içeren, ortak yaşamın mirası sonucu aktarılmış paylaşımlardır. Kısaca kollektif bilinçdışı, insanlığın bu ortak aktarımlarını bilinçdışı düzlemde, doğal bir şekilde algılayarak, sonradan gelen nesiller ve toplumla paylaşmaktır (Indick, 2011, s. 132).

2.5.1. Arketip Türleri

Keskin bir ayrıma sahip olmamakla birlikte, arketipler; yaratılış, ölümsüzlük, kahramanlık gibi alt başlıklarla arketipsel motifler; su, güneş, çember, magna mater, yaşlı bilge gibi alt başlıklarla arketipsel nesneler; ve özben (self), ben (ego), persona, gölge, anima-animus gibi alt başlıklarla bireyselleşme arketipleri olarak kategorize edilir (Tecimer, 2006, ss. 98-102).

Kahraman: Hikayenin başrolündeki arketiptir. Zorlu değişimler geçiren, tehdit altındaki sıradan dünyayı arkasında bırakarak, belirsizliğin hüküm sürdüğü, zorlu serüvenlere göğüs geren, en nihayetinde yolculuğunun tamamlandığında, yola çıktığı kişiden farklı ve değişim geçirmiş olarak sıradan dünyaya geri gelen, düzeni tekrar sağlayan karakterdir. Zaman zaman yolculuğa çıkış amacı, bir problemi çözmek, aradığı sevgiliyi bulmak veya bir yarışın kazananı olmak gibi bireysel nedenlerde olabilmektedir (Voytilla'dan akt., Akgün, 2008, s. 46). Hikayenin içerisinde benliği temsil eden, olayların etrafında geliştiği merkez arketiptir. Tek bir arketip tanımı içerisine sığdırılamayacak kadar derin bir karakterdir. Campbell'ın da dediği gibi kahraman 'binbir yüzlüdür', yolculuk esnasında değişimler geçiren benliğin arketip olarak temsilidir (Indick, 2011, s. 133). *"Kahraman "sıradan insanı" aşandır; güven ve cesaret taşır, kendini adar ve büyüleyici bir niteliğe kavuşur; başarı, mükemmeliyetçilik, şeytanı zapt etmek, kötüyle savaşmak ve daha iyi biri olmak peşinde koşar."* (Henderson'dan akt., Yücel, 2014, s. 18). *"Kahraman bir eksiklik hissederek Arayış Macerası'na girişmiştir. Kendi Sıradan/Olağan Dünyasından ayrılıp bozulan dengeyi onarır; ejderhalarla dövüşür, dağları aşar, ormanlarda kaybolur ve karakterini öldürerek yeni bir içgörü ve yetenek kazanır ve en sonunda eve döner."* (Yücel, 2014, ss. 18-19).

Eşik Bekçisi: Kahramanlar, çıkmış oldukları serüvenlerinde, aşılması gereken birçok zorluk ile yüzleşmek zorunda kalırlar. Karşılaştıkları yol ayrımlarında, onları bekleyen, yeni aşamalara ilerlemeleri için açmaları gereken kapıların önlerinde, işlerini zorlaştıran, kahramanın niyetini sınamak için, bulundukları kapının önünde bekleyen bekçiler vardır. Bu arketipler hikaye boyunca kimi zaman kahraman ile bir araya gelmeden ya da karşılaşmalar bile, yolculuklarında ilerleme kaydetmek ve geri dönmek istemeyen kahramanlar için üstesinden gelmek zorunda oldukları arketiplerdir (Neal'dan akt., Akgün, 2008, ss. 48-49). Vogler (2009)'a göre, her insan hayatı

boyunca, kırılma anları yaşar. Bu kırılma anlarındaki bunalımlar, zararlı alışkanlıklar, karamsarlıklar gibi ilerlememizi engelleyen çeşitli zihinsel sorunlar aslında bizlerin macerasının eşik bekçileridir. Sıradan insanlar da kahraman gibi bu bekçileri mücadeleleri sonucu, müttefikleri haline getirebilir, niyetlerinin sınındığı bu sınavları başarıyla geçerek, serüvenlerine kaldıkları yerden devam edebilirler (Vogler, 2009, ss. 97-100).

Haberci: Hikayenin başlangıcında ya da herhangi bir bölümünde, bir mesaj getiren, haberdar ederek durum bildiren, davet eden arketip olarak bulunabilir. Genellikle kahraman ile yolları, yolculuğun başlangıcında kesişir. Sıradan dünya da değişim sancılarının hissedildiği dönemde, kahramanın olayların bilincinde olmasını sağlar ve kahramanı yolculuk için alınması gereken karar ile ilgili zorlar. Kahraman kimi zaman habercinin getirdiği çağrıya uyarak, gönüllü kahraman olma yolunu seçerken, kimi zaman da gönülsüzce çağrıya kulak vermek zorunda kalır (Akgün, 2008, s. 50). Haberci tabiri caizse eğer kahramanın kurulu düzenini bozan kişidir. Habercinin olumlu ya da olumsuz mesajı ile birlikte gelen değişim enerjisi, kahramanı yeni kararlar almaya zorlar. Haberci hikayede, kimi zaman bir nesne, kimi zaman da fırtına, yağmur gibi vuku bulan bir doğa olayı da olabilmektedir. Bu arketip, psikolojik olarak insanın içinde bir yerlerde var olan ve değişimin gerçekleşeceğini hisseden bir duyu gibi, değişimin kaçınılmaz olduğunu bildirir. Değişim haberinden sonra artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktır. Aynı zamanda hikaye yapısında motivasyon aracı olma özelliğini taşır. Değişimi mecbur kılarak kahramanın yolculuğunda aşılması gereken bir mücadele olduğunu belirtir (Vogler, 2009, ss. 103-106).

Rehber: Kahramana çıktığı bu zorlu yolculukta rehberlik ederek, gideceği yol hakkında hakikatleri söyleyerek bilgi ve akıl veren, mantığın ve sukûnetin temsili, yaşlı, bilge adam karakteridir (Sarıçiçek, 2020, s. 29). Önemli arketiplerden biridir. Kahramanın akıl hocalığını yaparken, aynı zamanda onu koruyan ve donanımlı hale getiren olumlu yönleriyle öne çıkmış bir arketiptir. Jung, rehberi (akıl hocası) yaşlı bilge olarak nitelemiştir (Jung'dan akt., Tecimer, 2006, s. 126). Jung, rehberin kişisel özelliklerini şu şekilde dile getirmektedir: *"Demek ki yaşlı adam bir yandan bilgi, idrak, düşünce, bilgelik, akıllılık ve sezgi, diğer yandan da iyi niyet ve yardımseverlik gibi ahlaki özellikleri temsil eder, ki bunlar onun "ruhsal" karakterini yeterince ortaya koyar."* (Jung'dan akt., Sarıçiçek, 2020, s. 29). Rehber, arketipinin psikolojik işlevi, her bireyin içerisinde barındırdığı egonun, tanrı parçacığının yerini almaktır. Kahramanın en

çok istediği şeyleri hayata geçirebilmesi için hikayede yer alırlar. Rehber, ‘Bilge Adam ya da Kadın’ veya ‘Akıl Hocaları’ aslında yolculuğunu tamamlayarak, kendini bulmuş ve arkasından gelen kahramanlar ile bu yolculukta tecrübelerini ve bilgeliklerini paylaşan ve kahramanların, yolculuğu başarı ile bitirebilirlerse dönüşecekleri kişilerdir. Temel motivasyonları öğrencileri olarak kabul ettikleri kahramana kendisi ve yolculuk hakkında bir şeyler öğretmek ve onlara sınavmaları sonucu hak ettikleri armağanlar vermektir. Verilen armağanlar anahtar, tılsımlı kolye, çok önemli bir öğüt gibi yolculuk sırasında kahramanın işini kolaylaştıracak şeyler olabilir. Rehber arketipinin her zaman vücut bulmaya ihtiyacı yoktur, bazen kahramanın vicdanı gibi formlarda da bulunabilirken aynı zamanda bazen yolculuğunu tamamlayamamış kahramanlar, karanlık tarafta olan, gülünç veya şaman rehber gibi temsillerle hikaye içerisinde yer alırlar (Vogler, 2009, ss. 85-93).

Biçim Değiştiren: Asıl niyetini saklayarak, kahramanı yanlış yollara sürükleyen, dış görünüşü, nitelikleri, karakteri, psikolojik durumu, hedefleri ve bu özelliklerin yanında eylemleri daimi bir şekilde değişiklik gösteren arketiptir (Voytilla’dan akt., Akgün, 2008, s. 51). Kahramanı çıkmış olduğu yolculuğundan saptırmak ister. Söylemiş olduğu yalanlar ile kahraman için güvensiz bir ortam oluşmasını sağlayarak, kaygı ve şaşkınlıklar yaratarak yolculuğu dengesizleştirir. Biçim değiştirenler, genellikle hikayede samimiyeti ve sadakat özellikleri şüpheli kişilerdir. Dramatik olarak hikayenin, önyargı ve inanç sorgulama noktalarıdır (Yücel, 2014, s. 23). “*Jung, biçim değiştiren arketipi açıklarken iki farklı yöneliminden bahsetmektedir. Anima ve animus olarak adlandırdığı kişilik dönüşümlerinde, anima erkek bilincindeki dişi tarafı, animus da kadın bilincindeki eril tarafı öne çıkarmaktadır.*” (Jung’dan akt., Delice, 2017, s. 13).

Kahramanın yolculuğundaki en değişken arketiplerden olan biçim değiştiren, güncel hikayelerde sıklıkla hikaye için farklı fonksiyonlar üstlenir. Genellikle erkek-kadın arasındaki ilişkilerde gün yüzüne çıksa da, eğer hikayenin yapısı gerek görülürse, dış görünümü ya da eylemleri değişiklik gösteren kişilikleri tasvir etmekte kullanılabilir (Vogler, 2009, s. 115).

Gölge: Jung’ın deyiimiyle, kişinin kabullenmek istemediği, görmezden geldiği, ket vurduğu, adeta, öğlen güneşinde bir cismin yere yansıyan gölgesi gibi etrafındaki insanların üzerine yönlendirdiği, karanlık veya diğer bir deyimle insanın kötü yanını temsil eden arketiptir (Adams, 1988, s. 97). İnsanın kişisel bilinç dışında var olan,

kendine dair sevmediği ve gün yüzüne çıkmasını istemediği için baskıladığı, kişiliğinin saklı kalan tarafıdır. İnsanın içinde yaşadığı toplum tarafından uygun görülmediği için kişiliğini yansıtırken baskıladığı, kendine dair utanç duygusunu uyandıran ve görmezden geldiği her şeydir. Gölge arketipi, insanın dünyaya gelişinden bu yana çoğunlukla aynı kalmıştır. Bunun nedeni ise gölgeyi oluşturan çoğu şeyin içgüdüsel ve doğal arzulardan oluşmasıdır. Şeytan ve cadı gibi kavramlar da aslında toplum tarafından istenilmeyen, uygun görülmeyen özelliklerin yani toplumun gölgesinin bedenleştirilmiş halidir. Hemcinsleri de insanın gölgesi olabilmektedir. İnsanlar karşılaştığı insanlarda, kendi gölgesini bulabilirler. Gölge, insanı insan kılan özelliklerdendir. İnsana dair sadece saf iyilik içeren bakış, sadece birer aldatmacadır. Aksine güneş ve güneş ile birlikte var olan gölge, birbirini dengeleyen unsurlardır. İnsanın, gölgesini idrak edebilmesi ve olduğu gibi kabul edebilmesi oldukça meşakkatli bir yaşam sürecidir (Fordham, 1999, ss. 61-64). Gölgenin ortaya çıkması ise farklı şekillerde tezahür ederken, eğer kişi kendi gölgesini uzun süre görmezden gelirse, gölgenin ortaya çıkışı daha acımasız ve zararlı şekilde olacaktır. Fakat gölge, aynı zamanda kişiye potansiyeli yüksek bir derinlik katar. İnsan, gölgesi olmadan derinliği olan bir karakterden, tek boyutlu, yüzeysel bir tipe dönüşecektir. Bunun nedeni ise gölge arketipinin, aslında sadece kötü kavramı ile karşılanan bir kavram yerine, primitif, hayvansal ve çocukça, kuvvetli ve beklenmedik olmasıdır (Le Guin, 2013, ss. 34-35).

“Dramda Gölge’nin işlevi, kahramana meydan okumaya ve onunla mücadele etmeye layık bir rakip sunmaktır. Gölgeler, bir çatışma yaratıp ölüm kalım durumuna soktukları kahramanların en iyi özelliklerini ortaya çıkarırlar. Bir öykünün, ancak barındırdığı düşmanın iyi olduğu nispette iyi olabileceği söylenir; çünkü güçlü bir düşman, kahramanı silkinmeye ve meydan okumaya yöneltecektir.”
(Vogler, 2009, s. 118).

Müttetik: Kahramana yolculuğu boyunca yüksek bir sadakat duygusu ile arkadaşlık edip, akıl verecek, kahramanı tehlikelerden uzak tutup, omzunu sıvazlayarak teselli edecek, bazen de sadece yolculuğuna şahitlik edecek arketiptir. Kahraman ile gerçekleştirdiği sohbetler ile, tetikleyici unsur olarak hareketin, ilk kıvılcımını yakar ve her zaman örnek bir vefa duygusu ile yanında olurken, bazen de kahramanın vicdanı rolünü üstlenir. Bu arketip için verilebilecek en ünlü örnekler, Don Kişot’un hikayesinde Sancho Panza, Sherlock Holmes’de ise Dr. Watson olabilir (Yücel, 2014, ss. 25-26). Bu

karakterler, kahramana ve kahramanın dünyasına dair merak edilenleri, kahramana iletme ve sorma fırsatı tanılırlar. Hayvan, öte dünyadan canlılar, yardımsever hizmetkarlar vb. gibi sunumlarla ortaya çıkabilirler. Psikolojik olarak bakıldığında, harekete geçmeyi bekleyen, yolculuğun duygusal kriz anlarında, insanın yanında olacak olan, yardımcı iç istidatlardır (Vogler, 2009, ss. 123-128).

Hilebaz: *“Oyuncu-hileci arketipi, muzipliği ve canlılığın gücünü kendinde toplar; değişim potansiyelini simgeler. Soytarılar, ele avuca sığmaz afacanlar, ortalığı karıştıran baş belaları, kahramanın neşe saçan can yoldaşları bu arketipi temsil ederler.”* (Tecimer, 2006, s. 131). Palyaçolar ve komik yardımcı figürler gibi temsilleri yayginken, üçkağıtçı kahraman gibi rollere de bürünebilirler. Yüksek egolara ders verme konusunda önemli bir psikolojik işleve sahip olan hilebaz arketipleri, mizah ile ahmaklığı ve riyakar tutumları gün yüzüne çıkartırlar. Değişim ve dönüşüme neden olarak, sığ ve durağan bir psikolojinin sıkıntılarını gidermek konusunda yardımcı olurlar. Hilebaz arketipi, değişimin heyecanını ve enerjisini kendi içerisinde barındırırken, aynı zamanda bir takım akıl oyunları ve beklenmedik ifadelerde mesajını da kahramana iletir. İnsanın kendisine çok fazla önem atfettiği durumlarda, bakış açısı farklılığı sağlayan hilebaz tarafı gün yüzüne çıkabilir. Dramatik olarak güldürmek yolu ile dikkatleri çekerken, endişenin ve kaygının, çatışmalar ve gerilimli ortamlar neticesinde arttığı durumlarda rahatlatma ve gevşeme işlevi de görürler (Vogler, 2009, s. 131). Hilebaz arketipinin, enerjisi, muzipliği ve çocuksu bir biçime sahip olması, Huizinga’nın “Homo Ludens” ifadesi ile tanımladığı “Oyuncu İnsan” terimi ile olan yakınlığı ile dikkat çekmektedir. Huizinga, oyunun, kültürden daha eski bir geçmişe sahip olduğunu söyler. Kültürün oluşabilmesi için öncelikle insana ihtiyaç duyulmaktadır fakat oyun, insandan da önce hayvanlarında oynadığı bir şeydir. Oyun, canlıların taklit etme güdüsünün tezahüründedir. Ciddi bir sınava hazırlanma ve aynı zamanda rahatlatma ritüelidir. Oyun kavramı, insanın ruhunda fiziksel bir tepkiden daha derin köklere dayanır (Huizinga, 2013, ss. 17-20). Bu kavramı merkezine alan hilebaz arketipi, hakkında Jung (2003),

“...belli ki bir “psikologem”, yani çok eski bir arketipik psişik yapıdır. Zira en belirgin tezahürlerinde, hayvansal düzeyin henüz pek üstüne çıkamamış, ayrılaşmamış insan bilincinin sadık bir yansımasıdır. Nedensel ve tarihsel bir açıdan bakıldığında, hilebaz figürünün

kökeninin bu olduğunu yadsımak pek mümkün değil herhalde.” (Jung, 2003, s. 126) demiştir.

2.6. Joseph Campbell ve Kahramanın Yolculuğu

2.6.1. Monomit

Joseph Campbell’in mitoloji konusundaki bilgi birikimini gözler önüne seren yapısı, 1949’da yayımlanan “The Hero With a Thousand Faces”, Campbell’in mitoloji hakkındaki yetkinliğinin ispatı olmuştur. Campbell eserinde, mitlere, zamanı geçmiş ve güncel bir değeri olmayan eserler olarak görmekten ziyade güncel değerini hala koruyan ve günümüze dair birçok geçerliliği içerisinde barındıran anlatılar olarak bakmıştır. Mitler sayesinde, kültür, yaşama dair yasalar ve insanlığın ortak bilincine dair aktarımlarını öğrenebildiğimizi düşünmüştür. Ortaya çıkardığı eserin, tabiri caizse mitlerin kullanım kılavuzu olmasını arzulayan Campbell, aslında günümüzün insanında da var olan, kendini tanıma, kendini gerçekleştirme, kendini değiştirme gibi duygusal ve zihinsel bir yolculuk barındıran inisiyasyonların, mitolojide tekrarlanan örüntüler ile paralellik gösterdiğini ve mitlerin zaman, mekan ve coğrafya açısından evrensel anlatılar olduklarını düşünmüştür. Carl G. Jung’un Nietzsche’den ilham alarak ortaya çıkardığı “arketip” kavramında olduğu gibi mitoslarda, arketipler, evrensel olarak tek bir anlama işaret etse de, adeta uzak bir yerde bulunan bir cismin varlığının biricik olmasına karşın, aynalardan yansıyarak farklı görünümde elde etmesi gibi yerelde farklı kılıklara bürünmüştür (Tecimer, 2006, ss. 106-107). Campbell (2010)’a göre, insan, dünyanın neresinde olursa olsun, ister bir Eskimo masalı dinlesin, ister Afrika’da büyücülük yapan bir kadının kehanetlerine kulak versin, karşısına çıkan hikayeler farklı görünümlere bürünse de aslında hepsinin özünde aynı tanıdık çağrışımlar vardır. Bu hikayeler, insana her seferinde aynı olağanüstü duyguları hissettirir ve görünmeyen derinliklerine dair bir merak ve heyecan uyandırır. (Campbell, 2010, s. 13).

Campbell, Adolf Bastian’ın izinden geldiğini düşündüğü Jung’un arketipsel formülünü, kendisi daha da ileri taşıyarak, bu terimi, mitosların yapısına uyacak şekilde adapte etmiştir (Oluk, 2004, s. 107). Campbell, mitosların işleyişine bakıp, evrensel bir geçerliliğe sahip olduğunu düşündüğü bu yapıya “monomit” terimi adını vermiştir. Bu tanım J. Joyce’un Finnegan’s Wake adlı eserinde de geçmektedir. Monomit, evrensel bir

formüle sahip, yaşamın var olduğu her yerde, aynı paternleri izleyerek, maceralar yaşayan kahramanın, Jung'un terimiyle arketipsel olarak yolculuğudur. Campbell ve Joyce, yeryüzündeki tüm mitosların içerisinde yer alan paternlerin, kahramanın yolculuğunda mevcut olduğu konusunda hemfikirken Walter Benjamin'de bu düşünceye katılanlar arasındadır (Benjamin'den akt., Yücel, 2014, s. 17). Monomit, ayrılma-aşama-dönüş şeklinde formüle edebileceğimiz bir arketip, üç aşamadan oluşan bir kahraman mitidir (Dökmen, 1983, s. 385). Yine Campbell (2010) 'a göre, *“Kahramanın mitolojik macerasının standart yolu geçiş ayinlerinde sunulan formülün büyütülmüş halidir: ayrılma-erginlenme-dönüş: buna monomitin çekirdek birimi denebilir.”* (Campbell, 2010, s. 42).

Monomitte kahraman sıradan dünyayı, konfor alanını, arkasında bırakıp, olağan dışlıkların hüküm sürdüğü farklı bir dünyaya gelir. Bu kısımda ancak masallarda olabilecek kadar absürt güçler ve zorluklarla karşılaşır. Aştığı güçlükler ve engeller, nihayetinde yolculuğun sonunda, sıradan dünyaya dönerken beraberinde geri götüreceği, daha önce görülmemiş, benzerlerine üstün bir güç ve kazanca dönüşecektir (Campbell, 2010, s. 42). Bütün efsanelerin kahramanları, ellerinde var olan, konforlu alanları içerisinde mevcut bulunan bir alışkanlığı, köhnemiş bir fikri, geride bırakarak, yeni bir şey yaratma arzusu ile henüz gün yüzü görmemiş fikirlerin cazibesine kapılarak, yolculuklarını tamamlayıp geri döndüklerinde artık peşinden koştukları yeniliği sıradan dünyada inşa eden, kurucu, yaratıcı olmuşlardır. Bu durum Budha'dan diğer tüm din sistemlerine kadar gözlemlenebilir bir şeydir (Campbell & Moyers, 2007, ss. 179-180).

“Bulunduğu mekândan ayrılarak çok uzaklara giden ve aşama geçirdikten sonra geri dönen bir kahramanın öyküsüyle, insanlığın evrensel bir tutkusu dile getirilmektedir. Bu tutku, insanın kendini geliştirme ve ruhsal dünyasını zenginleştirme arzusudur. Monomitos motifindeki kahraman, belli bir yerde, belli bir kişi değildir; her yerde herkeştir.” (Dökmen, 1983, s. 385).

Kahramanın çıktığı bu yolculuk veyahut Campbell'ın deyimiyle monomitler, sadece birçok kültüre ait mitleri bir araya getirmek ya da ayrı ayrı incelemek için basit bir formül değildir. Aslında monomitte anlatılan yolculuk, insanın psikolojik serüvenlerini temsilen çıktığı bir yolculuktur. İnsanın kendisine dair bir yolculuktur. Eski çağlardan günümüze, insanın kökenlerinden, bugüne, ulaştığı noktaya kadar uzanan bir ağacı toprağa bağlayan kökler gibidir. Mitoslar tarih boyunca bir araya

gelerek yaşıyan insanlık medeniyetinin biriktirdiği ortak bilincin korkularını, merak ettiklerini, sevdiklerinin aktarımını yaparak, insanlığın bir bütün olarak düşünülmesini sağlayan, çocukken herkesin dinlediği ve bildiği hikayeler gibidirler. Monomitler, her bir insanın içerisindeki kahraman olma potansiyelini gerçekleştirmek için çıkacağı serüvenlerin, anahtarları, yol göstericileridirler (Oluk, 2004, ss. 110-111). Campbell (2007)'ın da aktardığı gibi “*Otto Rank küçük ama önemli kitabı The Myth of the Birth of the Hero' da herkesin doğarken bir kahraman olduğunu...*” söyler (Campbell & Moyers, 2007, s. 165).

2.6.2. Yola Çıkış

Bütün hikayeler, kahramanları ve ona eşlik eden okuyucular ya da seyircileri, özel dünyalara doğru bir yolculuğa çıkardıkları için, hikayenin başlangıcında bir mihenk taşı belirlemek ve kahramanın başlangıçta içerisinde bulunduğu dünya ile ulaşacağı özel dünyaları kıyaslayarak, gerçekleşecek değişimlerin ayırdına varmak için temel hareket noktasını belirlemek adına ‘Sıradan Dünya’nın anlatımı ile başlar. Öncelikle, sıradan dünyayı görmek, hikaye ile birlikte görülecek diğer dünyaları sıradışı kılacaktır. Fakat yine de ‘Sıradan Dünya’ yolculuğun sona erdiği yer olacak olsa da yolculuk esnasında geçilen tüm özel dünyalar, alışıldıkça, sıradan dünyalar haline gelerek, maceranın devamında gidilecek diğer özel dünyalara geçiş için aşına olunan başlangıç noktalarına dönüşeceklerdir (Vogler, 2009, ss. 142-143).

Tetikleyici olay, katalizör gibi farklı başlıklar ile de nitelendirilen, Maceraya Çağrı’nın özünde, Sıradan Dünya ve kahramanın tanıtımından sonra, hikayeyi yani yolculuğun başlangıcı için herhangi bir hadisenin vuku bulması yatmaktadır (Vogler, 2009, s. 159). Genellikle, haberci arketipi tarafından iletilen bir mesaj veya haberle, bazı durumlarda ise herhangi bir doğa olayı, ölüm haberi, şehre yeni gelen biri ya da ölmek üzere olan birisinin vasiyeti aracılığıyla, kahramanın yaşadığı sıradan dünyasının konforu bozulur ve kahraman maceraya çağrılır. Kahramana ulaşan bu Maceraya Çağrı, aynı zamanda kahramanı seçim yapmaya zorlar ve sıradan dünyasının sınırları dışına çıkartıp, özel dünyalara doğru bir yolculuğun başlangıcına neden olduğu gibi aynı zamanda kahraman için büyük bir meydan okumanın da gerçekleşmesine neden olur. Bazen bu çağrılar, kahraman seçimini yapana kadar, ardı ardına iki veya daha fazla kez yenilenerek devam eder (Voytilla, 1999, s. 8).

“Bu, maceranın başlayabileceği yollardan biridir. Bir hata görünüşte yalnızca şans- beklenmedik bir dünyayı ortaya çıkarır ve birey pek iyi anlaşılamayan güçlerle bir ilişkiye sürüklenir. Freud’un gösterdiği gibi, kazalar yalnızca şans değildir. Bastırılmış arzuların ve çatışkılarının sonucudurlar. Yaşamın yüzeyinde, beklenmedik su kaynaklarının yarattığı dalgalanmalardır onlar. Ve bunlar oldukça derin, ruhun kendisi kadar derin olabilirler. Kaza bir kaderin boy vermesini sağlayabilir.” (Campbell, 2010, s. 65)

Kahraman, macera için gelen bu çağrı karşısında kimi zaman, alışmış olduğu Sıradan Dünya’nın sağladığı konfor nedeniyle kendisinde meydana gelen üşengeçlik, atalet veyahut içinde bastırıldığı korku ve çeşitli kaygı halleri sebebiyle, Sıradan Dünya’nın dışına çıkmak istemeyebilir. Devinim karşısındaki bu direnç noktası, “Çağrının Reddi” şeklinde isimlendirilir (Tecimer, 2006, s. 143). Mitler ve çeşitli halk masallarında, gerçek hayatta da olduğu gibi çokça kahramanın çağrıyı reddettiği durumlar bulunur. Fakat bu durum kahraman için var olan potansiyelin gerçekleştirilememesi nedeniyle içerisinde var olan yaşam enerjisinin kaybedilmesine ve harekete geçmek yerine, sabit kalmayı tercih ettiği için, problemlerinin ağırlığı altında kalmak gibi sıkıntılı sonuçlara yol açacaktır (Campbell, 2010, s. 73). Propp (2001), karşılaştıkları durum karşısında gönüllü olarak yola koyularak, çağrıyı kabul eden kahramanlara “Arayıcı Kahmanlar”, gönülsüz olarak çağrıyı reddetmesine karşın yola çıkmak zorunda kalan kahramanlar ise “Kurban Kahramanlar” olarak isimlendirir (Propp, 2001, s. 56).

Kahramanın yolculuğunun kemale erme sürecindeki yardımcısı olacak olan rehberin ilk işareti gerçekleştirilen bu çağrıdır. Çağrıyı kabul ederek yolculuğuna başlayan kahraman, çoğunlukla ilk olarak, karşılaşacağı, gücünü aşan kuvvetlere karşı, kendisine büyümlü eşyalar, tılsımlar gibi araçlar sağlayacak olan rehber, bilge, yaşlı kadın veya yaşlı adam ile karşılaşarak, yolculuğuna ilahi bir yardım ile devam eder. Yolculuğun bu bölümüne “Doğaüstü Yardım” bölümü denir. Bu karşılaşma ve yardım kahramanın cesaretle ilerlediği sürece, ilahi gücün, kritik eşik ve kriz anlarında dahi yanında olacağını gösterdiği bir güvencedir. Gönülsüz kahramanlar dahil olmak üzere, ümidin kesildiği birçok kişi yolculuğunda doğaüstü bir yardım alabilir (Campbell, 2010, ss. 83-90).

“Kahraman, kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle birlikte macerasında, aşırı güç bölgesinin girişindeki “eşik muhafızı”na gelinceye dek ilerler.” (Campbell, 2010, s. 94). Kahraman, yolculuğunun ikinci bölümünde, özel dünyanın kapısının eşiğindedir. İlk eşiğe kadar olan süreçte, kahraman kendisini gerek rehberin yardımı gerekse de korkuları ve şüpheleri ile yüzleşerek hazırlamıştır. Hikayedeki en kritik noktalardan biri olan ilk eşik, kahramanın artık rüştünü ispatlama yolunda idealleri uğruna kendini adadığı, yola çıkış bölümünün en önemli noktasıdır (Vogler, 2009, s. 191). Sıradan Dünya’yı, Özel Dünya’dan ayıran eşiğin geçilmesi için hazır olan kahraman, kimi zaman rehber tarafından arkadan itilerek, kimi zaman bir yakını veya sevdiği bir kişinin alıkonulması sonrası kapıdan geçmek zorunda kalır. Artık burası kahraman için geri dönülemez noktadır. Burada kahramanın üzerine aldığı risk had safhaya çıkmaktadır (Voytilla, 1999, s. 9). Eşikten geçebilmek kolay değildir çünkü sınırları korumakla görevli eşik muhafızlarının aşılması gerekmektedir. Eşik muhafızı kahramana karşı bir meydan okuma gerçekleştirir. Bu meydan okumaya karşı koymak önerilmese de, kahraman yolculuğunun devamı için bazı zor kararlar vermek zorundadır (Jung’dan akt., Cura, 2018, ss. 17-18). Eşik gardiyanları, kahramanlar için aşıldığında, niyetlerini sınavan birer müttefike dönüşebilirler. Fakat bu durum tamamen kahramanın cesaretle karar verip, bilinmeyene doğru attığı inanç sıçraması ile gerçekleşir (Vogler, 2009, ss. 193-194).

Eşik Muhafazasını bir şekilde egale ederek, eşiği geçen kahraman, artık özel dünyanın sınırları içerisindedir. Kahramanı, Yunus peygamberin düştüğü gibi balığın karnı, Yusuf peygamberin atıldığı gibi bir kuyu ya da bir içerisine gireceği bir mağara beklemektedir (Sarıççek, 2020, s. 50). Kahramanın içerisinde bulunduğu, yeniden dünyaya gelme durumu, “Balınanın Karnı” isimli bölümde anlatılmaktadır. Kahramanı, sıradan dünyadan kesin bir çizgi ile ayrı kaldığı bu bölüm, bir nevi kahramanın dünyaya yeniden gelmesini simgelemektedir (Akgün, 2008, s. 72). *“Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir. Kahraman, eşiğin gücünü ele geçirmek ya da onunla uzlaşmak yerine bilinmeyenin içinde kaybolur ve ölmüş gibi görünür.”* (Campbell, 2010, s. 107).

2.6.3. Erginlenme

“Eşîği aştıktan sonra, kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Bu, mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır; mucizevi sınavlar ve işkencelerle dolu bir dünya edebiyatı yaratmıştır. Kahraman bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğaüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Ya da insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu ilk kez burada da farkedebilir.” (Campbell, 2010, s. 113).

Kahraman artık, özel dünyanın sınırları içerisinde bulunmaktadır ve burada görmüş olduğu her şey sıradan dünya ile farklılıkların daha da belirginleşmesine yol açmaktadır. Bu dünya da kahramanı, dostlar ve düşmanlar gibi karakterler beklerken, yanında olarak güveneceği müttefikler bulmak zorunda olan kahraman, bir dizi sınavlardan geçerek arınma sürecine girmiş olur. Kahraman ileride karşılaşacağı daha büyük sınavlar için güçlenme fırsatı bulacaktır. Bu aşamada rehberden de bolca yardım ve tavsiye alan kahraman, karşılaştığı güçlükler sayesinde, kendisini tanımaya devam eder (Tecimer, 2006, ss. 159-162).

“Genellikle bütün engeller ve devler aşıldığında gelen en son macera, başarılı kahraman ruhun Dünyanın Kraliçe Tanrıçasıyla mistik evliliği (ieroç yaμç [hieros gamos]) olarak sunulmuştur.” (Campbell, 2010, s. 125). Bu aşamada kast edilen şey sadece temel düzeyde bir cinsel birleşim değildir. Kusurların giderilmesi, yarım kalan kahramanın kemale ererek, bir nevi ilahlaşmasıdır (Tecimer, 2006, s. 171). Jung’un, bahsetmiş olduğu Anima ve Animus’un ideal birleşimi yani kadın ve erkeğin bir araya gelerek tek vücutta buluşması, noksanlıkların yitirilmesi ve kahramanın tamamlanmasıdır (Akgün, 2008, s. 73).

Kahraman, yolculuğunu baltalamaya ve onu yoldan çıkarmaya çalışan bir varlık ile karşılaşır. Bu bölüm ‘Baştan Çıkarma’ olarak adlandırılır. Kahramanın, düşmanları tarafından kullanılan baştan çıkarmak ile görevli karakter, onu yolundan alıkoymaya, pes etmesini sağlamaya ve en kolay olan tercihi yaparak, geri dönmeye ikna etmeye çalışır. Bu figür kimi zaman bir tehdit ile kimi zaman da mutluluk vaat eden bir teklif ile kahramanı yoldan çıkarmaya çalışır (Tecimer, 2006, s. 173).

