

Şiddetin Estetik Yüzü: *Oldboy* Filminde Anlatı ve Görsel Stil

The Aesthetic Face of Violence: Narrative and Visual Style in the Movie *Oldboy*

Buket Akdemir Dilek

Dr. Öğr. Üyesi

Hasan Kalyoncu Üniversitesi

buket.adilek@hku.edu.tr

orcid.org/0000-0001-7809-2935

ror.org/054g2pw49

Özet

Şiddet, resim, tiyatro, fotoğraf ve sinema gibi farklı sanat dallarında merkezi konumda kullanılmaktadır. Sanat dallarında bir anlatı aracına dönüşen şiddet, doğrudan temsil edilebileceği gibi çoğu zaman estetize edilmiş bir hâlde bireylere ulaştırılmaktadır. Sinema sanatı, sahip olduğu teknik imkânlar nedeniyle şiddeti estetize şekilde sunan sanat dallarının başında gelmektedir. Kültür endüstrisinin bir ürünü olan sinema, gündelik hayatta bireylerin sergileyemedikleri şiddeti görünür hâle getirmekte ve suni bir haz sunmaktadır. Günümüzde sinema sanatında şiddetin estetize edilerek sunulması, izleyici üzerinde sanatsal bir etki yaratmakla birlikte, bu durum şiddetin algılanış biçimini de dönüştürmektedir. Bu bağlamda, Yeni Güney Kore Sineması'nda şiddetin estetik bir anlatı aracı olarak nasıl kullanıldığı ve bu kullanımın izleyici üzerindeki etkileri tartışma konusudur. Bu çalışmanın temel sorunu, Park Chan-wook'un *Oldboy* filmi özelinde, şiddetin hangi sinematografik unsurlar aracılığıyla estetize edildiğini ve bu estetikleştiriminin anlatıya nasıl hizmet ettiğini ortaya koymaktır.

Buradan hareketle çalışmada, Yeni Güney Kore Sineması'nda şiddeti rahatsız etmeye değil ilgi çekmeye yönelik estetik bir araç olarak kullanmayı tercih eden yönetmen Park Chan-wook'un çektiği *Oldboy* filmi içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Analiz öncesinde Güney Kore sinema estetiği hakkında fikir sahibi olmak için ülke sinemasından kısaca bahsedilmiştir. Anlatı, dövüş sekansları ve işkence, sinematografik öğeler (kamera hareketi, çekim ölçeği, renk vb.) kodları üzerinden filmde şiddetin ne şekilde estetize edildiği, içerik analizi yöntemi ile ortaya konulmuştur. Yapılan analizler sonucunda, filmde dövüş ve işkence içeren sahnelerde kamera hareketleri, çekim ölçekleri ve açıları, kurgu teknikleri, metafor kullanımı, ses ve müzik unsurları aracılığıyla şiddetin kullanıldığı gözlemlenmiştir. Oh Dae-su isimli başrol karakterinin intikam hikâyesini konu alan filmde şiddet özellikle sinematografik öğelerle estetize edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Güney Kore Sineması, Sinema ve Şiddet, Sanat ve Estetik, *Oldboy*

Abstract

Many different art areas such as violence, painting, theatre, photography and cinema are used as centers. As it becomes a narrative element within these mediums, violence can be portrayed directly, but more often it is delivered to audiences in an aestheticized form. Among these art forms, cinema stands out for its technical capacity to present violence in a stylized and visually appealing manner. As a product of the culture industry, cinema makes visible the forms of violence that individuals may be unable to express in their daily lives, offering a constructed sense of pleasure.

Today, the aestheticization of violence in cinema not only generates an artistic impact on audiences but also alters their perception of violence itself. In this context, the ways in which violence is used as an

Dilek, A., B. (2025). Şiddetin estetik yüzü: *Oldboy* filminde anlatı ve görsel stil. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 24-42.
<https://doi.org/10.59280/film.1626561>

aesthetic narrative tool in New South Korean Cinema—and the implications of this usage on the audience—remain subjects of critical debate. The central question of this study is to explore how violence is aestheticized through cinematographic elements and how this aestheticization contributes to the narrative, with a particular focus on Park Chan-wook's film *Oldboy*.

Based on this, the study examined the *Oldboy* film directed by Park Chan-wook, who preferred to use violence as an aesthetic tool to attract attention rather than to disturb in the New South Korean Cinema, using the content analysis method. Before the analysis, the country's cinema was briefly mentioned in order to have an idea about South Korean cinema aesthetics. The study investigates how violence is aestheticized through narrative structure, fight sequences, torture scenes, and various cinematographic elements (such as camera movement, framing, color, etc.). The analysis reveals that in scenes involving combat and torture, violence is conveyed through camera movements, shot scales and angles, editing techniques, metaphorical imagery, and the use of sound and music. In *Oldboy*, which centers around the revenge story of the protagonist Oh Dae-su, violence is notably stylized through these cinematographic means.

Keywords: *South Korean cinema, Cinema and violence, Art and aesthetics, Oldboy*

Atıf Bilgisi

Dilek, A., B. (2025). Şiddetin estetik yüzü: *Oldboy* filminde anlatı ve görsel stil. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 23-42.
<https://doi.org/10.59280/film.1626561>

Makale Bilgileri

Makale Türü	Araştırma Makalesi
Gönderim Tarihi	26 Ocak 2025
Kabul Tarihi	10 Haziran 2025
Yayın Tarihi	30 Haziran 2025
Hakem Sayısı	İki Dış Hakem
Değerlendirme	Çift Taraflı Kör Hakemlik
Etik Beyan	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.
Benzerlik Taraması	Yapıldı - intihal.net
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.
Etik Bildirim	turkishjournaloffilmstudies@gmail.com
Yapay Zeka Kullanımı	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde yapay zeka tabanlı herhangi bir araç veya uygulama kullanılmamıştır. Çalışmanın tüm içeriği, yazar(lar) tarafından bilimsel araştırma yöntemleri ve akademik etik ilkelere uygun şekilde üretilmiştir.
S. Kalkınma Amaçları	CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.
Lisans	

Citation

Dilek, A., B. (2025). The Aesthetic face of violence: narrative and visual style in the movie *Oldboy*. *Turkish Journal of Film Studies*, 5(1), 23-42
<https://doi.org/10.59280/film.1626561>

Article Information

Article Type	Research Article
Date of submission	26 January 2025
Date of acceptance	10 Jun 2025
Date of publication	30 Jun 2025
Reviewers	Two External
Review	Double-blind
Plagiarism checks	Yes - intihal.net
Conflicts of Interest	The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.
Grant Support	No funds, grants, or other support was received.
Complaints	turkishjournaloffilmstudies@gmail.com
Use of Artificial Intelligence	No artificial intelligence-based tools or applications were used in the preparation of this study. The entire content of the study was produced by the author(s) in accordance with scientific research methods and academic ethical principles.
S. Development Goals	
License	CC BY-NC 4.0 /Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.

Giriş

Sinemasal anlatı gerek sinematografi anlatısı gerekse hikaye anlatısı ile birçok farklı yargı, tutum ve davranışı içinde barındırmaktadır. Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması, farklı konulara ve olgulara odaklanıyor olsa da anlattıkları hikâyelerin büyük kısmı gündelik hayat, duygular, tutumlar ve davranışlarla ilgilidir. Mutluluk, endişe ve korku gibi duyguların yanı sıra şiddet de sinemada bir anlatı unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinemada şiddet, bir anlatı aracı olarak kullanılırken, yalnızca doğrudan temsille sınırlı kalmayıp, estetik kaygılar gözetilerek farklı temsil biçimleriyle de sunulmaktadır. Güney Kore sinemasında şiddet, yalnızca bir anlatı unsuru ya da çatışma aracı olarak değil, aynı zamanda estetik bir ifade biçimi olarak kullanılmaktadır. Sinemada şiddetin estetize edilmesine en çarpıcı örneklerden biri, Park Chan-wook'un yönetmenliğini yaptığı *Oldboy* (2003) filmidir. Güney Kore sineması, tarihsel süreç içerisinde anlatı yapısında şiddeti bir araç olarak kullanmıştır. Özellikle 1990'ların sonundan itibaren uluslararası alanda dikkat çeken Yeni Güney Kore Sineması, şiddeti çıplak bir gerçeklik olarak sunmaktan ziyade, görsel ve duygusal olarak etkileyici biçimlerde işlemeye yönelmiştir. Çalışmanın örneklemini olan *Oldboy* filminin yönetmeni Park Chan-wook (*Lady Vengeance/İntikam Meleği*-2005) ve Kim Ki-duk (*Pieta/Acı*- 2012, *Moebius*-2013) gibi Güney Koreli yönetmenler, şiddeti yalnızca fiziksel zarar verme eylemi olarak değil, insan doğasının karanlık yönlerini ve ahlaki ikilemleri görselleştirmenin bir yolu olarak kullanmıştır. Güney Kore sinemasında şiddetin estetize edilmesi, izleyiciyi sadece olaylara tanıklık eden biri olmaktan çıkarıp, aynı zamanda görsel ve duygusal bir deneyimin parçası hâline getirmektedir. Bu yaklaşım, şiddeti hem eleştirel bir perspektifle sorgulayan hem de sanatsal bir biçimde sunan çok katmanlı bir anlatım tarzı yaratmaktadır. Güney Kore sinemasının tarihsel gelişimine kısaca değinmek, sinemadaki şiddet anlatısının nedenlerini anlamak açısından önemli bir çerçevedir.

