

T. C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FİLM TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

SİNEMA VE TV’NİN NESNELER SİSTEMİ DÜŞÜNCESİ ÜZERİNDEN
TEKRAR YORUMLANMASI

Hazırlayan
Hüseyin KIRMIZI

Danışman
Prof. Dr. Oğuz A. ADANIR

İzmir / 2017

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum **“Sinema ve TV’nin Nesneler Sistemi Düşüncesi Üzerinden Tekrar Yorumlanması”** adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

....../....../2017

Hüseyin KIRMIZI

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/...../..... tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Film Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi, Hüseyin KIRMIZI'nın, **“Sinema ve TV'nin Nesneler Sistemi Düşüncesi Üzerinden Tekrar Yorumlanması”** konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat’ da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verildi.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Bilindiği gibi sinematograf, 20. yüzyılın başlarında ticareti yapılan ve kullanımı yaygınlık kazanan bir teknik nesnedir. Bu devrim niteliğindeki aygıt; kısa sürede, tüm sanat dünyasının çehresini değiştirmiştir çünkü artık kendinden önceki tüm sanatların bir birleşimi olarak görülen sinema sanatının, doğmuş olduğu düşünülmektedir. Sinemanın gerçekten bir sanat olup olmadığı ise ilk günden bu güne daima tartışma konusu olarak kalmıştır. Sinematograf nesnesinin kapsamlı etkisi, kuşkusuz sadece sinema filmlerinin ortaya çıkmasına sebep olmamıştır. Sinema üretimi tüm bir topluma yayıldığında; modern toplum kendini aramak ve ifade etmek adına sinematografin teknik özelliklerinden faydalanmaya da başlamıştır. Bu durum oldukça doğaldır. Çünkü insanoğlu duygu ve düşüncelerini sanat adı altında dışa vuran tek canlıdır. İster duvar resimleri, isterse yontma taşlar, şiirler, romanlar ya da tiyatro olsun; tüm bu insani çabalar sanat ürününe yönelik olmuştur. Fakat yine tarihte ilk defaya mahsus olarak sinema sanatının doğuşuyla birlikte, insanoğlu kendisi ile sanat üretimi arasına teknolojik bir nesne sokmuş ve ele aldığı sanat ürün ile dolaylı bir şekilde (optik aracılığı) ilişki kurmaya başlamıştır. İşte o günden bu güne sinemanın, bir eğlence aracı, yeniden üretim teknolojisi, ritüel, büyü, yeni bir dil ya da gösterge sistemi olup olmadığı tartışılmalıdır. Bu bağlamda sinema belki bunların hepsi, anlam verilemez bir karışımıdır. Belki de Bertolt Brecht' in söylediği doğrudur ve sinema uygulayımı, bir hiçten yola çıkarak bir şeyler yaratan bir uygulamaya benzemektedir.

Öyleyse sinemayı hem bir hiç hem de anlamlı bir karışım yapan şeyi incelemek gereklidir. Birçok kuramcı ve düşünür açısından bu durum, modern insanın anlam yaratma çabasıyla ilişkilidir. Bu doğrultuda sinemada anlam yaratma çabası, kişiler ve nesneler arasında geçen bir oyuna ya da gösteriye benzetilebilir. Bu yüzden sinemada karşımıza çıkan kişi ve nesnelerin doğrudan mı yoksa dolaylı şekilde mi perdeye yansıtılması gerektiği, gerçekçi ve gerçeküstücü sinema ayrımını da gündeme getirir. Modern sinemanın toplumsal etki gücünün arttığı bu yıllarda, yani 1960 ve 1970'ler boyunca, sinema ve televizyon ikilisi

üzerine çalışmalar da yaygınlık gösterir. Böylece sinema sanatının; sosyoloji, antropoloji, psikoloji ve felsefe gibi diğer disiplinlerle kurmuş olduğu bağlar da sorgulanır.

Bu noktada bu çalışmanın merkezine oturttuğumuz Jean Baudrillard'ın “Nesneler Sistemi” (1968) isimli çalışması, böylesine bir çabanın sosyolojik – antropolojik boyutuna benzetilebilir. Jean Baudrillard'ın öne sürdüğü nesne sistemi; patafizik (düşsel yorumlamalar bilimi) özellikler gösterir ve kültürel yaşamın neredeyse tüm üretim – tüketim alanlarına yönelir. Bu yüzden teknik bir nesne olarak görülen sinematografi ve modern bir sanat olan sinemayı anlamak adına da yine önemli bir başvuru kaynağı olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda çalışmamızın temel hedefi; düşünürün simülasyon kuramından faydalanarak, sinema ve televizyon evreninin belirli bir parçasının incelenmesi şeklinde özetlenebilir. Bu doğrultudan hareketle, özellikle “modern tüketim kültürümüzün görselleştirmesine” ilişkin süreç ve bu kapsamlı sürecin sinema üretimi üzerindeki etkisi sorgulanmak istenmiştir. Bu bağlamda sinematograf ve video kamera gibi imge üretim teknolojilerinin, modern görsel kültür ile kurmuş olduğu ilişkiyi - çalışmanın her bölümünde - göz önünde tutmamız gerekmiştir. Bu yüzden ismini “Sinema ve TV'nin Nesneler Sistemi Düşüncesi Üzerinden Tekrar Yorumlanması” şeklinde belirlediğimiz bu çalışma, sinema ve televizyonun birer gösterge – nesne teknolojisi olarak değerlendirilmesi doğrultusunda araştırma çerçevesini sınırlandırmıştır.

ABSTRACT

The cinematograph is a technical device that was traded and gained great popularity in the turn of the 20th century. The invention of this revolutionary device was considered as the birth of cinema, which fuses all the previous art forms together, and it has instantly transformed the entire world of art. Yet, the act of cinema production is still controversial about whether being a form of art or not. The whole broad effect of the cinematograph device was not just limited to the emergence of cinema movies. When the production of cinema spreaded widely, the modern society started to utilize the technical aspects of cinematograph to discover and express itself. This impact is totally natural as the humankind is the only organism that expresses its thoughts and feelings through the mediums of art. Murals, carved stones, poetry, novels or theatrical plays were all humankind's effort leaning towards the product of art, however by the birth of cinema, humankind put for the first time a technological object between itself and the artwork, and thereof led to an indirect relationship with the art object through the optical devices. Ever since that day, it is argued that whether the cinema is an entertainment tool, a reproduction technology, ritual, magic, a new language or a new system of signification. In this sense, the cinema is maybe all of them, an inconceivable mixture, or as Bertolt Brecht stated, the act of cinema seems to be a production rooted from nothingness.

In that case, it should be examined what makes cinema both a nothingness and also a meaningful mixture. Accordingly, the effort of creating the meaning in the cinema can be regarded as a play or a show between the figures and objects. Therefore, the question of whether these figures and objects should be presented as directly or indirectly emerges the differentiation of the realist and the surrealist cinema in front. In the years of 1960s and 1970s when the influence of the modern cinema rised over the society, the researches about the cinema and television also increased widely. So, the relations of the cinema art with the other disciplines such as sociology, anthropology, psychology and philosophy also questioned.

At this point, the book “The System of Objects” (1968) by Jean Baudrillard, which is the basis of this thesis work, covers the sociological, anthropological dimensions of this questioning. “The System of Objects” proposed by Baudrillard shows pataphysical properties and inspects all the production-consumption fields of cultural life. Therefore, this book can be evaluated as an important source to understand the technical device ‘cinematograph’ and the modern art ‘cinema’. In this context, the main goal of the thesis work can be summarized as the writer’s partial investigation of the cinema and television universe through the simulation theorem. For this reason, especially the process related to ‘the visualization of the modern consumption culture’ and the impact of this extensive process on the cinema production are questioned. Therefore necessarily, the relationship settled between image production technologies (like cinematograph and video camera) and modern visual culture is considered in every chapter. Also, the research of this thesis named “Reinterpretation of Cinema and Television Through the Thought of The System of Objects” is limited within the boundaries of evaluating the cinema and television as an indicator – object_technology.

ÖNSÖZ

Yüksek lisans öğrenimin boyunca katılmış olduğum *Sinema ve Tv’de Yaratıcılık ve Simülasyon* isimli dersin etkisiyle, sinema – televizyon ikilisi üzerine tekrar düşünmeye başlamış ve bu konuya duyduğum ilgiyi derinleştirmişt看. Oldukça yoğun bir okuma ve yazma pratiğı ile geçen bu bir sene boyunca, zamanımın büyük bir bölümünü simülasyon kuramı ve sinema – televizyon ikilisi arasındaki bağıntıları sorgulamak ve nihayetinde anlamaya çalışmakla geçirdim. Bu doğrultuda sevgili hocam Oğuz A. ADANIR aracılığıyla metinleriyle tanıştığım Jean Baudrillard’ın “Nesneler Sistemi” (1968) başlığını taşıyan doktora çalışması, bana önemli ipuçları sundu. Böylece her iki görüntü üretim alanına ait bazı önemli noktaların, ortak bir bakış açısı aracılığıyla (nesne ve nesne teknolojileri üzerinden) incelenebileceğine ilişkin bir fikir zihnimde canlanmaya başlamıştı. Bu evreden sonra beni bekleyen ilk iş, bazı örnek filmler üzerine derinlemesine düşünmek ve bu filmlerde karşılaştığım tüketim kültürüne ait göstergeleri çözümlemeye çalışmaktı. Bu filmlerde karşılaştığım göstergeler ile modern nesne teknolojileri arasındaki ilişkiyi anlamaya başladığımda, yanımda Yrd. Doç. Dr. Sabire SOYTOK vardı. Bu anlamda, ona da sonsuz teşekkürlerimi sunmak istiyorum. Yine bu süreçte, beni *Dijital Kültür* üzerine düşünmeye teşvik eden Yrd. Doç. Dr. Sali SALIJI’ye teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca, çalışmamı tekrar gözden geçirdiğim üç aylık zaman dilimi içinde, çalışmamın biçimsel düzeydeki problemlerini düzeltmem konusunda önemli yardımlar sunan Prof. Dr. Zafer ÖZDEN ve Yrd. Doç. Dr. Zehra ZIRAMAN’a da teşekkür etmek istiyorum. Son olarak her zaman yanımda olan biricik aileme, dostlarıma ve tüm hocalarıma saygılarımı ve sevgilerimi sunuyorum.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	viii
İÇİNDEKİLER	ix
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

MODERN TOPLUM VE GÖSTERGE NESNELER BAĞLAMINDA SİNEMA TV EVRENİ

1.1. Nesnenin Görevi ve İşlevi	7
1.2. Teknik - Teknolojik Nesne	11
1.3. Nesne ve Kültür	19

2. BÖLÜM

MODERN TOPLUM VE GÖRSEL KÜLTÜR

2.1. Modern Toplum ve Görsel Kültür İlişkisi	31
2.1.1. Modern Toplum, Sanat ve Nesne İlişkisi.....	33
2.2. Sözün Düşüşü ve Görselliğin Yükselişi	35

3. BÖLÜM

TÜKETİM TOPLUMU VE GÖSTERGE NESNELER BAĞLAMINDA FİLMLERİN İNCELENMESİ

3.1. Nesnelerin Etkin Bir Şekilde Kullanıldığı Filmlerin İncelenmesi... ..	50
3.1.1. Özne - Nesne İlişkisi ve Tüketim Kültürü Bağlamında “Yedinci Kıtta” İsimli Filmin İncelenmesi	53

3.1.2. Modern Toplum ve Teknik - Teknolojik Nesnelerin Etkisi Bağlamında	
“Benny’s Video” İsimli Filmin İncelenmesi	62
3.1.3. Modern Toplumlarda Düş ve Gerçeklik Çatışması Bağlamında “Bir	
Rüya İçin Ağıt” İsimli Filmin İncelenmesi	75
3.1.4. Nesne, Arzu ve Tüketim İlişkisi Bağlamında “Arzunun O Belirsiz	
Nesnesi” İsimli Filmin İncelenmesi	84
SONUÇ	90
KAYNAKÇA	94
ÖZGEÇMİŞ	



GİRİŞ

Birçok sosyolog, filozof ve sanat tarihçisi açısından 19. yüzyıl, klasik (katı ve gelişimini tamamlamış) yapı ve formlardan; modern, hareketli, değişken ve soyut formların evrenine geçtiğimiz bir dönem olarak tarif edilir. Bu dönemde bilim, sanat ve kültür alanında önemli gelişmeler görüldüğünü söylemek mümkündür. Yaşanan tüm bu gelişmeler ise karşılaşılan form hareketlerine büyük ölçüde yön verir; böylece 20. yüzyılın doğasına ait genel – geçer yorumlar getirilir. Bu dönemde “teknik – teknolojik ilerleme” fikri değişmez bir kural olarak kabul edildiği için toplumsal üretimin tüm alanları da modernizmin ruhuna ayak uydurmak durumunda kalır. Bu bağlamda bilim, sanat ve toplum ile ilişkili olan “kuram” ve “görüşlerin” sayısında artış gözlenir. 20. yüzyılda henüz anlam kazanmaya başlayan psikanaliz, varoluşçuluk, nihilizm odaklı görüşler, yaşanan form değişimlerini kavramak ve yorumlamak adına devreye girer.

Birinci ve İkinci Dünya Savaşları, söz konusu bu yorumlama çabasını büyük bir çıkmaza sokmuş olsa da yine bu dönemde, sanat ve toplum üzerine öznal yorumlamaların sayısında artış görülür. Bu sebeple 19. yüzyıldan 20. yüzyıla geçilmiş olmasının kapsamlı sonuçları, neredeyse tüm bir sosyal yaşamı etkisi altına alır. Böylece bugünkü anlamıyla modern toplumlarımızın genel algı ve anlayış çerçevesi şekillenmeye başlar. Bilindiği gibi bu süreç oldukça sancılı geçmiş ve bunalımlara, ekonomik – kültürel buhranlara şahit olmuştur. Burada kısa bir özetini vermeye çalıştığımız döneme ait genel toplumsal yapının, özellikle sanat ve kültür ile ilişkili yönleri, çeşitli bakış açılarından defalarca araştırılmış ve anlaşılmaya çalışılmıştır.

Bu noktada ideolojik, sosyolojik, antropolojik, felsefi ya da göstergebilimsel açıdan; sanat ve kültür arasındaki ilişkinin defalarca gözden geçirilmesi gereksinimi doğmuştur. Bu türden araştırmaların bir kısmı Özne’yi bir kısmı ise Nesne’yi merkeze alarak modern sanat – kültür bağıntısını anlamaya – anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu türden çabalar, günümüzde halen devam etmekte, her akademik disiplin kendi Özne ve Nesne’sini durmadan sorgulamak

istemektedir. Özellikle “sanat ve kültür” ilişkisine ilişkin çalışmalar, her iki bakış açısından da faydalanmak durumundadır.

Bu bağlamda araştırmanın merkezine taşınan “sinema ve televizyon” ikilisinden biri, “sanat” diğeri ise “kitle iletişim aracı” olarak tanımlanır. Her iki alanı birbirine bağlamımızı sağlayan temel nokta ise; bu türden görüntü üretim teknolojilerinin, “nesne teknolojilerine” göbekten bağlı olması ve kültürel yapıyla doğrudan temas etmesidir. Bu bağlamda Jean Baudrillard’ın “Nesneler Sistemi” (1968) isimli çalışması, her iki alanı da “nesne ve kültür” ilişkisi üzerinden tekrar incelemek adına kullanılmaktadır. Çalışma boyunca özellikle üzerinde durduğumuz 20. yüzyıla ilişkin en önemli nesnel gelişme, bu dönemde tarih sahnesine çıkan ve toplumsal açıdan kullanımı oldukça yaygınlık kazanan sinematografıdır.

Fotoğraf makinesinin devrimsel etkisinden kısa süre sonra, sıra film kamerasına gelmiş ve bu türden imge üretim teknolojileri, modern çağın genel karakteristik özelliklerini müjdelemiştir. Bu sebeple söz konusu nesnenin işleyiş prensipleri, sinema sanatı ve modern kültür ilişkisini sorgulamak adına incelenir. Bu yaklaşım, araştırmamızın temel dayanağını oluşturmaktadır. Böylece Modern dönemde Özne’nin sahip olduğu konuma ilişkin sorular tartışılır. Bu bağlamda çağımıza dek karşılaştığımız (toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel açıdan) en etkili yeniden üretim araçlarından biri olmanın yanı sıra sinematograf; bakan “özne” ile “sanat ürünü” arasına giren ve etik - estetik ağırlıklı yan anlamlar üreten bir nesne olarak tanımlanır. Yani bu türden teknolojiler ile birlikte *öznenin sanat ürünü üzerindeki etki gücünün giderek azalmış olduğu* yargısına varılır. Söz konusu bu tanımlama, W. Benjamin’in “yeniden üretim araçları ve sanat nesnesi” üzerine söylemlerinin temel dayanağını oluşturmaktadır. Bu yüzden sinematografin icadı ve sinemanın ortaya çıkması ile birlikte, seyirci ve sergilenen sanat eseri arasındaki ikili ilişkinin köklü bir şekilde değiştiği tespit edilmektedir.

Bu bağlamda modernizm koşullarında hız kazandığını gördüğümüz teknik ve teknolojik gelişmeler; toplum, sanat ve kültürle ilişki içinde olan tüm yapıları tekrar kurmuş gibidir. Bu sebeple çalışma boyunca üzerinde durduğumuz sinema ve televizyon ikilisi, söz konusu form değişimlerinin de başlıca tetikleyicisi olarak

gösterilir. Böylece birçok kez sinema için “modernitenin sembolik sanatı” tanımlaması yapılır. Öyle ki sinema sanatının kuramsal açıdan gelişmesine ve teknik açıdan dönüşmesine paralel olarak, hem sanatsal hem de kültürel ölçekte bir dizi algı değişimi meydana gelir. Bu bağlamda sinema sanatının, 20. yüzyılda karşılaşılan form hareketlerinin ve soyutlamaların en önemli tetikleyicisi olduğu tespit edilmektedir.

Çalışma özelinde, modern çağdaki algı değişimlerinin bir diğer önemli ayağı olarak “televizyon” işaret edilir. Şüphesiz ki televizyon ile sinema arasında bir dizi farklılıklar bulunmaktadır; fakat W. Benjamin, Marshall McLuhan ve Jean Baudrillard gibi kimi düşünürler açısından, her iki görüntü üretim alanı da “teknik ve teknolojik” terimlerle başvurularak tarif edilir. Sinema, teknik deneyimi ve onun algı üzerindeki ifadelerini tamı tamına temsil etme gücüne sahip tek sanat olarak gösterilir.

Tüm bu ilişkilerin etik – estetik bağıntıları sorgulandığında, Henri Bergson’un henüz 1907 yılında kaleme aldığı “Yaratıcı Tahakküm” adlı eserinde geçen bazı çarpıcı ifadeler karşımıza çıkmaktadır. Henri Bergson’un bu kapsamlı çalışmasının temel yargılarından bir tanesi, Modern insanın gündelik ve bilimsel bilgi anlayışının “sinematografik bir mekanizmaya” dönüşmesidir. H. Bergson’un bu önemli tespiti, çalışmamızın kuramsal çerçevesi ile uyumaktadır. Bu sebeple Jean Baudrillard’ın “Nesneler Sistemi”nin temel sorunsalı olarak gösterdiği; *insanların nesnelerle ilişkiye geçiş süreçleri ve bunun sonucunda ortaya çıkan insani ilişkiler ve davranışlar sistematüğini* anlamak adına önemlidir. Bu çaba doğrultusunda Jean Baudrillard, modern toplumlara ait tüm alanlara benzer şekilde yaklaşmıştır. Düşünürün adı çoğunlukla “simülasyon kuramı” ve “patafizik” çalışmalar ile anılmıştır. Bu sebeple çalışmada daha çok, onun ortaya attığı kuram ve başvurmuş olduğu yöntemle uyumlu bir araştırma yapılmaktadır.

Bu doğrultuda çalışmanın ilk bölümü; Nesne’yi tanımlamaya, onun işlev ve görevini tespit etmeye yönelik incelemelere ayrılmaktadır. Devamında ise “modern kültür ve gösterge – nesneler” kapsamında bir araştırma yaptığımız için, kaçınılmaz olarak, “teknik ve teknolojik” nesnelerin ayrı bir başlık altında incelenmesi yapılmaktadır. Araştırmamızın kuramsal çerçevesine uygun şekilde

bu bölümlerdeki temel amacımız, *kitlesel imaj üretimi* ile bu türden *nesneler* arasındaki bağıntıları kurmaya çalışmaktır. Böylece “nesne ve kültür” arasındaki ilişkiye değinebilmemiz de mümkün olmuştur. Tüm bu alt başlıklar özelinde ulaşmak istediğimiz temel hedef ise bu noktaya kadar bahsettiğimiz sanatsal – kültürel boyuttaki ilişkilerin bir parçasının sorgulanmasıdır. Bu sebeple, sinema ve televizyon ikilisinin “tüketim odaklı modern görsel kültür” üzerindeki etkisi incelenmektedir. Söz konusu karşılıklı etkileşimlerin etik ve estetik sonuçları ise çalışmanın ikinci bölümünde, yani “modern toplum ve görsel kültür” ana başlığı altında sorgulanmaktadır. Bu doğrultuda sinema ve televizyon ikilisinin; yalnızca görsellik üretimine hizmet eden moda ve reklam kurumlarıyla iş birliği yapmış olduğu açıkça ifade edilmektedir. Böylece modern insanın “etik ve estetik” algılarında görülen önemli değişimler sorgulanmaktadır.

Tüm bu incelemeler doğrultusunda vardığımız temel sonuçlar, Henri Bergson’un ifade ettiği “sinematografik mekanizma” ve Jean Baudrillard’ın “nesne sistematigi” ile ilişkilendirilir. Böylece modern toplum, nesne, kültür ve sanat ilişkisi bağlamında her iki bakış açısına ait yorumlamaların ortak noktası tartışılmaktadır. Araştırmanın her iki bölümünde de “imaj teknolojileri” ile “toplumsal nesne üretiminin” nasıl birbirleriyle ilişki kurmuş olduklarına dair sorgulama ve araştırmalar yapılmaktadır. Böylece bir teknik – teknolojik nesne olarak film kamerasının, kültür - sanat anlayışımıza ne ölçüde etki ettiği araştırılmaktadır.

Bu doğrultuda söz konusu bu etkileşimin birincil işlerlik alanı olan gerçeklik, düşselik, hakikat, yalan, şiirsellik, büyüleme ve büyülenme gibi kavramların ele alınması, bazı film örnekleri aracılığıyla incelenmesi gerekliliği doğmuştur. Bu sebeple çalışmada, modern insanın gündelik yaşamında baş gösteren bazı değişimlerin, sinema sanatındaki temsillerine ilişkin işaretlerin (nesne – göstergelerin) izleri sürülmek istenmektedir. Bu bağlamda Avrupalı ünlü yönetmen Michael Haneke’nin “Yedinci Kıtta” (1989) ve “Benny’nin Videosu” (1992) isimli filmleri, modern gündelik nesnelerin ve imge üretim teknolojilerinin araştırmamızdaki başat konumunu vurgulamak adına oldukça önemlidir. Devamında ise Amerika’dan bir film örneği seçilerek Darren Aronofsky’nin “Bir

Rüya İçin Ağıt” (2000) isimli filmi merkeze taşınır. Böylece, modern toplumlardaki “gerçeklik ve düşsellik” ayrımının nasıl belirsizleştiği sorgulanmaktadır. Söz konusu bu sorgulama sonucunda ise çalışmada gerçeküstücü akımdan bir örneğe, Luis Bunuel’in “Arzunun O Belirsiz Nesnesi” (1977) isimli filmine yer verilmektedir. Üzerinde çözümleme yapılan bu son film, kadın bedeninin dahi sinema sanatı aracılığıyla nasıl bir nesne – göstergeye dönüştüğünün etkili bir temsilini sunmaktadır. Böylece film incelemelerine ayrılan son bölümün, araştırmanın yaklaşım çerçevesi içindeki önemi de belirlenmektedir. Araştırmada yer alan film çözümlemeleri, kendinden önce gelen bölümlerde ulaştığımız temel sonuçları örneklendirmek adına kullanılmaktadır.



1. BÖLÜM

MODERN TOPLUM VE GÖSTERGE NESNELER BAĞLAMINDA

SİNEMA TV EVRENİ

1. BÖLÜM

MODERN TOPLUM VE GÖSTERGE NESNELER BAĞLAMINDA

SİNEMA TV EVRENİ

Bu bölüm boyunca imge ve nesne kavramları ile ilişkili çeşitli söylemler üzerinde durulacak ve günümüz modern batı toplumları özelinde, kültürel anlamda etki gücü artık görünür bir aşamaya ulaşan tüketimin, görselliğin ve gösterişe aşırı yönelimin; toplum ve sanat ilişkisi açısından meydana gelen sonuçları sorgulanacaktır. Bu bağlamdan hareketle, sinematografin icadıyla birlikte sinemanın kitlesel bir sanat olarak tarih sahnesine çıkmış olmasının; tüketim sürecine uyguladığı estetik etki araştırılacaktır. Kitle iletişim araçları, yeniden üretim teknolojileri, moda, reklamlar vb. unsurlar; üzerinde duracağımız diğer noktalar. Burada teknik, teknolojik ilerlemenin kaçınılmaz bir sonucu olarak ele alınacak olan kültürel yozlaşma; yol açtığı görsel ve nesnel sonuçlar bakımından değerlendirilecektir. Böylece modern çağda hızla artan form hareketlerinin, kültürel temelde öncülleri ve toplumsal anlamda sonuçları; *nesne* üzerinden hareketle incelenecektir.

1. 1. Nesnenin Görevi ve İşlevi

“Sinemada Anlam Yaratma” isimli çalışmasında Seçil Büker, İmmanuel Kant’ın felsefesinden yola çıkarak; “düşünmek duyular aracılığıyla izlenimler almak değil, deneyimimize giren nesneler üzerine yargıya varmaktır” (Büker, 1991: 21) demektedir. Bu bağlamda nesne, Roland Barthes tarafından “insanla dünya arasında bir aracıya” (Barthes, 1993: 171) benzetilir. Ayrıca, “bir nesne ve nesne toplulukları karşısında bütün bilgi, kültür ve durum dereceleri olanaklıdır” (Barthes, 1993: 170). Tüm bu ifadeler, sinema ve göstergebilim ilişkisi bağlamında nesnenin önemini vurgulamaktadır. Fakat Roland Barthes açısından, “anlam dışı olan nesneler, yani sınırda olan durumlar var mıdır?” şeklinde bir soru da sorulabilir. Bu noktada düşünür; çağımızda anlam dışı nesneler olamayacağını belirtir ve sinema üzerinden, kendi sorusuna cevap üretir. Roland Barthes’e göre;

“Anlam taşımayan bir nesne, bir toplum tarafından kullanılmaya başlandığında –kullanılmamasını da anlamıyorum doğrusu- en azından anlamsızın göstergesi olarak işlev görür, anlamsız olduğu anlamına gelir. Bu, sinema alanında gözlemlenecek bir durumdur” (Barthes, 1993: 170-171).

Öyleyse çağımızda, özellikle sinema alanında, anlam ifade etmeyen bir nesneye rastlamanın imkansız olacağını söylemek gerekmektedir. Modern gündelik yaşamda etrafımızı saran tüm nesneler, sinema perdesinde bir takım yeni anlamlara bürünür ve bu yaratılan yeni anlamlar ise yine modern yaşama etki eder. Örneğin; “Bazin’in estetiğinde en önemli yeri kaplayan şey, bir aynılık benzerlik özelliğinden çok gerçek ile imge, dünya ile film arasındaki bağıdır” (Wollen, 2014: 121). Bu bağlamda gerçeklik, imge ve film üçgeni; modern yaşama bir anlamda yön vermektedir. Bu etkileşimin en önemli ögesi ise “nesne” olarak gösterilmektedir.

Büyük kuramcıya göre sinema söz konusunda olduğunda “her görüntü, nesne gibi görünür ve tersi olarak her nesne bir görüntü gibi okunabilir” (Bazin, 2011: 20). Böylece, gösterilen nesneler üzerinden sinemanın paradoksu da belirir. Bazin’e göre sinemanın en büyük paradoksu; “Soyut düşünceyi ancak gerçeğin elden geldiği kadar somut temsiliyle ve yardımıyla anlatmaya çalışmaktır. Bu paradoks sinemanın hem gücü, hem de tehlikeli yönüdür” (Bazin, 1966: 26). Çünkü nesne, yapısı itibarıyla somut bir görünüme sahip olsa dahi, anlam bakımından birçok soyutlamayı da akla getirmektedir.

Bu noktada sinema, ele aldığı duyguları, düşünceleri ve arzuları; perdeye yansıttığı nesneler ve diğer göstergeler aracılığıyla dışa vurmak zorunda olan bir sanata benzemektedir. Film üretiminde nesnelere biçilen görev ve nesnelerin sahip olacağı işlevsel yapı ise yine bu bağlam içinde değerlendirilir. Örneğin Andrey Tarkovski’ye göre; “sinemada mizansen, seçilmiş nesnelerin bir çekim alanı üzerindeki düzeni ve hareketini belirlemektedir” (Tarkovski: 2008: 59). Böylece sahneye koyma sürecinin temel belirleyeni olarak; nesnelerin düzenlenmesini ve hareket ettirilmesini içeren, bir dizi teknik ve estetik süreç işaret edilmektedir.

Sinema perdesine yansıtılan nesnelerin ise kendinden önceki sanatların aksine, gerçeğin birebir kopyası gibi görünmelerine rağmen, soyut özellikte birer imge oldukları bilinen bir gerçektir. Bu soyut gerçeklik doğrultusunda, yansıtılan

nesnelerin biçimsel yapıları ve sahip oldukları içerikler birer tartışma konusu haline gelmektedir. Burada ön plana çıkan durum ise bir gerçeklik atmosferi yaratmaya yönelik problemdir. Bu bağlamda “sinema ve gerçeklik” ilişkisi daima sorgulanmış ve modern sanatın başlıca ikilemi olarak görülmüştür. Örneğin; “Jean Mitry, Metz ve daha birçok kuramcıya göre sinema gerçekliği yansıtamaz. Zira sinemanın bir gerçeklikten söz edebilmesi için önce onu yaratması gerekir. Bu bir atmosfer sorunu olup, buna olsa olsa sinematografik gerçeklik evreni denilebilir” (Adanır, 2015: 3). Öyleyse modernizm söz konusu olduğunda yalnızca gerçek ve gerçeklikten değil, sinematografik karaktere bürünmüş olan bir gerçek ve gerçeklik algısından da bahsetmek gerekmektedir. Sinematografik gerçeklik evrenini ise şu şekilde tanımlamamız mümkündür;

“Gerçekçi bir filmin ait olduğu varsayılan gerçeklik evreninden alıp kullanabildiği imgeler o ilk evrenle olan ilişkilerini tamamen kopartarak filmsel gerçeklik evreninin hesabına geçirilmektedirler. Başka bir deyişle gerçeklik evreninin derisi olarak kabul edilebilecek dışsal görünüm kamera tarafından soyulup alınarak film adlı evrene yapıştırılmakta ve onun bir parçası haline gelmektedir.” (Adanır, 2015: 6-7)

Böylesine bir gerçeklik yaratımının ise mekanik bir üretime benzediği ve teknik - teknolojik gelişme ile içe içe olduğu söylenebilir. Çünkü “gerçekliğin teknik ve mekaniksel yeniden üretimi, 19. yüzyıldan itibaren sinema ile gerçekleştirilmeye başlanmıştır” (Bazin, 2011: 27). Böylece yalnızca sanat ürünü değil, gerçeklik de sorgulanabilir bir duruma gelmiştir. Bu bağlamda sinema “en fantastik ya da mitik olandan gerçekçi ve hipergerçekçi olana doğru giden bir gelişim çizgisi izlemiştir” (Baudrillard, 2011: 77). Jean Baudrillard’a göre;

“Sunduğu güncel ürünlere bakılacak olursa sinemanın teknik açıdan giderek mutlak gerçeğe yaklaştığı, gerçeği tüm sıradanlığı, hakikati tüm çıplaklığı ve can sıkıcılığıyla verdiği hatta tekniğin sağladığı kendine güven duygusuyla gerçeğin kendisi, hemen şu anda burada olanın ta kendisi, anlamsız bir şey, inanılmaz bir çılgınlık modeline dönüştüğü görülmektedir. Keza fonksiyonalizme özgü nesne, işlevi ve kullanım değeri arasındaki en uyumlu çakışmanın –dizayn aracılığıyla– sağlandığı iddiasının da pek akli başında bir girişim olmadığı görülmektedir. Bugüne kadar göstergeler konusunda hiçbir kültür, böylesine naif, paranoyak, pürten ve terörist bir bakış açısına sahip olmamıştır” (Baudrillard, 2011: 77).

Bu evrede yine teknik - teknolojik gelişme doğrultusunda ilerleyen gündelik nesne ve sanat yapıtı üretiminden ve bu üretime koşut olarak gelişme

gösteren bir kültürel yapılanmadan söz etmek gerekmektedir. Söz konusu kültürel yapılanma, bir yandan Walter Benjamin'in sanat üzerine metinlerinde ifade ettiği "aura" kaybına yol açarken, diğer yandan Jean Baudrillard'ın toplumsal ilişkilerde tespit ettiği "tüketime" denk düşmektedir. Tüketim demek; insanlığa dair tüm duygu, düşünce ve değerlerin göstergelerle indirgemesi ve imajlar aracılığıyla ifade edilebilmesi demektir. Tüketim kültürünün genel karakteristik özelliği ise "göstergeleri açgözlü bir biçimde ve her yerde tüketmek üstüne kurulu bir gerçeklik yadsıması" (Baudrillard, 2008: 27) şeklinde tanımlanır. Böylece, modernizmle birlikte bireyin temel yaşamsal ihtiyaçlarının yanına bir de göstergelerin tüketimi eklenir ve diğer temel yaşamsal ihtiyaçların hem yapısı hem de içeriği kökten değişir. Oğuz Adanır'ın ifadeleri ile Baudrillard;

"Tekno-kültürün ortaya çıkmasıyla birlikte metalürjik bir toplumdan semiyürjik bir topluma geçilmiş olduğundan söz etmektedir. (...) bu konudaki en önemli tüketim nesnelerinden birinin ise televizyon adlı araç olduğu söylenebilir. (...) bütün masallar, efsaneler, romanlar, öyküler, kültürler, düşünceler televizyon ya da sinema sanayi adlı kıyma makinesinden geçirilmiştir" (Adanır, 2011: 12).

Tüm bu ifadeler bizi, modern çağ ve çağdaş sanat ilişkisi üzerine tekrar düşünmeye itmektir. Bu bağlamda yine modern nesnelerin algılanmasına ilişkin süreçlerin ön plana çıktığını görmemiz mümkündür. Örneğin Stanley Mitchell'e göre; "nesneden özneye, sunumdan algıya geçiş; algının yeni bir nesne biçimine dönüşmesi - bütün bunlar çağdaş Avrupa sanatını ve sanat kuramını belirleyen özelliklerdir" (Brecht, 1977: 222). Yani artık öznenin öte nesne ve sunumdan öte seyircinin algısı belirleyici konuma geçmiştir. Bu doğrultuda, önemli bir sanat tarihçisi olan Erwin Panofsky; "aslında gördüğümüz şeyi, nesneler ve olayların değişen tarihsel koşullar altındaki biçimlerle ifade edilme tarzına göre okuruz" (Panofsky, 2012: 32-33) demektedir. Bu yüzden modern tüketim kültürü ile birlikte nesneler nitel ve nicel değişimlere uğrarken, sanat ürünü ve algı arasındaki ilişki de dönüşüme uğramış ve çeşitlilik kazanmıştır.

Bu bağlamdan hareketle sinemanın, "insanlığın gerçeği daha geniş bir şekilde benimseme ihtiyacı duyduğu teknoloji çağının bir aracı" (Tarkovski, 2008: 69) olduğunu düşündüğümüzde ise; "film üstüne çalışmaların başka iletişim araçları, öteki sanatlar ve ifade biçimlerindeki değişimlere ayak uydurması, bunlar

karşısında tepkisiz kalmaması gerektiğini” (Wollen, 2014: 7) ayrıca belirtmemiz gerekir. Çünkü sinema, çağımızın son sanatı olmasının yanı sıra kendinden önceki diğer sanatların da canlı bir ifadesidir. Bu nedenle teknik – teknolojik gelişme ve sinema ilişkisini, günümüzde tekrar ele alma ihtiyacı doğmaktadır. Böylece sinemanın, kendinden önceki sanat dallarıyla göstermiş olduğu benzerlikler ve onu diğerlerinden ayıran temel noktalar aydınlatılabilir.

