

Brecht'ten Trier'e Epik Yapı ya da Kapitalizmin Köpekkent'i Dogville

Hasan ERKEK *

Giriş ya da Dramatik Bir Sanat Olarak Sinema

Lars Von Trier'in, **Amerika Üçlemesi (Dogville, Manderlay ve Washington)** adını verdiği üçlemenin ilk filmi olan **Dogville** (2003), yönetmenin ününe ve yarattığı sinema dalgasına rağmen, ülkemizde yeterince tartışılmamış, hakkı teslim edilmemiş bir film oldu. Kanımca bunda, ülkemizde sinema üzerine yazı yazarların dram sanatı konusundaki bilgi eksikliği, sinemayı dram sanatı dışında, daha çok sinema tekniği bilgisiyle anlaşılabilir bağımsız bir sanat olarak görme eğilimi rol oynamıştır. Oysa teknik olarak sinemanın yüz yılı aşan tarihine aldanmamak gerekir. Arkasında üçbin yılı aşkın dram sanatı tarihi vardır. İyi sinema yönetmenleri bunun farkındadırlar ve başarılarının altında bu birikimin önemli bir payı vardır. Sergey Ayzenshtayn sanata tiyatroyla başlamış, bir süre tiyatro yaptıktan sonra sinemaya geçmiştir. Ingmar Bergman yalnız bir film yönetmeni değil aynı zamanda bir oyun yazarıdır. Fellini radyo oyunları tutkudur. Orson Welles'in nasıl bir Shakespeare tutkunu ve ustası olduğu bilinir. **Macbeth, Othello** oyunlarını sinemaya aktarmıştır. Öte yandan Bertolt Brecht, Muhsin Ertuğrul gibi tiyatrodaki başarı kazanan bazı sanatçıların da sinema denemeleri olmuştur.

Dram Sanatında İki Temel Yapı

Dram sanatı tarihi boyunca, iki temel dramaturjinin belirleyici olduğu bilinir. Bunlardan biri Aristoteles'ten beri süregelen Klasik Dramatik Dramaturji, öteki de Brecht'ten önce başlayan ancak Brecht tarafından sistematize edilen ve başarılı uygulamaları yapılan Epik Dramaturjidir.

Psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik yanlarıyla derinlikli olarak işlenen kişiler, Klasik Dramatik Yapıda karşımıza 'karakter' olarak çıkar. Konu edinen kişilerin taraf olduğu ve tahterevalli tekniğiyle çatıştığı, olayların sıkı neden-sonuç bağıyla bağlandığı, doğrusal ve doruksal olarak geliştiği, yoğun merak duygusu üreten bu yapı, tiyatrodaki olduğu gibi, sinemada da ağırlıklı rol oynamıştır. Kişi, uzam, zaman ve olay-

ların yoğunlaştırma yoluyla kullanıldığı ve 'sıkı dokulu doruksal yapı' olarak da adlandırılan bu yapı, tiyatrodaki 19. yüzyıl sonuna kadar baskın olmuş, 20. yüzyılda da yaygın ve etkin bir biçimde kullanılmasından vazgeçilmemiştir. Sinemadaki birçok yapı bu yapıyla dile getirilmiş, sözkonusu yapı neredeyse tek doğru yapı olarak benimsenmiştir. Öyle ki ABD kaynaklı senaryo ve yönetmenlik kitaplarında sadece bu yapıya yer verildiğine tanık olunmaktadır. Hollywood sineması bu yapıyı çeşitlemeleriyle kullanmayı sürdürmektedir. Sözkonusu yapıyla, yapının 'gerçek' olduğu yanılması (illüzyonu) yaratılmaya çalışılır. Yapıtın kurmaca değil gerçek bir hayat kesiti olduğu yönünde seyirci telkin edilir.