Kahramanın çıktığı bu yolculukta baba figürü, tanrı ile eşleşir. Campbell, verdiği örneklerde, tanrıların sahip olduğu öfke ve gazabın, kahramanın maceraya devam edebilmesi için hoşnutsuzluklarını gidermesini, "Babanın Gönlünü Alma" olarak isimlendirdiği bölümde ifade eder (Sarıçiçek, 2020, s. 52).

“Babayla karşılaşacak olan kahramanın sorunu, ruhunu, bu devasa ve acımasız kozmosun bunaltıcı ve akıldışı tragedyalarının Varlığın görkeme tamamen egemen olabileceğini anlayacak kadar korkusuz kılmaktır. Kahraman yaşamı kendisine özgü kör noktasından aşar ve bir an için kaynağı görür. Babanın yüzünü görür ve anlar - ikisi bir araya gelmiştir.” (Campbell, 2010, s. 167).

Baba figürü, genç kahramanın, özel dünyaya girebilmesini sağlar. Erginleşmenin gereklerini yerine getirmek zorunda olan evlat, babası ile mücadele ederek, kendisini kanıtlar (Campbell’dan akt., Akgün, 2008, s. 74).

Ölümünün ardından yeniden dünyaya gelen kahraman, artık bir nevi ilahlaşır. Cahilliğin son kalıntılarının da üstesinden gelir. Bu bölüme “Tanrılaşma” denir. Kahraman artık kemale ermiş, aydınlanma yaşamış, manevi idraki gerçekleştirmiştir. İçerisinde olduğu yolculuğun nerede başlayıp, nerede bittiğini ve daha da önemlisi neden olduğunu bilmektedir. Yolculuğun sonunda kahraman, manevi olarak bir mükafata layık görülecektir. Yolculukla beraber, kendisini de tamamlayan kahraman, yolculuğunu tamamlamış diğer kahramanlarla birlikte, Valhalla gibi farklı bir dünyada, yani özel bir dünyada yaşamını sürdürecektir (Tecimer, 2006, s. 176).

En büyük korkusu olan ölüm ile yüzleşen kahraman, buradan da başarıyla çıktığı için artık korkusuzdur. Tüm engelleri aşmıştır. Aradığı ödülü kazanmıştır. Ödül, kahramana farklı biçimlerde gelebilir. Kimi zaman ölümsüzlük suyu gibi bir iksir, kimi zaman, büyümlü bir kılıç, kimi zaman da sevgiliyle uzlaşma gibi durumlar ödülü oluşturabilir (Voytilla, 1999, s. 11). Kahraman bazen ödülü hırsızlık yöntemi ile ele geçirmek zorunda kalabilir. Çünkü maceranın sonunda, kahraman her zaman hak ettiği şeyi alamayabilir. Nihayetinde bu bölüm artık kutlama yapma yeridir. Kahraman hak ettiği başarıyı kutlayarak vakit geçirir. Campbell bu bölümü ‘Nihai Ödül’ olarak adlandırırken, kahramanın yolculuğunu tamamlayarak, kazanmış olduğu yeni hali ile hak ettiği ayrıcalıklar kulübüne girmesine ‘İnisiyasyon’ demiştir (Vogler, 2009, ss. 248-252). Kahraman artık, mükemmel ve ebedi insan olarak yeniden doğmuştur. Bu

aşamadan sonraki görevi ise geri dönüş yolculuğuna başlayarak, yolculuk boyunca öğrendiği şeyleri, bu kez öğretmek olacaktır (Jung'dan akt., Miller, 2000, s. 68).

2.6.4. Dönüş

Kahramanın içerisinde bulunduğu yolculuk, birtakım yardımlar vasıtası ile sonsuz kaynağa dokunup, sona ulaştığında, artık geri dönme vaktinin geldiği anlaşılır. Monomitin yapısını oluşturan tam çevrim, kahramanı, kazandığı ödül ya da bilgelik ışıltılarını, sıradan insanların dünyasına geri götürmesini gerektirir. Fakat bazen kahramanlar, “Dönüşün Reddi”ni seçerek, sonsuzluğa karışmayı tercih edebilirler (Campbell, 2010, s. 222). Kahraman, yolculuğunu tam olarak tamamlayabilmek için dönüş yoluna girmeyi kabul etmesi gerekir fakat özel dünyada elde ettiği başarılar ve kazanımlar, zaman zaman kahramanı dönüşün reddi konusunda cesaretlendirebilir. Geri dönüş yolunda da ilk eşiğin aşılması gibi tetikleyici bir olaya ihtiyaç duyulabilir. Bu noktada kahramanın alacağı aksiyon hikayeyi yeniden dizayn edecektir (Voytilla, 1999, s. 11).

Campbell (2010), “Büyülü Kaçış” ismini verdiği bu bölümle ilgili:

“Zafere ulaşan kahraman eğer tanrı ya da tanrıçanın kutsamasını elde ederse ve toplumun yeniden yapılanması için bir iksirle birlikte dünyaya dönmekle görevlendirilirse, macerasının son aşamasında doğaüstü efendisinin tüm güçleriyle desteklenir. Diğer yandan, eğer ganimeti muhafızının karşı çıkışına rağmen elde ettiyse ya da kahramanın dünyaya dönme arzusu tanrılar ve şeytanlarca uygunsuz bulundysa, o zaman mitolojik çevrimin son aşaması hareketli, genellikle gülünç bir takip olur. Bu kaçış büyüğü engelleme ve kurtulma mucizeleriyle karmaşıklaşabilir.” (Campbell, 2010, s. 225).

Kahraman, bazen çıkmış olduğu bu yolculuğun dönüş kısmında, “Dışarıdan Gelen Kurtuluş” isimli bölümde, yardım aracılığıyla sıradan dünyaya geri getirilebilir (Campbell, 2010, s. 235). Kahraman, çıktığı bu uzun ve meşakkatler ile dolu olan zorlu yolculukta bazen kendisini taşıyacak güce sahip olamayabilir. Zorlu mücadelelerin ardından dönüş yolunda vazgeçmek üzereyken, dışarıdan gelen beklenmedik yardım ile birlikte eşiğe ulaşmak adına son bir gayret gösterecektir (Tecimer, 2006, s. 186).

Geriye dönüş yolunda kahramanın önemli problemlerinden bir tanesi, kendini gerçekleştirmesine olanak veren, başarılı bir maceranın ardından, özel dünyadan ayrıldıktan sonra geri döneceği, sıradan dünyadaki, anlamsız gelen koşuşturmacalar, klişeler, günlük rutinler gibi şeyleri, özel dünyada gördüklerinden sonra gerçek olarak algılamak zorunda olacak olmasıdır. Hayal perdesi bir kere inmeyegörsün insan, hakikatin görünümü sonrası, tekrar perdenin önündekilere odaklanmakta elbette güçlük çekecektir. Kahraman, ölümsüzlük gibi yücelikleri tattıktan sonra neden sıradan dünyaya geri dönsün ki? Gidilmesi kolay olan yolu tercih edip, sıradan dünyayı kaderine terk ederek, yüceldiği makama geri dönmek ve eşiği sınıksız kilitlemekte, kahraman için epeyce geçerli bir yol olacaktır (Campbell, 2010, s. 247). Kahramanı ‘Dönüş Eşiğinin Aşılması’ bölümünde, yine eşik muhafızları bekliyordur. İlk seferden farklı olarak bu sefer kahramanı, dönmek için ikna etmeye çalışacaklardır. Kahraman bu kısımda da sıradan dünyaya dönebilmek için eşik muhafızlarını aşmak zorunda kalacaktır. Üstelik bu sefer bu girişim daha da zor olacaktır çünkü kahraman sıradan dünyaya döndüğünde, kazanımlarını da beraberinde götürüp paylaşmak isteyecektir. Fakat halk ona aldırış etmeyebilir. Bu tavırlar, yapılan yolculuğu adeta boşa çıkartır. Kahraman, bu ihtimal ile birlikte artık özel dünyanın kapılarının tamamen kapanmasını da hesaba katarak, dönüşü gerçekleştirmelidir (Tecimer, 2006, ss. 187-188).

Kahraman bu aşamanın ardından, sıradan dünyaya mahir bir usta olarak, sağlam bir bilinç ile dönüş sağlamıştır. Bu dönüş esnasında benliğinin tüm yönleri, Campbell’ın bölümün ismi için seçtiği başlık gibi “İki Dünyanın Ustası” olarak tamama erdirilmiştir (Mains, 2001, ss. 7-8).

Kahraman, Sıradan dünya ile özel dünya arasında, Nietzsche’nin deyiimiyle adeta “Kozmik Dansçı” gibi ağırlığını, ahenkle, yüzeye yayarak, sevinç içerisinde, usulca dönerek, bir yerden diğerine doğru zıplayarak dans eder. İçinde bulunduğu dünyanın ilke ve kurallarını, diğer dünyalarınki ile ayırt edebilir. Herhangi bir dünyada öğrendiği erdemleri, diğer dünyalarınkiler ile karıştırmaz ve iki dünyanın mantığını sentezleyerek, istediği zaman özel dünyaya, istediği zaman da sıradan dünyaya gidip gelebilir. Bu da ustanın kabiliyetidir. Belki sadece bir anda tek bir yerde bulunabilir ve bulunduğu yerin geçerli dilini kullanır fakat bu öteki dünyaların kavranmasına mani değildir. (Campbell, 2010, s. 258).

Bütün bu maceranın nihayete ermesiyle birlikte, kahraman, tüm korku ve kaygılarını yenmiş, huzura kavuşmuş her kişi gibi, Campbell’ın “Yaşama Özgürlüğü”

olarak isimlendirdiği duygu durumuna yükselir. Yolculuğun başlangıcındaki kişi ile, sonundaki kişi arasında büyük bir değişim yaşanmıştır (Sarıçiçek, 2020, ss. 55-56). *“Yolculuğunun son aşamasında kahraman, kahramandan yol göstericiye ve daha sonra da yol göstericiden efsaneye doğru evrilerek mitolojik karakter gelişimini tamamlar.”* (Indick, 2011, ss. 187-188).

Artık hikâyenin gidişatı tamamen ermiş, sıradan dünyanın dengesi yeniden sağlanmış ve kahraman, tamamladığı yolculuktan sonsuza kadar esinler taşıyarak, yeni bir yaşama ilk adımını atabilir (Voytilla, 1999, s. 12). Campbell (2010)’a göre, dönüşün sonucunda insan, yaşamak yükünün altında ezilmekten kurtulur ve bilincinin evrensel irade ile birlikte hareket etmesini sağlayarak yaşamı, kendisi için bir kahır olmaktan çıkarıp sonsuzluk ile ilişkilendirir (Campbell, 2010, s. 267).

Joseph Campbell’ın “Monomit” olarak isimlendirdiği bu yolculuk, üç ana başlık altındaki bu bölümlerden oluşmaktadır. Campbell’ın eserleri, sinema sektörü için tekrar gözden geçirilerek, film eleştirileri ve senaryo yazım teknikleri konusunda önemli bir kaynak olarak Hollywood sinemasında yerini almıştır (Akgün, 2008, s. 77).

2.7. Anti-Kahraman

“Antikahraman adından da anlaşılacağı üzere kahraman olmayandır. Hatta kahramanın özelliklerini bilinçli bir şekilde reddeden, onda olmayan özellikleri yansıtan bir anlatı kişisidir. Antikahraman, modernitenin sonucunda yaygınlık kazansa da kökleri Antik Yunan’a kadar uzanır. Ancak hâkim karakter hâline gelmesi moderniteyle olur.” (Acar, 2020, s. 117).

Baldick (2001)’e göre anti-kahraman, klasik kahramanın davranışları arasında var olan asillik ve yücelik gibi özelliklere sahip olmayan, dramatik anlatının başrolü, merkezi karakteridir. Batı romanında önemli bir yeri olan anti-kahraman kültürü, Cervantes’in Don Kişot (1605, 1615) isimli yapıtından beri ideal kahramanlığı, parodi çerçevesinde ele almaktadır (Baldick, 2001, s. 13). Daha detaylı bir tanımlamada ise eserin başkarakteri olarak yer alırken, kahraman ile arasında benzerlik bulunmayan, modern romanlarda yer alan ana karakter olan anti-kahraman, asalet, seçkinlik ve güç gibi değerlere sahip olmayan, önemsiz, kötü, güvenilmeyen, dolandırıcı bir kişilik olarak tanımlanmaktadır (Abrams’tan akt., Delice, 2017, s. 26). Anti-kahraman, klasik

anlamıyla, zayıflıkları ve sıkıntıları sebebiyle kahraman olamama durumuna maruz kalan, kimlik bunalımları yaşayan başrol veyahut başkarakterdir. Anti-kahraman, kahraman gibi içerisinde bulunduğu topluluğa yani çevresine hizmet edemez, kendi menfaatleri ön plandadır (Henderson'dan akt., Yücel, 2014, s. 20). Cuddon (1992)'a göre Anti-kahraman, eski moda anlamda yani geleneksel kahraman olan, kahramanca eylemler yapabilen, atılgan, güçlü, cesur ve becerikli bir karakterin tam zıttı ya da kısaca 'kahraman olmayan' bir figürdür. Anti-kahraman, çok sayıda başarısızlık yaşadığı için adeta başarısızlık mesleğini icra eden kişi gibidir (Cuddon, 1992, s. 46).

Vogler (2009)'a göre, anti-kahraman kavramı, anlaşılması zor ve çelişkiler içeren bir kavramdır. Anlaşılır bir şekilde ifade edilmesi adına Anti-kahraman, Kahraman'ın tam tersi olarak algılansa da aslında kahraman arketipinin içinde barındırdığı özel bir türdür. Anti-kahraman, içerisinde bulunduğu toplumun gözünde kötü ve dışlanmış bir karakter gibi gözükebilir. Fakat seyirci, kendisini aykırı gibi gözüken bu karakter ile özdeşleştirir. Bunun nedeni ise herkesin, toplum içerisinde zaman zaman dışlandığını hissetmesidir (Vogler, 2009, s. 78). O'Faolain, Anti-Kahramanlar için geleneksel kahramanların aksine, daha karışık ve plansız bir biçime sahip olduklarını söyler. Toplum tarafından dışlandıkları için, kabul görmezler. Yabancılaşmışlardır. Yaşama adapte olamamışlardır. Bu yüzden bütün gayret ve çabalarının çoğunluğu, öz benliklerini tanımlama üzerine kuruludur (O'Faolain'den akt., Altunpınar, 2018, s. 19).

Kahraman, anti-kahraman ve başkarakter terimleri, kullanımlarından dolayı birbirini ile karıştırılabilmektedir (Kadiroğlu, 2014, s. 16). "Kötü adam" tanımı ile kolayca karıştırılma ihtimali olan anti-kahraman, aslında tamamen farklı bir karakterdir. Mit ve klasik anlatılardaki geleneksel kahramanın sahip olduğu cesaret ve onur gibi değerli erdemlere önem vermez. Anti-kahraman, acımasız, gaddar, alay eden, kibirli, pesimist ve toplumun normu haline gelmiş değerleri tanımamak gibi kötü adamların üstlendiği niteliklere sahipken, geleneksel kahraman anlayışına sahip içgüdüleri ile serüveninde ilerlemeye devam eder. Anti-kahramanda vazifesini, geleneksel kahraman gibi yerine getirir. Fakat bu süreçte kullandığı yöntem farklılıklarından dolayı, seyirci veya okur ile empati kurması zor olan bir karakter olsa da, bu durum görmezden gelinmesine neden olmamaktadır (Elmacı, 2012, s. 171).

Kahramanların, zaman içerisinde farklı kimlik ve özelliklere bürünerek, insanlığın oluşturduğu anlatılarda ortak olarak kendisine yer edindiği gibi anti-kahramanlar da yine aynı süreci takip etmiştir. Bu nedenle yazılı eserlerden daha önceki dönemde anti-

kahraman olgusunun izlerini sürebilmek, dikkate alınan bir görüştür. Bu bakış açısı, anti-kahramanın kökeni ve kullanımının çok daha eski zamanlara dayandığı fikrini ön plana çıkarır (Akgün, 2008, s. 35). *Anti-kahramanlar tarihte ilk olarak Antik Çağ'da Yunan tragedyalarında ve Orta Çağ'da İspanyol pikarolarında görülmektedir. Lamont'a göre Odisse, edebiyat tarihindeki ilk anti-kahraman olarak değerlendirilebilir* (Lamont'dan akt., Diker, 2020, s. 281). “*Anti kahraman olgusunun en erken örneklerinden birisi olarak İspanyol yazar Miguel de Cervantes Saavedra'nın on yıl arayla iki cilt olarak yayımlanan Don Quixote (Don Kışot) (1605, 1615) adlı eseri işaret edilir.*” (O'Faolain'den akt., Akgün, 2008, s. 35).

Anti-kahraman kavramını ilk kez kullanan ve açıklayan eser hakkında farklı görüşler ve kaynaklar mevcut olsa da, genel kanı, "Karşıt-Kahraman" anlamına da gelen anti-kahraman terimini, hikayenin ana kahramanı veya başrolü olarak kullanan ilk kişinin Fyodor Dostoyevski olduğudur. Dostoyevski, bu tanımı "Yeraltından Notlar" (1864) isimli yapıtında kullanmıştır (Bromber'ten akt., Kadiroğlu, 2014, s. 4). “*Kimilerine göre ise, Richard Steele'ın 1714 yılında yayınlanan “The Lover and Reader” adlı eseri kabul edilmektedir.*” (Kadiroğlu'ndan akt., Delice, 2017, s. 27).

Bugün tanıdığımız haliyle anti-kahraman, Dostoyevski'nin kaleminde formuna kavuşup, 20. Yüzyılda betimleyici nitelikleri ile vücut bulmuş olsa da, aslında ortaya çıkan bu formun kökeni, daha eski dönemlerde var olan anlatı karakterlerine dayanmaktadır. Anti-kahramanın doğuşuna öncülük eden bu karakterler, kendilerine has bazı nitelikleriyle anti-kahramanı etkileyen Avrupa'nın çeşitli yerlerinde, farklı zamanlarda var olan sahte kahramanlardır. Bunlara örnek olarak İspanya'daki başarılı Don Kışot örneği ile bilinen ‘pikarolar’, Yahudilerin kendilerine has, ‘Schlemiel kahramanları’, İngiltere’de var olan ‘byronik kahramanlar’, Fransa’da, ‘burjuva kahramanlar’, anti-kahraman kavramının öncü habercileridirler. Klasik kahraman klişelerinin, sahte kahramanlarda var olmaması, onları geleneksel kahraman figüründen farklı gösterirken, bünyelerinde barındırdıkları, ideolojilerinin peşinden gitme durumu ve kahramanı taklit motivasyonları onların tam anlamıyla anti-kahraman olamama durumuna sebep olmaktadır. Genel anlamıyla sahte kahramanlar, geleneksel kahramandan anti-kahramana dönüşümü sağlayan öncü karakterlerdir (Acar, 2020, s. 120).

Vogler (2009) 'a göre Anti-kahramanlar iki türe ayrılır:

- 1) İzlemeye alışık olduğumuz, klişe kahramanlar gibi davranış sergileyen fakat, problemli ve olağandışı davranışları fazlaca mevcut ve kahramanlık için kusursuz olmak yerine bazı niteliklerden noksan olan anti-kahramanlar.
- 2) Hikayenin seilmeyen ya da hayranı olunmayan, kötü karakter gibi gözükürken, davranışları yargılanmaya müsait, merkezi role sahip kişiler, trajik kahramanlar.

İlk tür anti-kahramanlar, genellikle toplum tarafından kabul görmeyen, dışlanmış ve yalnız karakterlerdir. Bu tarz karakterler çoğunlukla eski polis, ordu'da asker vb. gibi hayallerini gerçekleştirememiş bireylerdir. Hayata istedikleri yerden tutunamadıkları için, dedektiflik, kaçakçılık, kumarbazlık benzeri işler ile uğraşırlar. Genelde onurlu fakat isyankar tiplerdir. Yaşadıkları toplumun, ahlaki çürümesinden, uzak durarak, seyircilerin empatisini elde ederler. İkinci tür anti-kahramanlar ise genellikle klasik trajik kahraman ile benzerliği ile dikkat çeker. Kendi içlerinde egoları veya şeytan ile verdikleri mücadelelerden yenik ayrılan, kusurlu karakterlerdir. Sahip oldukları üstün özellikleri, kusurları karşısında mağlup olmuştur. Bazı anti-kahramanlar seyircide hayranlık uyandırmasa da, bu karakterlerin yenilgilerini izlemek, seyirciye zevk vermektedir (Vogler, 2009, ss. 78-79).

Anti-kahramanının temellerinin atıldığı, romantik kahramanın ortaya çıkması ve ardından modern anti-kahramana giden yolu açtığı dönemde de benzer bir durum bulunmaktadır. On dokuzuncu yüzyılda meydana gelen Napolyon Savaşları, tıpkı dünya savaşlarında olduğu gibi sonrasında insanlarda bıraktığı tahribat sayesinde, edebiyat, felsefe ve birçok sanat dalında kahramanlık kavramının tekrar ele alınarak tartışıldığı bir dönemi doğurmuştur. Modern anti-kahraman fikrinin öncüsü Dostoyevski'de bu dönemlere tanık olmuştur. Yaşanılan sorunlar karşısında, eleştirilerini sakınmayan düşünürler, anti-kahramanlar gibi anormal karakter analizleri ve sonuç olarak ortaya çıkardıkları eserler ile zamanın atmosferini eserlerine yansıtmışlardır. Romantik yapıtlardaki başkarakterler, modern, toplum tarafından dışlanmış modern anti-kahramanların ataları olarak nitelendirilmektedir (Mulgan ve Davin'den akt., Kadiroğlu, 2014, ss. 23-24).

Birinci Dünya Savaşı ve kısa bir süre sonra ortaya çıkan İkinci Dünya Savaşı, Napolyon dönemine kıyasla daha büyük bir etki ile var oluşunu sorgulayan ve geleceğe dair umudu kalmayan bireyler ortaya çıkarmıştır. Bu kişilerin arasında, dışlanma ve yabancılaşma gibi özellikler barındıran anti-kahraman karakterlerini oluşturan yazarlar da bulunmaktadır (Kadiroğlu, 2014, s. 26). “*Modern edebiyatta özellikle Dostoyevski, Kafka, Sartre, Camus ve Beckett gibi ünlü yazarların eserlerinde anti-kahramanın varoluşçuluk felsefesiyle ilişkilendirildiği görülür.*” (Moran’dan akt., Diker, 2020, s. 283). “*Yirminci yüzyıl felsefesi ve edebiyatı, içinde yaşadığı toplumdan uzaklaşmış, kendi içine dönük, yabancılaşmış birçok mağdur karakter doğurmuştur.*” (Kadiroğlu, 2014, s. 23).

Dostoyevski ile yapısı şekillenen, ardından ortaya çıkan birçok örnek ile birlikte, yazıldığı dönemi yansıtan bir göstergeye dönüşen anti-kahraman karakteri, topluma uyum sağlamak için çaba sarf eden, fakat bu isteğini yerine getiremeyen, dışlanmış ve yabancılaşmış bireyi temsil etmektedir (Kadiroğlu, 2014, s. 23). Moran (1988), Dostoyevski’nin romanında yer alan, yer altı adamı olarak bilinen kitabın başkişisini tanımlayabilmek için ilk kez kullandığı anti-kahraman terimi hakkında, Rus edebiyatında “gereksiz adam” olarak adı geçen bu karaktere vurgu yapar. Gereksiz adam, keskin bir zekaya sahip, duyarlı fakat pesimist, toplumun karşısında olumsuz tanımlanan bir kimliğe sahip olarak nitelendirir. Moran’a göre anti-kahramanın iyi niyeti, saman alevi gibi bazen yanıp sönsede, çoğu zaman eylemi gerçekleştiremez ve yenilir. Bu karakteri en iyi tanımlayan örnek, Gonçarov’un Oblomov (1856) isimli karakteridir (Moran, 1988, ss. 53-55).

Akıl, modern çağda insanoğluna atfedilen ve onu ilerletecek en önemli özellik gibi gözükmüşken, anti-kahramanlar ile gördüğümüz şey aklın laneti ile başlayarak, bilinçdışına esir olma halidir. Bu durum ile mücadele edemeyen anti-kahraman, kaçış için yeraltını seçer. Bilinciyle baş başa kalır. Dış dünyaya uyum sağlayamaz. Anti-kahramanlar genelde işsiz karakterler oldukları için, modernitenin temelinde var olan dayanışma içerisinde de kendilerine yer edinemazler. Fakat bu duruma rağmen ne modernitenin dışına çıkabilirler, ne de yıkıp geçebilirler. Anti-kahramanlar ayrıca klasik kahramanın aksine, her şeyi yapabilme kudretlerinden yoksundurlar. Kahraman gibi toplumsal olmanın aksine bireysellikleri dahi problemlidir. Anti-kahramanın geleneksel kahramandan farklı olan bir diğer özelliği de sınırlanmış olmasıdır. Geleneksel kahraman her şeyi yapabilen biriyken anti-kahraman kısıtlı bir bilgiyle hareket eder.

Anti-kahramanlar toplumda var olan ötekilerdir. En büyük düşmanları, kendi benlikleridir. Toplumu kurtarmak gibi büyük sorumlulukları yoktur. Uyum sağlayamadıkları düzen, iç dünyalarında kaosa dönüşür (Acar, 2020, s. 117). Modern dönemdeki anlatılarda var olan kahramanın yetersizliklerini, anlam arayışı sayesinde farklı şekillerde tamamlaya çalışan modern insan, modern anti-kahramanın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Anti kahramanlar, modern dünyadaki kurallara ve klişelere uymayan, toplumun içerisinde benliği ile var olamamış, uyumsuz, ayırksı karakterlerdir (Kiraz Demir'den akt., Erdal, 2023, s. 138).

Modernitenin, akıllı egemen kılarak, geliştirdiği teknoloji ile birlikte insanlığın ilerlemesine destek olması ümit edilirken, üretilen silahlar ve savaş araçları sadece yıkımın gelmesine destek olmuştur. Savaşın ardından metropolleşme, metalaşma, endüstrileşme ve tüketim gibi değişen kültür değerlerinin, modern anti-kahramanların ortaya çıkışına neden olduğu gözlemlenir (Diker, 2020, s. 282). Bölünmüşlüğü birlikteliği olan modern yaşamın kahramanı, modern anti-kahramandır. İkinci Dünya Savaşı sonrası belirginleşerek, metinlerde rastlanan anti-kahraman artık modern anti-kahraman olmuştur. Quinn'de anti-kahraman karakterinin var olan ilk edebi eserlerde kullanılmasına karşın, Frye'ın deyimiyle 'ironik kipe' ait zamanlarda üretilen modern yapıtların, vazgeçilmez bir parçası olduğunu vurgular (Quinn'den akt., Turan Tilbe, 2019, s. 154). Cuddon, "savaş sonrası anti-kahraman" tiplemesi hakkında, geleneksel kahraman figürlerinden farklı olarak, bu karakterlerin hayatın anlamını sorgulayan ve varoluşun anlamsızlığına odaklanan düşünce yapıları ile boğuştuklarını belirtir. Bu anti-kahramanlar, kendilerini daha yüce bir gaye için feda etme kaygısı taşımazlar ve savaşın ortaya koyduğu gerçeklerden sonra, daha çok kişisel çıkarlarına odaklanmayı tercih ederler (Cuddon'dan akt., Diker, 2020, s. 282). Modern anti-kahramanların en önemli niteliklerinden bir tanesi de eylemsizliktir. Modernitenin kalbinde yer alan temel ilkeler olan hız ve eyleme geçme anlayışının aksine, anti-kahramanların, bu esasları uygulamayarak modern topluma ait bir parça olmanın şartlarını yerine getirmezken, bu durum aynı zamanda anti-kahraman için modern topluma yönelik bir başkaldırıya dönüşür. Klasik kahraman da var olanın aksine harekete geçme özelliğinin, anti-kahramanda bulunmayışı aradaki en temel farklardan birini oluşturur. Klasik kahramanın lakabını dahi eylemleri sonucu alırken, modern dönemde, anti-kahraman için harekete geçmek anlamsızdır. Modern anti-kahramanın eylemleri düşünce dünyalarında gerçekleşir. Zihinlerinde, algıları sonucu oluşturdukları atmosfere

mahkum olarak hayatlarına devam ederler. Bu durumdan kurtulmayı düşünmek dahi anti-kahramanlar için mümkün değildir (Acar, 2020, ss. 112-113).

Anti-kahraman karakteri, 20. Yüzyılda o kadar çok kullanılmaya başlanmıştır ki, bu dönemde üretilen eserlerin ana karakterleri yani kahramanları çoğunlukla anti-kahraman olarak isimlendirilmeye başlanmıştır (Lubin'den akt., Ekiz, 2019, s. 43). İşlevselciliği ve uzmanlaşmayı ön plana çıkartan modern toplumda, artık modernite ile ortaya çıkan anti-kahraman yerine, klasik kahraman anlayışına tahammül edilmesi mümkün değildir. Modernitenin seçtiği kahramanlar, sıradan insanlardır (Brombert, 1999, ss. 10-12). *“Modernite kendisine böyle bir kahramanlık markası yaratır. Modern anti-kahramanların kimliğinde yaşanan parçalanma modern kültürel parçalanmanın yansımasıdır”* (Niemneh'den akt., Turan Tilbe, 2019, s. 154).

“Antikahramanın modernite girdabının içerisinde sürekli debelenmesi ama çıkış yolunu bulamaması en büyük azabıdır. Modernitenin kurbanı olarak görülmesi de bu sebeptir. Bu yönüyle, antikahraman, modern toplum için oldukça gerçekçidir. Modernitenin bütün ağlarını tecrübe edebilme kapasitesine sahip olsa da onlarla baş edebilecek enerjiden yoksundur. Onun eksikliklerinin olması modern çağın gerçekliklerinden biri olmasını değiştirmez.” (Acar, 2020, s. 110).

Postmodern dönemde, yaşamın karışık ve zorlayıcı akışı gereği, insanların kahramanca niteliklere ihtiyaç ya da ilgi göstermediği bir zaman diliminde, anti-kahramanların sergilediği umutsuz kırılğanlıklar, başarısızlıklar ve hatalar, anti-kahramanı izleyicinin bakış açısında ulaşılabilir, insancıl ve kendilerinden bir karaktermiş hissiyatı vererek yakınlık duymalarına neden olur. Üst anlatıların yok olduğu bu dönemde, anti-kahramanlara dair yapılan mizah, içerisinde bulunduğu zaman ile mücadele açısından gereken eğlenceyi sağlamıştır (Neimneh'den akt., Diker, 2020, s. 283).

2.7.1. İlk Modern Anti-Kahraman: Don Kişot

‘Novel’ kelimesinin kökenine baktığımızda, düz yazı şeklinde yazılan kısa öyküyü niteleyen İtalyanca’dan gelen ‘novella’ kelimesinden türetilmiştir. Bu kelimenin İtalyanca tam anlamı “küçük bir yeni şey” dir (Abrams, 1999, s. 190). Seymour-Smith’e göre roman (novel) olarak isimlendirdiğimiz yapıtların kökenleri, romanslara (romance) dayanmaktadır. Avrupa’daki birçok dilde de romanı tanımlamak için kullanılan “novel” sözcüğünün tanımladığı romanların kökeni, ortaçağda var olan romanslara dayanmaktadır (Seymour-Smith, 1980, s. 14). Romans, on ikinci yüzyıl Fransa’sında gün yüzüne çıkan, sonrasında diğer ülkelerin edebiyatların yayılan, kendisinden önceki şövalyelik gibi epik ve kahramanlık modellerinin yerini alan bir anlatı türüdür. Romanslar, şövalyelik ideallerini vurgularken, saray ve şövalyelik çağını anlatır (Abrams, 1999, ss. 34-35). Hawthorne, The House of the Seven Gables (Yedi Çatılı Ev) isimli yapıtın önsözünde romans yazarlarının, ahlaki bir öğreti gayesi taşıyarak yazmalarına karşın, bu durumu didaktik şekilde ele almak yerine, usta bir şekilde, hikayenin içerisine yerleştirilmiş ve dikkat çekmeyen bir halde seyirciye aktardıklarını yazar (Gross’tan akt., Demirtürk, 2015, ss. 5-6).

Romanın, romans haricindeki bir diğer öncülünde, on altıncı yüzyıl İspanya’sında gün yüzüne çıkan ‘pikaresk’ anlatılardır. “Pizaro” kelimesi İspanyolca “haydut” anlamına gelir. Pikareskler, zekasıyla yaşadığı olayları atlatan, yaşadışı serüven boyunca karakter gelişimi göstermeyen ve hatta hiç katarsis yaşayamayan kahraman ‘serserilerin’ hikayesidir. Pikareksler, tek bir kişinin başına gelen olaylar ile ilgilidir. Yapıları gereği gerçekçidirler. Çoğunlukla hiciv amaçlıdır. Romanın ortaya çıkış sürecinde, pikareksler gibi düzyazı eserler çok önemlidir. Cervantes’in muhteşem, yarı pikareks anlatısı Don Kişot’da (1605, 1615) modern romanın yegane ve en mühim eseridir. Eserde sıradan dünyada, romanslarda var olan şövalyelik idealleri ile yanıp tutuşan, meczup bir karakter, insan yaşamındaki yanılsama ve gerçeklik ilişkilerini keşfetmek için kullanılır (Abrams, 1999, ss. 190-191).

"Don Kişot", aynı zamanda şövalye romanslarındaki ideal kahramanları hicvetmek amacıyla yazılmıştır ve Avrupa edebiyatında anti-kahraman figürünün erken ve öne çıkan bir temsilidir (Cuddon, 1992, ss. 46-47; Huyugüzel’den akt., Turan Tilbe, 2019, s. 152). Kökeni Yunan Yeni Komedyası’na dayanan anti-kahraman, beceriksiz, şanssız, patavatsız ve soytarılık gibi özelliklere sahiptir. Cervantes, 1605 ve 1615 yılları

arasında iki cilt halinde yayımladığı bu eseriyle, anti-kahraman olgusunun en tanımlayıcı temsilini sunmuştur (O’Faolain’dan akt., Altunpınar, 2018, ss. 19-20).