1.2. Teknik - Teknolojik Nesne

Jacques Ellul “The Technological Society” ismini taşıyan önemli çalışmasına; teknik, teknoloji ve makine kelimeleri arasındaki bağıntılardan bahsederek başlar. Ellul’a göre makinesiz bir teknik tabi ki düşünülemez ve makinaların olmadığı bir dünyada tekniğin de olamayacağı oldukça açıktır. Ancak bu kavramlar arasındaki bağıntıların günümüzde tamamen değişmiş ve dönüşmüş olduğunu da belirtmek gerekmektedir. Jacques Ellul’e göre günümüzde “teknik, artık tamamen makineden bağımsız bir hale gelmiştir” (Ellul, 1964: 4) ve “tekniğin endüstriyel dünyanın uygulama alanı dışına taşmış olduğunu” (Ellul, 1964: 4) görmek gerekmektedir. Çünkü “teknik insanlığın sadece üretim faaliyetlerini değil, diğer tüm yaşam faaliyetlerini ele geçirmiştir” (Ellul, 1964: 4). Yani günümüzde teknik, dokunduğu her şeyi makineye dönüştürmüş gibidir. Bu durumu, sinema sanatı özelinde incelemek mümkündür.

Özellikle 20. yüzyılın son dönemine ait sanat üretimleri tamamiyle teknolojinin etkisi altında kalmakta ve eski düşsel içeriklerini kaybetmektedir. Bu durumdan en çok etkilenen ve diğer sanat üretimlerini derinden etkileyen alan da yine sinemadır. Sinema sanatının bu etki alanı ise yalnızca estetik ve etik çerçeveye içinde kalmamış, neredeyse tüm sosyal yaşantıya yayılmıştır. Sinemanın ve televizyonun modern yaşantı içerisinde gösterdiği yaygınlık arttıkça, bu üretim alanlarının kullanmış olduğu araçlar da insanın birer organıymışçasına işlerlik kazanmaktadır.

Bu bağlamda Kaja Silverman “Görünür Dünyanın Eşiği” isimli çalışmasında; “artık, kamera, insan görme organının benzeri olmaktan çok bir protez gibi görülmelidir, çünkü gözün eksikliklerini telafi etmeyi ve gözün tek

başına ayakta tutamayacağı bir ayrımı -görüş ve gösteri arasındaki ayrımı- desteklemeyi vaat eder” (Silverman, 2006: 195) demektedir. Burada Marshall McLuhan’ın düşüncelerine başvuran Kaja Silverman, kamerayı bir protez olarak ele almakta ve bu protezin görüşten öte gösteri üretimine hizmet ettiğini vurgulamaktadır. Söz konusu gösteri üretiminin ise sinemanın yeniden üretilebilir bir sanat olmasından kaynaklandığı açıktır.

Örneğin Walter Benjamin’e göre sinema; “sanatsal niteliği tamamıyla yeniden üretime göre belirlenen ilk sanat formudur” (Benjamin, 2015: 28). Bir filmin defalarca yeniden üretilebilir olması, onun biricikliğini tehdit ettiği gibi sinemayı da bir gösteri sanatına dönüştürme tehlikesi taşımaktadır. Bu noktada, yine bu sanat dalına büyük görevler düşmektedir. Çünkü “sinemanın en önemli toplumsal işlevi, insanoğlu ile aygıt arasında denge kurmasıdır” (Benjamin, 2015: 47). Ancak bu dengeyi başarılı bir şekilde kurabilen filmlerin, sinema tarihi açısından önemli yapımlar arasına girdiğini söylemek gerekmektedir.

Benjamin’in bir yeniden üretim etkinliği olarak tanımladığı sinemanın, insanoğlu ve aygıt arasında bir denge olma durumu; sinema sanatının henüz ilk yıllarında değişim göstermiştir. Paul Rotha, “Sinemanın Öyküsü” isimli çalışmasında; “günümüzde yönetmenlerin yetenekli birer teknisyen olmaktan ileri geçememelerinin düşündürücü olduğundan” (Rotha, 2000: 26) şikayet etmektedir. Çünkü sinematografik aygıtın kendisi; teknik – teknolojik gelişmeler ile birlikte, sinema üretiminin tek hakimi olmaya başlamıştır. Böylece yaratıcılığın, büyülenmenin ve düşselliğin önemi geri plana itilerek, yalnızca teknik kusursuzluk ön plana taşınmak istenmiştir.

Özellikle Hollywood sineması bu konuda elinden geleni yaparak sinemayı, ardından ise televizyonu; etkili bir silah haline getirmek istemiştir. Toplumsal yaşam - sanat üretimi ilişkisi çerçevesinde konuya yaklaştığımızda, bireye ve topluma ait manevi yapılanmaların oldukça zarar gördüğü açıktır. Çünkü bireye ait tüm duygu ve düşünceler bir anlamda mekanik bir görünüm kazanırken, tüm yaşamsal arzular; göstergeler şeklinde değiş – tokuş edilebilir hale gelmiştir.

Bu bağlamda yine Paul Rotha; “Hollywood’un başarısında önyayak olan mekanik üretim sistemi, ileri yıllarda onun gelişimine ket vurmuştur ve yaşamı makinelerle şekillenen binlerce insan, bu makinelere kurban edilmiştir” (Rotha, 2000: 18) demektedir. Bu duruma yol açan en önemli etken de yine “teknik ve teknolojik nesnenin”, sinema filmi üretimindeki mutlak hakimeyeti gibi görünmektedir. Biliyoruz ki klasik anlamda sanat, hiçbir zaman yalnızca tekniğin egemenliği altına girmemiştir. 20. yüzyıla geldiğimiz de ise bu durumun bir anlamda tersine çevrildiğini görmemiz mümkündür.

Sanat üretiminde manevi duygular ve şiirselliğin ön planda tutulması gerektiğini savunan Andre Tarkovski; ‘sanat’ın en olgucu (pozitivist) anlamıyla da olsa bir eğitim temeli değil, manevi deneyim talep ettiğini” (Tarkovski, 2008: 28-29) söylemektedir. Yönetmen, böylece sinema sanatının modern çelişkisini de bir anlamda tespit etmektedir. Bu modern çelişki; akılcı teknik ilerleme düşüncesi ile sanat üretimi arasında gerçekleşen ikili ilişkiden kaynaklanmaktadır.

Sinema sanatının tüm büyük yönetmenleri, bu modern çelişki karşısında; sinematografa rağmen ve yine sinematograf aracılığıyla üretimde bulunduklarını dile getirir. Örneğin Robert Bresson’a göre; “filmdeki kişiler ve nesneler, her şeyden önce sinematografi akla getirmemelidir” (Bresson, 2012: 26). Walter Benjamin’in de ifade ettiği gibi sinemanın bir aygıt aracılığıyla seyirciye aktarılıyor olması, bu sanat dalını diğer sanat dallarından keskin bir şekilde ayırmaktadır. Bir sinema filminde sinematografin varlığının seyirci tarafından baskın şekilde hissedilmesi, yaşananların birer kurgu olduğu izlenimini güçlendirmektedir. Biliyoruz ki insan gözü ile kameranın objektifi arasında belirgin farklar vardır ve bu farklılıklar hem izleyici hem de filmin yönetmeni açısından bir takım sorunların ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda film üretiminde bulunurken karşılaşılan en temel sorun; “gördüğün şeyi, senin onu gördüğün gibi görmeyen bir makine aracılığıyla göstermektir” (Bresson, 2012: 45).

Şüphesiz ki bu noktada, kendi üretim nesnesi ile savaş halinde olan bir sanattan söz etmek gerekmektedir. Bu savaş ise özellikle, teknik – teknolojik bir aygıt (sinematograf) karşı verilen bir savaşa benzemektedir. Yuriy M. Lotman’ın

ifadelerine başvurmak gerekirse; “gerçekten de sanat olarak sinemanın tüm tarihi, sanatsal ereklere alanına giren tüm aşamalardan otomatizmi ayırmayı amaçlayan bir dizi buluşlardır” (Lotman, 1999: 36). Sinemanın otomatizme bağlı olan üretim aşamaları, onun bir sanat olma yolunda ilerlerken karşısına çıkan en büyük engel olarak tarif edilmektedir.

Otomatizme bağlı ve bağımlı olduğu tespit edilen tüm bu üretim aşamalarının yol açtığı en temel sorun ise, sinemanın bir eğlence aracı olarak görülmesidir. Özne ve teknik - teknolojik nesne çatışmasının doruk noktalara eriştiği modern çağa özgü bir sanat olarak görülen sinema; “tüketim endüstrisinin imaj üretimini belirleyen halkalarından biri olmuştur ve 19. yüzyılın sonlarına doğru yaşamımıza giren sinemanın, bir sanat mı, yoksa kitle kültürünü anlatım araçlarından biri mi olduğu tartışılmalıdır” (Yazıcı, 1997: 108). Böylece sinemanın da tıpkı televizyon gibi modern çağın tüketim odaklı etik ve estetik yapılanmasına hizmet etmesi gündeme gelmektedir.

Biliyoruz ki tüketim kültürü de tıpkı küresel kitle kültürü gibi teknik ve teknolojik gelişmeler ile oldukça yakından ilişkilidir. Sinema ve televizyon ikilisi ise söz konusu bu küresel kitle kültüründen hem etkilenmekte hem de bu kültürün dinamiklerine derinden etkide bulunmaktadır. Bu yüzden “popüler sinema -ve kitle iletişim araçları-, sistemin ideolojisini farklı kültürel koşullarda yaşayan insanlara yaymak ve tüketim zincirinin halkalarını genişletmek için, göstergelerin ortaklaşmasını sağlamıştır” (Yazıcı, 1997: 114).

Böylece Marshall McLuhan’ın “Küresel Köy”ünün en önemli ayaklarından birinin temelleri atılırken, Jean Baudrillard’ın “Gösterge Değiş – Tokuşu” şeklinde tarif ettiği aşamaya varılır. Artık tüm göstergeler ve imajlar, benzer tüketim ideolojisine hizmet etmek için sınır tanımadan tüm dünyaya yayılabilmektedir. Bu aşırı yaygınlaşma durumu Jean Baudrillard tarafından bir *simülasyon* evreninde yaşadığımızı gösteren en önemli delillerden biri olarak kabul edilirlen, Jacques Ellul açısından bu durum bir istilaya benzemektedir. Modern çağın imajlar tarafından istila edildiğini belirten Jacques Ellul’e göre; “Bize gösterilebilen şey yine de zarurettten gerçeklik düzeniyle ilgilidir, hakikat düzeniyle değil. Temsilin, temaşanın ve enformasyonun dünyası, görsel dünyayla

kaynaşmış durumdadır” (Ellul, 2012: 146). Yani bütün bir modern gündelik yaşamın, sinema perdesine yansıyan bir kurguya benzediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Gerçek, gerçeklik ve hakikat gibi kavramlar eski anlamlarını yitirmiş ve yerlerini enformasyon, temsil ya da görselliğe bırakmış gibidir. Böylesine karmaşık bir görünüm sergileyen çağdaş dünyayı anlamlandırmak ise oldukça zordur. Bu noktada Jean Baudrillard’ın çözüm önerisi ise oldukça açıktır. Düşünüre göre;

“Çağdaş toplumlarımızın temel özellikleri giderek bir anlamlandırmalar mantığının, bir simgesel kodlar ve sistemler çözümlemesinin parçası haline geliyor; bu çözümleme ise maddi ve teknik üretim sürecinin çözümlemesine, onun kuramsal uzantısı olarak eklenmek zorundadır” (Baudrillard, 2008: 24-25).

Yani sanayileşme süreci boyunca hızla artan nesne üretimini göz ardı ederek, ne modern toplumsal yaşamı ne de modern sanatın içinde bulunduğu bunalımı anlamamız mümkün değildir. Artık yalnızca nesnelerle örülü bir dünyada değil, nesnelerin yaydığı simgesel kodlarla kaplanmış bir evrende yaşadığımız söylenebilir. Biliyoruz ki “her kültürün nesneler üretmek gibi bir sorunu yoktur ve bu bize özgü bir kavram olup sanayi devrimi sırasında ortaya çıkmıştır” (Baudrillard, 2009: 233). Örneğin Hans Freyer, “Sanayi Çağı” üzerine yaptığı incelemelerde “19. yüzyıl boyunca günlük yaşamada kullanılan ufak tefek eşyanın, bir tür seri eşyanın sanayileşmesinin vuku bulduğunu” (Freyer, 2014: 44) ifade etmektedir. Freyer’e göre; “ancak bu türlü seri eşyadan her biri ayrı bir sanayinin konusu olduktan sonradır ki, sanayi sistemi ülkenin en uzak köşelerine, yaşanılan en ufak köşeye bucağa dek işleyebilmiştir” (Freyer, 2014: 45).

Sınai nesne üretimi ve göstergelerin yaygınlaşması bu bağlamda bir iş birliği içine girmektedir. 20. yüzyıla gelindiğinde ise üretilen seri nesnelerin birer sanat eseri olarak sunulması söz konusu olacaktır. Ya da sinema perdesinde karşılaştığımız gibi her görüntünün birer nesne olarak algılanması, örneğin insan bedeninin (kadın veya erkek farketmeksizin) cinsel bir objeye dönüşmesi söz konusu olmaktadır. Zamanın, anlamın ve hareketin nesneleştirilerek bir mumya gibi dondurulabilmesi de yine sinema teknolojisi sayesinde olmuştur. Bu bağlamda, “çağdaş sanatın krizi çağdaşlığın kendisinin yaşadığı krizin klinik bir

septomudur yalnızca” (Virilio, 2003: 119) diyen P. Virilio’nun, sinema sanatı özelinde dile getirmiş olduğu tespitler ise oldukça dikkat çekicidir.

“Yüzyılın başında sinemanın insanlık için yeni bir çağ olduğu söylendiğinde bu sözün nerelere kadar uzanabileceği konusunda kimse kuşkulandırmıyordu. Sinemada hiçbir şey durmadığı gibi hiçbir şeyin bir doğrultusu da yoktur çünkü ekranda fizik kanunları tersine döner: Bitiş başlangıç haline gelebilir, geçmiş geleceğe dönüşebilir, sağ sol olabilir, alt üste gelebilir. Endüstriyel sinemanın yıldırım hızıyla ilerlediği birkaç on yıl içinde insanlık, kendi isteğinin aksine, doğrultusu olmayan bir çağa ayak basmıştır. Başı sonu olmayan bir tarihsel çağ içinde görsel – işitsel teknolojiler bir zeka kusuru haline Anglo-Sanksonlar’ın deyimiyle bir Shaggy dog Story’ye dönüşmüştür!” (Virilio, 2003: 83).

İnsanlığın kendi istediğinin aksine ayak basmış olduğu ama yaşanmasına da bir o kadar katkı sunduğu çağın adı modern çağdır. Modern çağ ise gösteriye ve tüketime dayalı ilişkiler aracılığıyla kendini var etmektedir. Her açıdan nesneye ve nesnenin göstergesine bağlı bir işleyiş sunan bu çağ, “gösterge ekonomi politığının” ve “gösteri toplumunun” hakim olduğu bir sosyal yapılanma sunmaktadır. 20. yüzyılda karşımıza çıkan tüm etik ve estetik yapılanmalar, neredeyse tamamıyla bu iki kıstas tarafından şekillenir. Guy Debord’un ifadeleriyle “Feuerbach’ın, tasviri nesneye, kopyayı aslına, temsili gerçekliğe tercih eden dönemiyle ilgili değerlendirmesi, gösteri yüzyılı tarafından tamamen doğrulanmıştır” (Debord, 1996: 157). Burada üzerinde durulması gereken temel nokta, gerçek ve gerçeklik sorunu şeklinde kendini sunmaktadır. Sinema ve televizyon ikilisi, bu ikileme katkı sunarak modern gündelik yaşama daha kurgusal bir görünüm kazandırmıştır. Modern tüketim kültürünün yükselişiyle birlikte nesnenin içeriği geri plana itilerek, yalnızca biçimler tarafından belirlenen bir sanat ve toplum yapısı oluşturulmak istenmiştir.

Bu bağlamda, “bir zamanlar var olmuş tüm içeriklerin ve anlamların ölüp gitmediklerini kanıtlayabilmek için sistem olağanüstü bir çaba harcamaktadır. (...) daha çok televizyon programı, daha çok eğlence ve kültür programı, daha çok film vb. şeylerin üretilmesini sağlamaktadır” (Adanır, 2008: 17). Bu durum ise kelimenin en yalın anlamıyla bir kısırdöngüye benzetilebilir. Kapitalist sistem, kendi varlığını kanıtlamak adına daha çok nesne, daha çok imaj ve gösterge

üretirken; nesne – göstergelerin istilasına uğrayan özneler, gerçeklik duygusundan uzaklaşmaktadır. Böylece kendi gerçekliklerinden uzaklaşan öznelerin, simülasyon evreninin yanılsamalarla örülü işleyişine ayak uydurdıkları görülür.

Jean Baudrillard açısından “bir şeyleri gizleyen göstergeler aşamasından gösterilecek bir şey kalmadığını gizleyen göstergeler aşamasına geçiş bir dönüm noktasıdır” (Baudrillard, 2011: 21). Bu aşamaya ulaşmamızı sağlayan en önemli etken ise modern tüketim kültürü ve onun nesne üretimi düzeyinde meydana getirdiği işlevsel bozukluklardır. Bu bağlamda Zygmunt Bauman; “Modern kültürün işlevselliği, işlev bozukluğudur. Modern güçlerin yapay düzenler için verdiği mücadele, yapayın gücünün sınırlarını araştırarak kültüre ihtiyaç duyar” (Bauman, 2003: 20) demektedir.

Öyleyse günümüzde her öznenin yapay olanı arzuladığı, içeriği gizlemeye çalıştığı ve gerçekliği çarpıtmak istediği söylenebilir. Modern özne, kendini bir film yıldızı ya da televizyon ünlüsü olarak hayal edebilmektedir. Modern insanın varoluşsal yaşamı, günümüzde kitle iletişim teknolojilerinin etkisiyle, *tele-varoluş* problemine dönüşmüş gibidir. Bu yüzden, özellikle 20. yüzyılın ilk yarısından sonra “varoluş; tasarım, manipülasyon, yönetim ve mühendisliğin etkisi altında olduğu ve bunlar tarafından sürdürüldüğü ölçüde modern olabilmektedir” (Bauman, 2003: 17).

İnsanın ve yaşamın özüne dair yorumlamalarda görülen bu köklü değişimler; sanat dünyası için geçerli olduğu ölçüde, topluma dair etik ve estetik yargıların dönüşmesine de yol açmaktadır. Bu bağlamda hem yaşamın hem de sanatın, eski metafizik anlamını yitirmeye başlamış olduğu görülmektedir. Çünkü modern nesne düzeyinde görülen biçimsel (teknik ve teknolojik) gelişmelere koşut olarak, klasik içeriklerin yitirilmeye başlanması söz konusu olmuştur.

Bu bağlamda Ali Artun; “Baudrillard’ın düşündüğü gibi, bütün hayat estetikleşiyor ve sanat artık tamamıyla tasarıma, bir METADESIGN’a dönüşüyor” (Artun, 2011: 60) demektedir. O halde toplumsal nesne üretimi ile kültürel yapılar arasında; modern estetik temelinde gelişen bir ilişkiden bahsetmemiz gerekmektedir. Çünkü Ortega y Gasset’in ifade ettiği gibi “insanların çoğunluğu

için estetik zevk özde yaşamın geri kalanında benimsediğinden ayrı bir ruhsal tutum değildir” (Gasset, 2014: 23). Bu doğrultudan hareketle 20. yüzyıl insanına ait estetik algının; optik özellikler taşıdığını, gösterge nesneler üzerinden işlerlik kazandığını; yani sinematografik - televizüel bir karakter taşıdığını iddia etmek mümkündür.

Daniel Frampton, “Filmozofi - Sinemayı Yepyeni Tarzda Anlamak İçin Manifesto” isimli çalışmasında bu iddia üzerine kapsamlı şekilde eğilir ve modern bireye ait *zihinsel algı* ile *film* arasındaki ilişkiye dikkat çeker. Araştırmacıya göre; “film, icat edildiğinden beri, gerek insan algısı gerek rüyalar gerek bilinçaltı ile bir analogi kurularak, hep zihinle karşılaştırılmıştır” (Frampton, 2013: 31).

Frampton’un bir kez daha öne sürdüğü gibi film ve insan zihni arasında oluşan bu modern ilişki şekli; bizim de burada üzerinde durduğumuz nesne sistematığının temel yargılarından birini doğrulamaktadır. Yani nesne düzeyinde meydana gelen biçimsel değişimlere koşut olarak, sanatın içeriğine dair anlamın değiştiği görülür. Örneğin sinematografin bir nesne olarak tarih sahnesine çıkmasına koşut olarak, eski sanat anlayışı da dönüşüme uğrar. Ortaya çıkan yeni sanat anlayışı ise nesneleri başka formlar aracılığıyla bize sunarken, yeni bir görme biçiminin de habercisi olur. Diğer bir ifadeyle; “film sadece nesneleri sunmakla kalmaz, ayrıca onlara ilişkin bir görme biçimi de ortaya koyar - bir düşünme biçiminden kaynaklanan bir görme biçimi” (Frampton, 2013: 85) yaratır dememiz gerekmektedir. Söz konusu bu düşünme biçiminden kaynaklanan görme biçimi ise araştırmamızın “modern toplum ve görsel kültür” başlığı altında detaylı olarak ele alınacaktır. Bu evrede yalnızca “iki yüzyıllık fotoğraf, yüzyıllık sinema, elli yıllık televizyon ve yirmi yıllık dijital imaj geçmişinden sonra, imajların farklı ve yaratıcı şekillerde okunması gereksinimi doğmuştur” (Taburoğlu, 2016: 69) dememiz yeterli olacaktır.

Modern nesne odağında geliştiğini gördüğümüz tüm bu söylemler; özne ile kültür arasındaki ilişkiyi de gündeme getirmektedir. Bu yeni ilişki şekli incelediğinde ise gündelik eşya ve sanat adı altında üretilen nesnelerin belirleyici konumda olduklarını görmek mümkündür. Bu yüzden, özne temelinde gelişen klasik sanat ve toplum eleştirilerinin, 20. yüzyılda bunalıma ve çıkmaza girmeleri

söz konusu olmuştur. 20. yüzyılın bunalımları ve çıkmazları karşısında Jean Baudrillard'ın izlemiş olduğu genel stratejiyi ise; 'nesne'ye 'özne' üzerinde üstünlük veren yeni bir çözümleme türüne girişmek ve nesnede, yabancılaşmayla işbirliği yapan biçimlerin yerini alan 'esrik' biçimlere yeni bir karşıtlık temeli bulmaktır" (Gane ve Baudrillard, 2008: 98) şeklinde özetlenebilir. Başka bir ifadeyle düşünöre göre; "artık merkezî aşama olarak görünen nesnedir ve bunu anlamak için özne tarafından üretilen dünya ilkesinden, dünyanın nesne tarafından ayartıldığını kavrayan bir ilkeye doğru hareket etmek gerekir" (Gane ve Baudrillard, 2008: 98). Öyleyse nesnenin, kültür ve sanat üretimiyle ilişkisini belirlemek, modern bireyin gündelik yaşam içindeki konumunu da tespit etmek anlamına gelir. Bu doğrultuda sinematograf ve video kamera ikilisinin, söz konusu teknik – teknolojik nesnelerin en önemlileri olduğu söylenebilir.

1.3. Nesne ve Kültür

Kültür kavramı, üzerine eğileceğimiz her akademik disiplin ya da felsefî bakış açısına göre farklı şekillenecek; değişken bir tanıma sahiptir. Aynı dil birliği içinde dahi kültürün onlarca farklı tanımıyla karşılaşmak mümkündür. Bu bağlamda Philip Smith, "Kültürel Kuram" adlı çalışmasında Raymond Williams'ın ifadelerine başvurmakta ve "kültür, İngiliz dilinin en karmaşık iki ya da üç kelimesinden biridir, çünkü artık farklı entelektüel disiplinlerdeki ve düşünce sistemlerindeki önemli kavramlar için kullanılır hale geldi" (Smith, 2007: 13) demektedir. Yine de en sade ve tartışma getirmeyecek anlamıyla kültürün tanımını yapmamız gerekirse; "kültür, belli bir uygarlıktaki insanların dünya ile kurduğu ilişkilerin toplamından oluşur; toplumsa bu insanların birbirleri ile kurdukları ilişkilerden" (Levi-Strauss, 2011: 65) diyebiliriz.

C. Levi Strauss'un kültür tanımı, "insanoğlu dış dünyayla nasıl ve ne şekilde ilişki kurar?" şeklinde bir soruyu da akıllara getirir. Bu noktada ilk olarak insanın kendi bedeni, sonrasında ise yaşadığı çağın ona sunmuş olduğu diğer nesneler akla gelmelidir. İnsan ve kültür arasındaki bağ, insanın dünyayla ilişkiye geçerken kullanmış olduğu nesnelere göre şekillenmektedir. Örneğin, "kültür ile aynı kökten gelen coulter; saban demirinin ağzı demektir" (Eaglaton, 2005: 9).

Öyleyse beden ve nesne ikilisinin, insanlık tarihinin en önemli iki ögesi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Bu bağlamda Marcel Mauss; “Beden, insanın ilk ve en doğal aracıdır. Daha doğrusu, araç kelimesini kullanmadan diyebiliriz ki, insanın sahip olduğu ilk ve en doğal nesne ve de teknik araç insanın bedenidir” (Mauss, 2005: 474) demektedir. Düşünürü göre insanları diğer canlılardan ayıracak olan kültür, kullanılan nesneler ve teknik faaliyetler ile yakından ilişkilidir. Bu doğrultuda Mauss; “insan, her şeyden önce kullandığı tekniklerin aktarılmasıyla ve bunların daha çok sözlü olarak aktarılmasıyla diğer hayvanlardan ayrılır” (Mauss, 2005: 474) diyerek kültürün sözlü aktarımının önemine dikkat çekmektedir.

Jean Baudrillard’ın nesne - kültür ilişkisine getirmiş olduğu yaklaşım ise Claude Levi-Strauss ve Marcel Mauss ile benzerlikler gösterir. J. Baudrillard’a göre; “kullandığımız nesnelerin her biri bir ya da birçok yapısal unsurla bağlantılı olmanın yanı sıra teknik yapısal özelliklerini terk ederek bir an önce ikinci bir anlamlandırma düzeni içinde yer almaya, yani teknolojik sistem den kültürel sisteme geçiş yapmaya çalışmaktadırlar” (Baudrillard, 2010: 14).

Bu bağlamda 20. yüzyılın kültürel yapılanmasının sözden öte görsele bağlı olduğu söylenebilir. Çünkü çağımızın nesneleri, artık “söz ve içerik” değil “görüntü ve biçim” üretimine hizmet etmektedir. Yalnızca görüntü ve biçim üreten bir sistemin ise bir üretim düzeninden çok tüketim kültürüne benzediği söylenebilir. Jean Baudrillard’ın “tersine çevrilme” olarak tarif ettiği bu tarihsel değişim sürecine etki eden en önemli nesneler ise imge üretim teknolojileri olmuştur. Bu yüzden söz konusu köklü değişimlerin etik ve estetik izlerini; sinematografin bir nesne, sinemanın ise kültürel etkinlik olarak ortaya çıktığı 20. yüzyılın başlarında aramamızda fayda vardır.

19. yüzyıl boyunca, sanayi merkezli nesne üretiminin etkisiyle hızla sayısı artan ve çeşitlilik gösteren kültürel yapılanmalar; 20. yüzyıla gelindiğinde, köklü değişimler ve dönüşümler geçirmiştir. Bu değişimlerin toplum - sanat bağlamda ortaya çıkan sonuçları ise modern çağın kronik problemiyle benzerlik gösterir. Bu problem kısaca, nesnelerin ön plana çıkarak özneyi gölgelemesi şeklinde tarif

edilir. Henri Lefebvre, “Modern Dünyada Gündelik Hayat” isimli çalışmasında, söz konusu durumu etkileyici bir şekilde dile getirmektedir.

“Yaklaşık yarım yüzyıl içinde ne değişti? Özne’nin silikleştiğini, zayıf çeperlerini yitirdiğini, artık bir kaynak olarak, hatta bir akış olarak bile görünmediğini hatırlatarak yeni bir şey söylemiş olmayız. Keza, özneyle birlikte ya da öznenin önce karakterin, kişinin ve kişiliğin silikleştiğini hatırlatmak da aynı kapıya çıkar. Burada öne çıkan şey Nesne’dir. Sadece özne için, özne üzerinden ve özne karşısında anlamı olan nesnellik içinde var olan Nesne değil. Kendi nesnelliği içinde, neredeyse saf bir biçim olarak Nesne’dir” (Lefebvre, 2007: 16).

Modern çağa ait nesneleşme sorununun kökenini, makineleşme olgusunda arayan Lewis Mumford; “her yeni bilimsel keşif, her yeni başarılı icatla birlikte gerek tabii dünyanın gerekse insan kültürünün çeşitli sembollerinin yerini yalnızca makinenin ölçüsüne göre kesilmiş bir çevre aldı” (Mumford, 1996: 46) demektedir. Makinelerin ölçüsüne göre tasarlanmış bir çevrenin ise imaj, gösteri ve gösterge üretimine ihtiyaç duyduğu açıktır.

Bu yüzden modernizm koşullarında imajların, mesajların ve göstergelerin hesapsız şekilde çoğalması; bir dil gibi kendi aralarında değiş tokuş edilmeleri söz konusu olmuştur. Çeşitli işaretler, semboller ve sinyaller; tıpkı eskinin metafizik düşünceleri gibi modern insanının yeni inancı haline gelir. Bu yüzden bir görüntüye ve görselliğe sahip olmayan her şeyin anlamı da kaybolur ve hem yaşam hem de sanat, yalnızca görsel mesajlarla yönetilebilir bir hale gelir. Jean Baudrillard’a göre bu durumda modern insan; “bir anlam da mesajların mutlaka dolması gibi bir saplantısı olan, zihinsel özürü bir hastalık hastası, sibernetik tutkunu bir varlık olarak nitelendirilebilir” (Baudrillard, 2010: 38).

Öyleyse çağımızda kültür ile doğa arasındaki bağın makineleşme ile birlikte kopmaya başladığı, yani kültürün insani olandan uzaklaşıp bir çeşit teknik soyutlamaya maruz kaldığı söylenebilir. Söz konusu soyutlamanın etki alanı ise oldukça geniştir. Örneğin John Berger’e göre; “Avrupa’da yirminci yüzyılın başında bir araya gelen gelişmelerin, hem zamanın hem uzamın anlamını değiştirdiğini” (Berger, 2014: 171) görmemiz gerekmektedir. Henri Lefebvre’nin yaşanan değişim karşısındaki çözümlemeleri ise oldukça çarpıcıdır. Düşünürü göre; “Kuşkusuz ki, anti-doğa -soyutlama, işaretler ve imgeler, söylem, aynı

zamanda emek ve ürünleri- aracılığıyla doğanın katledilmesi fikrine kadar uzanmak gerekir. Tanrıyla birlikte doğa ölür. Her ikisini de "insan" öldürür ve belki de bunun neticesinde kendi de intihar eder” (Lefebvre, 2014: 97).

Bu bağlamdan hareketle, çağımızda nesne ile kültür ya da özne ile doğa arasında; eski anlamıyla metafizik - düşsel ölçekte bir bağ kurabilmek oldukça zorlaşır. Böylece sanatsal üretimin niteliği ve geleceği de tehlikeye düşer. Bu durum her şeyden önce, yalnızca teknik ve teknolojik özellikler gösteren bir akılcılık anlayışına yaslanarak ilerleyen Aydınlanma Çağı’nın yarattığı bir sorun olarak tarif edilir. Ortega y Gasset “İnsan ve Herkes” çalışmasında söz konusu durumu tespit ederek; “İlkin raison [akıl], sonra ilustracion [resimlendirme], sonunda kültür adı altında, terimlerin en kökten değişimi gerçekleştirilmiş, zeka en saygısız biçimde tanrılaştırılmış bulunuyor” (Gasset, 2014: 44) demektedir.

Benzer şekilde “kültür endüstrisi” kavramını ortaya atan T. Adorno ise çağımızda; “kültürün geleneksel anlamda ölüp gittiğinden söz etmek” (Adorno, 2006: 72) gerektiğini söylemektedir. Tabi ki kültürün ölümüne koştut olarak, sanatın da ölümü gündeme gelmektedir. Çağımızda sanat, tıpkı kültür gibi özünü yitirir ve kendi aura’sından uzaklaşarak sentetikleşir. Sentetik bir biçim ve öze sahip olan bu yeni sanat anlayışı ise şüphesiz ki yeni mitlere ve yanılsamalara ihtiyaç duymaktadır. John Berger’e göre bu modern ihtiyaç doğrultusunda; “modern toplumda büyü de, din de canlı birer güç olarak var olmadıklarına göre, sanat nesnesi, ‘sanat yapıtı’ bütünüyle yapay bir dinselilik havasına sarılmış demektir” (Berger, 1995: 21). Yani çağımızda, eski sanat anlayışına dair gizemli yapı kendi anlamını büyük oranda yitirdiğine göre; bu içeriklerin, birer kopyalarını yaratma ihtiyacı doğmuştur.

Sanat nesnesinin bütünüyle yapay bir dinselilik havasına bürünmesine neden olan en önemli teknik gelişme ise fotoğraf makinesi olarak gösterilebilir. Fotoğraf makinesi, film kamerasından çok daha önce gerçekliği birebir kopyalayabilmeyi başarmış ilk nesnedir. Bu yüzden etik ve estetik yapaylığın kaynağı olarak gösterilmektedir. Bu türden araçların tarih sahnesine çıkmasıyla birlikte; büyüsellik, düşsellik gibi sanatsal kıstaların yerine teknik ve teknolojik yanılsamalar geçmiştir. Bu doğrultudan hareketle John Berger; “özgün sanat

yapıtlarını çevreleyen, aslında onların satış değerlerine bağlı olan bu yalancı dinselilik havası, fotoğraf makinasının resimleri yeniden canlandırılabilir kılmasından sonra resimlerin yitirdiği şeyin yerini almıştır” (Berger, 1995: 23) demektedir. Yani çağımızda modern sanat ürünlerinin ekonomik değerini belirleyen nesneleşmiş ölçütler, eskinin dini inanışları gibi algılanır olmuştur. Çağımıza ait bu yeni yaklaşım; yalnızca bir görsel algılama, yanılsama ve kopyalamaya hizmet ettiği ölçüde hem sanat eserinin hem de sanatçının özgünlüğünü tehlikeye atmaktadır.

Bu bağlamda Yuriy M. Lotman, “metnin büyük bölümünü teknik yönden yansıtmanın otomatizmine bağımlı kılan fotoğrafın sanat eserini kösteklediğini” (Lotman, 1999: 32) belirtmektedir. Berger ve Lotman’ın bu ifadeleri, W. Benjamin’in fotoğraf makinesi üzerine tespitleriyle benzerlik taşır. Fakat Walter Benjamin açısından sinema, estetik yargılarımız üzerinde daha kapsamlı bir etki gösterir ve geneleksen bakış açılarını derinden sarsar. Düşünürün ifadeleriyle, “fotoğrafın geleneksel estetik anlayışının karşısına çıkardığı güçlükler, sinema sanatınıninkilere oranla çocuk oyuncağıydı” (Benjamin, 2002: 61) demek gerekmektedir. Bu yüzden Benjamin’in ünlü makalesinde sinema, “şok” ve “şaşırmış algı” gibi kavramlarla yan yana anılır. Modern çağa ait gündelik deneyimlerin ise montaj, hız, hareket ve çerçeveleme gibi sinemanın teknik ve estetik özelliklerine uyum sağlamış olduğu vurgulanır.

“Şeffaf Toplum” isimli çalışmasında bu bağıntıya dikkat çeken Gianni Vattimo; “Benjamin, makalesinin bir dipnotunda film seyrederken gereken algısal yetkinlik ile büyük, modern bir kentin trafiğinin ortasındaki yayanın (biz sürücüyü de ekleyebiliriz) yetkinliğini açıkça karşılaştırır” (Vattimo, 2012: 66) sözlerine yer verir. Bu karşılaştırmanın başlıca nedeni ise; geleneksel estetiğe ait değişmez formların, kent yaşamının teknik - teknolojik hareketliliğine ve karmaşasına uyum sağlamasıdır. Çünkü modern sanat üretimi, içerik yaratma gücünden uzaklaşarak halüsinasyonlara, baş dönmelerine ve karmaşıklığa hizmet etmeye başlamıştır.

