

Yeni Bir Bakışla Deleuze

Yeni Bir Bakışla Deleuze

Damian Sutton ve David Martin-Jones

Kitabın Özgün Adı: *Deleuze Reframed: Interpreting Key Thinkers for the Arts* (2008)

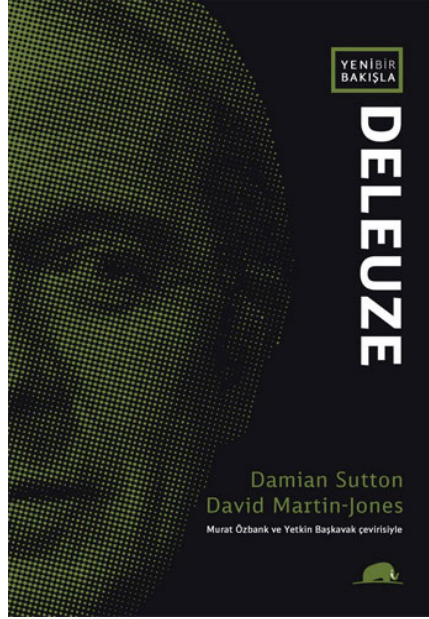
Çev. Murat Özbank, Yetkin Başkavak

Kolektif Kitap, İstanbul 2014, 152 s.

ISBN 9786058611993

SARPER BÜTEV

Çağdaş düşüncenin postmodernist ve postyapısalcı uğrağında farklı bir çizgi yaratan Gilles Deleuze, son yıllarda ülkemizde de yoğun bir ilgiyle karşılandı. Özellikle son birkaç yılda yoğun bir çeviri faaliyetiyle hem Deleuze'ün yapıtları, hem de çalışma arkadaşı Felix Guattari ile birlikte yazdığı yapıtlar büyük oranda dilimize kazandırıldı. Diğer yandan Deleuze üzerine yazılan yapıt ve derlemelerin çevirisinde de âdeta bir patlama yaşandı. Akademik tonu ağır basan ve okurundan felsefi bir donanım bekleyen bu çalışmalara alternatif bir katkı olarak değerlendirdiğimiz Damian Sutton ve David Martin-Jones'un birlikte kaleme aldıkları *Yeni Bir Bakışla Deleuze* kitabı ise Deleuze'ün düşüncesine popüler kültür ve eğlence endüstrisinden hızlı bir giriş yapmayı vaat etmesiyle ayrılıyor. Yazarlar, Deleuze'ün düşüncesini anlamak için anahtar olarak gördükleri köksap, oluş ve süre kavramlarını popüler video oyunları, sinema ve dizi örnekleri üzerinden açıklamaya girişiyor. Yersiz-yurtsuzlaşma ve



yeniden-yurtlanma, organsız beden, içkinlik ve minör oluş gibi kavramlar hakkında da kısa değerlendirmelere yer verilen yapıtta, ortalama izlerkitlenin tanışık olduğu görsel kültür ürünlerini çözümlemeye, bu kavramlardan nasıl yararlanabileceği konusunda öneriler sunuluyor.

Yazarlar, böylelikle, Deleuze'ün kavramak için oldukça çaba gerektiren fikirlerinin anlaşılmasını bir yandan kolaylaştırıyor diğer yandan Deleuze'ün düşüncesinin popüler kültür yahut görsel kültür eleştirisi alanında nasıl işlevsel kılınabileceğine dair fikirler geliştiriyor.

Kitabın ilk kısmında, klasik bir video oyunu olan *Pac-Man* ile popüler bir video oyunu olan *Grand Theft Auto* oyunları köksap ve yersiz-yurtsuzlaşma kavramları kullanılarak çözümleniyor. Video oyunlarını bir köksap örneği olarak değerlendiren David-Martin Jones, oyuncuların video oyunlarındaki deneyimlerini sanal kimliğin yersiz-yurtsuzlaştırıcı işlevi açısından yorumlarken, *Pac-Man* gibi bir oyunun kapitalizmin tüketici ideolojisini, "tüket-ödül olarak puan kazan, tüket ve geçici bir süre için özgürleş" formülü altında yansıttığına değiniyor. Şiddet içerikli video oyunları ile askerî-sınai kompleks arasındaki bağlantıya değinen Jones, video oyunlarında piyasa ekonomisinin yeniden yurt edindiğine vurgu yapıyor.