Romanslar, genelde okuyucuyu sıradan hayatta göremediği, fantastik olaylar ve kahramanlıklar gibi gerçeküstülüğe tanık etmek üzere kuruluyken, Don Kişot’un yazılış amacı ise derin anlamlar barındıran ve okuyucuyu hayatın gerçeklerine, deneyimler, değerler ve tutumlar üzerine düşünmeye yönlendiren eleştirel bir yapı sunar. Böylelikle Cervantes’in düşüncesi, romansın barındırdığı romantizmi tahrip ederek, feodalizmin yıkılmasını ve eleştirel, özgür düşüncenin ortaya çıkışını sağlamak için gerekli bir yıkım oluşturmaktır (Kettle, 1967, s. 36).

Aklını yitirmiş bir adamın kendini şövalye olarak farz edip, kötülüklere savaş açmak ve iyiliği yüceltmek amacıyla baş koyduğu serüvenleriyle dolu olan yolculukların mimarı Don Kişot’da bir pikaresk eser olarak adlandırılabilir; ancak şu unutulmamalıdır ki bu eser, pikareskin roman türüne geçişinin öncüsüdür. Don Kişot pikaresk türünü de içermesine rağmen, bu türün her özelliğini taşımaz (Demirtürk, 2015, s. 81). “*Cervantes Don Quijote’da bütün yazın türlerini dener ve hiçbirini benimsemez. Buna epik, romans, pastoral gibi ciddi türler kadar, Bizans öyküleri, Doğu öyküleri, yerel anekdotlar gibi ‘hafif’ türler de dahildir.*” (Parla, 2001, s. 53).

İhsan (2019)’a göre, Don Kişot, üzerine farklı okumalar ve eleştiriler yapabilme imkanı sunan oldukça derin bir hikaye olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Marksist bir bakış üzerinden incelenmek istense “Efendi-Köle Diyalektiği” üzerine veyahut feminist bir bakış açısı ile incelenmek istense, “Dulcine’nin imkansız kadınsılığı” üzerine, yine farklı bir görüş ile teolojik olarak bir mesih veya bir aziz üzerine bir okuma yapabilmek oldukça mümkündür. Fakat tüm bunların ötesinde, Don Kişot için yapılan yorum ve eleştirilerin ışığında ilk modern roman ünvanının tüm otorite ve eleştirmenler tarafından onaylandığını ve herkesin bu konuda hem fikir olduğunu söyleyebilmek oldukça mümkündür (İhsan, 2019, ss. 5-6).

Herkesin anlaştığı nokta, Don Quijote’nin roman türünün öncüsü olduğu, anlatı kuramlarının kalbinde yer aldığıdır. Moderniteyi başlatan düşünürün Descartes, yazarın ise Cervantes olduğuna ilişkin genel bir kanı vardır. Buna şimdi Cervantes’in Don Quijote’sinin bir ilk roman olarak yalnız moderniteyi değil, bir metaroman olarak postmoderniteyi de haber verdiği yargısı eklenmiştir. (Parla, 2001, ss. 18-19).

Nobel ödüllü roman yazarı Gabriel Garcia Marquez, Don Quijote'yi “romancıların gelecekte yapmaya çalışacakları her şeyi içeren ilk modern roman” olarak nitelendirirken, Cervantes'in yapıtının, kendisinden sonraki etkisinin gücüne değinir (Echevarria'dan akt., Anık, 2020, s. 924). Don Kişot'un sahne alması ile birlikte artık içinde bulunduğu dünya, farklı bir dünya olarak karşımıza çıkar. Hakikatin parçalanması ile birlikte modern çağın dünyası gün yüzüne çıkmıştır (Kundera'dan akt., Yaman, 2022, s. 202).

Don Kişot, kahramanın tam zıttı bir karakter olarak yaratılmıştır. Don Kişot'ta epik kahramanın, özenle ve isteyerek üzerinde çalışılmış bir antitezini görürüz (Sobre'den akt., Groza, 2020, s. 67). Cervantes'in Don Kişot'u romanslarda olduğu gibi ideal bir şövalye değildir. Kahraman veyahut başkişi figürünün aksine, yaşlı, zayıf ve sadece aşık olduğu kadına sadık olan bir adamdır. Daha önceleri romanslarda var olan efsaneler, sadece, sürekli romanslar okuyan Don Kişot'un zihninde canlanırken, Don Kişot'un dışındaki dünya oldukça gerçekçi ve sıradandır. Etrafındaki insanlar, onun gerçek dünya ile ilişki kurması için çabalasa da başarısız olurlar. Don Kişot topluma ayak uyduramamış bir karakterdir (Demirtürk, 2015, ss. 51-57). Don Kişot'un yaşadığı şanssızlıkları, gerçeklerden habersiz ve hayalperest oluşu, hayal kırıklıkları, karamsarlığı, saplantılı hali, etrafındaki karakterlere karşılıksız sözleri, gerçekdışı serüvenlerine yüklediği anlamlar, yenilgileri ve yaşadığı dünyadaki insanların onu ciddiye almaması, küçümsenmesi, hor görülmesi, dışlanması, alaya alınması ve deli bir bunak olarak görülmesi gibi durumlar, karakterin geleneksel kahramanın aksine anti-kahramanda var olan özelliklere sahip olduğunu gösterir (Anık, 2020, s. 930).

“Don Kişot'un çeşitli manaları ancak on dokuzuncu asırda kavranılmaya başlar: Romantikler için Don Kişot, hayat karşısında idealist bir davranışın canlı sembolü, maddeci bir toplumda bedbaht bir kahramandır.” (Vigny'den akt., Meriç, 2006, s. 208). Meriç (2006), Don Kişot'u elli yaşlarında, silik, çekingen, ödle, sıksa ve gülünç bir adam olarak betimlerken, eylemleri, fikirleri ve arzularının sadece kendi menfaatleri için olduğunu söyler. Don Kişot'u gerçek bir kahraman olarak görmez (Meriç, 2006, ss. 200-201). “Genel bir ifadeyle şövalyelik geleneğinin parodisi etrafında gelişen Don Kişot (1605) ile Cervantes, roman tarihinin ilk ve en tanınmış antikahramanlarından birini çizer.” (Yaman, 2022, s. 200).

Gerçeklik ile yanılmanın arasına sıkışan Don Kişot, olumsuz olduğu kadar olumlu yönleriyle de ön plana çıkmaktadır. Haksızlıklara karşı mücadelesi, zayıf ve

kimsesizlerin yanında oluşu, adalate olan inancı ile birlikte kurduğu kahramanlık hayalleri, korkusuzca özgürlükleri savunması, nezaket sahibi, dürüst ve cömert kişiliği, aşkına olan sadakati gibi nitelikleri olumlu özellikleri olarak nitelendirilse de, bu özellikleri ve daha fazlası okurun bakış açısı ve yorumlamak istediği bağlama göre değişmekte, kimi zaman kahramanca gözüken bu özellikler anti-kahramanlık için gerekli nitelikler de olabilir (Anık, 2020, ss. 929-930).

Don Kişot, farklı bakış açılarından ele alınabilecek bir karakterdir. Parla, Aydınlanma Çağı'nda, on sekizinci yüzyılda Don Kişot'un akılcılık ve gerçekçilik vurgusu ile ön plana çıktığını söylerken, on dokuzuncu yüzyıl romantiklerinin bakış açısında ise idealist, yaratıcı dindarlığı ile ön plana çıkmaktadır. Yirminci yüzyıl düşünürleri için ise varoluşçuluğu ile Don Kişot, kendilik arayışında, saygıdeğer bir kahraman olarak nitelendirilmektedir (Parla'dan akt., Anık, 2020, s. 928).

Cervantes, feodal düzenin hüküm sürdüğü bir zaman diliminde Don Kişot üzerinden doğruluk ve erdem gibi kavramları da sorgulamıştır. Hikayedeki soyluluğun ve ayrıcalığın simgesi olarak şatolarda yaşayan, seçkin insanlar, Don Kişot'un aksine çıkarıcı ve bencil tavırlara sahipken, erdemli davranışların çoğunu bünyesinde bulunduran Don Kişot'a hikayedeki diğer herkes tarafından deli gözüyle bakılmaktadır (Demirtürk, 2015, ss. 67-68). *“İlk ciltte Cervantes, şövalyeliğin modern dünyada bir delilik olduğunu anlatır. İkincide ise şövalyeliğe lâyık olmayan modern dünya ile alay eder.” Bu eleştirel yönü ile Cervantes, “dünyası yıkılan, mitlerinden kopan ve parçalanan insanın bocalayışlarını sergiler.”* (Meriç, 2006, ss. 177-178).

Genel anlatı yapısı dikkate alındığında Don Kişot'un maceraları, yaşadığı çağ ile ilişkisi kalmamış, hakikatin ardından koşarken, aklındakileri tatbik etmeyi arzulayan insanın dramı olarak görülür (Robert'den akt. Meriç, 2006, s. 185). Speight, Don Kişot karakterini, eski değerlerle yaşayan, ancak bu değerlerin artık geçerliliğini yitirdiği modern bir dünyada yer bulmaya çalışan, eskinin etik, ilke ve değerlerine bağlı erdemli bir şövalyeyi simgeleyen bir kahraman olarak tanımlar (Speight'den akt., Anık, 2020, s. 930).

Klasik anlatı ile kıyas edildiğinde, modern anlatılarda var olan odak noktası, bireyin iç dünyası, kişisel kimliği ve bireysel deneyimleri üzerinedir. Bu tür anlatılarda kullanılan anlatım teknikleri, kahramanların kişisel dünyaları ve içsel özelliklerinin daha fazla öne çıkmasına neden olur. Bu, karakterlerin daha derin bir şekilde

incelenmesine ve okuyucuların bu karakterlerle daha kişisel bir bağ kurmasına yardımcı olmaktadır (Tekin'den akt., Anık, 2020, s. 925). *“Modern birey anlayışının, Batı’da Rönesans döneminde ortaya çıktığını ve bu dönemde bireyin, toplumun diğer üyelerinden farklı özellikleriyle öne çıkmak ve göze çarpmak arayışında olduğuna dikkat çekmektedir.”* (Watt’dan akt., Anık, 2020, s. 923).

Esendemir (2023)’e göre Descartes’ın modern özne kavramı ile bakıldığında, Don Kişot’un "deliliği," eskinin ve yeninin değerlerinin, yani kendisi ve yaşadığı mevcut dünyayla olan uyumsuzluğundan kaynaklanan bir eleştiri biçimi olarak ele alınır. Bu uyumsuzluğun, Don Kişot'un çözüm için doğa üstü kişilere başvurması sonucu daha da arttığı görülürken, nihai olarak, Don Kişot yaşadığı maceralara karşı içerisinde bulunduğu anlamlandırma çabası ile modern öznenin dünyayla sürekli mücadele halinde olmasını ve kendi varlığını inşa etme sürecini simgeler. Böylelikle Descartes’ın, modern felsefede öznenin altını çizen isim olduğu gibi, Don Kişot’da modern özne örneğinin ilk ve başarılı kahramanlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Esendemir, 2023, s. 60).

Don Kişot, kendisinden sonra gelen döneme ve eserlere olan etkisi ile roman türünün öncüsü olmakla birlikte, anlatı kuramlarının merkezindedir. Modernitenin öncüsü olarak bilinen Descartes, yazarın ise Cervantes olduğuna dair yaygın ve kabul görmüş bir kanı vardır. Bu düşünceye ek olarak, ilk modern roman olan Don Kişot’un, modernitenin yanında kendi yapısını ve yazılma sürecini sorgulayan bir roman olarak postmoderniteyi de işaret etmektedir (Parla, 2001, s. 18). *“Modern roman ‘birey’ eksenli romandır ve bu romanın başlangıcı da Donkişot’tur.”* (Tekin, 2004, s. 63).

2.7.2. Sinemada Anti-Kahraman

Anti-kahramanın ilk olarak hangi filmde ortaya çıktığını ve bu filmin hangi tür içerisinde olduğunu tanımlamak, oldukça zorlayıcı ve belirsizdir. Zamanın güncel sosyolojik, tarihi ve politik koşullarından etkilenerek, sürekli olarak şekillenmeye devam eden anti-kahraman kavramı, aynı etkilerin söz konusu olduğu ‘kara film’ (Film Noir) türünde görülmektedir. Kara film, 1940’lı yıllarda Fransız sinema eleştirmenlerinin izledikleri filmleri kategorize ederken, bazı filmleri, Hollywood filmlerine nazaran daha karamsar ve kasvetli bir atmosfer barındırması nedeniyle ‘kara film’ olarak isimlendirmeleri sonucu ortaya çıkmıştır (Abisel’den akt., Delice, 2017, ss.

37-38). Anti-kahramanların, sinemadaki varlığını görünür kılan kara film (film noir) olarak adlandırılan film türü, suç ve suç unsurlarının çevresinde var olan öykülere dikkat çeken bir türdür. Bu nedenle anlatı yapısı gereği anti-kahramanın sinemadaki varlığı için oldukça uygun koşullara sahiptir (Holat, 2022, s. 109). 1940'lardaki kara film akımıyla, Anti-kahramanlar sık rastlanan bir hale gelir. Dünya savaşlarından sonra yaşananlar nedeniyle artık klasik olarak bildiğimiz kahramanlık hikayelerinin gerçekleştirilmesi, anlamsız ve mümkün değildir. Kahramanlar, artık içerisinde yaşadıkları dönem gereği, yozlaşmış, yoldan çıkmış, eylemsiz bir tavır takınırken, içsel olarak, ahlak pusulasının kaybolması ile birlikte bozulmuş karakterler olarak karşımıza çıkar. Double Indemnity (Çifte Tazminat, Billy Wilder, 1944) ve They Live By Night (Gece Yaşarlar, Nicholas Ray, 1948), gibi filmler, bu dönemi yansıtan ve anti-kahramanları içerisinde bulunduran bilinir yapımlardır (Stoehr'den akt., Diker, 2020, s. 284).

1960'lar sonrası kovboy filmlerinde de kara filmlerde bulunan anti-kahramanın durumunu görmek mümkündür. Kahramanlar, kanun kaçakları, sosyopatlar, ödül avcılar ile mücadele içerisine girerek, vahşi bir yaşamın ortasında, hayata entegre olmaya çalışırken anti-kahramana dönüşürler. Lenburg, tanınmış aktör Dustin Hoffman'ı bahsi geçen duruma örnek olarak naif bir anti-kahraman olarak örnek verir (Lenburg'dan akt., Diker, 2020, s. 284).

1960'larda, western tarzında, İtalyan yönetmenlerin çektiği, düşük bütçeli ve spaghetti western olarak bilinen türlerde de anti-kahramanlar görmek mümkündür. Sergio Leone'nin "Dolar Üçlemesi" ismiyle bilinen, Bir Avuç Dolar (1964), Birkaç Dolar İçin (1965), İyi, Kötü ve Çirkin (1966) filmlerinde, Clint Eastwood'un oynadığı Sarışın (Blondie) isimli ödül avcısı, maddi kazanımlar elde etmek için şiddeti ve hileyi kendi çıkarları doğrultusunda kullanmaktan çekinmeyen kovboy anti-kahramana örnektir (Holat, 2022, s. 111).

İtalyan yönetmen Sergio Leone çektiği Il buono, il brutto, il cattivo (İyi, Kötü ve Çirkin, 1966) filmi de bahsi geçen üçlemenin içerisinde sinemada anti-kahraman figürünün ortaya çıkmasına öncülük ederken, western türünde var olan kişisel adalet arayışındaki yalnız kovboylar, anti-kahraman olarak görülür. Bu anti-kahramanlar farklı auteur yönetmenler aracılığıyla uyarlanarak, Hollywood'daki diğer film türlerine de adapte edilmiştir. (Tüysüz'den akt., Erol, 2023, s. 60).

1970’li yıllarda sinemada anti-kahraman temsilleri artış gösterir ve çoğunlukla ana karakter olarak gözlemlenir. Vietnam savaşı ve Watergate skandalının etkisinin sebep olduğu pesimist ve şüpheli bakış açısı, sinemada kendini kahramanların değişimi olarak göstermiştir. Nixon hükümeti döneminde yaşanan skandallar, adaleti sağlamakla görevli devletin bu görevini yerine getirmek yerine kötüye kullandığını göstermiş ve bu durum, toplumuna yabancılaşan çok sayıda anti-kahramanın ortaya çıkmasına neden olmuştur (Holat, 2022, s. 111).

“Anti-kahraman anlatısına sahip The Godfather, The Deer Hunter (Avcı, Michael Cimino, 1978), Apocalypse Now (Kıyamet, Francis Ford Coppola, 1979) ve Scarface gibi filmler, yeni bir döneme girmiş Hollywood’un değişen anlatı tarzına ait önemli örneklerdir. Böylece Hollywood, “Amerikan rüyası” filmlerinin yanı sıra artık suçlular ve seks işçileri gibi alt kültür unsurlarının sinematografik birer tüketim metası haline getirilmesini de amaçlamaya başlamış olur. Bu dönemde en etkili anti-kahraman hikâyesinin Taxi Driver (Taksi Şoförü, Martin Scorsese, 1976) filmi olduğu söylenebilir.” (Diker, 2020, s. 284).

1970’lerde Amerika’da Al Pacino, Robert De Niro, Dustin Hoffman gibi metot aktörlerinin canlandığı anti-kahramanlar, tüm özellikleriyle ilgi çekmeye başlayan bir akım oluştururlar. 20. yüzyılda Hollywood, bir yandan Amerikan Rüyası’nı devam ettirecek filmler üretirken, öte yandan toplumdan dışlanmış, yabancılaşmış bireylerin çaresizliklerini, umutlarını ve varoluşsal sancılarını anlatan anti-kahramanlara yönelir (King’ten akt., Erol, 2023, s. 61).

C. Palahniuk’un aynı isimli eserinden sinema filmine uyarlanan Dövüş Kulübü (Fight Club-1999) filminde var olan Tyler Durden karakteri, alter ego olarak ete kemiğe bürünmüş bir anti-kahraman tanımıdır. Filmde kişilik bölünmesi yaşayan ana karakterimiz, modern topluma karşı, tüketim kültürü eleştirisi ile ön plana çıkarken, kapitalist sistemin dışarısında var olmaya çalışan, sistem karşıtı bir anti-kahraman olarak karşımıza çıkar. Çizgi romandan sinemaya uyarlanan anti-kahramanlara örnek olarak ise DC film dünyasının en görkemli anti-kahramanlarından Joker karakterinin uzun yıllar sonra başkişi olarak görüldüğü film, Joker (2019) filmidir. Film, Joker’in geçmişine ışık tutar. Christopher Nolan’ın yönetmenliğini yaptığı Kara Şövalye (The Dark Knight-2008) filmiyle, Joker karakteri, anti-kahraman olarak parıldamaya başlarken, bu sebeple daha sonraları, Nolan’ın Joker’i olarak hatırlanacaktır. Joker bu

film ile birlikte derin karanlıkları olan bir karaktere dönüşerek, akıllarda iz bırakan bir anti-kahraman olmuştur (Holat, 2022, ss. 113-116)

Anti-kahramanı, bakışının merkezine koyan öykü aktarımı, güncel olarak yayınlanan Amerikan televizyon dizilerinde de farklı versiyonlarıyla bir hayli fazlalaşmıştır. İçerisinde bulunduğu şartlar gereği bazen hukukun koruyamadığı adaleti, kendi etik ilkeleri, eylemleri ile koruma motivasyonu ile hareket eden bir katil, bazen de yaşadığı psikolojik sıkıntılar nedeniyle anormal birine dönüşen herhangi bir doktor rolünde anti-kahramanlar görürüz. Örnek olarak Walter White (Breaking Bad) ve Tony Soprano (The Sopranos) gibi yasal olmayan yolları kullanarak aldıkları kararlar ile anlam arayışında olan güncel ve bilinen anti-kahramanlardır (Delice, 2017, s. 41).

İkinci Dünya Savaşı'nda ortaya çıkan yıkımdan sonra, akılcılık, bireycilik, rasyonalizm, özgürlük, ilerleme vb. modern değerlerin tekrar güvenilir hale gelmesi adına, süper kahraman hikayeleri çoğunlukta, postmodernitenin egemen hale gelmesiyle hakim güçlerin baskısını, toplumu tek tipleştirme çabalarını, modernitenin ikiliklerinin sınırlayıcılığını ve üst anlatıların manasızlığını ön plana çıkartmak için, anti-kahramanlar yaratılmıştır (Diker, 2020, ss. 85-86).

Sinemada var olan anti-kahraman örnekleri, 40'lı yıllardaki kara filmlerden, güncel olarak günümüzde var olan örneklerine kadar oldukça uzun bir evrim süreci geçirmiştir. “Kötü adam” olarak bilinen anti-kahramanlar, zaman içerisinde siyah ve beyaz kadar keskin olan iyi ve kötünün ayrımının grileşmesi ile birlikte özgün karakterlere dönüşmüşlerdir. 1970'li yıllarda ana karakter olarak filmlerde yer alırken, kendilerine has gerçekçi özellikleriyle kahramanlaşmışlardır. Postmodern çağda ortaya çıkan yeni anti-kahraman tipi, klasik kahramanlığın gerektirdiği zeka ve cesarete sahipken, eksiklikleri ve hataları ile görkemli idealler yerine, kendi çıkarlarını önceleyen anti-kahramanlardır (Holat, 2022, s. 117).

3. BÖLÜM: TAXI DRIVER, FIGHT CLUB VE JOKER FİLMLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ

3.1. Göstergebilim Nedir?

İnsanların yaşam içerisinde birbirleriyle iletişim kurmak için kullandığı doğal dillerden jestlere, trafik işaretlerinden sanat eserlerine kadar farklı gerçekleşme düzlemlerine sahip olan her anlamlı bütün, farklı birimlerden oluşan bir dizgedir. Dizgelerin her biri, gösterge olarak adlandırılan birimlerden oluşur. Gösterge dizgelerini tasvir etmek, göstergeler arasındaki bağlantıları tespit etmek, anlamların katlanarak ortaya çıkış biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini kategorize etmek, insanın dünya ile kurduğu iletişimi açıklamak için yapılan araştırmalar, farklı disiplinlerin bakış açılarıyla gözden geçirildiğinde, uyumlu, tutarlı ve sade bir teori oluşturmayı amaçlar. Bu çalışmalar, Türkçede "göstergebilim" olarak adlandırılan bir bilim dalını oluşturur (M. Rifat, 2008, s. 113). Göstergebilim, kelime anlamı itibari ile eski Yunan dilinde gösterge anlamını taşıyan 'semeion' ile 'bilim' anlamındaki logos kelimesinin bir araya gelmesi ile oluşmuştur. En kaba tabirle, iletişim hedefi taşıyan her tür gösterge dizgesinin biçimini ve işleyişini inceleyen bir bilim dalı anlamına gelmektedir (Cevizci'den akt., Anlar, 2020, s. 9). Fiske'ye göre ise ana odak noktasını göstergelerin oluşturduğu göstergebilim, "*Göstergelerin ve onların çalışma biçimlerinin araştırılmasıdır*" (Fiske, 1996, s. 62). Guiraud (1994)'a göre, göstergebilim, diller, düzgüler, belirtgeler gibi gösterge dizelerini analiz eden bir bilim dalıdır. Bu tanım üzerinden gidildiğinde dil, göstergebilimsel konuların bir parçası olarak kabul edilir. Aslında, bu alanda dilin imtiyazlı ve özerk bir yere sahip olduğu konusunda genel bir uzlaşma vardır. Bu durum, göstergebilimi "dilsel olmayan göstergelerin incelenmesi" şeklinde tanımlamayı mümkün kılar (Guiraud, 1994, s. 17).

"Demek ki, göstergelerin toplum yaşamı içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir: Toplumsal ruhbilime, bunun sonucu olarak da genel ruhbilime bağlanacak bir bilim. Göstergebilim (Fr. sémiologie < Yun. sêmeîon 'gösterge'den) diye adlandıracağız biz bu bilimi. Göstergebilim, göstergelerin ne olduğunu, hangi yasalara bağlandığını öğretecek bize." (Saussure, 1998, s. 46).

Charles Sanders Peirce ise göstergebilim ile mantık arasındaki ilişkiyi ele alırken, göstergebilimi mantığın bir türü olarak değerlendirmiştir. Ona göre, göstergebilim, göstergelerin neredeyse zorunlu ve biçimsel öğretisini sunar. Peirce, bazı göstergelerin niteliklerini gözlemlemenin sonucunda büyük ölçüde zorunlu yargılara varılabileceğini öne sürer. Ancak bu süreci "soyutlama" olarak adlandırmanın doğru olmadığını belirtir. Çünkü elde edilen yargılar, bilimsel mantığın kullandığı göstergelerin sahip olabileceği özelliklere ilişkindir. Bu bağlamda, Peirce göstergebilimi, bilimsel anlamda mantıkla iç içe geçmiş bir disiplin olarak nitelendirir (Peirce'dan akt., Guiraud, 1994, s. 18).

Saussure, göstergebilimin toplumsal işlevine vurgu yaparken, Peirce mantıksal işlevine odaklanır. Ancak, göstergebilimin bu iki yönü arasında sıkı bir bağlantı bulunmaktadır. Günümüzde "semiologie" ve "semiotique" terimleri aynı alanı kapsamakta; Avrupalılar "semiologie"yi, Anglosaksonlar ise "semiotique"i tercih etmektedirler. Böylece, yüzyılın başlarında göstergeler üzerine genel bir kuram ortaya çıkmıştır. Bu kuram, başlangıçta "genel anlambilim" adıyla özellikle mantıkçıların dikkatini çekmiştir. Ancak, Saussure'ün öngördüğü göstergebilimin kuruluşu ise gecikmiştir (Guiraud, 1994, ss. 18-19).

Gösterge, genellikle kendisi dışında bir şeyi sembolize eden ve o şeyin yerine kullanılabilecek sembol, olgu, nesne gibi unsurlar olarak tanımlanır. Bu bakış açısıyla değerlendirildiğinde, doğal dillerdeki sözcüklerden trafik işaretlerine, simge ve işaretlere kadar birçok unsur gösterge olarak kabul edilir. İnsanların kendi aralarındaki iletişimi gerçekleştirmek için dizgeler ile kurdukları doğal diller, kelime gibi gösterge olarak isimlendirilen farklı birimlerin, birbirleri ile olan ilişkisi sonucu ortaya çıkmaktadır (M. Rifat'tan akt., Keskin, 2018, s. 1). Gösterge hakkındaki, kısa ve en anlaşılır tanımlamayı Ferdinand de Saussure yapmıştır. Göstergebilimi sağlam gözlemlerle tasarlayıp öneren de kendisidir. Saussure'e göre gösterge, *"bir kavramla bir işitimi imgesini birleştirir."* (Saussure'den akt., Guiraud, 1994, s. 8).

Fiske (2003)'ye göre, göstergebilimin üç temel çalışma alanı vardır:

Göstergenin Kendisi: Bu alan, gösterge türlerini, bu göstergelerin farklı anlamlar içeren aktarım yollarını ve göstergeleri kullanan insanlarla olan bağlantılarını incelemeyi içerir. Göstergeler insanın üretimi sonucu ortaya çıkmış, yapılar olduğu için, yalnızca insanların onlara yükledikleri ve uzlaştıkları anlam bağlamında anlaşılabilir olurlar.

İçinde Göstergelerin Düzenlendiği Kodlar veya Sistemler: Bu alanda, toplumun veya kültürün ihtiyaçlarını giderebilmek için geliştirilen kodlar ve bu kodların aktarılabilmesi için mevcut olan iletişim araçları ve kanallarının, değerlendirilmesi yer alır.

Kodlar ve Göstergelerin İçinde İşlediği Kültür: Bu alan içerisinde, kültürün kendi varoluşu ve şeklinin, gösterge ve kodların kullanımı ile ilişkili olarak nasıl değiştiğini yani aralarındaki bağlantı ve bağlılığı ele alır (Fiske, 2003, s. 62).

Eskiçağdan bu yana gösterge kavramı hakkında farklı yorum ve analizler yapılmış ve dilin bir göstergeler dizgesi olmasının benimsenmesi üzerine çeşitli fikirler dile getirilmiştir. Ortaçağ'daki skolastik felsefeyi yansıtan eserlerde, anlamlandırma yöntemleri hakkında mühim değerlendirmeler ileri sürülürken Stoacılar da gösterge kavramı üzerine fikir geliştirenler arasındadır (M. Rifat'tan akt., Keskin, 2018, s. 10).

Gösterge kuramı, 17. ve 18. yüzyıllarda, akılcı ve deneyimci felsefe dönemlerinde de gündemdedir. Bu dönemde genel bir dil ve anlam teorisi tasarlanırken, İngiliz filozof John Locke (1632-1704), dört kitaptan oluşan *An Essay Concerning Human Understanding* (İnsan Anlığı Üstüne Bir Deneme) [1690] adlı eserinde, gösterge sorununa yer ayırır ve "göstergeler öğretisi" manasını taşıyan, "*semeiotike*" kavramını ifade eder (M. Rifat, 2008, s. 115). Amerikalı Charles Sanders Peirce, İsviçreli Ferdinand de Saussure, göstergebilimin en önemli iki öncüleridir. Peirce, göstergebilim kavramını ilk kez kullanan kişilerdendir. Yine aynı şekilde göstergebilimin en çok atıf yaptığı diğer büyük düşünür Saussure'dür. Peirce ile çağdaş ama birbirlerinden bihaber yapıtlar üretmişlerdir. Saussure, çağdaş dilbilimin önderi olarak kabul edilir. Çalışmaları dilbilim için ilham kaynağı ve yol gösterici işlevi görmüştür (Erkman, 1987, ss. 27-28).

Sinemada göstergebilime ait ilgi önemli ölçüde artmıştır. Zaman içerisinde kendi başına gelişen sinema dili ve film dilbilgisi sonucu sinemada var olan dilin, göstergebilimin alanına dahil olup olmayacağı tartışılmıştır. Sinemanın dili ve film dilbilgisi üzerine var olan klasik kuramların yeniden ele alınması ve yerleşik dilbilim teorileri ile ilişkilendirilmesi ihtiyacı giderek daha net bir şekilde anlaşılmıştır. Roland Barthes, Christian Metz, Pier Paolo Pasolini ve Umberto Eco'nun çalışmalarıyla Fransa ve İtalya'da gün yüzüne çıkan tartışmalar, bu gerekliliğin öneminin altını çizmiştir. (Wollen, 2014, s. 104).

1960'lı yıllara yaklaşırken, sinemanın yedinci sanat olduğuna dair genel ve kesinleşen bir kanının olduğu bir dönemde, özellikle Fransa'da sinemayla ilgili, entelektüel bir grup yazar ve düşünür, o dönemin sine-kulüplerinde gerçekleştirdikleri yoğun münazara ve çalışmalar esnasında, öykü ile sinema arasında farklı bağlantılar kurulmasının mümkün olup olmadığını sorgulamıştır. İşte bu tür bir ortamda "Sinema Göstergebilimi" ortaya çıkmış ve gelişmeye başlamıştır (Özarslan'dan akt., Keskin, 2018, s. 23).

3.1.1. Ferdinand de Saussure

Göstergebilimin ortaya çıkışına ve ilerlemesine önemli katkılarda bulunan düşünürlerden biri de Ferdinand de Saussure'dür (1857-1913). 20. yüzyılda dilbilimin ilerlemesine öncülük etmiş ve düşünceleriyle bu alanda gün yüzüne çıkacak gelişmelere büyük bir temel oluşturmuştur (Anlar, 2020, s. 10). M. Rifat (2005)'a göre de çağdaş genel göstergebilimin, birbirlerinden bihaber iki öncüsü bulunmaktadır: Bu isimlerden bir tanesi Amerikalı Charles Sanders Peirce, diğeri ise Avrupalı Ferdinand de Saussure'dür (M. Rifat, 2008, s. 116).

Göstergebilim çalışmalarının arkasında yatan temel kaynak, Ferdinand de Saussure'ün "Genel Dilbilim Dersleri" adlı eseridir. 1913'teki ölümünün ardından, Saussure'ün Cenevre Üniversitesi'ndeki eski öğrencileri, onun ders notlarını ve kendi tuttıkları kişisel notları bir araya getirip düzenlediler. Sistemli bir şekilde düzenlenmiş olan bu notlar, 1915 yılında Cenevre'de bir kitap olarak yayımlandı. Yayımlanan bu eserde Saussure, yeni bir bilim dalı olan göstergebilimin doğuşunu öngörmek ve müjdelemektedir (Wollen, 2014, s. 104).

Saussure, gönderge ve sözcüm (ağızdan çıkan söz) terimlerini dışlamış, gösterilen ve gösteren kavramlarına odaklanarak kendi dilbilimini geliştirmiş ve bu çalışmaların sonucunda genel göstergebilim doğmuştur (Kıran ve Kıran'dan akt., İkiz, 2015, s. 17).

“Gösterge: gösteren/gösterilen (Fr. signe: signifiant/signifié). Toplumsal bir dizge olan dil, F. de Saussure'ün gösterge diye adlandırdığı birimlerin kendi aralarında kurdukları ilişkilerden doğar. Dilsel gösterge, birbirinden ayrılamayan iki özelliğin kaynaşmasından oluşur: Bir yanda bir işitim imgesi vardır, öbür yanda da bir kavram.

Genel Dilbilim Dersleri'nde bu iki özellik, gösteren ve gösterilen diye adlandırılır.” (M. Rifat, 2008, s. 27).

Wollen (2014)’a göre, Emile Durkheim’in, sosyoloji üzerine yaptığı çalışmalardan ilham alan Saussure, göstergelerin toplumsal bir bakış açısından analiz edilmesi gerektiği ve dilin, bireysel istemi dışarda tutan toplumsal bir kurum olduğu gerçeği öne sürmüştür. “Kod” olarak da adlandırılan dilbilimsel sistem, bireysel konuşma ediminden, bireysel "mesaj"dan önce ortaya çıkmıştır. Bu sebeple, akla uygun bir açıdan bakıldığında, öncelikli olarak sistem çalışmasından başlamak gerekmektedir (Wollen, 2014, s. 105).

