

EŞİTSİZLİĞİ YENİDEN ÜRETEEN GÖSTERİ:
THE PLATFORM VE SQUID GAME

Gözde GEÇİMLİ¹

Received Date (Başvuru Tarihi): 17/02/2022

Accepted Date (Kabul Tarihi): 08/06/2022

Published Date (Yayın Tarihi): 26/06/2022

ÖZ

Anahtar Kelimeler

Eşitsizlik,
Küreselleşme,
Film Sosyolojisi,
Yeniden Üretim,
Gösteri Toplum

Sosyal bir gerçeklik olarak eşitsizlik, film ve dizi sektöründe sıklıkla işlenen temalardan birisidir. Bu temadan hareket eden sinema yapıtları tıpkı diğer toplumsal sorunlarda olduğu gibi eşitsizliği de kurgusal bir düzlemde ve eleştirel bakış açısıyla daha çarpıcı bir şekilde anlatmayı hedeflemektedir. Modern sinemanın 1960'larla birlikte ön plana çıkan toplumsal sorunları ve onları üreten sosyal, ekonomik ve siyasal nedenleri eleştiren yapısı, güncel yapıtlarda da kendisini gösterir. Ancak sinema, gösteri kültürü aracılığıyla eleştiri nesnesini yeniden üreten modern paradoksun içinde kalmaya devam etmektedir. Filmlerin gelişen teknoloji ve küreselleşmeyle birlikte günümüzde çok daha kitlesel bir erişim imkânına ulaşması, toplumsal sorunları konu alırken sinemanın bu sorunları yeniden üreten paradoksal mekanizmasının işlerliğini azaltmamıştır. Bu çalışmada, ilgili argümandan hareketle bir toplumsal sorun olarak eşitsizliği konu edinen ve bunu Netflix gibi yeni medya araçlarının anlık erişim hızıyla geniş kitlelere ulaştıran iki popüler yapıtın söz konusu paradoksu tekrarladığı iddia edilmektedir. Bu bağlamda çalışmada *The Platform* (Galder Gaztelu-Urrutia, 2019) filmi ve *Squid Game* (Hwang Dong-hyuk, 2021) dizisinin ilk sezonu ilgili metodoloji çerçevesinde ters üçgen yöntemi izlenerek eleştirel bir perspektiften incelenmiştir.

A SPECTACLE THAT REPRODUCES INEQUALITY: THE PLATFORM AND SQUID GAME

ABSTRACT

Keywords

Inequality,
Globalization,
Film Sociology,
Reproduction,
Society of Spectacle

As a social reality, inequality is one of the themes that is frequently handled in the film and TV series industry. Movies based on this theme aim to explain inequality in a more striking way with a fictional and critical point of view, just like other social problems. The structure of modern cinema, which criticizes the social problems that came to the fore with the 1960s and the social, economic and political reasons that produced them, also shows itself in contemporary works. However, cinema continues to remain in the modern paradox that reproduces the object of criticism through the culture of spectacle. The fact that movies have reached a much more massive reach with the advancing technology and globalization has not reduced the functionality of the paradoxical mechanism of cinema, which reproduces these problems while dealing with social problems. In this study, it is claimed that two popular works that deal with inequality as a social problem and reach large masses with instant access speed of new media tools such as Netflix repeat the mentioned paradox. In this context, the first season of *The Platform* (Galder Gaztelu-Urrutia, 2019) and *Squid Game* (Hwang Dong-hyuk, 2021) were examined from a critical perspective by following the inverted triangle method within the framework of the mentioned methodology.

Citation: Geçimli, G. (2022), Eşitsizliği Yeniden Üreten Gösteri: The Platform ve Squid Game, ARHUSS, (2022), 5(1): 40-72.

¹ Arş. Gör., Bandırma Onyedli Eylül Üniversitesi, İTBF, Sosyoloji, gozde.gecimli@gmail.com ve ggecimli@bandirma.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-2555-028X

1. GİRİŞ

Eşitsizlik, toplumsalın neredeyse her halinde ve insan ilişkilerinin vücut bulduğu her zeminde iktidar ilişkisi mekanizmasını hem güdüleyen hem de bu mekanizmanın bir çıktısı olan sosyal olgulardan birisidir. Aynı zamanda eşitsizlik hem mecburi bir ilişki biçimi hem de toplumsal yapıda modern ya da öncesine ait neredeyse tüm kurumsal işleyişte var olmuş bir gerçekliktir. Bu gerçeklik, toplumsal yapının mahiyetinde, kurumsal düzeninde, işleyişinde ve değişim süreçlerinde merkezi bir rol oynar. Benzer şekilde modern sinemanın 1960'lardan sonra toplumsal sorunların eleştirisine yoğunlaşmasıyla birlikte, toplumsal eşitsizlik ve sistem eleştirileri gösteri kültüründe kendisine önemli bir yer bulmuştur (Orr, 1997; Ryan ve Kellner, 2010). Ancak modernitenin kendi sorunları karşısında kendisini yeniden üreten paradoksal işleyişi, modern sinemada bu kez gösterinin ve ekranların aracı olduğu bir düzlemde işlemeye devam etmiştir. Bakıldığında elbette aradan yarım yüzyıldan uzun bir zaman geçmiş ve üretim biçimleri gelişen teknolojilerle birlikte fazlasıyla değişmiştir. Fakat teknolojik yapının değişmesi, toplumsal sorunları eleştirme ve eleştirirken de yeniden üretme sorununu ortadan kaldırmamıştır.

Yapıtların görüntü kalitelerinin artması, senaryoların gelişen yeni tekniklerle birlikte yaratıcılığa katkısı, tahayyül edilen kurguların görsel olarak çok daha rahat üretilebilir olması gibi teknik imkânlar, çağın bilgisinin bir getirisidir. Bu gelişmeler gösteri kültüründe sunulanın gerçekliğini ve çarpıcılığını artırmaktadır. Dolayısıyla bu gelişim, toplumsal bir meselenin gözler önünde sergilenmesinin yarattığı sembolik gücün yoğunlaşmasında son derece etkilidir. Başka bir ifadeyle teknolojik olarak 21. yüzyılın eriştiği görsel üretim ve kitleselleşen erişim kapasitesindeki artış, sinemanın eleştirel söylemini artık çok daha büyük kitlelere etkileyici görsel sunumlarla taşımaktadır. Bu etki erişilen kitlenin genişlemesiyle mevcut toplumsal sorunlar ve sistem eleştirilerinin çarpıcılığını artırması açısından olumlu bir gelişme olsa da görsel ve söylem düzeyinde eleştirilen nesnenin yeniden üretimine de neden olması açısından olumsuzdur. Çünkü bu üretim söz konusu eşitsizliğin daha trajik bir biçimde tüketilmesine neden olmaktadır. Ve bu tüketim de film sektörünü, kurgusal bir temsil unsuru olarak kitlelerin yumuşak karnı olan eşitsizliğe temas eden dev bir mali kazanç alanına ve gösteri endüstrisine dönüştürür. Nihayetinde bu süreç eşitsizliğin, yoksulluğun ve sınıflar arası geçişsizliğin trajedisinden yeni bir kültür endüstrisinin de doğmasına neden olur. Çünkü filmler, toplumsal yaşamın biçim, figür ve temsillerini sinema anlatısı biçiminde kendi kurgusuyla

şifreleyerek yeniden aktarması nedeniyle toplumsal gerçekliği inşa eden kültürel temsiller sisteminde yer alan önemli üretim mekanizmalarıdır (Ryan ve Kellner, 2010: 35).

Bu çerçevede son yıllarda sinema ve televizyon yapıtlarında eşitsizliği merkezi bir tema olarak kullanan film ve diziler karşımıza çıkmaktadır. Çalışmada örnek gösteri unsurları olarak ele alınan *The Platform* ve *Squid Game* yapıtları, toplumsal bir sorun olarak eşitsizliğin eleştirisini merkeze alıyor olmaları ve aynı zamanda Netflix'te ulaşılmış oldukları yüksek izleyici oranları doğrultusunda seçilmiştir. Yapıtların konuları ve popüler filmler ve diziler arasında konumlandırılmaları, onları bu çalışmanın temel iddiası olan söz konusu modernitenin yeniden üretim paradoksunu test edebilmek üzere elverişli kılmaktadır.

Örneğin *The Platform* filminde işlenmekte olan ana tema, toplumsal alanda gıdanın erişimi ve eşitsiz bölüşümü problemidir. Bu filmde, bütün insanlara yetebilecek miktardaki yiyeceğin, kişisel kaygılar ve bencil çıkarlar etrafında sosyal dayanışmadan yoksun bir şekilde tüketilme eyleminin nihayetinde ne tür adaletsiz sonuçlara neden olduğu, dikey ve metaforik bir yapı üzerinden ifade edilmeye çalışılmıştır. Sosyal olarak bencil mi yoksa özgecil mi davranılacağını test etmek üzere tasarlanan bu yapıda yaşananlar, toplumsal eşitsizlik karşısında dayanışmanın kendiliğinden mi yoksa zoraki bir şekilde mi gerçekleştirileceğini sorgulatan bir olay örgüsüne sahiptir. *Squid Game* dizisinde ise eşitsizlik, toplumsal alanda tüketebilmenin başlıca gerekliliği olan paraya erişim ve onun bölüşümü sorunu üzerinden işlenmiştir. Bu eşitsiz bölüşüm sorunu, büyük bir para ödülü için oynanan ölümcül çocuk oyunları ve bu oyunlarda yer alan oyuncuların sosyal çatışmaları üzerinden ele alınmıştır. Nihayetinde her iki yapıt da eşitsizlik eleştirisini bölüşüm sorunu ortaklığında birleşirken bu sorunun farklı boyutları olarak para ve gıdanın bölüşümünü işlemekte ve eleştirmektedir.

Bu metinde tüm bu argümanlar ve örnek yapıtlar, film eleştirisi bağlamında uygulanan yöntemlerden birisi olan ters üçgen mantığıyla işlenmiştir (Kabadayı, 2014: 38). Bu minvalde üçgenin tabanı olarak öncelikle toplumsal sorunların sinemada ele alınmasının modernitenin kendi iç paradoksunu sürdüren boyutta işlediğini açıklayan kuramsal bir çerçeve oluşturulmuştur. Ardından söz konusu teorik çerçevenin yeni medya araçlarıyla birlikte küreselleşmesine ve sinema söyleminin ürettiği bilginin erişimindeki değişime değinilmiştir. Daha sonra ilgili teorik çerçeve toplumsal sorunlardan birisi olarak eşitsizlik bağlamında sınırlandırılmıştır. Ters üçgenin giderek

daralan uç noktasına yaklaşırken ilgili kuram sınırlarında çalışmadaki yapıtların incelenmesine geçilmiştir. Fakat daha evvelinde kuramsal açıklamalarda da örnek yapıtların içeriklerinden yer yer bahsedilerek ara bağlantılar kurulmuştur. Dolayısıyla yapıtlara dair değerlendirmeler hem kendi başlıkları altında hem de kuramsal anlatının içerisinde yer almaktadır.

2. MODERN TOPLUMUN PARADOKSU: EŞİTSİZLİK VE GÖSTERİSİ

“Bugün, bütün sinema modernidir” (Orr, 1997: 25). Çünkü neo-modern olarak adlandırılan güncel sinema özellikle 1960 ve 1980 yılları arasında sesli sinemanın Batılı toplumlardaki modernitenin eleştirisini merkeze aldığı Nietzsche’ci geri dönüşlerinin bir devamıdır (Orr, 1997: 12). Aynı zamanda sinema, soyut düşünceyi gerçeğin elverdiği kadar somut temsiliyle ve onun yardımıyla anlatmak zorunda kalarak hem kendine özgü bir güç hem de buna bağlı olarak tehlikeli bir yön kazanan paradoksal bir anlatım biçimidir (Bazin, 1966: 26). Dolayısıyla modernitenin neden olduğu endüstriyel üretim kaygıları ve bölüşüm sorunlarını eleştiren geleneğin etkisi ve sinemanın kendi üretim paradoksu bir araya gelerek, toplumsal sorunların sinemada önemli bir tema haline gelmesinde etkili olmuştur. Aynı zamanda yine bu eleştiri geleneği, modern toplumun önemli sorunlarından birisi olarak eşitsizlik eleştirisinin güncel sinemada da anlamlı bir alan kazanmasını sağlamıştır.

Orr’a göre sinema yapıtlarının tarihi, çizgi ile döngü, doğrusallık ile geri dönüş ve Kracauer’in estetiği ile Adorno’nun estetiği arasındaki gerilim ve çatışmadan oluşmaktadır (Orr, 1997: 13-14). Özellikle döngüsel devinimle hareket eden yapıtlarda modern kapitalist dünya bütün çıplaklığıyla sunulur ve sistemin sorunlu doğası ortaya çıkarılır (Orr, 1997: 13). Öte yandan bu döngüsel devinim, teknolojik unsurların gelişmesiyle yeni bir sinemanın doğmasına neden olmaktan çok, modernite eleştirisinin içerisinde kendisini geriye dönüşlerle tekrarlamasına ve modern paradoksun ikiliklerinde sıkışıp kalmasına neden olmuştur. Öyle ki sinema yalnızca sıkışıp kalmamış, bu ikilikleri çoğaltmaya devam etmiştir (Orr, 1997). Tüm bunların yanı sıra bir sinema sektörü olarak Hollywood, sesli filmin ortaya çıkışı ve savaş sonrası Amerika’nın ekonomik ve politik gücünün yayılmasıyla küresel çapta bir erişim ağına ve üstünlüğe ulaşmıştır (Wollen, 2004: 139; Bazin, 2011: 39). Ve bu durum dünya çapında gelişecek olan bir eğlence endüstrisini harekete geçirmiştir (Armes, 2011: 10-11).