Kişilerin, genellikle tip olarak karşımıza çıktığı Epik Yapı ise, yoğunlaştırma yerine seyreltme ve yayma üzerine kurulmuştur. Yoğun merak duygusu, yerini uzak açıyla izlemeye, dışarıdan bakarak değerlendirmeye bırakır. Olaylar uzun bir zaman dilimine ve birçok uzama dağıldığı için, seyirci olaylara dışarıdan bakar ve kendiliğinden bir yabancılaşma ortaya çıkar. Brecht ve ardılları, bu doğal yabancılaşmayı bilinçli ve amaçlı olarak, yabancılaştırma etmenleriyle pekiştirirler. Artık birbiri ardına gelen olayların birbirlerini nasıl izledikleri değil, o olayların altında yatan nedenler önemli olmaya başlar. Öte yandan, aynı yapıt içinde birden çok olay, birbirleriyle esnek bir bağla bağlanabilmektedir. Yapıtın kurmaca olduğu, oyunun oyun, filmin film olduğu çeşitli anlatım araçlarıyla vurgulanır.

Epik Yapının kökeninde, *epik şiir, epope* yani *destan, mitos, masal* vardır. Destanların, masalların, mitolojik öykülerin biçimsel olarak en çarpıcı özellikleriyse uzun bir zaman dilimine ve çok sayıda uzama yayılmalarıdır. Bertolt Brecht tarafından kuramı oluşturulmuş ve başarılı uygulamaları gerçekleştirilmiş olan Epik Tiyatro ise yalnız biçimsel özellikleriyle karşımıza çıkmaz. Epik yapının bu köklerinden hareket eden Brecht, epik biçimi Markist bir içerikle birleştirmiş, Epik-diyalektik bir tiyatro yaratmıştır. Bu

* Prof. Dr., Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü Başkanı

bakımdan yalnız biçimsel olarak epik özellikler taşıyan yapıtlar için ‘Epik’, epik yapıyla Marksist dünya görüşünü birleştiren yapıtlar içinse ‘Epik-Diyalektik’ terimini kullanmak ayırt edici olacaktır. Zaten Brecht de özellikle yaşamının son yıllarında ‘Epik Tiyatro’ teriminin, tiyatrosunu adlandırmaya yetmediğini, ancak yeni bir terim buluncaya kadar, bu terimi kullanmayı sürdüreceğini belirtmiştir¹.

Klasik Dramaik Yapının temsilcileri, sanatı ‘hayatın aynası’ olarak görürken, Epik Yapının temsilcileri, sanatı ‘hayatın dinamosu’ olarak görürler. Birinciler, sadece gerçeği yansıtmakla, bazen eleştirmekle yetinirken ikinciler, eleştirmek ve sorgulamakla yetinmezler, dönüştürmeyi de amaç edinirler. Bazı yapıtlarda dönüştürme yönüne de işaret ederler.

Epik Sinema

Olayların uzun bir zaman dilimine ve birçok uzama yayılmasında teknik olarak çok elverişli olan sinemada, çok sayıda epik film denemesi yapılmış, Brecht’iyen anlamda olmasa da çok başarılı filmler ortaya konmuştur. Fellini’nin **Amarcord** (Hatırlıyorum), Bertolucci’nin **1900, Çölde Çay, Son İmparator**, Antonioni’nin **Yolcu**, Alain Resnais’in **Providance**, Yılmaz Güney’in **Umud, Sürü, Yol**, Ömer Kavur’un **Gece Yolculuğu**, Ali Özgentürk’ün **Balalayka**, Yeşim Ustaoglu’nun **Güneşe Yolculuk**, Fatih Akın’ın **Temmuzda, Yaşamın Kıyısında**, Nuri Bilge Ceylan’ın **Mayıs Sıkıntısı, İklimler** gibi filmleri, olayların uzun bir zaman dilimine ve birçok uzama yayıldığı, birden çok öykünün aynı film içinde kullanıldığı, Epik Yapının temelinde yatan destansı anlatımın egemen olduğu filmlerdir.

Epik-Diyalektik sinema örnekleri ise çok azdır. “*Brecht’çi bir sinemanın en yetkin örneklerini sunan yönetmen kuşkusuz Fransız yönetmeni Jean-Luc Godard’dır*”². İçerik olarak her zaman Markist bir yaklaşım içinde olmasa da biçimsel olarak deneysel epik sinema örnekleri ortaya koymuştur. **Serseri Aşıklar** adlı filminde kamera açıları, çekim ölçekleriyle bunu yapmaya çalışır. **Adı Carmen** adlı filmi epizotlar halinde ve epizotların arasına orkestranın çaldığı müzikleri yerleştirir. Böylece merak duygusunu azaltmaya, olayları seyreltmeye çalışır. (Daha sonra Fatih Akın, **Duvara Karşı** adlı filminde benzer bir uygulama yapacaktır.) Epik Yapıya yaklaştığı en önemli filmiyse, hem Marksist içeriği hem de Brecht’çi biçimiyle **Tout Va Bien** (Her Şey Yolunda) adlı filmidir. Filmin film olduğu her fırsatta vurgulanır. Örneğin filmin başında,