Saussure'e göre, bir göstergenin değeri, içinde bulunduğu dizgedeki yani sistemdeki yeri ile belirlenir. Dil, birbiriyle iletişim ve etkileşim halindeki alt dizgelerin birleşiminden oluşur. Bir dizgenin birimleri arasındaki "içerme, dışlama, karşıtlık ve bir arada bulunma" ilişkileri, tüm dizgeler için kabul gören genel prensiplerdir. Ancak dizgenin kuralları veya yapısal nitelikleri, sadece o dizgeye özgü özellikleri içerir (Demir, 2009, s. 29).

“Saussure ilk ilke olarak göstergenin rastlantısal (arbitrary) doğasını vurguladı. Gösteren'in (ses-imgesi; örneğin o-k-s ya da b-ö-f) gösterilen (örneğin "öküz" kavramı, İng.: Ox) ile hiçbir doğal ilişkisi yoktu. Saussure'ün deyişiyle gösterge "nedensiz"di (unmotivated).” (Wollen, 2014, s. 105). Saussure, Peirce’e göre farklı bir yaklaşım kabullenir. Ona göre, gösterge, öncelikle kendi fiziksel biçimi ve sonrasında çağrıştırdığı zihinsel bir kavram yani fiziksel biçimin zihinde oluşturduğu karşılıktan oluşur ve bu kavram, dış dünyayı algılamamanın bir yöntemidir. Gösterge, gerçeklikle yalnızca onu kullanan insanların zihinlerinde oluşan kavramsal çerçeve aracılığıyla temas eder (Fiske, 2003, ss. 63-64). Saussure (1998)’a göre, gösterge, bir nesneyle bir ismi birleştirerek aralarında bir ilişki kurmaz. Bunun yerine zihinsel bir kavram ile bir işitimi imgesi arasında bağlantı oluşmasını sağlayarak birleştirir. İşitimi imgesi, sadece fiziksel bir ses değil aksine, sesin zihinsel izidir; daha önceden edindiğimiz duyularımızın aktarımıyla, dilin oluşturduğu temsiller ile zihinde oluşan bir tasarımdır. Bu imge duyumsaldır. Zaman zaman duyularla algılanabilir olarak tanımlansa da burada işaret edilen şey, yalnızca imgenin duyumsallığı ve çoğunlukla daha soyut olan diğer çağrışım ögesinin, yani kavramın zihindeki karşılığı olarak anlaşılması gerektiğidir. (Saussure, 1998, s. 109).

Gösterge; çağrışım yapan kavramları ve işitilerek algılanan imgelerin tümünü içermelidir. İşitilen kavramlarla beraber kullanılan kavramların yerine, gösterilen terimlerin özdeşleştirilmesi gerekmektedir. Bu yaklaşım, göstergenin, gösteren ve gösterilen terimlerini bir bütün olarak ele aldığını ve bu bakış açısı ile ikisinin de birleştirdiğini ifade eder (Saussure'den akt., Anlar, 2020, s. 11).

Eşzamanlılık ve artzamanlılık, bir dil dizgesinin analiz edilmesini ve bu dizgeyi oluşturan tarihsel ve toplumsal unsurların soyutlanmasını gerektirir. Evrim, dil dizgesini etkilememek için belirli bir zaman dilimindeki dil kesitini inceler. Böylece birbirine zıt ve karşıt iki dilbilim yaklaşımı doğar. Eşzamanlı dilbilim, aynı zaman diliminde var olan ve bir dizge oluşturan dilsel unsurları analiz ederken, artzamanlı dilbilim ise dilin birbirini izleyen kademelerini, bir başka deyişle yani tarihsel evrimini inceler. Bu kavramlar birbirini yok saymaz. Artzamanlı dilbilim, eşzamanlı dilbilimden sonra gelir. Bunun nedeni ise artzamanlı incelemenin, eşzamanlı incelemenin dizgelerini ihtiyacı olmasıdır (M. Rifat, 2008, s. 27).

Dizimsel ilişkiler, bir göstergenin, dizge oluşturmak maksadıyla kendisinden önce ve sonra var olan göstergelerle kurduğu bağıntıyı gösterir. Örnek vermek gerekirse, "genç kız" ifadesinde "kız" kelimesi ile "genç" sıfatı arasında bir dizimsel ilişki mevcuttur. Türkçe konuşan bir kişi "genç kız" dediğinde, bu dizimsel ilişkiyi ortaya koyabilir. Hatta bu dizime başka göstergeler de ekleyebilir. Mesela "Genç kız elbiseleri çok seviyor" cümlesi bu duruma örnek olarak getirilebilir (Kıran ve Kıran'dan akt., Keskin, 2018, s. 44).

Saussure, anlam dizgesi kavramını da ele alır. Dildeki sesbirimler ve sözcükler, anlamlarını ancak belirli bir bağlam içinde kazanmaktadır. Her bir sesbirim, örneğin harf ya da hece, yalnızca belirli bir sözcük içinde anlam taşır. Aynı şekilde, her sözcük de kullanıldığı bağlamda anlam ve değer kazanır. Sözcükler, bağlamlarından koparıldıklarında anlamları belirsizleşir ve soyut bir genellemeye dönüşür. Ayrıca, dil yapıları da iki düzlemde işler; yani her bir birim, hem ses hem de anlam açısından çözümlenir. Bazı sözcükler, diğer sözcükleri kapsayan üst kavramlar olarak görev yapar; örneğin "çiçek" kelimesi, papatya ve gül gibi çeşitli türleri içine alan bir üst kavramdır (Yücel'den akt., Demir, 2009, s. 30).

Saussure'un öne sürdüğü gösteren-gösterilen, dil-söz, eşsüremlilik-artsüremlilik karşıtlıkları gibi kavramlar ile gelecekte var olacak genel anlambilim ve göstergebilimin esas kaynaklarını oluşturmuştur (M. Rifat, 2008, s. 194).

3.1.2. Charles Sanders Peirce

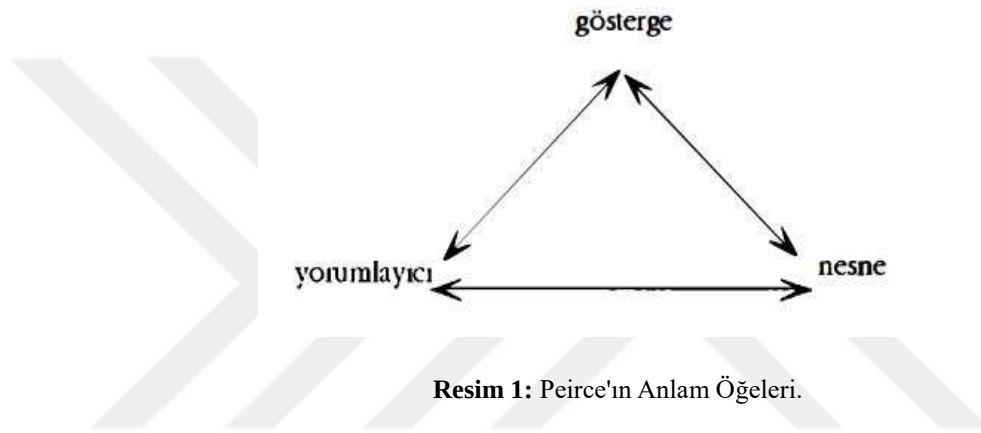
Göstergebilimin, bağımsız bir bilim dalı olarak var olmasının en önemli nedenlerinden biri olan Amerikalı düşünür, mantıkçı ve matematikçi Charles Sanders Peirce'dır. Peirce, olguların tamamının dahil olduğu bir göstergeler kuramı tasarlamış ve bu teoriye yani "göstergelerin biçimsel öğretisi"ne "semiotic" ismini vermiştir. Peirce'e göre göstergebilim, içerisinde her türden bilimsel inceleme ve araştırmalar için başvuru çerçevesini ortaya çıkaran genel bir kuramdır. Peirce, ortaya çıkarttığı göstergebilimi üç farklı kategoriye böler. Göstergebilim kuramı ile ilgili düşünce yazılarını herhangi bir kitaba dönüştürmeyen Peirce, ölümünden on yedi yıl sonrasında kitap haline getirilerek yayımlanmış ve Peirce'ın göstergebilime katkıları bu yayımların ardından anlaşılmıştır. Göstergebilim konusundaki yaklaşımının en farklı özelliği ise gösterge kavramını sınıflandırma yöntemidir. Bunlar, 1. salt (katışıksız) dilbilgisi; 2. gerçek anlamıyla mantık; 3. salt (katışıksız) sözbilim (retorik) kategorilerinden oluşur. Peirce'in yaklaşımının temeli üçlükler üzerine kurulu bir göstergeler dizelgesidir. 10 üçlük ile 66 sınıf içeren gösterge dizesi tanımlamıştır (M. Rifat, 2008, ss. 116-117).

Peirce'in göstergebilim anlayışı ise deneysel bir alandan ziyade mantık ve felsefe üzerine kurulu bir bilim dalı olarak nitelendirilir. Peirce'in kuramı ile Saussure 'ün kuramı arasındaki başat fark, göstergeyi ikiye yerine üçe ayırmasıdır. Peirce'in bakış açısına göre üç tür gösterge bulunmaktadır. Bunlar belirti, ikon ve simge olarak ön plana çıkmaktadır (Kıran ve Kıran'dan akt., Anlar, 2020, s. 12).

Peirce, görüntüsel göstergenin, temsil ettiği şeyi direkt olarak canlandırdığını ve yansıttığını belirtmiştir. Nesne fiziksel olarak mevcut olmasa da onu anlamlı hale getiren özellikleri taşıyan gösterge, görüntüsel gösterge olarak belirtilmiştir. Örneğin, bir nesnenin fotoğrafı, çizimi veya resmi gibi nesneyi temsil eden ve anlamlı kılan şeyler, görüntüsel gösterge olarak kabul edilir. Görüntüsel gösterge, varlığına dair işaret ettiği nesne ile benzerlik üzerinden bir ilişki kurmaktadır (M. Rifat, 2008, s. 118).

Belirtiyi açıklamak gerekirse, gösterge ile işaret ettiği nesnesi arasındaki ilişki, neden-sonuç bağlantısına dayanır. Örneğin, herhangi bir kişinin gördüğü dumanın, zihninde ateşi çağrıştırması, belirti göstergesine güzel bir örnek olacaktır. Ancak, göstergenin doğru bir şekilde tahlili, her bireye göre farklılık gösterebilir. Bu durum insanların yaşadıkları tecrübeler sonucu, elde ettikleri duyum ve algılar ile yorumlama yetisini kazanmaları ile ilgilidir (Erkman'dan akt., Terzi, 2021, s. 66). *“Peirce (ile Ogden ve Richards) göstergesi, göstergenin gönderme yaptığı şeyi ve göstergenin kullanıcılarını bir üçgenin üç köşesi olarak görür.”*(Fiske, 2003, s. 63).

Peirce'in anlam öğeleri şu şekilde gösterilmiştir:



Resim 1: Peirce'in Anlam Öğeleri.

Kaynak: (Fiske, 2003, s. 67)

Simge, *"Yorumlayan olmasaydı kendisini gösterge yapan özelliği yitirecek olan bir göstergedir."* (Peirce'den akt., M. Rifat, 2008, s. 119). Farklı bir şekilde ifade edecek olursak, bir simge (sembol), dinamik nesnesi aracılığıyla sadece belirli bir yönde veya anlamda yorumlandığı zaman dilimi boyunca göstergedir. Bu açıdan, bir simge, belirli bir kurala bağlı olarak herhangi bir şeyi ileten göstergedir. Anlaşılır bir dil ile söyleyecek olursak, simge, insanların kendi aralarındaki uzlaşmaya dayalı bir göstergedir. Mesela doğal dillerdeki kelimeler, uzlaşmaya dayanan simgelerdir. Bu kelimeleri duyduğumuzda, belirtilen ve anlaşılan şey bellidir. Bunun sebebi ise sadece belirtilen şeyin, uzlaştığımız olduğumuz anlamı taşıdığıının bilinmesidir. Terazi örneği de bu konuya güzel bir örnektir. İnsanlar, terazi figürünü gördüğünde adaleti sembolize ettiğini bilmektedirler. Bundan dolayı bir simge, aktardığı şey ile doğal bir ilişkinin aksine, keyfi bir ilişki oluşturması nedeniyle, rastlantısal veya keyfi bir özellik taşımaktadır (M. Rifat, 2008, s. 119)

3.1.3. Roland Barthes

Rolan Barthes'ın göstergebilime olan yaklaşımı, Saussure'ün görüşlerini baş aşağı değiştirmesi bakımından oldukça dikkate değerdir. Saussure, dilbilimi ileride ortaya çıkacak olan göstergebilimin altbölümü olarak benimserken, Barthes ise tam tersi şekilde göstergebilimi, dilbilimin altbölümü olarak kabul eder. Bu durumun sebebi ise, Barthes'ın çeşitli göstergelerin yalnızca dil desteği ile gerçeklik kazanacağına olan inancıdır (M. Rifat, 2008, s. 184).

Roland Barthes (1915-1980), göstergebilimin bağımsız bir bilim dalı olması için kayda değer katkılar sunmuştur. Dil dışındaki farklı kültürel dizgeleri incelemiştir. Barthes'ın savunduğu şey, dilbilimin başlı başına bir bilim dalı haline geleceğidir (Erkman'dan akt., İkiz, 2015, s. 19).

Barthes, göstergebilimin ilkelerini, yapısal dilbilimden türeyen ve ikili karşıtlıklar oluşturacak şekilde dört ana başlık altında toplamıştır. Bunlar; 1. Dil ve Söz; 2. Gösterilen ve Gösteren; 3. Dizim ve Dizge; 4. Düz Anlam ve Yan Anlam şeklindedir (Barthes, 2009, s. 25).

Barthes'ın kuramında, anlamlandırmanın iki düzeye sahip olduğu düşüncesi bulunmaktadır. Birinci düzeyi, Saussure'un üzerinde çalıştığı düzey ile aynı düzeydir. Bu düzey, göstergenin göstereni ve gösterileni arasındaki bağlantıyı ve göstergenin dışsal gerçeklikteki göndergesiyle ilişkisini betimler. Barthes bu düzeyi düz anlam olarak isimlendirir. Düz anlam, bir göstergenin en temel ve doğrudan anlamını ifade eder. Örneğin, bir sokak fotoğrafı, yalnızca o sokakla ilgili temel bilgiyi sunar; "sokak" kelimesi, şehirdeki binalar arasındaki yolu tanımlar. Bu düzeyde, anlam herkes için aynıdır. Ancak aynı sokak, farklı fotoğraf teknikleri kullanılarak çekildiğinde farklı duygular uyandırabilir. Örneğin, bir fotoğraf renkli filmle, yumuşak odakla ve gün ışığında çekildiğinde, sokak sıcak ve mutlu bir oyun alanı olarak görünebilir. Öte yandan, siyah-beyaz filmle, sert odakla ve güçlü kontrastlarla çekilen bir fotoğraf, aynı sokağı soğuk, kasvetli ve yıkık bir yer gibi gösterebilir. Üstelik bu iki fotoğraf, yan yana duran iki fotoğraf makinesinden de çekilmiş olabilir. Fakat bu fotoğrafların düz anlamı aynı olsa da aktardıkları yan anlamları farklı olacaktır (Fiske, 2003, ss. 115-116).

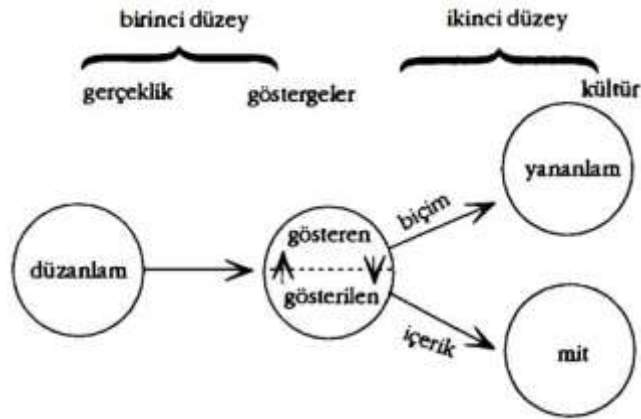
“İdeolojilerin aktarılmasında, algıların yönlendirilmesinde ve düşüncelerin taşınmasında kullanılan üst dil, yan anlamdır.” (Yaylagül'den akt., Keskin, 2018, s. 50).

Yan anlam, anlamlandırmanın ikinci düzeyidir. Bir göstergenin duygular, kültürel

değerler ve öznelliklerle etkileşime girdiği ikinci anlam düzeyini ifade eder. Bu düzeydeki anlam, yorumlayıcının kişisel deneyimlerine ve kültürel bağlamına göre değişir. Barthes, yan anlamın en önemli faktörünün ilk düzeydeki "gösteren" yani nesnenin fiziksel görünümü olduğunu vurgular. Örneğin, bir fotoğrafın düz anlamı, fotoğrafta var olan şey ile ilgilidir. Yan anlamı ise, fotoğrafın çekim şekline (ışık, açı, odak vb.) bağlı olarak izleyiciye iletilen duygusal ve kültürel anlamlardır. Yani düz anlam, neyin fotoğraflandığı; yan anlam ise nasıl fotoğraflandığı ile ilgilidir. (Fiske, 2003, ss. 115-116).

Barthes, mitleri kavramsallaştırma, analiz etme ve düşünmenin klasik bir yolu olarak görür. Mitler, birbirleriyle ilişkili kavramlar zincirini anlatır ve bu kavramlar genellikle toplumda kabul gören ve yaygın olan inançları, değerleri veya tutumları ifade eder. Örnek olarak İngiliz kolluk kuvvetlerinin güven ve hoşgörü temelinde var olan itibarı üzerine yayılan miti göstermektedir. Mit ile birlikte yan anlam, göstergenin ikinci anlam düzeyini oluşturdukları için, birbirlerine oldukça benzerdirler (Fiske'den akt., Terzi, 2021, s. 108).

Barthes'in iki anlamlandırma düzeyi şu şekildedir:



Resim 2: Barthes'in İki Anlamlandırma Düzeyi

Kaynak: (Fiske, 2003, s. 120)

Barthes bu düzeydeki anlamlandırmanın üçüncü bir yoluna daha işaret eder ve bunu simgesel olarak tanımlar. Bir nesne, toplumsal mutabakat ve kullanım aracılığıyla başka bir nesne veya herhangi bir şeyin yerine geçerek, geçtiği şeyin anlamını kazandığında simge haline gelir. Örneğin, Rolls-Royce markası herkesin zihninde zenginliğin bir simgesidir. Herhangi bir tiyatro oyunu, roman ya da filmde Rolls-Royce'unu satmak zorunda kalan bir karakter görüyorsak, o kişi hakkında bize verilen

mesaj, iş hayatındaki başarısızlığı ve zenginliğini kaybetmesidir. Bu mesaj Rolls-Royce simgesi aracılığıyla iletilmiştir (Fiske, 2003, s. 125).

Barthes, eğretileme kavramı üzerinde de durmuştur. Eğretileme (metafor), bir kelimeyi kendi anlamına benzer fakat ondan farklı bir anlam aktaran başka bir kelimenin yerine kullanarak, elde edilen durum, yapılan bir dil oyunudur. Yani bir kelimeyi başka herhangi bir kelime yerine eğreti olarak kullanma durumudur. Eğretilemeye örnek vermek gerekirse, insanlar “üzüntünün kaynağı” ifadesini kullanırken, aslında burada suyun çıkış noktasını temsil eden “kaynak” kelimesi, bir şeyin nedeni, sebebi veyahut kökeni hakkında kullanılmıştır (Guiraud, 1994, s. 135).

Düzdeğişmece (metanomy) kavramının Barthes’daki yeri oldukça önemlidir. Düzdeğişmece, bir parçanın, bütünü sembolize etmesini sağlamaktır. Eğretileme gerçeklik düzleminde, bir anlamı diğer bir anlam ile yer değiştirerek kullanmakken, düzdeğişmece aynı doğrultudaki anlamları, birbirleri ile bağlantı kurarak kullanmaktır. Gerçekliğin temsil edilmesi kaçınılmaz olarak metonimi gerektirir: Gerçekliğin bir parçası, bütünü sembolize etme amacıyla seçilir. Televizyonlarda yer alan cinayet dizilerinde kullanılan kentsel mekanlar da metonimidir. Fotoğraflanarak ekrana getirilen sokak, sadece sokağın kendisini sembolize etmez. Aynı zamanda orada var olan, belirli bir kent yaşamını, getto sefaletini, banliyölerdeki iklimi yansıtan bir düzdeğişmecedir (Fiske, 2003, ss. 127-128).

3.1.4. Umberto Eco

İtalyan göstergebilimci, Umberto Eco, araştırmalarıyla insanlar arasında bilinirliğe ulaşmış ve modern göstergebilimin ilerlemesine kayda değer katkılar sunmuştur. Eco, Peirce, Saussure ve Jacobs gibi araştırmacılardan aldığı ilham ile kendisine has bir göstergebilim analiz yöntemi oluşturmuştur (M. Rifat’tan akt., Terzi, 2021, s. 97). Eco, hem alımlama estetiği hem de göstergebilim alanındaki araştırmalarını bir araya getirerek oluşturduğu alımlama göstergebilimi konusundaki düşüncelerini ilk kez 1985’te Mantova’daki bir sempozyumda takdim etmiştir. Daha sonraları "Appunti sulla semiotica della ricezione (Aquino’lu Tommaso’da Estetik Sorunu)” isimli bu metin 1987’de Paris Göstergebilim Okulu’nda topluluğun yayın organında yayımlandı (M. Rifat, 2005, s. 277). *“Bu inceleme yorumbilim, alımlama estetiği ve göstergebilim alanlarında dünyanın çeşitli ülkelerindeki gelişmeleri yakından izleyen ve bunlara*

katkıda bulunan U. Eco'nun tam anlamıyla kuramsal bir metnidir.” (M. Rifat, 2008, s. 169).

Eco, ilerde 1962 yılında çıkardığı “Açık Yapıt” (Opera Aperta) adlı eserinde, üretim süreci tamamlanmış sanat yapıtlarında, her türlü farklı tarz sahip yazınsal metinlerin, yani üretilen şeylerin, yoruma açık olacaklarını ifade eder. İnsanlar, bu yapıtları istedikleri şekilde algılayarak yorumlayabilirler fakat bu hiçbir zaman eserin yapısını veya orijinallliğini etkilemeyecektir. Eserin içinde barındırdığı anlamı değiştiremeyecektir (M. Rifat’tan akt., Terzi, 2021, s. 97).

Eco, göstergebilim hakkındaki fikirlerine, göstergebilimin bir “yalan kuramı” olduğunu söyleyerek başlar. Eco’ya göre aslında gerçekte var olmayan kavram ya da şeyleri, yalanlar söyleyerek göstermek yalnızca sözlü dillere özgü değildir. Pekala fotoğraflar, resimler, sinematografik ikonlar da var olmayan nesneleri gösterebilmek için bir araç olabilir. Mesela bir filmde, aslında bir arada bulunmayan kişiyi, kurgu aracını kullanarak karşılıklı bakışırken gösterebilme imkanı bulunmaktadır. Yine kurgu yöntemi ile normalde var olmayan “hayalet” gibi varlıklarda bir nevi yalan söyleyerek seyirciye varmış gibi gösterilebilir (Büker’den akt., Keskin, 2018, s. 64).

Eco, “gösteren-gösterilen” kavramları yerine “anlatım-içerik” kavramlarını kullanır. Ona göre gösterge, “anamlı olarak bir şeyin yerini alan her şey” dir. Anlatım sırasında kullanılan araçlar aslında anlatının biçimini de etkiler. Aktarımı yapılan içerik ile anlatım arasındaki ilişki toplumsal ve kültürel mutabakata dayanır. İçeriği var eden şey, toplumun onun üzerinde hem fikir olmasıdır. İkon ve belirtide de kültürel uzlaşma kodlarının varlığını öne süren Eco, aslında anlatım ile aktarılan şeyin, herhangi bir nesneyi göstermek yerine, o nesnenin toplumdaki kültürel anlamını gösterdiğini söyler (Çağlar’dan akt., Terzi, 2021, s. 98).

3.1.5. Christian Metz

Christian Metz, sinema ve göstergebilim denildiğinde akıllara gelen önemli isimlerden biridir. 1960’lı yıllardan itibaren sinema göstergebilimi üzerine çalışmalar yapmıştır. Barthes’ın genel göstergebilim alanındaki çalışmalarından esinlenen Metz, yapısalcılık dilbilimden faydalanmıştır. Metz’in amacı, sinemanın birey ve topluma aktarım yapma açısından kendisine has bir üslubunun var olduğunu ispat etmektir. Bu

nedenle dilbilimsel kuramları, sinemanın içinde var olan anlam oluşturma sahasına adapte etmiştir. Metz, göstergebilimin anlam oluşturma çabası ile ilgili olduğunu düşünür. Ona göre, bir filmdeki temel mesele, yönetmenin teknik olarak işini nasıl yaptığı değil, hangi unsurları kullanarak nasıl anlamlar yarattığıdır. Göstergebilim, anlam oluştururken, çeşitli disiplinlerle bağlantı kurarak, karşılıklı etkileşim içerisine girer. Göstergebilimci, bir filmin, izleyici üzerinde etki bıraktığını iddia ediyorsa, etki veya izlenim gibi sonuç odaklı şeylerden ziyade bu izlenim ve etkinin nasıl yaratıldığı ile ilgilenir (Çiçek'ten akt., Keskin, 2018, s. 69).

Metz'e göre, sinema göstergebilimini, "film dilbilimi" olarak isimlendirmek doğal olanıdır. Bir filmin görsel anlatımında var olan geniş kapsamlı özellikler, dilbilimsel analiz ile daha iyi anlaşılır. Bu yaklaşım, filmin dil ile olan farklılıklarını inceleyerek ne olmadığını anlamaya çalışır ve böylece ne olduğunu kavramak için bir temel oluşturur. İkinci aşamada ise, bu analiz göstergebilimsel bir boyuta taşınarak, filmdeki anlam yapıları dilbilimin ötesine geçerek daha derinlemesine incelenir. Bu iki aşama birbirine bağlıdır ve sürekli bir etkileşim içerisindedir; dilbilimsel analizle başlayan süreç, göstergebilimsel inceleme ile devam eder. Bu yaklaşım, filmin hem dilsel hem de simgesel anlamlarını daha iyi kavramayı amaçlar (Metz'den akt., M. Rifat, 2005, ss. 57-58).

Wollen (2014)'a göre Metz, sinemayı analiz ederken dilsel ve göstergebilimsel yaklaşımları keskin bir şekilde birbirinden ayırır. Sinemaya bakışında, filmin ya doğal ya da kültürel, kodlanmış ya da kodlanmamış bir olgu olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunur. Bu ikili yapı, Metz'in çalışmalarında merkezi bir öneme sahiptir ve sinemayı dilsel olmayan ya da simgesel bir olgu olarak ele alma çabalarına karşı bakış açısını özetler niteliktedir. Metz'in yaklaşımı, Noam Chomsky'nin dil teorisine benzetilebilir; Chomsky'nin dilbilgisel olmayan unsurları dışladığı gibi, Metz de sinemayı dilbilgisel olana indirger. Ancak, Roman Jakobson gibi düşünürler, Metz'in bu katı perspektifinin eksik kaldığını savunarak, sinemada farklı gösterge türlerinin bir arada bulunabileceğini öne sürerler. Tüm eleştirilere rağmen, Metz sinema kuramını dar bir perspektiften ele alarak estetik bir çerçevede şekillendiren bir düşünür olarak kalmaya devam eder (Wollen, 2014, ss. 111-112).

Metz, sinemada iletiyi seyirciye aktaran beş farklı kodlama kanalı tespit etmiştir: görsel imge, müzik, konuşma, yazı ve ses. Bu kanallarla oluşan kodlar ise üç çeşide ayrılır. İlk tür, sinemaya özgü kodlardır; bu türde hızlı kurgu, ekranın kararına ve

açılması, zincirleme gibi optik yani kamera geçişleri gibi şeyler bulunur. İkinci tür ise sinemaya özgü olmayan kodlardır. Bunlar kültürel anlam taşıyan ve toplumsal mutabakata dayanan kodlardır. Örneğin, Türk filmlerinde "Almancı işçilerin tüylü şapkası" gibi herkes tarafından bilinen ve kabul edilen bir görüntü, bu tür bir kodu temsil eder. Son olarak, üçüncü tür kodlar ise sinemanın diğer sanatlarla iç içe geçmesi sonucu oluşan kodlardır. Bu kodlara, oyunculuk tarzları ya da resim sanatındaki aydınlatma kullanımı gibi teknik farklılıklar örnek verilebilir (Özden'den akt., Keskin, 2018, s. 76). Metz'e göre, sinemanın hammadde ne gerçekliğin kendisi ne de montaj teknikleri gibi özel anlam araçlarıdır. Asıl hammadde, film izlerken dikkatimizi çeken bilgi kanallarıdır. Bu kanallar şunlardır:

1. Fotoğrafik, hareket eden veya bunları bileştiren imgeler.
2. Perde dışından okuduğumuz bütün yazılı materyalleri içeren grafik çizimler.
3. Kaydedilmiş konuşmalar.
4. Kaydedilmiş müzik.
5. Kaydedilmiş gürültü veya ses efektleri (Andrew, 2010, s. 325).

3.1.6. Algirdas Julien Greimas

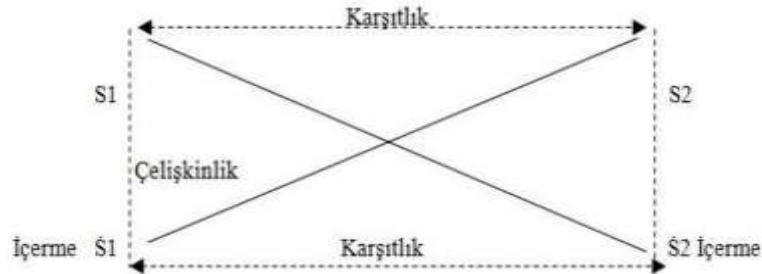
Algirdas Julien Greimas, Paris Göstergebilim Okulu'nun en önemli isimlerinden biri olarak bilinir. Mısır'da yaşadığı zaman dilimi içerisinde birçok çalışma yapan Greimas, bir müddet sonra Roland Barthes ile bir araya gelerek dilbilim alanında araştırmalar ve çalışmalar yürütmüştür. Ferdinand de Saussure'un üzerinde çalıştığı ve birçok bağlamda ortaya koyduğu sözcükbilimden farklı olarak, Greimas anlambilim çalışmaları ile ilgilenmiştir. (M. Rifat, 2008:194). *"Araştırmalarının odağına "anlam"ı koyarak göstergebilimi "insan iç dünyasının ve insanın anlama sorunu"nu çözümlemeye yönelen, somut gerçekliklerle değil, insan düşüncesinin ürünü olan soyut yapıları araştıran bir bilim dalı ortaya"* (Greimas'tan akt., İkiz, 2015, s. 22) koymuştur.

Greimas, anlamın üretiliş sürecini gösteren-gösterilen, anlatım düzlemi-içerik düzlemi arasındaki ilişkiyi referans alarak, iki temel düzeyde ele alır: yüzeysel yapı ve derin yapı. Yüzeysel yapı, görsel ya da yazınsal bir metni oluşturan tüm öğeleri içerirken, derin yapı, bu öğelerin izleyicinin ya da okuyucunun zihninde canlandırdığı

kavramları ve anlamları temsil eder. Bu iki düzey, anlamın üretim sürecinde birbiriyle bağlantılıdır; yüzeysel düzeydeki öğeler, derin düzeyde kavramlar ve anlamlarla ilişkilidir. Böylece, bir metnin ya da görselin yüzeyseldeki görünen anlamı, altında yatan daha derin ve soyut anlamlarla birleşerek anlam üretir (Altınbüken'den akt., Civelek & Türkay, 2020, s. 778).

Greimas'ın içselleştirdiği bakış açısının en önemli noktası, herhangi bir metindeki karşıtlıkların özdeşleştirilmesidir. Anlamın karşıtlıklar ve belirli ayrımlar yoluyla oluşturulduğunu savunur. Karşıtlıklar, zıtlıklar üzerinden inşa edilirken, çelişkiler bir durumun olumlu ve olumsuz yönlerini barındırır. Metindeki bu karşıtlıklar, anlamın yapısını düzenleyen kurallar tarafından şekillendirilir yani anlam yapısıyla anlamlama dizgelerindeki ayrılığı düzenleyen kuralları içeren kodlar tarafından sırasıyla yapılandırılır. Bu bakış açısı Greimas'ın analizlerinin temelini oluşturur. Saussure'cü göstergebilimsel analizde, gösterge ne kadar önemli bir yerde duruyorsa, ikili karşıtlıklarla kodların özdeşleştirilmesi Greimas için o derece öneme sahiptir (Gottdiener, 2005, s. 34).

Greimas'ın dörtgeni şu şekildedir:



Resim 3: Greimas'ın Dörtgeni

Kaynak: (Erkman-Akerson'dan akt., Civelek & Türkay, 2020, s. 779)

Greimas, kuramında yapısalcılık ile bağlarını muhafaza ederken, bireysel istemi de ön plana çıkarmıştır. Eylemi, toplumsal durumlar içindeki bir etkileşimler dizisi olarak tanımlar ve buna "anlatı" adını verir. "Eyleyen" ise, herhangi bir anlatı ya da eylem dizisindeki biçimsel bir rolü temsil eder. Bu rol, toplumsal kodlar tarafından düzenlenen ve benimsenmiş davranışlar ile etkileşimler bütünü olan bir "eyleyenin

dilbilgisi" tarafından belirlenir. Greimas, toplumsal normların ve kuralların eylemleri nasıl şekillendirdiğini bu şekilde açıklar (Gottdiener, 2005, s. 35).

3.2. Araştırmanın Problemi

Bu araştırmanın temel problemi, modern toplumlarda ortaya çıkan anomi durumlarının sinemadaki anti-kahraman karakterlerinin oluşumuna nasıl katkıda bulunduğunun anlaşılmasıdır. Emile Durkheim'ın anomi teorisi ve Roland Barthes'ın göstergebilimsel analizi kullanılarak, Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmlerindeki anti-kahraman karakterlerinin toplumsal normların çöküşü ile nasıl bir dönüşüm geçirdiği ve bu karakterlerin toplumsal düzen üzerindeki etkilerinin ne olduğu incelenmiştir.