“Görüntülerin Yazgısı” isimli çalışmasında J. Ranciere bu tür iddialardan yola çıkar ve “estetik olan ile onto-teknolojik olan arasındaki bu bağ, modernist

kategoriilerinin genel yazgısını izledi” (Ranciere, 2008: 172) yargısına varır. Çünkü 20. yüzyıl söz konusu olduğunda, estetik ve teknik daima yan yana anılmak durumundadır. Bu birlikteliğe verilecek en önemli örneklerden biri ise sinema üretimidir. Bir diğer örnek ise estetik kaygıların tamamen geri plana çekilerek yerini tekniğe ve gösteriye teslim ettiği televizyon ekranıdır. Modern gündelik yaşamın her alanın da bu ikilinin etkisini görmek mümkündür. Bu yüzden Jean Baudrillard’ın çağdaş sanat ve sinema sanatı üzerine düşünceleri birbiriyle benzerlik gösterir. Her iki alanda da teknik açıdan kusursuzlaşma eğilimi, bir problem olarak öne sürülür. Düşünüre göre; “teknoloji geliştikçe, sinematografik anlatım kusursuzlaştıkça illüzyon gücü de giderek zayıflamıştır” (Jean Baudrillard, Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo, Yayınlanmamış Çeviri, çev. Oğuz Adanır). Yani modern çağda meydana gelen tüm teknik gelişmeler, eskinin gizemlilik ve biriciklik özelliği taşıyan estetik anlayışını söküp atmıştır.

Bu bağlamda Georg Simmel, modern kültürel yapılanmalar ve sanat üretimi arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir. Kültürel yapılardaki değişimi sanat ile sanat alanında karşılaşılan dönüşümleri ise kültürel yapılardaki gelişmelerle açıklama çabasında olan Simmel’in tespit etmiş olduğu temel sorun da yine “teknik açıdan kusursuzlaşma” eğilimi şeklinde özetlenebilir. Teknik açıdan kusursuzlaşma, sanatın kültürel anlamına ters yönde bir etki yapmış gibidir.

“Kültür tarihinin konumu açısından bakıldığında, bu aynı zamanda kültürel içeriklerin, kültürel bakımdan anlamlı olmayan güç ve amaçlarca yönlendirildiği ve kaçınılmaz olarak çoğunlukla verimsiz ürünler veren bir toprakta uğradığı hipertrofiye* bağlı bir fenomenden ibarettir. Sanatın gelişiminde, teknik yetenek kendini sanatın genel kültürel amacından kurtaracak ölçüde genişlediği zaman da aynı nihai biçimsel temayla karşılaşırız. Arlık sadece kendi nesnel mantığına itaat eden teknik incelik üzerine incelik geliştirir, ama bunlar sadece onun kendi kusursuzlaşmasının örnekleridir, sanatın kültürel anlamının kusursuzlaşmasının değil” (Simmel, 2009: 356).

İncelemenin bu noktasına kadar dile getirilenler bizi; teknik- teknolojik faaliyetler üzerinden kültürü anlamaya, teknik faaliyetlerin bir yaratımı olarak görülen kültürel yapılanmalar ışığında ise sinema ve televizyon evrenini çözümlemeye davet etmektedir. Neil Postman’ın ifade ettiği gibi biliyoruz ki “şuanda enformasyonları, fikirleri ve epistemolojisi basılı sözlerle değil, televizyonla şekillenen bir kültürüz” (Postman, 2012: 38) . Yani sözlü kültürün

değil, görsel kültürün etkisi ve yönlendirmesi altında olduğumuz söylenebilir. Örneğin, “kırk yaşına gelmiş bir Amerikalı ömrü boyunca bir milyondan fazla televizyon reklamı izlemiş olur” (Postman, 2012: 143). Öyleyse bu denli reklama, görüntüye, koda ve enformasyona maruz kalmış olan öznenin yaşamı nasıl değişmiştir? Bu soruya cevap üretmek için “toplumsal düzen ile reklam göstergesi arasındaki derin suç ortaklığından” (Baudrillard, 2010: 216) söz etmemiz gerekmektedir. Bu suç ortaklığının etkili örneklerini ise yalnızca televizyon ekranında değil sinema perdesinde de görmemiz mümkündür.

“Reklam sineması için reklam: “Sinema devasa ekranları sayesinde size ürününüzü olduğu haliyle tanıtmaya olanağı verir: renkler, biçimler, koşullandırma. Reklam amacı güden yapımların gösterildiği 2.500 salonda her hafta 3.500.000 seyirci. Bu seyircilerin arasından %67’si 15 yaşın üstünde, 35 yaşın altındadır. Bunlar, satın almak isteyen ve satın alabilen ihtiyat dolu tüketicilerdir” (Baudrillard, 2008: 89).

Sonuç olarak bu noktada nesne, kültür ve sanat üretiminin iç içe geçerek aynı modern hedef doğrultusunda (tüketim) birleştiği görülür. Nesnelerin aşırı üretimi, kültürün ve sanatın üretilebilir ve tüketilebilir bir alan olarak görülmesine yol açmaktadır. Böylece bir kültür – sanat üretiminin ötesinde, kültür - sanat enflasyonuna maruz kaldığımız söylenebilir. Söz konusu kültürel enflasyonun başlıca nedeni ise sanayi çağı ve devamında gelen modern toplum yapılanmasıdır. Bugünkü anlamıyla sinematograf, diğer optik gelişmeler ve gündelik yaşamımızda etrafımızı saran onca nesne; sanayi çağıyla yakından ilişkilidir. Bu yüzden; “Baudrillard ve birçoğu için 19. yüzyıl, sanayide yeni tekniklerin, siyasal iktidar alanında yeni biçimlerin geliştiği bir yüzyıl olmanın yanı sıra, yeni bir gösterge türünün de ortaya çıktığı bir yüzyıl” (Crary, 2004: 25-25) olarak değerlendirilir.

Biliyoruz ki imge üretim teknolojileri, sanayi çağı boyunca oldukça gelişme göstermiş ve yaygınlaşmıştır. Böylece nesnenin ve onun göstergesinin anlamı ve yapısı değişime uğramıştır. Bu bağlamdan hareketle Jonathan Crary; “bu yeni göstergeler, ‘sınırsız seriler halinde üretilen, birbirinin tıpatıp aynısı olması beklenen nesneler’ olarak, öykünme sorununun kaybolduğu uğrağa işaret etmektedirler” (Crary, 2004: 25) yargısında bulunur. Jonathan Crary, tüm bu

ifadelerine örnek olarak ise fotoğraf makinesini ve diğer imge üretim teknolojilerini örnek göstermektedir. Söz konusu teknolojik gelişmeler, tüketim mallarına dayalı yeni bir ekonomik düzenin de tetikleyicisi olarak tarif edilmektedir.

“Bu yeni seri halinde üretilen nesneler alanında sosyal ve kültürel etki açısından en önemlisi, fotoğraf ve imge üretimini sanayileştiren ilgili bir dizi tekniktir. Fotoğraf, yalnızca tüketim mallarına dayalı yeni bir ekonominin değil, aynı zamanda artık referans noktalarından etkili bir biçimde azat edilmiş gösterge ve imgelerin dolaşıma girdiği ve çoğaldığı bir alanın tümüyle yeniden biçimlendirilme sürecinin de merkezi bir ögesidir” (Crary, 2004: 25).

Öyleyse fotoğraf makinesini, sinematografi ya da video kamerayı; yalnızca, tarihsel dönemin bir noktasında üretilen nesneler olmakla nitelendirmemek gerekir. Çünkü tüm bu teknolojiler, kendi bünyelerinden sınırsız sayıda nesne görüntüler çıkarabilen ilginç ve karmaşık özellikte araçlardır. Bu yüzden; “camera obscura’yı oluşturan aslında tam da çoğul kimliğidir; hem söylemsel bir düzen içinde epistemolojik bir figür, hem de kültürel uygulamaları düzenleyen sistem içinde bir nesne olması anlamında, ‘karışmış’ statüsüdür” (Crary, 2004: 42).

Sinematograf isimli nesneye ait bu karmaşıklık ile modern toplumun sahip olduğu karmaşa benzerlik göstermektedir. Bu büyülü nesne; sanat üretiminde ve toplumsal yaşamda gösterdiği yaygınlıma aşamasından sonra, bizzat sanatın ve yaşamın anlamını değiştirmeye başlamıştır. Örneğin, “Bir önceki yüzyılda bir hakikat yuvası addedilen aynı cihaz; Marx, Bergson, Freud ve başka düşünürlerin metinlerinde artık hakikati gizleyen, tersyüz eden ve mitselleştiren usullerin ve güçlerin modeli haline gelmiştir” (Crary, 2004: 41). J. Baudrillard’ın tarihsel süreç içerisinde bir tür “tersine çevrilme”den bahsetmesinin temel nedenlerini, işte bu bağlam içinde aramak gerekir. Tersine çevrilme ile birlikte yaşam ile ölüm, gerçek ile sahte, içerik ile biçim yer değiştirmiş ve modern çağda yalnızca kültür değil; politika, ideoloji ve ekonomi politik de estetize edilerek köklü değişimlere maruz kalmıştır.

Böylece düşsel ve şiirsel özellikler gösteren estetik perspektiften, yalnızca optik düzeyde özneleştirilmiş olan; yani özünde teknik-teknolojik nesnelerin işleyiş prensiplerine boyun eğen merkezi perspektife kesin olarak geçilmiştir. Söz konusu bu optik merkezli bakış ise modern yaşamın mekanik bir şekilde algılanmasına yol açmaktadır. Çünkü Pavel Florenski'ye göre; “Dünyanın perspektifle yapılan temsili teatraldır. Gerçeklik duygusu ve sorumluluk bilincini yitirmiş bir dünya görüşünün kaynağı da budur. Bu türden bir dünya görüşü açısından yaşam artık edim değil, sadece bir gösteridir” (Florenski, 2007: 61).

Henüz 1920 yılında yazmış olduğu “Tersten Perspektif” isimli çalışmasında, optik bakışın kapsamlı etkisi ve modernizmin estetik - etik algısı arasındaki tehlikeli birlikteliğe dikkat çeken Pavel Florenski olmuştur. Düşünüre göre; “imgelerin satılabilir ve satın alınabilir birer meta değeri taşımaya başlaması, merkezi perspektifin yeniden keşfi ve camera obscura'nın icadıyla koşut gitmektedir” (Aktaran Zeynep Sayın - Florenski, 2007: 11). Oysaki tarih boyunca imgelerin; mistik ve mitolojik boyutta anlamlarla örülü olduğu ve ölümsüzlük, öbür dünyanın varlığı gibi duygulara hizmet ettikleri bilinen bir gerçektir. Günümüzde kullanılan imge üretim teknolojileri ise klasik estetik anlayışın tam tersine gelişme göstererek, modern tüketim kültürünün gündelik hazlarına uyum sağlamıştır. Bu yüzden yeni etik ve estetik algımızın geçici ve ölümlü olması gibi bir zorunluluk doğmuştur.

“Camera Lucida”sında Roland Barthes, bu tür teknolojiler ile “ölüm duygusu” arasındaki ilişkiden bahsetmektedir. Düşünüre göre “fotoğrafın 19. yüzyılın ikinci yarısında başlayan ‘ölüm bunalımı’yla tarihsel bir ilişkisi olmalıdır.” (Barthes, 1996: 86). Yani fotoğraf makinesi, bir yandan yaşamın içinden bir anı sonsuzluğa taşıırken bir yandan da her şeyin gelip geçici ve ölümlü olduğunu ispatlamaktadır. Günümüzde her anımızı sürekli kayıt altına alarak bir şeyleri ölümsüzleştirmek istememize rağmen, bir türlü başarılı olamamız; bu duruma etkili bir örnek olarak gösterilebilir. Çünkü artık “Ölüm, toplum içinde bir yerlerde olmalıdır; artık (ya da eski şiddetiyle) dinde değilse başka bir yerde, belki de yaşamı korumaya çalışırken Ölüm'ü yaratan bu görüntüde olmalıdır” (Barthes,

1996: 86). Bu yüzden J. Baudrillard açısından, söz konusu teknolojiler ile gerçekliğin yok oluşu arasında bir bağ olduğu iddia edilebilir.

“Belki de fotoğrafın, belli bir dönemde, gerçekliğin yok olmaya başladığı sanayi çağında teknik bir aracı olarak ortaya çıkmış olması şaşırtıcı sayılmamalıdır. Hatta belki gerçeğin yok oluşu kendini imgeye dönüştürme imkanını ona veren bu teknik biçime yol açmıştır. Tekniğin ve modern dünyanın oluşumu için basitlikçi zincirleşmelerimizi yeniden gözden geçirmemiz gerekecek. Çünkü belki de gerçeğin şu ünlü yok oluşunun kökeni tekniğe ve medyalara bağlı değildir – hatta tam tersine, hiç kuşkusuz bizim yarattığımız tüm teknolojiler, tıpkı mukadder soyumuzun geleceği gibi gerçekliğin giderek sönmesinden doğmuştur” (Baudrillard, 2005: 153).

Sanayi çağında giderek sönmeye başlayan gerçeklik, 20. yüzyıla geldiğimizde; yani modernizm ve post-modernizm olarak adlandırılan süreç içerisinde, teknik ve teknolojik dayanaklar aracılığıyla iyice yara almış ve bir anlamda tamamen ortadan kaybolup yerini simülasyon evrenine bırakmıştır. Bu noktada “Baudrillard, gerçekliğin yok oluşunu haber vermektedir! Fakat o, ontolojik gerçekliğin kayboluşundan bahsetmemektedir” (Güzel, 2015: 68). Düşünür açısından yok olan şey daha çok düşsellik, şiirsellik, illüzyon, kısacası dünyanın büyüdür. Bu doğrultuda sinematograf ve devamında ise anlık görüntüye ulaşmamızı sağlayan video kamera; bir adım öne çıkmaktadır.

Marshall McLuhan’a göre; “günümüzde Sinema ve TV, tarihsel gerçeklikte pek az insan için olduğu kadar, hepimizin yaşamına Amerikan sınırında bir boyut ve gerçeklik vermiştir” (McLuhan, 2014: 300). Bu yüzden Jean Baudrillard “Amerika, modernliğin özgün versiyonudur” (Baudrillard, 2013: 92) yargısında bulunur. Bu bağlamdan hareketle biz de sınai nesneden (imge üretim teknolojileri dahil olmak üzere) yola çıkarak, sinema televizyon evrenine dek izini sürdüğümüz tüm bu teknik - teknolojik gelişmelerin etik ve estetik sonuçlarını; modern toplumun görselliğe, göstergeye ve imajlara bağımlı hale gelen kültürel yapılanmaları içinde aramak istiyoruz. Bu noktada “görselliğe dayalı kültür ile küresel kitle kültürünün; varlıklarını sürdüren canlı kültürler anlamında bir biri ile iç içe yaşayan ve soluk alan alanlar” (Çakır, 2014: 16) olduğunu da ayrıca belirtmemiz gerekir.

Bu çerçeve doğrultusunda araştırmanın ikinci bölümünün “Modern Toplum ve Görsel Kültür” ilişkisine, üçüncü bölümün ise; bu noktaya kadar üzerinde durduğumuz nesne sistematığına uygun şekilde seçilmiş filmlerin çözümlenmesine ayrılacağını açıkça ifade edebiliriz.





2. BÖLÜM

MODERN TOPLUM VE GÖRSEL KÜLTÜR

2.1. Modern Toplum ve Görsel Kültür İlişkisi

Modern dönem; Friedrich Nietzsche tarafından “Tanrı Öldü”, Martin Heidegger tarafından ise “dünyanın resme dönüşmesi” sözleriyle tarif edilir. Bu bağlamda “özü bakımından anlaşıldığında dünya resmi, dünyanın bir resmi değildir, dünyayı resim olarak kavramaktır” (Heidegger, 2001: 78). Yani bu dönemde, gündelik yaşama ilişkin görünümünün oldukça önem kazandığı ve modern bireyin dünyayı görüntüler aracılığıyla kavramaya başladığı söylenebilir. Böylece imajlar, göstergeler ve kodların çoğalımı ve yayılımı mümkün olmuştur. Söz konusu durumu destekleyen başlıca alanlar ise yine kitle iletişim araçları ve sinema endüstrisi olarak gösterilebilir. Fakat sözlü kültürün görselleştirmesine yönelik ilk adımın, matbaa teknolojisiyle ilişkili olduğunu iddia etmek de mümkündür. Gianni Vattimo’ya göre; “modernliğin ortaya çıkışıyla —yahut McLuhan’ın dediği gibi Guttenberg döneminin başlamasıyla— global bir beşeri olaylar imajının yaratılması ve nakli için gerekli şartlar oluşturulmuştur” (Vattimo, 1999: 66)

Jean Baudrillard açısından ise modern toplum ve tüketim kültürü yan yana anılmalıdır. Çağımıza tüm değerler nesne - göstergelerle ifade edilir ve toplumsal yapılanmalar, biçimler (araçlar) tarafından yönlendirilir. Düşünür bu tür toplumların simülasyon evreninde yaşadıklarını öne sürer ve gerçekliğin ölümünü gündeme getirir. Bu bağlamda simülasyon evrenini kısaca tanımlamamız gerekirse, ilk olarak bu evrenin bir “görünüm evreni” olduğunu söylememiz gerekmektedir.

“Bu evren bir görünüm evrenidir yani gerçekliğin egemen olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler (gösterge: gösteren/gösterilen) bu evrende içeriklerini yitirmişler ve kendilerine rağmen ya da sözde birer gösterge olarak adlandırılacak birer görünüme dönüşmüşlerdir. Göstergelerin işlevleri vardır, oysa görünüm işlemseldir. Hiçbir anlamları olmadığı halde onlara anlamları varmış işlemi yapılmaktadır” (Adanır, 2008: 16).

Öyleyse modernizmi; işlevsel süreçlerin ötesine geçerek işlemsel bir aşamaya ulaşan, araçsal akla önem veren, yalnızca gösteri talep eden ve teknik nesne - sanal teknoloji üretimine yoğunlaşan bir yapılanma olarak tarif etmemiz mümkündür. Aydınlanma projesi ile başlayıp 20. yüzyılın akıl ötesi toplumsal yapılanmalarıyla son bulan dönem de yine modernizm olarak tarif edilir. Bu

dönemde sözlü ve yazılı kültürün etkisi yavaş yavaş sönerken, görsel kültür yükselişe geçmiştir. Görsel kültür ise birçok açıdan tüketimi tetikleyerek, modern toplumun içinde bulunduğu bunalımı derinleştirmiştir. Modernizmin içine düştüğü bunalım; öz ve içerik yoksunluğudur. Bu durumu tespit eden ilk sosyolog – filozoflardan biri Georg Simmel olmuştur. Düşünür modernliğin temel çelişkisini; nesnel tinin – öznel tin üzerinde baskı kurması olarak yorumlamıştır.

Bu noktada Jean Baudrillard'ın kuramının da nesnenin mutlak hakimiyetine dayandığını tekrar belirtmemiz gerekmektedir. Üzerinde durulması gereken bir diğer önemli unsur ise; düşünürün, ne materyalist ne de metafizik öğretilerin etkisi altında olmadığıdır. Modernizmin ulaştığı son evrede, tüm bu kavramlar anlamını yitirmiş ve kapsamlı bir simülasyon süreci tarafından yutulmuştur. Bu aşamada artık eski anlamıyla bir kuram üretmenin dahi mümkün olmadığını söyleyen düşünür; patafizik¹ bir yöntem izlemiştir. Böylece yalnızca nesne ve nesnenin görünümüleriyle ilgilenerek; bir sosyolog, antropolog, filozof edasıyla ele aldığı olgulara; radikal yorumlar getirmiştir. Oğuz Adanır'ın ifadeleri ile “Bu patafizik düşünce bir anlam ve özden yoksun değildir. Esin kaynağı, içinden çıkmış olduğu toplum tarafından oluşturulmuş ancak bugün tözünü neredeyse yitirmiş olan ‘gerçeklik ilkesi’dir. Yazar, dünyayı/gerçekliği bu şekilde tasavvur etmektedir” (Adanır, 2008: 68).

Sonuç olarak Jean Baudrillard, tüm kuramların eskimeye yüz tuttuğu bu modern dünyaya yeni bir bakış sunmak istemiş ve bu bakış doğrultusunda; öznenen değil, nesneden yola çıkmayı tercih etmiştir. Biliyoruz ki “nesne tarih boyunca kendini yönettiğini sanan özneyi hiçbir zaman dert edinmemiş, çünkü onu istediği an sırtından atıvermiştir” (Adanır, 2002: 124). Nesnenin tarih boyunca karşımıza çıkan bu ironik zaferi; modern çağa geldiğimizde artık tescillenmiş gibidir. Günümüzde teknik, teknolojik ve dijital özelliklerle donanmış olan nesne; kitlesel boyutlara varan bir imaj, gösterge ve enformasyon üretimine yol açmıştır. Bu yüzden; “enformasyon pazarının işleyiş mantığının, bu pazarın sürekli yayılmasını gerektirdiği ve dolayısıyla hangi yoldan olursa olsun her şey'in bir iletişim nesnesi haline gelmesini talep ettiği gerçeği gün gibi ortadadır”

* Alfred Jarry, “Patafizikçi Doktor Faustroll'un Davranış ve Görüşleri” isimli kitabında patafizik kelimesini tanımlamak için “patafizik hayali çözümlemeler bilimidir; potansiyel olarak tanımlanmış nesnelerin özelliklerini, taslak görüntülere sembolük olarak atfeder” cümlesini kullanır.

(Vattimo: 2012: 14). Modern ve modernleşme aşamasında olan toplumların, günlük görsel yayın üretimi bu talebin çarpıcı bir örneğidir.

Söz konusu görsel metaryal üretiminin ulaşmış olduğu boyutlar, astronomik rakamlara ifade edilmektedir.

Bu bağlamda modern gündelik yaşamımız içinde sayısı hızla artış gösteren nesne - göstergeler; öznenin diğer duyularını gölgelemiş ve onu yalnızca görmeye, gördüklerini ise hızla tüketmeye itmiştir. Maruz kalınan bu görüntü bombardımanından arta kalanların ise yeni bir tür kirlilik yarattığı söylenebilir. Biliyoruz ki çağımızda, “gösterge kirliliği en az sınai kirlilik kadar çağdaş ve inanılmaz bir şeydir” (Baudrillard, 2002: 314). Etki alanı inanılmaz boyutlara varan söz konusu bu modern problemimizin tekrar gözden geçirilmesi için, “görsel kültürün yükselişi” üzerinde özenle durmamız gerekmektedir. Bu doğrultuda ilk olarak, “sanat ve nesne” ilişkisi üzerine eğilmek faydalı olacaktır.

2.1.1 Modern Toplum, Sanat ve Nesne İlişkisi

Birinci ve İkinci Dünya Savaşını takip eden yıllarda, Amerika ve Avrupa toplumlarında etkisini iyiden iyiye gösteren modernizm; hem toplumsal yaşamda hem de sanat alanında bireysel ve yeni diyebileceğimiz yorumlamaların ağırlık kazandığı bir döneme benzemektedir. Örneğin, “Gündelik Yaşamın Eleştirisi” isimli çalışmasında Henri Lefebvre; “modernlik kelimesinden, yeni olanın ve yeniliğin işaretini taşıyan şeyi anlamak gerekir ve o parlaklık, paradoks, teknik ve dünyevilik tarafından damgalanmıştır” (Lefebvre, 2007: 35) demektedir. Devamında ise düşünür, çağımızda gündelik hayatın modern gösterge ve işaretler ile kaynaşmış olduğunu vurgularken modern yaşamın; tıpkı bir sinema gibi sürekli akış, çelişki ve tekrar içinde olduğunu söylemektedir.

Bu bağlamda Georg Simmel, modernizm söz konusu olduğunda karşımıza çıkan bu hareketliliği ve akışı kaçınılmaz bir evrim olarak ele almaktadır. Yeni formların arayışı içinde olan modern insan, klasik, hareketsiz ve gelişimini tamamlamış olandan kurtulmak istemektedir.

“En genel kültürel bağlamda, bütün bu hareket, insanlığın ve evriminin mutlak ideali olarak klasizmin reddi anlamına gelmektedir. Çünkü klasizmde

tamamen form hâkimdir: Bu form ahenkli, tamamlanmış, berrak ve durgun, kendine yeten, hayatın ve yaratıcılığın sağlam normudur” (Simmel, 2006: 75-76).

Sanat dünyası açısından konuya yaklaştığımızda ise yine benzer yönde bir hareketlilikle karşılaşmamız mümkündür. Biliyoruz ki “19. yüzyılda sanat estetikleşir, başka kurumlardan uzaklaşır ve uzaklaştıkça kendisi bir kurum kimliğine bürünür” (Aktaran Ali Artun - Baudelaire, 2013: 32-33). Sanatın kurumsallaşması ve özerkleşmesi şeklinde ifade edilen bu durum, eskiye ait değerlerin çağdışı görülmesine de yol açmıştır. Bu bağlamda, “19. yüzyıldan itibaren ‘modern’ estetik ideali somutlaştırırken, ‘klasik’ giderek ‘demode’, ‘muhafazakâr’ ve ‘geçersiz’ anlamına gelmeye başlar” (Kovacs, 2010: 9-10) dememiz gerekmektedir.

Böylece modernizm koşullarında toplumsal yaşam dinamikleri ve sanat üretimi bir bakıma birbirine eşitlenirken Jonathan Crary’nin iddia ettiği gibi “sanat tarihi ile algının tarihi fiilen çakışır” (Crary, 2004: 17). Jean Baudrillard’a göre bu çakışma en yalın ifadesini, Duchamp’ın ready-made nesnelerinde bulur. Gündelik tüketim eşyalarının birer sanat eseri gibi sunulması, sanat açısından tarihi bir dönüm noktasıdır. Çünkü, “ready-made olayı sanatsal eylemin öznel boyutunu askıya alarak bunun sıradan nesnenin sanat nesnesine dönüştürülmesinden ibaret bir eylem haline geldiğini göstermektedir” (Jean Baudrillard, Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo, Yayınlanmamış Çeviri, çev. Oğuz Adanır). Yani bir sanat ürününe dair estetik bakış ve modern tüketime ait etik anlayış, aynı nesne üzerinde buluşmaktadır. Bu buluşmaya şahitlik eden dönemin adı modernizm olup yine aynı dönemde “ilk defaya mahsus olmak üzere ihtiyaçlar, hemen hemen sadece eşyalara bitişik şeyler haline gelmiştir” (Illich, 2000: 32).

Bu bağlamda güzel olanın yerini alan estetik; yalnızca sanat eserlerinin değil, tüketim nesnelerinin de karakterini belirleyen önemli bir unsur olarak görülmüştür. Baudrillard açısından bu duruma yol açan en önemli etken, sanat dünyasında görülen değişimler olmuştur. Düşünre göre; “ticari nesneye estetik bir görünüm kazandıran şey resmi sanat anlayışı olup, bu, Baudelaire’in dalga geçtiği toplumsal değerleri küçümseyen ve duygusal bir estetik anlayışa geri

dönüş anlamına gelmektedir” (Jean Baudrillard, Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo, Yayınlanmamış Çeviri, çev. Oğuz Adanır). Hem Baudrillard’a hem de Benjamin açısından Baudelaire’in çalışmaları, modern yaşam içindeki bireyi anlamak adına önemlidir. Çünkü “Baudelaire, kalabalığa karışan adamdan, elektrik enerjisiyle dolu bir depoya girmiş biri gibi söz etmeye başlar. Hemen ardından da onu, şok deneyimini tanımlayarak, ‘bilinçle donatılmış bir kaleydoskop’ diye nitelendirilir” (Benjamin, 2002: 224).

Tüm bu söylemlerin, imge üretim teknolojileriyle olan ilişkisi oldukça dikkat çekicidir. Modern bireyin ‘bilinçle donatılmış bir kaleydoskop’ olarak tarif edilmesi şüphesiz ki tesadüf değildir. Çünkü biliyoruz ki “modern çağ; teknolojik - teknik nesnelerin üretmiş olduğu imajlar tarafından istila edilmiştir” (Ellul, 2012: 147). Böylece modern toplumda özne, teknik ve teknolojik dayanaklar aracılığıyla görmeye ve dolayısıyla görsel olana yönlendirilmiştir. Ayrıca modern anlamda görme, klasik anlamıyla görmeden tamamen farklı anlamlar taşımaktadır. Söz konusu yeni görme şekli, sinematografik ilkelere göre işleyen teknik ve mekanik bir görmeye benzemektedir. Modern yaşam; montajlar, fragmanlar ve sekanslar şeklinde algılanır hale gelmiştir.

Bu bağlamda, Özgür Taburoğlu’nun ifadeleriyle; “Marshall McLuhan’ın savunucu olduğu kültür kuramında sesin hükmündeki (logocracy) modern öncesi ile görüntülerin imajların resimlerin hükmü altındaki (videocracy) modern zamanlar arasında ayırım yapmak olanaklıdır” (Taburoğlu, 2016: 60). Modernizmde sözün düşüşü ve görselliğin yükselişi, bu çerçevede değerlendirilir. Çünkü modern olanı, modern öncesinden ayıran en önemli özellik budur. Fakat bu süreçte matbaanın bulunuşu, bir geçiş dönemi olarak, ayrıca ele alınmak zorundadır.

2.2. Sözün Düşüşü ve Görselliğin Yükselişi

Marshall McLuhan “Gutenberg Galaksisi” adlı çalışmasında; sözlü kültürün değerini yitirilişini ve toplumsal yapılanmaların göze ve görsele bağlı kılınışını, matbaa teknolojisiyle ilişkilendirmektedir. Bu evrede yeni bir insan tipi doğmuş ve *tipografik* özellikler gösteren bir kültürel yapı oluşmuştur. Bu

bağlamda düşünür, “fonetik alfabenin ve tipografinin Batı kültürüne ve değerlerine şekil veren ilk güç olduğunu savunur” (Rigel, 2005: 12). Çünkü ancak matbaa ile birlikte sözün mekanik - kitlesel üretimi sağlanmış ve buna koşut bir toplumsal yapı yaratılmıştır. Mekanik üretim ise zamanla kendi yerini elektronik çağa bırakarak görselleştirme sürecini hızlandırmıştır. Bu yüzden “tipografik insanın yeni zaman anlayışı; sinematik, dizisel ve resimseldir” (McLuhan, 2014: 337) yargısına varılır.

Şüphesiz ki bu evrede henüz görselliğin yükselişine dair ibareler oldukça kısıtlıdır. Fakat Avrupa toplumu, kültürü görselleştirmek adına ilk radikal adımını henüz 15.yüzyılda *Gutenberg Teknolojisi* ile atmıştır. 19. yüzyılın son çeyreğine gelindiğinde ise kusursuz bir yeniden canlandırma aracı olan sinematograf, tarih sahnesine çıkmış ve bir anlamda söz ve yazı hareket kazanmıştır. Sanat alanında görülen bu hareketlilik, diğer tüm toplumsal formları etkileyerek akışkan ve resimsel bir gündelik yaşam yaratmıştır.

Böylece sinema; kültürün görselleştirme sürecine ikinci büyük etkiyi yaparak, gündelik yaşam ve görsel algı birlikteliğini zirve noktaya taşımıştır. Bu evrede yazınsal kaynaklar hızla sinemaya uyarlanarak “edebiyatta beş yüz yıl içinde ulaşılan mesafe, sinemada 20 yıl içinde katedilmeye çalışılmıştır” (Bazin, 2011: 65). Fakat fotoğraf makinesi ve sinematograf gibi araçların yol açtığı hızlı değişim ve dönüşüm çabası, sağlıklı bir ilerlemeye yol açmamış gibidir. Bu yüzden kültürel yapılarda bazı kırılmalar yaşanmış, modern yazılı kültüre duyulan güvensizlik artmıştır. Yine bu dönemde, gerçeklik ve varlık gibi felsefi kavramlar da tekrar sorgulanmaya tabi tutulmuştur.

“Fotoğrafın icadıyla birlikte yaygınlaşmaya başlayan ve 1885’den itibaren sinema ile zirve noktasına ulaşan gerçekliğin görselleştirilmesi sürecinin, esas itibarıyla yazılı metin kültürüne dayanan modern düşüncenin temel ilkelerine duyulan inancın hiç de küçümsenmeyecek oranda sarsılmasına katkı sağladığını söylemek mümkün gözükmemektedir. Andre Bazin’in de ifade ettiği gibi, fotoğrafın icadından sonra sinema ile birlikte varlık kavramı daha da sorunsallaşmıştır” (Rıdvan Şentürk, Tarihi Bilinmiyor: 151).

Bu noktada, 20. yüzyılın henüz ilk yıllarında; “pratik bilginin mekanizması sinematografik bir mekanizmadır” (Bergson, 1986: 392) yargısına varan Henri Bergson’a tekrar değinmemiz gerekmektedir. Henri Bergson’a göre,

modern yaşamın tüm noktalarında etkili olmaya başlayan sinematografik mekanizma; bilim ve felsefe üzerinde de etkili olmaya başlamıştır. Neredeyse tüm maddi ve fikirsel üretim alanlarının işleyiş prensiplerini ele geçiren sinematografik mekanizma; gerçekliği ve hakikati, görünür - ölçülebilir olgular düzlemine indirgemıştır.

Örneğin modern insan, artık bir oluş'tan değil oldu'dan yola çıkarak nedenlerden çok neticeler ile ilgilenmeye başlamıştır. Böylece içeriklerin değil biçimlerin hüküm sürdüğü ve yalnızca görüntünün önem kazandığı bir etik ve estetik anlayış yaratılmıştır. Bergson'a göre; "bizim ilmimizi eski ilimden ayıran şey deneyimde bulunmasında değil ancak ölçmek için deneyimde bulunmasında, daha genel olarak ancak ölçmek bakımından çalışmasıdır." Bu yüzden, 20. yüzyılda niteliğin değil niceliğin itibarı yükselişe geçmiş, sayıca fazlalık en önemli kıstas gibi sunulmuştur.

Oysaki sayıca fazlalığın, özellikle sanat üretimi söz konusu olduğunda, biricikliği tehdit ettiği ve ürününün değerini düşürdüğü bilinen bir gerçektir. Modern sanat anlayışı ise bu gerçekliğin aksine hareket ederek, bir üretim şekli olarak kopyalamayı öne çıkarmıştır. Bu bağlamda Batı kültürünün, eskinin klasikleşmiş değerlerini, "yeniden canlandırmaya" yüklemeye çalıştığı görülür. Jean Baudrillard'a göre; "Batı, bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine, bir göstergenin, bir anlamın yerini alabileceğine ve bir şeylerin –bu tabi ki Tanrı'dır– bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına bütün kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır" (Baudrillard, 2011: 20).

J. Baudrillard ve H. Bergson gibi 20. yüzyıl düşünürlerinin sinematografik mekanizma üzerinden tespit ettiği toplumsal ve sanatsal dönüşümler; Batı modernizminin kendi bünyesinde taşıdığı kronik problemlere işaret etmektedir. Modern toplumun imajların istilasına uğradığını söyleyen Jacques Ellul, bu problemi "sözlü kültürün düşüşü ve görselliğin yükselişi" şeklinde tarif etmektedir. Teknoloji filozofuna göre "günümüzde yalnızca gerçeklik önemlidir; önemli şeyler, belirlenebilen ve ölçülebilen şeylerdir" (Ellul, 2012: 293).

Oysaki söze dair hakikatin, asla gerçekliğe ait ölçeklerle belirlenmemesi gerekmektedir. Söz konusu bu duruma “hakikat” değil “gerçeklik” ekseninden yaklaşan John Berger’e göre de “gerçeklik hiçbir zaman ölçekle karıştırılmamalıdır” (Berger, 1988: 53). Bu yüzden Jean Baudrillard, çağımızda ne hakikatin ne de gerçekliğin asla eski anlamlarını korumadıklarını söylemektedir. Tüketim ve simülasyon tarafından her iki kavramın içi boşaltılmıştır.