Michael Ryan ve Douglas Kellner, benzer bir bakış açısıyla, 1970'lerden sonra yükselen özellikle adalet ve suç odaklı temaların ön plana çıktığı filmleri "toplumsal sorun filmleri" olarak tanımlamışlardır (2010). Ryan ve Kellner'in tasnif ettiği üzere liberal toplumu eleştiren bu dönem yapıtlar, iyiler ve kokuşmuş toplumlar arasındaki çatışmayı göstermeye odaklanmıştır. Ve bu yapıtlar kendi arasında, kokuşmuş toplumun düzeltilemez olduğunu düşünen kurgular ve iyilerin bir şekilde bu kokuşmuş ortamda galip geleceği inancını koruyan kurgular olarak ayrılmıştır. Buradaki söz konusu ayırım, çalışmada incelenen iki yapıtla örtüşmektedir. Bakıldığında *The Platform*'da eşitsizlik, bencil arzuların esiri olan kokuşmuş bir yapılanmanın içerisinde, iyilere karşı güçlü bir düşman olarak sunulmuştur. Benzer şekilde *Squid Game*'de sermaye sahibi güçlerin seyir zevkine dönüşen oyuncuların kendi aralarındaki ölümcül para mücadelesi, sonunda bir şekilde iyi niyetin galip geldiği bir kurguyla inşa edilmiştir. Nitekim 1970'li yılların toplumsal sorunlarına odaklanan filmlerindeki temalara bakıldığında, benzer kaygıların, benzer örüntüler ve temalarla sunulduğu görülmektedir (Ryan ve Kellner, 2010: 156).²

Modernitenin neden olduğu toplumsal sorunlara odaklanan sinema, yine modernitenin 20. yüzyılın başlarına ait kaygılarını ilerleyen yıllara taşımıştır. Çünkü sinema her dönemde, gerçek olmayan ama gerçekle el ele giden sanal bir gelecek toplum imajı inşa etmektedir (Diken ve Laustsen, 2010: 22). Öte yandan medyanın gücün üzerindeki destekleyici, yıkıcı ve durağanlaştırıcı etkisi kültürel olana yine kültürel olanı biçimlendirerek katılmaktadır (Maigret, 2014: 42). Böylece endüstrinin mekanikliği, tekdüze ve zincirleme kültürler ve düşünceler üreten medyanın daha çok para kazanma odaklı çıkarıcılık imgesini ve aynı zamanda bunu tüketen koşullandırılmış hayalet tüketicilerin imgesini meydana getirerek endişenin dozunu artırmıştır (Maigret, 2014: 33). Bu modern ve postmodern dönemin insanın aklını ve iradesini kendi ellerine bırakmasının bir göstergesidir. Nitekim "[...] modernleşme girişimleri bürokratik merkezi bir devlet oluşturma girişimi ile dinlere, etnisitelere ve daha önemlisi mesleklere dayalı

² İlgili dönemdeki belli yapıtlara dair detaylı bir değerlendirme için bkz. "Altmışlı yıllarda liberallerin tarafsızlaştırmayı başardığı büyük bir çoğunluğun ölüm cezasını savunur hale gelmiş olması, muhafazakârlığın suça ilişkin tezinin liberallerinkine galip geldiğinin işaretidir. Kanun dışı düzen koruyuculuğunu açıktan açığa eleştiren tek liberal film -*The Star Chamber* (1983)- başarısız olurken, seksenli yılların başlarındaki *Ölüm Emri II*, *Yok Edici (The Exterminator)* I ve II ve *Sudden Impact* gibi kanun dışı müdahale filmleri izleyiciden daha olumlu tepkiler almaktaydı. Ancak bu gelişme, liberalizmin topyekûn başarısızlığına büyük ölçüde temel oluşturan daha geniş bir 'toplumsal problemle' ilgilidir. Özü itibarıyla muhafazakâr olan bir sosyoekonomik sistem, ezilen yoksul insanları suça itecektir, özellikle de yetmişli yılların başları ve ortalarındakine benzer krizlerin ortaya çıktığı dönemlerde. Bu soruna ilişkin liberal çözümlerin başarısızlığa mahkûm oluşu muhafazakâr iktidara ait totolojinin bir parçasıdır, çünkü bu çözümler, insan doğasına ilişkin, özünde amansız rekabete dayalı bir ekonominin gelişip büyümesine izin vermeyeceği özgeci varsayımlara ve suça yol açan temel yapısal eşitsizlikleri gözden kaçıran liberal bireyci bir 'haklar' kavramına dayanırlar. Kapitalizmin doğurduğu eşitsiz servet dağılımı sorununun yapısal kaynaklarına işaret edecek toplumcu bir alternatifin yokluğu karşısında, sadece muhafazakâr çözümler politik başarı kazanabilirler. Bunun nedeni, suçu da körükleyen aynı istikrarsız toplumsal ve ekonomik koşullar yüzünden korku, güvensizlik ve öfkeye kapılmış insanlara güç ve hakkaniyet imgeleri sunmalarından başka bir şey değildir." (Ryan & Kellner, 2010: 156).

sosyal katmanlaşmayı kaldırarak vatandaşlık kimliği çerçevesinde bir homojenlik sağlamaya çalışmıştır.” (Sunar, 2019: 5). Ayrıca bu Bauman’ın özgürlük ve güvenlik paradoksunda (2016) görüldüğü gibi, modern dönemin özgürleştirici tavrının aynı zamanda kitlelerin zapt edilemez düzensizliğini bastırma ve ona gerekli şekilde biçimler verme zorbalığını da beraberinde getirmiştir.

Dolayısıyla 20. yüzyılın ortalarında medya araçlarının toplumsal olanla ilişkisi sosyolojinin gündeminde, endüstriyel üretimin tek tipleştirici özelliğinin medya aracılığıyla kitleselleşmesi endişesiyle yer almıştır.³ Örneğin, yüzyıl boyunca ilk dönem sosyologların medya ve kitleselliğine yönelik eleştirileri, Frankfurt Okulu’nun kültür endüstrisinin yayılım aracı olarak medyanın gücünü ön plana çıkarması, aksi bir noktada konumlanan Lazarsfeld’in bireyin medya üzerindeki dönüştürücü etkisinden söz etmesi gibi belli başlı iletişim ve medya yaklaşımlarını ortaya çıkarmıştır (Maigret, 2014). Fakat bu çabalar yeteri kadar özenli analizlerle sonuçlanmamıştır (Maigret, 2014; Thompson, 2008). Çünkü medya sorunu üzerine konuşuluyor olsa da modern iletişimin yeni formlarını ayırt edebilmek ve bunun toplumsal öneminin ciddiyetini algılamak için Avrupalı öncülerin çoğu miyop bir tavır sergilemiştir (Maigret, 2014: 55).

Günümüzde ekran teknolojilerinin gelişmesi ve kazandığı kitlesellik bu endişenin sürekliliğini pekiştirmektedir. Fakat bu gelişmelere karşı mutlak bir distopik yaklaşımla hareket etmenin kısır bir tartışmadan öteye geçmeyeceği de aşikârdır.⁴ Çünkü:

Medya imajları ve iletileri, bireylerin günlük yaşamlarının akışları içerisinde deneyimledikleri adaletsizlik hislerine ve derin fikir ayrılıklarına dokunabilir. Medya, geçmişte olmadığı şekilde gündelik olanı, görünür ve gözlemlenebilir hale getirerek, siyasallaştırabilir ve bu şekilde günlük olayları birer aksiyon katalizörü haline dönüştürerek meydana geldikleri mekânın dışına taşmalarını sağlayabilir (Thompson, 2008: 374).

Bu bağlamda Erol Mutlu, medyanın küreselleşmeyle birlikte yorumlanmasında, mevcut ulusal ve yerel farklılıkları yok edici bir tekdüzeliğe neden olduğu gerekçesinden hareket etmeyi safdil bir yorumlama olarak görmektedir (Mutlu, 2005). Çünkü bu yorumlamanın kendisi de medya aracılığıyla modernite eleştiri geleneğinin paradigmasına yerleştirilmiştir. Dolayısıyla medyanın kitlesel ve küresel bir teknolojik boyut kazanması

³ Robins, medyanın tüketim üzerinden ele alınmasında sosyologlar arasında eski ve yeni kuşak ayrımına değinir. “Eski kuşak elitçilik ve ahlakçılığa kayarken yeniler izleyici kitlelerin aktif ve yaratıcı kapasitelerinin var olduğuna inanmakta, görecelik ve popülizme kayma riskine yenik düşmektedirler.” (Robins, 2013: 184-185).

⁴ Bu nedenle yaptıkları incelerken eleştirinin dozunu ayarlamak son derece önemlidir. Çünkü medya eleştirisinin olumsuz eleştiri ve olumlu eleştiri aşırılığı, aşırılığın düzeyince değerlendirilmenin anlamsızlığa sürüklenme riskini artırır (Maigret, 2014).

modernitenin tek tipleştirici kaygısını pompalıyor olsa da yerel olanın kendine özgü sınırlarında beklendiği kadar aynılaştırıcı bir yol izlememiştir.

Fakat yine de yeni teknoloji araçlarının üretmiş olduğu görsel imgelerin sinema kurgusuyla bütünleşerek ortaya koyduğu anlam dünyasına modernitenin kaygılarını hatırlamaksızın bakmak eksik kalmaktadır. Kevin Robins'e göre imgenin ve görüntünün bilgisayar teknolojisi sayesinde sınırsızca müdahale edilebilir sanal bir yaratım alanı kazanması, fütüristlerin yaşadığı olumlu heyecanla karşılanmayacak kadar önemli bir dönüşümdür. Çünkü ona göre gerçekliği manipüle edebilen yeni teknolojilerle imajın- imgenin ortadan tamamen kaldırıldığını düşünen fütürist yaklaşımlar, özünde mevcut gerçeklikten rahatsız olan ve onu yeniden doğurmak isteyen bir arzunun sonucudur (Robins, 2013: 85). Modernitenin dönüştürücü kaygılarını tekrarlarçasına sanal imgenin ürettiği bu yeni alan "mükemmel bir illüzyon ve sarhoşluğun hâkim olduğu, isteklerimizi tam anlamıyla karşılayan bir dünyadır." (Robins, 2013: 206). Dolayısıyla gelişen dijital teknolojilerin imgenin ve görüntünün gerçekliğinin dönüştürülmesi kaygısıyla yorumlanması modernitenin rasyonalizasyonunun devam ettiğinin en önemli göstergelerinden birisidir (Robins, 2013: 274).

Diğer yandan sinema kendi olay örgüsü ve kurgusu etrafında incelediği konuyu bir söylem ve görüntü olarak tekrar üretirken, izleyici ile kendisi arasında yüz yüze iletişimin aksine anlık olmayan bir mesafenin varlığından yararlanır. Böylece sinema, ürettiği yapıtların etkisini kendi içinde kurgulama ve tasarlama noktasında anlık iletişimin kısıtlılıklarından sıyrılmış olur. Tam bu noktada John B. Thompson, televizyon ve sinemanın ürettiği iletişim biçimini, sembolik formların üretimi ve iletimini bir ekran yüzeyinden anlık olmayan bir şekilde gerçekleştiriyor olmaları nedeniyle monolojik yapıda işleyen yarı dolayimli telegörsel bir etkileşim olarak tanımlamıştır (Thompson, 2008). Arada ekranın olduğu ve anlık iletişimin yüz yüze sınırlarını aşabilen sinemanın üretim biçimi, böylece herhangi bir toplumsal sorunu ele alırken de bu sınırların dışında kurgusal bir üretim alanına sahip olmaktadır. Bu, aynı mekân ve zamanı paylaşmak zorunda kalmaksızın uzaktaki eylemden haberdar olmayı ve modernitenin bir aracı olarak bilginin aktarılmasını sağlar (Thompson, 2008: 154-155). Başka bir ifadeyle sinema kendine özgü bir dile dönüşür (Bazin, 1966; 2011). Bu durum ister modernitenin toplumsal özelliklerinin belli bir tipolojiye dönüşmesi olsun, isterse bu dönüşümün eleştirisini yapmak amacıyla olsun, bilginin aktarımında 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren yeni bir teknik boyuta geçildiğini göstermektedir. Dolayısıyla toplumsal sorunların

eleştirisinin kitleselleşmesi, paradoksal yeniden üretimin de aynı oranda kitlesel bir özellik kazanmasına neden olmuştur. Çünkü:

Medyanın gelişimi, uzaktaki eylem biçimlerinde çeşitlenme sağlayarak, bireyleri uzaktaki başkaları için eylemde bulunmaya muktedir kılarak ve başkalarının, uzak yerlerde ortaya çıkan eylem ve olaylara kontrol altına alınamaz tarzlarda tepki vermelerini sağlayarak, modern dünyada yeni tip bir karşılıklı, bağımlılık ve belirsizliklere, sonuçlarını ve özelliklerini şimdiye kadar tam anlamıyla anlamaktan uzak olduğumuz bir olguya yol açmıştır (Thompson, 2008: 181).

Öte yandan modern sinemanın ürünü olarak filmlerde görülenlerin, somut bir toplumsal soruna çarpıcı bir şekilde dikkat çekilmesine rağmen seyirlik bir unsur olarak kalması ve eylemsel olarak pratik bir çabaya dönüşmemesi düşündürücüdür. Hatta zamanla toplumsal bir sorun olarak eşitsizliğin konu alınması, eşitsizliğin varlığının trajik bir ilham kaynağı olması nedeniyle eleştirilen şeyin tükenmemesinin veya ortadan kalkmamasının sektör adına faydalı olmaya başlaması tehlikesini barındırır. Çünkü filmlerin sunumu ve kitlesel olarak hangi filmin ön plana çıkarılacağı artık belli logaritmaların devreye girdiği film platformlarının ekranları kadar yakındır:

Kitlesel medya günün hakim modasını ve en son üslupları muazzam bir hızla bize ve dünyanın en ücra köşelerine ulaştırır. Aynı şekilde, bu medya görsel olarak erişilebilir kıldığı kalıplar üzerinde otoritesini de kurar; kuşkusuz medyada gösterilmeye değer bulunan ve dünyanın her tarafında milyonlarca insan tarafından seyredilecek olan hayat tarzları, dikkate alınmaya ve eğer mümkünse taklit edilmeye değer tarzlardır (Bauman, 2010: 44).

Bunun yanı sıra sinema sektörü, özellikle günümüzde yine teknolojik imkânlarla birlikte eşitsizlik bağlamında yaşananları çok daha hızlı bir bant üzerinde görebilmeyi sağlar. Burada, Guy Debord'un *Gösteri Toplumu*'nda dikkat çektiği gösteri ve metalaşma arasındaki ilişki ortaya çıkmaktadır. Çünkü "gösteri, metanın toplumsal yaşamı tümüyle işgal etmeyi başardığı andır. Görülebilir olan sadece metayla kurulan ilişki olmakla kalmaz, ondan başka bir şey de görülemez: Görülen dünya metanın dünyasıdır. Modern iktisadi üretim, diktatörlüğünü yaygın ve yoğun bir şekilde genişletmektedir" (Debord, 1996: 27). Bugün eşitsizliğin toplumsal sorunları konu alan sinemada görsel ve işitsel bir meta olarak üretilmesi ve izleyiciyle özdeşleşerek bir tür reyting unsuru kazanması, eleştiri nesnesini, yapıta döngüsel anlamda fayda sağlayan bir gerçekliğe

dönüştürmüştür. Öte yandan metanın kullanımı kendi kendine yeterli hale geldiği gibi tüketicide bu metalara ve tüketimine karşı ilahi bir sevgi hissi doğurmaktadır (Debord, 1996: 38). Gösteri toplumunun ürettiği metaların tüketim unsuruna dönüşmeleri de bu sürecin bir parçasıdır.