Kore, 1950 yılında başlayan Kore Savaşı'nın ardından Kuzey Kore ve Güney Kore olarak ikiye ayrılmıştır. SSCB destekli Kuzey Kore'deki komünist yönetim ile ABD destekli Güney Kore yönetimi savaştı ve 1953 yılında imzalanan ateşkes antlaşması ile Kore, iki ayrı ülke olarak yoluna devam etmiştir (Neill, 2006, s. 807). Kore sineması tarihinden söz edilirken, 1953 yılına kadar Güney Kore ve Kuzey Kore sinemaları birlikte ele alınmaktadır. Kore'de ilk film çekimi, 1899 yılında ABD'li bir gezgin olan Burton Holmes'in Kore gezisini kamerayla kaydetmesiyle gerçekleşmiştir (Çimen & Gögebakan, 2007, s. 276). Kore'de ilk sinema salonu 1903 yılında açılmıştır. Bu dönemde ülkede gösterilen filmler, ABD ve İngiltere'den ithal edilmiştir (Oylum, 2017, s. 100). Yerli sinemacıların desteklenmesiyle ülkede film üretimi başlamıştır. Uzun yıllar boyunca yurt dışından gelen filmler gösterildikten sonra, 1919 yılında Kim Do-san'ın çektiği *The Righteous Revenge (Haklı İntikam)*, ilk Kore filmi olarak kabul edilmektedir (Gyu-lee, 2019). 1923 yılında üretilen ve bir edebiyat uyarlaması olan *Chunhyangjeon (İlkbahar Kokularının Öyküsü)* filmi de Kore sinemasının ilk önemli ürünlerinden biridir (Teksoy, 2005, s. 599). Filmlerin kitlelerce izlenmeye başlamasının ardından, Koreli iş insanlarının sinema sektörüne finansal destek vermesiyle yerli sinemacılar teşvik edilmiş ve ülkede film üretimi başlamıştır (Oylum, 2017, s. 100). 1910 yılında Japonya'nın Kore topraklarını işgal etmesi nedeniyle, ilk film gösterimlerinin üzerinden uzun zaman geçmesine rağmen yerli film üretimi yapılamamış ve ulusal sinemanın oluşumu sekteye uğramıştır. İşgal süresince Kore'de, Japonya hakimiyetinde gelişen bir sinema söz konusudur. 1910'dan 1945'e kadar Japon işgali altındaki Kore'de ulusal sinemanın oluşumu bilinçli olarak engellenmiştir. İşgalciler, kendi çıkarlarını korumak amacıyla ulusal görüşleri dile getiren birkaç Koreli sinemacıya 1937 yılından itibaren büyük baskılar yapmıştır (Betton, 1990, s. 67). Japonya, Kore sinemasını özellikle Kore halkının asimilasyonu amacıyla aktif olarak kullanmıştır. Betton'un da belirttiği üzere, çekilen ilk Kore filmleri Japon propagandası yapan yapımlardır. Kore'nin ilk sesli filmi olan *The Tale of Chunhyang (Chunhyang'ın Hikayesi)*, Lee Myeong-Gu tarafından 1935 yılında Japon sermayesiyle

çekilmiştir. Kore sineması, sessiz sinema döneminde oldukça fazla üretim yapmış olmasına rağmen, sesli sinemaya geçişle birlikte film yapımı azalmıştır. Üretimin azalmasının en büyük nedeni ise sinemadaki ağır sansürdür (Teksoy, 2005, s. 599). Uzun yıllar Japonya'nın hâkimiyetinde film üretimi yapmaya çalışan Kore sinema geleneğinde Japon etkilerinin görülmesi doğaldır. Özellikle Japonya'nın Kore'de ürettiği filmlerde Japon kültürel değerlerinin ön plana çıkarılması ve Japon egemenliğini yücelten söylemlere yer verilmesi, Japonya'nın sinemayı Kore'de bir asimilasyon ve propaganda aracı olarak kullandığını göstermektedir. Bu durum, aynı zamanda Kore sinemasının Japon sinema geleneğine daha da yakınlaşmasına neden olmuştur.

II. Dünya Savaşı'nın ardından Japonya'nın Kore'den çekilmek zorunda kalması ile ülkede iki başlı bir yapı ortaya çıkmış, ülke Kuzey Kore ve Güney Kore olarak ikiye ayrılmıştır. Güney Kore Amerika egemenliğine girerken, Kuzey Kore ise SSCB egemenliğine girmiştir. Ülke yönetiminde yaşanan bu çatışmaların sonucunda başlayan Kore Savaşı sinema sektörünü de olumsuz etkilemiş, savaş sırasında Kuzey Kore, Güney Kore'de bulunan stüdyoları bombalamıştır (Güvemli, 1960, s. 226). Savaştan sonra yaşanan tahribat nedeniyle ekonomik olarak zor günler geçiren ülkede film çekmek giderek zorlaşırken, Kuzey Kore'nin Güney Kore'deki film stüdyolarını bombalaması film üretimini durma noktasına getirmiştir. Politik ve ekonomik açıdan sıkıntılı bir dönemden geçen ülkede, stüdyoların yıkılması doğal olarak film üretiminde ciddi azalmalara yol açmıştır. 1960'lı yıllarda gerçekleşen iktidar değişikliğiyle sinema, devletin kontrolü altına girmiştir. Korumacı film politikası ve yeni üretim sistemi sayesinde sinemada altın çağ yaşanmıştır. Bu dönemde hükümet, sinema sektöründe sanayileşmeye önem vererek kitlelere yönelik eğlence amaçlı film üretimine yönelmiştir. Hükümet desteğiyle birçok film üretilirken, ulusal ideolojinin sinema aracılığıyla yayılmasının etkili olduğunu düşünen yönetim, propaganda filmlerine ağırlık vermiştir. Sinema sektörü hükümet destekleriyle gelişirken, devletin sinema üzerindeki kontrolü de giderek artmıştır (Yecies & Shim, 2016, s. 19-36). Bu altın çağda edebiyat uyarlamalarının yanı sıra dövüş filmleri de ön plana çıkmıştır. 1960'larda zirveye ulaşan Güney Kore dövüş filmleri, 1970'li yıllara kadar yoğun bir şekilde üretilmeye devam etmiş ve yurt dışına da ihraç edilmiştir (Lee, 2011, s. 190, 191). Ülke sinemasının dövüş filmleriyle dış pazara açılması, bir süre sinema sektörünü kalkındırmada önemli bir rol oynamıştır. Özellikle dış pazara satılan filmler, sinema endüstrisi için büyük bir gelir kaynağı olmuştur. Birçok film şirketi kurulsa da 1973 yılında hükümet bu stüdyoların denetlenmesine yönelik sıkı düzenlemeler getirmiş ve film dağıtımı üzerindeki kontrolü az sayıdaki şirkete devretmiştir (Thompson & Bordwell, 2003, s. 662). 1970'li yıllarda seyirci sayısındaki azalmanın bir diğer temel nedeni, birçok ülkede olduğu gibi televizyonun evlere girmesiyle doğrudan alakalıdır. Televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte film izleme deneyimi, sinema salonlarına kıyasla daha az masraflı olan ev ortamına taşınmıştır.

Japonya egemenliği süresince sansürle mücadele edilmiştir. Güney Kore'de, 1980'li yıllarda iki aşamalı sansür sistemi uygulanmaya başlanmıştır. Bu sistemde, film senaryosu tamamlandıktan sonra çekim izni almak için sansür kuruluna başvurulmaktadır. Senaryo, kurul tarafından incelenip uygun bulunursa çekim izni verilmektedir. Çekimler tamamlandıktan sonra film, yeniden sansür kuruluna gönderilmekte ve onay alındığı takdirde izleyiciyle buluşabilmektedir (Paquet, 2009, s. 14). Sinemada iki aşamalı sansürün uygulanması, Güney Kore sinema endüstrisinde hükümet baskısının ne denli yoğun olduğunu göstermektedir. 1961-1988 yılları arasında ağırlıklı olarak diktatörlük rejimleri tarafından yönetilen ülkede, sinemacılar özgürce istedikleri konularda film çekmekte büyük zorluklar yaşamıştır (Pugsley, 2013, s. 27). Ülke sinemasında bu denli yoğun bir hükümet sansürünün uygulanması, yönetmenleri doğrudan etkilemiştir. Böyle bir ortamda, bağımsız sinema olarak nitelendirilebilecek film üretimi neredeyse imkânsız hâle gelmiştir. 1990'lardan sonra Güney Kore sineması, dünyanın en dinamik ulusal sinemalarından biri hâline gelmiştir. Sinema sektörüne yönelik baskıların azalması, medya

ve popüler kültür ürünlerinin yükselişe geçmesiyle birlikte yerli film şirketlerinin sayısı artmıştır (Yecies & Shim, 2016, s. 2-4). Yecies ve Shim'in belirttiği gibi sansür gölgesinden kurtulan ülke sineması, kısa süre içinde toparlanmış; kendi anlatı üslubunu geliştirerek stilize edilmiş bir sinema anlayışı ortaya koymuştur. Özellikle popüler kültürden beslenen yeni sinema anlayışı, seyirci tarafından da karşılık bulmuştur. 90'lı yıllarda yerli seyirci sayısı artmış, Güney Kore sineması 2000'li yıllarda sınırları aşarak uluslararası bir popülerlik kazanmıştır. 2000'li yıllarda Güney Kore, *The Promise* (Söz-Chen Kaige, 2005) ve *Red Cliff* (Kızıl Uçurum-John Woo, 2008) gibi mega bütçeli uluslararası projelere dahil olmuştur. Bu büyük projeler sayesinde Güney Kore, Asya ve küresel pazarda kendi kültür ürünlerini ihraç etmeye başlamıştır (Lee, 2012, s. 93, 94). Güney Kore sinemasında yerel şirketlerin güçlü bir pozisyona sahip olması, yerel kültürün ihraç edilmesini hızlandırmıştır. Bu doğrultuda ulusal kimlik ve kültür üzerine yoğunlaşan birçok eser üretilmiş ve bu filmler yurt dışına ihraç edilmiştir. Özellikle Avrupa ülkelerine ihraç edilen filmlerden alınan geri dönüşler oldukça olumlu olmuştur (Howard, 2008, s. 90-93). Sinemanın ilk icat edildiği yıllardan itibaren farklı ülkelerin kültürlerini yansıtan Güney Kore sineması, 2000 yılından sonra büyük bir dönüşüm geçirerek kendi kültürünü ihraç eden bir konuma ulaşmıştır. Sansürün kalkmasıyla özgürleşen sinema anlatısı, film içeriklerini doğrudan etkilemiş ve günümüz Güney Kore bağımsız sinema örneklerinin ortaya çıkmasına katkıda bulunmuştur.