Bu bağlamda söze dayalı kültürün toplumsal yaşamdaki etkisinin azaldığı, görsel kültüre olan bağlılığımızın ise arttığı modernizm; sahte ve kopya gibi tanımlamaların sıklıkla gündeme geldiği bir dönemdir. Şüphesiz ki bu durumun yaşanmasında, kitle iletişim araçlarının ve diğer yeniden üretim teknolojilerinin müthiş bir etkisi vardır. Gianni Vattimo’ya göre kitle iletişimi; modernleşmenin çeşitli boyutlarından biri değil, bizzat merkezi ve gerçek anlamıdır. Çünkü modern insan, gündelik yaşantısının büyük bir bölümünü bu türden araçlarla ilişki halinde geçirmektedir.

“İletişimsel görüngünün yoğunlaşması ve gerçekleşir gerçekleşmez dünyanın (ya da McLuhan’ın “küresel köy”ünün) etrafını büyük bir hızla dolaşan haberler aracılığıyla giderek ön plana çıkan enformasyon dolaşımı, yalnızca modernleşmenin çeşitli boyutlarından biri değildir, bir biçimde bu sürecin merkezi ve gerçek anlamıdır. Bu varsayım, McLuhan’ın bir toplum hizmetindeki teknolojilere bakılarak tanımlanabilir yollu kuramını açık bir biçimde anımsatır” (Vattimo, 2012: 25).

Kitle iletişimi ve modernizm söz konusu olduğunda, Marshall McLuhan ile benzer çizgide hareket eden Jean Baudrillard’a göre; “söz, yeniden üretim teknolojisi aracılığıyla kurumsallaştırılıp iletişim araçları tarafından göz alıcı bir gösteriye dönüştürüldüğü an ölüp gitmektedir” (Baudrillard, 2009: 221). Çünkü kitle iletişim araçlarının yaydığı görsel ve işitsel kodlara sözlü şekilde karşılık veremediğimizden, gerçek anlamıyla bir iletişim sürecinin içinde bulunmadığımızı söylenebiler. Böylesine bir iletişim şekli, yalnızca “gösterge değiş tokuşuna” benzemektedir. Sözlü kültür ve dil, bu denli yara aldığında toplumsal dinamikler de olumsuz yönde etkilenir. Eskinin sıcak ilişkileri, kendi yerini modern çağın soğuk birlikteliklerine bırakır. Modern insan; sürekli olarak bazı kodlara, gösterge ve sinyallere maruz kalmasına rağmen söz konusu imaj ve enformasyon saldırısı

karşısında ne yapacağını bilemez duruma gelmiştir. Böylece, modern bireyin gerçeklik algısı zarar görmüş ve teknolojik nesnenin işleyiş prensiplerine ayak uydurmuştur. Bu yüzden Baudrillard açısından; “Gerçekliğin tamamı gerçeklik oyunu denilen şeye dönüşmüştür. Bu gerçekliğin hot ve fantazmatik evreden geçtikten sonra büyüleyiciliğini kesinlikle yitirmiş olduğu cool ve sibernetik evredir” (Baudrillard, 2002: 118).

Bu bağlamda öne çıkan en önemli nesnenin adı televizyondur. Reklamlar ve Reality Showlar, modern insanı başka bir dünyada yaşadığına inandırmak istemektedir. Televizyon ekranında karşılaşılan tüm duygular, düşünceler ve gündelik haberler; modanın ve reklamın etkisi altında tekrar şekillenir. Şüphesiz ki televizyonun bu etki gücü, tüketim sistemi tarafından etkili bir şekilde kullanılır. Fakat “televizyonu, insanların özel yaşamını dikizleyen bir iktidar periskopu gibi görmek de gereksizdir; zira o bundan daha iyisini yapmakta ve insanların kendi aralarında, konuşmalarını engellemektedir.” (Baudrillard, 2009: 214). Yani yine sözlü kültürümüzün değerini yitirmiş olması, birincil derecede önem taşır.

Guy Debord “gösteri toplumu” çözümlemelerinde benzer noktaya dikkat çekmektedir. Düşünüre göre; “çağdaş halkların düşünce araçları açısından, çöküşün birinci nedeni açıkça, gösteride sergilenen söylemin yanıtı hiç yer bırakmamasında yatmaktadır; oysa mantık toplumsal olarak ancak diyalog sayesinde oluşabilmiştir” (Debord, 1996: 142). Öyleyse modern insanın aklının ve mantığının, kitle iletişim teknolojileri tarafından tehdit edildiğini söylememiz gerekmektedir. Bu yüzden hem toplumsal yaşamda hem de sanatsal üretimde, akıl ötesi bir aşamaya gelinmiştir. Kopya, orijinal, sahte ve gerçek gibi tanımlamalar; bu dönem de anlamını yitirmiş ve seri üretimin kurbanı olmuştur.

“Çağdaş Dünyaların Antropolojisi” isimli çalışmasında Marc Auge de benzer bir kanıya varır. Auge’ye göre; “üstmodernliğin en sapkın özelliği, bizi, dünya ve ötekilerle yalnızca görüntüler aracılığıyla (duyumsamadan) ilişki kurmaya alıştıran bir gösteriye dönüştürmedir” (Auge, 2012: 194). 20. yüzyılda tüketimin ulaşmış olduğu tehlikeli aşama, işte bu çerçevede değerlendirilir. Modern görsel kültürde özne, sadece gündelik yaşamın gerçekliğine değil

kendisine dahi yabancılaşır. Böylece pasif seyircilerden oluşan bir yığına dönüşen toplum, yalnızca gösteri talep eden kitleler şeklinde tanımlanır. Çünkü gösteri, gösterge ekonomi politiği ve tüketim kültürü; modern toplumun yeniden şekillenmesi doğrultusunda hareket etmiştir. Örneğin “Baudrillard’a göre, modern / postmodern toplumlarda tüketim, basit maddi nesnelerin değil, gösterge ve sembollerin tüketilmesi anlamını içermektedir” (Bayhan, 2011,230). Yani modern bireyin, artık somut nesneleri değil ticari nesnelerin üzerine yapışan soyut kodları tükettiği söylenebilir. Söz konusu bu soyut tüketim aracılığıyla var olmaya çalışan modern birey, en basit tabiriyle bir “öznellik yanılsaması” içine gömülür. Reklam, moda ve kültür endüstrisi ise modern bireyin öznellik yanılsamasını kendi çıkarları doğrultusunda kullanmaktadır. Modernizmin sembolik sanatı olan sinema da göstergelerin yönlendirme gücünden etkili bir şekilde faydalanır. Özellikle ticari sinema üretimi, öznenin bilinçaltına dair süreçlere etki ederek öznellik yanılsaması yaratır.

“Sinematik deneyim seyredende, daha önce hiç bu kadar öznellikten yoksun olmamış hissine varan bir öznellik algısı yaratır. Sinemanın yanıltıcı öznelliği imgesel olarak dayatması, temel amacı bir öznellik hissi yaratmak olan ideolojinin işleyişinde hayati bir rol oynar” (McGowan ve Kunkle, 2014: 12)

Sinemanın, öznenin bilinçaltına dair arzulama süreçlerini kullanarak gerçekleştirmiş olduğu bu yöntem; tüketim sisteminin öznelere ayartırken kullanmış olduğu stratejiye de benzemektedir. Her iki alanda da “nesnenin baştan çıkarıcılığı” ön plandadır. Hem gündelik yaşam hem de sanat üretimi, tamamiyle teknik ve teknolojik nesnenin yönlendirilmesi altına girmiştir. Bu yüzden etik değerler geri plana itilerek, yeni bir modern estetik anlayış geliştirilmeye çalışılmıştır. Fakat bu konuda başarılı olamayan modern toplumumuzda, etik ve estetik değerlerin ölümü gündeme getirmiştir. Söz konusu etik ve estetik değerlerin bir anlamda içinin boşaltılması, tüketim odaklı kültürel yapılanmanın yayılımını kolaylaştırmıştır. Bu yüzden Zygmunt Bauman’a göre günümüzde; “Tüketiciler ahlaki ilkeler tarafından değil estetik çıkarlar tarafından yönlendirilmektedirler. Tüketim toplumunu tamamlamakta, rotada tutmakta ve onu sık sık krizlerden kurtarmakta kullanılan şey etik değil estetik” (Bauman, 1999: 51). Göstergeye ve gösteriye aşırı derecede önem veren çağımızda, tüketimin anlamı tekrar tanımlanır. Eskiden mutluluğa erişmek adına bir araç

olarak görülen tüketim, kitle kültürü içinde bir “amaç” haline gelir ve dış dünyaya verilmek istenen mesajın bizzat kendisi gibi işlem görür. Bu bağlamda Erich Fromm; “Önceleri daha çok ve daha iyi nesneler tüketme fikri insanlara daha mutlu, daha doyumlu bir yaşam sağlamayı amaçlıyordu. Tüketim, insanı bir amaca, mutluluğa götüren bir araçtı. Şimdiyse başlı başına bir amaç olup çıkmıştır” (Fromm, 1990: 149) yargısına varır.

Böylece araçlar ve amaçlar arasındaki ilişkinin bir anlamda tersine çevrilmiş olduğu 20. yüzyılda, hazlar ve gündelik istekler ön plana taşınır. Modern bireyin davranışları yalnızca haz ve mutluluk odaklıdır. Bu yüzden “tüketici-insan kendisini haz almak zorunda olan şey olarak bir haz ve tatmin işletmesi olarak düşünür” (Baudrillard, 2008: 85). Sanat üretimi söz konusu olduğunda da benzer durumla karşılaşmamız mümkündür. Örneğin sinema ve televizyon üretimi, yalnızca gündelik hazlarımızı tatmin ettiği sürece başarılı sayılırken çağdaş sanatın bir haz işletmesine benzemesi söz konusu olur.

Yine bu dönemde müzeler ve sergilerin, yalnızca gösteri odaklı bir yapılanma içine girdiklerini görmemiz mümkündür. Bu yüzden modern sanat, sinematografik ve televizüel gösterge üretimine boyun eğerek sahte bir estetik görüşün ardına saklanmış gibidir. Sanat alanında karşılaşılan bu gelişmelere koşut olarak gündelik yaşamın, ekonominin ve politikanın da estetikleştirilmesi gündeme gelir. Bu yüzden Jean Baudrillard açısından modernizmle birlikte toplumumuz, “ekonomi politiğin estetik aşamasını” yaşamaktadır. Bu evrede modern öznelere, tüketim nesnelerinden birer göstergeye benzemelerini talep etmektedir. Satın alınan her nesnenin, modern bireyselliğin birer temsili olması gerekmektedir. Çünkü ancak bu şekilde tüketim, modernleşmekte; özne ise bireyselleşebilmektedir. Kitle iletişim araçları ve görsel kültürün kapsamlı etkisiyle birlikte hem öznelliğin hem de tüketimin anlamı değişmiş, estetik - etik açıdan dönüşmüştür.

“Tüketim fikirlerin, televizyon ve reklamlardaki görüntülerin tüketilmesi anlamını içerir. Sembolik anlamlar modern tüketiciyi, giysilerini, otomobillerini, disklerini, önceden kaydedilmiş videokasetlerini ve ev eşyalarını satın alırken etkiler. Satın alınanlar yalnızca basit, doğrudan, faydacı bir kullanımı olan maddi bir nesne değil, bir anlam ileten, o sırada tüketicinin kim olmayı amaçladığını sergilemek amacıyla kullanacağı nesnelerdir” (Bocock, 1997: 59).

“Nesnelerin Estetiği” isimli çalışmasında bu duruma dikkat çeken Ernesto L. Francalanci, modern insanı baştan çıkaranın nesneler değil nesnelerin görünümü olduğunu söylemektedir. Francalanci’ye göre modern çağ söz konusu olduğunda; “ürüne inanmayabiliriz, ama görüntüsüne, yani yorumlanmak değil de arzulanmak ve tadına varılmak istendiği için güven veren, anacıl ve kendinden geçiren bir işlevi olan estetiğine kapılmadan duramayız” (Francalanci, 2012: 54). Çünkü nesne – göstergeler, bir içerikten yoksun olsalar dahi “arzu” uyandırmakta ve alıcıyı baştan çıkarabilmektedir.

Hem toplumsal yaşam hem de sanat dünyası işte bu kurallar tarafından yönetiliyor gibidir. Kitle iletişimi, moda endüstrisi ve eğlence dünyası; nesne – göstergelerin bireyi yanıltma gücünden faydalanarak sosyal yaşamın tüm alanlarına etki etmek istemektedir. Bu yüzden modern özne, artık her an ve her yerde (sinemada, televizyon izlerken, alışveriş merkezinde ya da ikili ilişkilerde) söz konusu nesne – göstergeleri talep etmeye başlamıştır. Yalnızca görselliğin ön plana taşındığı bir toplumda, diğer duyularımızın köreleceği ve insanların bir dengeden yoksun olan davranışlarda bulunacağı açıktır. Bu yüzden Marshall McLuhan; “Herhangi bir kültürel düzenlemede, bir duyu bir enerji hücumuna hedef oluyorsa ve tüm ötekilerden daha fazla uyarılıyorsa, her zaman sorun çıkar. Modern Batılı insan için bu, görsel durumdur” (McLuhan, 2014: 77) yargısına varır. Modern insana ait bakışın, böylesine enerji saldırısına uğramasına neden olan temel etken ise görsellik üreten teknolojilerin yükselen seyridir. Teknik ve teknolojik nesnelerin modern kültürün özünü kaynaşmış olması, dünyanın mekanik bir şekilde algılanmasına yol açmaktadır.

Bu bağlamda Gianni Vattimo; “teknolojinin içinde hareket ettiği ‘anlam’, doğanın mekanik bir biçimde egemenlik altına alınmasından daha çok enformasyonun kendine özgü gelişmesine ve dünyanın ‘imgeler’ olarak kurulmasına bağlıdır” (Vattimo, 2012: 27) yargısına varır. Modern dünyanın kendini imgeler düzeyinde kurmuş olması ise modern yaşamın nesne – göstergeleri çağrıştırması anlamına gelir. Yani hem sinema perdesi hem de televizyon, gündelik yaşamı taklit ederek birer kopyasını üretmek ister gibidir. Çağımızda enformasyonun hızlı yayılımı ve nesne – göstergelerin artışı, bu kanıyı

güçlendirmiştir. Bu bağlamdan hareketle Jacques Ranciere, “sinema ve dünya ilişkisi” üzerine radikal bir yorum getirmektedir. Ranciere, sinemanın bir sanatın adı değil dünyanın adı olduğunu öne sürmektedir.

“İmgeler tam olarak dünyaya ait şeylerdir. Bundan mantıksal olarak bir sonuç çıkartmak gerekir: sinema bir sanatın adı değildir. Dünyanın adıdır. “İşaretlerin tasniflenmesi” bir elemanlar teorisidir, var olanların kombinasyonlarının doğal bir tarihidir” (Ranciere, 2011: 119-120).

Modern yaşam ve sinema ilişkisi üzerine bir başka etkili örnek ise Petter Wollen’e aittir. P. Wollen, Roberto Rossellini’nin; “Her şey ortada. Bunları ne diye yönlendirelim?” sözünü hatırlatır. Wollen’e göre yönetmenin bu sözü, C. Metz’in film hakkındaki görüşlerini de özetlemektedir. Yani bir sinema filminde kurugusallık ikinci plana itebilir. Çünkü nesne – göstegelerle donanmış olan gündelik yaşamın kendisi, zaten kurgusal ve sinematografik bir görünüme sahiptir. Bu yüzden P. Wollen, “Rossellini’nin bir yönetmen olarak edindiği deneyimler sayesinde vardığı sonuca göstergebilimciler kitaplar aracılığıyla erişmiştir” (Wollen, 2014: 121) yargısına varır.

Yani hem göstergebilimciler hem de yönetmenler açısından sinema ve modern yaşam, benzer noktalarda buluşur. Bu durum, modern yaşam ve sinema benzerliğine ilişkin çeşitli söylemleri güçlendirir. Söz konusu benzerlik ilişkisi, her iki alanda da nesne – gösterge üretiminin ön plana taşınmasıyla açıklanır. Bu yüzden modern gündelik yaşamın sinematografik bir görünüme bürünmüş olduğu ve “öznellik yanılsaması” ve “kitle kültürü” gibi tanımlamaların anlam kazanmaya başladığı söylenebilir. Bireysellik, özgürlük, özgünlük gibi kavramlar da yine bu dönemde anlamını yitirmeye başlamıştır. Çünkü aynı nesne – görüntünden sayısız şekilde üretilebilmek; sanat eserinin sahip olması gereken düşsellik, şiirsellik ve biriciklik gibi öğelere derin zararlar vermektedir.

Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra, kaçınılmaz şekilde karşımızda çıkan bu değişimin birincil nedeni ise; yine nesneleri stilize ve estetize eden imge teknolojilerinin varlığıdır. Biliyoruz ki teknolojik gelişme söz konusu olduğunda “bir stil olarak sunulan şey aslında tek tiplilik, görünüm ya da ayrıntı düzeyindeyse genelleştirilmiş bir nüanstır yoksunluktur” (Baudrillard, 2010: 183). Böylece modern yaşam ve sanat ikilisinin, tek tiplilik ve ayrıntı yoksunluğu

göstererek kopyalamaya boyun eğmesi söz konusu olmuştur. Bu yüzden nesne üretimi düzeyinde meydana gelen gelişmelere koşut olarak, sanat üretiminin de anlamı değişmiştir. Yani çağımızda sanat, insana bağlı bir uğraş olmaktan uzaklaşarak nesnenin kontrolünde bir üretime dönüşür. Teknik ve teknolojik nesnenin kontrolü altına giren sanatsal üretimin ise yalnızca biçimlere ve sayısal değerlere boyun eğmesi gündeme gelir. Çünkü "stilize etmek; gerçeği çarpıtmak, gerçekliğinden çıkarmaktır. Stilizasyon insanilikten çıkarmayı gerektirir. Öte yandan, insanilikten çıkarmanın tek yolu stilize etmektir" (Gasset, 2013: 35). Ele aldığı her nesneyi stlize ve estetize etmek isteyen modern sanat, bu şekilde görsel kültürün yükselişini desteklemiştir.

Modern görsel kültürün işleyiş prensiplerini, işte bu cümleler ile özetlemek mümkündür. Modern çağ boyunca insani boyutlardan uzaklaşmaya başlayan gündelik yaşam ve sanat; artık hesaplanabilir - ölçülebilir duruma gelmiştir. Bu dönemde hesaplama ve ölçmeye öncelik tanımamızı sağlayan en önemli unsur ise, yine sözlü kültürün görselleştirilme sürecidir. Çünkü bu türden gelişmelerle birlikte insani bilgi teknolojik enformasyona, güzel duygusu estetik yargılara evrilmiştir. Estetik, sanat, nesne ve teknoloji gibi konularda düşünce üretmiş olan 20. yüzyıl filozofu Martin Heidegger açısından "hesaplama aracılığıyla saptanabilir olan doğa, şu veya bu biçimde kendisini bildirir ve bir enformasyon sistemi olarak düzenlenebilir bir şey olarak kalır" (Heidegger, 1998: 66). Yani çağımızda doğanın hesaplanabilir - ölçülebilir olması, sanatın özüne de etki eder ve onu teknolojik bir enformasyona dönüştürebilir.

"Heiddeger'e göre modern sanatın her alanında gözetilen, uyum sağlanmaya çalışılan bağlamların kaynağı bilim ve teknoloji dünyasıdır; başka bir deyişle **denetim çemberleri** ile kuşatılmış, canlı ve cansız her şeyi matematiksel, dijital veriye ve bu verilerin hesaplanabilirliğine indirgeyerek denetlemeye çalışan bir dünyadır söz konusu olan. Herhalde, teknolojiye göbekten bağlı olduğu için, bu denetim altındanki dünyadan en fazla etkilenen sanat dalının sinema olduğunu düşünmekte yanlış olmayacaktır" (Savaş, 2001: 28).

Bu bağlamda sinema, devamında ise televizyon; modern çağda görsel kültürün yayılmasına ve gerçeklik algımızın dönüşmesine neden olmuştur. Her iki alan, kendi bünyelerinde taşıdıkları teknolojilerden dolayı sözlü kültürün görselleştirilmesine büyük katkı sağlamış ve bu süreçten önemli şekilde

etkilenmiştir. Jean Baudrillard açısından, zaten modern yaşam ile sinema - televizyonu (sinematografik ve televizüel işleyişi) birlikte düşünmek gerekir. Düşünüre göre bu iki alan arasında “cool” bir suç ortaklığı vardır.

“Birbirlerine doğru asla birbirlerine kavuşamayacakları bir düzlemde ilerleyen iki soğuk medyanın, mutlak bir gerçek içinde yok olmaya çalışan sinemayla uzun bir süreden bu yana sinematografik (ya da televizüel) hipergerçeklik tarafından emilmiş bir gerçeğin, cinsellikten arındırılmış nişanlılığı, “cool” bir suç ortaklığı ve iletişimden yoksun birlikteliği” (Baudrillard, 2011: 78).

Bu evrede üzerinde durulması gereken en önemli iki unsurun, yine teknik - teknolojik gelişme ve nesne - gösterge üretimi olduğu görülür. Her iki alan, 20. yüzyıl boyunca eş güdümlü şekilde gelişme göstermiş ve görsel kültürü desteklemiştir. Söz konusu bu karşılıklı ilişkiyi J. Ellul; “imajlarla tekniğin, karşılıklı birbirlerinin yerini alma talepleri ve nihayet paylaştıkları ortak bir doğaları vardır” (Ellul, 2012: 188) sözleriyle tarif etmektedir. Bu bağlamda çağımızda meydana gelen teknik ve teknolojik gelişmeler, yalnızca sanatı değil bilimi ve kültürü de (dolayısıyla tüm modern yaşamı) etkisi altına almıştır. Söz konusu bu karşılıklı etkileşim süreci içinde, imajlarla iş birliğine giren teknik; nihayetinde imajlar, göstergeler ve kodlar ile örülü bir dünya resminin oluşmasına yol açmıştır.

J. Baudrillard’a göre böylesine bir dünya algısının, modern yaşamın tüm alanlarına nüfuz etmesiyle birlikte simülasyon evreni içine girdiğimiz söylenebilir. Yani modern toplumumuzun, artık gerçeklik aşamasından simülasyon aşamasına geçmiş olduğu öne sürülmektedir. Oğuz Adanır’a göre; “bir toplum gerçeklik aşamasından simülasyon aşamasına geçtiğinde, bu kolektif bir yeniden canlandırma/temsil (illüzyon) konumundan, bireysel bir duygulanma (halüsinasyon) konumuna geçilmiş olduğunu göstermektedir” (Adanır, 169: 61). Bu bağlamda çağımızda sanatsal büyülenme, kendi yerini teknik - teknolojik halüsinasyonlara bırakmıştır. Örneğin teknik açıdan kusursuz filmler üreten Hollywood sineması, sanatsal büyülenme konusunda aynı başarıya ulaşamamıştır. Üretilen filmler, daha çok gündelik yaşamın tüketim odaklı hazlarına hizmet etmek gibi bir göreve sahiptir.

Bu yüzden günümüzde yalnızca sanatın değil, “son otuz ya da kırk yıl içinde modern toplumlardaki bilimsel düşüncenin önemli bir kısmının -özellikle sosyal bilimler alanından söz etmek gerekirse- teknolojinin bu büyüleyiciliğine kapıldığını ve henüz bu büyülenmeden kurtulamamış olduğu söylenebilir” (Adanır, 2010: 95). Tekniğin ve teknolojinin, hem bilimsel hem de sanatsal üretimde belirleyici konumda olduğunu açıkça ifade etmek gerekmektedir. Her iki alanda da “görsel açıdan kusursuzlaşma eğilimi” baş göstermekte ve bu saplantılı durum, içerikten yoksunluğa neden olmaktadır. Görsel kültürün önemli taşıyıcılarından olan moda ve kozmetik sanayinde karşılaştığımız üretim artışı ise bu duruma örnek teşkil etmektedir.

“Her türlü bilimsel ve teknolojik araştırma sanki ortaya bir an önce birer tüketim nesnesi koymak ve yatırılan sermayeyi büyük bir hızla geri almakla yükümlü kılınmış gibidirler. Bu konuda en tipik örneklerden biri kozmetik sanayi olup Japonya’da yılda yaklaşık 75 milyar dolarlık bir tüketim hacmine sahiptirler. Bu sektörden toplum sözcüğün gerçek anlamında ne yarar sağlıyor sorusunun yanıtını sizlere bırakıyorum. Benzer soruları bütün bilimsel ve teknoloji ağırlıklı araştırmaların gerçekleştirildiği alanlar için de sorabiliriz” (Adanır, 2008: 3).

Bu bağlamda sanatsal ve bilimsel üretimde de durumun farklı olmadığı görülür. Yani 20. yüzyılda sanat; kurumsallaşmanın da ötesine geçerek şirketleşmiş, reklama, modaya ve gösterişe bağlı kılınmıştır. Kökenlerini sanayi devrimine ve yeniden üretim teknolojilerinin ortaya çıkışına dek sürdürdüğümüz bu dönüşüm süreci, televizyonun tarih sahnesine çıkması ve modern toplumun başat kullanım nesnelerinden biri haline gelmesiyle doruk noktasına ulaşmıştır. Kabaca 1960’lara denk düşen bu tarih, modern toplumun da bir *tüketim toplumu* olarak nitelendirildiği yıllara denk düşmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra etkileme gücü tüm sosyal yaşama yayılan televizyon; bireylerin özel aile yaşantısına da müdahale etmeye başlamıştır. Bu yüzden Jean Baudrillard açısından “yaşam ile televizyon, birbirlerinden ayrılması imkansız bir solüsyona benzemektedir” (Baudrillard, 2011: 56). Böylece sinema ve modern yaşam birlikteğinden sonra, televizyon ve modern yaşam ilişkisi de gündeme gelmektedir. Birçok açıdan tehlikeli sonuçlara yol açan bu birliktelikler, hem ekonomi politikleri hem de toplumsal - kültürel yaşamı derinden etkilemiştir. Televizyon ekranından ve sinema perdesinden modern yaşama doğru yayılan tüm

imajlar, yalnızca bir gösteri ve tüketim toplumu yaratmakla kalmayıp çağımızın ana sermayesi gibi iş görmüştür.

Guy Debord bu durum hakkında; “gösteri öyle bir birikim aşamasındaki sermayedir ki imaj haline gelmiştir” (Debord, 1996: 23) çıkarımına varır. Ekonomi politiğin estetik aşamasında, yani gösteri çağında, tekniğin ve teknolojinin yardımıyla sınırsız sayıda kopyalanabilen tüm nesneler; sonsuz bir tekrara (duraklamaya) ya da kodun - modelin tahakkümü altında kalan bir dünyanın gerçek ötesi görünümüne hizmet etmeye başlamıştır. Bu çağda görünüm ve görüntüler düzeyinde her şey değişirken içerik anlamında duraksama göze batmaktadır. Bu yüzden, sözlü ve yazılı kültürün tarihteki saygın konumlarını kaybedip yerlerini görselliğe ve simülasyon evrenine terk etmeleriyle birlikte yeni bir nesne ve nesneleşme tanımıyla karşı karşıya kaldığımızı söylememiz gerekmektedir.

“Şeyleşme [nesneleşme] bundan böyle ne felsefî bir mesele, ne soyut bir ekonomik mesele, ne de insanların yabancılaştırmalarını açıklayacak bir insanları sömürü tarzıdır. O teknik gelişmenin ve görsel alanın istisnai hakimiyetinin ürünüdür. Kişi bütünüyle görmeye, görülmüş olmaya indirgenmiştir ve teknik de bunu doğrular” (Ellul, 2012: 194-195).

Sonuç olarak çağımızda meydana gelen bu köklü dönüşümlerin, modern dünyanın içinde bir gözlemci olarak var olan özne ve özneye sunulan gerçeklik yanılsamasıyla birlikte ele alınması gerekmektedir. Modern dünyanın çelişkiler ve yanılsamalarla örülü yapısı, çağımızın başlıca sanatı olan sinema ve başlıca eğlence aracı olan televizyon aracılığıyla etkili bir şekilde temsil edilir. Sinema ve onun üretim aracı olan sinematograf, televizyon ve onun üretim aracı olan video kamera; modern yanılsamayı ve çelişkileri hem desteklenmekte hem de yansıtmaktadır. Bu yüzden Jean Baudrillard, modern kitle iletişim araçlarına ve sinemaya; toplumsal ve sanatsal boyutta yaşanan dönüşümleri çözümlemek için başvurmaktadır. Düşünür açısından bu iki alan arasında daima karşılaştırma yapmak ve benzeşim kurmak mümkündür. Benzer bir karşılaştırmayı, sinema filmi ve seyircisi özelinde yapmak istediğimizde ise yine çarpıcı sonuçlara ulaşmamız mümkündür. Örneğin;

“Modern birey neden modern yaşamın gerçekliğinden kaçarken onun düşsel versiyonunu kabul edip yansıttığı duyguları birebir paylaşmaktadır. Öte yandan neden imgelerden oluşan bir hakikati kabul edip sahte kahramanların kendisine gerçek duygular yaşatmasını arzulamaktadır” (Adanır, 2015: 172).

Bu türden soruların sorulma zamanı çoktan gelmiş ve geçmektedir. Yoksa modern birey bir tüketim nesnesinden beklemiş olduğu yanılgının ve hazzın bir benzerini sinema filminden de mi talep etmektedir? Hollywood ticari sinemasının dünya sinema tarihindeki belirgin hakimiyetini düşünecek olursak, bu soruya tereddütsüz olumlu cevap vermek mümkündür. Şüphesiz ki bu tür konular; “sinema, gerçeklik ve düşsellik” üçgeni içinde ele alınması gereken sorunlardan olduğu için, nesnelerin üretilme - tüketilme süreçlerinden de ayrı düşünülmemelidir. Çünkü “kültürler şimdiye kadar toplumlar için mekanik bir kader, kendi teknolojilerinin otomatik bir içselleştirilmesi olagelmıştır” (McLuhan, 2014: 110). Bu noktada bir parçası olduğumuz modern toplumların, sinematografik ve televizüel evreyi yaşadktan sonra kültürün dijital - sanal özellikler gösteren aşamasına geçmiş olduklarını ayrıca belirtmemiz gerekmektedir. Bu yüzden Jean Baudrillard “tüm sanal gerçeklik biçimleri (telamatik enformatik, sayısal) gerçekliğin ortadan kaybolup gitmesine neden olmuştur ki, herkesi büyüleyen olayda budur” (Baudrillard, 2012: 18) yargısına varmaktadır.

Bu bağlamdan hareketle, günümüzdeki sinema seyircisinin de teknolojinin ve simülasyonun büyüleyici etkisine kapılmış olduğu söylenebilir. Örneğin yalnızca modern tüketim nesnelerinin işlevsel ve işlemsel yapısına uyum sağlayan filmler, gişede astronomik rakamlara ulaşabilmektedir. Çünkü hem sinema hem de yaşam söz konusu olduğunda; “insanlara gerçekleri kabul ettirmenin, bu gerçekleri inandırıcı yalanlara dönüştürmekle mümkün olabileceği söylenebilir” (Adanır, 2015: 173). Yani modern özne, ancak teknik - teknolojik dayanaklar aracılığıyla kusursuzlaştırılmış görüntülere inanmak istemekte ve bu görüntülerin içeriklerini asla önemsememektedir.

3.BÖLÜM

TÜKETİM TOPLUMU VE GÖSTERGE NESNELER BAĞLAMINDA FİMLERİN İNCELENMESİ

3.1. Nesnelerin Etkin Bir Şekilde Kullanıldığı Filmlerin İncelenmesi

Biliyoruz ki en başından beri film kamerası, yalnızca insanlara ve hayvanlara dair öyküleri çerçevelememiştir. Sinema söz konusu olduğunda nesneleri de kendi tasarımı içine dahil eden yönetmenler, kapsamlı bir anlatım dili kurmaya çalışmıştır. Bu yüzden sinema, hem insan ve hayvan bedenini hem de nesnelerin görünümelerini bir arada temsil etmeye çalışan çağdaş bir anlatıdır. Bu bağlamda tüm insani duygular, düşünceler ve diğer modern etkileşimler bir filmin içeriğini oluşturabilir.

Soyut nitelikler taşıyan tüm bu sinemasal öğelerin ise çoğu zaman kamera aracılığıyla nesneleştirilerek, yani gözümüz ile algılayabileceğimiz formlara bürünerek perdeye yansıtılmış olduğu söylenebilir. Yani aşkın, nefretin ya da korkunun sinemadaki temsilleri; önceden belirlenmiş kodlara ve bir takım yardımcı nesnelere daima ihtiyaç duymaktadır. Örneğin Charles Chaplin, “Büyük Diktatör” (The Great Dictator) filminde bir diktatörün dünyayı nasıl yönlendirdiğine ve etkilediğine dikkat çekmek için dünyanın nesneleştirilmiş formunu kullanmaktadır. Böylece bir balon şeklinde temsil edilen Dünya ile oyun oynayan Chaplin, rol arkadaşı ansızın patlayınca hüzünlenmektedir.

Chaplin, sinema dilini mecazlarla güçlendirmek adına Dünya’yı nesneleştirirken; Georges Melies ise “Ay’a Seyahat” (A trip to the Moon) adlı filminde Ay’ın nesne – göstergesini kullanır. Mellies’in bu filmi aynı zamanda sinema tarihindeki ilk bilimkurgu olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda gösterge - nesneler modern yaşamla eş güdümlü olarak sinema perdesinde de bilimkurgusal bir yaşamının varlığını ispat etmektedir. Aynı şekilde Albert Lamorisse’ye ait “Kırmızı Baloon” (The Red Baloon) isimli kısa filmde, yine bir insan ile nesnenin macerası anlatılmaktadır. Sinema tarihinde bu türden filmlere örnekler çoğaltılabilir.

Bu noktada sinema tarihindeki ilk film denemelerinin de yine teknik - teknolojik nesne ve araçlarla yakından ilişki kurduğunu söylememiz yanlış olmayacaktır. Lumier kardeşlere ait tarihteki ilk film olarak kabul edilen “Trenin Gara Girişi” (The Arrival Of A Train) isimli yapım da yine insanlardan çok bir

teknik – teknolojik aracın hareketini kayıt altına almaktadır. Bu yüzden çoğu zaman karakterlerin eylemlerine eşlik eden ve karakterlere ait duyguları estetik bir üslupla dışa vuran nesneler; filmde temsil edilen özneler kadar önem kazanmaktadır.

Sinema ve nesne arasındaki bu karşılıklı ilişki, şüphesiz ki sadece nesnelerin anlatım gücüyle sınırlı değildir. Çalışmanın bu noktasına dek özenle üzerinde durduğumuz sinematografin kendisinin de bir “nesne” olduğu gerçeği daima göz önünde bulundurulmalıdır. Çünkü bu teknik – teknolojik aracın işleyiş yapısı, kayıt altına alınan tüm görüntülerin aynı zamanda “nesneleştirilmiş” olmasını gerektirmektedir. İster insan bedeni, isterse duygu düşüncüler ya da en yüce idealler olsun; yine nesneleşmek ve bir göstergeye benzemek zorundadır. Ancak bu şekilde bir filmi yorumlamak ve ondan bazı anlamlar çıkarmak mümkün olabilmektedir.

Bu bağlamda sinema ve nesne arasındaki karşılıklı ilişkinin 20. yüzyılın ortalarına (1960 ve 70'lere dek) bir anlamda dengeli bir görünüm segilediğini söylememiz mümkündür. Özellikle bu tarihler arasında denge (özne ile nesnenin karşılıklı sentezi) halinde olan sinema üretimi, nesne ve öznenin etik - estetik açıdan birlikteliğine şahit olmuş ve önemli ürünler ortaya koymuştur. Fakat özne - nesne arasındaki bu etik - estetik ilişki şekli, 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra bir anlamda tersine çevrilmiş ve teknolojik gelişmeler aracılığıyla nesne merkezli üretimlerin sayısında artış gözlenmiştir. Çünkü 1970'lerden itibaren varlığını iyiden iyiye gösteren tüketim odaklı görsel kültür, modern nesnelerin bir adım daha ön plana çıkmasını sağlamış ve özneyi ikinci plana itmiştir. Bu dönemde üretilen filmler incelendiğinde, moda, reklam ve eğlence endüstrileri ile sinema - televizyon ikilsinin birlikte hareket ettiği görülmektedir.