film çalışanlarının ücret koçanları gösterilir. Bir fabrika grevini konu alan filmde, yadırgatıcı uzamlar kullanılır. Epizot aralarına işçilerin söylediği şarkılar, marşlar yerleştirilmiştir. Kapitalsit sisteme, sömürenlere esaslı bir eleştiri getirilir. Eleştiriden sol kesim de nasibini alır.

Başarılı Bir Epik Sinema Yapıtı Olarak DOGVILLE

Lars Von Trier **Dalgaları Aşmak, Karanlıkta Dans**, filmlerinden başlayarak Epik Yapıya ilgi duyan ve filmlerinde bunu uygulamaya çalışan bir yönetmen olarak dikkati çekiyordu. Yönetmenin **Dogville** filmi ise Brecht kuramını sinemada başarıyla uygulayan, Epik Sinema geleneğini taçlandırın ve bu alanı genişleten yenilikçi bir filmidir. Bu filmde, dramatik bir yapıtın temel öğeleri olan kişi, uzam, zaman ve olayların kullanımının epik yönüme denk getirildiği görülmektedir. ‘Tarihselleştirme’, ‘epizodik anlatım’ ve ‘yabancılaştırma-yadırgatma etmenlerini uygulama’ gibi Brecht’in temel Epik Tiyatro ilkelerini sinemaya üst düzeyde uyguladığı anlaşılmaktadır.

Kişiler tip özellikleriyle karşımıza çıkmaktadırlar. Biraz daha ayrıntılı tanıdığımız, karakter olmaya yaklaşan Grace ve Tom bile 19. yüzyıl karakterlerine benzemezler. Geçmişleri hakkında pek bir şey bilmeyiz. Tipler, temsilci tip düzeyindedirler. Kasabadan seçilmiş olan bu kişiler sınıfsal özellikleriyle karşımıza çıkarlar. Burjuva sınıfının ahlak anlayışının ve tutumunun tipik yansımalarıdır. İkiyüzlülük ve çıkar, davranışlarında belirleyici olur.

Brecht’in kişileri genellikle antipatik kişilerdir. Seyircinin kendileriyle özdeşleşmesine izin vermezler. Seyirci empati kurmadığı, özdeşleşmediği bu kişilerle kendileri arasında bir mesafe hisseder. Böylece kişilere uzak açıdan bakar ve onları soğukkanlı değerlendirir. **Dogville**’de de Grace ve Tom dışındaki kişiler, filmin başında sevimli görünseler de antipatik çizilmişlerdir. Tom’un çelişkileri film boyunca adım adım ortaya çıktığından, seyirci başlarda onunla özdeşlik kursa bile, kısa bir zamanda bundan kurtulacak, Tom’a ve Tom’un temsil ettiği entelektüel kesime eleştirel bakmaya başlayacaktır.

Grace’de durum farklıdır. Grace filmin başından sonuna kadar her bakımdan, seyircinin empati duyabileceği, özdeşleşebileceği bir karakter gibidir. Güzel, alımlı ve zekidir. Saf ve temizdir. Tutumuyla ‘idealize’ edilmiştir. Zaten Yunan mitolojisinde ‘güzellik tanrıçası’dır. Herkese her şeye karşı

anlayışlıdır. Hatta kendisine kötülük yapanlara karşı bile kibar davranır. Ancak filmin sonunda, kasabayı yakacak, herkesi öldürecek kadar acımasız biri olup çıkar. Kendisine yapılanlar ve yaşadığı olaylar onu o hale getirir. Böylece seyirciyi sonuna kadar kendisiyle özdeşleştirerek peşinden sürükleyen bu tip-karakter, onları çok yüksek bir yerden korkunç bir uçuruma bırakır. Bir kasabanın katili olur.