Bu çalışmada, *Oldboy* filminde şiddet temsili içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizi, metinlere ve kullandıkları bağlamlara yönelik anlamlı ve gerekli çıkarımları yapabilmek adına başvurulan bir yöntemdir (Krippendorff, 2004, s. 18). Sözlü, yazılı ve görsel kodları incelerken kullanılmaktadır ve mesajın ilk bakışta algılanan içeriği yerine örtülü içeriğini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır (Bilgin, 2006, s. 1). İçerik analizinde amaç, herhangi bir metnin içinde bulunan ve daha önceden belirlenmiş kavramların veya sözcüklerin sıklığını ortaya çıkarmaktır. İçerik analizi, metinlerde seçilen kavram veya sözcüğün sıklığını belirlemek için kullanılmaktadır (Stemler, 2001, s. 1). *Oldboy* filminde şiddetin temsili bağlamında dövüş ve işkence sahnelerinde kullanılan kamera hareketleri, çekim ölçekleri ve açıları, kurgu teknikleri, metaforlar, ses ve müzik kullanımı incelenmiştir. Tema olarak belirlenen "şiddet" ve "şiddetin estetik sunumu" kodunun sinematografik öğeler yoluyla nasıl inşa edildiği analiz edilmiştir. Estetize edilmiş şiddet teması çerçevesinde dövüş sekansları ve işkence sahneleri, anlatının temel yapı taşları olarak ele alınmış; bu anlatı biçimi, sinematografik öğeler aracılığıyla çözümlenmiştir. Kamera hareketi, çekim ölçeği ve renk kullanımlarının karakterler üzerinden şiddet teması ile nasıl anlamlandırıldığı, kurgu teknikleri, metafor kullanımı ile ses ve müzik bağlamında değerlendirilmesi sahne ve sekansların incelenmesi ile ortaya konulmuştur. Anlatı, dövüş sekansları ve işkence, sinematografik öğeler başlıkları ile sinemasal anlatı ve görsel stil içerik analizi ile incelenmesi gerçekleştirilmiştir. Farklı söylemler üzerinden kullanılan metodolojik araçlar ve teknikler ile denetimli bir yorumlama yapılmaktadır.

1. Şiddet ve Estetik

Türk Dil Kurumu'na (TDK, 2025) göre şiddet; kaba güç, karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, duygu veya davranışta aşırılık ve sertlik olarak tanımlanmaktadır. Bunun dışında, şiddet toplumsal düzene başkaldırı ve saldırı olarak da nitelendirilebilmektedir. TDK'ya göre estetik ise, sanatsal yaratının genel yasalarıyla sanatta ve hayatta güzelliğin kuramsal bilimi olarak tanımlanır. Ayrıca, güzellik duygusuna uygun olan ve güzel kavramı duyuşsal olarak da ifade edilmektedir.

Düşünür Frantz Fanon, çalışmalarında şiddetin bireysel düzeyde arındırıcı bir güç olduğunu belirtmektedir. Ona göre, şiddet sömürge toplumlarını umutsuzluk ve pasiflikten kurtararak onlara cesaret ve özgüven kazandırmaktadır (Fanon, 2007, s. 98). Bu açıklama, şiddetin meşrulaştırılması yönünde bir değerlendirmedir. Sanat tarihinde şiddet, farklı sanat dallarında

çeşitli amaçlarla kullanılmıştır. Şiddet ve estetik, etik ve estetik çerçevesinde bir arada üretilebilmektedir. Şiddet ve estetiğin kesişme noktalarının ve birbirleriyle kullanılmasının tesadüf olmadığı söylenebilir. Psikanalist Erich Fromm, çalışmasında insanların bir nedene dayanmaksızın kendi türünü öldürebildiğini, kendi türüne işkence edebildiğini ve bu eylemlerden haz duyabildiğini belirtmektedir (1993, s. 23). Fromm'un ortaya koyduğu bu düşünce, yoğun şiddet ve işkencenin insanların haz duygusuna ulaşmak için kullanılan keyfi bir uygulama olduğu yorumunu ortaya çıkarmaktadır. Fromm'un bu meselesine Burke farklı bir perspektiften yaklaşır. Ona göre, tehlike ve acının kişiye yakın olması durumunda, bu hisler korkutucudur ve keyif verici değildir. Ancak, birey tehlike ve acıya belirli bir mesafeden tanık olursa, bu durum keyif verici hâle gelebilir. Düşünür Edmund Burke, bu düşünceyi genişleterek sanat ile ilişkilendirir. Felaket ve dehşetin izleyici konumunda deneyimlenmesi, haz, canilik ve sadist eğilimler gibi içgüdülere atıfta bulunur. Bu içgüdüler, "yüce" kavramına dayandırılarak; dehşet, güç, belirsizlik, zorluk, ihtişam, yüksek ses, anilik, tiksinti ve acı gibi duyguları uyandırmaktadır (2008, s. 43-48). Bu düşünceler, her türlü sanat yapıtı (resim, öykü, sinema vb.) ile izleyici arasındaki mesafe, şiddetin temsili sırasında keyif verici bir etki yaratmaktadır yorumunu yaptırmaktadır.

Sanat, bir yanıyla şiddeti içerebilir; ancak şiddetin kendisi sanat değildir. Toplum nezdinde hoş karşılanmayan korkunçluklar, tecavüz, sakat bırakma gibi eylemler sanatın anlatısında yer alabilmektedir. Bunun nedeni, sanatın imgelemi aracılığıyla olup bitenler hakkında mesaj verebilmesidir (Paglia, 1986, s. 100). Sanatta şiddetin estetik bir kaygı ile ele alınması, sosyal hareketler ve psikolojik açıklamaların devamı olarak "iktidar, şiddet ve yaratıcılık" kavramlarını bir bütün içinde değerlendirmektedir. Max Scheler, Rollo May, Otto Rank ve Nietzsche gibi birçok düşünür, bu kavramların sanatla olan bağlarını açıklamaya çalışmıştır. Scheler, 'Ressentiment' kavramı üzerinden şiddet ve sanat ilişkisini ele alarak, kapitalist sistemin bireyleri tüketime zorladığını ve sanatçıların da bu ortamdan etkilendiğini savunmaktadır. Ona göre, kapitalist düzenin bireyler üzerindeki baskısı ve şiddeti, sanat eserlerine yansımaktadır. May ve Rank ise, modern dünyada bireylerin giderek yabancılaştığını, bu yabancılaşmanın korku ve endişe yarattığını ve bunun bireyler arasında şiddet olarak tezahür ettiğini belirtmektedir. Nietzsche ise bu yıkıcılığı toplumsal bir çerçevede değerlendirerek, toplumsal olayların bir sonucu olarak gelişen akıldışılığın sanata yansıdığını öne sürmektedir (Can G. Ş., 2018, s. 213). Şiddetin toplumsallaşmasında kitle iletişim araçlarının, suç ve suçluları görünür hale getiren yayınların büyük bir önemi vardır. Bu yayınlar aracılığıyla şiddet estetize edilerek kitlelere ulaştırılmaktadır. Medya araçları sayesinde şiddet, doğal ve zararsız bir biçimde estetik bir bakış açısıyla temsil edilerek olağanlaştırılmaktadır. Sanatsal anlatılar yoluyla ise şiddet estetize edilerek sınır ihlalleri ve yasaklanmış ya da imkânsız olan unsurlar normalleştirilmektedir (Çevikalp, 2020, s. 93-112).

İnsanlık tarihi boyunca yoğun şekilde yaşanan şiddete karşı sanat duyarsız kalmamış ve bunu anlatısının bir parçası haline getirmiştir. Bunun temel nedeni, şiddetin hayatın bir parçası olmasıdır. Şiddet yalnızca klasik sanatlarda değil, II. Dünya Savaşı'ndan sonra birçok farklı sanatsal alanda kullanılan bir öğe haline gelmiştir. Farklı metaforlar ve nesneler aracılığıyla şiddet dolaylı ya da dolaysız bir şekilde temsil edilmiş, birçok sanatçı şiddeti sanatsal anlatısına dahil etmiştir (Çelebi Erol, 2016, s. 198). Anlatısı içerisinde şiddeti kimi zaman dolaylı kimi zaman da dolaysız şekilde kullanan sanat dallarından biri sinemadır.

2. Sinemada Şiddetin Estetize Edilmesi

Sinema, tarihsel süreç içerisinde şiddet olgusunu anlatı yapısına dâhil eden sanat dallarından biri olarak öne çıkmaktadır. Görselliğin gücü ve erişilebilirliğinin yüksekliği sayesinde, diğer pek çok sanat dalına kıyasla daha geniş kitlelere ulaşabilmekte; böylece estetik üretimini eşzamanlı olarak çok sayıda izleyiciyle buluşturma imkânı sunmaktadır. Sinemada şiddet, bir anlatı aracı olarak

tercih edilmektedir. Ancak sinemadaki şiddetin temsil ediliş biçimi farklılık gösterebilir. Şiddet, bazen yenilik veya düzen değişikliğine etkisi, üslubu ve zarıflığı ile övülürken, kimi zaman da dehşet verici ve sarsıcı bir nitelik taşıyabilmektedir (Grønstad, 2008, s. 39).