Bu bağlamda özellikle Amerikan sineması; filmlerin seyirci üzerindeki zihinsel etkileme gücünden, kendi ticari - politik hedefleri doğrultusunda faydalanmıştır. Böylece ticari sinema üretimi, yalnızca büyük markaların ve lüks tüketim mallarının reklamını yapmakla görevlendirilmiş bir araca benzemeye başlamıştır. Tüm bu gelişmelere ek olarak sinema, kendi bünyesinden çıkardığı yıldızları ve bu yıldızların nesneleştirilmiş bedenlerini de kullanarak tüketim

odaklı görsel kültüre hizmet etmiştir. Çünkü “sinema seyircileri hemen her zaman sinema filminde yer alan figür ve imajlarla bir seri özdeşleşme süreçlerine girmektedir. Öncelikle bir ferdin kendini bir imaj olarak algılaması söz konusudur” (Mencütekin, 2010: 265). Bu yüzden öznelleşme rol modeller, nesnel gelişme işe teknik - teknolojik modellemeler aracılığıyla yürütülmeye çalışılmıştır. Böylece en basit tabiriyle popüler - tekno kültürün, toplumun tüm tabakalarına yayılması gündeme gelmiştir.

Bu noktada modern çağın sanatı sinema, kitlelere aşılana nesne odaklı kültürel yapılanmanın eleştirisini üretmek konusunda da geri adım atmamıştır. Yani sinema, gelişmesine ve yayılmasına katkı sunduğu görsellik kültürünü; bir yandan da filmlerin konusu haline getirmiştir. Bu noktada özellikle Avrupa sineması, önemli yapımlara imza atmıştır. Sinemanın sanat olma niteliğinin korunduğu bu çalışmalar, yine nesnelerin anlatım gücünden faydalanarak kendi sinema dillerini oluşturabilmiştir. Bu türden filmler, tüketim odaklı görsel kültürle kendi aralarına belirli bir mesafe koyarak teknik – teknolojik gelişmelerin olumsuz etkisinden uzaklaşabilmiştir. Böylece yönetmenler, modern yaşam eleştirisine yoğunlaşabilmiştir.

Öyleyse bu dönemde film üretiminde neredeyse iki ayrı yöntemin izlendiği söylenebilir. Bu yöntemlerden ilki, nesne teknolojilerine her anlamda bağlı olarak görsel kültürü destekleyen ve yücelten filmler yapmak; ikincisi ise yine gündelik nesneleri kullanarak görsel kültür eleştirisi yapan ürünler ortaya koymak şeklinde özetlenebilir. Bizim bu bölümde üzerinde duracağımız filmler ise ikinci yöntemi tercih eden filmlerden olup, anlatım dili içinde nesneleri kullanmalarına rağmen teknik – teknolojik gelişmelerle sanat eseri arasındaki mesafeyi korumaya çalışırlar. Çünkü ancak bu şekilde, neredeyse tüm sosyal yaşamı gösterge - nesnelerle istila edilmiş olan modern öznenin gündelik yaşamını perdeye yansıtmak mümkün olabilmektedir. Aksi takdirde ilk yöntemde karşılaşılan mesafe bilincinin ortadan kalkmasına dair sorun söz konusu olmakta ve eğlence endüstrisinin kurbanı olabilmektedir. Bu noktada bizim, haz ve tüketim odaklı görsel kültürün eleştirisini yapan üç ayrı yönetmene ait dört filmi çözümlemek istediğimizi tekrar belirtmemiz gerekmektedir. Böylece modern nesne üretimi

merkezinde gelişen estetik anlayışın, sinema perdesine yansıyan bazı örneklerini gösterebilmemiz mümkün olacaktır.

3.1.1. Özne – Nesne İlişkisi ve Tüketim Kültürü Bağlamında “Yedinci Kıta” İsimli Filmin İncelenmesi

Yedinci Kıta / Der Siebente Kontinent (1989)

“Aile, bu toplumda yaşanan diğer şeylerden daha üst derecede yıkımların yaşandığı bir yer değildir. Krizler, model teşkil etmeleri açısından, aile üzerinden daha rahat anlaşılır. Aile, içinde yaşadığımız toplumun yansımasıdır; şifredir” (Assheuer, 2013: 79).

Stern dergisinde yayınlanan bir haberde, Avusturyalı orta sınıf bir ailenin toplu intiharından bahsedilmektedir. İlk bakışta anlam vermemizin neredeyse imkansız olduğu bu sarsıcı intihar olayı; toplum ve birey ilişkisi bağlamında, bir dizi soruyu da kendi peşi sıra akla getirmektedir. Almanya’da bir televizyon kanalının, “Yedinci Kıta”nın senaryosu konusunda gösterdiği isteksizlik ve kararsızlık sayesinde, televizyon için üretilmiş bir yapım olmanın son anda kıyısından dönen film; yine başka bir intihar vakasının medyada büyük yankı uyandırdığı esnada, “Avusturya Kamusal Televizyonu, Devlet ve Viyana Belediyesi tarafından finanse edilmiştir” (Cieutat ve Rouyer, 2014: 169). Bu tarihe dek televizyoncu kimliğiyle tanınan M. Haneke; böylece ilk sinema filmini üretmek adına önemli bir fırsat yakalamıştır.

“Yedinci Kıta”nın, televizyon ve kitle iletişim araçlarıyla kurduğu yakın ilişki; filmin üretim aşamasının en başından beri gündemdedir. Bu yakın ilişki, filmin en önemli alt metinlerinden birini oluştururken çözümlememizin de genel çerçevesiyle uyumludur. J. Baudrillard’ın Nesneler Sistemi analizinde; televizyon ve otomobil üzerinde en yoğun şekilde durulan tüketim göstergeleridir. “Yedinci Kıta”yı incelemeye başlarken, birbirlerini anımsatan bu iki nesne üzerine ayrıca eğilmek faydalı olacaktır.

Televizyon, kesintisiz olarak yaydığı imgeler ve bu duruma hizmet eden medya endüstrisi (kitle iletişimi) aracılığıyla; otomobil ise sahip olduğu teknik donanım ve toplum içindeki eşsiz konumu (prestij değeri) sayesinde:

Baudrillard'ın tüketim ile nitelendirdiği modern toplumlara ait kültürel yapılanmaya hizmet etmektedir. Burada adı geçen her iki nesne aracılığıyla; her şey durmaksızın hareket etmekte ve görüş eksenimize giren tüm görüntüler, etrafımızı saran sosyal çevreye yayılmaktadır. Bu durum, bir tür modern yanılısamaya yol açmaktadır. J. Baudrillard otomobili çözümlerken; imge, hız, değişim ve yanılısama gibi terimlere başvurmaktadır.

“Bu, insanın zihinsel bir şekilde gerçekleştirdiği bir yerden başka bir yere gitme mucizesinin yaşattığı bir duygudur. Hiçbir çaba harcamadan otomobille gerçekleştirilen yer değiştirme bir tür gerçekdışı mutluluk, insanın yaşamıyla oynama ve sorumsuzluk duygusuna yol açmaktadır. Zaman - mekanla bütünleşen hız, dünyayı ikiboyutlu bir imgeye indirgerken onun üç boyutlu ve hareket halinde bir varlık olduğunu unutmamaktadır. Bir anlam da hız insanı çok heyecanlandıran bir hareketsizlik ve hayranlık duygusu yaşatmaktadır. Schelling: ‘Devinim, bir dinginlik arayışından başka bir şey değildir’ demektir. Saatte 100 kilometreyi aşan bir hız yapmak tanrısal güçlere sahip olmaya kalkışmak (ya da nevrozlu biri olmak) demektir. İnsana dünyanın dışında ya da ötesinde bir yerde olabilme gibi bir duygu yaşatan otomobil sevdasının hareketli bir kişilik yapısına sahip olmakla bir ilişkisi yoktur. İnsan oturduğu koltuktan hiç kalkmadan aracın dışında durmadan değişen manzaraya bakarak için için keyif almaktadır” (Baudrillard, 2010: 84-85).

Bu açıklama içinde geçen otomobil tanımı yerine sinemayı ya da televizyonu koyduğumuzda, her iki nesnenin de kültürel ve zihinsel yansımalarıyla ilişkili bir dizi benzerlikle karşılaşırız. Bu bağlamdan hareketle, özellikle 1960’lardan sonra, teknik / teknolojik ilerleme ile yeni medya teknolojilerinin kol kola hareket ettiğini belirtmemiz gerekmektedir. Otomobil ile televizyonun, modern bireyin zihinsel yapısı içinde birleştiği ortak noktanın adı; sinematografik bir görünüm sergileyen tüketim kültürüdür. Baudrillard; *Koskoca bir uygarlık araba aşamasında takılıp kalabilir!* demektir.

“Günümüzde araba uzun sürecek bir duraklama aşamasına girmiş bir nesneye benzemektedir. Toplumsal bir ulaşım aracı olma işlevini her geçen gün yitiren araba, bu görevi çok ilkel bir şekilde sürdürmektedir. Artık değişmesi olanaksız görünen yapısal sınırlar çerçevesinde hiç durmadan değişmekte, görüntüsüne çeki düzen vermekte ve biçimsel dönüşümlere uğramaktadır. Koskoca bir uygarlık araba aşamasında takılıp kalabilir” (Baudrillard, 2010: 158).

Araba ve uygarlık ilişkisinden yola çıkarak modern toplum üzerine simgesel çözümlemeler üreten Baudrillard; filmde karşılaştığımız ailenin içine düştüğü bunalımı anlamak adına ipuçları sunmaktadır. Günümüzde aile, artık değişmesi olanaksız görünen yapısal sınırlar içine sıkışır ve biçimsel değişikliklerle

var olmaya çalışır. Şüphesiz ki benzer bir durum, görsel kültürün etkisi altında gelişme gösteren sinema ve televizyon dünyası için de geçerlidir. Dahası tüm modern kuramların gelişimi, yine bu denklemler tarafından yönetiliyor gibidir.

“Yedinci Kıtada nesnel modellerin özne topluluklarına; öznelerin ise nesne teknolojilerine estetik açıdan bağlandığını görürüz. Böylece özneler ve nesneler, artık modern bir yabancılaşmadan dahi bahsetmemize imkan tanımayacak şekilde, birbirine benzemeye başlar. Öyle ki artık herkesin birbirine değil, herkesin nesnelere benzediği bir yerde aslında hiç kimsenin olmadığını söylemek gerekir. Özellikle aileye ait otomobilin yıkandığı sahneler, bu benzeşmeye örnek olarak gösterilebilir. Bu sahnelerde otomobilin kendisinden daha cansız bir görünüm sergileyen aile; tüm bu işlem boyunca, otomobilin içinde sessizce ve hareket etmeden oturur. Otomobil ise onu sarıp sarmalayan bir mekanik düzenek tarafından en ince dış ayrıntılarına dek temizlenir. Bu sahnelerde perdeye yansıyan mekanik düzenek, tüketim kültürüne ait bir gösterge gibi sunulur.

Çünkü mekanik düzenek, otomobil ve aile; seyirciye üç katmanlı bir evren sunmaktadır. İçinde yaşadığımız toplumun çekirdeği olarak görülen aile; bir dönüşüm ve gelişim aracı olma görevini çoktan kaybederek başka bir mekanizma tarafından ele geçirilmiş gibidir. Bu ilk mekanizmanın adı otomobildir. Aileyi tümüyle saran ve güvendeymiş hissi veren otomobilin üzeri ise yine mekanik bir sistem aracılığıyla örülür. Otomobil, aileyi adeta müzeli bir nesne gibi mumyalarken diğer bir mekanizma, ailenin evi gibi iş gören otomobili temizlemek ve lekesiz kılmak için çalışmaktadır. Bu esnada her iki mekanizmanın da çekirdeğinde yer alan ailenin durumu, bir sır perdesine benzemektedir. Yönetmen Haneke, işte bu sır perdesini kaldırmak için yine nesnelere başvurur.

“Otomobil, çözümlemenin tüm görünümünü özetleyebilen kusursuz bir nesnedir. Örneğin, hızın işleviyle ilgili her türlü amacı soyutlama, prestij - biçimsel yananlam - teknik yananlam - dayatılan bir farklılaşma - tutkulu bir sahiplenme- düşleri yansıtmaya olanağı sunmaktadır. Otomobil, öznel bir gereksinimler sistemiyle nesnel bir üretim sistemi arasındaki dâişıklı dövüşü en güzel ortaya koyan örnektir” (Baudrillard, 2010: 83).

Bu noktada Baudrillard'ın otomobil çözümlemesinin; televizyonu aşarak sinema estetiğine yaklaştığını görürüz. Baudrillard otomobilden bahsederken; yan anlamlardan, tutkudan, yansılardan ve öznel gereksinimler sistemi ile nesnel üretim sistemi arasındaki bir tür danişıklı dövüşten bahsetmektedir. Modern sinemanın önemli temsilcilerinden biri olan Michael Haneke; filmini perdeye yansıtırken benzer zihinsel ilişkilerden faydalanır. Modern Batı yaşamını sinema perdesine yansıtma çabası içinde olan Michael Haneke; filmlerinde nesnelerden sıklıkla faydalanır. Bir sosyolog – antropolog gibi davranır. Bu durumun etkisini, yönetmenin kendi açıklamalarında da görürüz.

“Almancada ‘Die Verdinglichun’ dediğimiz ve ‘hayatın maddileştirilmesi’ diye tercüme edebileceğimiz hali yakalamak istedim. Bir başka deyişle, gündelik hayatı nasıl da tamamen nesnelerle, eşyalarla kelimenin tam anlamıyla yapışarak yaşadığımızı göstermekti maksadım” (Cieutat ve Rouyer, 2014: 172-173).

Bu noktada filme ait bazı bölümlerin; tekrar eden araba yıkama sahneleriyle başladığını ve filmin bir televizyon ekranının görüntüsüyle sona erdiğini hatırlayım. Filmin akıp giden hikayesi boyunca, arka planda daima çalışır durumda olduğunu gördüğümüz televizyon; bazı katliamlardan, savaşlardan, kazalardan ve ölümlerden bahsetmektedir. Modern topluma ait imajlar ve tüketim kültürüyle ilişkili tüm göstergeler, televizyon ekranında saatlerce dönüp durur. M. Haneke bu genel çerçevenin önüne, aile kurunu yerleştirir. Böylece çağımızın özne - nesne çelişisini, sinematografik bir üslupla dile getirir.

“Sonuç olarak sözünü ettiğimiz şey dur durak tanımayan, kronik bir hastalık gibi gerçeğin içine işleyerek onu değiştirmeye çalışan bir ‘medium’dur. Burada ‘medium’un süzgeçten geçirerek sunduğu haber ya da lazer ışığının boşlukta oluşturduğu üç boyutlu bir reklam imgesi gibi bir hayalete dönüşmüş bir gerçekten söz ediyoruz. Tıpkı yaşamın içinde çözülerek eriyen televizyon ya da televizyonun içinde çözülerek eriyen yaşam gibi” (Baudrillard, 2011: 56).

Filmin, kendi gücünü gerçek bir yaşantıdan (ya da ölümden) alan olay örgüsü; seyirci açısından başlı başına bir bilmeceye dönüşür. Hikayenin izleyiciyi cezbeden yönü ise yine bu bilmece, yaşantı ve ölümün ta kendisidir. Filmin hikayesine ait bu sır perdeleri; yani intihar süreci ve ölüm, yine perdeye yansıyan nesneler aracılığıyla temsil edilir. Renkli süs balıklarıyla dolu, özenle ışıklandırılmış devasa bir akvaryum; modern tüketim toplumları üzerine söylev

üretebileceğimiz bir nesneye dönüşür. Kelimelerle ifade edilemeyecek duygular noktasında, Michael Haneke'nin bir sinematografik imge olarak kullandığı akvaryum devreye girer. Aile akvaryumu seyrederken, balıklar da aileyi izlemektedir. Filmin son bölümünde ise balıklar ve insanlar, aynı şekilde (çırpınarak) can verir. “Yedinci Kıtada”da özne(ler) herhangi bir gerçeği ya da hakikatı açığa vurabilmek adına fazlasıyla acizdir. Özneler, kendilerini asla yansıtamazlar ve seyirciye herhangi bir ipucu vermezler. Böylece, karakterler mekanik bir yaşama boyun eğer ve aile ilişkileri kopma aşamasına gelir.

“Tüketim toplumu hem bir mal üretimi hem de hızlandırılmış ilişki üretimi toplumdur. Hatta tüketim toplumunu tanımlayan hızlandırılmış ilişki üretimidir. (...) ilişkinin tıpkı nesne üretir gibi üretildiği ve nesne ile aynı tarzda tüketildiği andan itibaren yine aynı nedenle bir tüketim nesnesi olduğunu kabul etmek zor. Yine de hakikat bu, ama uzun bir sürecin başındayız daha” (Baudrillard, 2008: 223).

“Yedinci Kıtada”nın çarpıcı hikayesi, modern toplumun etik değerlerinin tüketim tarafından çürütüldüğü bir evreyi anlatmaktadır. Filmde sıklıkla perdeye yansıyan dijital çalar saat; modern dünya ve teknoloji ilişkisini açığa vuran bir nesne olma özelliğini taşır. Teknik ve teknolojik düzleme indirgenmiş olan toplumsal yaşam; bir nesne aracılığıyla sinematografik anlatımın temel ögesine dönüşür. Zamanın ilerlediğini bize haber veren “tik tak” seslerinden dahi arındırılmış olan bir dijital saat; akıp giden ve gerisinde hiçbir iz bırakmayan modern zaman anlayışımızı tarif eder.

“Ama diğer yanıla saatin indirgenmesi olanaksız bir zamansallık kavramına boyun eğmemize yol açtığı da yadsınamaz, zira bir nesne olarak saat zamanın sahibi olmamızı sağlamaktadır. ‘Arabanın’ kilometreleri hızla yutması gibi nesne - saatin de zamanı yuttuğu söylenebilir. Saat, zamana hem bir töz kazandırmakta hem de onu parçalara bölerek tüketilen bir nesneye dönüştürmektedir. Artık doğayı ve dünyayı dönüştürmeye yönelik tehlikeli bir alışkanlıktan çok uysal bir sayaca dönüşmüş gibidir” (Baudrillard, 2010: 117-118)

Hızla akıp giden zaman ve aynı hızla tükenen toplumsal ilişkiler karşısında özneler; düşsel yıkıntılara uğrar. Perdeye yansıyan düşsel yıkıntıların, sinema dilinin etkili birer ögesine dönüşmesi ise yine nesneler aracılığıyla sağlanır. Michael Haneke, kendi sinemasal çabasını tarif ederken, nesneler ve modern yaşam ilişkisine değinir.

“Gerçek anlamlarını yitirerek hayatımız üzerinde tahakküm kurar hala gelen nesneleri iyice yakın plan görüntülemenin ve hızlı tempoyu tercih etmemin sebebi buydu” (Cieutat ve Rouyer, 2014: 172-173)

“Seriler halinde imal edilmeye başladıkları andan itibaren yapay nesnelere, göstergelere benzeyen şeyler; kendiliklerinden denilebilecek bir şekilde ironik bir işleve sahip olmuşlardır. Burada ironi dünyanın bize yaşattığı düş kırıklığının evrensel ve zihinsel bir karşılığıdır” (Jean Baudrillard, Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo, Yayınlanmamış Çeviri, çev. Oğuz Adanır)

Hem Haneke hem de Baudrillard açısından, modern öznenin içinde bulunduğu durum; öznenin etrafını saran maddi dünyaya bakmakla aydınlanır. Toplumsal ilişkiler ve diğer sosyo - psikolojik süreçler ise maddi dünyanın bir uzantısı gibi işlem görür. Michael Haneke, perdeye yansıttığı toplumsal trajedide dikkatini çeken temel noktayı çarpıcı bir şekilde dile getirir.

“İntihar etmeye karar veren bir ailenin, öncesinde bütün mallarını mülklerini nasıl ortadan kaldırdıklarını anlatan o yazı beni çok sarsmıştı. Makalede toplumsal ve psikolojik düzen üzerinden birtakım izahatlar ileri sürülüyordu. Ama benim esas ilgimi çeken, kendilerini yok etmeden önce onları yıkıma götüren maddi dünyayı yok etmeleri idi” (Cieutat ve Rouyer, 2014: 168-169)

“Ev halkını koruyan tanrıya inanmaktan daha keyif veren ne olabilir!” (Kafka, 1998: 28)

Günümüz modern tüketim toplumlarında aileyi ne korumaktadır? - Tanrı, devlet, tam güvenli bir site ya da dijital bir ekrana sahip olan görüntülü kapı kilit sistemleri mi? Çağımızda, bu listeyi sayfalarca sürdürmek mümkündür. Fakat mevcut herhangi bir nesnenin, kurumun ya da mevcut ahlaki yapının; modern insanın güven duygusunu tatmin edebileceğini iddia etmek imkansızdır. Çünkü gerçek bir içerikten yoksun olan tüm bu kurum ve nesneler; yalnızca gösterge düzeyinde işlem görür. “Yedinci Kıtada” hikayesine dahil olduğumuz ailenin, donuk bir kitle görünümü sergilemesinin başlıca nedeni de yine modernizmdir. Aydınlanma, sanayi devrimi ve teknolojik ilerleme ile birlikte modern insan; “aklını kullanarak mitleri yaşamın her alanından dışlarken, en büyük miti olan ilerleme idealini yaratmıştır” (Oğuzhan, 2015: 19).

Modern insanın saplantı derecesine varan bu ilerleme ideali ise korku ve endişeyi yanında taşımaktadır. M. Haneke modern ailenin trajik yaşamını perdeye yansıtırken soluk renkleri tercih eder ve kamera hareketleri konusunda oldukça

cimri davranır. Karakterler ise oldukça ifadesizdir. Çünkü modern toplumlarda, “nesne sayısı her geçen gün hızla artarken, jest(mimik) sayısı giderek azalmaktadır” (Baudrillard, 2010: 71). Bu yüzden film boyunca, yalnızca iki sahnede ani duygu boşalımları ile karşı karşıya kalırız. Bu sahneler Anna ve Alexander’ın (dayı) aniden ağlamaya başladığı sahnelerdir. Bu sahnelere ek olarak, Anna ve Georg’un mekanik bir görünüm sergileyen sevişme anlarından ve anne ile kızın diyaloga girme çabalarından söz edebiliriz. Bu diyalog kurma girişimlerinden biri ise annenin, kızına attığı sert tokadı takip eden ekran kararması ile sonlanır. Burada Haneke’nin kamerası, küçük kızın zihni ve gözü gibi iş görür. Küçük kız ile aynı anda Haneke’nin kamerası da şiddet karşısında gözlerini yumar.

Karşılıklı iletişimin neredeyse sıfır noktasına yaklaştığı filmde, ailenin kendi yıkımına doğru hareket ettiği anlarda dahi televizyon hep sahnededir. Aile, kendisine karşılık vermenin mümkün olmadığı bir kitle iletişim sürecinin kurbanı olmuş gibidir. Bu noktada kitle; kitle iletişim araçları üzerinden temsil edilir.

“Simgesel yapıların toplumsal ve ona ait irrasyonel bir şiddet tarafından parçalanmasından sonra sıra toplumsalın kitle iletişim araçları ve haberin ‘irrasyonel’ şiddetiyle parçalanmasına gelmiştir. Beklenen sonuç doğal olarak kitlenin atomlaştırılması, nükleer bir hale sokulması ve molekülleştirilmesidir. Sonuç iki yüzyıllık hızlı bir toplumsallaşmanın kesin bir hezimete uğratılmasıdır” (Baudrillard, 1991: 22).

Toplumsal yapılarda meydana gelen yıkımlardan, ilk olarak aile ve dolayısıyla bireyler etkilenmektedir. Çocuklar ise yaşanan yıkımı belirgin şekilde bünyelerinde hisseder ve en açık şekilde yansıtır. Neil Postman, “Çocukluğun Yok Oluşu” adlı çalışmasında modernlik ile çocukluk arasındaki ilişkiye değinerek; “çocukluğun oluşumu biçimlenmeye başlarken modern ailenin oluşumu da şekillenmeye başlamıştı” (Postman, 1995: 48) demektedir.

O halde filme, bir de Evi’nin gözünden bakmak gerekir. Evi her gece Tanrıya; “onu cennetine kabul etmesi için” dua etmektedir. Yine böyle bir gecede, Evi ve annesi arasında önemli bir diyalog gelişir. Anne, iyi geceler dileyip tam odadan çıkarken Evi; “Işık biraz daha açık kalabilir mi?” demektedir. Tanrıya ettiği tüm dualar Evi’nin endişelerini gideremez. Küçük kız, biraz daha ışığa

ihtiyaç duyar. Çünkü onun, aslında arınması gereken günahları değil sevgiye ihtiyacı vardır. Konforlu bir ev, yeni mobilyalar, özel bir okul ya da güzel giysiler; Evi'nin içinde beliren duygusal buzlaşmayı giderememektedir. Ailenin, modern bir yaşamı kazanırken kaybetmiş olduğu tüm duygusal ilişkiler; tüketim ile telafi edilir. Baudrillard; “sadece tüm işlevlerin, tüm ihtiyaçların kar terimiyle nesneleştirilmesi anlamında değil, aynı zamanda her şeyin gösterileşmesi yani her şeyin imgeler, göstergeler, tüketilebilir maddeler olarak çağrıştırılması, kışkırtılması, düzenlenmesi gibi daha derin bir anlamda her şey bu mantık etrafında ele geçirildi” (Baudrillard, 2008: 251) demektedir. Evi'nin henüz bir çocuk yaşta karşılaştığı tüm imgeler, göstergeler, tüketilebilir maddeler; bir körlüğe neden olmaktadır. Sennett'in de iddia ettiği gibi göz bir vicdan organıdır. Modern kent yaşamının gösterge bombardımanı yüzünden, Evi'nin hem gözü hem de vicdanı yoğun baskı ve tehdit altındadır.

“Augustinus’a göre, göz bir vicdan organıydı; Platon’a göre de böyleydi; gerçekten de, "teori" sözcüğünün kökü Yunanca theoriadır ve ‘bakma’, ‘görme’ ya da - bugünkü kullanımda, ışıkla fiziksel karşılaşma ve anlamayı birleştiren - "aydınlanma" manasına gelir. Ama bu dinsel görüntü, karanlık bir odada ışığın düşmesine basmakla sağlanan ani ve birebir, aydınlanma gibi değildi. Işık kaynağını bulmak için yaşam boyu bir arayışa girmek gerekirdi” (Sennett, 1999: 24-25).

Bu bağlamdan hareketle Evi; “Işık biraz daha açık kalabilir mi?” dedikçe, annesi lambayı kapatmaktadır. Aniden beliren kararmaları sıklıkla kullanan Haneke de benzer bir şiddeti seyirciye uygular. Yönetmenin seyirciyi hedef alan bu tercihi, onun sinema dilinin estetik yapısını da belirler. Şüphesiz ki; seyirci demek bir toplumsal ilişkiler ağı da demektir. Yönetmen Haneke'nin seyirci ve film ilişkisi üzerine söyledikleri oldukça çarpıcıdır.

“İnanıyorum ki dramanın amacı güven duygunuzu yenileyip sizi eve göndermek değildir. Yunan trajedilerine kadar geriye gittiğimizde bile, sizi eve rahatlamış bir şekilde göndermek hiçbir zaman amaç olmamıştır. Her film manipülatiftir, izleyicisine tecavüz eder. Soru şu ki: Neden izleyiciye tecavüz ediyorum? İzleyicinin bu tecavüz aracılığıyla düşünceli, entelektüel olarak bağımsız olmasına ve bu manipülasyon oyunundaki yerini görmesine uğraşırım. Onun aklına güveniyorum. En iyi ihtimaliyle, film kayakla atlama gibi olmalıdır. Film, izleyiciye yerden havalanma olanağını vermelidir. Zıplayıp zıplamamaksa ona kalmıştır” (Oehmke ve Beier, 2009: 28).

Anna, kocası ve patronunun arasındaki çekişmeden bahsederken; “Georg maçı kazandı!” demektedir. Film bu noktada artık öznel de nesnel gibi fetiş bir görünüme sahip olur. Özne, bir mal gibi alınıp satılabilmenin ötesinde; marka, prestij ve gösteriş ile ilişkilendirebileceğimiz simgesel değerler ile donanır. Biliyoruz ki günümüzde, “birey artık kendini yalnızca şey olarak, istatistik ögesi olarak, success or failure (başarı ya da başarısızlık) olarak belirlemektedir” (Horkheimer, 1995: 46). Georg, fabrikanın yeni patronu olur olmaz kişisel eşyalarını masaya dizer ve zaferini kutlar. Georg’un statü kazanımı, kişisel nesnelerin yer değiştirmesi üzerinden seyirciye aktarılır.

Eski Patron	: Kişisel eşyalarımı almak için uğradım sadece
Georg	: Burada... burada yoklar.
Eski Patron	: Neden?
Georg	: Onları başka bir tarafa koydum. Siz de anlıyorsunuz ki, çalışırken kişisel eşyalarınızı altüst etmek istemedim.
Eski Patron	: Anladım. Peki nereye koydunuz?
Georg	: İnsan kaynakları bölümüne.

Filmde perdeye yansıyan alışveriş sahnesi oldukça önemlidir. Çünkü Haneke, alışveriş merkezlerine hakim olan tempoyu ustaca yakalar. Kamera, tekerlekli alışveriş sepetini takip ederek raflar arasında dolaşır; yakın plan çekimler aracılığıyla ürünler merkeze taşınır. Dondurulmuş bir brokoli, plastik bir jelatin aracılığıyla mikroplardan korunmaya çalışılan ekmek, içki şişeleri, konserve, yağlı kırmızı etler ve bir kısmı çürümüş olan meyveler... Tüm bu ürünler, alışveriş sepetine birer birer doldurulduğunda sıra ödeme yapmaya gelir. Kasiyer, banttan geçen her ürün ile birlikte sağa sola hareket ettirdiği başı ve tempoya uyum sağlamaya çalışan parmakları ile bir robotu anımsatır. Kasiyer tuşlara basar ve mekanik bir ses eşliğinde rakamlar perdeye yansır. Yönetmen Haneke, rakamları kullanarak seyirciyi tüketimin merkezine davet eder. Yükselen rakamların ardında ise yitip giden duyguların varlığı hissedilir. Günlük yaşantının her karesinde karşılaştığımız tüketim, filmde ölümü anımsatan bir trajediye benzemektedir.

“Aklına; bilim ve teknolojisine dayandığı dünyayı giderek hesaplanabilir dolayısıyla da denetlenebilir kılmaya çalışan insan, ulaştığı noktada kendi trajedisini hem yaşamakta hem de izlemektedir. Trajedi seçim gerektirir ve modern insan her şeye rağmen tercihinin amentüsü olan ilerleme

yönünde kullanmıştır. İşte tam da bu nedenle, en çok kaçtığı şeyin içine düşmeye yazgılıdır” (Oğuzhan, 2015: 9).

“Oysa burada neden ile sonuç arasında hiçbir ilişki yoktur. Çünkü günümüzde yeryüzünün yüzeyi sanal/gücül anlamda kodlanıp bir haritaya dönüştürülmüş, hatta gereksiz ayrıntılara kadar belirlenmiş ve tüketilmiş olduğundan; bizde dünyanın bir şeylerin içine hapsedilmiş izlenimi bırakmaktadır” (Baudrillard, 2011: 171).

Yaşam ile ölüm arasındaki çizginin silikleştiği bu noktada; aile radikal bir belirsizliğe doğru sürüklenmektedir. Filmi tam ortadan ikiye bölecek olursak; ikinci bölümün tamamen intihar süreciyle ilişkili olduğunu söyleyebiliriz. Bu bölüm öncesinde sıfır noktasına yaklaştığını gördüğümüz iletişim süreçleri, tamamen kopmaktadır. Nesnelerin imha aşamasına gelindiğinde ise aile, ilk defa ortak bir duygu etrafında, kararlı bir şekilde hareket eder. Uyumsuzluk, yıkım ile dengeye kavuşurken; nesnelerin çektiği bir söyleve benzeyen maddi yaşantı, teker teker ortadan kaldırılır. Aile, tüm birikimini tuvaletin deliğinden içeri atarken; balıkların can çekiştiği sahnede bir an durup düşünmemiz gerekir. Balıklar; daha önce de bahsettiğimiz gibi aileyi, akvaryum ise modern dünyayı temsil etmektedir. Baba; çekiçe akvaryumu parçalarken, küçük kızın hüznü ekrana yansımaktadır. Aile, nesne düzeyindeki temsilini ortadan kaldırarak, balıklar aracılığıyla kendi sonuyla yüzleşir. Bu evrede nesneler tamamen ortadan kaldırıldığı için, artık ardına gizlenebilecek herhangi bir gösterge de kalmaz. Etrafına ölü imgeler yaymakla meşgul bir televizyon, ailenin son halini ayna gibi yansıtır. Nesneler ile örülü tüketim toplumumuzun, ölüm ve simülasyon kavramları ile birleştiği noktada; “Yedinci Kıta”daki aile de sentetik ilaçlar olarak intihar eder. Simülasyon evreninin sinematografik temsiline şahit olduğumuz bu sahneyle birlikte film, bir sona ulaşır.

3.1.2. Modern Toplum ve Teknik - Teknolojik Nesnelerin Etkisi Bağlamında “Benny’nin Videosu” İsimli Filmin İncelenmesi

Benny’nin Videosu / Benny’s Video (1992)

“Duygusal Buzlaşma Üçlemesinin” (Kent Üçlemesi) ikinci filmi olan “Benny’nin Videosu”, yönetmenin ilk filminden tam üç yıl sonra seyirciyle buluşur. Üç yıllık zaman dilimi içerisinde küresel boyutlarda öneme sahip kırılma

anlarının yaşandığına şahit oluruz. Şüphesiz ki bu anlardan en önemlisi; seksenler boyunca sembolik de olsa varlığını koruyan Berlin Duvarının, 1991 senesine geldiğimizde yıkılacak olmasıdır. Bu tarihi olay kitle iletişimi aracılığıyla tüm dünyanın görsel beğenisine sunulurken, iki kutuplu dünyaya ait son nesnel iz de görsel bir şov aracılığıyla ortadan kaldırılır.

Bu tarihi olayı, bir diğer önemli gelişme daha takip eder. 1990'ların modern dünyasında, televizyonun toplumsal varlığı ve kitleye etkisi giderek artmaya devam ederken; video kameralar, video oyunlar, vhs kasetler, bilgisayarlar ve kablolu uydular yaşantımıza dahil olur. Oysa çok önce değil henüz “1980'lerde, mikro bilgisayar ve faks henüz başlangıçtaydı. Kompakt disk henüz yoktu. Minitel henüz bir ilk örnek, RNIS (Hizmet Tümlleştirilmeli Sayısal Ağ) sadece bir kavramdı. Mobil telefon ya da video ancak bir avuç ayrıcalıklının harcıydı” (Vasseur, 1991: 7). 20. yüzyılın sonlarına doğru, tüm bu teknolojik nesneler hızlı bir artış ve yaygınlık gösterir. Böylece, dünya çapında yeni bir devrime yol açtıkları kanısı oluşmaya başlar.

“Her bireyin giderek artan sayıda ve sıklıkta yepyeni hizmet ve programlara kolayca ulaşmasına olanak veren, son zamanlarda ortaya çıkan teknik ve teknolojilerin (video gösterici ve videokasetler, kablolu uydu televizyonlar gibi) yerel ve dünya çapında şebekelere bağlı bir devrime yol açtığı görülmektedir” (Balle ve Eymery, 1991: 7).

Bu yapısal devrimden sonra, öznelere oldukça yakından temas haline geçmeye başlayan teknolojik nesneler; görünür ve hissedilir bir karmaşaya, günlük yaşamın bir oyuna benzemesine (video oyunlar) ve tüketimin çılgınlık seviyesine ulaşmasına neden olurlar.

“Entelektüel açıklaması ne biçim alırsa alsın, postmodernizmin habercisi, son yirmi yılın büyük kent kültürleri olmuştur: İşaretleri, sinemanın, televizyonun ve videonun elektronik gösterenleri arasında, kayıt stüdyolarında ve pikaplarda, modada ve gençliğin benimsediği giyim kuşamda, çağdaş kentin oluşturduğu o dev ekranda, günbegün iç içe geçen, dönüştürülen, ‘çiziktirilen’ bütün o seslerde, imgelerde ve farklı tarihçelerde görülebilir” (Harvey, 1997: 78).