Bu problem bağlamında, araştırma şu sorulara yanıt aramaktadır:

1. Anomi durumları, filmlerdeki anti-kahraman figürlerinin psikolojik ve sosyolojik dönüşümlerini nasıl etkiler?
2. Seçilen filmler, anomi ve anti-kahraman arasındaki ilişkiyi nasıl temsil eder?
3. Göstergebilimsel analiz, filmlerdeki görsel ve sembolik unsurların anomi bağlamındaki anlamlarını nasıl ortaya çıkarır?

Bu sorular, araştırmanın problematiğini belirleyerek, anomi kavramının sinemada anti-kahraman figürlerinin oluşumu üzerindeki etkilerini daha derinlemesine anlamayı hedefler.

3.3. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın temel amacı, Emile Durkheim'ın anomi teorisini kullanarak sinemadaki anti-kahraman figürlerinin nasıl ortaya çıktığını ve bu figürlerin toplumsal normların çöküşü ile nasıl şekillendiğini derinlemesine anlamaktır. Bu doğrultuda, Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmleri incelenmiş ve bu filmlerdeki karakterlerin anomi kavramı çerçevesinde nasıl bir dönüşüm geçirdiği ve toplumsal normlarla nasıl etkileşimde bulunduğu analiz edilmiştir.

Araştırmanın odak noktası, modern toplumların kriz dönemlerinde anti-kahraman figürlerinin nasıl şekillendiğini, bu karakterlerin toplum içinde hangi işlevleri üstlendiklerini ve toplumsal düzen üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır. Bu analiz, yalnızca sinemada anti-kahramanların varlığını ve gelişimini incelemekle kalmayıp, aynı zamanda bu figürlerin toplumsal ve kültürel bağlamda nasıl bir eleştiri sunduğunu ve izleyiciye nasıl mesajlar ilettiğini de kapsamaktadır. Bu çalışmanın bulguları, hem sosyolojik teori hem de film eleştirisi açısından önemli katkılar sunmayı amaçlamaktadır.

3.4. Araştırmanın Önemi

Bu çalışmada, Emile Durkheim'in anomi teorisi ile sinemadaki anti-kahraman figürleri arasındaki ilişki derinlemesine ele alınmıştır. Anomi, toplumsal normların zayıfladığı veya tamamen etkisini yitirdiği durumlarda bireylerin karşılaştığı psikolojik ve sosyolojik sorunları tanımlayan bir kavram olarak, modern toplumların karmaşık yapıları içinde önemli bir yere sahiptir. Çalışmanın odak noktası, anti-kahramanların bu normatif boşluklarda nasıl ortaya çıktığını ve modern toplumların çalkantılı yapılarında nasıl bir yansıma bulduklarını incelemektir.

Araştırma, Durkheim'in anomi kavramının günümüz sinemasında anti-kahraman figürleri aracılığıyla nasıl yorumlandığını anlamak için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bu bağlamda, seçilen filmler aracılığıyla toplumsal ve kültürel eleştirinin nasıl yapıldığı ve bu filmlerin izleyiciye nasıl mesajlar verdiği analiz edilmiştir. Özellikle Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) gibi popüler filmlerdeki anti-kahramanların, toplumsal anomi ile olan ilişkileri incelenerek, modern toplumlarda bireylerin yaşadığı içsel çatışmalar ve bu çatışmaların sinemadaki yansımaları detaylı bir şekilde ortaya konulmuştur.

Bu çalışma, hem sosyolojik hem de film eleştirisi alanında önemli bir katkı sunmayı amaçlamakta olup, anomi kavramının sinemada nasıl hayat bulduğunu ve anti-kahraman figürlerinin toplumsal eleştiriye nasıl temsil ettiğini göstermeyi hedeflemektedir.

3.5. Araştırmanın Varsayımları

Bu araştırmanın temel varsayımları şunlardır:

Anomi ve Anti-Kahraman İlişkisi:

Durkheim'ın anomie teorisi, modern toplumlarda normların zayıflaması veya çökmesi durumunda bireylerin normatif bir boşlukta kalarak içsel çatışmalar yaşadığı ve bu süreçlerin anti-kahraman figürlerinin oluşumuna katkıda bulunduğu varsayılmaktadır. Bu varsayım, seçilen filmlerdeki karakterlerin anomie durumunda nasıl bir dönüşüm geçirdiğini anlamak için temel bir çerçeve sunar. Araştırmanın bu varsayımı, anti-kahraman karakterlerin toplumsal normların çöküşü ile doğrudan bir ilişkisi olduğunu öne sürmektedir.

Göstergebilimsel Analizlerin Anlam Üretimi:

Barthes'ın düz ve yan anlam teorisinin, filmlerdeki görsel ve sembolik unsurların altında yatan derin anlamları ortaya çıkarabileceği varsayılmaktadır. Bu varsayım, filmlerdeki anti-kahraman karakterlerinin toplumsal ve kültürel bağlamları ile bağlantılı olarak analiz edilmesine olanak tanır. Göstergebilimsel analiz, filmlerin yüzeysel anlamlarının ötesine geçerek, karakterlerin ve olayların daha derin ve kültürel olarak kodlanmış anlamlarını keşfetmeyi mümkün kılar.

Seçilen Filmlerin Temsil Yeteneği:

Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmlerinin, anomie ve anti-kahraman arasındaki ilişkiyi güçlü bir şekilde temsil ettiği varsayılmaktadır. Bu varsayım, bu filmlerin analizi aracılığıyla modern toplumların kriz dönemlerinde anti-kahraman figürlerinin evrimini incelemeyi mümkün kılar. Seçilen filmlerin, modern toplumlarda ortaya çıkan anomie durumlarını ve bu durumların bireylerin üzerindeki etkilerini anlamak için uygun örnekler olduğu kabul edilmektedir.

Bu varsayımlar, araştırmanın teorik temelini oluşturarak, anomie kavramının sinemadaki anti-kahraman figürleri üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik analizlerin yapılmasına olanak tanır.

3.6. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, Roland Barthes'ın düz ve yan anlam teorisi çerçevesinde geliştirilen göstergebilimsel analiz yöntemi tercih edilmiştir. Bu yöntem, filmlerdeki sembolik ve görsel unsurların çok katmanlı anlamlarını analiz etmek için ideal bir çerçeve sunmaktadır. Barthes'ın teorisi, anti-kahraman figürlerinin toplumsal normlarla olan karmaşık ilişkilerini çözümlemek için özellikle uygundur.

Bu doğrultuda, her bir filmdeki karakterler ve olaylar, iki temel düzeyde ele alınmıştır:

1. Düz Anlam: Görsel öğelerin yüzeydeki açık, doğrudan anlamı.
2. Yan Anlam: Görsel öğelerin altında yatan, kültürel ve ideolojik anlamlar.

Barthes'ın teorisi, anti-kahraman figürlerinin anomi bağlamındaki dönüşümlerini derinlemesine incelemek için seçilmiştir. Bu teori, semboller ve karakterlerin yalnızca yüzeysel anlamlarını değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel dinamiklerle ilişkilerini de analiz etme imkanı sunmaktadır. Bu nedenle, Barthes'ın düz ve yan anlam teorisi, bu çalışmanın amaçlarını en iyi şekilde karşılayan yöntem olarak benimsenmiştir.

3.7. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini, modern sinemada anti-kahraman figürlerinin işlendiği filmler oluşturmaktadır. Bu geniş evrenden, amaçlı örneklem yöntemi ile Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmleri seçilmiştir. Bu filmler, toplumsal normların çöküşü ve anomi kavramının bireyler üzerindeki etkilerini güçlü bir şekilde yansıtma potansiyeliyle dikkat çekmektedir. Farklı dönemlerde üretilmiş olmalarına rağmen, her bir film, anomi olgusunu ve toplumsal yapının kriz dönemlerinde bireyler üzerindeki yansımalarını derinlemesine incelemek için uygun bir zemin sunmaktadır.

Örneklem seçiminde, bu filmlerin sadece anti-kahraman figürünün farklı zaman dilimlerinde nasıl işlendiğini değil, aynı zamanda toplumsal yapı ve bireysel deneyimlerde zamanla meydana gelen değişimleri yansıtmaya potansiyelleri de dikkate alınmıştır. Bu filmler, hem modern hem de postmodern anlatı sinemasının izlerini taşıyan yapımlardır ve bu nedenle, toplumsal ve bireysel anomi durumlarının çeşitli

dönemlerde nasıl evrildiğini incelemek için ideal birer örnek sunmaktadır. Taxi Driver (1976) filminde, 1970'lerin sosyal ve politik çalkantıları içinde bireyin yalnızlaşması ve topluma yabancılaşması ön plana çıkarken; Fight Club (1999) filmi, 1990'ların tüketim odaklı kapitalist kültürüne karşı gelişen bireysel kimlik krizini ve toplumsal yabancılaşmayı merkezine alır. Joker (2019) ise, 2010'ların artan toplumsal eşitsizlikleri ve adaletsizlikleri bağlamında bireyin anomiye verdiği şiddet dolu tepkileri işler. Bu filmlerin yapım yılları arasında mevcut olan zaman farkı, toplumsal yapıdaki ve bireysel ölçekte yaşanan dönüşümlerin daha iyi kavranmasını sağlamakta olup, anti-kahramanların bu bağlamdaki evrimini anlamak için zengin bir analiz imkanı sunmaktadır.

3.8. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Bu çalışma kapsamında, seçilen, Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmleri anomi kavramını güçlü bir şekilde yansıtsa da, bu filmlerin temsil ettiği toplumsal koşullar, diğer dönemler veya kültürler için aynı geçerliliği taşımayabilir. Bu durum, bu filmlerden elde edilen sonuçlar ile genellemeye varılamayacağını ve çalışmanın sınırlılıklarının bulunduğunu gösterir.

Ayrıca, göstergebilimsel analiz yöntemi, büyük ölçüde öznel yorumlamalara dayalıdır. Bu nedenle, elde edilen sonuçlar, diğer araştırmacıların yorumlarıyla farklılık gösterebilir. Göstergebilimsel analiz, görsel ve sembolik unsurların anlamlarını yorumlarken araştırmacının kişisel bakış açısını içerebilir, bu da çalışmanın bulgularının farklı perspektiflerden yeniden değerlendirilmesine neden olabilir.

Son olarak, araştırma sadece üç filme odaklandığı için, modern sinemadaki tüm anti-kahraman figürlerini kapsayan genel bir sonuç çıkarmak mümkün olmayabilir. Seçilen örneklem, araştırmanın amaçları doğrultusunda derinlemesine bir inceleme sağlasa da, daha geniş bir film yelpazesini kapsayan çalışmalar, anti-kahraman figürlerinin daha kapsamlı bir analizini sunabilir. Bu sınırlılıklar, çalışmanın bulgularının geçerliliğini ve genellenebilirliğini etkileyebilir, ancak araştırmanın odaklandığı filmlerle ilgili derinlemesine bir anlayış sunmaktadır.

3.9. Veri Toplama Tekniği

Bu araştırmada, nitel veri toplama teknikleri kullanılmıştır. Araştırmanın temel veri toplama yöntemi olarak göstergebilimsel analiz tercih edilmiştir. Göstergebilimsel

analiz, seçilen filmlerdeki görsel unsurlar, karakterler ve semboller gibi öğelerin toplumsal ve kültürel bağlamları içinde nasıl anlamlandırıldığını ortaya çıkarmak amacıyla kullanılmıştır. Bu teknik, filmlerin derin yapısında yer alan anlamları çözümlemek ve bu anlamların kültürel ve ideolojik bağlamlarda nasıl yorumlandığını incelemek için ideal bir yöntem sunar.

Bu analiz sürecinde, her bir filmde yer alan sahneler, karakterlerin davranışları ve sembolik unsurlar dikkatlice incelenmiş, bu öğelerin toplumsal normların çöküşü ve anomi kavramı çerçevesinde nasıl bir anlam kazandığı yorumlanmıştır. Göstergebilimsel analiz, filmdeki öğelerin yüzeydeki açık anlamlarının ötesine geçerek, bu öğelerin altında yatan daha derin ve genellikle kültürel olarak kodlanmış anlamları ortaya çıkarmaya odaklanmıştır. Bu sayede, filmlerin içerdikleri mesajlar, karakterlerin gelişim süreçleri ve toplumsal eleştiriler daha kapsamlı bir şekilde analiz edilmiştir.

3.10. Taxi Driver Film Künyesi

Orijinal Adı	: Taxi Driver
Yönetmen	: Martin Scorsese
Senarist	: Paul Schrader
Yapımcı	: Michael Phillips, Julia Phillips
Müzik	: Bernard Herrmann
Görüntü Yönetmeni	: Michael Chapman
Kurgu	: Tom Rolf, Melvin Shapiro
Oyuncular	: Robert De Niro (Travis Bickle), Jodie Foster (Iris), Cybill Shepherd (Betsy), Harvey Keitel (Sport Matthew), Peter Boyle (Wizard), Albert Brooks (Tom)
Tür	: Dram, Suç, Psikolojik Gerilim
Yapım Yılı	: 1976
Süre	: 114 dakika
Dil	: İngilizce

Ülke	: Amerika Birleşik Devletleri
Dağıtım	: Columbia Pictures

3.11. Taxi Driver Film Özeti

Taxi Driver (1976) filmi, Vietnam Savaşı'ndan dönen Travis Bickle'ın (Robert De Niro) New York'taki yalnız ve izole hayatını konu alır. Travis, savaştan sonra topluma uyum sağlayamayan bir gazidir ve uykusuzluk çekmektedir. Bu nedenle geceleri taksi şoförlüğü yaparak şehrin en karanlık köşelerinde dolaşır. Şehirdeki suç, yozlaşma ve ahlaki çöküş, Travis'i derinden rahatsız eder ve şehri temizleme fikrine saplantılı bir şekilde kapılmasına neden olur.

Travis, başkanlık kampanyasında çalışan Betsy (Cybill Shepherd) ile tanışır, onu bir umut kaynağı olarak görür ve ona yaklaştırmaya çalışır. İlk randevularında Betsy ile bir araya gelirler, ancak Travis'in garip ve uygunsuz davranışları, Betsy'nin ondan uzaklaşmasına yol açar. Betsy'nin reddi, Travis'in içsel öfkesini ve topluma karşı duyduğu nefreti daha da körükler.

Travis'in yaşamı, yozlaşmış politikacı Charles Palantine'e (Leonard Harris) suikast düzenleme düşüncesi ile 12 yaşındaki seks işçisi Iris'i (Jodie Foster) kurtarma arzusu arasında şekillenir. Travis, bir dizi silah satın alır ve fiziksel olarak kendini hazırlamaya başlar. Suikast girişimi için plan yaparken, Iris'in kontrol altında tutulduğu dünyaya daha fazla odaklanır ve onu bu hayattan kurtarma isteği güçlenir. Travis, Iris'i bu hayattan kurtarmaya karardır. Sport (Harvey Keitel) ile diğer çete üyelerine saldırı düzenler. Bu saldırı, kanlı bir çatışmaya dönüşür ve Travis ciddi şekilde yaralanır. Ancak, şiddet dolu eylemleri sonucunda Iris'i kurtarmayı başarır.

Film, Travis'in bu eylemlerinin medya tarafından kahramanlık olarak sunulmasıyla sona erer. Travis, Iris'in ailesi tarafından da bir kurtarıcı olarak görülür. Film boyunca Travis, bir yandan toplumun dışlanmış bir üyesi olarak izole bir hayat sürerken, diğer yandan da kendi adalet anlayışı doğrultusunda şehri temizlemeye çalışır. Travis'in içsel çatışmaları ve şehre karşı duyduğu nefret, onu kaçınılmaz olarak şiddet dolu bir sona sürükler. Film, Travis'in toplumsal yabancılaşmasını ve psikolojik çöküşünü derinlemesine işler.

3.12. Taxi Driver Göstergebilimsel Film Çözümlemesi

Filmin açılış sahnesi olan bu sahnede, Travis, kırmızı bir ışık yüzüne yansırken, etrafına bakmaktadır (00:02:03). Travis, taksi şöförlüğü için başvuru yapmaya gelmiştir. Üzerinde çeşitli semboller taşıyan askeri montu vardır (00:02:19).



(00:02:03)



(00:02:19)

Resim 4: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:02:03-00:02:19)

Tablo 1: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Travis	Travis'in yüzünü kırmızı ışık kaplamıştır	Travis'in iç dünyasında ortaya çıkan şiddet ve kan.
Nesne	Askeri mont	Travis askeri mont giymektedir	Travis'in geçmişindeki askeri kimliği

Travis'in içerisinde var olan ve zamanla ortaya çıkacak olan şiddet, kan rengi olan kırmızı ile sembolize edilmiştir. Aynı zamanda Travis'in askeri montu, onun eski bir Vietnam gazisi olduğunu sembolize ederken, gözlerine yansıyan kırmızı rengi, savaşta tanık olduğu şiddeti de singeler. Karakter, savaşta yaşadığı travmalar sonucu anomi halindedir. Travis, psikolojik durumu nedeniyle sık sık ilaç ve alkol kullanmaktadır. Cuddon (1992)'a göre "*savaş sonrası kahraman*" profiline uyum sağlamakta olan Travis, yaşadığı iç karmaşa ile klasik anlatı formatında ortaya çıkan kahraman figürünün aksine iç dünyasında meydana gelen bir kaosun içerisinde (Cuddon, 1992, s. 282).

Travis'in evi, dağınık ve düzensiz haldedir (00:05:30). Travis, içki içerek cinsel içerikli filmler yayımlayan sinemaya doğru gitmektedir (00:08:10).



(00:05:30)



(00:08:10)

Resim 5: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:05:30-00:08:10)

Tablo 2: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
Mekan	Travis'in evi	Travis'in evi düzensiz ve dağınık bir haldedir	Travis'in iç dünyasında yaşadığı karmaşa
Mekan	New York sokakları	Sokakların kirli ve kaotik hali	Toplumun içerisinde bulunduğu karmaşa hali
Nesne	Alkol	Travis, alkol içmektedir	Travis'in psikolojik durumu

Karakterin içerisinde yaşamını sürdürdüğü toplumda süregelen yozlaşma, kirlilik ve düzensizlik hali, bireyi etkilemektedir. Bireyin iç dünyasını sembolize eden evinde de gördüğümüz gibi toplumda var olan karmaşa vb. düzensizlik içeren durumlar, bireyin dünyasında tezahür etmektedir. Travis, şehirdeki bu kaosun içinde var olmaya devam ederken bu kaos onun içsel çatışmalarıyla örtüşür. Şehirdeki yozlaşma, Travis'in içsel dünyasındaki çürümeyle paralel ilerler. Durkheim (2013)'a göre “*Tutarlı ve canlı bir toplum içinde herkesten bireye, bireyden herkese sürekli bir düşünce ve duygular alışverişi akar*” (Durkheim, 2013, s. 203).

Travis, taksisi ile gece çalışmaya devam ederken, sokaklardaki insanların halini gösteren manzaralar ile karşılaşır. Arabasının camından, bu manzaraları seyretmektedir (00:06:03). Travis, taksisine aldığı kadın ve erkek müşterisi arabanın arkasında birbirlerine sarılırken, bir yandan aynadan onları izlemekte, bir yandan da arabayı kullanmaya devam etmektedir (00:06:56).



(00:06:03)



(00:06:56)

Resim 6: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:06:03-00:06:56)

Tablo 3: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Sokaktaki insanlar	İnsanlar sokakta yürümekte ve beklemektedir	Toplumun içerisinde bulunduğu anomi hali
İnsan	Travis ve yolcular	Travis, taksiyi sürmekte, yolcular birbirine sarılmaktadır	Travis'in yalnızlığı

Travis'in, şehrin içerisinde bulunduğu anomi haline duyduğu uzaklık ve yabancılığı, gördüğü manzara ile arasında olan arabanın camı temsil eder. Diğer sahnede ise Travis'in yanındaki koltuğun boş olması ve arkadaki insanların birbirlerine sarılması bizlere, Travis'in hayatında var olan yalnızlığı aktarmaktadır. Travis, Vogler'in ayrımını yaptığı, genellikle toplum tarafından kabul görmeyen, yalnız, eski ordu mensubu olan anti-kahraman tiplmesine tam olarak uyum sağlamaktadır. Bu anti-kahraman tipleri, çoğunlukla onurlu fakat isyana meyilli tipler olarak karşımıza çıkmaktadır. Yaşadıkları toplumun, ahlaki çöküntüsüne mesafeli kalarak, seyircilerin empatisini kazanırlar (Vogler, 2009, ss. 78-79).

Travis, taksicilik yaparken, şehrin تنها ve tehlikeli sokaklarında dolaşmaktadır. Travis, patlamış bir yangın hidrantının yanından geçerken, kullandığı taksi fişkıran suyun içinden geçmektedir (00:07:22). Travis, taksisi ile beraber gece dolaşmaya devam ederken, içinden duman çıkan bir rögar kapağının üzerinden geçer (00:32:06). Sokaktaki siyahi çocuklardan oluşan genç çete, Travis'in taksisine saldırıda bulunarak, kovalamaya başlarlar (00:32:21).



Resim 7: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:07:22-00:32:21)

Tablo 4: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
Nesne	Su	Taksi, patlak bir yangın hidrantından fişkıran suyun içinden geçiyor.	Şehirdeki yozlaşmayı temizleme arzusu
Nesne	Duman	Taksi, kanalizasyondan çıkan dumanın içinden geçiyor.	Şehrin derinlerine kök salmış kötülük
İnsan	Siyahi Çocuklar	Bir grup siyahi çocuk, gece vakti sokakta bir taksiye doğru koşarak saldırmaya çalışıyor	Toplumun en küçük bireylerine dahi işlemiş kuralızsızlık ve kaos hali

Patlayan su hidrantı, kontrol dışında gerçekleşen, toplumsal bir kuralızsızlık ve kargaşayı temsil etmektedir. Bu sahne ile birlikte amaçlanan anlatım, toplumda var olan yozlaşmanın ve dejenerasyonun ön plana çıkarılmasıdır (Ölçer, 2023, s. 45). Toplumda meydana gelen kuralızsızlık, düzensizlik ve yozlaşma, rögar kapağından çıkan duman ile eşleştirilerek, toplumun derinliklerine işlemiş çürüme hali sembolize edilir. Siyahi çocukların saldırgan tutumu, rögar kapağı ile anlatılan derinlere işlemiş çürümeyi, toplumun en küçük ve masum kabul edilen bireylerinde dahi hayat bulduğunu göstererek pekiştirir.

Travis, taksicilik yapmaya devam ederken, sokaktaki trafik lambasında kırmızı ışık yanmaktadır (00:13:34). Travis, taksinin içerisinde, yüzüne yansıyan kırmızı ışık ve yeşil ışığa doğru bakmaya devam ederken yeşil ışık yanar ve yoluna devam eder (00:13:36).



(00:13:34)



(00:13:36)

Resim 8: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:13:34-00:13:36)

Tablo 5: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
Nesne	Kırmızı Işık	Kırmızı ışık yanmaktadır	Ortaya çıkacak olan şiddet
İnsan	Travis	Kırmızı ve yeşil ışık, Travis'in yüzüne yansımaktadır	Travis'in iç dünyasındaki çatışma

Kırmızı, renk olarak şiddeti simgeleyen bir renk olmak ile birlikte kırmızı trafik ışığı, burada yasakları simgeler. Aynı zamanda kullanımı gereği, film boyunca anormal durumları da simgelemektedir. Yeşil ışıkla birlikte yüzüne yansıyan kırmızı ışık ise Travis'in yasaklar ve toplumun ortaya çıkardığı normlar karşısındaki tutumunu simgeler. Uyum sağlamaya çalışsa da bu pek mümkün değildir. Trafik ışığının kırmızı yanarken önünde gözükmesi ise içerisindeki şiddetin baskın gelmesi ve gelecekte ortaya çıkacak olan şiddete çağrışım yapmaktadır. Anti-kahraman şiddete meyilli bir karakterdir. Bunun sebebi ise anti-kahramanın içsel çatışmalarıdır. Toplumun normları bozulduğunda kendi adalet anlayışını arayan anti-kahraman bunu şiddet ile uygulanabilir kılacaktır.

Travis, bir yandan toplumsal normlara uymaya çalışsa da iç dünyasında bu normların anlamsız ve boş olduğunu hisseder. Kırmızı ışıkta durup beklemesi, onun bir süreliğine bu normlara tabi olduğunu simgeler. Ancak, Travis'in yüzüne yansıyan

kırmızı ışık, onun içsel öfkesini ve toplumla olan çatışmasını sembolize eder. Travis'in yoluna devam etmesi, bu kurallara dışsal olarak uyduğunu, ancak iç dünyasında görünenden farklı bir ruh hali içerisinde olduğunu gösterir.

Travis, geceleri taksicilik yaptığı için, mola vermek için uğradığı bir restoranda otururken, bir bardak suyun içerisinde, kullandığı ilaç olan şırlayanı atmış, şırlayanın bardaktaki çözülmesini izlemektedir (00:17:31). Travis, aldığı silahlar ile atıcılığını geliştirmek için poligonda atış talimi yapmaktadır (01:32:14).



(00:17:31)



(01:32:14)

Resim 9: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:17:31-01:32:14)

Tablo 6: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
Nesne	Şırlayanlı su	İçine şırıldayan atılan su, fokurdamaktadır	Travis'in iç dünyası
İnsan	Travis	Travis, silahı ile poligonda atış yapmaktadır	Travis'in dışlanmışlık hissi ve karakterin anomi halinin derinliği

Şırlayanın suyun içerisinde çözünmesi esnasında ortaya çıkan ve patlayan baloncuklar, Travis'in iç dünyasındaki kaynamayı simgeler. Anti-kahramanın çatışma dolu ve doyma noktasına gelen iç dünyasında var olan kargaşa ve kaos hali aktarılmıştır. Travis'in poligonda atış talimi sırasında özellikle tercih edilen, anti-kahramanı kadrajın ortasına sıkıştıran görsel anlatım ise bizlere aslında toplum tarafından dışlanan anti-kahramanın durumunu simgeler. Travis, toplumun anormal hali ve baskıları karşısında sıkışıp kalmıştır. Karakterin çevresini çerçeveleyen karanlık ise, iç dünyasının giderek kararmaya başladığını ve anti-kahramana dönüşümünün tamamlanmak üzere olduğunu gösterir.

Travis, taksisi ile gece çalışırken verdiği molada oturduğu restoranda, siyah ve beyaz renk giyimli iki siyahiyeye bakmaktadır (00:16:50). Travis, gece çalışmaya devam ederken, şehirdeki işletmelerin sokaklardaki tabelalar görünmektedir (00:28:07).



(00:16:50)



(00:28:07)

Resim 10: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:16:50-00:28:07)

Tablo 7: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Siyah ve beyaz renk giyimli siyahiler	Siyah ve beyaz renk giyimli siyahiler oturmaktadır	Travis'in içerisindeki iyi ve kötü çatışması
Nesne	Sokaktaki tabelalar	Kırmızı ve yeşil renkte yanan tabelalar	Travis'in içerisindeki şiddet ve huzur çatışması

Travis'in içerisinde var olan iyi ve kötü, şiddet ve huzur çatışması resmedilmektedir. Siyah ve beyaz renk kullanımı arasındaki zıtlıklara, tabelalardaki yeşil ve kırmızı renkli ışıkların kullanımı eşlik ederken, karakterin içerisinde yaşadığı değişken hal anlatılmak istenir. İçerisinde bir savaş veren Travis, bu savaşın ortasındaki kaosta kaybolmuş ve moral ve ahlaki açıdan ikilemde kalmıştır. Bu durum anti-kahramanların tipik özelliklerinden biridir. Geleneksel anlatıda var olan klasik kahramanın aksine her zaman için iyiyi ve iyiliği temsil etmek yerine anti-kahramanın içerisindeki bu çelişkiler, seyirciye, anti-kahramanın sıradan bir insan olduğunun mesajını vererek, yakınlık ve empati kurdurmaktadır.

Travis'in kullandığı taksiye, seks işçiliği yapan Iris adında genç bir kız binmiştir (00:30:58). Taksiye binen genç kızı zorla dışarı çıkartan adam, Travis'e durduğu süre için buruşmuş bir para verir ve parayı koltuğun üzerine atar (00:31:31).



(00:30:58)



(00:31:31)

Resim 11: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:30:58-00:31:31)

Tablo 8: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Travis ve Iris	Iris, Travis'in taksisinde arka koltukta oturmaktadır	Travis'in toplumun yozlaşmış ve masumiyetini kaybetmiş bireyleriyle yüzleşmesi
Nesne	Buruşmuş para	Buruşmuş para, koltuğun üzerinde durmaktadır	Toplumsal yozlaşmayı simgeler.

Bu sahneler, Travis'in mesleği gereği tanık olduğu bir durumu, yani toplumun karanlık yüzüyle karşılaşmasını etkili bir şekilde yansıtmaktadır. Travis, içinde yaşadığı toplumun ahlaki çöküşüne tanıklık etmektedir. Toplumsal normlara yabancılaşmış ve ahlaki değerlerini kaybetmiş bir karakter olarak Travis, bu çöküşün ortasında çaresiz ve tepkisiz bir figür haline gelir. Genç kızın zorla taksiden indirilmesi ve buruşmuş paranın koltuğa atılması, Travis'in toplumsal bozulma karşısındaki çaresizliğini ve içsel çatışmalarını derinleştirir. Bu sahneler, Travis'i yozlaşma karşısında bir şey yapamayan, içsel çatışmalar yaşayan bir anti-kahraman olarak resmeder, toplumun karanlık yönleriyle yüzleştğinde yaşadığı içsel gerilim ve ahlaki krizi gözler önüne serer.

Bireylerin yaşamları, içlerinde var oldukları toplum ile oldukça güçlü bağlantılara sahiptir. Toplumun anormal olduğu her senaryoda bireyde bu durumdan etkilenecek anormal bir duruma geçecektir. Toplumun hissettiği sıkıntılar, aynı derecede bireyin de hissettiği sıkıntılar olacaktır. Toplum, küçük parçaların bir araya gelerek oluşturduğu bir

bütün olduğu için, içerisinde bulunduğu ruh hali, onu oluşturan küçük parçalara yani bireylere yansiyacaktır (Durkheim, 2013, s. 208).

Travis, silah satıcısından aldığı silahı, namlusunu doğrultarak denemektedir (00:56:42). Travis, yapacağı eylem için hazırlık yaparken, evinde spor yaparak kaslarını güçlendirmektedir (00:58:21). Travis, marketi soyan bir hırsızın silahı ile vurmuştur ve kaçmaması için ayağı ile koluna basarken silahını yerde yatan hırsıza doğrultmaktadır (01:09:00).



Resim 12: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (00:56:42-01:09:00)

Tablo 9: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Travis	Travis, elinde bir silah tutuyor ve nişan alıyor	Şiddete yönelme kararlılığı ve kontrolsüz öfke
İnsan	Travis	Travis, gömleksiz bir şekilde kaslarını gösteriyor	Güç kazanma arzusu
İnsan	Travis ve hırsız	Travis, markette yere düşmüş hırsızın silahı doğrultuyor	Travis'in geri dönülemez bir yola girmesi ve artık şiddeti bir çözüm olarak benimsemesi

Travis'in silahını doğrultması, içindeki şiddetin artık filtresiz bir şekilde dışa vurulacağına ve onun güç kazanma arzularını gerçekleştirme motivasyonu doğrultusunda hareket edeceğine işaret eder. Silah, Travis'in kendi adalet anlayışını sağlamak ve topluma karşı kaos yaratmak için kullanacağı bir araç haline gelir. Travis'in spor yaparak kazandığı kaslı vücut, bireyin doğasından gelen güç kazanma isteğini yansıtır ve bu noktada anti-kahraman özellikleri belirginleşir. Travis, topluma karşı savaşını sürdürmek için hem fiziksel hem de zihinsel olarak kendini donatmaktadır. Artık şiddeti meşru bir araç olarak gördüğünü ve bu şiddeti uygulamaktan çekinmediğini açıkça ortaya koyar.

Travis'in markete giren hırsızı çekinmeden öldürmesi ise, ortaya çıkan ilk kuralırsızlık durumunda kendi adaletini uygulamaya başlamış ve toplumun kurallarını tamamen göz ardı etmesini sembolize eder. Bu eylem, onun artık tamamen bir anti-kahraman haline geldiğini ve topluma olan yabancılaşmasının son aşamasına ulaştığını işaret eder. Anti-kahraman, toplumun çıkarlarını yerine her zaman kişisel çıkarlarını tercih edecektir. Durkheim (2013)'a göre bireyin kendisini ait hissettiği toplulukların, içerisinde oluşturduğu bağ ne kadar zayıf ve güçsüz ise, bireyin topluluğa olan aidiyeti ve bağlantısı da o denli zayıflar. Bu durum bireyin hususi yararını gözeterek, toplumun dayattığı normları dikkate almamasına neden olur (Durkheim, 2013, s. 202).

Travis, başkan adayının yapmış olduğu mitinge gelmiştir. Kestirdiği mohikan tarzı saç stili ile, ilacını ağzına atarken, yasak tabelasının önünde, kalabalığı seyretmektedir (01:35:15). Travis, kalabalığın arasına dalarak, konuşma yapan başkana doğru yaklaşmaktadır (01:36:17).