Debord'un söz ettiği gösteride metanın kullanımının tüketiciye sunumu ve yarattığı ilginin boyutları, örnekler üzerinden yeniden düşünüldüğünde, yapıtlarda iki farklı yeniden üretimin gerçekleştiği görülür. İlk olarak her iki yapıt da eşitsizlik temasının farklı unsurlarını merkeze alarak eşitsizlik söylemini görsel olarak yeniden üretir. İkinci olarak da özellikle *Squid Game*'de yapıtın kendi popülerliği üzerinden senaryoya ait unsurların piyasaya sürülmesi sonucunda bu kez eşitsizliği bu metalaşmayla ürettiği görülür. Örneğin dizide oyuncuların giydikleri eşofman takımları "Squid Game Eşofmanı" olarak semt pazarlarında hızla kendine yer bulmuştur. Aynı şekilde dizide kullanılan ayakkabılar bir anda birkaç kat değer kazanarak yeniden satışa çıkarılmıştır. Ayrıca bazı kafelerde müşteri çekme yöntemi olarak dizide yer alan kurabiye oyunu oynatılmıştır. Hatta oyunların birebir oynatıldığı organizasyonlar dahi düzenlenmiştir.⁵ Bu gibi örnekler dizinin metalaşmasının en somut göstergeleridir. Bu durum Adorno'nun da belirttiği gibi modern gösterinin endüstrisi olarak film ve dizilerin tüketicinin sunulan metaları almaya ve kullanmaya karşı bastırılmaz isteğinin oluşumunu açıklayan anlamlı bir göstergedir (2011: 107). Aydınlanmanın neden olduğu diyalektiklerden birisi olarak "kesin bilgilerin ve allanıp pullanmış eğlencelerin selinde insanlar bir yandan akıllanırken diğer yandan aptallaşmaktadırlar" (Adorno & Horkheimer, 2014: 14-15). Dolayısıyla bu noktada metalara sahip olma ya da olmama, izleme ya da izlememe şeklinde yeni bir eşitsizlik biçimi de doğmuştur.⁶

Bu aynı zamanda ilgili gösteri unsurlarının tüketim hızının popülerlik ivmesinde ani yükseliş ve düşüşlerin yaşanmasına neden olur. Örneğin *The Platform* filminin popülerlik oranı gösterim tarihinden kısa bir süre sonra hızla düşüşe geçmiştir.⁷ *Squid Game* ise ikinci sezonun bilgisi olmasaydı muhtemelen *The Platform* ile aynı kaderi paylaşacaktı. Fakat her ne olursa olsun anlık erişim platformlarında üretilen yapıtların

⁵ *Squid Game*'de yer alan oyunlar "MrBreast" adlı Youtube kanalında 456.000 dolarlık gerçek ödülle ve gerçek insanlar arasında oynanmış ve ciddi izleyici rakamlarına ulaşmıştır. İlgili videoya ulaşmak için bkz. (Mr.Breast, 2021).

⁶ "Likidite hakkındaki yeni retorik, kapitalist ve işçi, beyaz yakalı ve mavi yakalı, zenginler ve olmayanlar gibi eski toplumsal ayrımları tekrarlıyor, ancak bu ayrımın yalnızca bir tarafına odaklanıyor. Tüketim kaygısı içinde doğduğu düşünülürse, bu pek de şaşırtıcı değildir: etkin talep, yoksulların ihmal edilmesini dikte eder. Sahip olma ve sahip olmama dinamikleri fark edilir derecede eşitsizdir." (Clegg & Baumeler, 2010: 1719).

⁷ Bu değerlendirmede, internet film veri tabanı olarak çevrilebilecek olan "Internet Movie Database (IMDb)"in resmi web sitesinde yer alan ilgili yapıtlara ait popülerlik puanları baz alınmıştır. Detaylar için bkz. <https://www.imdb.com>

tüketim hızından kurtulmaları artık muhtemel değildir. Çünkü modern sinema sektörünün sunduğu popüler gösteri, yalnızca sahnede yer aldığı sürece var olmaktadır.

Öte yandan teorik düzlemden bakıldığında gerek toplumsal gerekse bireysel düzeyde eşitsizlik, insan ilişkilerinde var olmak zorundadır.⁸ Çünkü Jean Jacques Rousseau'nun da dediği gibi doğal düzlemde bütün insanlar farklı ve doğal bir eşitsizlik içerisindedir (2013: 87). Fakat doğal olanın ötesinde toplumsal ilişkiler bazında yaşanan eşitsizlik de tarihsel bir gerçektir. Herhangi bir bağlamda insanlar arası bir ilişki biçiminde eşitsizlik ortaya çıkar ve bu çıkış sürekli olarak yeniden üretilir. Örneğin 19. yüzyıl sonrasında eşitsizlikler ve toplumsal yapılar içerisindeki farklılaşmalar insanın kendi üretimi olması nedeniyle düzeltilebilir sorunlar olarak görülmüştür. Bu duruma paralel olarak modern dönemde eşitsizlik meselesinin Marksist jargonla bir tür üretim ilişkisi bağlamında masaya yatırıldığı görülür. Ancak eşitsizliği yeniden şekillendiren modern koşulların sunduğu yeni araçlar, mevcut eşitsizliğin farkına varmayı sağladığı kadar onun sürekliliğini sağlayacak imkânlarla da sahip olmuştur. Dolayısıyla eşitsizliğin kendisi bir üretim tarzı olarak kendi üretim ilişkilerini ve üretim koşullarını yeniden üretecek imkânlarla ulaştığı ölçüde varlığını sürdürmeye devam etmiştir (Althusser, 2005: 112).

Kısacası tarihin bilebildiğimiz süreçlerinde döneminin araçlarıyla şekillenen eşitsizlik biçimleri hep işlemiştir. Ancak işleme biçimleri, şiddeti ve araçları dönemler arasındaki farklılığı meydana getirmiştir. Çünkü modern ve postmodern dönemlerde eşitsizliğin gözle görünür bir hal alması ve giderek daha şiddetli bir yarılmaya sahne olması, bu dönemlerin sosyal ve iktisadi yapılarındaki değişimlerle şekillenmiştir. Günümüzde ise bu yarıma çok daha hızlı ve keskin bir biçimde açılmaya devam etmektedir.⁹ Diğer bir deyişle modernizmin anlam araçları ve içinde bulunduğumuz dünyası, üretim, tüketim ve yeniden üretim süreçlerinin hepsini bir insanın yaşamı boyunca aynı dönemde görebileceği kadar hızlandırmıştır. Üstelik bu durumuna yönelik eleştiriler de yeniden üretimin bir parçası haline gelmektedir.¹⁰

⁸ Michel Foucault'nun iktidar ilişkileri temelinde söz ettiği tam olarak burada yer aldığı gibi insan ilişkileridir. *İktidarın Gözü* ve diğer pek çok çalışmasında açıkladığı üzere toplumsal alanda insan ilişkisi olarak tanımlanabilecek her iletişim biçiminde iktidar hakimdir. Ancak buradaki iktidar, yalnızca görünür ya da görünmez bir otoritenin tüm ilişki biçimlerine hakim bir güçle onları dönüştürme, manipüle etme vb. niyetleriyle yaklaşması anlamında gelmemektedir. Dolayısıyla Foucault'nun kastettiği iktidar, toplumsal olana ve onun dinamik yapısına çok daha içkin bir durumdur. Burada eşitsizliğin insan ilişkisinin zorunlu bir çıktısı olarak ele alınması, Foucault'nun altını çizmiş olduğu iktidar ilişkileri bağlamıyla örtüşen bir anlam taşımaktadır.

⁹ Küresel boyutta en alt ile en üst gelir grupları arasındaki eşitsiz dağılıma yönelik yapılmış güncel araştırma örnekleri için bkz. (WIR, 2022; Oxfam, 2022).

¹⁰ Filmler ve gösteri kültürünün yeniden üretimi ile eşitsizliğin eğitimde yeniden üretilmesi arasındaki paralel ve benzer mekanizmaları kıyaslayabilmek için bkz. (Bourdieu & Passeron, 2015).

Bugün yukarıda da görüldüğü üzere sinema sektöründe ve kitle iletişim araçlarında yaşanan teknolojik gelişmeler, eşitsizliğin üretim ilişkilerini kendi koşulları altında bu kez daha farklı ama yine yeniden üretecek yeni formlar kazanmıştır. Bu nedendir ki eşitsizlik, özellikle 1980'lerde yaşanan küreselleşmenin ardından çok daha görünür bir hal almıştır. Ayrıca sosyoekonomik eşitsizlikler ve tabakalaşma bağlamında yapılan çalışmalarda da paralel bir artış yaşanmıştır (Sunar, 2020: 514). Benzer şekilde Joseph Stiglitz *Eşitsizliğin Bedeli*'nde eşitsizliğin 1980'lerle birlikte ve özellikle de ABD'de artışına dikkat çeker. Stiglitz, verimsizleşen üretim ve piyasalar karşısında eşitsizliğin daha da derinleşerek yayıldığı bir dünya betimler. Bunu da %1'in sahip olduklarının geri kalan %99'un sahip olduklarından fazla olmasının neden olduğu en alt ve en üst arasında oluşan ve gittikçe büyüyen bölüşümün dengesizliği üzerinden gösterir.¹¹ Stiglitz'e göre kapitalist dünyanın hakim kanısı olarak eşitsizliğin belli bir oranda bulunmasının faydalı olabileceği anlayışı (*trickle-down economics*) reel düzlemde zarar vericidir. Öyle ki bugünkü tabloda geline bölüşüm uçurumu bunun bir göstergesidir.¹² Ancak Stiglitz bir miktar eşitsizliğin gerçekten kaçınılmaz olduğunu reddetmeyecek kadar realisttir (2015: 49). Yine de piyasa yüzünden yaşanan eşitsizliğin devlet politikaları ile birlikte daha da körüklendiği önemli gerçek olarak ortaya çıkmaktadır. Buna rağmen Stiglitz için mevcut eşitsizlik, eşitsizliğin kaynağına inerek uygun politikalarla bir kader olmaktan ya da piyasanın can damarı olmaktan çıkabilir ve olumlu yönde seyredebilir bir olgudur.

Bryan Turner ise eşitlik tanımlarının neye göre ve nasıl kurulduğu üzerinden mevcut eşitsizliklerin anlaşılmasına odaklanır. Ona göre eşitsizlik dünyevi ve iktisadi anlamda kaçınılmaz olsa da toplumsal dünyamızın temel biçimlerinden birisi de karşılıklı olarak birbirinin hakkını gözetme ve adil olma fikridir (Turner, 1997: 34). Bu nedenle eşitsizlik özünde kaynakların yoğunluğu ve dağıtımını içeren bir tür bölüşüm sorunudur (Turner, 1997: 44). Nihayetinde modern kültürün çatışmalı ve etkileşimli bağlantıları 20. yüzyılın sonlarına doğru küreselleşmeyle birlikte çok daha karmaşık bağlantılı (*complex connectivity*) bir form kazanır (Tomlinson, 2004: 12). Bu karmaşık bağlantılılığın en güçlü ve hızlandırıcı unsurlarından birisi de teknolojik gelişmeler ve internetin (*interconnected*

¹¹ "En zengin yüzde 1'lik kesim bir haftada en yoksul yüzde 5'lik kesimin bir yılda kazandığından yüzde 40 daha fazla kazanmaktadır; en zengin binde 1'lik kesimin bir buçuk günde kazandığı paraysa neredeyse en alt yüzde 90'lık kesimin bir yılda kazandığı paraya eşittir. Dahası, en zengin yüzde 20'lik kesimin vergi sonrası geliri, geri kalan yüzde 80'lik grubun toplam gelirinden daha fazladır." (Stiglitz, 2015: 47).

¹² Benzer eşitsizlik artışına Türkiye verilerinden de örnekler verilebilir. TÜİK'in 2020 yılına ait *Gelir ve Yaşam Koşulları Araştırması*'na göre: "[...] en yüksek eşdeğer hanehalkı kullanılabilir fert gelirine sahip yüzde 20'lik grubun toplam gelirden aldığı pay bir önceki yıla göre 1,2 puan artarak %47,5'e yükselirken, en düşük gelire sahip yüzde 20'lik grubun aldığı pay 0,3 puan azalarak %5,9'a düştü." (TÜİK, 2020). Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. (TÜİK, 2020).

network) küresel çapta yaygınlık kazanmasıdır (Gallino, 2012). Turner bu nedenle modern eşitlikçiliğin ortaya çıkmasında kitlesel haberdar olmaların etkisine değinmeyi önemsemıştır: Çünkü “kitlesel tüketimin çeşitli veçheleri, eşitlikçi bir ethos yaratır ve yapısal eşitsizliğin geleneksel görünümünü, özellikle de statü eşitsizliklerini sarsar.” (Turner, 1997: 133). Dolayısıyla modern dünyanın araçları kitlelere erişerek onlara zamanla eşitliğin gerekliliğini düşündürmüş ve buna yönelik hareket etmelerini sağlamıştır.

Kitle iletişim araçlarının eşitlik adına önemli başarılar elde edeceğine dair Turner’ın bu iyimser yaklaşımı sırasında tarihler 1980’leri gösteriyordu. Bu nedenle onun bu ılımlı bakışı anlamsız değildir. Bakıldığında gerçekten de eşitsizlik karşısında eşitliğin imkânları hakkında kitlelerin haberdar olmaya başlaması toplumsal düzlemde oldukça önemli bir dönüşümdür. Fakat bu önemli dönüşüm aynı zamanda mevcut eşitsizliği üreten ilişki biçimlerinin yeniden üretilmesini de aynı oranda kiteselleştirmektedir. Başka bir ifadeyle “iktisadi üretkenliğin artışı bir yandan adil bir dünya için gereken koşulları yaratırken, öte yandan teknik aygıt ve onun kontrolünü elinde tutan sosyal gruplara nüfusun geri kalanı üzerinde ölçsüz bir üstünlük sağlamaktadır.” (Adorno & Horkheimer, 2014: 14).

Nihayetinde iletişimin küresel, anlık ve her an ulaşılabilir ekranlara dönüştüğü 21. yüzyılda eleştirel yaklaşımların kitlesel düzeyde yayılması daha da ivme kazanmıştır.¹³ Örneğin Lucciano Gallino’nun *Küreselleşme ve Eşitsizlik*’te değindiği telgraf ve e-mail araçları arasındaki uzmanlaşma ve zaman farkı oldukça etkileyici bir gelişimdir (2012: 15-16). Bugün ise kelimenin tam anlamıyla bütün bir dünya internet (*interconnected network*) ile birlikte dev bir bilgi dolaşım ağına dönüşmüştür. Medyanın bu bilgi ağındaki endüstriyel dönüşümü de esas aktörlerin çokuluslu şirketler olduğu ve üretmiş oldukları medya ürünlerinin ulus devlet sınırları ötesinde kolaylıkla dolaşıma girmesini sağlamıştır (Thompson, 2008: 366). Böylece günümüz teknolojisi sayesinde artırdığı kitlesel dolaşım hızıyla sinema sektörü de toplumsal sorun temasıyla işlediği eşitsizlik eleştirisinin gösteri kültüründe yeniden üretiminin incelenebileceği elverişli bir alana dönüşmüştür.

Çalışmada incelenen iki yapıt, sinemaya yönelik teorilerde sıklıkla tartışılan gerçeklik ve ekspresyonizm ayrımıyla örtüşür bir mahiyette hem gerçekliği yansıtmakta

¹³ Ancak burada da iletişim araçlarına erişimin küresel dağılımında yine eşitsizlikler söz konusudur. 21. yüzyılın henüz başında kitle iletişim araçları ve yayınlarına erişim konusundaki eşitsizlik çarpıcıdır (Uluç, 2002: 287). Bu bağlamda yürütülmüş ilgili çalışmadaki veriler her ne kadar eski olsa da söz konusu eşitsizliği küreselleşme ekseninde incelemiş olması nedeniyle konumuz açısından önemlidir. Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. (Uluç, 2002).

hem de onun biçiminde sanal kurgusalılıklar inşa ederek bozulmalar gerçekleştirmektedir (Bazin, 1966; Wollen, 2004). *The Platform* eşitsizliği en temel ihtiyaçlardan birisi olan gıdanın bölüşümü üzerinden hem gerçekliğe temas ederek hem de onu metaforik düzlemde gerçeküstü bir boyuta taşıyarak işlerken, *Squid Game* eşitsizliği ihtiyaçlara erişimin olmazsa olmaz aracı olarak sunulan paranın bölüşümünü benzer bir gerçeklik ve gerçeklik bozumu şeklinde kurgulayarak anlatmıştır.