“Benny'nin Videosu”; üçlemenin ilk ayağının bize veda etmiş olduğu sahneyle, yani bir televizyonun ekran görüntüsüyle başlar. Üçlemenin ilk filminde ailenin toplu intiharına tanık olan parazitli ekran görüntüsü, ikinci filmin ismine de zemin teşkil eder. Üçlemenin ilk iki filmini, biçimsel kurallara uyarak birbirine

bağlayan yönetmen Haneke; içerik konusunda da yine ilk sinema filmiyle benzer bir tema üzerine yoğunlaşır. Yönetmenin değinmek istediği temel nokta, “şiddetin çeşitli medyalar tarafından temsili ve istismarıdır” (Cieutat ve Rouyer, 2014: 100).

Filmde karşılaştığımız şiddet görüntülerinden ilki, bir hayvanın ölümü üzerineyken ikinci cinayet; bir genç kız ile genç adam tarafından canlandırılmaktadır. İlk cinayet Baba / Georg, ikinci cinayet ise Oğul / Benny tarafından işlenmektedir. Film boyunca sadece Anna; dehşet, acıma, korkma veya üzüntü gibi duygulara bazen de olsa kapılabilmektedir. Film boyunca tanık olduğumuz manzara; katı, soğuk ve mekanik bir görünüm sergilemektedir. Bu şekilde perdeye yansıtılan “duygusal buzlaşma”, yönetmenin sinematografik tercihleri ile desteklenir. Seyircinin algısını daima kontrol altında tutmak isteyen Haneke; çağın en kafa karıştırıcı nesnelerinden biri olan video kameranın, teknik ve estetik gücünden faydalanır. İlk ölüm sahnesi, video kameranın objektifi aracılığıyla seyirciye aktarılırken ikinci cinayet; video kameranın monitörü üzerinden seyirciye yansıtılır.

“Biz hayvanlara, onların bize olduğundan daha bağımlıyız: Hayvanlar bizim geçmişimiz, biz onların ölümüyüz. Artık var olmadıklarında, hepsini bin bir zahmetle kendi içimizden icat edeceğiz” (Canetti, 2014: 57).

Film henüz başlarken karşılaştığımız şiddet görüntüleri, anlatının devamında karşılaştığımız denklemleri çözmemize yardımcı olur. Michael Lawrence’nin, Michael Haneke’nin Değişmezi dediği “Hayvan(lar)ın Ölümü Üzerinden İnsan(lığ)ın Tasvir Edilmesine” dikkat çekmek gerekir. Sinema tarihi boyunca usta yönetmenler; daima hayvan ölümlerini bir metafor olarak kullanmıştır. Örneğin; “Sergei Eisenstein’ın gerçek tarihi olayların yeniden canlandırılması sırasında, izleyiciyi asıl ölümle yüzleştirmek için hayvan katliamı içeren sahneleri kullandığını hatırlıyoruz” (Lawrence, 2010: 74).

Pascal Bonitzer ise “bugün sinemada -belki de daha genel olarak iletişimde, gösterilerde- yapılan her şey ya da hemen hemen her şey şiddetten ve yalandan, faşizmden, pornografiden kaynaklanır” (Bonitzer, 1995: 54) demektedir. Sinema, televizyon ve diğer kitle iletişim araçları; şiddet gösterisinin alıcısı ve satıcısı

konumundadır. Sahnelenen şiddetin ilk kurbanları ise, tıpkı bu filmde olduğu gibi daima hayvanlar olmuştur.

“1906 da, Danimarkalı Ole Olsen’in cevirdiği ‘Aslan Avı’ filminde, hayvanat bahçesinde emekliye ayrılmış çok yaşlı bir aslan, avcılar tarafından sahiden öldürülmüş ve filme çekilmişti. Hayvanın parçalanması, derisi yüzülmesi tamamen gerçekte olduğu gibi gösterildiği için halkın pek ziyade ilgisini çekmişti. Bu filmde rol alan aktörün daha sonra çevirdiği tarihi eserler de halk tarafından tutulacaktı” (Güvenli, 1960: 34).

Michael Haneke de şiddet görüntülerini kullanarak seyirciyi cezbetme yoluna gider. Seyirci, “suça” ortak edilir ve bu yüzden, çoğu kez, ağır eleştiriler ile karşılaşılır.

“Onları eylemin suç ortağı yapıyorum ve onları da bundan dolayı suçluyorum. Bu hiç hoş gitmiyor. Şiddeti tüketmenin aynı zamanda yardımlık etmek de olduğunu anlamak istemiyorlar” (Asshauer, 2013: 67).

İşlenen suç; insanlığa dair duyguların teknik ilerleme ile birlikte zaman içinde aşınmaya uğraması ve böylece modern insanın, kendi doğasından uzaklaşarak sembolik bir kültüre boyun eğmesidir.

“Sembolik kültür, sembolik olarak tanımlanmış bir insan doğasından yana tavır alarak, bizden hayvani doğamızı reddetmemizi talep eder. Artık gündelik yaşamımızı her zamankinden daha fazla sembolik olan bedensizleşen bir dünya sistemi içinde sürdürüyoruz” (Zerzan, 2013: 16-17).

Marcell Mauss, “insanı ekonomik bir hayvan haline getirenler, bizim batı toplumlarımızdır ve bu çok yakın zamanda olmuştur. (...) insan, çok uzun bir süre insandan farklı bir şey olmuştur ve hesap makinesiyle birleşen bir makine haline gelişi de yeni bir olaydır” (Mauss, 2000: 264) sözleriyle; filmin ait olduğu çağı tek çırpıda tarif etmektedir. Claude Levi Strauss “Mit ve Anlam” adlı çalışmasında, bu sahnelerde birer temsiline şahit olduğumuz modern çatışmalara ilişkin çözüm önerileri sunmaktadır.

“insanlık ile - yalnızca hayvanlar değil, bitkiler de dahil - bütün başka yaşayan varlıklar arasında aşılması imkansız bir uçurumun mevcut olmadığı duygusuna kapılırsak, belki o vakit sahip olduğumuzu düşündüğümüzden daha fazla hikmete ulaşacağız” (Strauss, 2013: 57).

Baudrillard’a göre: “Bizim yazgılarımızla hayvanları hep aynıdır. Bu olay İnsanın, ayrıcalıklı bir varlık olarak Hayvandan önce geldiğini kabul

ettirmeye çalışan insan aklını bozguna uğratan acı bir rövanştır” (Baudrillard, 2011: 182). İnsanların Ortaçağda din adına maruz kaldığı engizisyon / aforoz benzeri bir uygulamaya, çağımızda bilim ve akıl kisvesi altında hayvanlar maruz kalmaktadır. Düşünür; “onları (hayvanları) kötü emellerimize alet edip elektrotlar ve ameliyat bıçaklarıyla tehdit ederken kendilerine zorla itiraf ettirmeye çalıştığımız şey nedir?” diye sormaktadır.

“Eskiden ilâhî akıl nasıl kendini kanıtlama deneyleri yaptıysa, bugün de bilim sürekli benzer deneyleri her yerde tekrarlamaktadır. Bu anlamda hepimiz, üzerlerinde sürekli testler yapılan ve son aşamada her biri akıl (rasyonel) yoluyla açıklanabilecek refleks davranışlar gösteren birer deney hayvanı sayılırız. Sessizlikleri nedeniyle bizim için çözülmesi olanaksız vahşi bir düzeni temsil eden hayvanların dünyasının bilinmezliğine bir son verilerek, reflekse dayalı bir hayvanlık anlayışı geliştirilmeye çalışılmaktadır” (Baudrillard, 2011: 178).

Filmde karşılaştığımız ilk şiddet görüntüsü, işte bu bakış açısıyla perdeye yansır. Hayvanın ölü bedeni, buzdolabının soğuk bünyesine; ölüme dair görüntüler ise videokasetlere doldurulur. Bu durum, tarihsel açıdan çifte bir cinayet girişimi olarak değerlendirilebilir. Sinema perdesinde ölümün dahi yeniden canlandırılabilir ve sınırsız sayıda üretilebilir olması; yalnızca özneye nesne arasındaki ilişkiyi değil, gerçek ile gerçeğin temsili (ölüm ve ölümün temsili) arasındaki zihinsel mesafeyi de tehdit etmektedir. Bu bağlamda filme ait genel atmosferi, bir nesne (video kamera) üzerinden şu şekilde yorumlayabilmemiz mümkündür.

“Video, etkileşimli ekran, multimedya, İnternet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin başkahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçeğe gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık” (Baudrillard, 2002: 151).

Duygusal buzlaşmanın ilk iki basamağı bu çerçeveden hareketle birbirine bağlanır. Ölüm temsilleri topluma bir kanser gibi yayılmaya başladığında, geriye ne toplum ne özne ne de gerçekliğe dair herhangi bir iz kalmaz. Tüketim toplumlarında yalnızca görüntüler değil, tüm diğer toplumsal değerler de Baudrillard’ın kitle adını verdiği soğuk deponun içine istiflenir. Çünkü “kitle bütün sıcak enerjileri emerek nötralize edebilen soğuk bir depodur” (Baudrillard,

1991: 22). “Benny’nin Videosu”nda; ölüp tekrar dirilmişçesine bir izlenim sunan modern dünyanın, soğuk yüzüne şahit oluruz.

Yönetmen Haneke’nin de dile getirdiği gibi, ilk video kaydı ile “hayvanlara uygulanan şiddetle merdivenin ilk basamağındaydık” (Assheuer, 2013: 82). İkinci basamakta şiddetin yüzü bu kez bir insana, çocuk yaşta bir genç kıza çevrilir. Bu evrede Benny, bir takım teknolojik nesneler aracılığıyla akıl almaz bir ölüm tiyatrosu kurgularken, kendi ruh haline de açıklık getirir. Üst üste işlenen cinayetler ile film; erken bir sona doğru hızla ilerlerken, kitle ve kitle iletişim araçlarına dair bir yığın soruyu da akla getirir. Tüm bu sorular ise ancak filmdeki nesneler aracılığıyla çözüme kavuşur.

Filmde işlenen cinayetin faileri, baba ve oğul; mağdurlar ise domuz ve genç kızdır. Cinayete neyin aracılık ettiği ise aynı kesinlik içinde cevaplanamamaktadır. Cinayete aracılık eden nesne, bir silah olabileceği gibi video kamera ya da televizyonun ekranı da olabilir. Burada sinemanın arzuladığı metaforlar devreye girmekte ve nesnenin çok yönlü okumaya fırsat tanıyan yapısı ortaya çıkmaktadır. Biliyoruz ki “sanatçı, nesneyi nasıl göstermek istediğine ilişkin sınırsız sayıda karar verme olanağına sahiptir” (Lotman, 1999: 31) ve “nesne, karşımıza her zaman yararlı ve işlevsel bir şekilde çıkmakta, eylem ile insan arasında bir tür aracı görevini üstlenmektedir” (Barthes, 1993: 171). Filmde temsil edilen tüm nesneler (video kamera, televizyon, videokaset, vb.) hem gerçek hem de mecazi anlamları ile seyirciyi eyleme yani ölüme taşımaktadır. Örneğin video kamera, hem Benny’i cinayet eylemine iten araç hem de ölümü seyircinin gözleri önüne seren teknolojik bir nesnedir.

Bu noktada filmin anlatım gücü belirmektedir. Örneğin, “ilk akla gelen büyük isimler olan Welles, Cassavetes, Bresson ve Bergman, kameranın ilgisini eldeki nesneye odaklayarak, tüm dekoratif biçimsel öğeleri atmaya ve dramatik gerilimin özünü korumaya bilinçli bir çaba göstermişlerdir” (Biro, 2011: 121). Yönetmen Haneke de nesnelerden benzer estetik amaçlar doğrultusunda faydalanır. Kitle iletişim araçlarını, tüketim nesnelerini ve bu film özelinde video kamerayı etkili bir şekilde kullanan Haneke, dramatik gerilime yön vermeye çalışır.

“Ben çoğu zaman, medyanın şiddet temsilinin başlıca anahtarı olan televizyon ile yakından ilgileniyorum. Benim, kolektif gerçeklik kaybımız ve sosyal uyum bozukluğumuz olarak gördüğüm; daha genel ve büyük bir kriz. Yabancılaşma çok karmaşık bir sorun fakat televizyon kesinlikle bu sorunu içermektedir” (Sharrett, 2004: 29).

Biliyoruz ki “göstergeyi, onu yayan nesneye mal etmek, göstergenin yararını nesneye atfetmek, algının ya da temsilin en doğal yönelimini oluşturur” (Deleuze, 2004: 37). Bu noktadan hareketle yönetmen; medya araçları ile ilişkilendirmiş olduğu yabancılaşma kavramı aracılığıyla Benny’nin ruh halini yansıtır. Çünkü “bütün dünyaların birliği, kişiler, nesneler, maddeler tarafından yayılan gösterge sistemleri oluşturmalarında yatar; deşifre etme ve yorumlama olmadan hiçbir hakikat keşfedilmez, hiçbir şey öğrenilmez” (Deleuze, 2004: 13)

“Günümüzde çocuklar görüntülerin gücünü üstesinden gelemeyecekleri bir çağda öğrenmekte ve onlar görüntülerin gücünü nesnelleştirme şansları olmadan, görüntüler onların belleğine yerleşmektedir” (Assheuer, 2013: 2).

İşlevsel niteliklere indirgenmiş sosyal çevre içinde, belirli işlevlere bağlı (bağımlı) bir görünüm sergileyen Benny; gün geçtikçe gerçeklik duygusundan uzaklaşmakta ve doğal düzenle arasına mesafe koymaktadır. Benny, gerçeklik ile arasındaki mesafeyi hızla açarken onun robotumsu tavırları P. Virilio’nun söylediklerini akla getirir. Düşünüre göre; “hız arttıkça özgürlük azalmakta, aygıtın kendi kendine hareket etmesi, sonunda otomasyonun kendi kendine yetmesine yol açmaktadır” (Virilio, 1998: 134). Bu durumda birey (Benny) oyunun (hayatın) dışına itilirken, video kameranın objektifi sanki onun kendi gözüymüş gibi işlev görmektedir. Marshall McLuhan; “video benzeri teknolojiler nergis (narkissos) benzeri bir içe dönüklük oluşturarak, doğal düzenden, doğanın kitabından ayırmak suretiyle bütün insanlık için bir tür psikolojik ölüme yol açabilirler” (McLuhan ve Powers, 2015: 20) demekte ve Benny’nin ruh halini, video kamera teknolojisi üzerinden tarif etmektedir.

Modern toplumlarda nesneler işlevsel açıdan özgürleşirken, kişiler bağımlı hale gelir diyen Jean Baudrillard’a göre; “nesnenin yalnızca işlevsel açıdan özgürleştirildiği bir yerde insanın da ancak bu nesneden yararlanma özgürlüğüne sahip olabileceği söylenebilir” (Baudrillard, 2010: 25). Bu doğrultudan hareketle, Benny’nin sadece gözünün değil bütün bir bedeninin; sahip olduğu teknolojik

nesneler ve sosyal çevre tarafından tehdit edildiğini görürüz. Yani; “modern şehrin, insan bedenini duyarsızlaştırmaya yönelik modern teknolojilerle uyumlu dağınık coğrafyası tarafından”(Sennett, 2008:14) diyebiliriz. Böylece öznenin bireysel varlığı, modern dünyanın ağırlığı altında ezilir ve Benny; işleyeceği cinayetin çok öncesinde, başka bir cinayetin simgesel mağduru haline gelir. Gerçeklik ile arasındaki mesafe tehlikeli bir boyuta ulaşan Benny; akıl ötesi eylemlerde bulunur. Onun ruh hali ise hyper-gerçekliğin acı bir yansımasıdır. Benny’nin bedensel varlığının simgesel bir boyut kazanmış olduğunun en acı ispatı ise; “neden böyle bir cinayet işledin?” sorusuna karşı vermiş olduğu, “bilmiyorum sadece nasıl bir şey olduğunu merak ettim” cevabıdır. Benny, ileri ve geri sararak, bir oyun gibi üzerinde oynadığı domuzun ölüm sahnesinde olduğu gibi genç kızın ölümünde de gerçek ile sahtenin ayırdına varamamaktadır. Biliyoruz ki video kameralar, video oyunlarla birlikte tarih sahnesine çıkmış ve gerçeklik duygusunun sönmesi konusunda çağımızın popüler kültürünü desteklemiştir.

“Sibermekan, sanal gerçeklik ve simülasyon gibi karmaşık kavramları anlama çabaları, popüler kültürle ve özellikle bilgisayar ve video oyunları ile ilişkili olarak yürütülmelidir. (...) sanal ve hayali/imgesel mekanları mesken tutma arzusunun sürüklediği kültürel etkinliklerin de enine boyun incelenmesi gerekmektedir. İmgeler iki boyutlu yüzeylerden üç boyutlu enstalasyonlara geçtikçe deneyimlerin ‘içeriği’ büyük ölçüde popüler kültürün yönelimi ve istikameti tarafından belirlenecektir” (Burnett, 2007: 140).

Popüler kültürünü filmdeki mekansal göstergeleri; Benny’nin sıklıkla gittiği fast-food zinciri ve cinayet gününün gecesinde dahi gitmeyi ihmal etmediği gece kulübüdür. Nesne düzeyinde ise birçok başka gösterge sıralayabiliriz. Kitle iletişim araçlarını ve teknolojik nesneleri bu noktada bir kenara bırakırsak, çalışma masasının üzerinde asılı duran Disneyland şirketinin reklam yüzü Mickey Mouse karakterine ait bir maske ve evin salonunda panoya iştirilmiş olan Andy Warhol’a ait meşhur bir tablo (Marilyn Prints); en dikkat çekenleridir. Benny’nin içinde bulunduğu kültürel yapıya dair iki farklı yaklaşımdan söz edilebilir ve bu yaklaşımlar kısaca şu şekilde özetlenebilir.

“Adorno ve Horkheimer’a göre kapitalist kültür, ifadesini anonim kitle kültürü örneğinde bulduğu üzere, kaçınılmaz olarak toplumsal ve siyasal çözülmeye yol açar. Oysaki Benjamin’e göre, kapitalist kültürün temel eğilimi

yeni bir teknoloji olan mekanik yeniden üretime dayanan kolektif iletişim biçimlerinin yaratılması doğrultusundadır” (Swingewood, 1996: 183-184).

W. Benjamin’in söylemleri, teknik ilerleme üzerinden tüketim kültürü ile temas ettiği ölçüde Benny’nin ruh haline de ışık tutmaktadır. Benjamin’e göre; “Bir zamanlar Homeros’ta, Olimpos Dağı’ndaki tanrıların gözünde bir tür sergi malzemesi olan insanlık, şimdi kendi kendisi için bir sergi malzemesi olup çıkmıştır. Kendine yabancılaşması, ona kendi yıkımını birinci sınıf bir estetik haz kaynağı niteliğiyle yaşatacak boyutlara varmıştır” (Benjamin, 2002: 79). Film boyunca Benny’nin de bundan başka bir şey yapmadığına, yani kendi yok oluşunu estetik bir haz duyarak yaşadığına şahit oluruz. Benny, genç kızı evine davet ederek odasındaki video kameranın karşısına geçirir ve ona bazı video kayıtlarını izletir.

Benny	: Buyur boş bulduğun yere otur.
Genç Kız	: Bu ne?
Benny	: Manzara
G. Kız	: Neyin?
Benny	: Pencerenin
G. Kız	: Canlı mı?

Bu esnada genç kız pencereden dışarı bakar. Ardından Benny: - “İstersen kanalı da değiştirebilirsin” der. Böylece, televizyonun ekranına Benny’nin odası yansır. Benny’nin, odanın dışı ve içi olmak üzere yayın yapan, iki kanallı bir televizyonu vardır. Çocuk yaşta olan Benny, bir oyunun büyüsüne kapılmış gibi davranır ve kendine bazı roller biçtiği açıkça fark edilir. Öyle ki zaten “popüler kültürün, eğer illa ki aranacaksa, kaynağının; insanın hazcılığında, oyunculuğunda araması gerektiğini” (Mutlu, 2004: 32) belirtmemiz gerekmektedir. Benny, bir tür ruhsal çöküntü içerisinde simgesel bir varlığa dönüştüğü ölçüde, kaybettiği çocukluğunu; oyunlar aracılığıyla geri çağırmaktadır.

“Postmodern kimlik, şu halde, rol yapma (role-playing) ve imaj oluşturmak suretiyle, sahnede oyun karakterlerini oynar gibi teatral biçimde kurulur. Modern kimliğin konumu, insanın mesleği, kamusal (ya da ailevi) alandaki işlevi etrafında oluşurken, postmodern kimlik görünüşler, imajlar ve tüketime dayanan, boş zaman faaliyetleri çevresinde oluşur. Postmodern kimlik bir boş zaman ürünü iken ve oyuna, kuralları bozmadan ama rakibin dikkatini dağıtıp, sinirlendirerek oyunu kazanma sanatına dayanır” (Kellner, 2004: 199).

Benny'nin ruh haline dair edindiğimiz tüm bilgiler, onun varlığının kitlesel faktörlere bağlı ve bağımlı hale geldiğini doğrular. Birey için geçerli olanın sistem için de geçerli olacağını söyleyen J. Baudrillard göre; “bir sistemin ulaşabileceği en yüksek tinsel gelişme noktası, her türlü enerji ve haberin kesinlikle ağlar arasında dolaşmaktan başka bir işe yaramayıp duyarsızlık ve ölüme mahkûm olduğu evredir” (Baudrillard, 2015: 130). Bu bağlamda duyarsızlık ve ölüm; öznelere birer mekanizmaya dönüşmekten başka seçenek tanımayan tüketim estetiği üzerinden tekrar tanımlanır. Modern tüketim kültürlerinde ölüm; “her şeyin bir işleve sahip olması ve bir işe yaraması” (Baudrillard, 2002: 298) anlamına gelirken, ölümün burjuva aile yaşantısı ile kuracağı ilişki; M. Haneke filmlerinde karşılaşılan çelişkilerin temel dayanağını teşkil etmektedir.

“Akıldışı cinayetin, akla dayanan düzene (küçük aile yaşantısı) müdahale etmesi engellenir. Canice işleyen akıl, düzenini yeniden kurar. Benzer bir egoizm hem hayvanların katledilmesiyle doğanın tahribinde, hem de televizyon haberlerinin durmadan sözünü ettiği etnik, dini, kültürel katliamlarda sürekli işlerliktedir” (Cheverion, vd, 2014: 19).

Yönetmen Haneke'nin filmin ritmi içinde mekanı ve işlevsel çevreyi nasıl tasarladığını görmek, Benny'nin ruh halinin yansımalarına şahit olmak anlamına gelir. Yönetmenin çizdiği çerçeve aracılığıyla bir sır perdesi gibi gösterilen cinayetler, kişiler üzerinde yoğunlaştıkça kendini açığa vurur. Seyirci, yansımalar ile baş başa bırakılır. Böylece seyirci, sinematografik gerçekliği sorgulaması doğrultusunda teşvik edilir.

“Filmografisi boyunca dünyanın gerçekliğini filmde saptamaya ve yeniden yansıtmaya çalışan, bunun için gerek biçimsel gerekse içerik açısından belirgin bir üslup oluşturan Haneke, diğer yandan bu gerçeklik yansımasına izleyicinin dikkatini çekmek için de belirgin bir çaba göstermektedir. Haneke bir yandan sinemasal gerçekliği oluştururken diğer yandan bu gerçekliği yine kendi elleriyle yıkmaktadır.” (Cheverion, vd, 2014: 77)

Sinemasal gerçekliğin inşası ve bilinçli olarak yıkılması konusunda, Benny'nin Videosu'nda iki önemli örnek ile karşılaşırız. Bunlardan ilki, genç kızın öldürüldüğü sahnede cinayete video kameranin monitörü aracılığıyla şahit olmamızdır. İkincisi ise Benny'nin ailesini ihbar ettiği son sahnede, yaşananlara güvenlik kamerası üzerinden tanık olmamızdır. Bu sahnelerde gerçekliğe, gerçekliğin dolaylı temsilleri üzerinden ulaşırız. Bu türden tercihlerine ilişkin

olarak Haneke: “umarım düşündürücü olmuştur, bir medyaya, yani videoya bir başka medya, yani sinema üzerinden bakıyoruz. Magritte’in, aynada kendisine bakan adam tablosu gibi” (Cieutat ve Rouyer, 2014: 190) demektedir.

Filmin dili, hem karakter çözümlerinde hem de çevre tasvirleri söz konusu olduğunda; göstergeler, metaforlar ve yansımalar üzerine kurulmuştur. Nasıl ki sosyal yapı; filmde kullanılan işlevsel nesneler üzerinden kendini açık ediyorsa, modern bireyin ruh hali de teknolojik nesneler üzerinden seyirciye yansıtılır. Çünkü “teknolojiler de tıpkı sözcükler gibi metafordurlar ve onlarda benzer biçimde kullanıcıyla çevresi arasında yeni ilişkiler kurulana kadar kullanıcıyı dönüştürürler” (McLuhan, 2015: 33). Marshall McLuhan’ın kitle iletişim teknolojileri üzerine tespitleri, çağdaş sinemanın anlatım diline de etki etmiş gibi görünmektedir. Tespit edilen bu karşılıklı etkileşim sonucunda ise Andre Bazin’in ifade ettiği kuramsal zemin ortaya çıkmaktadır. A. Bazin açısından “sinemada anlam yaratmak” söz konusu olduğunda, “Şüphesiz ki yaşam çeşitlerinin bu evrenselleşmesine daha dolaysız bir anlatım aracı uygun düşmektedir. Bu anlatım aracının sözcük hazinesi de aynı derecede somut ve evrensel; Nesne dilir” (Bazin, 1966: 18). Bazin’in burada *yaşam çeşitlerinin evrenselleşmesiyle* işaret ettiği modern durum, kitle kültürümüzle ilişkilidir. Kitleye ve kitleleşmiş özneye, psikanaliz açısından yaklaşıldığında ise yine “nesneleşme” halinin ön planda olduğunu görürüz.

“Kitle bireyin ana özellikleri şunlardır: Bilinçli kişiliğin kaybolarak bilinçsiz kişiliğin egemenliği ele geçişi, duygu ve düşüncelerin telkin ve sirayet sonucu aynı yöne yönelişi, telkinle alınan direktifleri vakit geçirmeden gerçekleştirme eğilimi, yani bireyin artık kendisi olmaktan çıkıp istem gücünden (iradede) yoksun bir otomata dönüşümü” (Freud, 2016: 32).

Sigmund Freud “Kitle Psikolojisi” isimli çalışmasında, “kitle içgüdüsüne ait ilk oluşumlara, aile gibi dar bir çerçeve içinde rastlayabiliriz” (Freud, 2016: 24) demektedir. “Kitleler Psikolojisi” ismini taşıyan kapsamlı çalışmasında “içine girmekte olduğumuz çağ, gerçekten kelimenin tam anlamıyla bir kitleler çağı olacaktır” (Bon, 1997: 11) diyen Gustave Le Bon ise “kitlelerin delil ve kanıtlarla değil, modellerle yönlendirildiğini” (Bon, 1997: 115) iddia etmektedir. Jean Baudrillard açısından; “Hipersimülasyon aracılığıyla bütün modelleri yansıtan kitle (mizahın içkin bir biçimi olan hiperuyumluluk aracılığıyla) onları yok

edebilecek bir güce sahip simülasyon'un hem öznesi hem de nesnesi olmak gibi ters bir işi başarmıştır. Kitleyi, kitle iletişim araçlarının dışında bir yerde aramak boşunadır" (Baudrillard, 1991: 25). Michael Haneke sineması, bu çerçeveden hareketle modern ailenin izni sürerken kitlesellik; yönetmenin filmlerindeki başlıca öğelerden biridir.

Bu bağlamda Baudrillard'ın kitle tanımı; Benny'nin ruh halinde gözlemlediğimiz semptomlar gibi kısa devreler sonucunda hyper-gerçek bir şeye dönüşür. Onun (kitlenin) kısa devreler sonucu yanmış olan anlam kutuplarına ise yalnızca sondajlar aracılığıyla temas edilebilir. Bu doğrultuda kitleyi harekete geçirebilecek tek şey ise terör ve şiddettir. Teknolojik nesnenin metaforlarla kurduğu ilişki; kitlenin, şiddet ve terörle kurduğu ilişkiyle suç ortaklığına girer. Böylece, hem filmin hem de temsil edilen ölümün estetik çerçevesi belirir.

"Nasıl ki tarihte hayranlıklara, dinsel tutkulara, kurban törenlerine ve isyanlara tanıklık eden sıcak kalabalıklar olmuşsa, şimdi de baştan çıkarmaya ve cazibeye kapılmış soğuk kitleler vardır. Onların portresi sinematografik olmak özelliği gösterir ve başka bir tür kurban törenine tanıklık eder" (Baudrillard, 2005: 119-120).

Filmde açıkça gösterildiği gibi bir simülasyon modelinin (ölüm ve cinayet simülasyonları) hem öznesi hem de nesnesi olmak gibi bir role soyunan kitle; seyirciye, şiddet ile ilişki içinde olan bir modern aile manzarası sunmakla kalmaz. Aynı zamanda, bütün bir manzarayı kendi ekranına yansıtan teknolojik nesneyi (televizyon, video kamera vb.) de tarif eder. Bu noktada, Yedinci Kıtadaki aile intihar ederken ailenin televizyonu; televizyonun da aileyi aynı soğuk atmosfer içinde izlemiş olduğu ve hangi tarafın canlı hangi tarafın ölü olduğuna bir türlü karar veremediğimiz o anları tekrar hatırlayalım. Yedinci Kıtada hem aile hem de televizyon, nasıl kitle çerçevesi içinde değerlendirildiyse; bu filmde de video kamera ve Benny, simülasyon evresinin kilit ifadelerinden biri olduğunu gördüğümüz kitlenin anlam çerçevesi içine sığar. Bu noktada üzerinde durulan kitle; Baudrillard'ın dijitallik ile ilişkilendirmiş olduğu, üçüncü ayartma sahnesinde karşımıza çıkan kitledir. Yani; modellerin, simülasyonun ve enformasyonun soğuk dokunsal ayartması dönemine denk düşen kitle tanımımızdır bu.

“Birinci ayartma biçimi, düello mantığıyla; İkinci, diyalektik kutuplar mantığıyla karakterize edilirken, üçüncüsü, dijital bir bağlantıyla karakterize edilir. Birincisinde, kuralın ritüel kültürü, törenselin tiyatrosundaki tutkulu bağlılığın, aktörler arasında canlı sembolik uzamları koruyan bir oyun biçimi ürettiği kültürdür. İkincisinde, yasaya ve sözleşmeye dayalı toplum, aynı zamanda çelişki, sınır aşımı ve devrim toplumdur. Üçüncüsü modellerin, simülasyonun ve enformasyonun soğuk dokunsal ayartması dönemidir; ve klonlamanın kendini ayartmasıdır. Bu soy kütüğe eşlik eden kısa tarihsel taslak, nesne olarak kitleleri iki evrede tanımlar: Birincisi, kitlelerin şiddetle bastırıldığı ve öznelin bu durumu devrimci kitle eylemiyle aşmaya giriştiği, yabancılaşma dönemidir; İkinci, yüksek tüketim ve politik demokrasi koşullarında kitlelerin, (ekonomik ve politik) ticari ayartma oyununa girebilmeleri için öznel arzularla ‘donatıldıkları’ dönemdir” (Gane, 2008: 43).

Bu evrede artık açıkça ifade edebiliriz ki Benny; genç kızı ikizi, klonu ya da öteki sıfatıyla bir ölüm tiyatrosuna davet etmektedir. Böylece Benny, filmde karşımıza çıkan ilk cinayetin bir kopyasını (acı rövanşını) canlandırmak istemektedir. Benny’nin kendi içgüdülerini ve psikolojisini yansıtacak olan aynanın adı ise video kameradır.

“Benliği çekiciliğiyle yıkıma sürükleyen sanrsal bir figürün yaratılmasıyla, narsisizmden iki karşıt süreç doğar: Benlik, Öteki kişide bir sevgi-nesnesi olarak dışsallaştırılabilir ya da Öteki; bir kötülük figürü, egonun bastırıldığı ve bilinçli olarak tanıyamadığı ölüm içgüdüsünün ayna imgesi (mirror-image) olabilir. Freud bu iç görüyü tekinsiz (uncanny) ve haz ilkesi üzerine yaptığı çalışmalarda tam bir bağlama oturtmuştur” (Orr, 1997: 56-57)

Benny ile genç kızın, gerçek bir ölümüne şahit olmak üzerine konuştukları sahne; cinayetten önceki son duraktır. Bu konuşmanın ardından Benny yerinden kalkarak babasının domuzu öldürdüğü silahı alır, genç kıza uzatır ve tetiğe basmasını söyler. Genç kız, tetiğe basmayı reddeder. Benny, genç kıza “korkak” der. Sahnenin devamında ise silah tekrar Benny’nin elinde geçer. Genç kıza doğrultulan silah, bir süre bekledikten sonra genç kızın korkak demesiyle aniden ateşlenir. Böylece film, erken bir sona bağlanır. Filmin daha ilk yarısı bitmeden, yaşanacak her şey çoktan olup bitmiştir. İkinci cinayetten sonra, kameranın çok uzun bir süre yalnızca çürüme sürecine eşlik ettiği görülür. Anne ile çocuk uzak diyarlara (Mısır) tatile giderek olayın hatırasını zihinlerinden silmeye çalışırken, baba evde kalır ve ölü bedeni ortadan kaldırma görevini üstlenir.

3.1.3. Modern Toplumlarda Düş ve Gerçeklik Çatışması Bağlamında “Bir Rüya İçin Ağıt” İsimli Filmin İncelenmesi

Bir Rüya İçin Ağıt / Requiem For A Dream (2000)

Amerikalı yönetmen Darren Aronofsky'nin Bir Düş İçin Ağıt (2000) ismini taşıyan filminin çözümlemesine geçmeden önce, öykünün sinemaya uyarlandığı (filmle aynı ismi taşıyan) kitaptan ve kitabın yazarı Hurbert Selby Jr.'dan kısaca bahsetmek gerekmektedir. Bu doğrultuda, yazarın “Requiem for a Dream” ismini taşıyan kitabına yazmış olduğu önsöz içinden bir bölüme yer vermek istiyoruz. Böylece, filmin dramatik yapısını oluşturan kültürel kodlara etkili bir şekilde erişmemiz mümkün olacaktır. Yönetmen Aronofsky gibi Amerika'nın Brooklyn bölgesinde doğmuş olan Hurbert Selby; kitabı için yazmış olduğu önsözde, anlattığı öykünün ait olduğu toplumsal yapıyı tarif ederken karamsar bir çerçeve çizmektedir.

“Bu kitap, Amerikan Rüyası'nın peşine düşen dört bireyin ve bu çabanın sonuçları hakkındadır. Onlar yüreklerindeki görüşle Amerikan Rüyası'nın illüzyonu arasındaki farkı bilmiyorlardı. İllüzyonun yalanını takip ederek, görülerinin hakikatini deneyimlemelerini olanaksız kıldılar. Sonuçta, değer verilen her şey kayboldu. Maalesef, Amerikan Rüyası için bir ağıtın hiçbir zaman yakılamayacağını hissediyorum; çünkü açıkçası, bana öyle geliyor ki, biz onun vefatının yasını tutma fırsatını yakalamadan o bizi yok etmiş olacak. Belki de zaman beni haksız çıkarır. Bay Hemingway'in dediği gibi: Öyle olabileceğini düşünmek güzel değil mi?” (Selby, 2014: 14).

Yazarın ifadelerinde de karşılaşıldığı gibi hikayeye hakim olan temel çelişki; gerçeklik, yanılsama ve düşsellik üçgeni içinde kendini var eder. Yönetmen Aronofsky'ye göre bu film asla bir “uyuşturucu filmi” değildir. Uyuşturucu kullanımı ve gerçeklikten kaçma isteği gibi belirtiler; karakterlerin içinde bulunduğu kültürel çevrenin bir sonucu olarak ele alınır. Filmde karşımıza çıkan manzaraya ait göstergeler, tüketim kültürünün dinamikleri içinde gizlidir. Bu yüzden, ancak filmde kullanılan tüketim nesnelerine ait estetiğin izi sürülerek, seyirciye sunulan tüm göstergeler çözümlenebilir.

Kendisine yöneltilen, “Neden uyuşturucu temalı filmler yapıyorsun?” sorusuna karşılık; asla uyuşturucuyla ilgili bir film yapmayı istemediğini

vurgulayarak karşılık Darren Aronofsky'ye göre; üzerinde durulması gereken esas nokta, televizyon bağımlısı bir anne rolünü üstlenen Sara Goldfarb'ın öyküsüdür. Yönetmene göre; Oğul Harry, sevgilisi Tyrone ve arkadaşı Marion'un hikayesinin ötesine geçmek ve Sara Goldfarb'ın alışılmadık yaşamına öncelik tanımak gerekmektedir. Sara; herhangi bir şeyin uyuşturucu (drug) olabileceğini seyirciye göstermesi bakımından, filmdeki kilit karakterdir.