Film bir kasabada geçse bile, olaylar olabildiğince dağıtılmıştır. Kayalık, maden, misyon evi, farklı evler, sokak, bahçe, arabanın içi gibi bir kasabanın farklı uzamlarında geçer. Uzamlar kısmi dekorlarla yaratılmıştır. Giriş çıkışlar efektlerle desteklenir. Bununla birlikte dramaturjik olarak tutarlı bir biçimde kullanılır uzamlar. Duvarlardan değil, kapılardan girilip çıkarılır. Tıpkı Brecht oyunlarında olduğu gibi bazı uzamların üzerine ne oldukları yazılır. ‘Elm Sokağı’, ‘Kanyon Yolu’, ‘Yaşlı Kadın Bankı’, ‘Thomas Edison’un Evi....’ bunlardan bazılarıdır. O uzamların gerçek uzamlar olmadıkları vurgulanır hep. Tıpkı filmin bir film olduğunun, gerçek olmadığının çeşitli vesilelerle vurgulanması gibi. Uzamlar sadece önden değil, yanlardan, arkadan ya da yukarıdan da görünür kılınır böylece. Duvarlar olayları gizlemez, tersine açık eder. Bu kullanım, bize Brecht’in yarım perdesini hatırlatır. Brecht’in dördüncü duvar yerine kullanmış olduğu yarım perdesi, İtalyan Sahnede perdenin kullanılma amacının tersine, illüzyon yaratmak için değil, yabancılaştırma yaratmak için kullanılır. Olayların çok sayıda uzama yayılmış olması, filme bir esnek anlatım getirmektedir. Öte yandan, gerçek uzamların yaratılmaması, özdeşleşmeyi engellemekte, seyircilerin olaylara uzak açıdan bakmalarına katkıda bulunmaktadır. Dogville kasabası, çok sevimli ve şirin bir kasaba olarak, gerçek uzamlarla yaratılması mümkünken bundan özellikle kaçınılmış olduğu görülmektedir. Öyle olmuş olsaydı, seyirciler, bu çekici uzamda olmayı arzulayabilecek, böylece kendilerini olayların içinde daha çok hissedebileceklerdi. Uzamın bu biçimde kullanımıyla, bilinçli olarak bundan kaçınıldığı gözlenmektedir.

Olaylar Klasik Dramatik Yapıda olduğu gibi, dar bir zaman dilimine sıkıştırılmamış, bir kırılma noktasına denk getirilmemiştir. Zamana limit konmamıştır. Zaman, Klasik Dramatik Yapıda olduğu gibi bir gerilim öğesi olarak kullanılmamaktadır. Birkaç kez Grace’in arandığı belirtilse de bu, olay çizgisi doğrultusunda bir hatırlatmadan öteye pek geçmez. Olaylar uzun bir zaman dilimine yayılmıştır. Grace’in

kasabaya gelişi ile ayrılışı arasında bir yıl geçer. Zaman daha çok süreç boyutuyla karşımıza çıkar. O kasabaya gelen Grace’in bir yılda nasıl bir süreç yaşadığı esnek bir biçimde sergilenir. Süreç mercek altına alınır. Bu incelemenin konusu burjuva ahlak anlayışıdır. Brecht’in dediği gibi, saatin dışı değil, içi, çarkları ve bu çarkların nasıl işlediği sergilenmiş olur.

Olaylar Klasik Dramatik Yapıdaki gibi sıkı neden-sonuç bağıyla, doruksal olarak ve sürekli merak öğesini pompalayarak gelişmez. Bu nedenle de seyirciler, nefeslerini tutarak ‘şimdi ne olacak’ diye filmi seyretmeyeceklerdir. Her ne kadar olaylar bir öykü üzerinden gelişse ve olup bitenlerin çizgisel bir gelişimi olsa da olaylar örgüsü epizodik olarak işlenmiştir. Olaylar, bir prologdan ve dokuz epizottan oluşur. Tıpkı Brecht’te olduğu gibi her epizotta ne olacağı zaten epizot başlarında belirtilmektedir. Olayların arasına anlatıcı anlatıları serpiştirilmiştir. Aslında bu anlatıcı da bir yabancılaştırma öğesi olarak kullanılmıştır. Anlatıtları zaten büyük oranda gösterildiğinden, anlatmaya değer pek bir şey yoktur. Anlatıcının ironik ses tonu ve anlatma biçimi bu yabancılaştırmaya hizmet etmektedir. Sözlerle, anlatma biçimi çelişmekte, bu çelişki yabancılaştırmaya katkıda bulunmaktadır.