(01:35:15)



(01:36:17)

Resim 13: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (01:35:15-01:36:17)

Tablo 10: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Travis	Travis, saçını mohikan tarzı kestirmiştir	Travis'in topluma meydan okuyan dönüşümü ve içsel kaosu
Nesne	Tabela	Yasak tabelası	Travis'in sergilediği kuralırsızlık
İnsan	Travis ve kalabalık	Travis, kalabalığa doğru yürümektedir	Travis'in topluma karşı duyduğu öfke ve yaşadığı yabancılaşma

Travis'in saçını Mohikan tarzında kestirmesi, onun topluma karşı duyduğu yabancılaşmanın ve isyanın fiziksel bir ifadesidir. Mohikan saç stili, savaşçı bir ruhu ve başkaldırıyı simgeler. Bu değişiklik, Travis'in savaşçı bir kimliğe büründüğünü ve kendi adalet anlayışını uygulamaya kararlı olduğunu gösterir. İlaç alması, ruhsal durumunun ne kadar bozulduğunu ifade eder. Yasak tabelasının önünde durması ise, onun toplumsal normlara tamamen karşı çıktığını ve kuralları tanımadığını temsil eder. Travis, artık toplumun bir parçası olmaktan çıkmış, topluma karşı bir tehdit haline gelmiştir. Onun için toplumsal kuralların bir önemi kalmamıştır. Kendi adalet anlayışını uygulamak için her türlü yolu mübah görmektedir. Mohikan saç stili, yasak tabelası ve kalabalık içindeki ilerleyişi, Travis'in toplumun normlarından ne kadar kopuk ve umursamaz bir figüre dönüştüğünü, ön plana çıkarır. Vogler (2009)'a göre bu tip anti-kahramanlar, hepimizin içerisinde var olan, topluma karşı “nanik” yapma isteği, yani toplumu ve toplumun dayattığı normları umursamama isteğini barındırdığı için, seyirci tarafından ilgiyle karşılanır (Vogler, 2009, s. 78).

Travis, Iris'i kurtarmak için gittiği otelde, bekçiyi vurduktan sonra kan yüzüne sıçramıştır (01:39:48). Travis, Iris'in odasında bekçinin öldüğünden emin olduktan sonra, koltuğa uzanıp eliyle, içeri giren polislerle, intihar jesti yapmıştır (01:43:05).



(01:39:48)



(01:43:05)

Resim 14: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (01:39:48-01:43:05)

Tablo 11: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Travis	Travis, kanlar içinde silah doğrultuyor	Şiddet yoluyla adalet arayışı ve toplumsal normların reddi
İnsan	Travis	Travis, kanlı parmağını başına dayayarak intihar jesti yapıyor.	Travis'in içsel çöküşünü ve kendi varoluşunu anlamsız bulması

Bu sahne, Travis'in şiddet yoluyla kendi adaletini uygulamaya çalıştığı anı simgeler. Yüzüne sıçrayan kan, Travis'in içerisindeki şiddetin artık dışarıya çıktığını, şiddet içeren eylemlerinin sonuçlarıyla fiziksel olarak yüzleştiğini ve bu eylemlerle derinlemesine kirlenmiş olduğunu gösterir. Bu noktada Travis, tamamen kendi adalet anlayışını uygulayan bir anti-kahramana dönüşmüştür. Toplumun bozulmuş değerlerine karşı, şiddet yoluyla kendi değerlerini empoze etmeye çalışır. Bu sahne, Travis'in kendi sınırlarını aştığı ve şiddet aracılığıyla toplumsal düzeni değiştirmeye çalıştığı bir anı temsil eder. Travis, bu şiddet dolu eylemlerle bir tür arınma veya kurtuluş arayışındadır, ancak bu süreç onu daha da derin bir boşluğa sürükler. İntihar jesti, Travis'in bu boşluğu kabul ettiğini ve bir çıkış yolu bulamadığını gösterir. Travis, toplum tarafından dışlanmış, normlardan sapmış ve artık kendi içsel dünyasında bile barış bulamayan bir figür haline gelmiştir. Ancak bu süreçte, Travis'in içsel çatışmaları ve topluma duyduğu öfke, onu geri dönülmez bir yola sürükler. İntihar jesti, Travis'in artık kendi eylemlerinin sonuçlarıyla yüzleşmek istemediğini ve toplumsal düzenle olan tüm bağlarını koparmış olduğunu simgeler.

Durkheim, intiharla ilgili olarak, yaşamına son verme hakkının bireyin eline bırakılmaması için toplumun çaba sarf ettiğini belirtir. Burada toplumun amacı, bireyin topluma karşı vazifelerini yerine getirme durumundan kaçmasını engellemektir. Fakat eninde sonunda, bireyin gösterdiği direnç karşısında toplum, bireyin intiharı karşısında çaresiz kalarak bu hakkı bireye tanımış olur. Bu durumun aksi sadece, bireyin kendini ait hissettiği bir toplum ile mümkündür (Durkheim, 2013, s. 203). Bu durumda anti-kahramanın intihar ile olan ilişkisi, esasen topluma karşı olan bir başkaldırı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonuçta, Travis'in şiddet dolu eylemleri onu kurtuluşa değil, daha da derin bir anomiye ve içsel boşluğa sürükler. Travis, bu yolda yıkıcı bir anti-kahramana dönüşen bir figür olarak karşımıza çıkar.

Travis, kanlar içerisinde koltuğun üzerinde otururken, tavana doğru bakmaktadır (01:43:30). Odaya giren polislerin önünde, bekçinin cesedi durmaktadır (01:43:50).



(01:43:30)



(01:43:50)

Resim 15: Taxi Driver Filmi Ekran Görselleri (01:43:30-01:43:50)

Tablo 12: Taxi Driver Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Travis	Travis, yerde yatarken yukarı bakıyor.	Şiddet sonrası kendini teslim ediş ve anti-kahramanın hayata bakış farklılığı
İnsan	Polisler ve ölü bekçi	Polisler, ölü olan bekçinin önünde duruyor	Şiddetin sonucu olarak ölüm ve otoriteyle yüzleşme

Travis, kanlar içinde, koltuğa oturmuş ve tavana doğru bakmaktadır. Travis, kendi adalet anlayışını uygulamış ve sonrasında bir çeşit arınma yaşamaktadır. Fakat bu arınma şiddet yoluyla olur. Travis'in kanlar içinde olması, bu adalet arayışında ne kadar ileri gittiğini ve kendi sınırlarını ne kadar aştığını gösterir. Travis'in tavana olan bakışı ise anti-kahramanın hayatı anlamlandırırken diğer insanlardan farklı olan bakış açısı farklılığını yansıtmaktadır. Travis, gerçekleştirdiği eylemler sonucunda hem içsel hem de dışsal bir huzura ulaşmaya çalışır, ancak bu huzur, şiddetin ve ölümün gölgesinde kalır. Polislerin varlığı, toplumsal düzeni temsil eder, fakat bu düzen Travis'in gözünde yozlaşmış ve bozulmuş durumdadır. Travis, bu bozulmuş düzeni kendi yöntemleriyle düzeltmeye çalışmış, ancak sonuçta kendisini daha da derin bir düzensizlik içinde bulmuştur. Toplumun dışına itilmiş bir figür olarak, Travis, kendi ahlaki kodlarını oluşturmuş ve bu kodlara göre hareket etmiştir. Ancak, bu kodlar onu bir kahramandan ziyade bir anti-kahraman haline getirmiştir. Travis'in eylemleri, bir anlamda, onun topluma olan tepkisinin ve toplumla olan kopukluğunun bir tezahürüdür.

3.13. Fight Club Filminin Künyesi

Yönetmen	: David Fincher
Senaryo	: Jim Uhls (Chuck Palahniuk'un aynı adlı romanından uyarlanmıştır)
Yapımcı	: Art Linson, Ceán Chaffin, Ross Grayson Bell
Başrol Oyuncuları	: Brad Pitt (Tyler Durden), Edward Norton (Anlatıcı) Helena Bonham Carter (Marla Singer)
Müzik	: The Dust Brothers
Görüntü Yönetmeni	: Jeff Cronenweth
Kurgu	: James Haygood
Yapım Şirketi	: Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films
Dağıtıcı	: 20th Century Fox
Yapım Yılı	: 1999
Süre	: 139 dakika
Dil	: İngilizce
Tür	: Dram, Suç, Psikolojik Gerilim

3.14. Fight Club Filminin Özeti

Fight Club (1999) filmi, isimsiz bir beyaz yakalı çalışanın kronik uykusuzluk ve depresyonla mücadele ettiği bir hikayeyi anlatır. Anlatıcı, hayatındaki boşluğu doldurmak amacıyla çeşitli destek gruplarına katılmaya başlar ve burada Marla Singer adında bir kadınla tanışır. Marla da onun gibi destek gruplarına katıldığı için Anlatıcı'yı rahatsız eder. Bir iş gezisi sırasında Anlatıcı, Tyler Durden adında karizmatik bir sabun satıcısıyla tanışır. Dönüşünde, Anlatıcı dairesinin tamamen yandığını görür ve Tyler'dan yardım ister. Tyler, onu bir bara götürür ve ikisi burada sokakta dövüşmeye başlar. Bu kavga, aralarında bir dostluğun başlamasına ve "Dövüş Kulübü"nün kurulmasına neden olur.

Dövüş Kulübü, şiddet yoluyla içsel boşluğu doldurmayı amaçlayan erkeklerin katıldığı bir yer haline gelir. Kulüp hızla popülerleşir ve ülke çapında benzer kulüpler ortaya çıkmaya başlar. Bu süreçte Tyler, Anlatıcı'yı giderek daha fazla manipüle eder ve kulübü "Project Mayhem" adı altında anarşist bir harekete dönüştürür. Project Mayhem, toplumu kaosa sürüklemeyi amaçlayan bir dizi kaotik eylemleri içerir.

Anlatıcı, Tyler'ın gerçek niyetlerini anlamaya başlar ve onu durdurmaya çalışır. Ancak bu süreçte, Tyler'ın aslında kendisinin bir yansıması, yani zihninde yarattığı bir alter ego olduğunu keşfeder. Tyler'ın varlığı, Anlatıcı'nın zihinsel bölünmesinden kaynaklanmaktadır.

Filmin sonunda, Anlatıcı, Tyler'ı ortadan kaldırmak için kendini vurur, ancak Project Mayhem'in planladığı büyük patlamaları durduramaz. Marla ile birlikte bu patlamalara tanıklık ederken, Anlatıcı'nın gerçekliği ve kimliği tamamen yeniden şekillenir. Film, Anlatıcı'nın bir anlamda özgürlüğe ulaşması ile son bulur, ancak bu özgürlük, kaosun ve içsel çatışmalarının ortasında kazanılmıştır.

3.15. Fight Club Filminin Göstergebilimsel Analizi

Anlatıcı, uykusuzluk problemini çözmek için doktor tavsiyesi sonrası kendisine iyi geldiği için, gidebileceği başka destek gruplarının zaman ve niteliğini bildiren listeye bakmaktadır (00:09:40). Anlatıcı gittiği, destek grubunda, sessiz kaldığında insanların ona daha fazla acıdığını fark eder. Destek grubundaki insanlar hep beraber anlatıcıya sarılırlar (00:09:50).



(00:09:40)



(00:09:50)

Resim 16: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:09:40-00:09:50)

Tablo 13: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
Nesne	Destek Grupları Listesi	Gerçekleştirilen destek gruplarının zamanı ve konusu hakkında bilgi veren kağıt ilanı	Destek gruplarının fazlalığı, toplumdaki dışlanmış, anomik birey fazlalığı
İnsan	Anlatıcı ve Sarılan İnsanlar	Destek grubundaki insanlar, anlatıcının etrafında birbirlerine sarılmaktadır	Toplumdan dışlanmış bireylerin yalnızlığı ve sahip oldukları kimlikleri ile kabul edilebilecekleri yer arayışları

Anomi, teknolojik ilerlemenin, ekonomik buhranların ve küreselleşme gibi etmenlerin, etkin olduğu süratle gelişen modern toplumlarda, bireylerin belirsizlik ve sosyal uyumsuzluk gibi sıkıntılar ile yüzleşmelerine neden olurken, toplumsal normların bu sebeplerle hızlı bir şekilde değişmesi ise bireylerin kendilerini topluma karşı yabancı ve dışlanmış hissetmelerine neden olabilir (Messner & Rosenfeld'den akt., Aytaş & Demir, 2024, s. 94). Toplum tarafından dışlanmak, anti-kahramanlığın özelliklerinden birini sembolize ederken, diğer yandan toplumda var olan anominin sonuçlarından birini gösterir. Bireyler, yalnızlaşmış, toplum ile olan bağlarını kopartmıştır. Listedeki de anlaşılacağı üzere bu durum oldukça yaygın bir hal almıştır. Anomi halindeki birey, toplumun genel iklimini oluşturmaktadır.

Anlatıcı, uykusuzluk problemi çekmektedir. Bunun için doktora gitmiştir. Doktor ona tavsiyeler verdiği sırada, Anlatıcının bakış açısı ile bakılan bir karede aniden Tyler Durden, belirir ve yok olur (00:06:17). Anlatıcı, uçak yolculuğu yaparken, uçağın kaza yaptığını hayal eder (00:22:02). Anlatıcı, yan koltuğunda oturan Tyler Durden ile tanışır (00:21:41).



(00:06:17)



(00:22:02)



(00:21:41)

Resim 17: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:06:17-00:21:41)

Tablo 14: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Tyler Durden, Doktor	Tyler Durden, Doktorun arkasında durmaktadır	Anlatıcı gerçek olmayan şeyler görür
Nesne	Uçak	Uçak, kaza yapmıştır.	Anlatıcının, iç dünyasında var olan kaos
İnsan	Anlatıcı, Tyler Durden	Anlatıcı, Tyler Durden ile karşılaşır	Anlatıcı, iç dünyasındaki anti-kahramanı kabul eder

Tyler Durden’in bir kareliğine var olup yok olduğu, dört adet sahne, Anlatıcı’nın parçalanmış benliğinin sembolize edildiği en önemli temsillerden birini oluşturmaktadır. Bu sahnelerin ortak özelliği ise Tyler Durden karakterinin henüz gün yüzüne çıkmadan önce geçmesi ve saniyede sadece bir kare olacak şekilde görüntünün ekranda belirmesi ve kaybolmasıdır. Bu sahnede aktarılmak istenen durum, Anlatıcı’nın parçalanmış benliğine ve içerisindeki Tyler Durden karakterinin kontrolü ele aldığını işaret etmektedir (Sertalp, 2016, ss. 400-401). Sonraki sahnelerde Anlatıcı’nın da anlayacağı üzere Tyler Durden, Anlatıcı’nın hayal ürünüdür. Fakat asıl temsil ettiği şey ise Anlatıcı’nın iç dünyasındaki anti-kahramandır. Bu durum, seyirciye anti-kahramanın ve niteliklerinin Anlatıcı üzerindeki etkisinin arttığını, karakterin psikoz durumu ile birlikte içindeki şiddet, dışlanmışlık ve toplum normlarına saldırganlık gibi anti-kahraman özelliklerinin gün yüzüne daha fazla çıkacağını gösterir. Anlatıcının hayal dünyasında var olan kaos, anti-kahramanların belirgin özelliklerinden olan varoluşsal sancılar ile ortaya çıkan karmaşayı temsil etmektedir. Anti-kahraman’ın düzeni, kaos düzenidir. Anti-kahraman kaosu hakim kılmak ister ve kaostan beslenir. Anlatıcı’nın uçakta hayal ettiği, büyük kaza sahnesinden sonra Tyler Durden ile karşılaşması, Tyler Durden karakterinin, kaosu ve dolayısıyla anti-kahraman özelliklerini temsil etmesinin en önemli göstergelerindendir.

Tyler Durden, evi havaya uçan Anlatıcı'ya kendisine yumruk atmasını söyler. Anlatıcı ilk başta reddetse de ısrarlı bir istek sonrası Tyler Durden'a zayıf bir yumruk atar (00:34:57). Tyler Durden ve Anlatıcı'nın ilk kavgalarından sonra aldıkları zevk ile kurdukları dövüş kulübünde, üyeler ile bir araya gelerek birbirleri ile ölesiye dövüşürler (00:45:25).



(00:34:57)



(00:45:25)

Resim 18: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:34:57-00:45:25)

Tablo 15: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Anlatıcı, Tyler Durden	Anlatıcı, Tyler Durden'a yumruk atar	Anlatıcı, içindeki öfkeyi baskılamamayı öğrenir
Mekan	Dövüş Kulübü	Dövüş Kulübünde, üyeler birbirleri ile dövüşmektedir	İnsanların, yeni kimliklerini inşa ettiği yer

Jameson, postmodernizmin belirgin niteliklerinden birinin, bireyin parçalanmış benliği olduğunu söylemektedir. Birey içerisinde var olduğu topluma uyum sağlamaya çabalarken, iç dünyasında hissettiği boşluk hissi ve tecrübe ettiği karmaşa, dünyayı şizofrenik bir biçimde algılamasına sebep olur, Bireyin yaşadığı bu deneyim, yabancılaşmış, dışlanmış, yalnız ve tutarsızlığın ön planda olduğu bir tecrübedir. Birey kendi egosunu yani benliğini anormal bir şekilde algılamaktadır (Jameson'dan akt., Sertalp, 2016, s. 397). Anlatıcı, kendi zihinsel ürünü olan Tyler Durden karakteri ile kavga ederek, iç dünyasında var olan kaosu dışa vururken, attığı ilk yumrukla beraber içerisinde yer alan şiddeti de serbest bırakmıştır.

Dövüş Kulübü'nün kuruluşu, baş karakterin yaşadığı kimlik krizinin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Durkheimci bir bakış ile bakıldığında birey, toplumsal normlar ve beklentiler arasında sıkıştığında yönsüzlük ve amaçsızlık duygusu yaşar. Filmde, bu durum baş karakter olan Anlatıcı'nın, Tyler Durden adında bir alternatif kişilik

yaratmasına yol açar. Tyler, bireyin özgürlüğünü kazanması ve toplumun dayattığı kimliklerden kurtulması gerektiğini savunan, normları reddeden bir figür olarak öne çıkar. Dövüş Kulübü, bu anomi durumunun bir yansımasıdır; bireyler, toplumsal normlardan koparak Dövüş Kulübü'nde kendi kimliklerini yeniden inşa etmeye çalışır.

Durkheim'a göre ne kadar haz peşinde koşarsak, yaşayabileceğimiz acıların sayısı da o kadar fazla olacaktır. Bu nedenle modern zamanların bizlere sunduğu sınırsız ve kolay ulaşılabilen haz miktarı, beraberinde birçok acıyı da peşinde getirmektedir (Durkheim'dan akt., Yeniçırak, 2023, s. 61).

Anlatıcı, dövüş gecesinden sonra gittiği işyerinde patronu ile birlikte pisuvara tuvaletini yapmaktadır (00:37:37). Anlatıcı, Tyler Durden'ı bulmak için gittiği bir barda barmen ile karşılaşır. Barmen ona elindeki izi göstererek, izi yapanın kendisi olduğunu söyler (01:51:15).



(00:37:37)



(01:51:15)

Resim 19: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:37:37-01:51:15)

Tablo 16: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Anlatıcı	Anlatıcının yüzünden yara izleri vardır	Dövüş Kulübünde yapmış olduğu dövüşlerin izi
İnsan	Barmen	Barmen, elindeki yara izini göstermektedir	Elindeki yara izi, karmaşa projesinin üyesi olduğunu simgelemektedir

Dövüş Kulübü üyelerinin yüzlerindeki yara izleri, toplumsal normlardan kopuşlarının fiziksel bir tezahürüdür. Bu yara izleri, bireylerin toplumsal normlardan uzaklaşıp kendi kimliklerini yeniden inşa etme çabalarının bir sembolü olarak görülebilir. Artık toplumun dayattığı normlara ve beklentilere bağlı olmayan bu bireyler,

dövüş kulübünde kazandıkları deneyimlerle yeni bir kimlik yaratmışlardır. Yüzlerindeki yara izleri, bu yeni kimliğin bir parçası olarak, toplumda bulamadıkları aidiyet hissinin yanı sıra, toplumla yaşadıkları çatışmaların bir göstergesidir.

Dövüş Kulübü üyelerinin yüzlerinde taşıdıkları yara izleri, normları reddetmenin ve bu reddedişin getirdiği fiziksel meydan okumanın simgeleridir. Bu yara izleri, toplumun beklentilerine ve yüzeysel değerlere karşı duyulan bir başkaldırının ve bu başkaldırının bedensel bir ifadesinin temsilidir.

Meydana gelen yara izlerine, Durkheim’ın sosyolojik bakış açısı ile bakıldığında ise anomi durumunun, bu hali yaşamakta olan bireyin kendisine oldukça fazla acı vermesi ve incitmesini (Yeniçırak, 2023, s. 61) temsil ettiği gözlemlenebilir.

Melek Yüz, Mayhem Projesine katılmak için Tyler Durden’in evinin önünde sabır testinden geçmektedir. Gruba alınan diğer üye, hakaretler ederek, Melek Yüz’ü imtihana tabi tutmaktadır (01:30:26). Mayhem Projesi üyeleri, yaptıkları eylemlerin durumunu, bir araya gelerek televizyondan izlemektedirler (01:32:26).



(01:30:26)



(01:32:26)

Resim 20: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:30:26-01:32:26)

Tablo 17: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Melek Yüz, Mayhem Projesi Üyesi	Üye, Melek Yüzün suratına doğru bağırmaktadır	Mayhem Projesinin yıkıcı etkisi, toplumsal normlara duyulan öfke
İnsan	Mayhem Projesi Üyeleri	Siyah giyinmiş Mayhem Projesi üyeleri yan yana oturmaktadırlar	Dışlanmış bireylerin yaşadıkları kimlik kaybı.

Merton, bireylerin, toplum tarafından kabullenilme vb. gibi toplumsal amaçlara ulaşmaya çalışırken karşılarına çıkan engeller ve bu engelleri nasıl aşabileceklerini dair analizinde, eğer toplumun ortaya koyduğu amaçlara ulaşabilmek için yasal yollar yeterli değilse, bireylerin kendilerine alternatif rotalar oluşturduğunu ve bu durumun da sapkın davranış şekillerinin sayıca artmasına neden olduğunu belirtir (Merton'dan akt., Aytaş & Demir, 2024, s. 94). Mayhem Projesi'de bu sapkın davranış şekillerine örnek olacak bir duruma sahiptir. Mayhem Projesi ile ilgili sahneler, üyeler arasındaki kimlik ve ahlak kaybını, bireylerin toplumsal normlardan nasıl uzaklaştığını ve anarşik bir düzenin içinde kendilerini nasıl kaybettiklerini gösterir. Anomi ve anti-kahramanlık temaları, bu üyelerin kendi bireyselliklerinden uzaklaşarak, Tyler Durden'ın anarşik vizyonunun bir parçası haline gelmeleriyle somutlaşır. Hepsinin siyah giyinerek oturduğu karede, üyelerin görünmez hale gelmeleri, yaşadıkları toplum tarafından yok sayılan insanlar olduklarını vurgularken, aynı zamanda, önemli olanın kimlikleri değil, yaptıkları eylemler sonucunda ortaya çıkan kaos olduğunu sembolize etmektedirler.

Anlatıcı ve karma projesinin mensupları, birlikte bir etkinlikte garsonluk yapmaktadırlar (01:33:23). Tyler Durden ve karma projesindeki diğer üyeler devlet yetkilisini zapt eder. Tyler Durden, devlet yetkilisini Mayhem Projesi'ni durdurulması konusunda uyarırken, tuvaletin içerisinde cinsel organlarını kesmek ile tehdit eder. (01:34:42).

Garson kıyafeti giyen Mayhem Projesi üyeleri, anti-kahramanların üst anlatılara sahip olmayan, sıradan insanlardan oluştuğunu temsil etmektedir. Modernitenin seçtiği kahramanlar, sıradan insanlardır (Brombert, 1999, ss. 10-12).



(01:33:23)



(01:34:42)

Resim 21: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:33:23-01:34:42)

Tablo 18: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Anlatıcı	Anlatıcı garson kılığındadır.	Modern kahramanların sıradan insanlardan olması
İnsan	Tyler Durden	Tyler Durden, ters şekilde bakmaktadır	Anti-kahramanların hayata bakış farklılığı

Tyler Durden'in, karma projesindeki insanlara göre farklı bir açı ile bakması, Anti-kahramanın hayatı anlamlandırma farklılığını öne çıkarmaktadır. Herkes düz bakarken, onun ters bir açı ile bakması, diğerlerinin hayatı, Tyler Durden gibi algılamadığını simgeler. Anti-kahramanlar, doğaları gereği sahip oldukları farklı bakış açıları nedeniyle, toplumdan dışlanmışlardır.

Tyler Durden'in Anlatıcı'dan kendisine vurmasını istemesi sonrası başlayan dalaşma, Anlatıcı ile gerçekleşen bir dövüşe dönmüştür. Bu dövüşme, dövüş kulübünün kuruluşunun ilk aşaması olacaktır (00:37:16). Anlatıcı, uzaktan danışmanlık yapmak istediğini patronuna iletmek için yanına gelmiştir. Fakat patronu teklifini reddettiğinde bir anda kendisine zarar vermeye başlar. Patronu neye uğradığını şaşırır (01:17:11).



(00:37:16)



(01:17:11)

Resim 22: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:37:16-01:17:11)**Tablo 19:** Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Anlatıcı, Tyler Durden	Anlatıcı ve Tyler Durden dövüşmektedirler	Anlatıcı'nın Tyler ile olan ilişkisi ve kendi kimliği üzerindeki çatışma
İnsan	Anlatıcı	Anlatıcı, kendisine vurmaktadır	Anlatıcı'nın iç çatışması

Karanlık bir ortamda yalnızca iki karakterin kavgasına odaklanılması, bu çatışmanın ne kadar izole ve bireysel bir deneyim olduğunu vurgular. Aynı zamanda, sahnenin gece oluşu, Anlatıcı'nın zihinsel durumunun karanlık yönlerini ve kaosa sürüklenişini de yansıtır. Bu sahne, Anlatıcı'nın toplumun sunduğu normlara ve değer sistemine karşı duyduğu yabancılaşmayı ve öfkeyi dışa vurduğu bir anı simgeler. Durkheim'ın anomi kavramı çerçevesinden bakıldığında Anlatıcı, toplumsal düzenin ona sunduğu kimlik ve değerlerle artık uyum içinde değildir. Bu kavga, onun toplumsal normlardan tamamen koparak kaosa sürüklendiğini ve anomi içinde bir anlam arayışında olduğunu gösterir. Anti-kahraman perspektifinden bakıldığında ise bu sahne Anlatıcı'nın Tyler Durden ile olan fiziksel mücadelesinin, aslında kendi içsel çatışması olduğunu ve topluma karşı isyanını sembolize ettiğini göstermektedir. Tyler Durden, Anlatıcı'nın bastırılmış duygularının ve toplumsal normlara karşı duyduğu öfkenin bir yansımasıdır. Anlatıcı, Tyler ile olan bu kavga aracılığıyla içsel çatışmalarını ve toplumsal düzeni reddetme arzusunu ifade eder. Bu fiziksel kavga, Anlatıcı'nın kendi içindeki anti-kahramanı uyandırdığı ve toplumsal normları yıkmaya hazırlandığı bir dönüm noktası olarak işlev görür.

Anlatıcı'nın sadece kendi kendine yumruk atması ise içerisinde bulunduğu kimlik bunalımını ve karmaşayı temsil etmektedir. İlk sahnede aslında zihinsel olarak gerçekleşen eylemin, ofis sahnesinde Tyler Durden görünmüyorken gerçekleşmesi, Anlatıcı'nın kavgasının fiziksel bir boyuta taşındığını bizlere göstermektedir. Bu bağlamda, Anlatıcı'nın karakter dönüşümü ve toplumla olan uyumsuzluğu, kendini yok etme ve yeniden yaratma isteği, bu sahneler aracılığıyla güçlü bir şekilde yansıtılmıştır.

Anlatıcı, Tyler Durden ile aslında ikisinin de aynı kişi olduğu konusunu konuşmaktadır (01:53:41). Anlatıcı Tyler Durden'ın kendi hayal dünyasında yarattığı bir kişilik olduğunu kabul eder (01:53:49). Anlatıcı, kaosu çıkaracak bombalardan, arabanın içinde olan bombayı imha ettikten sonra, Tyler Durden'a ateş etmektedir (02:07:56). Tyler Durden, Anlatıcı'yı diğer bombalama eylemlerini durdurmaması için esir almış ve kafasına silah dayamıştır (02:09:47).



(01:53:41)



(01:53:49)



(02:07:56)



(02:09:47)

Resim 23: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:53:41-02:09:47)

Tablo 20: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Anlatıcı, Tyler Durden	Anlatıcı, Tyler Durden ile karşılıklı oturmaktadır	Anlatıcı'nın kendi bastırdığı arzuları ve karanlık tarafıyla yüzleşmesi
İnsan	Anlatıcı	Anlatıcı, tek başına oturmaktadır	Anlatıcı'nın gerçeklerle yüzleşmesi
İnsan	Anlatıcı ve Tyler Durden	Anlatıcı, Tyler Durden'a silah çekmiştir	Anlatıcının iç dünyasındaki karmaşa
İnsan	Tyler Durden, Anlatıcı	Tyler Durden, Anlatıcıya silah çekmiştir	Anlatıcının iç dünyasındaki karmaşa

Anti-kahraman, girdiği kimlik bunalımı sebebiyle, kendi kişiliği hakkında varoluşsal krizler geçirmektedir. Görüntüler, anti-kahramanın ortaya çıkışında önemli bir nokta olan varoluşsal krizleri temsil ederken Anlatıcı'nın anomi içinde kendi kimliğini kaybettiğini ve toplumsal normlarla olan bağının tamamen koptuğunu gösterir. Tyler, Anlatıcı'nın toplumsal normlardan sapmasının bir sembolüdür ve onun anti-kahraman kimliğini yansıtır. Anlatıcı'nın Tyler'ın aslında kendi yansıması olduğunu fark etmesi, onun topluma karşı duyduğu yabancılaşmanın ve kendi içinde yaşadığı kimlik krizinin doruk noktasıdır. Bu an, Anlatıcı'nın anti-kahraman kimliğini tam anlamıyla kabul ettiği bir dönüm noktasını temsil eder.

Anlatıcı'nın ve Tyler Durden'in birbirlerine karşılıklı silah çektikleri sahneler ise anti-kahramanın içerisinde yaşadığı kaosu ve karmaşayı sembolize etmektedir. Her seferinde iç dünyasında, kendisi ile mücadele veren Anlatıcı, kendi üzerindeki kontrolünü yeniden kazanma ve normlarla uyum sağlama çabasındadır. Bu mücadele aynı zamanda kendi anti-kahraman kimliğiyle nasıl yüzleştiğini de gösterir.

Anlatıcı, bombalama eylemlerini durdurmak için Tyler Durden ile mücadele ederken, Tyler Durden'ı öldüremeyeceğini çünkü bir hayal ürünü olduğunu anlar. Fakat kendi yarattığı bir karakter olduğu için, kendisini öldürmeyi göze alarak, Tyler Durden'in hayatına son vermek ister (02:12:44). Tyler Durden, kendisine engel olmak için gelen Anlatıcı'yı bağlamış ve arkasında durmaktadır (00:02:31).



(02:12:44)



(00:02:31)

Resim 24: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:02:31-02:12:44)

Tablo 21: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Anlatıcı	Anlatıcı'nı kendine silah dayanmıştır	Kendisinin kontrolünü kaybeden Anlatıcı
İnsan	Anlatıcı ve Tyler Durden	Tyler Durden, Anlatıcı'nın arkasında durmaktadır	Tyler Durden, Anlatıcının derinlerinde var olan anti-kahraman kişiliktir

Durkheim'ın Anomik intihar tipi olarak isimlendirdiği, intihar tipinde, insanın sonsuz arzuları sonucu meydana gelen 'sonsuzluk hastalığı' tabiri, kavramının temellerini oluştururken, anomik intihar tipindeki insanın, arzularının sınırsızlığında kaybolduğunu söyler (Durkheim'dan akt., Yeniçırak, 2023, s. 61). Anlatıcı'nın kendi yaşamına son verme girişimi birçok anti-kahramanda var olan içsel karmaşa sonucu ortaya çıkan anomik intihar eğilimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sahne anti-kahramanın, kendi kimliğini reddetmek ya da kabul etmek arasında bir seçim yaptığı anı temsil eder. Bu an, Anlatıcı'nın verdiği içsel savaşın şiddetinin doruklara çıktığı bir an olarak görünmektedir. Karakterin içerisinde bulunduğu karmaşa ve kaos halini gözler önüne serer. Anlatıcı'nın arkasında var olan Tyler Durden karakteri ise hem sahnenin ışık kullanımı hem de karakterin gölgede ve arkada bırakılması, anti-kahraman kimliği ve bu kimliğin Anlatıcı'nın iç dünyasındaki derinliğini sembolize etmiştir. Aynı zamanda Anlatıcı ile farklı yönleri bakması da seyirciye Anlatıcı'nın içerisinde var olan çatışma halini yansıtmaktadır.

Tyler Durden, dövüş kulübünde, çıplak bir şekilde ilk dövüşü gerçekleştirmiş ve üzerine kan sıçramıştır (00:45:48). Anlatıcı, Tyler Durden'ı kıskandığı için Melek Yüz'ü, Dövüş Kulübünün üyelerinin şaşkın bakışları altında, kurallara uymayarak, ölesiye dövmüş ve her yerine kan sıçramıştır (01:36:51).



(00:45:48)



(01:36:51)

Resim 25: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (00:45:48-01:36:51)

Tablo 22: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Dövüş Kulübü üyeleri ve Anlatıcı	Tyler Durden, çıplak ve yüzünde kan olacak şekilde dövüş kulübü üyelerinin önünde durmaktadır	Tyler Durden'ın anti-kahramana dönüşümünü tamamladığı an
İnsan	Dövüş Kulübü üyeleri ve Anlatıcı	Anlatıcı, çıplak ve yüzüne kan bulaşmış şekilde üyelerin önünde durmaktadır	Anlatıcı, anti-kahramana dönüşümünü tamamladığı an

Bu sahnelerde bireyin, düzensiz bir toplumda var olan anlam arayışı ile toplumsal normları reddetmenin çekiciliği arasında yaşadığı gerilim yansıtılır. Karelerdeki anti-kahraman, hem anomiye karşı mücadeleyi hem de anomi halini temsil eder. Geleneksel değerlere meydan okuyarak, yıkıcı olsa da yeni bir kimlik duygusu sunar. Bu gerilim, bireyin toplumla olan çatışmasını ve normlara karşı duyduğu isyanı derinleştirirken, aynı zamanda kendi kimliğini yeniden tanımlama arzusunu da ortaya koyar. Anti-kahramanın, doğasını tamamen yansıtmayı simgeleyen bu sahneler, karakterlerin içlerinde var olan her şeyi, şiddet dahil, aracı olmaksızın dışarıya yansıtmayı sembolize eder. Anlatıcı ve Tyler Durden, oldukları gibidirler. Öncelikli olarak Tyler Durden'ı, sonrasında Anlatıcı'yı bu şekilde görmemiz ise anti-kahraman kişiliğin Anlatıcı üzerindeki etkisinin süreç içerisindeki başarısını göstermektedir. Anlatıcı'nın kıskançlık ve öfke dolu içsel çatışmasının, Tyler Durden'ın anarşist ideolojisiyle nasıl birleştiğini görürüz. Anlatıcı'nın Melek Yüz isimli karaktere duyduğu kıskançlık ve onu ölesiye dövmesi, anti-kahramanlık yolunda derin bir adım attığını gösterir.