Geçmişten günümüze şiddetin sinemasal temsili dönüşüme uğramıştır. İlk dönemlerde şiddet, gerçekçilikten uzak, alegorik bir biçimde yansıtılmıştır. Zamanla bu temsil, doğallığa daha fazla yaklaşarak daha çarpıcı bir anlatı biçimine bürünmüştür. Şiddetin olumsuz duyguları tetikleyici etkisine rağmen, sinemasal temsili seyirci üzerindeki çekiciliği artırmakta ve izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesini güçlendirmektedir. Şiddetin estetikleştirilmesi ise, şiddet içeren olay ve eylemlerin sıradanlaştırılarak toplum nezdinde normalleştirilmesine zemin hazırlayabilmektedir. (Orta, 2020, s. 360-361). Meşru ve gerekli bir kültürel ifade olarak açıklanan şiddet, günümüz dünyasını tanımlayan bir öge olarak kullanılmaktadır. Estetize bir şekilde gösterilen şiddet, doğal ve zararsız bir şekilde temsil edildiği için olağan bir hal almaktadır (Bauman, 2001, s. 186.). Şiddetin bir seyir olarak kullanılmasının temeli insanların birbirleri ile ilk etkileşime girdikleri dönemlere kadar gitmektedir. İnsanlar şiddeti kendi türüne uygulayabildiği gibi gücün ispatı, iktidar gücü, eğlence, doyum duygusu yaratmak için de kullanabilmektedir. Mağara serimlerinde av ritüellerinin gösteriminden gladyatör dövüşlerine kadar birçok farklı alanda şiddet gösterimleri tarihsel süreçte var olmaktadır. Gül ve Sepetçi'nin de belirttiği üzere, sinema bir sanat formu olduğundan, filmlerde temsil edilen şiddet, belge niteliğinden ziyade sinemasal anlatının ve estetik yapının bir parçası hâline gelmektedir. Sinema filmlerinde kurgusal olarak işlenen şiddet, tıpkı pornografi gibi izleyici üzerinde güçlü bir etki yaratmaktadır. Bu nedenle şiddet, sinemada kimi zaman pornografik bir biçimde kurgulanmakta ve sunulmaktadır (2018, s. 25, 26). Şiddetin birey üzerinde yarattığı haz duygusu şiddetin estetize edilmesi noktasında önem arz etmektedir. Sanatın her alanında kullanılan şiddet kimi zaman müzikte, kimi zaman heykelde kimi zaman tiyatrodan bir dışavurum aracı olarak kullanılmaktadır. Picasso, Kahlo, Caravaggio gibi ressamlardan başlayarak temsil edilen görsel şiddet aynı şekilde sinemada da temsil edilmiştir. Sinema; şiddeti anlatısına kimi zaman dolaylı kimi zaman da doğrudan dahil eden en güçlü sanat dallarından biridir. Sinemada farklı türlerde (örneğin aksiyon, korku, dram, savaş ve suç filmleri) şiddet, anlatıyı güçlendirmek, karakterleri derinleştirmek veya toplumsal eleştirilerde bulunmak için kullanılmaktadır. Şiddet, Stanley Kubrick'in *A Clockwork Orange* (Otomatik Portakal, 1996) filminde (Erdem, 2020, s. 1212), Michael Haneke'nin *Funny Games* (Ölümcül Oyunlar, 1997) ve daha birçok örnekle farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. İsmi geçen filmlerden önce, Dışavurumcu Alman Sineması, film noir ve western gibi sinema akımları ile türlerinde, şiddet olgusu sinemasal bir estetik içerisinde izleyicinin karşısına çıkmıştır. Ekspresyonizm sanat akımından beslenerek gelişen Dışavurumcu Alman Sineması, tıpkı sanat alanındaki yansımasında olduğu gibi; karanlık, kimi zaman korkutucu ve şiddet öğeleri içeren anlatı biçimlerini benimsemiştir. Bu akıma ait filmlerde, öfke ve delilik temaları kaba ve barbar görüntülerle birlikte sunulurken, ölüm ve düşük yaşam koşullarını simgeleyen nesneler de bu temsile eşlik etmektedir (Biryıldız, 2012, s. 40). Dışavurumcu Alman Sineması'na benzer şekilde, Film Noir türünde de şiddet unsurları sinemasal bir anlatı aracı olarak kullanılmaktadır. Film Noir, genel olarak kasvetli ve melankolik anlatı yapılarıyla öne çıkmakta; karanlık atmosferi, suç ve şiddetle örülü temalarıyla izleyici üzerinde derin bir etki bırakmaktadır (Crowther, 1988, s. 2). Film Noir, suç, mutsuzluk, karamsarlık, melankoli, çaresizlik, şiddet ve yozlaşma gibi unsurları olay örgüsüne dâhil ederek; sisli gecelerde geçen mistik olayları ve cinayetleri karanlık bir atmosfer içerisinde anlatmaktadır (Ryan & Kellner, 1997, s. 137, 138).

Şiddet unsurlarının estetize edilerek sunulması, geniş kitlelere ve üretildiği ülkedeki izleyiciye hitap eden, kolay pazarlanabilir bir içerik ve formül hâline dönüşmüştür. (Trend, 2007, s. 16). Şiddet, kimi zaman aksiyonu yükseltmek için kullanılabileceği gibi kimi zaman da pornografik bir anlatımla estetize edilebilmektedir. Adorno'nun "*Kültür Endüstrisi*" kavramında kullandığı

sunu olaylar ve olay örgüleri ile yaratılan haz duygusu (2011, s. 20-23) gibi, şiddetin sinemadaki sunumu da benzer şekilde kullanılmaktadır.

Chong'un belirttiği üzere, sinemadaki şiddet algılama süreci ile doğrudan ilişkilidir. Gündelik hayatta toplumsal yargılar ve bireysel kaygılar nedeniyle şiddeti kullanmayan seyirciler, sinema aracılığıyla gerçekleştiremedikleri eylemi başka bir mecraya taşıyabilmektedir (2004, s. 265). Şiddete arzu duyan seyirciyi etkilemek için şiddetin estetize edilmesi, olguyu karmaşık bir anlamlandırma sürecine sokmaktadır. Şiddetin gerçek hayattan uzaklaşarak sunulmasıyla, şiddeti arzulayan seyirci estetize edilmiş şiddet temsili ile karmaşık bir anlamlandırma sürecine girmektedir (Kendrick, 2004, s. 108). Maddi aşırılık, yoğun cinsellik temsillerinde olduğu gibi, şiddet de güçlü bir hayal sistemi üzerine kuruludur ve ticari bir yapı içerisinde konumlanmaktadır. Bu bağlamda, üretim-tüketim ilişkisi doğrultusunda söz konusu temsillere yönelik yoğun talep, anlatının popülerleşmesine zemin hazırlamaktadır (Trend, 2007, s. 19). TV programları, filmler, oyunlar, dergiler, gazeteler ve kitaplarda şiddet dikkat çekici hâle getirilerek kendini bir yönüyle tüketicilere pazarlamaktadır. Ticari başarı için estetize edilen şiddetin dayandığı nokta, şiddetin satılmasıdır (Whitaker, 2000, s. 55, 56). Eleştirmen Susan Sontag'ın belirttiği üzere, ekranda çekici beden bozulması ve parçalanmasına ait görüntüler bir yanı sıra pornografiktir. Kimi zaman tiksindirici düzeyde olan bu görüntülerin bir yanı sıra akıl çeliciliği yüksektir (2004, s. 96).

Rekabetin yoğun olduğu ve seyirciyi heyecanlandırmanın zorlaştığı bu dönemde, yönetmenler ön plana çıkmak ve seyircinin dikkatini çekmek amacıyla filmlerde şiddet unsurlarını artırmaktadır (Taylor, 2010, s. 60). Pomerance, filmlerde gösterilen şiddeti mekanik, mitsel, özbiçimsel ve dramaturjik olarak dört türe ayırmaktadır. Bu dört tür içinde geçişken alanlar olsa da ortak nokta, şiddetin estetize edilmesidir (2004, s. 47).

Estetik bir temsille doğal ve zararsız gösterilen şiddet, bu temsiller aracılığıyla etkisiz hâle getirilmeye çalışılmakta ve kabul görür bir hâle getirilmektedir. Şiddeti estetize etmek için medya araçları, şiddeti sanatsal anlatılarla ön plana çıkarmaktadır. Modern estetikte, sınır ihlalleri ve tabular korunarak şiddet estetize edilmektedir. Çalışmanın örneklemini oluşturan *Oldboy* filminde olduğu gibi sinema ve medya araçları ilgiyi sürekli kılmak adına şiddeti başvurabilmektedir. Sembolik çıkarımlar, kültürel kodlar ve kültürel alanlarla iç içe ve karşıt sahneler aracılığıyla filmlerde şiddet estetize edilerek ön plana çıkarılmaktadır (Çevikalp, 2020, s. 100). İnsanların şiddete dönük doğaları nedeniyle filmlerde sıklıkla şiddet kullanılmaktadır. Medya araçları başta olmak üzere beyaz perde üzerinde inşa edilen şiddet yalnızca o salon içerisinde kaldığı için seyirci, bu eylemin dikizcisi olmaktan haz duymaktadır. Seyirci, beyaz perdede tehlikelerle arasına mesafe koyarak ve güven içerisinde izlediği şiddet görüntülerinden heyecan ve korku duygularını karanlık içinde keyifle yaşamaktadır.

3. Analiz ve Bulgular: Şiddet ve Estetiğin Harmanlaması *Oldboy* Filmi

Güney Kore sinemasında, 1980'lerde üretim yapan yönetmenler, özgürleşen ortamın etkisiyle filmlerinde farklı estetik ve anlatı biçimleri denemiştir. Özellikle Lee Jang-ho bu konuda ön plana çıkmıştır. Yönetmen, ana akım içinde bir yandan ticari filmler üretirken bir yandan da ana akım dışında kalan sanatsal filmler çekmiştir. Jang-ho'nun Güney Kore sinemasındaki bir diğer rolü ise bu dönemdeki gençlere rehberlik etmesi olmuştur. Yeni Güney Kore Sineması içinde yer alan filmlerde zamanla şiddet, çok sık başvurulan bir öğe haline gelmiştir. Bunun nedeni, Yeni Güney Kore Sineması yönetmenlerinin şiddeti estetik bir araç olarak görmeleridir. Aynı zamanda şiddet, ironi değil, bir semboldür (Jae-Cheol, 2006, s. 53-55). Yeni Dalga içinde yer alan yönetmenler, Yeni Dalga stratejisini auteurizm ve gerçekçilikle birleştirerek *auteur-realizm* olarak adlandırılan yeni bir yaklaşımı ortaya çıkarmıştır. Batı'da auteurizm sanat olarak vurgulanırken, Güney Kore'de auteur-realizm kuramının yeni bir meydan okuma ve pratik bir strateji doğurduğu

yorumu yapılabilir. Yönetmenin yaratıcılığını, sosyal sorumluluklara yapılan vurgu ile sergilemesi, filmin sadece sanatsal yönüne odaklanan diğer bağımsız sinema örneklerinden farklı bir anlatının izleyiciye sunulmasına olanak tanımıştır.