Filmde başka yabancılaştırma etmenleri de kullanılmıştır. Kamera açıları, çekim ölçekleri, müziğin olaylarla çelişmesi bunlardan bazılarıdır. Film, ustalıklı çekilmiş olmasına rağmen amatör bir kamerayla çekilmiş izlenimi yaratır. Kamera sürekli hareket halindedir. Öte yandan, benzetmecî bir anlatımdan uzak durulur. Örneğin sonbahar sadece düşen yapraklarla belirtilir. Filmin sonunda bütün kasaba halkı öldürülürken hiç kan görünmez. Kapılar olmadığı halde göstermecî bir biçimde çalınır. Böylece filmin bir film olduğu sürekli hatırlatılır. Gösterilenin ‘gerçek’ olmadığı, yapıntı olduğu, film olduğu sık sık vurgulanır.

Modern Bir Film

Film içerik olarak da Brecht yapıtlarına yakın durur. Brecht, yapıtlarında bazı meselleri ele alır ve onları dünya görüşü doğrultusunda yeniden yorumlar. Bugünün sorunlarını geçmiş öyküler üzerinden (yani tarihselleştirerek) anlatır. Onun **Kafkas Tebeşir Dairesi** oyunu bir Asya öyküsüdür. Bu oyunla ‘üretim araçlarının asıl sahipleri kimlerdir, kimler olmalıdır, mülkiyeti ellerinde bulunduranlar mı yoksa üretkenler mi’ sorusunun yanıtlarını irdeler. Atomun

parçalanması, atom bombasının üretilmesi üzerine bilimin işlevini irdeler. ‘Bilim, bilim için midir; yoksa insan için midir’ sorunsalını **Galile’nin Yaşamı** üzerinden sorgular. İkinci Dünya Savaşı yaklaşırken, savaşı deşmek için **Cesaret Ana ve Çocukları**’nı yazar. Öykü, 1618–1648 tarihleri arasında yaşanan Otuz Yıl Savaşları sırasında geçer. **Dogville** de filmin yapıldığı (2003) ikibinli yıllarda değil, 1930’ların Amerika’sında geçer.

Brecht genel olanı temsiller, örnekler üzerinden anlatmayı seçer. ‘Bütün’ üzerine değil, ama o ‘bütün’ü temsil eden numuneler, örnekler üzerine kurar oyunlarını. Örneğin sınıfsal çelişkiyi, **Bay Puntila ve Uşağı Matti** adlı oyununda Puntila ile Matti üzerinden anlatır. Trier de **Dogville**’de, kapitalizmin kuşattığı dünyayı, kapitalist küçük bir kasaba üzerinden anlatır. Yapılan kurgulamayla Dogville (dog: köpek ville: kent) kasabası bütün kapitalist dünyayı temsil eder gibidir. Nitekim filmin içinde de Tom, sık sık bu örneklemelerden söz eder. Filmin sonunda ise Garce’e “*Bingo Grace, söylemem gerek, senin örneğin beninkini fazlasıyla geçti*” der. Tom, bu örneği yazacağı romanında kullanmak ister. Tom’un daha önce yazmaya başladığı roman bir üçlemenin ilk cildini oluşturacaktır. Grace’den bu örneği kullanmak için izin ister. Ancak çok geçtir. Tom’un romanı kasabaya gelen bir kız hakkındadır. Ve aslında Tom için değeri bundan ibarettir. Bu yönüyle Çehov’un **Martı** oyunundaki Nina’nın Trigorin için ‘küçük bir hikâye konusu’ olmasını hatırlatır. Tom, romanına isim bulmakta güçlük çekmektedir. Grace “*neden Dogville koymuyorsun*” dediğinde ise, “*daha evrensel bir şey olmalı*” der. Böylece Brecht’in ‘oyun içinde oyun’ kurgusuna benzer bir yapı ortaya çıkar ve ‘yapıt içinde yapıt’a dönüşür. Filmin film olduğu bir kez daha hatırlatılır. Evrensel olan bu filmde, ironik bir durum ortaya çıkar: çünkü **Dogville** de bir üçlemenin ilk filmidir.