2.1. The Platform

İspanyol Galder Gaztelu-Urrutia'ın yönetmenliğinde, 2019 yılında Netflix platformunda yayınlanmaya başlayan *The Platform* filminde toplumsal eşitsizlik eleştirisi açık bir neoliberal ve kapitalist sistem eleştirisi olarak sunulmaktadır. Ancak bu eleştiri *Komünist Manifesto*'nun kapitalizmin gücünü yer yer öven yaklaşımına benzer bir şekilde işlemektedir.¹⁴ Gıdanın bölüşümü sorununu tematik bir şekilde işleyen yapıtta dikkatlerin esas odaklandığı nokta, toplumsal düzende bireylerin kendi çıkarlarından hareket etmelerinin mevcut sistemin vahşiliğinin esas kaynağı olduğu varsayımdır. Bu yaklaşım, eşitsizlik eleştirisini toplumsal sistemden alıp onu oluşturan bireylerin kişisel ve doğası gereğiymiş gibi sunulan çıkarıcılığına taşımaktadır. Dolayısıyla toplumların Sosyal Darwinist bir çatışma alanı olduğu yaklaşımı filmin sunduğu eşitsizlik eleştirisinde kendisine önemli bir alan bulmuştur. Başka bir ifadeyle filmde yer alan eleştiri, Herbert Spencer'ın "fittest" kavramını "en uyumlu" değil "en güçlü" olarak tanımlamayı paradigma haline getiren modernite anlayışını sürdürmektedir.

Açılış sahnesinde, önemli bir yemek hazırlığı yapıldığının anlaşıldığı kurumsal bir mutfakla karşılaşırız. Hazırlanmakta olan bütün yemekler beden diliyle son derece titiz ve kusursuz tavırlar sergileyen baş şef tarafından kontrol edilir. Fakat kısa bir süre sonra film, açılış sahnesinde yer alan titiz, özenli, oldukça hijyenik ve kullanılan pastel tonların verdiği kusursuzluk hissini tam aksini gösterecek olan özensiz, sosyal anlamda kaotik, hijyenik olmayan ve soğuk beton grisinin eşlik ettiği bir yapıda yaşananları anlatmaya başlar. Geçişteki bu zıtlık, insanlar arasındaki eşitsizliği vurgulayan açılış repliğindeki şu cümleleri güçlendiren bir gösteri biçimi olarak kullanılmıştır: "İnsanlar üçe ayrılır. Yukarıdakiler, aşağıdakiler ve düşenler".

¹⁴ *Komünist Manifesto*'da bu konuya örnek bir paragraf: "Kentsoyluluk daha yüz yılı bulmamış sınıf egemenliği süresi içinde, geçmiş kuşakların topunun birden yarattığından daha kitlesel, daha devasa üretim güçleri yarattı. Doğal güçlerin boyunduruk altına alınması, makineler, kimyanın sanayi ile tarıma uygulanması, buharlı gemicilik, demiryolları, elektrikli telgraflar, koca koca anakaraların tarıma, ırmakların gemiciliğe açılması, yerden bitiveren koca koca nüfuslar- toplumsal emeğin bağrında böylesi üretim güçlerinin yattığını daha önceki hangi yüzyıl kestirebilirdi?" (Marx & Engels, 2014: 79).

Film, bir düzeneğe bağlı olmayan kare şeklinde beton bir bloğun, 333 katlı bir yapının tam ortasında yer alan “deliğin” içerisinde belli periyotlarla yukarı ve aşağı hareket ettirildiği bir platformu konu alır.¹⁵ Açılış sahnesinin ardından, izleyici kendisini başkarakter Goreng’in yatağında uyanışıyla bu yapının içerisinde bulur. Yapıda her katta iki kişi vardır. Katlarda bu kişiler için birer yatak ve kişisel temizliklerini yapabilmeleri için basit bir lavabo, soğuk floresan aydınlatmalar ve dışarıya açılan küçük dikdörtgen ve camsız havalandırma delikleri vardır. Bunlar ve hangi katta olduğunu gösteren duvarda asılı numaralar dışında katlarda başka hiçbir eşya yoktur. Tek istisna, yönetimin yapıda bulunanlara yanlarında getirmelerine izin verdiği bir adetle sınırlı kişisel eşyalardır. Dolayısıyla buradaki kişiler, tamamen bu binanın ve onun oluşturduğu sosyal sistemin bir parçasıdır. Aynı zamanda yapıda dış dünyadan hiçbir unsurun yer almaması burada inşa edilen toplumsal sistemin disiplin algısını güçlendirmesi açısından önemlidir. Çünkü kurallara uymak gerçek toplumsal alanda olduğu gibi burada da yaşamak ve hayatta kalmak için kritiktir.

Goreng’in uyandığı katta ona eşlik eden kat arkadaşı Trimagasi uzun süredir orada olduğunu ve bütün düzene hakim olduğunu gösteren bir bilgelikle ve bunu destekleyici yaşlı bir rolle kurgulanmıştır. Trimagasi’nin Goreng’e bu yapıdaki sosyal düzenin varlığını bütün katılığıyla anlatan genel yaklaşımı ve tavırları, Goreng’in yapıdaki çömezliğini aşmasına yarayacak sosyalizasyon sürecini karşılayan ve kesinlikle dost canlısı olmayan bir imajla desteklenmiştir. Aynı zamanda Trimagasi’nin bu sistemdeki bütün adaletsizliği kabullenışı ve düzenin değiştirilebilirliği karşısındaki umutsuzluğu, Goreng’in sıklıkla sergileyeceği bu düzene karşı iyi niyetli ve adaletli bölüşüm çabalarını ön plana çıkaran bir zıtlık yaratmaktadır. Öyle ki bu zıtlık, Goreng’in üst katlara yiyeceklerini paylaşmalarını söyleme teklifi karşısında Trimagasi’nin “Sen komünist misin?” sorusu ve Goreng’in “Akılcıyım. Bölüşmek adil olur” cevabıyla kapitalizmin komünizm hayaleti karşısındaki endişesi anımsatılarak daha da somutlaştırılmıştır.¹⁶ Böylece filmde ilgili sosyal yapının adaletsizliğine karşı çaba göstermenin anlamı ve anlamsızlığı karakterler

¹⁵ Türkçe dublajda bu boşluk için “delik” kavramı kullanılmıştır. Ancak aynı kavram filmin alt yazılı versiyonlarında “çukur” olarak geçmektedir. Her iki ifade de aynı boşluk alanı nitelediği için burada “delik” kavramı kullanılmıştır.

¹⁶ İlerleyen diyaloglarda Trimagasi’nin anlattığı bıçak hikâyesi modern üretim sisteminin pazarlanması noktasında önemli bir hatırlatma olarak işler. Trimagasi televizyonda yer alan bir reklamın tanıtım gücüne kapılarak Samurai-Max isimli bir bıçak bileme aleti alır. Fakat hemen ardından kendi kendisini bileyen Samurai-Plus adlı bir bıçağın olduğu yeni bir reklam çıkar. Burada üretilen ürünlerin bir süre sonra “-plus” ekiyle geliştirilmesini hatırlatır şekilde Trimagasi’nin anlatımı sırasında Goreng bu bıçaktan hiç haberdar olmamasına rağmen ikinci modelin adını doğru tahmin eder. Bu durum kapitalist üretimin ve tüketimin küresel ve ortak bir bilgiye dönüştüğünü gösteren anlamlı bir detaydır. Kandırıldığı gerçeğiyle karşı karşıya kalan Trimagasi reklamların tanıtım gücüyle her zaman daha iyisinin olduğu bu üretim ve tüketim döngüsüne dahil olmuş olur. Buna oldukça sinirlenen Trimagasi, almış olduğu bıçak bileyicisiyle bilemediği bıçaklardan birisini camdan dışarı fırlatarak bir kişinin ölümüne neden olur. Fakat Trimagasi bu cinayetin suçlunu reklamlara ve yoldan geçen göçmenin zaten orada olmaması gerekliliğine bağlar.

üzerinden gerçek dünyadaki -gerek toplumsal düzen karşısındaki bireysel çabanın anlamlılığı gerekse yine toplumsal düzen içerisinde değişimi arzulayan ve değişimi imkânsız gören- kuşaklar arası çatışmayla bir kez daha inşa edilmiştir.

Binanın tam ortasında yer alan deliğin içerisinde hareket eden platform, en üst kattan başlayarak eşit sürelerde (ikişer dakika) katlarda durarak kişilere yiyecek taşımak üzere tasarlanmıştır. Platform her defasında açılış sahnesinde görüldüğü özenle ve üzerinde tek bir boş nokta kalmayacak şekilde bir ziyafet sofrası olarak hazırlanır ve aşağıya gönderilir. En üst kattan başlamak üzere bu sofrayı sırayla katları inmeye başlar. Dolayısıyla bu düzenekte en üst katta yer alanlar taze yiyeceklerle muhatap olurken, diğer katlardakiler üst katlardan kalan artıklarla yetinmek zorunda kalır.¹⁷

Bu durum sofranın bir noktadan sonra üzerinde tek bir kırıntının dahi kalmadığı yalnızca tabak ve çanaklardan ibaret bomboş beton bir bloğa dönüşmesine neden olur. Bunun sebebi ise üst katlardakilerin sofrada paylarına düşenden daha fazlasını tüketmelerine neden olan açgözlü tavırlarıdır. Çünkü platformda kurulan sofraya her defasında 333 kattaki toplam 666 kişiyi doyurabilecek porsiyonlarda hazırlanır. Üstelik bu yiyecekler kişilerin bu binaya getirilmelerinden önce kendilerine sorulan sevdikleri yiyeceklerden yapılmıştır. Böyle bir bölüşüm neticesinde teoride kimse aç kalmayacaktır. Fakat pratikte üst katlardakilerin yeme biçimleri, sofradan alabildiğine en hızlı ve en fazla miktarda yararlanmak şeklinde gerçekleşir. Dolayısıyla alt katlardaki yiyecek hakkı üstlerde çoktan tüketilmiş olur. Görüldüğü üzere, gerçek dünyadaki eşitsizlik ve bölüşüm sorunu, fantastik bir platform kurgusu üzerinden çarpıcı bir şekilde betimlenmiştir. Ayrıca bu yapıda platformun hareketliliği ve katlar arasında kişilerin sürekli rastgele değişimi, küreselleşmenin bir temsili olarak da yorumlanabilir. Çünkü filmde, gerek yiyeceklerin ortak bölüşümü ve her kattaki yiyecek tüketiminin diğerlerini anlık etkiliyor olması, gerekse kişilerin kademeler arası yolculukları; küresel ve sürekli diğerleriyle bağlantıda olmayı zorunlu kılan bir iletişim alanı yaratmıştır.

Goreng'in ilk kez 48. katta uyandığında başkalarının artıklarından kalan sofrayla karşılaştığı ilk tiksinti anı, zamanla açlığın vereceği doğal güdülerle yok olmaya başlar. Goreng bu ilk tiksinti anında en temiz artıklardan birisi olarak hiç dokunulmamış bir elmayı seçer. Bu seçim, ilk insan anlatısında Adem'in elma öncesindeki temizliğini ve elma

¹⁷ Burada kurulmuş olan temiz ve özenli yukarıdan pis ve kaotik olan aşağıya doğru olan yolculuk Gaston Bachelard'ın *Mekânın Poetikası*'nda söz ettiği insan bedeninin kafadan ayağa akıldan ve akılsızlığa doğru devam eden mekân anlayışının dış dünyaya uyarlanması hatırlatır. Platformun aşağıdan yukarıya değil, yukarıdan aşağıya doğru seyretmesinin tercih edilmesi beden algısının mekân algısıyla özdeşleştirilmesine Bachelardcı bir örnektir. Detaylı değerlendirmeler için bkz. (Bachelard, 2014).

sonrasında bedensel ihtiyaçlarına mahkûm kutsallıktan kovulmuş bir kademeye düşmesini temsil eden bir metafordur. Goreng elmayı daha sonra yemek üzere seçip cebine koyduğunda, platform buna izin vermeyecek şekilde ve metafora uygun bir cezalandırma yöntemi olarak ya aşırı ısıtılır ya da aşırı soğutulur. Bu aslında ilgili yapıdaki düzenin yiyeceklerin katlarda depolanması karşısında alınan adil bir önlemdir. Fakat burada adaleti bozan, sistemin işleyişinde yalnızca bireysel çıkarlarını düşünen kişilerin diğerlerinin varlığını umursamadan hareket etmeleri olarak yansıtılır. Filmdeki bütün bu anlatım biçimleri, yukarı ve aşağı algısının yarattığı toplumsal tabakalaşma kalıplarının ilgili çıkarlarla birleştiğinde aşılabilir bir eşitsizlikle sonuçlandığını ifade eden birkaç göstergeden yalnızca birisidir.

Filmde bu düzende ilgi çekici yanlardan birisi de kişilerin buldukları katlarda yalnızca belli bir süre kalabiliyor olmalarıdır. Gerçek toplumsal alanda sınıflar ve tabakalar arası geçişsizliklerin aksine, bu yapıda, katlar arası geçişler rastgele de olsa mümkündür. Dolayısıyla şu an üst katlarda yer alan birisi, belirsiz olan süresi dolduğunda kendisini çok altlarda bir katta uyanmış halde bulabilmektedir. Ve tabii bunun tam tersi de mümkündür. Filmdeki bu rastgele değişim süreci, bir yönüyle katlar arasında yiyeceğin bölüşüm sorununa empati kurabilme niyetini temsil eder. Teoride sunulan imkân, heyecan vericidir. Fakat filmdeki pratikte bu değişim hali yine tam aksini gösterir. Trimagasi'nin Goreng'e başlangıçta anlattığı üzere yukarıda olanlar alıttıkları bolluğu bir ay sonra aşağı katlarda uyanarak kaybetme endişesiyle zaman zaman kendilerini delikten atarak intihar etmektedir. Aşağıda olanlar ise açlığın etkisiyle birbirlerine saldırmakta ve süre dolduğunda yukarıda uyanma ihtimaline karşın hayatta kalmak için her türlü vahşi mücadeleyi vermektedir. Orta katlar ise bu iki uç arasında nispeten daha rahat kalmaktadır. Orta sınıfın bu konforu, Trimagasi'nin sözleriyle pekiştirilmiş olur: "Yerinde olsam, orta katlarda kalmak için dua ederdim."