"Sanal Yapılar ve İnternet" başlıklı bölümde Damian Sutton, internetteki işleyişin doğrusal ve merkezî telekomünikasyon mecrasına ve yazılı-görsel medyaya alternatif oluşturan yeni bir iletişim mecrası olarak yorumluyor. Özellikle *Indymedia* ve *Vikipedi*'nin gelişimini incelerken Sutton, *Indymedia*'yı fikirlerin paylaşımı ve teknolojinin kullanımıyla yaratılmış bir kamuoyunun ortak sesini yansıttığından ötürü alternatif bir medya olarak değerlendiriyor. *Vikipedi*'nin ise kullanıcıların katkılarıyla yaratılan çevrimiçi ve sürekli olarak geliştirilebilir bir ansiklopedi olduğunu belirten Sutton, merkezileşmiş enformas-

yon kuruluşlarının ve ticari şirketlerin bilgi üzerindeki hâkimiyetini tehlikeye sokan ve alışıldık bilgilenme sürecini yersiz-yurtsuzlaştıran bir örnek olduğunu ileri sürüyor. Teknolojik indirgemeciliğe mesafeyle yaklaşan Sutton, internet ve sanal yapıları, kategorik olarak özgürleşimci ve tahakkümcü yapılar olarak görmek yerine, yeni medyanın sunduğu olanakları ve vaatleri, sermaye ve iktidarın kullanımına alternatif oluşturacak bir biçimde kullanabilen aktörlerin etkinliği açısından değerlendiriyor.

"Oluş Nedir?" sorusuyla açılan ikinci kısımda, David Martin-Jones, Deleuze'ün kimlik anlayışıyla oluş sorununu bir arada ele alıyor ve çağdaş sinema eserlerinden örnekler vererek, minör sinema kavramını açmılıyor. Deleuze'ün Yılmaz Güney sineması ve üçüncü dünya sinemasındaki kimi örnekleri minör sinema olarak değerlendirmesine değinen Jones, bağımsız yönetmen Gregg Araki'nin *Mysterious Skin* filminde işleyen minör dili çözümlüyor. Böylelikle, Deleuze'ün sinema kuramına kısa bir giriş yapılırken, onun temel kavramlarından biri olan "minör-oluş" kavramı da aydınlatılıyor.

Üçüncü ve son kısım ise Deleuze'ün felsefesinde oldukça ağırlığı olan "Süre Nedir?" sorusundan hareket ediyor. Deleuze'ün, çağdaş sinema kuramında bir devrim etkisi yaratan hareket-imge ve zaman-imge kavramlarının açıklanmasına ayrılmış olan beşinci bölümde David Martin-Jones, melez-imaj kavramsallaştırmasıyla, hareket-imaj ve zaman-imajın birlikte işlediği popüler bir sinema örneği olan *The Cell* (Hücre) filmi çözümlüyor. Zaman-imajın Avrupa sinemasında ortaya

çıkışını, iki dünya savaşının Avrupalı uluslarda yarattığı psikolojik tahribatla ilişkilendiren Deleuze'ün saptamasına değinen Jones, ABD'de zaman-imaja yer veren filmlerin ortaya çıkışını ise piyasanın küreselleşmesi olgusuyla ilişkilendiriyor. Jones'a göre, ulusal ve uluslararası film endüstrisi bir yandan ortalama sinema izleyicisini diğer yandan ise daha "entelektüel" ilgilerle sinemaya giden sanat sineması izleyicilerini sinema salonlarına çekebilmek için zaman ve hareket imajın bir arada yer aldığı filmlere sektörde yer açmaya başladı. Giderek küresel bir piyasa hedef alan bu filmleri, Jones, hareket ve zaman imajın bir arada yer aldığı melez filmler olarak değerlendiriyor. Fiilî olanla sanal olanın birbiri içine karışarak yeni bir gerçeklik düzlemi yarattığı *Eternal Sunshine*, *Pulp Fiction*, *Memento*, *Being John Malkovich* gibi filmlere değinen Jones, "gerçeklikle görüntülerin ayrıştırılmaz oluşuyla belirlendiği görüntü odaklı bir dünyada", *The Cell* gibi filmlerin "kamera bilinci" adı verilen yeni bir bilinç biçimini yansıttığını öne sürüyor. Deleuze'den çok

Baudrillard'ı çağrıştıran bu yorumun ardından Jones, nihayetinde Hollywood kaynaklı filmlerin zaman-imajı kullanımına rağmen, klasik anlatı sinemasına ters düşmeyecek biçimde, imajları yeniden yurtlandırarak ABD'nin ulusal kimlik imajını sarsabilecek tehditleri nasıl savuşturduğuna değinir.

Son bölümde ise Damian Sutton, *Doctor Who* ve *Lost* dizileri üzerinden, televizyonda zaman ve yolculuk fikri üzerinde duruyor. Bu dizilerde sık sık karakterlerin şimdisini anlatırken, geçmişe ve hafızaya başvurduğuna vurgu yapan Sutton, popüler anlatılar da işleyen zaman anlayışını yorumluyor.

Sonuç olarak yazarlar, görsel kültür ve medya ürünlerinin her birimizin dünyayı algılamasında yarattığı etkileri Deleuzecü bir perspektiften okuyarak düşünürün felsefi mirasının kültür ve medya eleştirisi alanında nasıl verimli kılınabileceğine ilişkin kayıtsız kalınamayacak bir çalışmaya imza atmış görünüyorlar.