Filmin başlarında Tom, kasabalılar için “*aslında hepsi iyi insanlardır*” der ve bunu sık sık tekrarlar. Oysa Marksizme göre insanın değişmez bir özü yoktur. Maddi koşullar kişileri oluşturur ve koşullar değişince kişiler de değişir. Kapitalist sistemin, çıkar ilişkileri, ‘alış-veriş’ mantığı hepsini zehirlemiş, hasta insanlar haline getirmiştir. Grace’in onlara mecbur olduğunu fark edince bu alış veriş mantığı harekete geçer ve sömürü en derin haliyle gerçekleşir. Gangsterlerden kaçıp gelmiş olan Grace, filmin sonunda kasaba halkının onlardan pek de farklı olmadığını ayırdına varır. Güç ve fırsat verildiğinde, kapitalist sis-

temin yaratmış olduğu zihniyetleri eyleme geçer ve hiçbir insani değer tanımaz.

Filmin başkışisi Grace bir melek olarak oluşturulmuştur. Saç rengi, cilt rengi, giyim kuşamıyla da bir meleği çağırıştırır. Sarımsın ve beyaz tenlidir. Kasabaya gelirken üzerindeki kürkün yakaları kanatları andırır. Kasabadan ayrılmaya karar verdiğinde de aynı kürkü giyer. Filmin başında üzerine çıktığı kayalıktan uçacakmış gibi durur. Gökten indirilmiş, gönderilmiş bir hediye (*gift*, peresent değil) gibidir. Öyle bir hediye olduğu birkaç kez vurgulanır. Zaten ‘grace’ sözcüğü, incelik, nezaket, iyilik, merhamet anlamlarının yanı sıra, tanrının lütfu, başışı, yardımı anlamlarına da gelmektedir. Yunan mitolojisinde Grace, Zeus ve Eurynome’nin kızıdır. Zaten filmde de Grace’in babası, bir gangster babası, yani bir çeşit zamane tanrısı olarak karşımıza çıkar. Güç ondadır. Grace, baba-tanrı ile yedi büyük günahın biri olan ‘kibir’ nedeniyle çatışmış ve onu terk etmiştir. Bu kibir konusu bize, Sophocles’in **Kral Oidipus**’undaki Oidipus’u hatırlatır. Genç Oidipus yolda tanımadığı babasıyla karşılaşınca, her ikisi de kibirli olduklarından, babasını öldürür. Grace ise sonunda babasıyla uzlaşır. Yeni bir anlaşma yaparlar ve gücü paylaşırlar. Aldığı güçle son vuruşu gerçekleştirir, öldürücü darbeyi (*coupe de grace*) indirir. Artık ‘merhamet’i yoktur.

Grace, batı dram sanatı içinde gökten indirilmiş ilk melek değildir. Strindberg’in **Rüya Oyunu**’nda da benzer bir tema işlenir. Oyunun başkışisi Kız, Tanrı İndra’nın kızıdır. Yeryüzüne iner ve ‘iki kat acıyla ödenen’ küçük sevinçleri yaşayan ‘insancıklar’ın neler yaşadığını görür, buna dayanamaz ve yeniden gökyüzüne çıkar.

Dürrenmatt’ın **Babil’e Bir Melek İniyor** adlı oyununda ise insanlık durumu artık acıklı olmanın ötesine geçmiş komik, hatta absürd bir hale gelmiştir. Melek de bir yabancılaştırma ögesine dönüşmüştür.

Grace, kasabadaki bu sözde ‘iyi insanların’ iyi olup olmadıklarını, böyle kötü bir düzende melek bile olursa, iyi yaşanıp yaşanamayacağını test etmek için gönderilmiş gibidir. Kasabalılar da o sistemin çarkının dişlileri gibidir. Bir melek olarak kasabaya gelen Grace, kasabada yaşadığı bir yılın sonunda bir fahişeye dönüştürülür. Bu yönüyle filmin önermesi, Adorno’nun “*yanlış bir düzende doğru yaşanmaz*” sözünü pekiştirir gibidir. Brecht de çok daha önce **Sezuan’ın İyi İnsanı** adlı oyunuyla benzer bir öner-

meyi kanıtlamak istemiştir. Shen-Te kötü bir düzende iyi olmayı başaramaz. Ayakta kalmak için kılık değiştirip Shui Ta olmak zorunda kalır. Bu düzende “*hem iyi olmak hem de yaşamını sürdürmek olanaksızdır*”³.