Yeni Güney Kore Sineması oluşumunda Park Chan-wook, Kim Jee-woon, Bong Joon-ho gibi yönetmenler yer almıştır. Ticari auteurs olarak adlandırılan bu yönetmenler, sanat filmleri ile ticari filmler arasındaki hayali çizgiyi ortadan kaldırarak karma bir film anlatısı ortaya koymuştur (Yecies & Shim , 2016, s. 138). Özellikle Park Chan-wook, bireysel stilini Asya estetiğinde devam ettiren bir yönetmen olmuştur (Pugsley, 2013, s. 66). 1998 yılında Güney Koreli genç yönetmenler, Güney Kore sinemasına yeni bir estetik boyut getirmiştir. 1990'ların Yeni Güney Kore Sineması, önceki dönemin baskı altında üretilen filmlerinden oldukça farklı algılanmaya başlanmıştır. 21. yüzyılda ana akım endüstriden bağımsız olarak ilerleyen film hareketine, 1990'larda çekilen kısa filmler, belgeseller ve uzun metrajlı filmler örnek olarak gösterilebilir. Güney Kore sinemasında yaşanan ticari başarı, bağımsız sinema örneklerinin de artmasını sağlamıştır. Yeni Güney Kore Sineması olarak adlandırılan bu sinema hareketiyle birlikte, hareket, özne ve çekim tarzı çeşitliliğinin artmasıyla ana akım ve bağımsız estetik arasındaki çizgi bulanıklaşmış ve bağımsız sinema ivme kazanmıştır (Paquet, 2009, s. 63-108).

Yeni Güney Kore Sinemasının biçim ve içerik olarak değerli temsilcilerinden biri Park Chan-wook'tur. Özellikle yönetmenin çektiği ve *intikam serisi* olarak isimlendirilen filmleri, Yeni Güney Kore Sinemasının başarılı örnekleri arasında gösterilmektedir. Yönetmenin *Sympathy for Mr. Vengeance* (*Haklı İntikam*- 2002), *Oldboy* (*İhtiyar Delikanlı*- 2003) ve *Sympathy for Lady Vengeance* (*İntikam Meleği*- 2005) isimli filmleri, şiddetin estetik halini gözler önüne sermektedir. Özellikle dünya çapında büyük ses getiren *Oldboy* filmi, birçok ödül kazanarak anlatının sanatsal gücünü kanıtlamıştır. Popüler sinemada eğlence ve heyecan unsuru olarak kullanılan yapay aksiyon sahneleri, Yeni Güney Kore Sinemasında estetik bir üslup bürünerek sanatsal anlatıyı destekleyen bir unsur haline gelmiştir. Bu çalışmada, örneklem olarak bu üçlemeye ait olan *Oldboy* filmi, içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir.

Yönetmen	Park Chan-wook
Senarist	Hwang Jo-yoon Im Joon-hyeong Park Chan-wook
Yapımcı	Im Seung-yong Kim Dong-joo
Oyuncular	Choi Min-sik (Oh Dea-su) Yoo Ji-tea (Lee Woo-jin) Kang Hye-jung (Mi-do)
Yıl	2003
Süre	119 dakika
Ülke	Güney Kore

Tablo 1: *Oldboy* Filmografi

Park Chan-wook'un intikam üçlemesinin ikinci filmi olan *Oldboy*, bir gece kaçırılıp 15 yıl boyunca bir odaya hapsedilen Oh Dae-su'nun hikayesini anlatmaktadır. 15 yıl sonra serbest bırakılan Oh Dae-su, kendisini hapseden kişiyi bulmayı ve intikam almayı amaçlamaktadır. Hapsedildiği dönemde hipnoz ile yönlendirilen karakter, bir restoranda tesadüfen Mi-do ile tanışır ve onunla bir ilişki yaşamaya başlar. Film boyunca Oh Dae-su ve Lee Woo-jin karakterlerinin intikam süreci işlenmektedir. Film, dünya sinemasında büyük yankı uyandırmış ve 2004 yılında

Cannes Film Festivali'nde Jüri Büyük Ödülü de dahil olmak üzere birçok uluslararası ödül kazanmıştır. Ayrıca, film 2013 yılında Hollywood tarafından aynı isimle yeniden uyarlanmıştır. *Oldboy* filmi; suç, suçlu, intikam ve şiddet gibi kavramları harmanlayarak anlatı yapısını oluşturmakta ve derin bir karanlık atmosfere sahiptir. Bu karanlık atmosfer hem filmin konusu hem de sahneleriyle hissettirilirken, şiddet yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Şiddet, yalnızca bir araç veya olay olmanın ötesine geçerek anlatının kendisi haline gelmektedir. Film baştan sona şiddet ile harmanlanmakta ve estetik bir şekilde sunulmaktadır.

3.1. *Oldboy* Filminin Anlatı Yapısı



Görsel 1: Açılış (Dakika 00.53)

Görsel 2: Karakol (Dakika 01.52)

Sinema, sinematografik öğeleri kullanarak belirli tema ve olay örgülerini izleyicilere sunmaktadır. Çekilen bir film sadece tek bir olay örgüsünden veya anlatı tekniğinden oluşmamaktadır. Bazı durumlarda filmin teması doğrudan izleyiciye sunulurken, kimi zaman anlatı, örtük biçimde farklı bir tema üzerinden yapılandırılabilir. Nasıl ki sanatın amacı yalnızca görüneni yansıtmak değilse, sinemada da görüntünün amacı sadece olanı aktarmakla sınırlı değildir. Sinema, farklı anlatı katmanları aracılığıyla doğru soruları sorarak yalnızca görüneni değil, görünmeyenin ardındaki gerçeği de yansıtmayı hedefler (Erkanı, 2013, s. 16).

Sinema, ilk yıllarından günümüze kadar şiddeti anlatısının bir parçası olarak kullanılmaktadır. Sinemada şiddetin temsili, şiddetin kullanımı ve birey ile toplum üzerindeki etkileri uzun yıllar boyunca tartışılmakla birlikte, şiddetin temsil edilme sıklığı geçmişten günümüze artış göstermiştir. Bu artışın temel nedeni ise, postmodern toplumlarda medya ve tüketimin, şiddeti eğlence ve tüketim nesnesi haline getirmesidir (Kurttaş, 2020, s. 429). *Oldboy* filmi, olay örgüsü itibarıyla intikam teması etrafında gelişen bir yapımla birlikte, örtük tema olarak şiddeti de ön plana çıkarmaktadır. Şiddet teması gerek Hollywood gerekse diğer ülke sinemalarında en sık kullanılan temalar arasında yer almaktadır. Filmde, Oh Dea-su karakterinin yolculuğu şiddet üzerinden kurgulanmış ve karakterin şiddete başvurma nedenleri, yaşadığı deneyimlere bir tepki olarak sunulmuştur. Görsel 1, filmin açılış sahnesidir. Filmin ilk dakikalarından itibaren, görsellerde de görüldüğü üzere, şiddet anlatının içine dahil edilmiştir. Görsel 1'deki sekansın tamamı doğrudan bedensel şiddet içermese de çatı üzerinde kravatıyla hayata tutunan bir adamın ölümüne engel olan başrol oyuncusu, sahnenin devamında karakterin sıkıntısını dinlememekte ve ona herhangi bir empati göstermemektedir. Seyirci ile başrol karakteri arasında özdeşleşme yaratabilmek amacıyla, Oh Dea-su'nun şiddete itilmesinin sebepleri açıkça ortaya konmuştur. Örneğin, Görsel 2'de olduğu gibi, karakterin esir alınmadan önceki yaşamında da şiddete maruz kaldığı gösterilmektedir. Ayrıca, filmin ilerleyen bölümlerinde, karakterin esaretten kurtulmasının ardından sokaktaki gençler tarafından şiddete uğraması, şiddet uygulamasını haklılaştıran sahnelerden biri olarak dikkat çekmektedir.

Sinema endüstrisi, şiddeti yaşamın bir parçası olarak kabul etmekte ve sinema anlatısında şiddeti çatışmanın bir aracı olarak kullanmaktadır. Ayrıca, şiddet beyaz perdede temsil edildiği için izleyiciye doğrudan zarar vermemektedir (Özer, 2017, s. 13). *Oldboy* filminde şiddet, ilk sahneden son sahneye kadar sürekli bir şekilde kendini göstermektedir. Görsel 2'de, kaba kuvvet içermeyen bu sekansın devamında, karakterin köpeğiyle birlikte çatıdan atladığı ve bu durumun Oh Dae-su'nun arka planı olarak sunulduğu görülmektedir. Başrolün bu olaya herhangi bir tepki vermemesi, olayın sıradanlaşmasına yol açmaktadır. Görsel 1 ve Görsel 2'de dikkat çeken bir diğer unsur ise beyaz rengin kullanımıdır. Görsel 1'de, sahnenin kompozisyonu gereği hayatın sınırda olma hali, beyaz bir köpek aracılığıyla masumlaştırılmaktadır. Beyaz bir terrier köpeği üzerinden verilen masumiyet olgusu, Görsel 2'de dayak yiyen başrol karakterinin kanlı yüzündeki bir pamukla ekrana yansıtılmaktadır.



Görsel 3: *Yemek yeme* (Dakika 27.50)

Görsel 4: *Sokakta yürüyüş* (Dakika 46.40)

Filmde estetize edilen şiddet, dövüş sahnelerinin yanı sıra anlatıdaki rahatsızlık uyandıran farklı unsurlar da aktarılmaktadır. Görsel 3'te, Oh Dae-su karakteri 15 yıl sonra odasından çıkıp bir restorana gitmektedir. Bu sahnede, restoranda küçük parçalara ayrılmamış canlı bir kalamarı yediği görülmektedir. Yönetmen, bu sahneyi göğüs plan çekimiyle vermiş ve kalamarın başrol oyuncusunun ağzında hareket ettiği anları uzun süre göstererek, seyirciyi rahatsız etmeyi bilinçli bir tercih olarak kullanmıştır. Görsel 4'te ise başrol karakteri, sıradan bir günde ve sıradan insanların bulunduğu bir caddede, kanlar içinde ve dayak yemiş bir halde yürümektedir. Bu sahne, karakterin mevcut durumunun toplumsal normlarla uyumsuzluğunu ve şiddetle özdeşleşmiş benliğinden dolayı toplum içinde yabancılaştığı hissini görsel olarak pekiştirmektedir.



Görsel 5: *İşkence* (Dakika 01.45.40)

Filmin finaline yakın sahne olan Görsel 5'te başrol karakteri Oh Dae-su'nun kendi bedenine uyguladığı şiddet anlatısı yer almaktadır. Bireyler kendilerini geliştirme ve ilerletme konusunda sınırlı olanaklara sahip olduklarında, şiddet ve saldırganlık gibi yolları seçebilmektedirler (Tezcan, 1997, s. 107). Film süresince şiddet anlatısı, daha çok Oh Dae-su'ya uygulanan ya da onun başkalarına uyguladığı şiddet biçiminde sunulurken, bu sahnede karakter şiddeti kendi eliyle

kendisine yöneltmektedir. Örneğin; filmin başından sonuna kadar intikam almak istediği kişi karşısında çaresiz ve güçsüz hissettiği bir noktada, karşı tarafın gücünü ve otoritesini kutsamak amacıyla kendi dilini makasla kesmektedir. Bu eylem, yaşadığı çaresizlik ve sıkışmışlığı kendi bedeni üzerinden düşmanına hissettirme biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır.