“Burada bize gösterilen şey herhangi bir şeyin uyuşturucu olabileceğidir. O illa ki eroin olmak zorunda değil. Televizyon; kahve, alkol, umut ya da sevgi olabilirdi bu şey. Çünkü film, esas olarak, insanların kendi gerçekliklerinden kaçma (uzaklaşma) mesafeleri ile ilgili. Kendi gerçekliğinizden kaçtığınızda, yaşamınızda bir oyuk yaratırsınız. Böylece şimdinizi ve açmış olduğunuz oyuğu doyurmak adına her şeyi kullanırsınız. Örneğin, Harry'nin kolunda oluşan deliğin git gide büyümesi ve sonunda onu yutması gibi” (Dan, 2000: 1)

Aronofsky filmin hikayesini üç bölümde ele alır. Bölümleri birbirinden ayırırken renk ve ton farklılıklarını tercih eder. Biz ise öykünün trajik sonuna dair göstergelere henüz filmin başında şahit olduğumuz için, bölümler (mevsimler) arasında fark gözetmeyeceğiz.

Film, bir televizyon şovunun görüntüleri ile başlar. Ekranı yansıyan; Sara'nın en sevdiği, adeta bağımlısı olduğu programdır. Sunucunun ağzından, “enerji sizinle!” ve bir “kazanan var!” cümleleri işitilir. Yalnızca kısa bir süreliğine de olsa; bir televizyon programının içinde olduğumuzu düşünürüz. Televizyon fişinin prizden aniden koparılmasıyla, gerçekliğe döneriz. Şüphesiz bu noktada gerçeklik; en az TV şovunda karşılaştığımız kurgusalı kadar şüphe uyandırıcıdır. Çünkü “Amerikan yaşam biçimi kendiliğinden kurgusaldır; o, imgeselin gerçeklikte aşılmasıdır” (Baudrillard, 2013: 112). Yönetmen Aronofsky, film boyunca, karakterlerin adeta bir bilim kurguya benzeyen yaşantılarını sorgular ve tercih etmiş olduğu estetik detaylar aracılığıyla filmin temposunu destekler. Tüketimin ritmi artıkça, kamera hareketlerinin ritminde de artış gözlenir. Çekimler arasında ani geçişler yaparak izleyicide şok etkisi yaratan yönetmen Aronofsky; kurgusal ve gerçek arasındaki çelişkiyi, film henüz başlarken ön plana taşır. Yönetmen Aronofsky, anne ve oğulun aynı “ekran” üzerine düşmelerine rağmen kullanılan nesneler aracılığıyla birbirlerinden tamamen ayrılan yaşamlarını; sinema perdesini ortadan ikiye bölerek anlatma

yolunu seçer. Burada ekran, Amerikan yaşamının gerçekliğine denk düşmektedir. Yoksa Sara ya da Harry'nin gerçekliklerine değil. Çünkü onların, gerçeklik duygusundan uzaklaşarak düş görmek istedikleri zaten bilinmektedir.

“Amerikan gerçekliği ekrandan önce de vardı; ama bugünkü duruma bakılırsa, insan ister istemez bu gerçekliğin ekrana bağlı olarak ortaya çıktığını ve dev gibi bir ekranın yansıması olduğunu düşünüyor” (Baudrillard, 2013: 70)

Oğul Harry, her zaman yapmış olduğu gibi yine annesinin televizyonunu satın karşılığında arzuladığı (uyuşturucu) maddeleri almak ister. Burada her iki tarafın (anne ve oğul) aynı duygunun peşinde oldukları; rahatlamak, farklı deneyimler yaşamak ve gerçeklikten uzaklaşmak istedikleri görülür. Darren Aronofsky, “filminde 100’ün üzerinde dijital efekt kullanıldığını” (Kaufmann, 2009: 7) ifade ederken Giovanni Sartori’ye göre; “dijital çağın rahatlığı, uyuşturucunun sağladığı bir rahatlık gibidir” (Sartori, 2006: 44). Eğer ki “dijitallik” ve “uyuşturucu” arasında böylesine bir denklem kurmak mümkünse, yönetmenin sinema estetiğine ilişkin tercihleri ile ele aldığı konu arasında tutarlılık olduğu söylenebilir. Bu doğrultudan hareketle hem televizyonun hem de uyuşturucu maddelerin, gerçeklikten uzaklaşmaya hizmet ettikleri ve karakterin gerçeklik duygusu ile düşsel yaşantıları arasındaki dengeyi tehdit ettikleri söylenebilir. Bir Düş İçin Ağıt; modern insanın asla düşsel deneyimler içinde bulunamayacağını gösteren özel bir filmidir.

Giorgia Agamben’in deyimiyle; “bugün gerçekdışı sayılıp bilgiden çıkarılmış olsa da hayal gücü antikçağda, bugünkü durumun tam aksine bilginin en üstün aracıydı” (Agamben, 2006: 29). Oysa günümüz insanı, tüm düşlerini nesnelere (televizyon, sinema, sentetik maddeler ve diğer teknolojik aletler) devretmiş gibidir. Bu durum her şeyden önce, zihinsel ve kültürel çelişkilere yol açar ve özne bir mekanizmanın parçasına dönüştür. Çünkü “Birey; elinden her türlü ilerlemeyi, maneviyatı, değeri söküp alan ve bunları öznel formlarından çıkarıp salt nesnel bir hayat formuna dönüştüren muazzam bir şeyler ve güçler organizasyonu içindeki bir dişliden ibaret hale gelmiştir” (Simmel, 2009: 317).

Film boyunca kullanılan nesnelerin (ister bir uyuşturucu madde isterse de bir kitle iletişim aracı – televizyon - olsun); seyirciye sunduğu estetik haz, hikaye

ilerledikçe birbirine benzemeye başlar. Bu noktada işlevselliğin temel amacı; zavallı insanları bir nesnenin ya da sistemin işleyiş prensibine tutsak kılmaktır. Modern insan, filmde de temsil edildiği gibi bir zavallı durumuna oldukça kolay şekilde düşebilmektedir. Oğuz Adanır, “zavallı” ve “rehine” arasındaki benzerlik ilişkisine dikkat çeker. Bu bağlamda, “rehine, Baudrillard’ın dediği gibi yaşama ve ölme hakkı elinden alınmış insandır” (Adanır, 2012: 88). Ayrıca, “birilerinin gelip onları kurtarması gerekmektedir; yani bu kurtuluş hakkını onlara ancak teröristler ya da sistem tanıyabilmektedir” (Adanır, 2012: 89). Söz konusu sistemin adı ise; bir uyuşturucu madde gibi modern insanı derinden etkileyen tüketim düzenidir. Bu bağlamda tüketim toplumu, küresel kitle kültürüyle; küresel kitle kültürü ise gösterge - nesne üretimiyle dayanışma kurmaktadır.

“Kendilerinden değişik şekillerde yararlanan bu nesneler aracılığıyla tüketicinin iç dünyası ve vicdanını rahatsız eden şey suç ortaklığı yaptığı toplumsal üretim düzenidir, insan, kendisini bu kadar derinden etkileyen bir toplumsal düzene ciddi bir şekilde karşı koyamaz ve onu değiştiremez” (Baudrillard, 2010: 200).

Filmdeki karakterlerin yaşantılarında ya da dahil oldukları sistemin genel işleyişinde, herhangi bir değişim ve dönüşüm umudu olmadığını açıkça görürüz. Sara, Harry ve diğerlerinin, ne bağımlısı oldukları maddelere ne de onları içten içe yiyip tüketen sisteme karşı durabilecek güçleri yoktur. Böylesine çaresiz bir durumda yapılabilecek tek şey ise; artık geri dönüşü olmayan evreye ulaşmış olan sisteme boyun eğmek ve onun dayatmış olduğu yaşam ritmine uyum sağlamaktır. Çünkü “tüketici insan kendini haz almak zorunda olan şey olarak bir haz ve tatmin işletmesi olarak düşünür” (Baudrillard, 2008: 200).

Bu noktada, “filmde temsil edilen modern yaşantının ritmi nedir?” diye sormamız gerekir. W. Benjamin’e göre; “fabrikada yürüyen şeritle üretimin ritmini belirleyen öge, filmde alımlamanın temeli olmaktadır” (Benjamin, 2002: 224). Yönetmen Aronofsky, W. Benjamin’in kurgu ve montaj üzerine söylemleriyle uyumlu özellikler taşıyan “hip-hop montaj” tekniğini kullanır. Böylece, modern yaşamın ritmini yakalamaya ve yansıtmaya çalışır.

“Aronofsky, seyirciyi kışkırtmak adına montajı kullanır. Onun kullanmış olduğu hip-hop montajda, hızlı kurguya müzik efektleri eşlik etmektedir. Böylece zamanın ve üretimin hızı, hedefinden sapmış ve parçalara ayrılmış bir deneyimi seyirciye sunar” (De Valk, Arnold 2013: 213)

Yönetmenin estetik tercihleri aracılığıyla ekrana yansıyan tüm görüntüler ve anlamlar, bir çırpıda tüketilir. Sinemada *Cyberpunk* türüne ilgi duyduğunu ifade eden Aronofsky’nin çalışmalarında; karakterler; “sibernetik” aşamaya ulaşmış olan kültürel yapılara boyun eğler ve toplumun içine doğru yayılan entropiye karşı duramazlar. Bu bağlamda perdeye yansıyan göstegeler, bir tür nihilizm atmosferi oluşturmaya hizmet eder.

“Baudrillard’ın nihilizm çözümlemesi, on dokuzuncu yüzyıla görüşlerin yıkımı (bu, modernitedir) egemenken, yirminci yüzyıla anlamın yıkımının (postmodernite) egemen olduğunu öne sürer. Bu ikinci aşama, katastrofa doğru giden belirlenmiş bir dünyaya ait nihilizmin ötesindedir. Baudrillard, yirminci yüzyılda, yasa haline gelen şeyin belirsizlik ve rastlantı olduğunu öne sürer” (Gane ve Baudrillard, 2008: 82)

Bu noktada, filmde de önemli bir yeri olan “rastlantıdan” bahsetmemiz gerekmektedir. Bu rastlantısal olay ile birlikte, Sara Goldfarb’ın yaşama umudu doruk noktasına ulaşır. Fakat bu rastlantıyı, belirgin bir çöküş takip eder. Burada üzerinde durduğumuz sahne; Sara Goldfarb’a gelen telefon aramasıdır. Sara Goldfarb, kendisine gelen aramayı bir satış ve pazarlama hizmeti sanmış olsa dahi telefonun ucundaki ses: - “Sadece size televizyonda görünme fırsatı sunmak istiyorum!” demektedir.

Biliyoruz ki “her çağdaş insan filme çekilmek yönünde istemde bulunabilir” (Benjamin, 2002: 35). Sara Goldfarb açısından bu istem, bir varoluş problemidir. Andy Warhol’un “bir gün herkes 15 dakikalığına meşhur olacak” sözleri ile habercisi olduğu modern kehanet; Sara Goldfarb adına da gerçekleşir.

Bu yüzden Sara Goldfarb, gençliğine dair özel anılarla yüklü olan kırmızı elbiseyle ekranda olmak ister. Fakat Sara, zamanla almış olduğu kilolar yüzünden, kırmızı elbisenin içine bir türlü sığamaz. Onun ne kırmızı elbiseden ne de de bağımlısı olduğu televizyondan vazgeçmek gibi bir niyeti de yoktur. Çünkü Sara’ya göre; ancak bu iki nesne bir araya geldiğinde, tüm düşler gerçek olabilecektir. Geçmişte kalan mutlu günleri hatırlatan kırmızı elbise ve artık

gündelik gerçekliği haline gelmiş olan televizyon programı; muhakkak aynı noktada buluşmalıdır. Jean Baudrillard, “eski nesne her zaman bir aile portresi gibi algılanmıştır” (Baudrillard, 2010: 94) demektedir. Sara’nın da kırmızı elbiseyi dolabından çıkarmadan önce aile fotoğrafına son bir kez bakmayı ihmal etmediği görülür. Sonuçta; “kimi nesneler şimdiki zamanı, kimileri ise geçmişini anlamamıza yardımcı olurlar. İster yeni isterse eski olsun her biri ‘eksikliği hissedilen’ bir şeye tekabül etmektedir” (Baudrillard, 2010: 103).

Bu noktada çözüm yine sistemin içinde aranır ve Sara, zayıflamak adına bazı ilaçlar almaya başlar. Harry’nin bağımlısı olduğu yasadışı uyuşturucular ile Sara’nın kullandığı yasal ilaçlar arasında yine işlev açısından hiçbir fark yoktur. Oğul Harry, bir bağımlı gibi dişlerini sıkıldığını ve oldukça garip hareketler sergilediğini gördüğünde; “dibe vuracaksın!” diyerek Sara’yı uyarır. Bu sahneden sonra, gerçekten de belirgin şekilde çöküşe şahit oluruz. Böylece film, kış mevsimine doğru ilerler.

“Batılı mantığın sınırlamaları, bizim ardışık ilişkiler duyumuza, mantık işi görselliğe bağlıdır. Başlangıçta dikkate alınan ara zemin ise giderek dışlanmıştır. Ya odur ya ötekidir. Eğer kültürünüz sizi göze önem verme yönünde besliyorsa, beyniniz herhangi bir başka duyu eğilimine eşit ağırlık vermekte zorlanır. Yalnızca görsel faraziyelerin tuzağına düşersiniz” (McLuhan, 2015: 80).

Bu evrede Sara’nın yaşamı, *McLuhancı* anlamıyla “tele-varoluş” aşamasına geçmiştir. Sara açısından her şey sembolik, her şey uçucu ve şüphe uyandırıcı olabilir. Yönetmen Aronofsky, karakterlerin etrafını saran nesneleri deforme eder. Nesneleri dönüştürür ve onlara soyut görünüm kazandırarak seyirciyi büyüler. Buzdolabı kendiliğinden hareket eder, havada uçan yiyecekler Sara’nın etrafını sarar ve film; korku öğeleri baskın olan bir bilimkurguya benzemeye başlar. Gün geçtikçe öznelerin gündelik yaşamlarından uzaklaştığını gördüğümüz gerçeklik duygusu; her şeyin bir sembole, göstergeye dönüştüğü bu evrede tamamen ortadan kaybolur. Neil Postman “Televizyon Öldüren Eğlence” isimli çalışmasında; “elektronik medya sembolik ortamın niteliğini kesinkes ve dönüşümü olmayan bir biçimde değiştirdiğine göre biz de kritik bir aşmaya ulaşmış durumdayız” (Postman, 2012: 38) demektedir. Filmde, söz konusu kritik

aşamaya ilişkin göstergelere sıklıkla rastlarız. Öznelde zihinsel boyutta çöküntüler görülür ve gerçekliği algılama yetileri kaybolur.

“Fiziksel gerçeklik, insanın sembolik faaliyetlerindeki gelişmelerle orantılı olarak geri çekiliyor gibidir. İnsan, şeylerin kendileri ile ilgilenmek yerine, bir bakıma durmadan kendi kendisiyle konuşmaktadır. İnsan dilsel biçimler, sanatsal imgeler, mitsel semboller ya da dinsel ayinlerle kendi etrafına öyle bir zar örmüştür ki, yapay bir aracın dolayımı olmadan hiçbir şey göremez ya da bilemez” (Ernst Cassirer’den Aktaran, Postman, 2012: 19).

Bu bağlamdan hareketle filmde karşılaşılan temel çelişkilerin, modern insanın algı mekanizmalarıyla yakından ilişki içinde olduğunu görebiliriz. Çünkü James Retson’un, McLuhan’ın “Understanding Media- The Extensions of Man” isimli eserine yazmış olduğu önsözde ifade etmiş olduğu gibi; “her kültür, her çağ kendi gözde ağılama ve bilgilenme modeline sahiptir ve bu modeli her şeye, herkese dayatır” (McLuhan, 1994: 5). Ayrıca, “doğrudan deneyim sağlayan araçlarımız mükemmelleştikçe, algılamakla bilmeyi ve anlamayı bir tutma tehlikeli yanılsamasına daha kolayca düşeriz” (Arnheim, 2002: 165).

Zihinsel faaliyetlerin, algılama mekanizmalarının ve gerçeklik duygusunun; tamamıyla darmadağın olduğu bir dünyanın (modern dünya) sinematografik temsilini üretmek isteyen Darren Aronofsky; seyircinin algılarını manipüle etmek için teknolojiye dayanır. Tercih etmiş olduğu kamera hareketleriyle içeriğe hakim olan karmaşayı ve bedenin izolasyonunu vurgular. Bu noktada algının evreni, klasik akıl yürütmenin sınırlarının dışına taşar. M. Merleau Ponty’nin henüz 20. yüzyılın başlarında dile getirdiği gibi “algı evreni, bilimin evrenine dönüştürülemez” (Ponty, 2006: 12) ve “gündelik algımız bir nitelikler mozaığının değil, birbirinden ayrı nesneler bütünüdür” (Ponty, 2006: 25,26).

Böylece, karakterlerin tamamıyla tüketim kültürüne boyun eğdiklerini gördüğümüz akıl ötesi bir yapılanma içinde; hem sayısı sınırsız boyutlara ulaşan nesne üretiminin toplumsal sonuçlarını hem de üretilen bu nesnelerin öznelere dayatmış olduğu gerçeklik yanılsamasını, modern bilim ve akıl doğrultusunda, açıklayabilmemiz zorlaşır. Çünkü Lewis Mumford’a göre “soyutlanabilir kısım ve fragmanlara dair bilgimiz, sonsuz derecede rafine ve mikroskobik hale geldikçe, parçaları birbirleriyle ilişkilendirme ve bunları rasyonel faaliyetler odağında

toplama kabiliyetimiz yok olmaya devam edecektir” (Mumford, 1996: 314). Çağımızın bilimsel ve teknolojik gelişmelerinin büyük bir kısmı; modern insanın, modern gündelik yaşamı kavramasına engel olmaktadır. Bu yüzden yönetmen Aronofsky’nin filmleri;

“Beden ve zihin arasında gergin çatışmalar, bedensel yaralanmalar ve bilişsel bozukluklar ile doludur. İnsanoğlunun uzantıları (extensions of man) olarak görülen; televizyon, bilgisayar ve mikroskop gibi teknolojiler, bedensel deneyimler ile bir birleşim kurmaktadır. Bu doğrultuda yönetmen Aronofsky, duygu ve beden birlikteliğini yansıtmayı hedefleyen sinematografik bir tekniğin yaratıcısı olmuştur” (Laine, 2015: 2).

Filmin bölümleri yazdan kışa doğru ilerlerken bir yığın soru, seyircinin etrafını sarmakta ve yansıtılan kaos derinleşmektedir. Çünkü filmde toplumsal aklın, dolayısıyla özelliğin sonu gelmiş gibidir ve her karakter yalnızca ölüme ve çürümeye mahkûm kılınmıştır. Biliyoruz ki bizim modern kültürümüz açısından, “anlam artık toplumlarımızı sürükleyip götüren ideal çizgi olmaktan çıkmıştır” (Baudrillard, 1991: 13). Tüketim kültürünün yapısal dinamikleri, öznelere derinden etkilemektedir. Yani, ”eskiden nesneler insanın yaşam ritmine boyun eğereklerken, günümüzde düzensiz bir şekilde ortaya çıkan nesneler bu yaşam ritimlerini insanlara dayatmaktadır” (Baudrillard, 2010: 71). Filmde olup biten her şey, işte bu dayatmanın sinematografik bir göstergesidir. Böylesine bir toplumsal yapılanmanın resmini, kamerası aracılığıyla çizmek isteyen Aronofsky; herhangi bir kurtuluş umuduna asla fırsat tanımamaktadır. Yönetmenin filmlerinde karakterler olabildiğince dibe vurur ve dibe vuruşun bir sonucu olarak parçalara bölünür. Harry’nin bedeninden ayrılan kolu, parçalanmanın gösterge düzeyindeki bir ispatıdır. Filmdeki diğer karakterlerin bedenleri ise; görece bir bütünlük içinde kalmış olsalar dahi, cenin pozisyonu olarak ana rahmine geri dönme isteklerini dışa vururlar. Aronofsky, yabancılaşmanın ve bunalımın gözle görülür temsili olarak bu türden sahneleri sıklıkla kullanır. Yönetmen Aronofsky, sinemanın en önemli anlatım tekniklerinden biri olan yabancılaşmayı; etkili şekilde kullanır.

“İnsan ve doğanın özgür olmayan bir toplum tarafından oluşturulmaları ölçüsünde, bastırılmış ve çarpıtılmış gizlilikler ancak yabancılaştırıcı bir biçimde sunulabilir. (...) – ve ancak yabancılaşma olarak sanat bilişsel işlevini yerine

getirir; başka herhangi bir dilde iletilebilir olmayan gerçekleri iletir” (Marcuse, 1997: 20).

“Bir Rüya İçin Ağıt” isimli filmde seyirciye gösterilen yabancılaşma, şüphesiz ki eski klasik anlamının ötesine geçmiştir. 20. yüzyılın sonuna yakışır şekilde teknolojik bir karaktere bürünmüştür. Filmde temsil edilen yabancılaşmayı; mekanikleşme, otomatikleşme ve küreselleşme süreçlerinden ayrı düşünmemek, tüketim kültürüne ait temel noktaları göz ardı etmemek gerekir. Çünkü modern toplumlarda; “teknik devrim, ekonomik akıl yürütmenin temellerini sarsan bir dönüşümü peşinde sürüklemektedir” (Gorz, 1985: 52).

Bu yüzden filmin ilk yarısından sonra karşılaştığımız, adeta bir bilimkurguyu anımsatan sahneleri anlamak oldukça zorlaşır. Film bir sona doğru ilerledikçe seyirci; düşsellik ve gerçekliğe ilişkin görüntüler ile karşılaşır. Fakat yönetmen Aronofsky, seyircinin zihninde oluşan sorulara asla tatmin edici cevaplar üretmez. Onun başvuracağı yöntem; mevcut sorunları derinleştirmek ve bu sorunlar arasında gidip gelen bir denklem kurmaktır. Böylece seyirci, modern anlatının içine dahil olur ve kendisini filmin bir parçası olarak görür. Bu modern estetik anlayış doğrultusunda film üreten Aronofsky; modern nesneleri doğru şekilde, doğru yerlerde kullanır ve kendi oyun kuralları doğrultusunda perdeye yansıtır. Çünkü artık “nesneler ve metalar konusunda üretilen fiziksel ve metafiziksel açıklamalardan sonra sıra patafizik açıklamalara yani göstergeler ve işlemsellik konusunda çekilecek patafizik bir söyleve gelmiştir” (Jean Baudrillard, Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo, Yayınlanmamış Çeviri, çev. Oğuz Adanır). Sinema bu türden söylevler üretmek adına eşi bulunmaz modern bir sanattır. Yönetmen Aronofsky sinemanın bu büyümlü gücünü, film boyunca etkili bir şekilde kullanır.

3.1.4. Nesne, Arzu ve Tüketim İlişkisi Bağlamında “Arzunun O Belirsiz Nesnesi” İsimli Filmin İncelenmesi

Arzunun O Belirsiz Nesnesi / Cet obscur objet du désir (1977)

Sürrealist yönetmen Luis Bunuel’in son filmi, “Arzunun O Belirsiz Nesnesi” tıpkı yönetmenin diğer filmleri gibi sinemada klasik anlatımın sınırlarını aşar ve olabildiğince düşsel özellikler taşır. Bu bağlamda filmi, akılcı süreçlere boyun eğen bir anlatıdan öte bir rüya gibi ele almakta fayda vardır. Andre Breton sürrealizmin tanımını yaparken; “estetik veya ahlaki kaygılardan arınmış olarak, mantık tarafından uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı, düşüncenin kendini ortaya koyduğu bir düzlem” (Breton, 2009: 31) demektedir. Breton’un sürrealizm tanımı; rüya görme halinin çoğu özellikleriyle benzerlik gösterir ve Luis Bunuel’in hikayeyi perdeye yansıtırken başvurmuş olduğu stratejiyi de kaba hatları ile tarif eder.

Yönetmen Bunuel’in, bu rüya – filmin hikayesine dahil ederek ona bir takım incelikler kazandırdığı diğer kavramlar ise; nesne ve arzu şeklinde özetlenebilir. Bu kavramlar sayesinde film; düşsel özellikler taşıyan bir oyuna dönüşür. Böylece filmi; rüya, nesne, arzu gibi kavramlar arasında gidip gelen bir şiire benzetebilmek de mümkün olur. Jean Baudrillard’ın; “birincil süreçler ve düşlerin yanı sıra işlevsel düzenlemelerin de yapısını bozan öznel bir şiir” (Baudrillard, 2009: 246) sözleriyle tanımladığı gerçeküstücülük: “İnsanın çevresindeki nesnelerle iç içe geçmişliğini olabilecek en uçuk şekillerde bir araya getirip, (...) özne ve nesnenin giderek birbirlerinden nasıl koptuklarını görüntülemekte ve göstermektedir” (Baudrillard, 2009: 246). Son filminde Luis Bunuel’i işte böylesine bir çaba içinde görürüz. Bu yüzden, filmin derinlemesine çözümlenmesine geçmeden önce, Carl Gustav Jung’un ifadelerine başvurmak ve bilinçli akla yatkın bir hikaye ile rüya niteliği taşıyan bir anlatı arasındaki farkları vurgulamak istiyoruz. Çünkü söz konusu bu farklar; hem filmin dramatik yapısıyla hem de çözümlemenin genel karakteriyle yakından ilişki göstermektedir.

“Bilinçli akılla anlatılan bir öykünün bir başlangıcı, bir gelişimi ve bir sonu vardır. Bu kural rüya için geçerli değildir. Rüyanın zaman ve mekan boyutları farklıdır. Rüyaı anlamak için onu, tıpkı insanın eline aldığı bir nesneyi

iyice anlayıncaya kadar evirip çevirmesi gibi, çeşitli taraflarından incelemek gerekir” (Jung, 2009: 28).

Öyleyse artık, Luis Bunuel’in bu filminin; klasik anlamda bir başa, gelişmeye ve sona sahip olmadığını açıkça ifade edebiliriz. Filmde başlangıç ve son, estetik açıdan birbirleri ile buluşarak kaynaşır. Böylece film, daha çok bir çember gibi kendi içine kıvrılır. Bu nedenle filmi bir nesne gibi evirip çevirebilir ve olabildiğince çok noktadan ele alarak inceleyebiliriz.

Bu bağlamdan hareketle, filmin sıra dışı hikayesinde belirleyici role sahip olan kadın karakterin; bir nesne gibi seyirciye sunulmuş olduğunu ifade edebiliriz. Bu noktada kadın karakter; oldukça belirsiz özelliklere sahiptir ve arzusun belirsiz nesnesidir. Yönetmen Bunuel, kadın karakterin iki farklı oyuncu tarafından canlandırılmasını sağlayarak; söz konusu belirsizliğe, sürrealizme yaraşır alaycı bir tutum kazandırır.

Kadın karakter, iki farklı isim tarafından canlandırmış olmasına rağmen ne hikayenin akışında ne de Mathieu’nun davranışlarında herhangi bir değişim gözlenmez. Bu durum, kadın bedeninin bir burjuva erkeğin bakışında nesne - göstergeye dönüşmüş olduğunun en güçlü ispatıdır. Conchita’nın bedenini bir tüketim nesnesi gibi arzulayan Mathieu’nun saplantılı davranışları; zamanla kendi kendisini ruhsal açıdan tüketmesine neden olur.

Ulus Baker’in ifade ettiği gibi biliyoruz ki; “arzu gerçekten yaşamın temel unsuru, elemanı gibi, neredeyse özü gibi görünmektedir ve kuşkusuz sanatsal üretim de, bilimsel üretim de, felsefi üretim de bunun dışında asla düşünülemez” (Baker, 2014: 14). Fakat filmde temsil edilen arzulama sürecinin, tek başına ne bilimsel ne felsefi ne de sanatsal nitelikler taşıdığını iddia edebiliriz. Burada karşımıza çıkan arzu; tüm bu kavramları hem içeren hem de dışlayan bir cinsel sapkınlığa benzetilmektedir. Bu sapkın tutum ise kadın bedenini parçalara ayırarak, özellikle bir noktaya odaklanmaktadır. Jean Baudrillard, bu nesnel sapkınlığı tanımlarken parçalanma ve bölünmeler üzerinde özenle durmaktadır.

“Cinsel sapkınlık da ötekinin vücudunu yekpare bir özgün arzu nesnesi şeklinde değil, değişik bölgelerin bir araya gelmesiyle oluşan bir vücut şeklinde algılanmaktadır. Başka bir deyişle ötekinin bedenini çeşitli erotik bölümlerden

oluşan bir paradigmaya dönüştürüp aralarından yalnızca biri üzerinde yoğunlaşarak onu arzulamaktadır” (Baudrillard, 2010: 124)

Bu noktada, söz konusu parçalanmalara ve bölünmelere hikayeden bir örnek vermemiz gerekirse; kadın ve erkek karakter arasında gelişen çarpıcı bir diyalogun varlığından bahsedebiliriz.

K: Sana bir şey soracağım.

E: Sor.

K: Neden benimle sevişmek istiyorsun?

E: Sana yakın olabilmek için, çünkü seni seviyorum.

K: Ben de seni. Ama sevişmek istemiyorum. Beraberiz. Bana sarılıyorsun, sana dokunuyorum. Bacaklarım, ağzım ve göğüslerim senin. Neden sevişmek istiyorsun?

E: Çünkü bu doğal bir şey. Aşıklar bunu yapar.

K: O zaman normal olmadığımı düşünüyorsun.

E: Gidelim.

Bu sahnede, kadın karakterin yalnızca erkeğin bakışı altında değil kendi bilinç yapısı içinde de bedenini bir parçalar ve bölümler toplamı olarak algıladığını görmek mümkündür. Çünkü film boyunca yönetmenin üzerinde durduğu temel mesele; kadın - erkek ayrımı değil, içinde yaşadığımız toplumun kültürel yapısıdır. Biliyoruz ki ilkelerde; “zihinsel olarak maddi bir varlığa işaret etmediği için, bedene karşı ne bir sahiplenme ne de egemen (günümüz modern toplumlarında olduğu gibi) olma duygusu gelişmiştir” (Saliji, 2009: 48). Dolayısıyla modern anlamıyla bir arzu ve cinsellik anlayışından da söz etmek imkansızdır. Çünkü “insanların düşünme tarzlarıyla birlikte arzu, her zaman belirli bir toplumsal alan tarafından ve onun içinde üretilir” (Godchild, 2005: 320).

Oysaki günümüzde beden sahiplenilir, egemenlik talep eder ve egemen olur. Bu beden algısı aracılığıyla dönüşen algılarımız ise yine tüketim estetiği tarafından şekillenir. Tüketim kültürü ile birlikte artık; “günümüzde tüm arzular, projeler, istekler, tutkular ve ilişkiler satılabilmek ve tüketilebilmek için soyutlanmak (ya da somutlaşmak), yani göstergeler ve nesnelere benzemek durumundadırlar” (Baudrillard, 2010: 242). Modern tüketim kültürünün bize sunmuş olduğu bu manzaranın en yalın özeti ise yine kadın bedeni üzerinden

temsil edilir. Bu bağlamda Henri Lefebvre'nin modern gündelik yaşam içinde kadının konumu üzerine söylemleri, oldukça dikkat çekicidir.

“Kadınlar gündeliklik içinde hem öznedirler, hem de gündelik hayatın kurbanıdır, dolayısıyla nesnedirler, ikamedirler (güzellik, dişilik, moda, vs.); üstelik, ikamelerin çoğalması kadınların aleyhinedir. Kadın aynı zamanda hem alıcı hem de tüketicidir; hem metadır hem de metanın simgesidir (reklamlardaki çıplak beden ve gülümsemesidir). Gündelik hayat içindeki belirsizliği (ki bu gündelikliğin ve modernliğin parçasıdır), anlamaya giden yolu onlara kapatır” (Lefebvre, 2007: 87).

Tüm bu söylemlerin, filmin hikayesi içindeki kadın ve erkek karakterlerin sahip olduğu konumları da özetlediği söylenebilir. Burada kadın ve erkek ilişkisi üzerinden temsil edilen; nesne – özne çatışmasıdır. Bu çatışmada öznenin değil nesnenin belirleyici ve yön verici bir üstünlüğe sahip olduğunu ayrıca belirtmemiz gerekmektedir. Nesne konumundaki kadın; daima, arzulayan özne konumunda duran erkeği baştan çıkarabilmektedir. Böylece köle – efendi arasında gelişmesi beklenen klasik ilişki, bir anlamda tersine çevrilirken; eve hizmetçi sıfatıyla gelen Conchita, evin efendisini baştan çıkarmaktadır. Fredrich Nietzsche'ye göre; “canlılar dünyasında olagelen her şey bir boyun eğdirme, bir efendi olmadır; öte yandan tüm boyun eğdirmeler ve efendi olmalar da o zamana kadarki ‘anlam’ı ve ‘amaç’ı zorunlu olarak bulanıklaştıracak ya da bütünüyle silecek birer yeniden yorumlama, yeniden düzenlemedir” (Nietzsche, 2011: 73).

F. Nietzsche'nin üzerinde özenle durmuş olduğu, arzu aracılığıyla anlamın ve amacın bulanıklaşmasına ilişkin durum; filmin dramatik yapısı içinde de baskın şekilde hissedilmektedir. Bu noktada yönetmen Bunuel, yalnızca klasik anlamda efendi köle ilişkisini kullanarak anlamı ve amacı yerinden etmez. Efendi köle ilişkisinin yanı sıra, arzu ve nesne gibi tanımlanması oldukça güç olan modern kavramları da anlatının içine dahil eder. Böylece film, felsefe ile ilişki içine girer; şiirsel, düşsel ve masalsı özellikler gösterir. Filmi, seyircinin gözünde hem anlaşılması güç bir konuma taşıyan hem de ona sahip olduğu anlamı ve güzelliği aşıl原因an da yine bu masalsı anlatımdır. Çünkü gerçeküstücülere göre; “masalsı olan her zaman güzeldir, masalsı olan herhangi bir şey güzeldir, aslında yalnızca masalsı olan güzeldir” (Breton, 2009: 19).

Bu bağlamda Bunuel'in filminde karşılaştığımız masalsı anlatımın; mutlu sonla biten bir anlatıya işaret etmediğini de belirtmek gerekmektedir. Yönetmen, filmin dramatik yapısı içinde gerçeküstü öğeleri kullanarak oluşturduğu masalsı atmosferi; modern tüketim kültürüne ait göstergeler ile harmanlar ve düş kırıklıklarının baskın olduğu bir manzara inşa eder. Bu evrede düş kırıklığının anlamı; modern insanın nesnel yazgısıyla açıklanır. Çünkü modern insanların mutluluğu; eğlenmek ve haz duymakla yakından ilişkilidir. Çoğu zaman eğlenmenin ve haz duymanın altında ise almanın, tüketmenin çekiciliği yatmaktadır. Erich Fromm, "Dünya bizim açlığımızı giderecek büyük bir nesne, bir elma, bir şişe, bir memedir, biz durmadan emer, bir şeyler bekler ve umarız ve sürekli düş kırıklıklarına uğrarız" (Fromm, 1985: 88) demektedir.

Mathieu'nun, film boyunca defalarca içine düştüğünü gördüğümüz trajikomik durum; bu türden bir düş kırıklığına benzemektedir. Mathieu'nun arzusu, hedefe giden yolda başarısızlığa uğradıkça katlanmakta ve Mathieu; peşine düştüğü bu arzu uğruna ruhsal açıdan tükenmektedir. Çünkü "tüketimin kendini aşıp geçmek ya da şu andaki görünümünü sürdürebilmek için hiç durmadan yinelenmek, yani yaşamsal bir amaca benzemek durumunda olduğu söylenebilir" (Baudrillard, 2010: 246). Yani Mathieu artık hayatta kalmak ve yaşamaya arzu duymak için Conchita'ya bağımlıdır. Belirsiz ve karanlık özelliklere sahip olsa dahi, herhangi bir arzusun peşinden koşmak; modern insanın umut dolu bir yaşam sürebilmesi için gereklidir. Bu bağlamda Bauman; "arzulamak yetmez; arzuyu gerçekten arzulanır kılmak ve böylece arzudan zevk almak için, kişinin arzulanen nesneye yaklaşabileceğine dair makul bir umut taşıması gerekir" (Bauman, 2012: 89) demektedir.