Dolayısıyla bu düzen içerisinde bir zamanlar alt katta açlıktan ve saldırıdan kurtulabilmiş kişiler, bir gün üst katta uyandıklarında platformdaki sofraya büyük bir açlık hissiyle saldırırlar. Bu fütursuzca saldırma hali, kendilerine daha önce üst katlardan gösterilen merhametsizliği tekrar etmeleriyle perçinlenir. Aynı zamanda yeniden alt katlarda uyanıp yine aç kalma korkusu da hep taze kalır. Bu da üst katlardayken adeta nefes almaksızın yeme halini, yiyeceği bedende alabildiğine depolama şeklinde ilkel bir eyleme dönüştürür. Çünkü platformun kuralları gereği yiyecekleri mide dışında bir yerde saklamak ölümcül sonuçlara neden olacaktır.

Bu çatışma dolayısıyla Goreng ikinci ay 171. katta uyandığında kendisini kumaşlarla yatağa sıkı sıkıya bağlı bir şekilde bulur. Trimagasi, Goreng'in acıkarak zamanla kendisine saldırması ihtimaline karşın ve aç kaldığında onu yiyebilmek üzere yatağa bağlamıştır. Aynı zamanda Trimagasi'nin açlık korkusu onun katil olma düşüncelerinin üzerini örten bir insani neden olarak sunulur.¹⁸ Ona göre düzen böyle olmasaydı Goreng'i öldürmek zorunda kalmayacaktı. Başka bir ifadeyle, insanlar bencil dürtülerinin ve çıkarlarının peşinde koşmasaydı, toplumsal sistemdeki bu adaletsizlik ve eşitsizlik de olmazdı. Dolayısıyla hem filmde hem de gerçeklikte, bireyler açısından toplumsal sistem, toplumsal açıdan bireyin bencilliği, sorunun kendisi olmakta ve bu sorun nereden bakıldığına göre sürekli değişen bir kısır döngüyle sonuçlanmaktadır.

Aynı sahnede Trimagasi'nin Goreng'ten koparacağı et parçalarını ona gönüllü bir şekilde vermesi karşılığında kendi etiyle onu besleyip parça kopardığı kısımları da iyileştirmeye çalışacağına dair bir anlaşmaya girişmesi, kapitalizmin vahşi yönlerine göndermeler içeren bir diyalog olarak değerlendirilebilir. Goreng'in varlığı emek unsuru olarak Trimagasi'nin hayatta kalmasını sağladıkça, varlığı yine bunun bir karşılığı olarak kendisine sunulacaktır. Goreng'in buna itiraz etme şansı olmayışı ve bıçağın yani sermayenin ve gücün Trimagasi'den yana olması, onu bu emek alışverişinde çaresiz bırakmıştır. Tam bu noktada *deus ex machina* devreye girer.¹⁹ Kendi çocuğunu aradığı için platformla devamlı olarak üst katlardan aşağılara inen Miharuru karakteri platformla birlikte bir anda sahnede belirir ve Goreng'in ona iyilik yapma niyetini anımsayarak Trimagasi'yi öldürür. Goreng'e su ve bu kez Trimagasi'nin etini sunarak yeniden platforma binerek kaybolur. Trimagasi'nin hayaleti ise bu noktada ortaya çıkarak Goreng'e artık şartların eşit olduğunu ve onun da katil olduğunu söyleyerek sistemin bir parçası olduğunu ona hatırlatır.

Goreng'in 33. kattaki bir sonraki oda arkadaşı Imoguiri karakteridir. Bu karakter buraya gönderilen kişilerin mülakatında yer alan personeldir ve tıpkı Goreng gibi gönüllü olarak katılmıştır. Burada Trimagasi'nin aksine Imoguiri karakteriyle, yapının aslında adil bir bölüşüm sağladığı ve bir tür dikey öz yönetim merkezi olduğu ön plana çıkarılır. Imoguiri, herkesin kendi ihtiyacınca tüketmesi sonucunda her kata yetecek kadar yiyeceğin olduğunu ifade eder. Bu bölüşüm sorunu hem yapıda hem de yapının dışındaki

¹⁸ Tıpkı Samurai-Max bıçağını daha iyi çıktı diye pencereden fırlatıp o sırada oradan geçen bir göçmenin ölümüne neden olduğunda bunda kendisini değil reklamı ve ölen kişinin zaten orada bulunmaması gerektiğini söyleyerek göçmeni suçlamasında olduğu gibi.

¹⁹ "Deus ex machina" kavramı, Antik Yunan'da tiyatrodaki bir makina yardımıyla sahneye indirilen Tanrı veya melek karakterinin müdahalesini temsil etmektedir. Sinema yapıtlarında da sıklıkla kullanılan bu yöntem, bu şekilde beklenmedik bir anda ortaya çıkan karakterin kurguya müdahalesiyle senaryonun yönünü adalet gereği "olması gereken"e çeviren yöntemlerden birisidir.

gerçeklikte benzer şekilde işlemektedir. Ancak bu dikey öz yönetim merkezinde artık bir devrim yaşanmalı ve bu gidişata bir son verilmelidir.

Başlangıçta Goreng bu adaletsiz bölüşüm sorununu önce diğer katlarda olanlarla diyalog kurarak çözmeye çabalamış ancak başarılı olamamıştır. Yaşadıkları nedeniyle artık bu çabasından vazgeçmiştir. Imoguiri ise olay örgüsünün bu noktasında ortaya çıkarak onun vazgeçtiği iyi niyet boşluğunu doldurmuş ve yeniden bu mücadeleye dönmesi için ateşleyici bir unsur olarak kullanılmıştır. Diğer bir ifadeyle Imoguiri ikinci bir *deus ex machina* olarak olay örgüsünün bu noktasında Goreng'i harekete geçirici bir karakter olarak işlemiştir. Imoguiri, "spontane dayanışma"nın varlığına Goreng'i yeniden inandırmaya çalışırken diğer katları benzer bir diyaloga geçme çabasıyla ikna etmeye uğraşır.²⁰ Tetikleyicilik 15. günde sonuç verir, ancak Goreng artık daha insani ikna çabaları kullanmak yerine, tehditkâr yöntemlerle Imoguiri'ye destek olmaktadır. Örneğin bu noktada alt katın yiyeceklerine dışkı bulaştırma tehdidi, Imoguiri'nin günlerce sürdürdüğü dayanışmaya çağrıdan daha etkili olmuştur.

Daha sonra Imoguiri'nin pes etmesiyle mücadele görevi bir kez daha Goreng'e geçer. Böylece toplumsal anlamda eşitsizliğin bir dayanışma ile ortadan kaldırılacağına dair inancın kaygan bir zeminde olduğu, karakterler arasında yaşanan bu değişimlerle birlikte temsil edilmiştir. Öte yandan Goreng aslında bu hikâyenin Mesih'i olmak üzere buraya gönderilmiştir. Goreng ve Imoguiri 202. katta uyandıklarında İsa göndermesiyle Imoguiri kendisini asar ve bedenini yine tıpkı İsa'nın eti ve kanını temsil eden Hristiyan ayinine göndermede bulunarak Goreng'in yaşayabilmesi için ona sunar: "bedenimi yiyenin, kanımı içenin sonsuz yaşamı vardır. Ve ben onu son günde dirilteceğim. Çünkü bedenim gerçek yiyecek, kanım gerçek içecektir. Bedenimi yiyip kanımı içen bende yaşar, ben de onda". Goreng buna direnebildiği kadar direnir. Öyle ki seyirci, onu getirdiği kitabın sayfalarıyla beslenirken görür. Ancak nihayetinde kaçınılmaz bir şekilde bu düzenin işleyişine bir kez daha mecbur kalır ve Imoguiri ile beslenir. Bu mecburiyet kurguda onun esas dönüşüm noktası olur.

Bir sonraki durak Baharat adlı siyahi karakterle karşılaştığı 6. kattır.²¹ Yiyeceklerin büyük bir çoğunluğunun platformda yer aldığı bu katta Goreng bu sofradan yine elmayı seçer ve bu kez kadersel birliklerinin sembolü olarak yemesi için Baharat'a atar. İlkinde Goreng elmayı hiç ısırılmadan platforma geri atmak zorunda kalmıştır. Ancak Baharat

²⁰ Imoguiri'nin buraya gelme nedeni de kansere yenik düşmesi ve son zamanlarında buradaki insanlara yardım etmek istemesidir. Ancak yanında getirdiği köpeğinin kaybı, buna olan inancını da yitirmesi için yeterli olur.

²¹ Buradaki rakam Tevrat'ta yer alan yaratılış anlatısında Dünya'nın 6 günde yaratılmış olmasını hatırlatmaktadır.

Goreng'in ona sunduğu elmayı ısırır. Böylece bir kez daha Tanrısal Mesih rolüyle Goreng, yapıdaki bu adaletsizliği birlikte çözeceği ilk insanı "yaratmış" olur.

O gece delikte karşılaştığı bütün karakterlerle bir sahne sonra yüzleşen Goreng harekete geçme kararı alır. Böylece, cennetten kovularak aşağıya düşen ilk insan siyahi Baharat ile kurtarıcı Mesih yeniden yukarı çıkabilmek için savaşmak üzere aşağıya inmeye hazırdır. Şiddet kullanarak üst katlardaki kişileri sofradan uzak tutmaya çabalayan bu ikili, katlardan birinde "bilge" bir adamla karşılaşırlar. O, bu sorunu şiddetle değil barışçıl bir protestoyla çözmelerini tavsiye eder. Bunun için de düzeni değiştirme çabalarının göstergesi olarak bir mesaj seçmelerini söyler. Bu mesaj yiyeceklerden birisi olan "panna cota" olur. Böylece önemli olan mesajın kendisi olmaya başlar. Başka bir ifadeyle bilgenin önerisiyle birlikte mesajın etkisi içerikten biçime yönlendirilmiştir.²² Yine de katlar ilerledikçe barışçıl protestoya çağrının sembolü olarak mesajın kendisi, yerini şiddetli müdahalelere bırakır. Fakat Baharat "önemli olan mesajın kendisi" diyerek sonuna kadar panna cota'ya sahip çıkmaktan vazgeçmez.

Burada toplumsal yapıda herkesin ortak bir anlayışta buluşamıyor olduğu ve bireysel çıkarların temel ihtiyaçlar söz konusu olduğunda doğaya atfedilen vahşilikte ortaya çıktığı varsayımından hareket edilmiştir. Goreng'in diyaloglardan sonuç alamayıp elinde şiddet uygulayabileceği kişileri sofradan uzak tutacak fiziksel bir güçle bu eşitsiz dağılımı düzenlemeye çalışması bu varsayımın bir çıktısıdır. Bu yalnızca basit bir varsayımdan ibaret değildir. Goreng'in yanında getirmesine izin verilen tek kişisel eşyanın Miguel de Cervantes'in *Don Kişot* romanı olması, bu yaklaşımla ilişkili bir metafordur. Bu metaforla birlikte, film boyunca, Trimagasi'nin ve diğerlerinin ona başaramayacağını söylemelerine rağmen bu eşitsizlik ve bölüşüm sorunuyla mücadele etmeye devam eden Goreng'in çabası, romandaki *Don Kişot* karakterinin yel değirmenleriyle verdiği sonuçsuz mücadelesiyle özdeşleştirilmiş olur. Bu nedenle Goreng, sorunları ikna edici diyaloglarla çözemedikçe ve bunu asla başaramayacağını ima eden kurguya inat, mücadelesini bu kez daha radikal bir tutumla platforma binerek bizzat şiddet aracılığıyla çözmeye çalışmıştır. Metaforun dilinden tasvir etmek gerekirse Goreng, umutlu mücadelesinden ve yapıdaki adaletsizliğin varlığından güç alarak bir şövalye gibi kılıcını kuşanmış ve platformu ayaklarının altında bir ata dönüştürmüştür. Nihayetinde,

²² Burada Marshall McLuhan'ın "araç mesajdır" (*the medium is the message*) aforizmasının hatırlanmasında fayda vardır. Aktarılmak istenen mesajın aracısının iletilen mesajın içeriğiyle olan bütünlüklü ilişkisini açıklamak üzere geliştirilmiştir. Benzer şekilde Neil Postman, modern bir iletişim aracı olarak medyanın dilin ürettiği mesajı iletme biçimlerini McLuhan'ın aforizmasından hareketle "araç metafordur" şeklinde yeniden değerlendirmiştir. Detaylı bilgi için bkz. (McLuhan, 1994; McLuhan ve Fiore, 2001; Postman, 2017).

yanında ona bu kez de *Robinson Crusoe*'nun kendi düzenini inşa edici işgalci hikâyesini anımsatan siyahi yardımcısı (Cuma) ve aynı zamanda elmayı ısırarak ilk insanı sembolize eden Baharat'ı alarak savaşmak üzere katlar arasında yol almaya başlamıştır.

Son kata ulaştıklarında karşılaştıkları çocuk, bu çabalarının masum bir karşılığını sembolize eder. Çocuğun 333. katta yalnız ve gayet sağlıklı görüntüsü, izleyiciye bu kata kadar gelme cesaretini gösterenlerin kavuşabileceği bir ödül olarak sunulmasındandır. Tam bu noktada film boyunca bütün hedefin, birisi tarafından bu mücadeleyi başlatmak ve çocuğa erişebilenin kurtulması gerektiği düşüncesi oluşturulmuş olur. Artık "mesaj"ın kendisi çocuktur. Bir tür Mesih'i sembolize eden Goreng ise onu oradan alıp platforma taşımaya başlamıştır. Böylece mesaj diğer katlara çıkarılmak üzere hazırlanmış ve görev tamamlanmıştır. Filmin vardığı bu son nokta bütün bu toplumsal eşitsizlik ve bölüşüm sorunu karşısında sembolizmi oldukça yoğun olan bir eleştiri gösterisi sunmaktadır. Bunu yaparken görüldüğü üzere eleştirdiği ön kabulleri senaryonun içeriğinde tekrar perçinlemekten kurtulamamıştır. Özellikle insanların kendi çabalarının yetersiz kaldığı noktada bir kurtarıcı bekleme umuduna yönelik göndermeler, toplumsal eşitsizlik sorununun insanüstü bir çaba olmaksızın aşılamayacağı yaklaşımının altını bu kez gösteri unsurlarıyla çizmiştir.

Sanatın bedensel bir performansla izleyiciyi rahatsız etme niyetinin, yani en temel bedensel salgıların varlığını dahi sorgulatmayı hedefleyen anlayışının bir benzeri bu filmde de görülür. Reel düzlemde yaşanan sınıflar arası eşitsizliğin, yiyecek bölüşümü üzerinden böylesine bir yapı içerisinden anlatılması gerçeklikle anlamlı bir şekilde örtüşmektedir. Üstelik burada teoride sunulan eşitlikçi imkânların pratikte işlemediği de sıklıkla vurgulanmıştır. Ayrıca filmde modern bölüşüm sorununa yönelik birkaç teori de yer almaktadır. Film genelinde, hem adil bölüşümün bir öz yönetimle spontane bir şekilde gerçekleşeceği hem de birisinin bölüşüm sorununu düzeltebilecek ve insanlar arası diyalogla bunu çözebileceği iki ihtimale yer verilir. Aynı zamanda bu ihtimallere ek olarak bu platformda yaşananlarla bölüşüm adaletinin insanlara zorla öğretilbilir bir durum olduğu da belirtilir. Toplumsal alanda günümüzde yaşadığımız küresel anlamda bağlantılı olma hali de bu işleyişe son derece benzemektedir.