Mayhem Projesi’den Tyler Durden, üyelerine kaos çıkartmaya yönelik ödevler verir. Bu ödevlerden birinde üyeler, bir bilgisayar mağazasını patlatırlar (01:24:19). Anlatıcı, şehirde yaptığı eylemlerin önüne geçemeyeceğini anladıktan sonra Marla ile birlikte, gökdelenlerin yıkılmasını seyretmektedir (02:16:06).



(01:24:19)



(02:16:06)

Resim 26: Fight Club Filmi Ekran Görselleri (01:24:19-02:16:06)

Tablo 23: Fight Club Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
Mekan	Bilgisayar Mağazası	Bilgisayar mağazasında patlama gerçekleşir	Topluma hakim kaos hali
Nesne	Gökdelenler	Gökdelenler yıkılmaktadır	Topluma hakim kaos hali

Anomi, toplumda var olan karşılıklı sözleşmelerin, kolektif bilincin etkisini yitirmesi nedeniyle, toplumdaki bireylerin hayatlarında gün yüzüne çıkan psikolojik çöküntü halidir. Bu durum beraberinde bireyin içerisinde var olan kuralsızlığın, toplumsal alana doğru taşmasına neden olur. Bunun sonucunda ise anomi hali, toplumsal olarak da kendisini gösterir (Bayhan’dan akt., Aytaş & Demir, 2024, s. 94).

Anti-kahramanlar, genellikle toplumsal düzeni yıkmak ve kendi adaletlerini kurabilmek için radikal eylemlerde bulunurlar. Anti-kahraman içerisinde var olan kaosu, filmin son sahnesini oluşturan bu karede topluma taşımıştır. Kaos, anti-kahramanın ana motivasyonlarından birini oluşturmaktadır. Bunun nedeni ise kaosun, toplumun içerisinde bulunduğu, anomi yani kuralsızlık halini daha da derinleştirerek, kendi içerisinde düzensizliğin düzenini yaratacak olmasıdır. Kaos, anti-kahramanın dikkat çekme eylemidir. Dış dünyaya kaos hakim olduğunda, iç dünyasından bu duruma alışık olan anti-kahraman, kendisini toplumun içerisinde uyum sağlamış hisseder. Çünkü bu

iklime kendi iç dünyasından alışıktır. Bu sahneler toplumun değerlerine ve normlarına karşı duyulan öfkeyi, bu normların yıkılışını ve yeni bir düzenin doğuşunu güçlü bir şekilde simgelemektedir.

3.16. Joker Filminin Künyesi

Orijinal Adı	: Joker
Yönetmen	: Todd Phillips
Senaryo	: Todd Phillips, Scott Silver
Başrol Oyuncuları	: Joaquin Phoenix (Arthur Fleck / Joker), Robert De Niro (Murray Franklin), Zazie Beetz (Sophie Dumond), Frances Conroy (Penny Fleck)
Müzik	: Hildur Guðnadóttir
Görüntü Yönetmeni	: Lawrence Sher
Kurgu	: Jeff Groth
Yapımcı	: Todd Phillips, Bradley Cooper, Emma Tillinger Koskoff
Yapım Şirketi	: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Bron Creative
Dağıtımçı	: Warner Bros. Pictures
Yapım Yılı	: 2019
Süre	: 122 dakika
Ülke	: ABD
Dil	: İngilizce
Tür	: Dram, Suç, Psikolojik Gerilim

3.17. Joker Filminin Özeti

Joker (2019) filmi, 1981 yılında Gotham City'de yaşayan Arthur Fleck'in hikayesini anlatır. Gotham, yoksulluk, yüksek suç oranları ve toplumsal eşitsizliklerle boğuşan karanlık bir şehirdir. Arthur, hayatını palyaço olarak çalışarak kazanır ve bir gün komedyen olma hayali kurar. Ancak, kronik bir gülme bozukluğu ve çeşitli zihinsel sağlık sorunları nedeniyle zorlu bir yaşam sürer. Çevresindeki insanlar tarafından sürekli küçümsenmesi ve tacize uğraması, Arthur'un günlük hayatını daha da zorlaştırır.

Arthur, tüm bu zorluklara rağmen hasta annesi Penny Fleck'e bakar ve onunla birlikte yaşamaktadır. Annesi, Arthur'u "Happy" (Mutlu) olarak çağırır ve Thomas Wayne'in bir gün kendilerine yardım edeceği inancını taşır. Penny, yıllar önce Wayne ailesi için çalışmış ve Arthur'u Thomas Wayne'in bir tür kurtarıcı olduğuna inandırmıştır. Bir gün, Arthur sokakta işine giderken bir grup genç tarafından saldırıya uğrar ve dövülür. Bu olaydan sonra iş arkadaşlarından biri olan Randall, ona kendisini koruması için bir silah verir. Ancak Arthur, bu silahı yanlışlıkla bir çocuk hastanesinde çalışırken düşürür ve bu olayın sonucunda işinden kovulur.

Arthur'un hayatı, metroda seyahat ederken tamamen değişir. Üç sarhoş borsacı tarafından taciz edilen Arthur, kendini savunmak için silahını kullanır ve onları öldürür. Bu cinayetler, Gotham'da büyük bir toplumsal hareketin kıvılcımını ateşler. Şehrin yoksul kesimi, borsacıların ölümü üzerine zenginlere karşı isyan etmeye başlar ve maskeli anarşistler ortaya çıkar.

Bir gün, Arthur annesinin Thomas Wayne'e yazdığı bir mektubu okur ve şok olur. Mektupta, Thomas Wayne'in Arthur'un biyolojik babası olduğu iddia edilmektedir. Bu durum üzerine Arthur, Wayne ailesiyle yüzleşmek için Wayne Manor'a gider. Orada genç Bruce Wayne ile karşılaşır, ancak Alfred tarafından uzaklaştırılır. Daha sonra, bir tiyatrodan Thomas Wayne ile yüzleşir ve Thomas, Arthur'a annesinin akıl hastası olduğunu ve Arthur'un evlat edinildiğini söyler.

Bu olay, Arthur'u daha da dengesizleştirir. Gotham State Hastanesi'nde annesinin tıbbi kayıtlarına ulaştığında, annesinin yıllar önce akıl hastanesine yatırıldığını öğrenir. Ayrıca, Arthur'un evlat edinildiği, annesinin sevgilisi tarafından istismara uğradığı ve ihmal edildiği ortaya çıkar. Bu gerçekler, Arthur'un zihninde bir kırılma noktasına neden olur. Eve döndüğünde Arthur, annesini boğarak öldürür. Kendi kimliği hakkında tamamen kaybolmuş ve yalnız hissetmektedir. Bu süreçte, komşusu Sophie ile olan

ilişkisinin aslında hiç var olmadığını, tüm bu anıların Arthur'un zihninde yarattığı hayaller olduğu anlaşılır.

Arthur, arzuladığı baba figürü olan Murray Franklin'in sunduğu bir talk show programına davet edilir ve program sırasında Joker kimliğini tam anlamıyla ortaya çıkarır. Seyirci karşısında, toplumun kendisini nasıl dışladığını ve ne kadar öfkeli olduğunu dile getirir. Murray Franklin ile tartıştıktan sonra, Arthur onu canlı yayında vurur ve öldürür. Bu cinayet, Gotham'da tam anlamıyla bir isyanın çıkmasına neden olur.

Arthur, polis tarafından yakalanır ve bir polis aracına bindirilir. Ancak isyanlar sırasında, anarşist maskeli kişiler polis aracına çarparak onu serbest bırakır. Kaosun ortasında, Arthur bir polis aracının üzerine çıkar ve kendisine hayranlıkla bakan kalabalığa kanla çizdiği gülümsemeyle Joker kimliğini tamamen benimser.

Filmin son sahnesinde, Arthur'u bir akıl hastanesinde görürüz. Ayak izleri kanlıdır ve Arthur'un sosyal hizmet uzmanını öldürmüş olabileceği ima edilir. Arthur, koridorda koşarak akıl hastanesinden kaçmaya çalışır.

3.18. Joker Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Bu sahne filmin açılış sahnesidir. Kamera yavaşça makyaj odasında aynanın karşısında duran Arthur'a doğru yaklaşır. Sonrasında Arthur, aynada, elleriyle ağzını çekerek üzgün yüz surati yapar (00:01:14). Ardından, elleriyle tekrar ağzını çekerek, gülen yüz surati yapmaktadır. Fakat gözlerinden yaş gelmektedir (00:01:25).



(00:01:14)



(00:01:25)

Resim 27: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:01:14-00:01:25)

Tablo 24: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Arthur	Palyaço makyajı yapılmış Arthur	Olduğu kişiden farklı biri olarak görünmek için yüzünde maske olan Arthur.
İnsan	Arthur	Eliyle ağzını çekerek üzgün adam surati yapan Arthur	Toplumsal normal kabullerinin aksine bir ruh haline sahip Arthur
İnsan	Arthur	Eliyle ağzını çekerek gülen yüz yaparken gözünden yaş gelen Arthur	Topluma uyum sağlamak ve normal gözükme için zorla gülen yüz yapan dışlanmış Arthur

Arthur'un toplumsal beklentilere uyma zorunluluğu karşısında yaşadığı içsel çatışmaları simgeleyen bir an... Palyaçoların gülümsemesi, herkes tarafından kabul edilen bir ön kabuldür. Toplumsal normların dayatmasına karşın, Arthur'un gülüşü zorlama ve acı doludur. Bu durum, Arthur'un toplum tarafından kabul görmek adına duygularını bastırarak yapay bir mutluluk sergilemek zorunda kaldığını gösterir. *“Toplum içerisinde kimlik inşasını gerçekleştiremeyen birey toplumdan dışlanır ve ikincil bir konuma itilir.”* (Erol & Toplu, 2022, s. 67). Gözyaşı, bu sahte gülümsemenin ardındaki gerçek acıyı ve içsel yıkımı simgeler. Arthur'un bu sahnedeki ifadesi, toplumsal normlara uyma zorunluluğunun bireyi nasıl kopuk, izole ve gerçek duygularından uzak hale getirdiğini yansıtır. Arthur, bu sahnede hem üzgün yüzlü palyaço ifadesi ile topluma karşı bir meydan okuma sergilerken, hem de toplumun dayattığı kimliği yansıtmak zorunda olduğunu bilincindedir.

Elindeki tabela ile palyaço kılığında sokakta reklam yapan Arthur'a yabancılar saldırarak tabelasını gasp ederler (00:02:01). Peşlerinden giden Arthur'a şiddet uygularlar (00:03:21). Ardından Arthur, sosyal yardım hizmeti aldığı kuruma giderek, psikolog ile görüşmeye devam ederken kahkaha atmaya başlar (00:03:46). Arthur, psikoloğa yazdıklarını gösterir ve konuşmaları devam eder (00:05:18).



(00:02:01)



(00:03:21)



(00:03:46)



(00:05:18)

Resim 28: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:02:01-00:05:18)

Tablo 25: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Arthur	Palyaço kılığındaki Arthur, elindeki tabelayı ters tutmaktadır	Anti-kahramanın diğerlerinden farklı olan hayata bakış açısı
İnsan	Arthur ve yabancılar	Yabancılar, Palyaço Arthur'u yerdeyken tekmelemektedir.	Toplum, Arthur'u ve temsil ettiği şeyi dışlamakta ve kabul etmemektedir.
İnsan	Arthur	Arthur, kahkaha atmaktadır	Arthur, içerisindeki acıyı ve öfkeyi feryat ederek dile getirirken, yardım istemektedir
Mekan	Sosyal hizmetler odası	Arthur, sosyal hizmetler uzmanı ile konuşmaktadır	Kurumlar, Arthur'u yok saymakta ve yardım etmeyerek onu karanlıkta bırakmaktadır

Arthur, özü itibariyle iyi bir karakterdir fakat onu şiddete meylettiren farklı sebepler mevcuttur. Yaşamı boyunca şiddete maruz kalması, toplum tarafından dışlanmak gibi etmenler onu şiddet eğilimine sürükleyen sebeplerdir. Bu bakış açısı Arthur'u anti-kahramana dönüştürecek yolculuğun başlangıcı olacaktır (Kurttaş, 2020, s. 442). Arthur'un toplum tarafından şiddete maruz kalması ve aşağılanması, zayıflığını ve dışlanışını temsil etmektedir. Yaşadığı şeyler Arthur'u karmaşanın hüküm sürdüğü iç dünyasında kaybolmaya ve anomi haline sürükler. Yaşadığı toplumda süregelen anomi (kuralsızlık) hali, Arthur'un kişisel dünyasını da anomiye ve kaosa sürüklemektedir. Duygusal bir çöküşe giren Arthur, sosyal hizmetler uzmanı ile görüştüğü mekanda toplumun kendisine herhangi bir destek göstermediğini anlar. Ayrıca ışık kullanımı itibariyle, Arthur ile iyi bir insan olmanın arasındaki engel sosyal hizmetler uzmanının temsil ettiği şey yani kurumlardır.

Bu sahnede Arthur, otobüsün içerisinde yol alırken, kafasını cama dayamıştır. (00:07:49). Ardından önünde ona doğru bakan çocuğu fark eder ve çocuğu eğlendirmek için onunla ‘ce-ee’ oyunu oynar. (00:08:07). Çocuk Arthur’a gülmektedir. (00:08:47). Ardından annesi çocuğa kızar. Çocuğun önüne dönmesi ile birlikte Arthur, gülme krizine girer ve hastalığını açıklayan kartı kadına uzatır ve ardından kahkahalarını bastırmaya çalışır (00:09:04).



(00:07:49)



(00:08:07)



(00:08:47)



(00:09:04)

Resim 29: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:07:49-00:09:04)

Tablo 26: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Arthur	Otobüsün camına kafasını dayamış Arthur	Toplumun içerisinde bulunmak istemeyen Arthur
Nesne	Otobüs	Toplu taşıma, sıradan bir otobüs	Mahkumları taşıyan hapisane aracına gibi bir araç
İnsan	Arthur	Elleriyle ‘ce-ee’ yapan Arthur	Maskenin ardındaki gerçek kişiliğin gözükmesi
İnsan	Çocuk	Gülen çocuk	Masumiyet, kirlenmemiş bir çocuk
İnsan	Arthur	Eliyle ağzını tutan Arthur	Arthur, topluma ayak uydurmak için kendini baskılamaktadır

Otobüsün dışarıdan görüldüğü kare, toplu taşımayı, mahkumları taşıyan bir hapishane aracı gibi gösterir. Arthur ise bu mahkumlardan biri gibi olmaya yani diğerlerine benzemeye zorlanmaktadır. Arthur'un istemeyerek, içerisinde bulunduğu topluluğa ayak uydurmaya çalışması ve dışarıya doğru bakması, asıl kimliğini sakladığını göstermektedir. Çocuk ile olan iletişimi, Arthur'un kişiliğini maskeler ile filtrelediğini, sadece masum ve kirlenmemiş bir çocuğun bunu duyumsayarak anladığını fakat sonunda yine toplumun aile vb. baskılar ile masumiyeti ve doğallığı engellerken, kişinin olduğu gibi kalmasına izin vermediğini göstermektedir. Kahkaha krizini engellemeye çalışan Arthur, kendi kişiliğini baskılayarak, topluma zorla ayak uydurmaya çalışmaktadır.

Kahkaha olgusu, içerisinde bulunduğu topluma karşı, varoluşsal uyumsuzluğu sembolize etmektedir (Işıklar, 2022, s. 316). Bu sahne Arthur'un toplum tarafından anlaşılamayarak, dışlanmasına dair net bir mesaj aktarır. Bahsi geçen an, Arthur'un toplumdan ve normlarından daha fazla kopmasına yol açacak bir andır.

Arthur, bindiği trende, birkaç sarhoş borsacının zorbalığına maruz kalır (00:31:38). Kavga sırasında yere düşünce, taşıdığı tabanca ile saldırganlara ateş eder. (00:32:33). Kaçan borsacının peşinden gider ve ilk ateşiyle yaralanarak yerde yatan saldırganı ikinci kez ateş ederek, öldürür. (00:33:38). Ardından olay yerinden kaçır ve girdiği bir tuvalette, dans etmeye başlar ve sonunda aynadaki görüntüsüyle baş başa kalır (00:36:12).



(00:31:38)



(00:32:33)



(00:33:38)



(00:36:12)

Resim 30: Joker Filmi Ekran Görselleri (00:31:38-00:36:12)

Tablo 27: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Arthur ve Borsacı	Borsacı, Arthur'un peruğunu eliyle çeker	Toplumun birey üzerindeki baskısı
İnsan	Arthur	Arthur, yere düştükten sonra silahıyla kendisini taciz eden borsacıya ateş eder	Arthur, ilk kez kendisine kötü davranan birine karşı tepkisini şiddet yolu ile gösterir
İnsan	Arthur	Arthur, silahı ile kaçmaya çalışan trendeki borsacıyı öldürür.	Arthur, ilk kez içindeki öfkeyi dolaysız olarak aktarır
Nesne	Merdiven	Tren istasyonuna inen merdivenler	Toplumun Arthur'a bakış açısı ve Arthur'un içindeki derinliklere iniş simgelenir.
İnsan	Arthur	Arthur, kollarını açarak aynaya bakar	Arthur, Joker'e dönüşmüştür

Bu sahne genel anlam itibarıyla, Arthur'un Joker'e dönüşümünü ve anomi durumunda geldiği seviyeyi özetler. İlk sahnede, Arthur metroda taciz edilirken, toplum tarafından dışlanmış zayıf bir figürdür. Çaresiz kalarak tacizcilerini vurması, Arthur'un toplumsal normları reddedip, kendi adalet anlayışını oluşturduğu yani kuralsızlığın gün yüzüne çıktığı anı sembolize eder. Kaçarken bir saldırganı, can tehlikesi olmamasına rağmen öldürmesi, gücü elde ettiğinde içindeki şiddeti ve yapabileceklerini gösterir. Son sahnede ise, Arthur tam anlamıyla içerisinde barındırdığı şiddet yanlısı taraf ve anti-kahramanı yani Joker'i kabul eder. Bu durum anomi halindeki alt kimliğin, varlığını üst kimliğe kabul ettirmesini simgeler. Arthur'un anti-kahramana dönüşümünün temelleri atılmıştır. Yaşadığı zorbalık sonucu ortaya çıkan anti-kahraman, gücü elde etmiştir. Artık zayıf, savunmasız ve başarısız değildir.

Anti-kahramanlar'ın belirgin özelliklerinden bir tanesi olan kişisel çıkarlarına olan yönelim (Cuddon'dan akt., Diker, 2020, s. 282), bu noktadan sonra Arthur'un içindeki anti-kahramanı kabul ile daha sıklıkla karşımıza çıkar. *“Arthur, önce bir kurban, kendi aksiyonlarının sorumluluğunu alarak trajik bir kahramana, ardından bir anti-kahramana dönüşür.”* (Işıklar, 2022, s. 315). Bu dönüşümün sonrasında ise Arthur'un motivasyonu, sisteme yöneliktir. Hiçbir şekilde kendi kişisel çıkarları dışında bir yarar gözetmez. Toplumun, kendi tarafında olmadığını hatta düşmanı olduğunu bilir (Diker, 2020, s. 290).

Arthur, babası olduğunu düşündüğü, belediye başkan adayı Tom Wayne ile konuşma fırsatı yakalar. Evlatlık olduğunu ve Tom Wayne'in babası olmadığını öğrenir fakat bu duruma inanmaz (01:05:34). Arthur, gerçekleri öğrenmek için hastaneye gider (01:10:07). Evlatlık olduğu ve çocukken uğradığı şiddete dair gerçekleri öğrenir (01:15:03). Yaşadığı sarsıcı şok ile evine gelir. Komşusuna doğru bakarken, elini silah yaparak kafasına dayar (01:18:32).



(01:05:34)



(01:10:07)



(01:15:03)



(01:18:32)

Resim 31: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:05:34-01:18:32)

Tablo 28: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Arthur ve Tom Wayne	Arthur, aynada Tom Wayne'in arkasında durmaktadır	Arthur, gücün arkasında zayıf ve dışlanmış haldedir
İnsan	Arthur, Annesi ve Sosyal Hizmet Uzmanı	Arthur, annesi, sosyal hizmet uzmanına bir şeyler anlatırken arka köşede durmaktadır	Arthur, çocukluğunda yaşadığı şiddete ve annesinin yalanlarına şahit olmaktadır
İnsan	Arthur ve Asansördeki Görevliler	Arthur, çıldıran bir deli ve onu gözetleyen görevliler ile aynı asansöre biner	Arthur iç dünyası karmaşaya boğulmuş ve çıldırmış bir haldedir
İnsan	Arthur	Arthur, eliyle yaptığı silahı kafasına dayamıştır	Arthur karakteri ölmüş ve geriye sadece Joker kalmıştır
Nesne	Televizyon	Televizyonda yayın yoktur	Arthur, topluma karşı maskesi ile sergilediği gösteriyi bitirmiş, artık gerçek kimliği ile var olmaktadır

Arthur, aynadaki görüntüde devleti ve kurumlarını temsil eden, güç ögesinin arkasında köşeye sıkışmış vaziyette kadrja girmiştir. Aynı zamanda içindeki iyi ve naif Arthur'u son kez görürüz. Karşısındaki toplumun kahramanı vasıtasıyla güç ve kurumlar ile yüzleşir. Arthur'un toplum ile olan bağları ve yer edinme arayışı tamamen bitmiştir. Bu yüzleşme aslında iyi bir adam olan Arthur'un, sonraki sahnede arkasında duran delinin feryatları ile sembolize edilecek ve içerisindeki karmaşanın almış olduğu sancılı hali yansıtacaktır. Çocukken yaşadığı şiddeti öğrendiği an ise yine arka planda kalarak zayıflığını ve savunmasızlığını pekiştirir. Anne ve Baba figürü ile yani toplum ile arasında olan ilişkide güçsüz taraf Arthur'dur. Televizyonun ekranı, toplum için oynadığı maskeli gösterinin sonuna geldiğini sembolize ederken, eliyle yaptığı silahı kafasına dayaması, anomi halindeki Arthur Fleck karakterinin ölümünü ve intiharı sembolize ederken, Arthur, kendini imha ederek, artık içerisinde sadece Joker'e yani bir anti-kahramana yer bırakmıştır.

Arthur, yaşadıkları ile birlikte, varoluşsal olarak yeniden yaratım sürecine girmiştir. Benliği dışındaki otoritelere karşı giriştiği mücadelenin yanında aynı zaman da özünde varoluşsal olarak yeniden doğumu yaşamaktadır (Işıklar, 2022, s. 315).

Arthur, kendisine yalan söylediğini öğrendiği annesini hastanede kaldığı odada ziyaret eder ve onu yastıkla boğarak öldürür. Bu sırada arkasından vuran güneş ışığının şiddeti artar (01: 21:50). Annesini öldürdükten sonra, pencereye yönelen Arthur, ışığı seyretmeye başlar (01:22:08).



(01: 21:50)



(01:22:08)

Resim 32: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:21:50-01:22:08)

Tablo 29: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Arthur	Arthur'u annesini boğarken arkasından ışık vurmaktadır	Arthur, geçmişindeki şüpheleri netliğe kavuşturmuştur
İnsan	Arthur	Arthur, karanlık bir odada pencereden dışarıya bakmaktadır	Arthur, zihin dünyasının içindeki kaosta kaybolmuş, artık varlığı tamamen karanlık ile kaplanmıştır.

Arthur'un annesini öldürmesi, onun içerisinde bulunduğu anomi durumunun ve anti-kahraman kimliğinin zirveye ulaştığı anı sembolize eder. Durkheim'in anomi tanımına göre, bu durum bireyin toplumsal normlardan koparak, kaosun içerisinde yer almasını ifade eder. Arthur, annesini öldürerek, toplumun onu kontrol ettiği temel yapılardan biri olan aile kurumuna karşı savaş açarak, toplum ile olan bağlarını tamamen koparır ve zihin dünyasına izole bir hayat yaşamaya başlar. Bu eylem, Arthur'un topluma karşı olan savaşının en temel düzeyde başladığını, geleneksel kahraman tanımı ile zıt bir harekette bulunarak, anti-kahraman kimliğini benimsediğini gösterir.

Durkheim, modern yani organik dayanışmaya dayalı toplumlarda, toplumun anomi içerisinde bulunduğu durumları izah ederken, anominin, modern toplumlarda diğer düşünürlerinde saptadığı gibi ahlaki buhran ve çözülmeye sebep olan koşulları oluşturduğunu söyler (Ritzer, 2013, s. 201). Arthur'un annesini öldürmesi, aynı zamanda büyük bir ahlaki buhrana da işaret etmektedir.

Karanlık perde ile çevrili görsel ise Arthur'un annesini öldürdükten sonraki ruh halini aktarır. Zihnindeki ve iç dünyasındaki karanlık sembolize edilmiştir. Arthur, yine bir devlet kurumunda, toplumun başka bir kurumuna savaş açmıştır. Dışarıda kalan son umuda sırtını dönen Arthur, sonrasında ise iç dünyasını tamamen karanlığa teslim etmiştir.

Arthur, yüzüne makyaj yapmaktadır (01:25:24). Bu sırada eski iş arkadaşları Randall ve Gary gelir (01:26:25). Arthur, Randall'ı bıçaklayarak öldürür. Garry'i ise ona karşı nazik davrandığı için serbest bırakır. Garry, bu vahşetin ardından kaçarak uzaklaşır (01:29:37). Arthur, makyajını tamamlar ve Joker olarak merdivenlerden dans ede ede inmektedir (01:30:49).



(01:25:24)



(01:26:25)



(01:29:37)



(01:30:49)

Resim 33: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:25:24-01:30:49)

Tablo 30: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Joker	Palyaço makyajı yapan Joker, dilini boyamaktadır	Arthur, artık Joker olduğunu kabul etmiş ve özümsemiştir
İnsan	Joker, Randall ve Garry	Yarı çıplak Joker, Randall ve Garry'e kapıyı açar	Arthur'un Joker kimliği, sakladığı doğasıyla gün yüzüne çıkmıştır
İnsan	Joker	Joker, kanlı yüzü ile kanlı duvara doğru bakmaktadır	Joker, içerisindeki şiddeti açığa çıkarmış ve şiddet saçmaya devam edecektir
İnsan	Joker	Joker, dans etmektedir	Arthur, Joker'i kabul etmekte ve doğumunu kutlamaktadır
Nesne	Merdiven	Joker, merdivenlerden iner	Merdivenler, Joker'in toplumdaki yerini temsil etmektedir

Arthur, artık tamamen Joker'e dönüşmüştür. Anti-kahramanın yolculuğu tamamlanmıştır. İçerisinde tuttuğu ve toplum tarafından dışlanarak ortaya çıkan kimliğini, açığa çıkarmıştır. Bu nedenle makyaj yaparken, yüzünde sadece beyaz bir katman olması ve dilini boyaması aslında Joker'in ilk defa iç ve dış olarak bir bütün haline gelmesini, kendini kabul etmesini simgeler. Önceki sahnelerde Arthur'un makyaj yaptığı farklı bir kişiliğe büründüğü görülse de Arthur, artık makyaj yapmasına rağmen hâlâ aynı karakterdir. Evine gelen iş arkadaşlarını karşılarken, yarı çıplak halde olması da artık tüm doğasıyla varlığını gizlememesi üzerine kuruludur. Anti-kahraman dışlanışını kabul ederek, sisteme savaş açmıştır. Yüzünde gördüğümüz kan ise içindeki kaos ve şiddetin dışarıya çıktığını, baktığı yönde kan olması ise şiddete yöneliminin devam edeceğini simgeler. Anti-kahraman içinde var olan kaosu, artık dış dünyaya taşımıştır.

Anti-kahraman, ahlaki açıdan birçok özellikten yoksun olduğu için, insanın hayvani yanıyla ilişkilendirilir. İlgisi ve yönelimi yalnızca egosunu tatmine yönelik gereksinimlerdir. Bu sebeple, şiddet, acımasızlık gibi tasvip edilmeyen niteliklere sahiptir (Bonnet'den akt., Işıklar, 2022, s. 303). Joker ile olan bütünlüğünü pekiştiren şey ise Joker'in doğumunu kutlarcasına merdivenlerden indiği sahnede sembolize edilir. Merdivenlerden kendi isteği ile inmesi artık anti-kahraman olmayı bilinçli bir seçime dönüştürür.

Makyaj odasında hazırlanan Joker, kafasına silahı dayar (01:36:57). Dans ederek, perdenin arkasından sahneye çıkar (01:38:18). Murray Franklin'ın showuna konuk olmuştur. Murray yazdıklarını okurken aralarındaki gerilim artar (01:39:17). Arthur, Murray'i elindeki silah ile kafasına ateş ederek öldürür (01:45:10).



(01:36:57)



(01:38:18)



(01:39:17)



(01:45:10)

Resim 34: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:36:57-01:45:10)

Tablo 31: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Joker	Joker kafasına silah dayamıştır	Joker'in, içerisinde bulunduğu anomi hali
İnsan	Joker	Joker, perdenin ardından dans ederek sahneye çıkar	Arthur, Joker kimliği ile ilk kez halkın karşısına çıkar.
İnsan	Joker, Konuklar ve Murry Franklin	Joker, diğer konuklar ile birlikte reality show programında oturmaktadır	Reality showların ve Joker'in gerçekliği sorgulanmaktadır
İnsan	Joker ve Murry Franklin	Joker, Murry Franklin'i silahla kafasından vurur	Joker, manevi babasını öldürerek, baba travmasını aşmıştır

Joker, kafasına silah dayarken kameranin bakış açısıyla güçlenen bir anlatımla, yönetmen seyirciye karakterin kontrolsüz bir anomi durumunda olduğunu iletir. Joker'in perdenin önünde dans etmesi, içindekileri filtresiz bir şekilde dışa vurduğu haliyle toplumun önüne çıkışını simgeler. Bu sahnede Joker, kendini tam anlamıyla bir anti-kahraman olarak ilan eder. Talk show sırasında tüm dikkatlerin üzerinde olması ve kamera arkasındaki detayların belirginliği, onun toplumun dayattığı kuralları reddettiğini ve post-modern toplumda gerçekliğin sorgulanmasını vurgular. Bu sahnede, Joker toplum ve sistem için resmi bir tehdit haline gelir. Murray Franklin'i vurması, Joker'in kaotik ve yıkıcı doğasının doruk noktasıdır; isyanını eyleme dökmeye başlamıştır. Bir show programında gerçekleşen bu eylem, gerçekliği tüm çıplaklığıyla insanların yüzüne vurur ve Joker artık ahlaki sınırların ötesindedir.

Polis arabası ile tutuklanmaya götürülen Joker'in aracı kaza yapar (01:47:23). Kaza Joker maskeli hayranlar tarafından bilerek yapılmıştır. Joker, maskeliler tarafından araçtan çıkarılır (01:48:30). Aracın üzerine çıkar ve elleriyle gülümseme işaretini yapar (01:51:49). Toplumda kaos hali hakimdir (01:52:13).



(01:47:23)



(01:48:30)



(01:51:49)



(01:52:13)

Resim 35: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:47:23-01:52:13)

Tablo 32: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Joker	Joker, gülerken polis arabasının camından dışarı bakar	Joker, içinde var olan kaosu, dış dünyaya taşımıştır. Kendini saklamasına gerek yoktur
İnsan	Joker ve Joker maskeli adamlar	Joker Maskeli adamlar Jokeri arabadan çıkartır	Joker'in, devrimin ve herkesin içindeki anti-kahramanın sembolü haline gelmesi
İnsan	Joker ve kalabalık	Joker elleriyle kanayan ağzını çekerek gülümsemektedir	Toplumun birey üzerindeki baskısı şiddet ve kan ile sonuçlanmıştır
İnsan	Joker ve kalabalık	Kalabalığın ortasında yüksek bir yerde duran Joker	Toplum çökmüş ve kaos halindedir. Joker, kaosu sembolik lideridir.

Joker, ilk sahnedekinin aksine camdan dışarıya bakarken gülmekte ve mutludur. Bunun nedeni ise kaosu başlatmış olmasıdır. *“Joker'in öncülük ve temsil ettiği hareket filmdeki sessiz kitleleri eyleme geçirir.”* (Diker, 2020, s. 290). Toplum, Joker'in getirdiği anarşiyi kucaklamıştır.

Artık herkes Joker gibidir. İnsanların Joker maskesi takması, Joker'in devrimin sembolik lideri haline geldiğini ve sıradan insanın içerisinde var olan anti-kahramana öncülük ettiğini temsil eder. Joker'in polis arabasının üstüne çıkması ise anti-kahramanın, Don Kişot misali kurumlarla ve sistemle olan mücadelesini ve zaferini temsil etmektedir. Anti-kahraman, kaosu hakim kılmış, istediğini ele geçirmiştir. Joker, yüzündeki kanlarla birlikte eliyle gülümseme çizer fakat bu sefer gerçekten mutludur. Çünkü herkes onun gibidir. Dışlanmak yerine, ilk defa kabullenilmiştir çünkü artık toplumda, Joker'in iç dünyası gibi kaos ve kuralızsızlık halindedir.

Durkheim'ın bakış açısı ile bakıldığında, anomi yani kuralızsızlık durumu egemen hale gelir ve bunun sonucunda toplumsal yarar arka plana atılırken, kişisel çıkarlar ön planda tutulur (Diker, 2020, s. 293). Kaosun olduğu bu dönemlerde toplum, birey için bir sınır ya da düzen çizemez. Bu durumda anomi yani kuralızsızlık, düzensizlik haline sebep olur. Böylelikle birey istek ve arzularını, tanımadığı ve sınırların olmadığı bir zeminde sürdürmeye devam ettikçe anomi hali giderek büyür. (Durkheim, 2013, ss. 250-257).