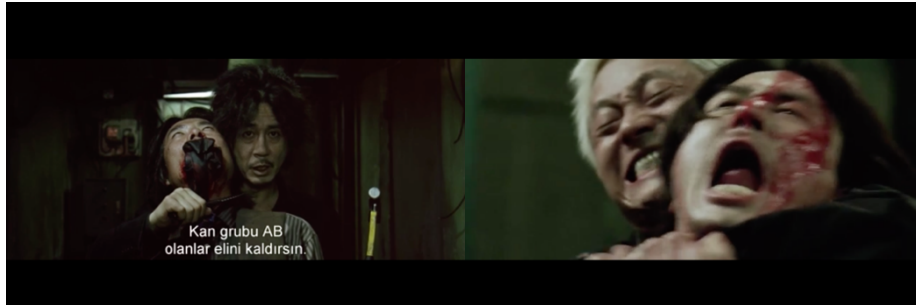
Sinema anlatısında üretilen şiddet, bir paradoks olarak sunulmaktadır. Şiddeti uygulayan ve şiddete maruz kalan kişiler ile alakalı çıkarımlar çelişkilidir. Filmde, şiddeti düşman olarak etiketlenen kötü karakter üretiyorsa bu şiddet kötü ve uygunsuz olarak kabul edilirken, yapılan yanlışa karşı başrol veya kahraman tarafından üretilen şiddet doğru ve meşru olarak görülmektedir (Young, 2010, s. 24). *Oldboy* filminde şiddet anlatısı, başrol karakterinin yaşadığı deneyimlerin bir sonucu olduğu ve intikam alma arzusuyla perçinlendiği için şiddetin kullanımı meşruluk kazanmaktadır.

3.2. Dövüş Sekansları ve İşkence



Görsel 6: Dönüş (Dakika 43.10)

Görsel 7: Dövüş (Dakika 01.29.52)



Görsel 8: Dövüş (Dakika 42.40)

Görsel 9: Dövüş (Dakika 01.39.06)

Görsel 6 ve Görsel 7'deki planlarda olduğu gibi, filmdeki birçok dövüş sahnesi görsel olarak estetize edilmiş, bir kompozisyon içerisinde sunulmaktadır. Başrol karakteri Oh Dae-su'nun karşısındaki kişilerle dövüştüğü sahneler, adeta bir dans gösterisi şeklinde temsil edilmektedir. Kamera hareketleri, çerçeveleme, kullanılan renkler, müzik ve kurgu geçişleri, sahnelere neredeyse müzikal bir izlenim kazandırmaktadır. Olay örgüsü içindeki bu dövüş sahneleri, melodramatik anlatıyı destekleyici bir unsur olarak kullanılmaktadır. Bu sahneler, Giroux'ın belirttiği 'törenselleşmiş şiddet' formatına uymaktadır. Görsel 6 ve Görsel 7'de olduğu gibi, şiddet unsurları estetik harmanlanarak seyirciye görsel açıdan etkileyici bir şekilde sunulmaktadır. Bu ve benzeri sahnelerle, *Oldboy* filmindeki şiddet kullanımı; çılgılık, silah sesi gibi işitsel şiddet unsurlarından ziyade, doğrudan görsel öğeler aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır. Filmde şiddet, yalnızca bir ima olarak değil, doğrudan gösterilen kavga ve işkence sahneleriyle bir anlatı aracına dönüşmektedir. Görsel 8 ve Görsel 9'de olduğu gibi, şiddet ve estetiğin kesiştiği noktada

güçlü bir görsel anlatı ortaya çıkmaktadır. Siyah arka plan ve koyu tonların üzerine yerleştirilmiş karakterlerin bulunduğu sahnelerde, kırmızı kan adeta bir leke gibi perdede belirginleştirilmektedir. Ayrıca, karakterler, “öteki” olarak işaretledikleri bireyler üzerinde şiddet uygulamaktadır. Aşk, sevgi ve tutku gibi duyguların yanı sıra, bu sahneler aracılığıyla kin ve nefret gibi duygular da estetik bir biçimde yansıtılmaktadır. Görsel 8 ve Görsel 9’deki sahneler, Pomerance’ın filmlerdeki şiddet türlerine dair belirttiği “gri alanlar” aracılığıyla şiddetin estetize edilmesine örnek teşkil etmektedir. Gündelik hayatında şiddetle iç içe olmayan bireyler, bu sahneler sayesinde gerçeklik duygusuna daha fazla yaklaşmakta; sinemada deneyimledikleri dehşet ve korkuyla beslenerek bir tür duygusal boşalım yaşamaktadır (Çakır, 2008, s. 166). Gündelik hayatında bu yoğunluktaki şiddete mesafeli duran seyircinin, *Oldboy* gibi filmler aracılığıyla şiddeti yalnızca basit bir olgu olarak görmekten ziyade, dramatik yapının içine entegre edilen yoğunluk sayesinde karakterlerle özdeşleşme imkânı bulduğu yorumu yapılabilmektedir.

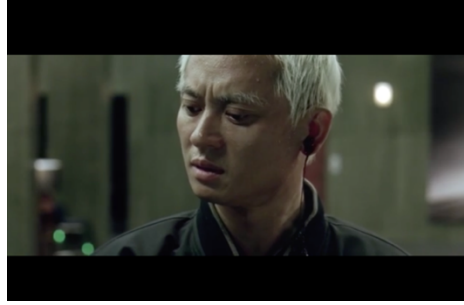


Görsel 10: *İşkence* (Dakika 58.03)

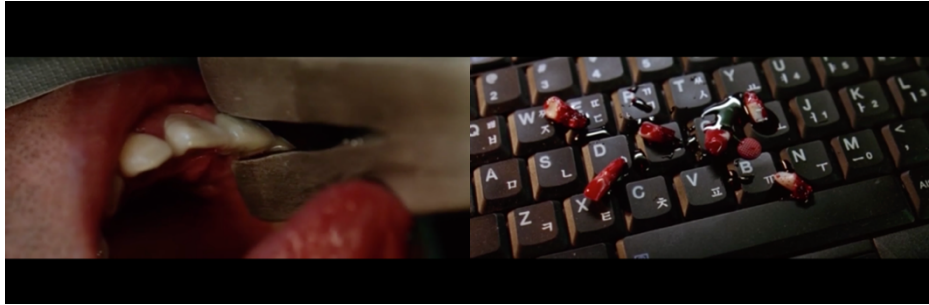
Görsel 11: *İşkence* (Dakika 41.20)

Görsel 10 ve Görsel 11’de olduğu gibi, *Oldboy* filmindeki işkence sahneleri, güçlü bir şekilde hikâyeye entegre edilerek dramatik gerilimi artırmaktadır. Estetik bağlamda şiddet, sinemadan resme kadar birçok farklı sanat dalında bir anlatı aracı olarak kullanılmaktadır. Şiddet, kaybedenleri, kurban edilenleri, kurban edenleri ve kazananları belirlemek için bir araç olarak işlev görmektedir (Gerbner, 2014, s. 392). Bu bağlamda, filmin başrolü Oh Dae-su karakteri için şiddet, filmin ilk sahnesinden itibaren onun hayatını yönlendiren ve şekillendiren bir faktör haline gelmektedir. Başrol karakterinin kaçırılmadan önceki hayatını anlatan sekansıdır. Bu sahnede, yaşadığı travmalardan önce dahi karakterin şiddetle çevrilmiş olduğu gösterilmektedir. Filmin ilerleyen sahnelerinde, ilgili görsellerde görüldüğü üzere Oh Dae-su, şiddeti uygulayan/üreten kişi olarak temsil edilmektedir. Ayrıca filmin açılış sekansında, Görsel 9 ve Görsel 10’da ise Oh Dae-su, şiddete maruz kalan kişi olarak gösterilmektedir. Başrol karakteri Oh Dae-su’nun film süresince kimi zaman şiddeti üreten, kimi zaman ise şiddet mağduru olan bir karakter olarak temsil edilmesinin temel nedeni, seyirciye özdeşleşme yaratacak bir alan açabilmesidir. Seyirci, pasif bir kurban olan bir karakterle özdeşleşmektense, güçlü ve intikam duygusu taşıyan bir karakterle özdeşleşmeyi daha kolay sağlayabilmektedir. Bu nedenle, film süresince seyirciler Oh Dae-su’yu mağdur olarak görmemektedir. Karakter, Görsel 11, Görsel 13 ve Görsel 14’te olduğu gibi, rahatlıkla düşman olarak gördüğü kişilere işkence yapabilmektedir.