Amerikan rüyasıyla, **Tom Sawyer’ın Maceraları**’yla (Tom’un babası Thomas Edison doktordur ve **Tom Sawyer’ın Maceraları**’nı okur) yetişen bir kuşağın kafasının arkasında Kızılderili Joe’ları unutturmayan bir yabancı düşmanlığı vardır. Kötülükleri hep yabancılar, ‘öteki’ler yapar. Kendileri ile ‘öteki’ler arasındaki uçurum hiç kapanmaz. Günümüzde yapılan filmlerde bile bu son bulmaz. (Örneğin, Tarantino’nun **Kill Bill**’inde, ölenler hep zenciler ya da Çinlilerdir.) Kasabayı yabancılar için **Elm Sokağı Kâbusu’na** çevirirler.

Her ne kadar film, Amerika Üçlemesi içinde yer alıyorsa da, kapitalizmin kökleştiği Avrupa’ya ve ‘Avrupa Uygarlığı’na da sıkı bir eleştiri getirir Trier. Aileler, çocuklarına Eski Yunan tanrılarının ve mitolojik kahramanların adlarını (Dahlia, Diana, Olympia, Athena, Pandora, Iason) verirler. Ancak adına uygarlık dedikleri şeyin, burjuva ikiyüzlülüğü, ahlaksızlığı olduğu sergilenir film boyunca. Çıkar, tehdit, şantaj ve yabancı düşmanlığı bu ‘uygarlığın’ ayrılmaz parçalarıdır. Sözkonusu ahlak anlayışı ve tutum çocuklara bile sirayet etmiştir. Çocuklar, sınıflı toplumlarda, masum değildir. Ait oldukları sınıfın ahlak anlayışıyla yetişirler. Grace ile küçük Iason arasında yaşananların bunun somut bir örneğidir. Grace, Iason’a Tepegöz efsanesini okumak ister. Ancak küçük çocuk Iason, Grace’ten onu kucığına almasını ister. Grace bunu yapmayınca, Iason şantaj yaparak kendisini ona dövdürür. Ardından bunu annesine söyleyerek Grace’i cezalandırır. Bu ilişki bize, Euripides’in **Medeia** oyunundaki Iason ve Medeia ilişkisini çağırıştırır. Hem kadın hem yabancı olmasıyla ‘öteki’dir. Ancak çıkarları ya da boyun eğmeleri gereken bir güç sözkonusu olduğunda sarıldıkları uygarlığın temelleri köklerinden sarsılmaya başlar. Tıpkı Dürrenmatt’ın **Yaşlı Kadının Ziyareti**’inde olduğu gibi.

Bir yabancı olarak Grace’in kasabaya kabul edilmesine ya da oradan ayrılmasına karar vermek için oylama yaparlar. Bu kararlar oybirliğiyle alınır. Bu, bize Avrupa Birliği’ne yeni üyelerin kabul edilmesi vb. konulardaki oylamayı çağırıştırır.

Dogville tıpkı Brecht oyunlarında olduğu gibi, Epik Yapıda oluşturulmuş modern bir yapıttır. Nedensellikler üzerine odaklanmakta ve güçlü eleştiri-

riler içermektedir. ‘Daha iyi bir gelecek’ ve ‘daha iyi bir insanlık’ için ‘daha iyi bir dünya’ ülküsü umudunu işlemektedir. Filmin finali de bu bakışla daha iyi yorumlanabilir. Dogville kasabasının içindekilerle birlikte yok edilmesi her şeyden önce sembolik bir anlam taşımaktadır. Grace, filmin sonunda “*bir kasabanın olmaması dünyayı daha iyi bir yer yapacaksa, burası orası*”, “*bu dünyayı biraz daha iyi yapmak istiyorum*” der ve kasabayı ateşe verdirip herkesi öldürtür. Sevgisine, ideallerine ihanet eden Tom’u da kendisi vurur. Tom ‘sevgede ve özgürlükte yeniden buluşmayı’ beklemediği, Dogville’in öteki erkekleri gibi Grace’e sahip olmak istemiştir. Tom entellektüel de olsa, kendi sınıfının gerektirdiği gibi çıkarları doğrultusunda davranmış, Grace’i de ele vermiştir. Kagan’ın trajik tanımında olduğu gibi ideal olan gerçeğe yenilmiş, filmin sonu trajik bitmiştir.