Joker, kahkaha atmaktadır (01:52:42). Deliler hastanesinin odasında sosyal hizmet uzmanı ile görüşmektedir (01:53:05). Bruce Wayne'in annesi ve babası Tom Wayne'i, ara sokaklardan birinde, Bruce Wayne'in önünde ölü halde yerde yatarken görürüz (01:53:30). Joker, koridorun sonuna doğru, ayakları ile kan izi bırakarak yürümekte ve hastaneden kaçmaktadır (01:54:40).



(01:52:42)



(01:53:05)



(01:53:30)



(01:54:40)

Resim 36: Joker Filmi Ekran Görselleri (01:52:42-01:54:40)

Tablo 33: Joker Filmi Görüntüsel Göstergeler

Gösterge	Gösterenler	Gösterilenler	
		Düz Anlam	Yan Anlam
İnsan	Joker	Joker gülmektedir.	Karakterin psikolojik durumu ve iç çatışmaları
Mekan	Deliler hastanesi	Deliler hastanesinde bir odada sosyal hizmet uzmanı ile görüşmektedir	Joker'in otorite ile olan çatışması ve akıl sağlığı sorgulanması
İnsan	Bruce Wayne, Tom Wayne (Babası) ve Annesi	Bruce Wayne'in önünde anne ve babası Tom Wayne ölü halde yatmaktadır	Otoritenin çöküşü, güce meydan okuma
İnsan	Joker	Joker, uzun beyaz koridorda yürüdükçe arkasında kan izleri bırakmaktadır	Joker, sosyal hizmet uzmanını öldürmüştür.

Toplum bireylerin davranışlarını sosyal normlarla şekillendirir ve bireylerin bu normlara uyum sağlaması beklenir. Joker'in kahkahası, bu normlara uyum sağlayamamanın ve içinde var olan kaosun bir göstergesi olarak, onun topluma yabancılaşmasını simgeler. Joker, geleneksel kahramanlardan farklı olarak toplumu kurtarmak yerine, toplumsal yapıdan dışlanmış ve bu yapıya karşı duran bir anti-kahraman olarak ortaya çıkmaktadır.

Sorgu odası sahnesi, modern sisteme duyulan güvenin ortadan kalkmış olsa da, bazen devlet, bazen metropoller, bazen de hukuk gibi şekillerde de olsa her zaman bireyin karşısında yer alacağını (Diker, 2020, s. 293) temsil etmektedir. Arthur'un toplumun normatif düzeninden dışlanmasını ve bu düzenle yaşadığı çatışmayı da gözler önüne serer. Bruce Wayne'i annesi ve babası Tom Wayne'in ölü bedenleri ise otoritenin, ortaya çıkan kaos ile birlikte çöktüğünü bizlere temsil eder. Aynı zamanda bu sahne filmin başındaki sokak ile benzerlikler içermektedir. Bu sefer daha karanlık olan sokakta şiddeti uygulayan kişi Joker yani Arthur'dur. Kan lekeli koridor ise Joker'in toplumla olan bağlarının tamamen koptuğunu ve bu kopuşun şiddetli sonuçlarını simgeler. Arthur, geleneksel kahramanların aksine, toplumu düzenlemek yerine bu düzeni bozan bir figür olarak temsil edilmektedir.

Kuralsızlık ve kaosun geçerli olduğu anomi halinde olan, organik dayanışmaya dayalı modern toplum, anomi içerisinde olan Arthur gibi bir bireyi doğurmuştur. Arthur ise içinde oluşan kaosu, anti-kahramana dönüştürerek, devrim şeklini verdikten sonra topluma tekrar hediye etmiştir.

SONUÇ

Bu çalışma, Emile Durkheim'in anomi teorisi ile Roland Barthes'in göstergebilimsel analiz yöntemini bir araya getirerek, sinemadaki anti-kahraman figürlerinin toplumsal normların çöküşü ile nasıl şekillendiğini incelemiştir. Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmleri, modern toplumlarda yaşanan anomi durumlarının anti-kahraman karakterlerinin oluşumuna ve gelişimine nasıl katkıda bulunduğunu ortaya koymaktadır. Her üç film de hem modern hem de postmodern sinema anlatısından izler taşımakta olup, özellikle Fight Club, postmodern anlatı yapısı ile ön plana çıkmasına rağmen modern anlatı unsurlarını da barındırmaktadır. Bu filmler, farklı dönemlerde ve zaman dilimlerinde çekilmiş olmalarına rağmen, anomi ve anti-kahraman arasındaki ilişkiyi güçlü bir şekilde temsil etmektedir. Ayrıca, bu filmlerin çekim zamanları arasındaki farklar, toplumsal ve bireysel ölçekte meydana gelen değişimlerin daha iyi gözlemlenmesine olanak tanımanın yanı sıra, anomi ve anti-kahraman üzerine yapılan bu analize önemli bir perspektif kazandırmıştır.

Durkheim'in anomi teorisinin sinemadaki anti-kahraman figürlerini incelemek için uygun bir çerçeve sunduğu görülmektedir. Anomi, toplumsal normların zayıfladığı veya tamamen çöküşe uğradığı durumlarda, bireylerin toplumdan dışlanarak, yabancılaşmasına ve içsel çatışmalar yaşamasına neden olur. Bu çatışmalar, bireyleri toplumsal normlara meydan okuyan, ahlaki ve etik açıdan sorgulanabilir davranışlar sergileyen anti-kahraman figürlerine dönüşmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Taxi Driver filminde Travis Bickle, savaş sonrası Amerikan toplumunda yaşadığı yabancılaşma ve normatif çöküş sonucunda kendi adalet anlayışını uygulayan bir figür haline gelir. Fight Club filminde Anlatıcı ve Tyler Durden, kapitalist düzenin yarattığı anomi içinde bireylerin yaşadığı kimlik krizine yanıt olarak ortaya çıkan bir direniş figürüdür. Joker filminde ise Arthur Fleck, toplumsal dışlanma ve yabancılaşmanın zirve yaptığı bir dönemde anomi içinde patolojik bir şiddet ve kaos figürüne dönüşür. Her üç filmde de anti-kahramanların erkek karakterler olduğu gözlemlenmekte ve bu karakterlerin, anomi durumu içerisinde intihara meyilli bireyler olarak tasvir edildikleri görülmektedir. Anti-kahramanların evrim süreçlerinde bu unsurların etkili olduğu gözlemlenmiştir.

Anti-kahramanın yolculuğunu oluşturan dönüşüm süreci, klasik kahramanın yolculuğu şablonu ile benzerlikler taşımamaktadır. Kahramanın yolculuğunun aksine, rehber, eşik bekçileri, müttefikler gibi arketipler ya da aşılması gereken eşik ya da sıradan dünya gibi unsurların bu dönüşüm sürecinde yer almadığı gözlemlenmektedir.

Carl Gustav Jung'un gölge arketipi, anti-kahramanlar açısından daha uygun bir çerçeve sunmaktadır. Jung'un gölge arketipi, bireyin bilinçaltında bastırdığı, kabul etmekten kaçındığı özellikleri temsil eder. Anti-kahramanlar, içlerindeki bu gölgeyi dışa vurarak, toplumsal normlara meydan okuyan ve kendi içsel çatışmalarını bu yolla çözmeye çalışan figürler olarak karşımıza çıkar. Travis Bickle, Tyler Durden ve Arthur Fleck, bu gölge arketipinin sinemada anti-kahraman nezdindeki tezahürleri olarak değerlendirilebilir. Travis Bickle, savaş sonrası Amerikan toplumunda yaşadığı yabancılaşma ve normatif çöküşle gölgesine hapsolür; Tyler Durden, Anlatıcı'nın kabullenemediği karanlık arzularının somutlaşmış halidir; Arthur Fleck ise bastırdığı şiddet ve kaos eğilimlerini dışa vurarak Joker'e dönüşür. Bu karakterler, gölgeleriyle yüzleşen bireyler olarak, içsel çatışmalarının ve bastırılmış duygularının sonuçlarını şiddet ve kaos aracılığıyla ifade ederler. Aynı zamanda, bu anti-kahramanların, toplumun bastırdığı, uygun görmediği karanlık yönlerinin de birer yansıması olarak toplumsal gölgeyi temsil ettikleri düşünülebilir.

Bu çalışmada kullanılan Roland Barthes'ın düz ve yan anlam teorisi, filmlerdeki sembolik ve görsel unsurların anomi bağlamında nasıl anlam kazandığını çözümlemek için ideal bir analitik çerçeve sunmuştur. Barthes'ın teorisi, filmlerdeki yüzeydeki açık anlamları (düz anlam) ve bu anlamların altında yatan kültürel ve ideolojik katmanları (yan anlam) inceleyerek, anti-kahramanların toplumsal ve kültürel bağlamlar içindeki konumlarını daha derinlemesine anlamamızı sağlamıştır. Travis Bickle'in yalnızlık ve izolasyon sahneleri, Tyler Durden'in kaotik özgürlük arayışı ve Arthur Fleck'in kanlı şiddet içeren eylemleri ve patolojik gülüşleri, bu karakterlerin, toplumun içerisinde bulunduğu anomi haline nasıl tepki verdiklerini ve bu süreçte bir anti-kahraman olarak nasıl bir dönüşüm geçirdiklerini göstermektedir.

Ayrıca, bu üç filmde Durkheim'in bahsettiği kolektif bilinç, yani toplumun ortak bilinci olarak isimlendirebileceğimiz, bireyleri sınırlandıran genel, görünmeyen ahlak ve adalet anlayışını temsil eden yapıların varlığı da dikkat çekicidir. Ancak, modern toplumlarda zayıflayan bu kolektif bilincin, filmlerde anti-kahramanların eylemlerini sınırlama konusunda yetersiz kaldığı ve bu durumun, bireylerin toplumu kaosa

sürüklemesine sebebiyet verdiği görülmektedir. Taxi Driver, Fight Club ve Joker filmlerinde, çoğu zaman polis gibi kolluk kuvvetleri olarak sembolize edilen, kimi zaman da akıl hastanesi ya da iktidar gibi devlet kurumları olarak hayat bulan kolektif bilincin zayıflığı, normatif çöküş içerisinde olan bireylerin kaosa ve şiddete yönelmesini engelleyememiş ve toplumsal yapıdaki krizleri daha da derinleşmiştir.

Bu çalışma, modern toplumlarda anomi durumlarının anti-kahraman figürleri üzerindeki etkilerini detaylı bir şekilde analiz ederek, sinemada bu karakterlerin nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin toplumda var olan anomi halini nasıl derinleştirdiğini ortaya koymuştur. Anomi, bireylerin toplumsal normlarla çatışmasını ve bu çatışmanın sonucunda nasıl anti-kahramanlara dönüştüklerini anlamak için teorik bir çerçeve sunmaktadır. Taxi Driver (1976), Fight Club (1999) ve Joker (2019) filmleri, anti-kahraman konusunda kült eserler olmakla birlikte, bu teorik çerçeveyi somutlaştıran ve anomi ile anti-kahraman arasındaki ilişkiyi etkili bir şekilde temsil eden önemli yapımlardır. Bu bulgular, hem sosyolojik teori hem de film eleştirisi alanında önemli katkılar sunmakta ve anomi kavramının sinemadaki anti-kahraman figürlerine olan etkisini gözler önüne sermektedir.

Bu araştırma, gelecekte yapılması muhtemel farklı çalışmalara ilham kaynağı olabilir. Bu çalışmanın yalnızca üç filme odaklanmış olması, anomi ve anti-kahraman figürleri arasındaki ilişkinin geniş bir perspektifte incelenmesini sınırlamaktadır. Gelecekteki araştırmalar, farklı kültürel ve coğrafi bağlamlarda çekilmiş daha geniş bir film örneklemini üzerinden bu ilişkiyi inceleyebilir. Ayrıca, farklı film türleri ve kültürleri karşılaştırılarak, anomi ve anti-kahraman figürlerinin nasıl şekillendiği daha kapsamlı bir şekilde ele alınabilir. Anomi teorisi dışında, psikanaliz gibi psikolojik yaklaşımlar kullanılarak anti-kahramanların içsel dünyaları ve motivasyonları daha derinlemesine incelenebilir. Anti-kahraman figürlerinin seyirciler üzerindeki etkisini araştırmak, bu karakterlerin toplumsal normlara meydan okuyan yönlerinin toplumsal etkilerini anlamamıza katkı sağlayabilir. Bu çalışma, sinemada anomi ve anti-kahraman figürleri üzerine yapılacak gelecekteki çalışmalara önemli katkılar sunabilir.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (2005). *Türk Sineması Üzerine Yazılar* (1. baskı). Phoenix.
- Abrams, M. H. (1999). *A Glossary of Literary Terms* (7th ed). Harcourt Brace College Publishers.
- Acar, B. B. (2020). *Türk Romanında Antikahramanlar* [Doktora Tezi]. Trakya Üniversitesi.
- Adams, M. V. (1988). Madness and Right Reason, Extremes of One: The Shadow Archetype in Moby-Dick. İçinde R. Fleming & M. Payne (Ed.), *New interpretations of American literature* (ss. 97-110). Bucknell University Press.
- Adanır, O. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım* (2.basım). Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Akgün, Ö. U. (2008). *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan SİNemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri* [Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Altunpınar, M. (2018). *Erken Dönem Çizgi Romanlardan 21. Yy. Sinema İmgelemine: Kahraman Temsillerinin Etik Duruşlarının İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Anderson, P., & Wood, E. M. (1998). *Modernizm Post-Modernizm ya da Kapitalizm* (A. T. Erdağı & Ç. Ünal, Çev.). Bilim Yayıncılık.
- Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları* (Z. Atam, Çev.). Doruk.
- Ank, M. (2020). Modern Bireye ve Okura Vurgusu Bağlamında Don Quijote Üzerine Bir Edebiyat Sosyolojisi Analizi. *Uluslararası Kibris Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi*, 26(104), 919-933. <https://doi.org/10.22559/folklor.1349>
- Anlar, S. C. (2020). *Tolga Karaçelik'in "Sarmaşık" Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi*. Beykent Üniversitesi.
- Aydın, H. (2019). *Postmodern Sinema Bağlamında Onur Ünlü Sineması* [Yüksek Lisans Tezi]. Kocaeli Üniversitesi.
- Aytaş, M., & Demir, Y. (2024). Anomi ve Sosyal Sözleşme Perspektifinden Kara Şövalye Filminde Suç ve İktidarın Analizi. *TİRAD Tirebolu İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 1(2), 92-109.
- Balcı, Ş. (2020). Derinlikten Yüzeyselliğe: Postmodern Film. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*, 4, 90-117.
- Baldick, C. (2001). *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms* (2nd ed). Oxford University Press.
- Barthes, R. (2009). *Göstergebilimsel Serüven* (M. Rifat & S. Rifat, Çev.; 5.baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Batur, M. (2022). Postmodernizmde Anlatı ve Sinema. İçinde D. Çetin & İ. Bozkurt Avcı (Ed.), *Sinema ve Edebiyat Üzerine Yazılar* (1. Baskı, ss. 171-187). Eğitim Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.; 3. bs). Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (1997). *Modernite ve Holocaust*. Sarmal.
- Berman, M. (2005). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor* (Ü. Altuğ & B. Peker, Çev.; 9. bsk). İletişim.

- Best, S., & Kellner, D. (2011). *Postmodern Teori: Eleştirel Soruşturmalar* (M. Küçük, Çev.; 2. basım). Ayrıntı.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction* (8th ed). McGraw Hill.
- Bosticco, C., & Thompson, T. L. (2005). Narratives and Story Telling in Coping with Grief and Bereavement. *OMEGA - Journal of Death and Dying*, 51(1), 1-16. <https://doi.org/10.2190/8TNX-LEBY-5EJY-B0H6>
- Boz, M. (2015). *Zeki Demirkubuz Filmlerinde Anlatı Yapısı* [Yüksek Lisans, Ege Üniversitesi]. <http://rgdoi.net/10.13140/RG.2.2.26830.72008>
- Brombert, V. H. (1999). *In Praise of Antiheroes: Figures and Themes in Modern European Literature, 1830-1980*. University of Chicago Press.
- Bury, J. B. (1932). *The Idea of Progress*. Dover Publications.
- Büyükdüvenci, S., & Öztürk, S. R. (2014). Postmodernizm ve Sinema. İçinde *Postmodernizm ve Sinema* (Dipnot Yayınları 1. Baskı Ekim 2014, Ankara). Dipnot Yayınları.
- Campbell, J. (2007). *The mythic dimension: Selected essays 1959-1987* (A. Van Couvering, Ed.; 2nd ed.). New World Library.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (S. Gürses, Çev.). Kabalcı Yayınevi.
- Campbell, J., & Moyers, B. D. (2007). *Mitolojinin Gücü: Kutsal Kitaplardan Hollywood filmlerine Mitoloji ve Mikayeler* (Z. Yaman, Çev.). MediaCat Kitapları.
- Can, Y. (2004). Durkheim Ve Merton'ın Anomi Kuramları Bağlamında Cemaatten Cemiyete Türk Toplumu. *Muhafazakar Düşünce*, 2, 95-105.
- Chatman, S. (with Yaren, Ö., & Umman, S.). (2009). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* (1. bsk). De Ki Basım Yayım.
- Civelek, M., & Türkay, O. (2020). Göstergebilimin Kuramsal Açıdan İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma. *Alanya Akademik Bakış*, 4(3), 771-784. <https://doi.org/10.29023/alanyaakademik.683974>
- Cuddon, J. A. (1992). *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory* (New ed., 3. ed). Penguin Books.
- Cura, N. (2018). *Campbell'in Monomit Çerçevesinden Bilbo'nun Kahramanın Yolculuğu* [Yüksek Lisans]. Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi.
- Çam, T., & Irmak, F. (2014). An overview of Durkheim and Merton's social anomie. *Journal of Human Sciences*, 11(2), 1297-1305.
- Çolak, M. (2006). *Sinema ve Zeitgeist: Çağdaş Toplumsal Kriz ve Postmodern Sinemanın Yükselişi* [Doktora Tezi]. Ege Üniversitesi.
- Deflem, M. (2015). Anomie. İçinde G. Ritzer (Ed.), *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (1. bs). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeosa054.pub2>
- Degli-Esposti, C. (1998). *Postmodernism in the Cinema*. Berghahn Books.
- Delice, R. (2017). *Türkiye Sineması'nda 2000 Sonrası Filmlerde Anti-Kahraman Olgusu* [Yüksek Lisans]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

- Demir, S. (2009). *Göstergebilim, Umberto Eco ve Yapıtları Bağlamında Göstergebilime Katkıları* [Yüksek Lisans]. İstanbul Üniversitesi.
- Demirtürk, M. (2015). *Roman Sanatının Kökeni: Don Kişot Örneği Bağlamında ve Kökensel Olarak Defoe'nun Moll Flanders, Richardson'un Pamela ve Fielding'in Joseph Andrews Eserlerinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Diker, C. (2020). Bir Anti Kahraman Anlatısı Olarak Joker Filminin Postmodernite Perspektifinden İncelenmesi. *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 11(2), 267-299. <https://doi.org/10.32001/sinecine.731660>
- Doğru, M. S., & Arıkan, A. (2016). Masalın Biçimbilimi Bağlamında Bir Anlatı Yapısının Çözümlemesi: Ruhların Kaçışı. İçinde L. Mercin (Ed.), *Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon* (s. 384). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Dökmen, Ü. (1983). Pinokyo'nun Arketipler ve Anababa-Çocuk İlişkileri Açısından İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 16(2), 384-395.
- Durkheim, E. (2006). *Toplumsal İşbölümü* (Prof. Dr. Ö. Ozankaya, Çev.; 1. bs). Cem Yayınevi.
- Durkheim, E. (2013). *İntihar: Bir toplumbilim incelemesi* (Ş. Baş, Ed.; Z. Z. İlkelen, Çev.; Birinci baskı). Pozitif.
- Eagleton, T. (2011). *Postmodernizmin Yanılsamaları* (M. Küçük, Çev.; 2. Basım). Ayrıntı.
- Eco, U. (with Atakay, K.). (2015). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* (8. bs). Can Yayınları.
- Ekiz, C. (2019). *Kahraman Olgusu ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosowa Sinemasında Yansıması: Yojimbo ve Sanjuro Örnekleri* [Yüksek Lisans]. Giresun Üniversitesi.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri* (S. Rifat, Çev.; 2. baskı). Om Yayınevi.
- Elmacı, T. (2012). Gemide ve Bornova Filmleri Bağlamında Yeni Türk Sineması'nda Antikahramanın Yükselişi. *Selçuk Üniversitesi SBE Dergisi*, 7(2), 168-181.
- Erdal, Ç. (2023). Televizyon Anlatısında Anti (Kadın) Kahramanın Yükselişi ve Nitelikli Televizyon: Netflix 'Kuş Uçuşu' Dizisi. *Mevzu – Sosyal Bilimler Dergisi*, 9, 113-140. <https://doi.org/10.56720/mevzu.1223911>
- Erdemir, F. (2009). Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 35, 21-40.
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime Giriş* (1. bs). Alan Yayıncılık.
- Erol, E. (2023). *Amerikan Sinemasında Anti-kahraman Arketipinin Rolü ve Yeni Temsil Biçimleri* [Doktora Tezi]. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi.
- Erol, E., & Toplu, M. (2022). Gotham'da Bir Sisifos: Joker Filmi Özelinde Hegemonik Erkekliğin İnşası. *International Journal of Economics Administrative and Social Sciences*, 5(1), 57-73.
- Esendemir, M. (2023). Modern Özne Temsili Olarak Don Kişot. *TÜRKBİTİG Kültür Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 50-61.
- Fincher, D. (Direktör). (1999). *Fight Club* [Video recording]. 20th Century Fox.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş* (S. İrvan, Çev.). Bilim ve Sanat.

- Fordham, F. (1999). *Jung Psikolojisi* (5. bsm). Say Yayınları.
- Fromm, E. (2003). *Sahip Olmak yada Olmak* (A. Arıtan, Çev.). Arıtan yay.
- Frye, N. (with Koçak, H.). (2015). *Eleştirinin Anatomisi* (1. bs). Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2010). *Modernliğin Sonuçları* (E. Kuşdil, Çev.; 4.basım). Ayrıntı.
- Gottdiener, M. (2005). *Post Modern Göstergeler: Maddi Kültür ve Postmodern Yaşam Biçimleri* (E. Cengiz, H. Gür, & A. Nur, Çev.; 1st ed). İmge Kitabevi.
- Groza, B. (2020). *Knighthood and Anti-heroic Behaviour in The Figures of Falstaff and Don Quixote* [Università degli Studi di Padova].
https://thesis.unipd.it/bitstream/20.500.12608/21936/1/BOGDAN_GROZA_2020.pdf
- Guiraud, P. (1994). *Göstergebilim* (M. Yalçın, Çev.; 2nd ed). İmge Kitabevi.
- Gürkan, H., & Ozan, R. (2014). Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollywood'da Dönüşümü. *Global Media Journal: TR Edition* 4, 8, 154-184.
- Güvemli, Z. (1960). *Sinema Tarihi* (1. Baskı). Varlık Yayınevi.
- Habermas, J. (1994). Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje. İçinde N. Zeka (Ed.), *Postmodernizm* (2. baskı, ss. 31-44). Kıyı Yayınları.
- Harari, Y. N. (2018). *21. Yüzyıl için 21 Ders* (S. Siral, Çev.; 1. bs). Kolektif Kitap.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu* (S. Savran, Çev.; Birinci Basım). Metis.
- Holat, O. (2022). *Amerikan Sinemasında Süper Kahraman Filmlerinde Anti Kahraman Olgusu ve Transmedya Hikaye Anlatıcılığı: Deadpool Örneği* [Doktora Tezi]. Ege Üniversitesi.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Işık. Ergüden, Ed.; M. A. Kılıçbay, Çev.; Dördüncü basım 2013). Ayrıntı.
- Indick, W. (2011). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji* (Y. Karaarslan & E. Yılmaz, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Işıklar, U. (2022). Kahkahanın Patolojisi: Gülme Fenomeni Çerçevesinde Joker Filminde Trajik (Anti-) Kahraman. *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 13(2), 293-318.
<https://doi.org/10.32001/sinecine.1060257>
- İhsan, G. (2019). *Modern Kahramanın Düşüşü* (1.Baskı). İnsan Yayınları.
- İkiz, A. (2015). *Zeki Demirkubuz "Masumiyet" Filminin Göstergibilimsel Çözümlemesi* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Arel Üniversitesi.
- Jameson, F. (2005). *Kültürel Dönemeç* (S. K. Angı, Ed.; K. İnal, Çev.). Dost.
- Jung, C. G. (2003). *Dört Arketip* (Z. Aksu Yılmaz, Çev.; 1. bas). Metis.
- Kadiroğlu, M. (2014). *Savaş Sonrası (1950-1960) İngiliz Tiyatrosu*. Ankara Üniversitesi.
- Karakoç, F. (2021). Klasik Yönetim Kuramında İşbölümü ve Uzmanlaşmaya Eleştirel Bakış. *Uluslararası Yönetim Akademisi Dergisi*, 3(3), 669-685. <https://doi.org/10.33712/mana.769636>

- Keskin, S. (2018). *Sinemada Göstergebilim Çalışmasına Uygulamalı Bir Örnek: Kim Ki Duk'un Bin Jip Filminin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Kettle, A. (1967). *An Introduction to the English Novel* (8. bs, C. 1). HUTCHINSON & CO (Publishers) LTD.
- Kızılcelik, S. (1994). *Sosyoloji Teorileri* (2. bs). Yunus Emre Yayınları.
- Koçak, D. (2012). Sinemada Postmodernizm. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(5), 65-87.
- Koçak, O. (1992). Modernizm ve Postmodernizm. *Defter Dergisi*, 18, 7-16.
- Kolker, R. (2011). *Film Biçim ve Kültür* (F. Ertınaz, A. Güney, Z. Özen, O. Şakır, B. Tokem, D. Tunalı, & E. Yılmaz, Çev.; 1. bs). De Ki Yayınları.
- Korucu, A. (2003). *Felsefe Ansiklopedisi 1* (A. Cevizci, Ed.; 1-1). Etik Yayınları.
- Kösemihal, N. Ş. (1971). *Durkheim Sosyolojisi* (1. bs). Remzi Kitabevi Yayınları.
- Kumar, K. (with Mehmet Küçük). (2013). *Sanayi Sonrası Toplumdan Post-modern Topluma: Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları* (2. bs). Dost Kitabevi.
- Kurtdaş, M. Ç. (2020). Sinemada Şiddetin Kutsanması (Joker Filminin Şiddet Bağlamında Sosyolojik Analizi). *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 8(23), 428-446. <https://doi.org/10.33692/avrasyad.664652>
- Laftsidis, A. (1993). *Homeros'ta Yunan Kahraman Tipleri*. İstanbul Üniversitesi.
- Le Guin, U. (2013). *Kadınlar, Rüyalar, Ejderhalar* (D. Erksan, B. Somay, & M. Gürsoy Sökmen, Ed.; 1. basım). Metis.
- Lévi-Strauss, C. (2013). *Mit ve Anlam* (M. S. Karaca, G. Ayvaz, & S. Aylar, Ed.; G. Y. Demir, Çev.; 1. Baskı, Şubat 2013, İstanbul). İthaki Yayınları.
- Lyotard, J. F. (2000). *Postmodern Durum* (A. Çiğdem, Çev.; 2. bs). Vadi Yayınları.
- Mains, C. (2001). *The Quest of the Female Hero in the Works of Patricia A. McKillip* [Sanatta Yeterlilik Tezi, THE UNIVERSITY OF CALGARY]. <https://prism.ucalgary.ca/server/api/core/bitstreams/1dd173e2-2e86-4aa6-8361-23341fa7d1be/content>
- Marshall, G. (2003). *Sosyoloji sözlüğü* (Osman Akınhay & Derya Kömürcü., Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları.
- Meriç, C. (2006). *Kırk Ambar*. İletişim.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler* (O. Adanır, Çev.; 1.baskı : Eylül 2012). Hayalperest Yayınevi.
- Miller, D. A. (2000). *The Epic Hero*. Johns Hopkins Univ. Press.
- Moran, B. (1988). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri* (6. bs). Cem Yayınevi.
- Mutlu, E. (2012). *İletişim Sözlüğü* (6.basım). Sofos.
- Olivier, B. (2014). Modernite, Modernizm ve Postmodernist Film: Verhoeven'in Temel İçgüdü'sündeki Yüzeysellikler. İçinde *Postmodernizm ve Sinema* (Dipnot Yayınları 1. Baskı Ekim 2014, Ankara). Dipnot Yayınları.

- Oluk, A. (2004). *Klasik Anlatı Sineması*. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Onega Jaén, S., & García Landa, J. A. (2002). *Anlatıbilime Giriş* (Y. Salman & D. Hakyemez, Çev.). Adam.
- Ölçer, H. (2023). Kriminal Flanör: Travis Bickle Örneği. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 12, 37-51.
- Önder Erol, P. (2016). Modernite Projesinin Kökenleri, Dinamikleri ve Sonu. *Sosyoloji Dergisi*, 33, 49-66.
- Öztürk, A. (2020). Postmodern Bir Film Anlatısı: Kayıp Otoban (Lost Highway). *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Dergisi*, 4(1), 127-151. <https://doi.org/10.31200/makuubd.678945>
- Parla, J. (2001). *Don Kişot'tan Bugüne Roman* (3. baskı). İletişim.
- Phillips, T. (Direktör). (2019). *Joker* [Video recording]. Warner Bros. Pictures.
- Propp, V. (2001). *Masalın Biçimbilimi: Olaganüstü Masalların Yapısı* (S. Rifat & M. Rifat, Çev.; Gözden geçirilmiş 2. baskı). Om Yayınevi.
- Rank, O. (2016). *Kahramanın Doğuş Miti* (G. Yavaş, Çev.; 1. bs). Pinhan Yayınları.
- Rifat, M. (2005). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: 2.Temel Metinler* (Gözden geçirilmiş ve genişletilmiş 4. baskı, C. 2). Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2008). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: 1.Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler* (Gözden geçirilmiş ve genişletilmiş 3. baskı, C. 1). Yapı Kredi Yayınları.
- Ritzer, G. (2013). *Klasik Sosyoloji Kuramları* (H. Hülür, Çev.; 1. bs). De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Saliba, J. A. (1976). *"Homo religiosus" in Mircea Eliade: An Anthropological Evaluation*. Brill.
- Sarıçipek, M. (2020). *Modern Kahramanın Mitolojik Yolculuğu* (3. bs). Ötüken.
- Saussure, F. D. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri* (B. Vardar, Çev.). Multilingual.
- Scorsese, M. (Direktör). (1976). *Taxi Driver* [Video recording]. Columbia Pictures.
- Sertalp, E. (2016). Parçalanmış Benlikler, Parçalanmış Hayatlar ve Parçalanmış Filmler: Bir Dövüş Kulübü Okuması. *Moment Journal*, 3(2), 385-408. <https://doi.org/10.17572/mj2016.2.385408>
- Seymour-Smith, M. (Ed.). (1980). *Novels and Novelists: A Guide to The World of Fiction*. St. Martin's Press.
- Sözen, M. (2008). Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler. *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(8), 123-145.
- Sözen, M. (2008). Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı Ve Örnek Çözümlemeler. *Selçuk Üniversitesi SBE Dergisi*, 20, 577-595.
- Şahin, A. (2022). Sinemada Son Dönem Yenileşme Söylemi "Postmodern Sinema". *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD)*, 1(13), 663-676. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.1141476>
- Şener, S. (2016). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı* (Beşinci baskı). Dost Kitabevi.

- Taş, S. (2020). Emile Durkheim'in Sosyolojik Anlayışında Toplumsal İşbölümü, Sosyolojik Yöntemin Kuralları, Din, Anomi ve İntihar. *Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi*, 442-449. <https://doi.org/10.12981/mahder.679079>
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema: Modern Mitoloji* (İkinci baskı). Plan B.
- Tekin, M. (2004). *Roman Sanatı* (4.basım). Ötüken Neşriyat.
- Terzi, Ö. (2021). *Mecid Mecidi Sinemasına Göstergebilim Açısından Bakış: "Hz. Muhammed: Allah'ın Elçisi" Filminin Göstergebilimsel Bağlamda İncelenmesi* [Doktora Tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Tolan, B. (1980). *Çağdaş Toplumun Bunalımı Anomi ve Bireyselleşme*. Ankara İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi Yayınları.
- Turan Tilbe, B. (2019). Antik Kahramandan Anti Kahramana: Kahraman Kavramının Kökeni ve Gelişimi. *Çeşmi-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları E-Dergisi*, 6(1), 142-158. <https://doi.org/10.30804/cesmicihan.578233>
- Turhan, H. (2010). *Durkheim Sosyolojisi ve Durkheim'in Sosyolojiye Kattıkları* [Tez]. Gazi Üniversitesi.
- Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları* (K. Şahin, Çev.; 1.baskı). Okuyan Us Yayınları.
- Voytilla, S. (1999). *Myth And the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*. Michael Wiese Productions.
- Weber, M. (2011). *Protestan ahlakı ve kapitalizmin ruhu* (M. Köktürk, Çev.). BilgeSu.
- Wollen, P. (1972). *Godard and Counter Cinema: Vent d'Est*.
- Wollen, P. (2014). *Sinemada Göstergeler ve Anlam* (Z. Aracagök & B. Doğan, Çev.; 4. bsm). Metis Yayınları.
- Yaman, S. (2022). *Cumhuriyet Dönemi Türk Romanında Antikahraman (1950-1980)* [Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Yeniçirak, H. (2023). Bir Anomi Formu Olarak Devrim: Durkheim ve Schopenhauer Ekseninde Bir Değerlendirme. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(44), 57-68. <https://doi.org/10.21550/sosbilder.1174430>
- Yücel, V. (2014). *Kahramanın Yolculuğu: Mitik Erkeklik ve Suç Draması* (1. bs). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.