2.2. Squid Game

Squid Game, Güney Kore kültüründe yere çizilen sınırlar etrafında ve karşılıklı zihinsel ve bedensel çatışmanın bir arada olduğu bir tür çocuk oyunudur. Bu oyun adını,

yerdeki şeklin kalamarı andırıyor olmasından almaktadır. İki takım halinde oynanan bu oyunda hücumcular ve savunmacılar arasında yaşanan çatışma ve alan paylaşımları, toplumsal alanda mevcut sistemin içerisinde kalmak ve dışına düşmekle benzer şekilde bir çeşit yaşam ve ölüm ilişkisini hatırlatmaktadır. Güney Koreli yapımcı ve senarist Hwang Dong Hyuk'un yönetmenliğinde 2021 yılında Netflix'te ilk sezonuyla gösterime giren dizinin, bu isimle yola çıkması sembolize ettiği anlamları olay örgüsünde barındıracağı mesajını iletmektedir.

The Platform'da başkarakterin etrafında örülen "düzenle mücadele" teması, benzer şekilde bu dizinin ilk sezonunda başkarakter Seong Gi-hun etrafında şekillenmiştir. Burada Gi-hun, Goreng'ten farklı olarak distopik bir dünyada değil, aksine oldukça sıradan ve gündelik hayatın bir parçası olarak gösterilir. Fakir bir mahallede annesiyle birlikte yaşayan Gi-hun ekonomik sorunları açılış sahnesinde kahvaltı sofrasındaki diyaloglarla izleyiciye açıkça sunulur. Tefecilere ve bankaya olan kredi borcuna rağmen düzenli bir gelirden yoksun olan Gi-hun aynı zamanda kumar oyunlarına bağımlı bir karakterdir. Dolayısıyla sürekli artan borçlarının başlıca nedeni de bu olumsuz alışkanlığıdır. Fakat Gi-hun'un, annesinin (Oh Mal-soon) parasını ondan habersiz çekerek at yarışında harcama eylemi, ahlaken olumsuz bir eylemi temsil ediyor olmasına rağmen dizide ilk bölümden itibaren sempatik bir anlatımla sunulmuştur. Çünkü başkarakter bütün zorlu şartlara rağmen iyi niyetiyle ve vicdanının sesiyle hareket etmekten vazgeçmeyen bir imaj çerçevesinde kurgulanmıştır. Gi-hun'un bu şekilde kurgulanması, dizinin, toplumsal sistemin sorunları ve zorlukları nedeniyle ekonomik sıkıntı çeken insanların çaresizliğini ön plana çıkarma çabasıyla uyumlu olması açısından anlamlı bir göstergedir.

Gi-hun, yine bir gün annesinden aldığı parayla at yarışında önemli bir miktarda para kazanır. Gi-hun at yarışından kazandığı paranın sevinciyle kızıyla konuşurken tam bu sırada borcu olan tefeciler peşine düşer. İzleyici, o paranın küçük kızın doğum günü için olması gerektiğine hazır bir şekilde Gi-hun'un alacaklılarıyla olan mücadelesinde onun yanında yer alır. Çünkü Gi-hun bu kovalamacada çarpıştığı kişinin içeceğini yerden alıp ondan özür dileyebilecek kadar empati gücü yüksek bir karakter olarak sunulmaya devam eder. Ama hayatın kendisi adil değildir. Çarpıştığı kişi (sonraki bölümlerde Kang Sae-byeok adıyla oyun alanında da karşılaşacağımız karakter) tam da o esnada az önce kazandığı para ödülünü el çabukluğuyla ondan çalmıştır. Böylece Gi-hun alacaklılarına yakalandığında yine cebinde parası olmayan çaresizliğine geri dönmüştür. Sonuç olarak Gi-hun, gelecek aya kadar borcunu ödemezse karşılık olarak bir gözü ve bir böbreğini

vereceğini onaylayan yazılı bir evraka parmak basmak zorunda kalır. Böylece dizi, ilk bölümünün henüz ilk on dakikasında insanların toplumsal olarak ahlak dışı sayılan belli eylemleri düzenin adaletsizliği içerisindeki çaresizlikleri sonucunda gerçekleştirdikleri anlatısını merkeze yerleştirir.

Kızına istediği gibi bir doğum günü akşamı sunamayan yorgun ve umutsuz bir halde eve dönen Gi-hun, metro istasyonunda düzgün giyimli ve resmi çantalı bir adamla karşılaşır. Kendisiyle yine bir çocuk oyunu olan “ddakji” oynamasını ister ve kazanırsa karşılığında para vereceğini belirtir.²³ Oyun ve para ödülü ikilisine zaafı olan Gi-hun, mevcut çaresizliğinin de etkisiyle bu oyunu kabul eder. Oyunu teklif eden kişi Gi-hun’un parasının olmadığını bilir, onu seçmesinin nedeni de budur. Oyuna başlayan Gi-hun olay örgüsünün süregelen talihsizliği eşliğinde aynı oyunu defalarca oynamasına rağmen devamlı kaybeder. Parası olmadığı için bir kez daha vücuduyla, yani her kaybedişinde karşılık olarak bir tokat yiyerek ödemesini yapar. Diğer yandan bir süre sonra kazanmaya başlayan Gi-hun daha fazla kazanmak istemesi için görevli kişi tarafından yeterince manipüle edilmiştir. Bu noktada görevli kişi Gi-hun’a büyük oyunlarda oynaması için teklifte bulunur. Her ne kadar o kadar saf olmadığını iddia etse de Gi-hun oyunlara katılmak üzere bırakılan kartvizitteki numarayı aramaktan başka çaresi olmadığını bilmektedir. Üstelik kızının üvey babası ve annesiyle birlikte Amerika’ya taşınma ihtimallerinin ortaya çıkması ve kızının vekâletini alabilecek ekonomik şartlara sahip olmaması, bu mecburiyeti güçlendiren bir gerilim unsuru olarak ifade edilir. Böylece çaresizliğin sistemin sürüklediği nihai nokta olarak dizide yer alan oyunlara gelen oyuncuların hangi süreçlerden geçtiği başkarakterin bu noktaya gelişini anlatan bu giriş çatışmasıyla aktarılmış olur.

Tıpkı Gi-hun’da olduğu gibi kişileri oyunlara davet etmek üzere görevli olan kişi, diğer oyuncuları benzer şekilde düştükleri ekonomik çaresizlikler aracılığıyla bulmuştur. Bu nedenle oyuna katılanlar yaşları, cinsiyetleri ve meslekleri açısından da birbirlerinden farklı profillerdir. Bu oyuncuların tek ortak noktası her birinin yüklü miktarda borca sahip olmasıdır. Fakat olay örgüsü yoğunlukla, kişilerin çaresiz borçlar altında kalmalarını, kendi sorumsuzluklarının neticesi olarak sunmaktadır. Başka bir ifadeyle yoksulluğun gösteri kültürü içerisinde sunulma biçimlerinden birisi olarak oyuncular,

²³ Bu oyun iki farklı renkte ve kare şeklindeki karton zarfların birbiri üzerine vurularak rakibin zarfını ters yüz edebilmek üzerinden oynanan bir oyundur. Ters yüz edebilen kazanırken, bunu başaramayan kaybeder.

çaresizliklerinden dolayı değil kendi sorumsuzlukları yüzünden başları belaya giren ve bu yüzden yokluk içinde kalan kişiler olarak ifade edilmiştir.

Yoksulluğun medyada sunulma ve temsil edilme biçimleri tartışılırken literatürde hak eden ve hak etmeyen yoksullar kavramları kullanılmıştır (Clawson & Trice, 2000; Giles, 1996; Katz, 2013). Örneğin tembel, ahlaksız ve kurallara göre davranmayan dolayısıyla iyi koşulları hak etmeyen yoksullar bu vaziyetin tam tersinde olan çalışkan, dürüst ve kurallara göre hareket eden yoksullara göre çok daha görünürdür ve bu durum temsil edilme eşitsizliği yaratır (Streib, Ayala, & Wixted, 2017: 2). Hak etmeyen yoksullar olarak tanımlananların medyada temsil edilme oranının artmış olması, yoksulluğun genel anlamda kişilerin kendi çabasızlıklarının bir sonucu olarak yorumlanmasını hakim bir kanı haline getirebilmektedir.²⁴ Benzer şekilde *Squid Game*'de oyuncuların yeterince mücadele etmeyen sorumsuz ve yasa dışı yollara meyilli karakterler olarak sunulması, yoksulluğun ekranlarda hangi şekilde sunulacağını medyanın düzenlemelerine bağlı olduğunu göstermektedir.

Fakat dizide kastedilen çaresizlik ve yoksulluğun sadece toplumsal sınıfların cam tavanlarını aşamayan katmanlarını içermediğine dikkat etmek gerekir. Çünkü *Squid Game*'de oyuncuların sınıfsal özellikleri hiçbir anlamda homojen değildir. Örneğin dizide 218 numaralı Cho Sang-Woo iyi bir üniversite bitirmiş orta sınıf bir karakter olarak karşımıza çıkar. Bu oyuncu eğitim aracılığıyla alt sınıftan yükselmiştir ancak yine sorumsuzluğunun neticesinde yasa dışı hamleleri nedeniyle düştüğü borçlar yüzünden bu oyunlara katılmıştır. Aynı zamanda oyuncular arasındaki karakter özelliklerindeki farklılıklara sıklıkla vurguda bulunulmuştur. Örneğin dizide oyun alanındaki karakterler arasında kötülükleri nedeniyle orada bulunan ve daha fazla para için gözünü hırs bürüyen yan karakterler olduğu gibi, Gi-hun gibi dizinin hemen hemen her bölümünde merhamet ve iyilikten yana oluşunu destekleyen masum profiller de yer alır. Ancak bu heterojenlikler oyuncuların sorumsuzlukları nedeniyle orada oldukları hakim temanın gücünü azaltmamaktadır.

Öte yandan oyun alanındaki bütün karakterler aynı zamanda toplumsal alandaki belli insan tiplerini yansıtacak şekilde kurgulanmıştır. Örneğin; zorba ve kuralların dışında hareket edenleri temsilen 101 numaralı Jang Deok-su; histerik tavırları ve yalnızca kendini düşünerek şartlara göre hızlı ve akışkan bir tarafgirlik sergileyen

²⁴ Basında yoksulluğun temsil edilme biçimleri üzerine Türkiye özelinde yapılmış olan bir çalışma için bkz. (Gökalp, Ergül, & Cangöz, 2010).

güvensizliğiyle 212 numaralı Han Mi-nyeo; yine şartların çaresiz bıraktığı saf, ahlaklı ve göçmen bir karakter olarak 199 numaralı Abdul Ali; toplumsal eşitsizliğin profesyonel bir hırsıza çevirdiği kaybedecek hiçbir şeyi olmaksızın tek kaygısı ekonomik özgürlük olan korkusuz, hırçın ve aynı zamanda da yalnızlığının Kuzey Koreli kimliğiyle pekiştirildiği 067 numaralı Kang Sae-byeok²⁵; yaşananlar karşısında eğitim düzeyinin bilgeliğine uygun davranışlar sergileyerek akılcı ve bilimsel yaklaşımı sembolize eden 218 numaralı Cho Sang-Woo... Oyuncuların karakter çözümlerinin net bir şekilde sunulmasının aksine oyunların ve oyuncuların gözetlenmesinde görevli olan silahlı kişiler -onlar da aynı numaralandırma sistemine sahiptir- tek tipleştirici bir mekaniklik üzerinden ifade edilmiştir. Bakıldığında bu görevlilerin her birinde birbirinin aynısı olan kırmızı kıyafetler ve hem ses değişimi sağlayan hem de yüzü tamamen kapatan üzerinde kendi aralarındaki hiyerarşiyi gösteren belli bir geometrik şekillerin (üçgen, kare, daire) görünür bir şekilde yer aldığı maskeler vardır. Tüm bu detaylar, görevlilerden, bireyselliklerinden uzaklaşarak yalnızca görev sınırlarında hareket etmelerinin beklendiğini vurgular şekilde tasvir edilmiştir.

Oyuncular bu silahlı görevliler tarafından sürekli gözetlenir ve oyunlara da bu gözetim eşliğinde askeri bir düzen ve katı bir saat sistemiyle katılırlar. Aynı şekilde oyuncuların beslenme ve barınma ihtiyaçları da ölmeyecekleri asgari bir düzeyde tutulur. Öyle ki dizide sunulan bu asgari koşullar, oyuncuların birbirlerini oyunlar haricinde öldürme planları yapmalarının ve kendi aralarında çeşitli kamplaşmalar oluşturmalarının başlıca nedeni olarak gösterilir. Bu yaşamsal ve sosyal çatışmalar Sosyal Darwinist perspektifi sıklıkla hatırlatmaktadır.²⁶

Modern bir toplumda mevcut olan temel insan tiplerinin dizide farklı karakterler olarak yer alması, burada yaşananların toplumsal alandaki çatışmaların sergilendiği bir alan olarak düşünülmesi için uygun bir zihinsel altyapı oluşturmaktadır. Dolayısıyla oyun alanındaki bu toplum, gerçek dünyadaki toplumla özdeşleşen ve onun eşitsizliğinin başlıca kaynağını bireysel çıkarların mücadelesinin doğal bir sonucu olduğu düşüncesini izleyiciye kabul ettiren bir yapıya dönüşmektedir.

²⁵ *The Platform* filminde Goreng ve Trimagasi arasında geçen komünizm ve kapitalizm göndermesi *Squid Game*'de 3. bölümde Sae-byeok ve Deok-su arasında takım kurma müzakerelerinin yapıldığı bir diyalogda da yer alır.

²⁶ Hem *The Platform* hem de *Squid Game*'deki vahşi ortamın varlığı insanın antropolojik yönü ve bir hayvan olarak temel ihtiyaçlarının her şeyin önünde geldiği vurgusunu da barındırır. Yaşama içgüdüsünün her şeyi yaptırabildiğini anlatan bu yapıtlarda hem insanı sadece biyolojik bir canlı olarak yorumlayan ve her tür davranışını bencil gen yapısına indirgeyen popüler bilim hem de bu düşüncüyü yüzlerce yıl ideolojik olarak desteklemiş 20. yüzyıl Sosyal Darwinizm'inin esintileri vardır. Sosyal Darwinizm bağlamında *Squid Game* özelindeki değerlendirme için bkz. (Evrin Ağacı, 2021).