Film boyunca, bütün film kişilerine karşı, bizi eleştirel bir tutuma davet eden Trier, filmin sonunda, Grace’a karşı da benzer bir tutum almamızı sağlar. Grace’e yaptıklarından dolayı öfke duyulan Dogville halkı filmin sonunda katledilince, geri kalmış toplumların seyircileri intikam duygusuyla tatmin olsa da gelişmiş, uygar seyirciler bu katliam karşısında şaşkınlık yaşarlar. Tüylar ürperten bu katliam karşısında Grace’ten koparlar. Ona da yabancılaşırlar. ‘Ceza’nın ‘suç’u kat kat aştığı bu finale, seyirciler, Antonin Artaud’nun ‘Vahşet Tiyatrosu-Kıyıcı Tiyatro’ ile yaratmak istediği duyguya benzer bir duygu yaşarlar.

Filmin öyküsü bitince de film bitmez. Trier filmin sonuna, epik oyunlardaki epiloglar (son deyiş, son oyun) gibi, bir bölüm eklemiştir. Bu bölümde jenerik yazılarının altına, müzik eşliğinde, gerçek dünyadan fotoğraflar resm-i geçidi başlatır. Yoksul insanların, savaş ve sömürü mağdurlarının, evsizlerin, yalnızların, ezilmişlerin fotoğraflarıdır bunlar. Böylece sık sık dış dünyaya gönderme yapan film, bu fotoğraflarla dış dünyayla kurmuş olduğu ilişkiyi somutlar ve pekiştirir. Öte yandan filmin boş bir fantezi olmadığı, estetik kaygılarla ama gerçek dünyadan hareketle oluşturulmuş bir sanat yapıtı olduğu bir kez daha kanıtlanır.

Sonuç Ya Da Yetkin Bir Sinema Örneği Olarak DOGVILLE

Sinema tarihinde çok sayıda ‘Epik Sinema’ denemesi yapılmıştır. Ancak **Dogville** artık bir denemenin ötesine geçmiş bir filmidir. Başarılı bir Epik Sinema örneğidir. Bretolt Brecht’le bir kurama

kavuşmuş olan epik anlatımın sinemadaki en başarılı uygulamalarının başında gelecektir.

Trier, Brecht'in kuramını ve uygulamalarını özümseyip sinema tekniğine uygulamakla kalmamış, dram sanatındaki epik alanı geliştirip genişletmiştir. **Manderlay** filminde, bu anlatımı benimsemiş ve rahatlıkla uygulayan bir yönetmen olarak karşımıza çıkmaktadır. **Antichrist** adını taşıyan yeni filmi içerik olarak Brecht'iye bir film olmamakla birlikte, bu filminde de epik yapının epizodik anlatımını başarıyla kullandığı görülmektedir. Daha sonra yapacağı filmlerinde de, Lars Von Trier'i, bu konuda yetkinleşmiş bir yönetmen göreceğimizden hiç kuşku yok.

Dogville, yetkin bir Epik Sinema örneği olarak izlenecek, irdelenecek ve sinema okullarında üzerine tezler yapılacak yetkinlikte bir filmidir. Sinema tarihine bir dönüşüm noktası olarak geçecek filmlerden biri olacaktır.

KAYNAKLAR

- NUTKU, Özdemir, **Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro**, 1.B., İstanbul, Özgür Yayınları, 2007.
- PARKAN, Mutlu, **Brecht Estetiği ve Sinema**, 2.B., İzmir, İdeart Yayınları, 1991.

NOTLAR

1. Özdemir NUTKU, **Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro**, 1.B., İstanbul, Özgür Yayınları, 2007, s.125-126-127.
2. Mutlu PARKAN, **Brecht Estetiği ve Sinema**, 2.B., İzmir, İdeart Yayınları, 1991, s. 64.
3. Ö. NUTKU, **Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro**, s. 273.