3.3. Sinematografik öğeler (kamera hareketi, çekim ölçeği, renk vb.)



Görsel 12: Omuz plan (Dakika 01.38.52)



Görsel 13: Detay plan (Dakika 41.37)

Görsel 14: Detay plan (Dakika 41.45)

Sinema, şiddeti temel bir bileşen olarak biçimsel yapısının bir parçası olarak kullanmaktadır (Prince, 2003, s. 3). Sinemada şiddet temsiline bu derece çarpıcı olmasının başlıca nedenlerinden biri, kullanılan araçlardır. Sinema, sahip olduğu sinematografik anlatı imkânları sayesinde çerçeve içerisindeki temayı istediği ölçüde yoğunlaştırabilmektedir. Çerçeve içinde anlam yönlendirmeyi sağlayan öğelerden biri, çekim ölçekleridir. Olay örgüsü doğrultusunda, sekans içinde yakın çekim veya detay plan gibi çekim ölçeklerinin kullanılması, vurgulamak istenen görüntüleri seyirciye etkili bir şekilde sunma imkânı tanımaktadır. Başrol karakteri, kendisinden çalınan 14 yılın hesabını sormak amacıyla şiddete başvurmaktadır. Daha önce standart bir hayat süren Oh Dae-su, intikam duygusuyla dönüşüme uğrayarak giderek daha fazla şiddete yönelmektedir. Görsel 12'deki Bay Han karakter ise şiddeti bir görev ve iş olarak icra etmektedir. Bay Han, patronunun emirlerini sorgusuz sualsiz yerine getirirken, bireylere uyguladığı şiddet konusunda herhangi bir pişmanlık duymamaktadır. Filmde, karakterlerin hikâyeleri içinde şiddetin temsili, dramatik yapıyı destekleyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Film boyunca şiddetin en yoğun olduğu ve estetik hale getirildiği sahneler, yaralanma ve işkence sahneleridir. Görsel 10, Görsel 11, Görsel 12, Görsel 13 ve Görsel 14'te olduğu gibi, şiddet sahneleri, seçilen çerçeve, renk kullanımı ve kamera açılarıyla estetik bir biçimde seyirciye sunulmaktadır. Bu sahnelerde doğrudan dövüştürme ziyade, beden bütünlüğünü bozma ve işkence teması ön plana çıkmaktadır. Neredeyse tüm sahnelerde kan detayı güçlü bir şekilde kullanılmaktadır. Ayrıca, Görsel 11 ve Görsel 12'te tercih edilen çekimler, Görsel 13 ve Görsel 14'te detay plan tercih edilerek şiddetin boyutu ve izleyici üzerindeki etkisi bilinçli bir şekilde artırılmaktadır. Detay plan, izleyiciyi sahnenin içerisine taşıyabilmesi özelliği nedeniyle sinematografik anlatıda önemli bir yere sahiptir. Detay plan ile çerçeve içerisindeki gereksiz ayrıntılar atılarak, anlatısal vurgu seyirciye yönetmenin isteği doğrultusunda verilmektedir (Mascelli, 2002, s. 183). Görsel 13 ve Görsel 14'te yer alan detay plan sahneleri, işkencenin etkisini güçlendirmek için tercih edilen bilinçli bir çekim ölçeğidir. Yönetmen, seyirciye sekans içindeki şiddeti daha görünür hale getirebilmek

için sinematografik öğeleri kullanarak şiddeti güçlendirmekle kalmamış, çerçeve içindeki kompozisyonu ve sekansın tamamındaki çekim ölçeklerinin yanı sıra kamera hareketleri, müzik ve renk gibi öğelerle şiddeti estetik bir şekilde perdeye yansıtmıştır. Yönetmenin, özellikle işkence içeren şiddet sahnelerinde detay planı tercih etmesinin nedeni, seyircinin dikkatinin dağılmasını önlemek ve şiddeti daha görünür hale getirmektir. Görsel 2, Görsel 9, Görsel 10, Görsel 11 ve Görsel 12’de görüldüğü gibi, filmin birçok sahnesinde baş plan çekimleri sıklıkla tercih edilmiştir. Çerçeve içerisinde yer alan nesne veya öznenin duygusunun izleyiciye aktarılmasında büyük kolaylık sağlayan detay plan, film süresince dramatik etkiyi artırmak amacıyla yönetmen tarafından bilinçli şekilde kullanılan sinematografik bir araçtır.

Oldboy filminin tercih ettiği renk paleti, anlatıyı etkileyen bir diğer sinematografik yapıdır. Renk, görsel yapımlarda bir anlatı ögesi olarak kullanılabilir. Her ne kadar renklerin anlamları kültürler göre farklılık gösterse de sinematografideki kullanımı evrenseldir. *Oldboy* filminde genel olarak hâkim olan gri ve siyah tonlar, filmin karanlık ve kasvetli atmosferini izleyiciye ilk andan itibaren hissettirmektedir. Görsel 9, Görsel 11 ve Görsel 14’te olduğu gibi, filmde koyu tonlar tercih edilmiştir. Dövüş ve işkence içeren şiddet sahnelerinde ise kan rengi, yani kırmızı, çerçeve içerisinde adeta bir tuvaldeki leke gibi dikkat çekecek şekilde vurgulanmaktadır.

Oldboy filminde kullanılan estetik, şiddet, işkence, cinsellik gibi unsurlar, yönetmenin görsel anlatım biçimi aracılığıyla izleyiciye mesafeli bir şekilde sunulmakta ve böylece haz duygusu inşa edilmektedir. Sinema, seyirciye yoğun duygusal heyecan yaratan bir araç olduğundan, şiddet, en yaygın kullanılan sanatsal araçlardan biri olarak öne çıkmaktadır (Arter & Weaver , 2003, s. 43). Kullanılan teknik özellikler sonucunda, seyirci üzerinde yarattığı duygular arasında şiddet ve heyecan ön planda yer almaktadır (Kendrick, 2009, s. 32). Kültür endüstrisi üretiminin bir parçası olan sinemada üretilen şiddet sahneleriyle yaratılan suni hazlar, izleyicileri bu anlatılara karşı ilgili hale getirmektedir. Bu ilgi ve popülerlik karşısında yönetmenler, bilinçli olarak bu sahneleri filmlerinde artırmakta ve şiddeti estetize edilmiş bir biçimde sunmaktadır. *Oldboy* filminde, intikam alma duygusu ile inşa edilen şiddet, Oh Dae-su karakterinin kaybettiği öz saygıyı yeniden kazanması için bir araçtır. Oh Dae-su, kendini önemsiz ve değersiz hissettiği anlarda şiddetin dozunu artırmakta ve filmin sonlarına doğru kendi bedeni üzerinde de şiddet uygulamaktadır. Film, bu noktada şiddeti bir intikam aracına dönüştürerek izleyicinin özdeşleşme duygusunu artırmayı amaçlamaktadır. Ayrıca filmde şiddetin temsil şekilleri, kültür endüstrisi içinde estetik bir hal almaktadır.

Sonuç

Sinemada şiddet, sıkça kullanılan bir anlatı aracı olmuştur. Estetize edilmiş bir şekilde sunulan şiddet, zamanla olağan ve zararsız bir unsur gibi algılanmaya başlamıştır. Sanatın birçok alanında şiddet, bir dışavurum aracı olarak kullanılmıştır; müzikte, heykelde, tiyatrodan ve resimde kendine yer bulmuştur. Sinemada şiddet, kimi zaman aksiyonu artırmak, kimi zaman ise pornografik bir anlatımla estetize edilerek kullanılmaktadır. Günlük hayatta toplumsal normlar ve bireysel kaygılar nedeniyle şiddete başvurmayan izleyiciler, sinema aracılığıyla bu eylemi farklı bir boyutta deneyimleyebilmektedir. Şiddete duyulan arzu, yönetmenler tarafından estetize edilerek sıradan bir olgu olmaktan çıkarılıp karmaşık bir anlamlandırma sürecine dönüştürülmektedir. Seyirci, sinemada gerçek hayattan kopararak sunulan şiddeti arzulamakta ve anlamlandırmaktadır. Günümüzde rekabetin yoğunlaşması ve seyirciyi etkilemenin zorlaşması, yönetmenleri şiddet unsurlarını daha belirgin hale getirmeye itmiştir. Filmlerde şiddet unsurları artırılırken, sunumları da estetik bir hale getirilmektedir. Medya araçları, şiddeti sanatsal anlatılarla ön plana çıkararak, modern estetik anlayışıyla sınır ihlallerini ve tabuları korumakta ya da yıkmaktadır. Bu durum, kültürel kodlar ve karşıt sahneler aracılığıyla sembolik anlamlar oluşturulmasına da olanak tanımaktadır.

Günümüz dünyasının getirdiği baskılar nedeniyle bunalan bireyler, katarsis yaşamak amacıyla film seyir deneyimini tercih etmektedir. Bireyler, günlük hayatlarında deneyimledikleri öfke duygusunu, beyaz perdede şiddet uygulayan aktörler aracılığıyla gidermektedir. Özellikle Uzak Doğu sineması ve Japon sinemasında, gangster filmleri gibi türlerde pornografi ve şiddet sıkça kullanılmaktadır. Bu filmlerde yoğun bir şekilde işlenen şiddet teması, seyircilere bir tür katarsis fırsatı sunmaktadır. Popüler edebiyat ve sinemada temsil edilen sadizm, mazoşizm, işkence ve diğer şiddet türleri aracılığıyla boşalma yaşayan bireyler, gündelik yaşamlarında daha sakin ve kontrol sahibi kişiler olabilmektedirler. Yeni Güney Kore Sinemasının önde gelen yönetmenlerinden biri olan Park Chan-wook şiddeti sinema anlatısı içerisinde kullanan yönetmenlerden biridir. Moeran'ın dile getirdiği seyircinin boşalma duygusunu yaşaması durumu, *Oldboy* filminde temsil edilen şiddet ile gerçekleştirilmektedir. Şiddetin estetize edilmiş halde sunumunun yanı sıra Ruggero Deodato'nun yönetmenliğini yaptığı *Cannibal Holocaust* (Yamyam Soykırımı-1980), Tom Six'in yönetmenliğini yaptığı *The Human Centipede (İnsan Kırkayak-2009)*, Srđan Spasojević yönetmenliğini yaptığı *Srpski film (Bir Sırp Filmi-2010)* örneklerinde rahatsızlık verme şeklinde de sunumu yapılabilmektedir.