Böylece Gi-hun'un aynı ama farklı rakamlarla numaralandırılmış yeşil eşofmanlarla söz konusu karakterlerle birlikte ortak bir koğuştta uyandıklarını görürüz. Bu oyun alanında her biri benzer ekonomik mecburiyetlerle kendi rızalarıyla burada olan toplam 456 kişi vardır. Oyunda para ödülü ilk olarak bütün oyunculara eşit dağıtılmıştır. Her oyundan sonra o oyunda ölenlerin payı, oyuncuların kaldığı odaya tepeden bir mekanizmayla indirilmiş domuz figürlü dev saydam kumbaranın içerisinde toplanır. Bu ödül, beş oyunu da başarıyla geçebilenin sahip olacağı toplam 45,6 milyar Güney Kore Wonudur. Böylece oyunlarda başarılı olan oyuncular kendileri için birikmekte olan müstakbel ödüllerini sürekli görebildikleri özel olarak tasarlanmış koğuşt tipinde büyük bir alanda yaşarlar. Diğer bir ifadeyle senaryonun içinde dahi, gösteri paranın diğer yüzü olmaya devam eder (Debord, 1996).

Gi-hun uyandıktan sonra ilk olarak oyunların en yaşlı karakteri olan 001 numaralı Oh II-nam ile diyaloga girer. Aynı zamanda Gi-hun, göğsündeki 456 numarasından anladığımız üzere oyuna katılan son kişidir. Son numara 456 ve ilk numara 001'in bu iki karakterle somutlaştırılması ve bu diyaloglar, aradaki ekonomik neden-sonuç çatışmasını sembolize etmektedir. Çünkü 001 numaralı Oh II-nam, hem ekonomik hem de fikir sermayesiyle bu oyunların başlamasının nedeni ve dolayısıyla tüm bu oyun kurgusunun sahibidir. Yakalandığı hastalığın ölümcüllüğü karşısında ekonomik gücü çaresiz kalmıştır. Parasıyla kazanamadığı mutluluğu, kendisini bu oyunların içerisinde yer alarak eğlendirebileceği bir oyun alanı tasarlayarak yeniden hissetmeye çalışmaktadır. Kendisi gibi diğer zenginlerin de (VIP'ler) bu oyunlara katkı sağlayarak bu gerçek ve dramatik oyun alanında yaşananları seyrederek bir tür adrenalin duygusu satın almalarını sağlamıştır.²⁷ Bu özellikleri doğrultusunda Oh II-nam, toplumsal anlamda paranın bölüşümündeki eşitsiz dağılımın neticesi olan aşırı zenginler ve aşırı yoksullar arasındaki çatışmanın somutlaştığı bir karakterdir. Eşitsiz bölüşüm sorunu, zenginliğin paylaşılmayıp belli tekellerde toplanmasıyla diğer uçta yoksulluğun derinleşmesine neden olur. Dolayısıyla bu neden Gi-hun gibi çaresiz insanların ortaya çıkmasıyla sonuçlanır.

Ayrıca Oh II-nam karakterinin yaşlı ve beyin tümörü nedeniyle unutkanlığı olan ölümcül bir hasta olarak tasvir edilmesi, yine Gi-hun'un ailevi değerlerin ve saygının esas olduğu geleneksel merhametli yaklaşımını pekiştirici bir karşılaşma da sağlamaktadır. Oyunlar süresince Gi-hun, Oh II-nam'ın zihinsel ve fiziksel yetersizlikleri nedeniyle

²⁷ *Squid Game*'in neoliberal göstergelere odaklanarak incelendiği bir değerlendirme için bkz. (Görgülü, 2021).

dışlanmasına karşı durarak onun yanında onu koruyan bir tavırla yer alır. Ancak Gi-hun'un merhameti aynı zamanda onun sınavı olmuştur. İlk sezonun 6. bölümünde işlenen dördüncü oyunda dışlanan Oh II-nam'ı eş olarak seçen Gi-hun misket oyunu esnasında kaybetme noktasına geldiğinde iyi niyeti ve ölümü arasında bir seçim yapmak zorunda kalır. Bu seçim, aynı zamanda insanın kendi varlığını sürdürmek üzere şartlar gereği en uyumlu hamleyi yaparak hayatta kalmak için çabalayacağı Sosyal Darwinist yaklaşımın bir yansımasıdır. Tam da bu yaklaşımın dayandığı teoriye uygun bir şekilde sezon boyunca her durumda son derece merhametli ve iyi niyetli şekilde hareket eden Gi-hun'un Oh II-nam'ın o an nükseden unutkanlığından yararlandığını görürüz. Böylece Oh II-nam'ın oyun sırasının kimde olduğunu unutmaması ve Gi-hun'un ona bilerek hatırlatmaması, dürüstlük ve kendi yaşamı arasındaki seçimi dramatikleştirir. Bu sırada ne izleyicinin ne de Gi-hun'un, Oh II-nam'ın oyunların gerçek müsebbibi ve sahibi olduğunu henüz bilmiyor olması da geçmesi beklenen duygunun yoğunlaşmasına katkı sağlamıştır.

Böylesi yasa dışı olan bir oyunun alanı da dizide gösterilenlerden anlaşıldığı üzere uzak ve kuytu bir adada kurulmuştur. Telefonla arayıp kendi rızalarıyla buraya katılan oyuncular, görevlilerle ilk karşılaştıkları anda her şeyden habersiz buraya getirilmelerinin yasa dışı bir tür hapsedme eylemi olduğu gerekçesiyle itiraz ederler. Bu noktada aynı zamanda Gi-hun'un akrabası olan 218 numaralı Sang-woo ortaya çıkar. Sezon boyunca, üniversite okumuş bilge ve kıvrak zekâlı imajıyla ön plana çıkarılan Sang-woo, kurallara hakim bir tavırla onları buraya zorla getiren görevlilere itiraz eder. Ona görevliler tarafından verilen yanıt ise, oyunların ve tüm bu eşitsiz düzenin yine bireylerin davranışlarının bir sonucu olduğu mesajını pekiştirir niteliktedir: "Cho Sang-woo, müşterilerinden para hortumladı, sonra türev araçlara ve opsiyonlara yatırıp yapıp battı." Böylece oyunların meşrulaştırılması, söz konusu toplumsal eşitsizliğin de sistemi meydana getiren bireylerin bir neticesi olarak görselleştirilmiş olur. Dolayısıyla dizide oyuncuların bir şekilde hayatlarında sorumsuz davranışları nedeniyle borç batağına batmış kişilerden oluşması, dünyadaki eşitsizliklerin bireysel başarısızlık olarak görülmesiyle benzer bir yeniden üretim mekanizmasını tekrarlamaktadır.²⁸

Her oyun kendi bağlamına uygun olacak şekilde bir tür çocuk platosuna dönüştürülmüştür. Oyun alanlarının ve oyuna geçiş noktasının dev bir çocuk odası ve

²⁸ Acemoğlu ve Robinson'un *Ulusların Düşüşü*'nde Kuzey Kore ve Güney Kore arasındaki ekonomik dengeleri tartıştıkları bölüm *Squid Game*'de eşitsizliğin sunumu hakkında düşünmek için önemlidir: "Bu toplumların hiçbirinde geniş halk kitleleri istedikleri ekonomik kararları alamıyor, ekonomik bakımdan istedikleri gibi hareket edemiyordu; kitlesel baskıya maruz kalıyorlardı." (2014: 77). Ayrıntılı bilgi için bkz. (Acemoğlu & Robinson, 2014).

çocuk parkı şeklinde tasarlanması, bu ölümcül çocuk oyunlarının ironisini güçlendirmektedir. İlk oyunda elenenlerin öldürülerek oyun dışı kalmasının ardından bütün oyunculardan geriye ikinci oyunda mücadele etmek üzere yalnızca 201 kişi kalır. Oyunların ölümcül sonuçlarıyla karşılaşan oyuncular, yaşadıkları korkunun sıcaklığıyla görevlilere itiraz eder ve onlardan kendilerini bırakmalarını isterler. Fakat bu noktada başlangıçta imzaladıkları üç maddelik sözleşmenin esasları onlara yeniden hatırlatılır. Bu sözleşmenin ilk maddesine göre, bir oyuncunun oyunu tek başına bırakma hakkı yoktur. İkinci maddeye göre oynamayı reddeden oyuncu elenir, yani öldürülür. Üçüncü madde ise oyunlar oynanmak istemezse bu ancak ki çoğunluğun kararıyla gerçekleşir, böylece sözleşme feshedilir ve oyun biter. Dolayısıyla bedensel bütünlükte feragat etmeyi temsil eden bu basit sözleşme bir yönüyle demokratik bir ortamın var olduğunu gösterme aracı olarak sunulur.

İlk oyunda 255 kişinin ölmesinin şokuyla diğer oyuncular üçüncü maddedeki haklarını kullanıp oylama yapmaya karar verirler. Bu oylama açık şekilde ve oyuncu numaralarını sondan başa takip edecek sırayla gerçekleştirilir. Bu sıralama, bir yandan gerçek dünyadaki demokratik yapılarda oylama sistemlerinin adil bir şekilde işleyip işlemediğine yönelik izleyiciyi sorgulamaya itmeyi amaçlamaktadır.²⁹ Çünkü dizide oylamanın oyuncu numaralarının sonundan başlaması, olası bir beraberlik durumunda oyunların sahibi olan Oh II-nam'ın son oy olarak kullanılmasını ve dolayısıyla garanti kararın ortaya çıkmasını sağlar. Nihayetinde oylamada yaşanan eşitlik durumu doğar ve Oh II-nam oyunun feshedilmesi yönünde karar verir. Çünkü Oh II-nam, oyuncuların dışarıdaki hayatının buradakinden farksız olduğunu bir kez daha görmelerini istemektedir. Böylece oyunlara katılma mesuliyeti bir kez daha zorbalıktan çıkarak oyunculara devredilmiş olur.

Oyuncular dışarıdaki hayat şartlarına geri döndüklerinde, neden o oyunlara katıldıklarını bir kez daha anlayıp kısa süre içerisinde oyunlara yeniden katılmak isterler. Başka bir ifadeyle dışarıda alacaklılar tarafından öldürülmektense ucunda yine ölüm olan ama aynı zamanda para ödülünü kazanma ihtimalini de taşıyan seçeneği bir kez daha tercih ederler. Böylece 201 kişi ile bitirilen oyunlar 187 kişinin geri dönmesiyle yeniden başlar. Ve her bir oyunda kişi sayısı dramatik bir şekilde azalmaya devam eder. Tüm bu

²⁹ Benzer şekilde gerçek dünyada demokratik ulus-devlet yapılanmalarında da dilerseniz oy vererek eşitsizliği ve zulmü durdurabilme gücünüz vardır. Ama dünyanın eşitsiz bölüşüm sorunu mevcut küresel şartlarla birlikte artık yalnızca bir oy ile düzeltilemeyecek kadar derin ve karmaşık bir hal almıştır. Bu nedenle, dizide yaşananlar gibi, düzeltmek için çabalamak yerine bölüşüm savaşından olabildiğince büyük bir pay alabilmek için savaşmak çoğunlukla daha makul görünmektedir.

mücadele içerisinde başkarakter Gi-hun oyunlar boyunca sergilediği iyi niyetinin onu kritik noktalarda kurtarması sonucu finale kalmayı başarır. Akrabası Sang-woo ise akılcı yaklaşımlarıyla bilginin gücünden yararlanarak finalde Gi-hun'un rakibi olur. Burada modern toplumsal alandaki vicdan ve akıl, son oyun olan Kalamar Oyunu'yla birlikte sembolik olarak bir kez daha karşı karşıya getirilmiş olur. Bu final oyunu; aile içi çatışmaların, Gi-hun ve Sang-woo arasındaki başarısız ve başarılı ayrıştırmalarının ve aynı zamanda vicdan ve rasyonel aklın mücadelesinin bir çocuk oyununun hem masumiyeti hem de doğaya atfedilen vahşeti etrafında ilgili çatışmaların çözüm noktası olan bir gösteriye dönüştürülmüş olur. Burada VIP'lerin canlı seyrettiği final oyununu kazanan Gi-hun, bir kez daha iyi niyetin merhametten vazgeçmeyen mücadelesini sembolize edecek şekilde sunulmuştur.

Oyunların finalini abartılı zenginlik unsurlarıyla yalnızca haz almak üzere izlemeye gelen VIP'ler, aynı zamanda bu oyunların finansörüdür. Bu nedenle yukarıda Stiglitz'in dikkat çektiği %1, *Squid Game*'deki "VIP"lerle örtüşmektedir. Dolayısıyla küresel anlamda eşitsizliğin göstergesi olan %1'i dizide VIP'ler temsil ederken, oyunları düzenleyenler ve silahlı görevliler ise kapitalist anlamda piyasanın kendisine denk düşmektedir. Böylece reel dünyada sıklıkla olduğu gibi dizide de piyasada olması gerekenler "VIP"lerin kendi zevklerine ve çıkarlarına göre planlanmıştır:

Altta yatan iktisadi dinamikler olsa da, piyasaları siyaset şekillendirmiştir ve bunu da üst kesimlerin lehine, geri kalanların zararına olacak şekilde yapmıştır. Her iktisadi sistemin belirli kural ve düzenlemeleri olması, sistemin hukuksal bir yapı içerisinde işlemesi gerekir. Böyle birçok farklı olası yapının her biri, gelir dağılımı, büyüme, verimlilik ve istikrar açısından farklı sonuçlar doğurur. İktisadi elit, toplumun geri kalan kısmı pahasına kendi işine yarayacak bir yapının ortaya çıkması için çabalamıştır fakat bu şekilde oluşan iktisadi sistem ne verimli ne de adildir (Stiglitz, 2015: 33).

Elbette bu tarz yapıtlar eleştirel olmaya çalışırken güncel olanın ta kendisinden yola çıkar. Bu nedenle örtüşmeler ve temsili örgütlenmelerin varlığı, olması beklenen eleştirilerdir. Fakat burada farklı olarak altı çizilmek istenen nokta, film ve dizilerin bu temsili gerçekleştirirken onu bir yandan daha da perçinliyor oldukları gerçeğidir. Bu vaziyet Diken ve Laustsen'in de dikkat çektiği üzere, sinema ve toplumun birlikteliklerinde ayrılan ve ayrılıklarında birleşen ikizlere benzemesinin bir göstergesidir (2010: 26).

Özetle *Squid Game*'de sosyoekonomik anlamda çaresizliğin suistimal edilişi oldukça net ve ilgi çekici bir kurgu üzerinden sunulmuştur. Çünkü ekonomik anlamda, gündelik hayatta borçlar ve alacaklılarla mücadele eden oyuncular, hapis ya da ölüm cezası almak yerine, onlara sunulmuş olan bu "fırsatı" değerlendirmeyi tercih etmeleri beklenmektedir. Senaryo boyunca sürdürülen kurgu da buna uygun bir şekilde seyretmiştir. Örneğin başlangıçta kazandırılan küçük miktarda para, sonraki büyük ödül için kişileri güdüleyen bir tür tavşan-havuç ilişkisi mekanizmasıdır. Aynı zamanda başlangıç ödülünün miktarı cezasının miktarıyla da paraleldir. İlk oyunda ödül küçüktür, dolayısıyla cezası da yalnızca bir tokattır. Fakat esas oyunda ödül çok büyüktür. Bu yüzden kaybetmenin cezası da ölüm olmaktadır. Burası ödül ve ceza ilişkisinde, çaresizlikleri nedeniyle olsa dahi kendi rızaları çerçevesinde oyunlara katılanların, karşılaştıkları neticelerin sorumluluğunu onlara devretmenin bir göstergesidir. Aynı zamanda tüm bu gösteri, bireylerin yeterince başarılı ve çalışkan olmamaları, modernitenin yeterince çaba gösterilirse istenen noktaya erişilebileceğini ifade eden özgürlükçü ve akılcı profiline bir yansımasıdır.