Mathieu'nun yaşamaya ve arzulamaya devam etmesi için ihtiyaç duyduğu umut ve enerji; Conchita tarafından, belirli periyodlarla ona aşılır. Conchita, Mathieu'ya adeta aşıkmişçasına ilgi göstermekte; bir takım vaatler sunmakta ve onun pembe düşler kurmasını sağlamaktadır. Yani, modern tüketim kültüründe nesne özneyi nasıl baştan çıkartıyorsa; Conchita da Mathieu'yu aynı şekilde cezbeder. Çünkü biliyoruz ki "tüketim toplumu olarak da adlandırılan bu

muazzam şirket yalnızca mal değil, aynı zamanda sıcak insani duygular da üretmektedir” (Baudrillard, 2010: 249).

Böylece, modern toplumlarda üretilen ikili ilişkiler içerikten yoksunlaşır ve yalnızca “nesne – göstergeler” tarafından yönetilir. Kaybedilen duygular, modern estetikle; gerçeklik algısı ise gösteri ve tüketimle telafi edilir. Bu duruma örnek olarak; Conchita’nın bir hazine olarak görüp türlü bahaneler ile Mathieu’dan sakladığı bedenini, onu izlemeye gelen seyircilerin beğenisine cesurca sunmuş olduğu sahneler gösterilebilir. Bu bağlamda, Yönetmen Bunuel’in filminde “arzunun belirsiz nesnesi” olarak temsil ettiği kadın bedeni; hem bir meta hem de bir gösteri / gösterge niteliği taşır. Böylece kadın bedeni, modern nesnelerin yön verdiği tüketim ideolojisine hizmet eder. Jean Baudrillard’ın ifadeleriyle; “bedenin ve nesnelerin bu türdeşliği, bizi yönlendirilen tüketimin derin mekanizmalarına götürür” (Baudrillard, 2008: 157).

Böylesine derin, anlaşılması güç mekanizmalar üzerine inşa edilen film; yine bir başka teknik mekanizmanın aniden infilak etmesi ile son bulur. Film boyunca birkaç kez daha gerçekleştiğine şahit olduğumuz silahlı ve bombalı eylemlerin sonuncusu ise bu defa, Conchita ve Mathieu’yu hedef alır. Bu son sahne ile birlikte Yönetmen Bunuel; perdeye yansıttığı belirsizlikler ve düşler ile örülü hikayesini, yine aynı ölçüde belirsiz ve beklenmedik bir sona bağlar. Böylece, seyircinin perdeye yansıyan rüyayı bütünüyle çözmesi ve onu bir tüketim nesnesi olarak tamamıyla ele geçirmesi engellenir. Biliyoruz ki “arzu’nun keşfi seyirciye bırakıldığı ve dolaylı kılındığı ölçüde filmin estetik düzeyi yükselmekle ve filmde alınan haz artmaktadır” (Adanır, 2003: 71).” Arzunun O Belirsiz Nesnesi”ni, sinema tarihinde önemli bir noktaya taşıyan temel unsur da budur. Yani hem Mathieu’nun hem de seyircinin, film boyunca bir türlü doyuma ulaşmayan elde etme ve tüketme arzusudur.

SONUÇ

Rene Descartes'ın gençlik eseri olan “Aklın İdaresi İçin Kurallar” kitabının 9. Maddesi; “düşüncemizin bütün kuvvetlerini az önemli ve en kolay nesnelere doğru çevirmeliyiz ve onlar üzerinde doğruyu açık ve seçik görmeye alışincaya kadar uzun uzadıya durmalıyız” (Descartes, 1945: 46) başlığını taşır. Fakat bilindiği gibi R. Descartes'ın bu satırları kaleme aldığı 17. yüzyıla ait toplumsal yaşam ve nesneler, 20. yüzyıla ait toplumsal yapı ve nesneler ile kıyaslanamayacak derecede değişim ve dönüşüm göstermiştir. Söz konusu değişim ve dönüşümler ise hem biçim hem de içerik açısından bir dizi önemli farklılıklardan oluşmuştur. Bu yüzden çalışmanın araştırma başlıklarını belirlerken dikkat ettiğimiz ana ayrım, işte bu önemli toplumsal - nesnel farklılıkların göz önünde tutulmasına yöneliktir.

Bu bağlamda çalışmanın ilk bölümünde, çoğunlukla 19. ve 20. yüzyıla ait gösterge – nesneler üzerine araştırma yapmak tercih edilmiştir. Bu sebeple ilk olarak modern toplumlarda üretilen nesnelerin görevleri ve işlevleri incelemiş; böylece “nesne ve kültür” arasındaki ilişkiye dikkat çekebilmemiz ve teknik – teknolojik nesnenin sahip olduğu konumu tespit edebilmemiz mümkün olmuştur. Tüm bu çabaların hepsinin, sinema ve televizyon ikilisinin ortaya çıkmasına neden olan “imge üretim teknolojilerinin” varlığıyla yakından ilişkili olduğunu söylenebilir. Söz konusu ilişki tarzını detaylı olarak incelediğimizde vardığımız başlıca sonuç; modern toplumlarda hızlı şekilde artış gösteren nesne ve nesne teknolojilerinin kültürel yapıyla kaynaşmış olduğudur. Bu yüzden modern insanın dünyayı algılama - anlama şeklinin, artık görsel kültür lehine değişmiş olduğu açıkça dile getirilmektedir.

Bu bağlamdan hareketle üretime dayalı ilişkilerin yerine tüketimi, Özne merkezli modern düşünce yapısı yerine Nesne'yi, klasik ekonomi politik yerine ise gösterge ekonomi politiğini koyan Jean Baudrillard'ın düşüncelerine ek olarak; Marshall McLuhan'ın kitle iletişim araçlarına ilişkin görüşleri ve Walter Benjamin'in sanat nesnesi üzerine tespitleri, araştırmanın merkezine taşınmaktadır. Böylece çoğunlukla görsellik ve gösteri üretimine hizmet ettiğini gördüğümüz modern kültürü incelemek için gerekli olan bağıntılar kurulmaktadır.

Tüm bu bağıntılardan hareketle, teknik – teknolojik gelişmelere göbekten bağlı olduğunu fark ettiğimiz sinema ve televizyon endüstrisine dair bazı içeriklerin, incelenmesini ve yorumlamasını yapabilmemiz de mümkün hale gelmiştir.

Bu sebeple araştırmanın ilk bölümünü araştırmanın ikinci bölümüne bağlayan ana bağıntı, çağımızda meydana gelen “gösterge - nesne üretimi ve sanat” ilişkisine dair bazı gelişmelerin estetik - etik boyuta varan sonuçlarına ilişkindir. İnsanlık tarihinin her döneminde olduğu gibi 20. yüzyılda da kültürel ve sanatsal üretim birbirleriyle eş güdümlü olarak hareket etmesine rağmen bu dönemde modern sanat, modern toplumun teknik - teknolojik gelişimiyle neredeyse kaynaşmış bir görünüm çizmektedir. Ayrıca söz konusu bu kaynaşma, hem sanatın hem de gündelik yaşamın temel noktalarını tehdit etmeye başlamıştır. Bu evrede hem gündelik eşya hem de sanat nesnesine ilişkin toplumsal üretimin, tamamıyla görsel kültürün kapsamlı etkisi altına girdiği tespit edilmektedir.

Bu bağlamda ilk olarak Walter Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” isimli makalesinde dile getirdiği “aura” kaybı ve “biricikliğin” yok olmasına ilişkin sonuçlar, çağımızda yalnızca sanat nesnesi üretimine değil modern toplumun tüm tabakalarına nüfuz ettiği vurgulanmaktadır. Jean Baudrillard açısından W. Benjamin’in varlığını sinema, fotoğraf ve çağdaş kitle iletişim araçlarında saptamış olduğu bu dönüşümün en modern örnekleri, günümüzde artık aynı anda sınırsız sayıda çoğaltılabilmek özelliğine sahip, orijinale gerek bile duymayan yapılara evrilmiştir. Tamamıyla bilgisayar ortamında üretilen filmler, yalnızca reklam – moda kültürüne hizmet eden içerikler, bir anlam ve amaçtan yoksun olan televizyon programları ve hiç durmaksızın işlenen birbirinin benzeri konular; yaşanan bu değişimin en belirgin örnekleri olarak gösterilebilir. Bu sebeple neredeyse çalışmanın bütünü boyunca bu türden söylemler daima göz önünde tutuldu. Böylece ikinci bölümün altyapısını oluşturacak olan anlam bağıntıları, modern nesne teknolojilerinin yol açtığı bir takım etik ve estetik sonuçlara yöneldi. Bu noktada ulaştığımız başlıca sonuç, modern tüketim kültürümüz ile kitlesel imaj üretimimizin karşılıklı olarak birbirlerini destekledikleri ve yücelttikleri şeklinde özetlenebilir.

Modern toplumların ulaşmış olduğu son evreyi simülasyon kavramı ile açıklayabilmemiz mümkündür; fakat biz bu çalışmada simülasyon kuramı üzerine bir incelemede bulunmadığımız için yine nesne merkezli bakış doğrultusunda hareket ederek çalışmanın ikinci bölümünü, “modern toplum ve görsel kültür” ilişkisinin sorgulanmasına ayırdık. Bu bölümde üzerinde durulan en önemli iki unsur, yine sinema ve televizyon ikilisi olmuştur. Televizyon ise her şeyden önce ticareti yapılan ve evlerimizde başköşeye kurularak birbirimizle konuşmamızı engelleyen bir nesne olarak değerlendirilir. W. Benjamin’in seyirci ile sanat eseri arasına bir teknik araç (sinematograf) soktuğunu söyleyerek eleştirdiği sinema ise, modern toplumun başlıca görsellik ve gösteri üretim alanı olarak ele alındı. Söz konusu görsellik üretiminin başlıca sonucu, yalnızca sanatın değil bütün bir toplumun estetize ve stilize edilmesi şeklinde işaret edildi. Ne yazık ki bu tür teknolojiler, çoğu zaman kültürel anlamda gerçek bir içerik üretmek konusunda yetersiz kalmıştı. Genelde endüstriyel düzeyde bir eğlence, gösteri, moda ve reklam üretimine hizmet etmek şeklinde tanımlayabileceğimiz bir görev; sinema ve televizyon ikilisinin omuzlarına binen bir yüke benzemektedir.

Araştırma boyunca birçok önemli isimden ve bu isimlerin inceleme altına aldıkları başlıca nesnelerden bahsetmiş olsak da tüm bu söylemler, “sözlü kültürün önemini yitirerek, yerini görsel kültürün yükselişine bırakması” yargısında birleşir. Bu yüzden Jacques Ellul’un “Sözün Düşüşü” isimli çalışmasına gönderme yapan ikinci bölüme ait alt başlığımız, film incelemelerine geçmeden önce başvurduğumuz son ve toparlayıcı bölümdür. Bu bölüme gelene dek üzerinde durduğumuz modern toplum, kültür ve nesne ilişkisine; sanat ve tüketim kültürü birlikteliğini de ekleme gerekliliği doğmuştur. Ancak bu şekilde tıpkı toplumsal yaşamın tüm alanlarında olduğu gibi film üretiminde de gün geçtikçe gösterge – nesnelere bağımlı bir hale geldiğini iddia etmemiz mümkün olmuştur. Bu sebeple çalışmada, Amerika ve Avrupa toplumlarına ait bir film seçkisi özelinde, nesne - göstergelerin dramatik yapı içerisinde üstlenmiş oldukları görevler çözümlenir. Söz konusu film çözümlmeleri boyunca varılan temel sonuç ise; perdeye yansıyan nesnelerin sahip olduğu yan anlamların, modern görsel kültürün etkisiyle artmış olmasıdır. Filmlerde gösterilen nesneler yalnızca birer eşya, araç ya da öznelerle eşlik eden yardımcı olmaktan uzaklaşmış ve

neredeyse sinemasal anlatımın temel unsuru haline gelmiştir. Öyle ki kendisi de bir nesne teknolojisi olan sinema kamerası, Andre Bazin'in özenle üzerinde durduğu gibi diğer nesnelerle ilişki kurmak konusunda müthiş bir uyum gösterip, çerçevelediği her kareyi aynı zamanda mumyalayıp nesneleştirmek istemektedir. Artık tüm duygular, düşünceler, sosyal ilişki ve çelişkiler kolay bir şekilde tekrar üretilir – canlandırılabilir hale gelir. Tüm bu gelişmelerin ulaştığı olduğu etik-estetik boyuttaki sonuçların ise; “film- zihin” ve “video- zihin” ilişkisine dek uzandığı tespit edilmektedir.

Şüphesiz ki görmek - göz ve zihin arasındaki ilişki, insanlık ve onun kültür üretimi var olduğundan beri daima önemli olmuştur; fakat modern çağa gelene dek kendi tarihinin hiçbir döneminde, insanın herhangi bir organı bu denli uyarılmaya maruz kalmamıştır. Bilindiği gibi gözün bir duyu organı, görsellüğün ise bir algılama yöntemi olarak yıkıcı şekilde ön plana çıkması; sınai nesne üretimine paralel şekilde artış gösteren imge üretim teknolojileriyle yakından ilişkilidir. Söz konusu ilişkinin sonucunda ise; duyularımızın karşılaştığı nesneler, zihinsel algımızı derinden etkileyerek algımızı kullanmış olduğumuz nesnelere bağımlı hale getirmektedir.

Tüm bu ilişkilerin kapsamlı şekilde incelenmesi, şüphesiz ki ancak bir başka araştırmanın konusunu teşkil edebilir. Bu sebeple çalışmamız, genellikle imge ve nesne üretim teknolojilerine yoğunlaşır. Ancak bu tür teknolojiler aracılığıyla görüntüler sınırsız sayıda kopyalanabilir, zaman geri - ileri sarılabilir ve hareket dondurulup saklanabilir olmuştur. Dahası, insanlık kendi ikizini yaratma adına tarihte ilk kez bu denli radikal bir adım atmış ve orijinalinden daha gerçek gibi görünen öyküler, yaşamlar, olaylar ve durumlar resmetmiştir. Böylece bir öykü, olay ya da durumu tekrar canlandırmak ve bu canlandırmaya kitleleri inandırmak için tüm bunların “gerçekten var olmasına” dahi gerek kalmamıştır. Yalnızca inandırıcı nitelikte yalanlar uydurmak, kitleleri cezbetmek - büyülemek adına yeterli hale gelmiştir. Bu bağlamda sinema, gerçeklik – düşsellik, hakikat ve yalan gibi noktalara da değinmemiz gerekmiştir. Böylece sinema - televizyon ikilisinin, simülasyon kuramının modern dünyayı yorumlama çerçevesiyle uyumlu olduğu tespit edilmiştir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

ADANIR, Oğuz (2002). *Eski Dünyaya Yeni Bir Bakış (1)*, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.

ADANIR, Oğuz (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul: Hayal Et Kitap.

ADANIR, Oğuz (2012). *Sinema Televizyon Kültür*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

ADANIR, Oğuz (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, İstanbul: Alfa / Aktüel Kitabevi.

ADANIR, Oğuz (2016). *Fikir Mimarları / Baudrillard*, İstanbul: Say Yayınları.

ADORNO, T.W. (2006). *Eleştiri / Toplum Üzerine Yazılar*, çev. M. Yılmaz Öner, İstanbul: Belge Yayınları.

AGAMBEN, Giorgio (2006). *Çocukluk ve Tarih - Deneyimin Yıkımı Üzerine Bir Deneme*, çev. Betül Parlak, İstanbul: Kanat Kitap.

ARNHEİM, Rudolf (2002). *Sanat Olarak Sinema*, çev. Rabia Ünal, Ankara: Öteki Yayınevi.

ARTUN, Ali (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi*, İstanbul: İletişim Yayınları.

ASSHEUER, Thomas (2013). *Yakın Plan Haneke*, çev. Nazlı Pakkan, İstanbul: Agora Kitaplığı.

AUGE, Marc (2012). *Çağdaş Dünyaların Antropolojisi*, çev. Hülya Uğur Tanrıoer, Ankara: Dipnot Yayınları.

BAKER, Ulus (2014). *Sanat ve Arzu*, (ed. Tansu Açıık), İstanbul: İletişim Yayınları.

BALLE, F. – EYMERY, G. (1991). *Yeni Medyalar*, çev. Mehmet Selami Çakıroğlu, İstanbul: İletişim Yayınları

BARTHES, Roland (1993). *Göstergebilimsel Serüven*, çev. M. Rifat, S. Rifat, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BARTHES, Roland (1996). *Camera Lucida*, çev. Reha Akçakaya, İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

BAUDELAİRE, Charles (2013). *Modern Hayatın Ressamı*, çev. Ali Berkay, İstanbul: İletişim Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2015). *İlahi Sol*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUDRİLLARD, Jean (1991). *Sessiz Yığınların Gölgesinde ya da Toplamsalın Sonu*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.

BAUDRİLLARD, Jean (2002). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUDRİLLARD, Jean (2002). *Tam Ekran*, çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2005). *Baştan Çıkarma Üzerine*, çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2005). *İmkansız Takas*, çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2005). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2008). *Tüketim Toplumu*, çev. Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2009). *Gösterge Ekonomi Politiği Hakkında Bir Eleştiri*, çev. Oğuz Adanır – A. Bilgin, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2010). *Nesneler Sistemi*, çev. Oğuz Adanır, Alı Karamollaoğlu, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUDRİLLARD, Jean (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınevi.

BAUDRİLLARD, Jean (2013). *Amerika*, çev. Yaşar Avunç, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean (2012). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?* , çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUMAN, Zygmunt (1999). *Çalışma, Tüketicilik ve Yeni Yoksullar*, çev. Ümit Öktem, İstanbul: Sarmal Yayınevi.

BAUMAN, Zygmunt (2003). *Modernlik ve Müphemlik*, çev. İsmail Türmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUMAN, Zygmunt (2012). *Küreselleşme*, çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAZİN, Andre (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, çev. Nijat Özön, İstanbul: Bilgi Yayınevi.

BAZİN, Andre (2011). *Sinema Nedir*, çev. İbrahim Şener, İstanbul: Doruk Yayınları.

BENJAMİN, Walter (2002). *Pasajlar*, çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

BENJAMİN, Walter (2015). *Teknik Olarak Yeniden – Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*, çev. Gökhan Sarı, İstanbul: Zeplin Kitap

BERGER, John (1988). *Ve Yüzlerimiz Kalbim Fotoğraflar Kadar Kısa Ömürlü*, çev. Zafer Aracagök, İstanbul: Adam Yayınları.

BERGER, John (1995). *Görme Biçimleri*, çev. Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayıncılık.

BERGER, John (2014). *Görme Duyusu*, çev. Osman Akınhay, İstanbul: Agora Kitaplığı.

BERGSON, Henri (1986). *Yaratıcı Tekamül*, çev. M. Şekip Tunç, İstanbul: M.E.B Yayınları

BİRO, Yvitte (2011). *Sinemada Zaman Ritmik Tasarım; Türbülans ve Akış*, çev. Anıl Ceren Altunkanat, İstanbul: Doruk Yayıncılık.

BOCOCK, Robert (1997). *Tüketim*, çev. İrem Kutluk, Ankara: Dost Kitapevi

BON, Gustave L. (1997). *Kitleler Psikolojisi*, çev. Yunus Ender, İstanbul: Hayat Yayınları.

BONİTZER, Pascal (1995). *Ses ve Bakış*, çev. İzzet Yaşar, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BRESSON, Robert (2012). *Sinematograf Üzerine Notlar*, çev. Nilüfer Güngörmüş, İstanbul: Küre Yayınları.

BRETON, Andre (2009). *Sürrealist Manifestolar*, çev. Y. Seber Kafa, A. Günebakanlı, A. Güngör, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.

BUKER, Seçil (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*, Ankara: İmge Kitabevi.

BURNETT, Ron (2007). *İmgeler Nasıl Düşünür*, çev. Güçsal Pusar, İstanbul: Metis Yayınları.

CANETTİ, Elias (2014). *Hayvanlar Üzerine*, çev. Levent Konca, İstanbul: Sel Yayıncılık.

CHEVERİON, N. Tural, ÇAM. Aydın, BEDİR, Umur. ve diğerleri (2014). *Haneke Huzursuz Seyirler Diler*, İstanbul: Ekslibris Yayıncılık.

CİEUTAT, M. – ROUYER, P. (2014). *Haneke Haneke'yi Anlatıyor*, İstanbul: Everest Yayınları.

CRARY, Jonathan (2004). *Gözlemcinin Teknikleri*, çev. Elif Daldeniz, İstanbul: Metis Yayınları.

ÇAKIR, Mukadder (2014). *Görsel Kültür ve Küresel Kitle Kültürü*, Ankara: Ütopya Yayınevi.

DE VALK, M. – ARNOLD, S. (2013). *The Film Handbook*, London: Routledge.

DEBORD, Guy (1996). *Gösteri Toplumu ve Yorumlar*, çev. Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

DELEUZE, Gilles (2004). *Proust ve Göstergeler*, çev. Ayşe Meral, İstanbul: Kabalcı Yayınları.

DESCARTES, Rene (1945), *Aklın İdaresi İçin Kurallar*, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

EAGLATON, Terry (2005). *Kültür Yorumları*, çev. Özge Çelik, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ELLUL, Jacques (1964). *The Technological Society*, çev. John Wilkinson, NewYork: Vintage Books.

ELLUL, Jacques (2012). *Sözün Düşüşü*, çev. Hüsamettin Arslan, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

FLORENSKİ, Pavel (2007). *Tersten Perspektif*, çev. Yeşim Tükel, İstanbul: Metis Yayıncılık.

FRAMPTON, Daniel (2013). *Filmozofi, Sinemayı Yepyeni Tarzda Anlamak İçin Manifesto*, çev. Cem Soydemir, İstanbul: Metis Yayınları.

FRANCALANCI, Ernesto L. (2012). *Nesnelerin Estetiği*, çev. Durdu Kundakçı, Ankara: Dost Kitabevi.

FREUD, Sigmund (2016). *Kitle Psikolojisi*, çev. Kamuran Şipal, Ankara: Say Yayınları.

FREYER, Hans (2014). *Sanayi Çağı*, çev. Bedia Akarsu, Hüseyin Batuhan, İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

FROMM, Erich (1985). *Sevme Sanatı*, çev. Işitan Gündüz, İstanbul: Say Yayınları,

FROMM, Erich (1990). *Sağlıklı Toplum*, çev. Yurdanır Salman, Zeynep Tanrıseven, İstanbul: Payel Yayınları.

GANE, Mike (2008). *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*, çev. Ali Utku, Serhat Toker, Ankara: De Ki Basım Yayım.

GASSET, Ortega Y. (2013). *Sanatın İnsansızlaştırılması ve Roman Üstüne Düşünceler*, çev. Neyyire Gül Işık, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

GASSET, Ortega Y. (2014). *İnsan ve "Herkes"*, çev. Neyire Gül Işık, İstanbul: Metis Yayınları.

GODCHİLD, Pihilip (2005). *Deleuze ve Guattari: Arzu Politikasına Giriş*, çev. Rahmi G. Ögdül, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

GORZ, Andre (1985). *Cennet Yolları, Yaşanan Ekonomik Bunalım Üzerine Tezler*, çev. Turhan Ilgaz, İstanbul: Afa Yayınları.

GÜVENLİ, Zahir (1960). *Sinema Tarihi*, İstanbul: Varlık Yayınevi.

HARVEY, David (1997). *Postmodernliğin Durumu*, çev. Müge Gürsoy Sökmen, İstanbul: Metis Yayınları.

HEİDEGGER, Martin (1998). *Tekniğe İlişkin Soruşturma*, İstanbul: Paradigma Yayınları.

HEİDEGGER, Martin (2001). *Nietzsche'nin Tanrı Öldü Sözü ve Dünya Resimler Çağı*, çev. Levent Özşar, Bursa: Asa Kitabevi.

HORKHEİMER, Max – ADORNO, T. W. (1995). *Aydınlanmanın Diyalektiği*, çev. Oğuz Özügöl, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

İLLİCH, Ivan (2011). *Tüketim Köleliği*, çev. Mesut Karaşahan, İstanbul: Pınar Yayınları.

JUNG, Carl Gustav (2009). *İnsan ve Sembolleri*, çev. A. Nahit Babaoğlu, İstanbul: Okuyan Us Yayın.

KAFKA, Franz (1998). *Aforizmalar*, çev. Osman Çakmakçı, İstanbul: Altıkırkbeş Basın Yayın.

KOVACS, Andras Balint (2010). *Modernizmi Seyretmek – Avrupa Sanat Sineması 1950-1980*, çev. Ertan Yılmaz, Ankara: De Ki Basım Yayım.

LAINE, Tarje (2015). *Bodies in Pain: Emotion and the Cinema of Darren Aronofsky*, NewYork: Berghann Books.

LEFEBVRE, Henri (2007). *Modern Dünyada Gündelik Hayat*, çev. Işın Gürbüz, İstanbul: Metis Yayınları.

LEFEBVRE, Henri (2014). *Mekanın Üretimi*, çev. Işık Ergüden, İstanbul: Sel Yayıncılık.

LOTMAN, Yuriy M. (1999). *Sinema Estetiğinin Sorunları*. ed. Ulus Baker, Ege Berensel, İstanbul: Öteki Ajans.

MARCUSE, Herbert (1997). *Estetik Boyut*, çev. Aziz Yardımlı, Ankara: İdea Yayınevi.

MAUSS, Marcel (2005). *Sosyoloji ve Antropoloji*, çev. Özcan Doğan, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

MCGOWAN, Todd – KUNKLE, S. (2014). *Lacan ve Çağdaş Sinema*, çev. Y. Ertuğrul, C. Turan, İstanbul: Say Yayınları.

MCLUHAN, M. – POWERS, Bruce R (2015). *Global Köy - 21. yy da yeryüzü yaşamında ve medyana gelecek dönüşümler-*, çev. Bahar Öcal Düzgören, İstanbul: Scala Yayıncılık.

MCLUHAN, Marshall (1994). *Understanding Media The extensions of Man*, London: The MIT Press

MCLUHAN, Marshall (2014). *Gutenberg Galaksisi*, çev. Gül Çağalı Güven, Ankra: Yapı Kredi Yayınları.

MERLEAU, Ponty M. (2006). *Algının Önceliği ve Onun Felsefi Sonuçları*, çev. Yusuf Yıldırım, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

MUMFORD, Lewis (1996). *Makine Efsanesi*, çev. Meral Kuzu, İstanbul: İnsan Yayınları.

NİETZSCHE, Fredrich (2011). *Ahlakın Soykütüğü - Bir Polemik*, çev. Zeynep Alongaya, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

ORR, John (1997). *Modernlik ve Sinema*, çev. Ayşegül Bahçıvan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

PANOFISKY, Erwin (2012). *İkonoloji Araştırmaları*, çev. Orhan Düz, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

POSTMAN, Neil (1995), *Çocukluğun Yok Oluşu*, çev. Kemal İnal, İstanbul: İmge Kitabevi.

POSTMAN, Neil (2012), *Televizyon: Öldüren Eğlence*, çev. Osman Akinhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

RANCIERE, Jacques (2008), *Görüntülerin Yazgısı*, çev.A.Ufuk Kılıç, İstanbul: Versus Kitap.

RANCIERE, Jacques (2011), *Sinematografik Masal*, çev. Tacettin Ertuğrul, İstanbul: Küre Yayınları

RİGEL, Nurdoğan ve diğer. (2005), *Kadife Karanlık; 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar*. İstanbul: Su Yayınevi.

ROTHA, Paul (2000), *Sinemanın Öyküsü*, çev. İbrahim Şener, İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

SARTORİ, Giovanni (2006), *Görmenin İktidarı*, çev. Gül Batuş - Bahar Ulukan, İstanbul: Karakutu Yayınları.

SELBY, Hubert. Jr. (2014), *Bir Rüya İçin Ağıt*, çev. Can Kantarcı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

SENNETT, Richard (1999), *Gözün Vicdanı Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam*, çev. Süha Sertabiboğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

SENNETT, Richard (2008), *Taş ve Ten / Batı Uygarlığında Beden ve Şehir*, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

SİLVERMAN, Kaja (2006). *Görünür Dünyanın Eşiği*, çev. Aylin Onacak, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

SİMMELE, Georg (2006). *Modern Kültürde Çatışma*, Çev. Tanıl Bora, Nazile Kalaycı, Elçin Gen, İstanbul: İletişim Yayınları.

SİMMELE, Georg (2009). *Bireysellik ve Kültür*, çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

SMİTH, Philip (2007). *Kültürel Kuram*, çev. S. Güzelsan, İ. Gündoğdu, İstanbul: Babil Yayınları.

STRAUSS, Claude Levi (2011). *Modern Dünyanın Sorunları Karşısında Antropoloji*, çev. Akın Terzi, İstanbul: Metis Yayınları.

STRAUSS, Claude Levi (2013). *Mit ve Anlam*, çev. Gökhan Yavuz Demir, İstanbul: İthaki Yayınları.

SWINGWOOD, Alan (1996). *Kitle Kültürü Efsanesi*, çev. Aykut Kansu, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

TABUROĞLU, Özgür (2016). *Resim, Söz ve Yazı*, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

TARKOVSKİ, Andrey (2008). *Mühürlenmiş Zaman*, çev. Füsun Ant, İstanbul: Agora Kitaplığı.

VASSEUR, Frederic (1991). *Geleceğin Medyaları*, çev. Galip Üstün, İstanbul: İletişim Yayınları – Presses Universitaires De France.

VATTİMO, Gianni (1999). *Modernliğin Sonu*, çev. Şehabettin Yalçın, İstanbul: İz Yayıncılık.

VATTİMO, Gianni (2012). *Şeffaf Toplum*, çev. Ü. Hüsrev Yolsal, İstanbul: Say Yayınları.

VİRİLİO, Paul (1998). *Politika ve Hız*, çev. Meltem Cansever, İstanbul: Metis Yayınları.

VİRİLİO, Paul (2003). *Enformasyon Bombası*, çev. Kaya Şahin, İstanbul: Metis Yayınları.

WOLLEN, Peter (2014). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, çev. Z. Aracagök, B. Doğan, İstanbul: Metis Yayınları.

YAZICI, İsmet (1997). *Kitle Tüketiminde İmaj*, İstanbul: Bilim Yayınları.

ZERZAN, John (2013). *Makinelerin Alacakaranlığı - Makaleler*, çev. Rahmi G. Ögdül, İstanbul: Kaos Yayınları.

Makaleler

ADANIR, Oğuz (2011). “Teknolojik Gelişmeden Nesne Teknolojisine Ya Da Toplumsal Gelişme Nasıl Durakladı?” *Özne Felsefe Dergisi: Baudrillard Özel Sayısı*, 14. Kitap, ss. 7– 22.

KELLNER, Douglas (2004). “Popüler Kültür ve Postmodern Kimliklerin İnşası”, *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, Yıl 4, Sayı 15, ss.187 – 219.

MUTLU, Erol (2004). “Popüler Kültürü Eleştirmek”, *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, Yıl 4, Sayı 15, ss. 11-42.

OĞUZHAN. Özlem (2015). “Bilimkurgu Sineması ve İlerleme İdeali: Dı Lempedusa Stratejisi’ni Yeniden Düşünmek”, *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, Yıl 18, Sayı 73, s.9-35.

Kitap İçi Bölüm

ÇAM, Aydın, “Haneke Sinemasında Bir Semptom Olarak Gerçeklik ve Gerçeklik Yanılsaması”, *Haneke Huzursuz Seyirler Diler*, (ed. Nilgün Tatal Cheverion), İstanbul: Ekslibris Yayıncılık, ss.73-102.

LAWRENCE, Michael (2010). “Haneke’s Stable – The Death of an Animal and the Figuration of the Human”, *On Michael Haneke* (ed. Brain Price, John David Rhodes), Detroit: Wayne State University Press, ss. 63-84.

MITCHELL. Stanley (1977). “Şklovski'den Brecht'e: Rus Biçimciliğinin (Formalizm) Siyasallaştırma Tarihi Üzerine Bazı Öngörüşler”. *Sinema Yazıları*, çev. B. Onaran – Y. Salman, İstanbul: Görsel Yayınlar, ss. 219-230

NOAILLES, E. Valiente (2016). “Bırakılan İzler Silenebilir Mi?”. *Fikir Mimarları / Baudrillard* ,Haz. Oğuz Adanır, İstanbul: Say Yayınları, ss.251-272.

Basılmamış Kaynaklar

BAUDRİLLARD, Jean (2005). *Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo*, Yayınlanmamış Çeviri; Oğuz Adanır. Sens&Tonka

SALİJİ, Sali (2009). *Sinema ve Beden (Tüketim Toplumunda 1980'den günümüze Kadar Bedenin Sinemadaki Sunumu)*, Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema ve TV Anabilim Dalı, İzmir

SAVAŞ, Hakan (2001). *Sinema ve Varoluşçuluk*, Doktora Tezi, Dan. Prof. Dr. Naci Güçhan. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema TV Anabilim Dalı, Eskişehir.

İnternet Kaynakları

ADANIR, Oğuz (2008). Fotografik İmge ve Sayısal Görüntü. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi Arte- E*, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/sduarte/article/view/1018003215> [21.08.2016]

ADANIR, Oğuz (2010). Bilim, Ahlak, Sanat / Science, Ethics, Art. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 0(7). 83-95. <http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunigsfd/article/view/1025003152> [04.03.2017]

ADANIR, Oğuz (2015). Sinemada Gerçeklik ve Düşsellik / Hakikat ve Yalan. *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Yedi)*; Sayı: 14; 171-173 1307-9840 <http://deu.dergipark.gov.tr/download/article-file/203777> [10.05.2017]

ADANIR, Oğuz (2015). Sinematografik Gerçeklik ve İmge. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2014 (19). <http://dergipark.gov.tr/usaksosbil/issue/21658/232871> [16. 04. 2016]

BAYHAN, Vehbi (2011). Tüketim Toplumunda Bireyin Ontolojik Mottosu : “Tüketiyorum Öyleyse Varım”. *Sosyoloji Konferansları*, 0 (43), 221-248. <http://www.istanbul-universitesi.dergipark.gov.tr/iusoskon/issue/9547/119240> [02.04. 20017]

CANTAGALLO, Dan (2000). Dreamlover: An Interview with Darren Aronofsky
<http://www.thecrimson.com/article/2000/10/27/dreamlover-an-interview-with-darren-arnofsky/>, [12.01.2017]

GÜZEL, Mehmet (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları, *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 2015 Bahar, sayı: 19, 65-84. <http://www.flsfdergisi.com/sayi19/65-84.pdf> [28.12.2016]

KAUFFMAN, Antoni (2009). Decade: Darren Aronofsky on "Requiem For a Dream". <http://www.indiewire.com/2009/12/decade-darren-aronofsky-on-requiem-for-a-dream-246133/> [14.01.2017]

MENCÜTEKİN, M. (2010). Sinema Dili, Film Retoriği ve İmgelenen Anlama Ulaşma - The Language Of Cinema, Film Rethoric And Achieving The Meaning Envisaged. *Öneri Dergisi*, 9(34), 259-266. <http://dx.doi.org/10.14783/od.v9i34.1012000247> [08.05.2016]

OEHMKE, P. – OLAV BEIER, L (2009), “SPIEGEL Interview with Director Michael Haneke: “Every Film Rapes the Viever”
<http://www.spiegel.de/international/spiegel/spiegel-interview-with-director-michael-haneke-every-film-rapes-the-viewer-a-656419.html> [06.06.2016]

SHARRETT, Christopher (2004), *The world that is known*.
http://www.kinoeye.org/04/01/interview01.php#* [23.10.2016].

ŞENTÜRK, Rıdvan. Avangart Sinema ve Empresyonizm. 142-175.
<http://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/R%C4%B1dvan%20S%CC%A7ENTU%CC%88RK.pdf> [12.02.2017]

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Hüseyin Kırmızı

Doğum Yeri ve Yılı: Erzurum, 1992

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitimi:

Yüksek Lisans: Dokuz Eylül Üniversitesi / Güzel Sanatlar Enstitüsü / Film Tasarımı
Anasanat Dalı (İzmir)

Lisans: 2015, Anadolu Üniversitesi / İletişim Bilimleri Fakültesi / Sinema ve
Televizyon Bölümü (Eskişehir)

Lise: 2009, Konak Hürriyet Anadolu Lisesi (İzmir)