Bu çalışmada analiz edilen *Oldboy* filmi, sinemanın anlatı gücünü kullanarak şiddet temasını hem örtük hem de açık biçimde yapılandırmaktadır. Film yalnızca intikam eksenli bir olay örgüsü sunmakla kalmayıp, aynı zamanda birey-toplum ilişkisi bağlamında şiddetin normalleştirilmesini ve estetize edilmesini de irdelemektedir. Sinema sanatının yalnızca görüneni aktarmakla sınırlı kalmadığı, görünmeyeni de sorgulama işlevine sahip olduğu gerçeğinden hareketle, *Oldboy* filminde şiddet, çok katmanlı bir anlatı düzlemi olarak yapılandırılmıştır. Filmde başrol karakteri Oh Dae-su'nun yaşadığı deneyimler üzerinden şiddet meşrulaştırılmakta ve karakter ile izleyici arasında bir özdeşleşme kurulması hedeflenmektedir. Özellikle filmde yer alan görsel sekanslar, şiddetin gündelik yaşamın olağan bir parçası olarak temsil edildiğini göstermektedir. Bu bağlamda film, postmodern toplumlarda medya ve tüketim kültürünün şiddeti bir eğlence nesnesi haline getirme eğilimini de yansıtmaktadır. Şiddetin anlatıdaki sürekliliği, karakterin hem başkaları tarafından maruz bırakıldığı hem de kendi bedenine yönelttiği eylemlerle pekiştirilmektedir. Film boyunca şiddet, sadece çatışma unsuru olarak değil, aynı zamanda karakterin içsel dünyasını ve psikolojik dönüşümünü yansıtmanın bir aracı olarak kullanılmaktadır. Final sahnesine yakın bir noktada Oh Dae-su'nun kendi bedenine şiddet uygulaması, bireysel çaresizliğin ve güçsüzlüğün somut bir göstergesi olarak dikkat çekmektedir. Şiddetin estetize edilmesi; anlatı yapısı, dövüş sahneleri ve işkence gibi unsurlar aracılığıyla sinematografik öğelerle desteklenmiş ve güçlendirilmiştir. Bu estetize edilmiş anlatı sayesinde filmde şiddeti uygulayan başrol karakteri Oh Dae-su, bir tür idolleşmektedir. Ayrıca olay örgüsü içerisinde şiddet meşrulaştırılmaktadır. Özellikle kamera hareketleri, çekim ölçekleri, açıların yanı sıra metaforlar gibi sinema anlatısını destekleyen öğeler ile şiddet temsili farklı bir boyuta taşınmıştır. *Oldboy* filmi örneğinde olduğu gibi, Uzak Doğu sinemasında sıklıkla şiddet tercih edilmesinin başlıca nedenlerinden biri, yönetmenlerin şiddeti bir estetik araç olarak görmeleridir. Popüler sinemada eğlence ve heyecan yaratmak amacıyla kullanılan yapay aksiyon sahneleri, Yeni Güney Kore Sineması'nda sanatsal anlatımı destekleyici bir unsura dönüşmüştür. Sonuç olarak, *Oldboy* filmi, sinemada şiddetin yalnızca bir içerik unsuru değil, aynı zamanda anlam üretici ve sorgulayıcı bir anlatı stratejisi olarak nasıl işlenebileceğini ortaya koymaktadır. Filmdeki şiddet temsili, iyi ve kötü arasındaki çizgiyi izleyiciye sorgulatmakta ve kahramanlıkla meşru şiddet arasında kurulan paradoksal ilişkiyi görünür kılmaktadır. Bu yönüyle *Oldboy*, sinemanın toplumsal ve bireysel şiddeti nasıl yapılandırdığına dair güçlü bir örnek teşkil etmektedir.

Kaynakça / References

- Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. (N. Ülner, M. Tüzel, & N. Ülnel, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arter, C., & Weaver, K. (2003). *Violence and Media*, Buckingham. Philadelphia: Open University Press.
- Bauman, Z. (2001). *Parçalanmış hayat postmodern ahlak denemeleri*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Betton, G. (1990). *Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya kadar*. (Ş. Tekeli, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bilgin, N. (2006). *Sosyal Bilimlerde 161 İçerik Analizi "Teknikler ve Örnek Çalışmalar"*, Siyasal Yayınevi, Ankara.
- Biryıldız, E. (2012). *Sinemada Akımlar*, Beta, İstanbul.
- Can G. Ş. (2028), "Şiddet ve Sanatsal Yaratı", *International Journal of Social Scienc*, 66, 211-222
- Chong, S. (2004). From 'Blood Auteurism' to the Violence of Pornography: Sam Peckinpah and Oliver Stone. S. J. Schneider içinde, *New Hollywood Violence* (s. 249-269). Manchester and New York: Manchester University Press.
- Crowther, B. (1988). *Film noir: reflections in a dark mirror*. London: Virgin Books.
- Çakır, S. (2008). Medya ve Şiddet. *Doğu Batı*, 43, 160-180.
- Çelebi Erol, C. (2016), "Şiddet Temalı Kadın İmgesinin Çağdaş Sanata Yansımaları", *İdil Dergisi*, 5(19), 193-214.
- Çevikalp, A. (2020). Günümüzde Şiddetin Medya Aracılığıyla Pazarlanması ve Ürünlerin Sanatsal Şiddete Dönüşerek Estetikleşmesi. *Anadolu Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 93-112.
- Çimen, A., & Gögebakan, G. (2007). *Tarihi Değiştiren Savaşlar*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Erdem, M. N. (2020). Medya içeriğinde şiddetin sunumu üzerine argümantatif bir çalışma . *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(2), 1198-1217.
- Erkanı, E. (2014). "Sinemasal Şiddet". *Sanat - Tasarım Dergisi*, 1(4), 15-21.
- Gerbner, G. (2014). *Medyaya Karşı*. (G. Ayas- V. Batmaz - İ. Kovancı Çev.). M. Morgan (Der.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gül, M.E&Sepetci, T. (2018) "Sinemada şiddetin estetize edilmesi: Zincirsiz ve Birkaç Dolar İçin filmlerinin metinlerarası karşılaştırması". *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 3(5): 21-42.
- Güvemli, Z. (1960). *Sinema Tarihi*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Grønstad, A. (2008). *Trans-Figurations Violence, Death, and Masculinity in American Cinema*. Holland: Amsterdam University Press.
- Gyu-lee, L. (2019, 10 27). 'Righteous Revenge' marks birth of Korean cinema. The Korea Times: https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2024/05/398_277694.html adresinden alındı

- Howard, C. (2008). Contemporary South Korean Cinema: 'National Conjunction' and 'Diversity'. L. Hunt, & L. Wing-Fai içinde, *East Asian Cinemas Exploring Transnational Connections on Film* (s. 88-102). New York: I.B. Tauris.
- Jae-Cheol, M. (2006). The Meaning of Newness in Korean Cinema: Korean New Wave and After. *Korean Journal*, 46(1), s. 33-59.
- Kendrick, J. (2004). The Many Shades of Red, Review of Steven Jay Schneider. *Film-Philosophy*, 10(3), 104-108.
- Kendrick, J. (2009). *Film Violence History Ideology Genre*. New York: Colombia University Press.
- Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An Introduction To Its Methodology*. New York: Sage Publication.
- Kurtdaş, Ç. (2020) "Sinemada Şiddetin Kutsanması (Joker Filminin Şiddet Bağlamında Sosyolojik Analizi)", *AVRASYA Uluslararası Araştırma Dergisi*, 8 (23), 428-446.
- Lee, S. (2011). Martial Arts Craze in Korea: Cultural Translation of Martial Arts Film and Literature in the 1960s. K. Yau Shuk-ting içinde, *East Asian Cinema and Cultural Heritage From China, Hong Kong, Taiwan, to Japan and South Korea*. New York: Palgrave Macmillan.
- Lee, S. (2012). The Genealogy of pan-Asian Big Pictures and the Predicament of the Contemporary Korean Film Industry. *Transnational Cinemas*, 3(1), s. 93-106.
- Mascelli, M. J., (2002) *Sinemanın 5 Temel Ögesi* (Hakan Gür (Çev), İmge Kitabevi, Ankara, 2002.
- Moeran, B. (1989). "Şiddetin Güzelliği: Japon Sinemasında Jidaigeki, Yakuza ve "Çıplaklı" Filmler". (Ş. Hattatoğlu Çev.). *Antropolojik Açısından Şiddet*. David Riches (Yay.Haz.). İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Neill, W. H. (2006). *Dünya Tarihi*. (A. Şener, Çev.) Ankara : İmge Kitabevi.
- Orta, N. (2020). "Komedi filmlerinde şiddetin sunumu: Türkiye'de en çok izlenen komedi filmleri üzerine içerik analizi". *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (34), 354-376
- Oylum, R. (2017). *Uzakdoğu Sineması*. İstanbul: Seyyah Kitap.
- Özer, Ö. (2017). "Medyada Şiddet Kullanımı: Şiddet Ekonomisi, Medyanın İdeolojik Şiddeti ve Yetiştirme Kuramı Açısından Bir Değerlendirme". *Marmara İletişim Dergisi*. (27), 1-19.
- Paglia, C. (1986). *Cinsellik ve Şiddet, ya da Doğa ve Sanat*, İstanbul: İyi Şeyler Yayınları.
- Paquet, D. (2009). *New Korean Cinema, Breaking the Waves*. New York: Wallflower.
- Pomerance, M. (2004). Hitchcock and the Dramaturgy of Screen Violence. S. J. Schneider içinde, *New Hollywood Violence* (s. 34-57). Manchester and New York:: Manchester University Press.
- Prince, S. (2003). *Classical Film Violence: Designing and Regulating in Hollywood Cinema 1930-1968*. USA: Rutgers University Press.
- Pugsley, P. C. (2013). *Tradition, Culture and Aesthetics in Contemporary Asian Cinema*. Ashgate e-Book.
- Scheler, Max (2004). *Ressentiment (Hınc)*. çev: Abdullah Yılmaz. İstanbul: Kanat Yayınları.

Dilek, A., B. (2025). Şiddetin estetik yüzü: *Oldboy* filminde anlatı ve görsel stil.
Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, 5(1), 24-42.
<https://doi.org/10.59280/film.1626561>

- Stemler, S. (2000). "An overview of content analysis". *Practical Assessment, Research and Evaluation*, 7(1), 1-6.
- Sontag, S. (2004). *Başkalarının acısına bakmak*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Taylor, E. (2010). Quentin Tarantino'nun Rezervuar Köpekleri ve Abartının Heyecanı. G. Peary içinde, *Quentin Tarantino* (s. 51-62.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Teksoy, R. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi Cilt 1*. İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Tezcan, M. (1996). "Bir Şiddet Ortamı Olarak Okul". *Cogito*. S. 6-7: s.105-108.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2003). *Film History an Introduction*. New York: Mc GrawHill.
- Trend, D. (2007). *Medada şiddet efsanesi*. (G. Bostancı, Çev.) İstanbul: YKY Yayınları.
- Whitaker, L. (2000). *Understanding and Preventing Violence : The Psychology of Human Destructiveness*. US: CRC Press.
- Yecies, B., & Shim , A. (2016). *The Changing Face of Korean Cinema 1960-2015*. New York: Routledge.
- Young, A. (2010). *The Scene of Violence Cinema, Crime, Affect*. New York: Routledge.
- Yurdigül, Y. (2019). *Görüntü ve Anlam*, İstanbul: Doğu Kitabevi.

İnternet Kaynağı:

<https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 03.06.2025)