3. SONUÇ

Modern küresel kapitalizmin bir sistem olarak kendi araçlarını ve ideolojisini sürekli olarak yeniden üretebiliyor olması, eşitsizlik sorununun sürekliliğine benzer şekilde, kendi devamlılığının da en önemli dinamiklerindedir. Dolayısıyla toplumsal eşitsizliklerin güncel biçimleri de modernitenin yeniden ürettiği eşitsizlik söylemleri arasında şekillenmeye devam etmektedir. Bu şekillenmeye, yalnızca devlet, ekonomi ve siyaset içerisinde değil, toplumsal bir gösteri olarak sinema sektörünün yapıtlarında da rastlanmaktadır. Böylece toplumsal eşitsizliğin neden olduğu sosyal ve sınıfsal yarılmalar, neomodern sinema çağının yeni medya araçlarıyla inşa edilen gösteri kültürüyle birlikte kitlesel düzeyde sergilenebilir bir hal almıştır. Kitlesel erişimin yoğunluğunda ve hızındaki artış, modern sinemanın kendi döngüselliğinde süregelen modernite paradoksunun çıktılarının da kitleselleşmesiyle sonuçlanmaktadır. Bu çalışmada da görüldüğü üzere bu durum, sinemanın toplumsal eşitsizlikler hakkında farkındalık sahibi olmaya katkı sağlamasının yanı sıra, aynı eşitsizliklerin modern gerekçeleriyle birlikte sinema endüstrisi içerisinde gösteri unsuruna dönüşmesine neden olmaktadır.

Gösteri aracılığıyla gerçekleşen bu yeniden üretim, bir yandan toplumsal bir sorun olarak eşitsizliği aşmaya dönük bakışı körelttiği gibi, diğer yandan aynı soruna bakışı

izleyici-gösteri arasında sıkışan bir tür “katarsis” hissine dönüştürmektedir. Yukarıda yürütülen tartışmalardan anlaşıldığı üzere *The Platform* ve *Squid Game*'de yer alan iyi niyet temasının, toplumsal alanda yaşanan eşitsizlikler karşısında mutlak bir sonuç almanın başlıca unsuru olarak sunulmuş olması, söz konusu katarsis mekanizmasını besleyen önemli unsurlardan birisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu minvalde çalışmada yapıtlardaki önemli ortak tema, insanın ve içinde bulunduğu toplumun, yaşamını idame ettirme mücadelesinin en temel problemlerinden birisi olan “bölüşüm” sorunudur. *Squid Game*'de paraya erişim ve bölüşüm sorunu aynı zamanda toplumsal alandaki bireysel hırsların ve arzuların da devrede olduğu bir bakışla işlenmiştir. Dolayısıyla tüketim noktasında her ürüne ve statüye erişmenin en güçlü aracı olan para, yine ona fazlasıyla sahip olan sermaye sahiplerinin tasarlamış olduğu oyunların kurallarına uyulduğu takdirde erişilebilir olmaktadır. Böylece *Squid Game* toplumsal yapıdaki eşitsizliğin kaynağına, sermaye sahiplerinin kararları ve uygulamaları doğrultusunda işleyen bir tür kapitalist sistem modelini yerleştirmektedir. *The Platform*'un olay örgüsünde ise toplumsal alanda küreselleşmenin toplumları ve bireyleri birbirine görünmez ağlarla bağladığı yaklaşımının hakim olduğu görülmektedir. Çünkü burada da küresel dünyada olduğu gibi aynı sofradan beslenilir. Ama filmdeki beslenmenin dikey yapıdaki öncelik-sonralık hali, bölüşümü etkileyen önemli bir detay olarak vurgulanır ve karakterlerin bireysel mücadelelerinin eşitsizlik karşısında yegâne bir çözüm olarak sunulması bu yapıtta da tekrarlanmaktadır. Ancak reel düzlemde küresel erişim ağlarının gelişmesinin mevcut gıdanın ve paranın bölüşümü noktasında toplumsal eşitsizliği azaltmadığı görülmektedir. Üstelik modern bağlamda gıda ve paranın bölüşümü tehdidi, postmodern aşamada yok olmak yerine yine gelişen küresel ağların etkisiyle daha da derinleşmektedir.

Burada her iki yapıt da sistem/otorite ve birey arasında bir çatışma alanı yaratarak eşitsizliğin sorumluluğunu bu etkenler arasında süregelen bir mücadele olarak sunmuştur. Yapıtlarda söz konusu etkenlerden herhangi biri hakim bakış açısı olduğunda, mevcut eşitsizliğin suçlusunun diğer etkene aktarıldığı görülmüştür. Bu modern toplumun, sorunları eleştirirken sorunun kendisini açmaza sürükleyen paradoksal modernite anlayışıyla örtüşen bir anlatım biçimidir. Örneğin sahnelerde söz hakkı kurgudaki oyuna dahil olan karakterlere verildiğinde, bu eşitsiz ve adaletsiz ortamın başlıca sebebi, sistem ve toplum olarak ifade edilmiştir. *The Platform*'da Trimagasi'nin ve *Squid Game*'de 067 numaralı Kang Sae-byeok'un sistemin onların suç işlemede başlıca

azmettirici olarak sunulması, bu durumun göstergesidir. Böylece kötülük eylemlerinin nedeni, güç sahiplerinin gücü tek başlarına ellerinde bulundurmaları olarak gösterilmiştir. Dolayısıyla bu durum diğerlerinin mutlak bir yoksulluk içerisinde kalmalarına neden olan bütün sorunların kaynağıdır. Fakat bu kez sahnede söz hakkı yönetim ve güç sahibi birimlere geçtiğinde ise bu eşitsizliğin başlıca sorumlusu, bireylerin kendi bencil arzuları ve çıkarları peşinde koşmaktan asla vazgeçmemeleri olarak gösterilmiştir. *The Platform*'da otoritenin söylemlerinden bakıldığında, yönetim bütün bu düzeneği adil bölüşüme imkân sağlayacak şekilde tasarlamıştır. Fakat insanların yalnızca kendilerini düşünen tavırları ve bencil davranışları, yaşanan trajedilere ve çatışmalara neden olmuştur. Benzer şekilde *Squid Game*'de yönetim gözünden bakıldığında, insanların bu oyuna katılması yine daha fazlasına sahip olma arzusuyla kendi hataları sebebiyle düştükleri olumsuz şartların bir neticesidir. Üstelik bu oyunlarda, yönetim tarafından bu insanlara sunulan tüm demokratik haklara rağmen, onlar hala diğer oyuncuların ölümüne göz yumarak büyük ödülde tek başlarına pay sahibi olmaya çalışmaktadır. Dolayısıyla her iki filmde de otoriteyi temsil eden yönetim birimlerinin karakterlerden beklentisi, mevcut sistemin içerisinde bir bütün halinde hareket etmeleri ve uyumlu bir dayanışma sergilemeleri yönünde kurgulanmıştır.

Düzendeki eşitsizliğin kaynağı ve sorumlusu olarak, birey bakışından sistemin/otoritenin, otorite/sistem bakışından bireyin suçlandığı bu kurgular, toplumsal alanda mutlak uyum ve düzenin mümkün olacağını varsayan modernitenin rasyonalizasyonunu ve önceden kestirilebilirliğin imkânsız olduğu değişken küresel postmodern olasılıkçılığı eşitsizlik teması içerisinde karşı karşıya getirmektedir. Bu çalışmada analiz edilen bu iki yapıt, mevcut toplumsal yapının getirdiği eşitsiz bölüşüm sorununu, geniş kitlelere ulaştırmayı başaracak şekilde bir gösteriye dönüştürmüştür. Fakat buna rağmen, toplumsal adaletsizliğin ve eşitsizliğin temeline ağırlıklı olarak bireyin mücadelesini yerleştiren modernitenin kısır döngülerini yine gösteri kültürü içerisinde paradoksal bir biçimde tekrarlamaktan kaçamamıştır.

KAYNAKÇA

- Acemoğlu, D. & Robinson, J. A. (2014). *Ulusların Düşüşü*. (5. b.). (F. R. Velioglu, Çev.). İstanbul: Doğan Kitap.
- Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi*. (6. b.). (N. Ülner, M. Tüzel, E. Gen, Çev.). İstanbul: İletişim.
- Adorno, T. W. & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (1. b.). (N. Ülner & E. Öztarhan Karadoğan, Çev.). İstanbul: Kabalcı.
- Althusser, L. (2005). *Yeniden-Üretim Üzerine*. (1. b.). (A. I. Ergüden, Çev.). Ankara: İthaki.
- Armes, R. (2011). *Sinema ve Gerçeklik*. (Z. Ö. Barkot, Çev.). İstanbul: Doruk.
- Bachelard, G. (2014). *Mekânın Poetikası*. (2. b.). (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki.
- Bauman, Z. (2016). *Cemaatler*. (1. b.). (N. Sosyal, Çev.). İstanbul: Say.
- Bauman, Z. (2010). *Sosyolojik Düşünmek*. (7. b.). (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (1. b.). (N. Özön, Çev.) Ankara: Bilgi.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?* (1. b.). (İ. Şener, Çev.). İstanbul: Doruk.
- Bourdieu, P. & Passeron, J. C. (2015). *Yeniden Üretim*. (1. b.) (A. Sümer, L. Ünsaldı, Ö. Akkaya, Çev.). Ankara: Heretik.
- Clawson, R. A. & Trice, R. (2000). Poverty as We Know It Media Portrayals Of The Poor. *Public Opinion Quarterly*, 64(1), 53-64.
- Clegg, S. & Baumeler, C. (2010). Essai: From Iron Cages To Liquid Modernity in Organization Analysis. *Organization Studies*, 31(12), 1713-1733.
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu*. (1. b.). (A. Ekmekçi, O. Taşkent, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Desola, D., Rivero, P. (Yazarlar), & Gaztelu-Urrutia, G. (Yöneten). (2019). *The Platform* [Film]. İspanya: Festival Films (İspanya); Netflix (Uluslararası).
- Diken, B. & Laustsen, C. B. (2010). *Filmlerle Sosyoloji*. (1. b.). (S. Ertekin, Çev.). İstanbul: Metis.
- Dong-hyuk, H. (Yazar), & Dong-hyuk, H. (Yöneten). (2021). *Squid Game* [Dizi Film]. (1. Sezon). Güney Kore: Netflix.
- Evrım Ağacı (2021). Squid Game: Bir Sosyal Darwinizm Oyunu! https://www.youtube.com/watch?v=MfVGHxVv4HY&ab_channel=EvrımA%C4%9Fac%C4%B1. (Son Erişim Tarihi: 02.06.2022).
- Foucault, M. (2015). *İktidarın Gözü*. (4. b.). (I. Ergüden, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Gallino, L. (2012). *Küreselleşme ve Eşitsizlik*. (2. b.). (D. Kundakçı, Çev.). Ankara: Dost.
- Gilens, M. (1996). Race and Poverty in America. *Public Opinion Quarterly*, 60(4), 515-41.
- Gökalp, E., Ergül, H., Cangöz, İ. (2010). Türkiye’de yoksulluğun ve yoksulların ana akım basında temsili. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 13(1), 145-182.
- Görgülü, G. (2021). “Squid Game ve Neoliberalizmin Şifreleri”. <https://medium.com/@guventurks/squid-game-ve-neoliberalizmin-%C5%9Fifreleri-6d4999399b25>. (Son Erişim Tarihi: 02.06.2022).
- Kabadayı, L. (2014). *Film Eleştirisi: Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümler*. (2. b.). İstanbul: Ayrıntı.
- Katz, M. B. (2013). *The Undeserving Poor*. New York: Oxford University.
- Maigret, E. (2014). *Medya ve İletişim Sosyolojisi*. (4. b.). (H. Yücel, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Marx, K. & Engels, F. (2014). *Komünist Manifesto*. (5. b.). (L. Kavas, Çev.). İstanbul: İthaki.

- McLuhan, M. (1994). *The Understanding Media*. London: MIT.
- McLuhan, M., Fiore, Q. (2001). *The Medium is The Massage*. Gingko.
- MrBreast (2021). \$456,000 Squid Game in Real Life! https://www.youtube.com/watch?v=0e3GPea1Tyg&ab_channel=MrBeast. (Son Erişim Tarihi: 02.06.2022).
- Mutlu, E. (2005). *Globalleşme, Popüler Kültür ve Medya*. (1. b.). Ankara: Ütopya.
- Orr, J. (1997). *Sinema ve Modernite*. (A. Bahçıvan, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat/Ark.
- Oxfam (2022). "Eşitsizlik Öldürür" Araştırma Raporu. <https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/621341/bp-inequality-kills-170122-en.pdf;jsessionid=990A4EA957E03077A36D2073AEA99B86?sequence=9>. Ocak, 2022. (Son Erişim Tarihi: 02.06.2022).
- Postman, N. (2017). *Televizyon: Öldüren Eğlence*. (O. Akınhay, Çev.). (7. b.). İstanbul: Ayrıntı.
- Robins, K. (2013). *İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası*. (2. b.). (N. Gürçay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Rousseau, J. J. (2013). *İnsanlar Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı*. (12. b.). (R. N. İleri, Çev.). İstanbul: Say.
- Ryan, M. ve Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. (2. b.). (E. Özsayar, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Stiglitz, J. (2015). *Eşitsizliğin Bedeli*. (3. b.). (O. İşler, Çev.). İstanbul: İletişim.
- Streib, J., Ayala, M., Wixted, C. (2017). Benign Inequality: Frames of Poverty and Social Class Inequality in Children's Movies. *Journal of Poverty*, 21(1), 1-19.
- Sunar, L. (2020). Sosyoekonomik Eşitsizlikler ve Tabakalaşma Araştırmalarının Gelişimi: Bibliyometrik Bir Analiz. *İnsan ve Toplum*, 10(4), 505-555.
- Sunar, L. (Ed.) (2018). *Türkiye'de Tabakalaşma ve Toplumsal Eşitsizlik*, (Cilt 1), Ankara: Nobel.
- Thompson, J. B. (2008). *Medya ve Modernite*. (1. b.). (S. Öztürk, Çev.). İstanbul: Kırmızı.
- Tomlinson, J. (2004). *Küreselleşme ve Kültür*. (1. b.). (A. Eker, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Turner, B. (1997). *Eşitlik*. (1. b.). (B. S. Şener, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- TÜİK (2020). Gelir Yaşam Koşulları Araştırması. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Gelir-ve-Yasam-Kosullari-Arastirmasi-2020-37404>. (Son Erişim Tarihi: 02.06.2022).
- Uluç, G. (2002). Medya Yapılarının Küreselleşmesi. Kolektif içinde, *Küreselleşme* (s. 285-300). Doğu Batı.
- WIR (2022). *World Inequality Report*: <https://wir2022.wid.world/> (Son Erişim Tarihi 02.06.2022).
- Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. (2. b.). (Z. Aracagök ve B. Doğan, Çev.). İstanbul: Metis.