

Atıf - Reference: Gül, Mehmet Emre; Sepetci, Tülin (2018) Sinemada şiddetin estetize edilmesi: Zincirsiz ve Birkaç Dolar İçin filmlerinin metinlerarası karşılaştırması. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 3(5): 21-42.

Sinemada şiddetin estetize edilmesi: Zincirsiz ve Birkaç Dolar İçin filmlerinin metinlerarası karşılaştırması

Mehmet Emre Gül*
Tülin Sepetci**

Öz

Sanat formlarının hemen hemen her alanında görülebilen “metinlerarasılık”, her sanat yapıtının farklı disiplinlerde yapılmış eserlerden izler taşıması temeline dayanmaktadır. Bir film diğer sanat dallarına ait eserlerle örtüşebildiği gibi kendinden önceki filmlerle de benzerlikler gösterebilir. Bunun yanında sinemada şiddet artık sadece belge niteliğindeki görüntüler olarak sunulmamakta, sinemanın dilinin ve estetiğinin bir parçası haline gelmektedir. Seyircinin adrenalinini yükseltmenin giderek daha zor bir hale geldiği günümüzde, yönetmenin seyirciyi etkilemek adına şiddetin yoğunluğunu artırması gerekmektedir. Bu bağlamda çalışmada Sergio Leone’nin yönettiği 1964 yapımı *For A Few Dollars More (Birkaç Dolar İçin)* ve Quentin Tarantino’nun yönettiği 2012 yapımı *Django Unchained (Zincirsiz)* filmleri arasındaki metinlerarası ilişki şiddetin estetikleştirilmesi bağlamında incelenmiştir. Sonuç olarak filmler arasındaki metinlerarasılığın benzerlik/koşutluk kurma tekniği üzerinden ilerlediği görülmektedir. Her iki filmde de uygulanan şiddetin gerekçeleri vardır; bu gerekçeler “iyi insanlar ve kahramanların intikam alma ve öldürme” eylemlerini haklılaştırır. Leone’nin en sevdiği yönetmenlerden biri olduğunu her fırsatta vurgulayan Tarantino da onun izinden gitmekte; iki yönetmen de filmlerinde intikam hikayeleri ve şiddet öğelerine yer vermektedirler. Her iki filmin de metinlerarasılık açısından pek çok referans noktaları bulunduğu ortaya konulmuştur. Yalnızca şiddet üzerinden değil pek çok farklı konunun işleniş de filmlerde paralellik gösterir. Elbette benzerlik/koşutluk tekniği ile bir filmde diğerine yapılan aktarım, postmodern anlamda metinlerin anlamlarının yeniden telaffuzunu beraberinde getirmiştir.

Anahtar kelimeler: Metinlerarasılık kuramı, sinemada metinlerarasılık, şiddetin estetikleştirilmesi, Quentin Tarantino, Sergio Leone

Aestheticization of violence in cinema: An intertextual comparison of *Django Unchained* and *For A Few Dollars More* movies

Abstract

Intertextuality which can be seen in almost every area of art forms is based on every work of art contains traces of works made in different disciplines. A movie may both coincide with the works of other art branches and show similarities to previous movies. In addition to this, violence in cinema is not only presented as documentary images but becomes a part of cinema language and aesthetics. Nowadays it's becoming increasingly difficult to raise the adrenalin of the audience, so the director has to increase the intensity of the violence to effect the audience. In this context intertextual relationship between *For A Few Dollars More* directed by Sergio Leone in 1964 and *Django Unchained* directed by Quentin Tarantino in 2012 has been analyzed in the context of aestheticization of violence in this study. Hereby it has been seen that intertextuality of the movies are progressed through similarity/parallelism technique. There are reasons for violence in both films; these reasons are legitimated the acts of “good people and heroes’ revenge and

* Arş. Gör., Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, e-posta: mehmetemregul@akdeniz.edu.tr

** Dr. Öğr. Üyesi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, e-posta: tulinsepcti@ibu.edu.tr

killing". Tarantino follows in the footsteps of Sergio Leone who is the favourite director of him, both directors feature revenge stories and violence components in their movies. It has been concluded that both movies have common reference points with regard to the intertextuality. The handling of many different subjects are also similar in the movies not just violence. Of course transfer from a film to another by similarity and parallelism technique, accompanies re-pronouncing the meanings of texts in postmodern sense.

Keywords: Theory of intertextuality, intertextuality in cinema, aestheticization of violence, Quentin Tarantino, Sergio Leone

Giriş

Farklı metinler arasındaki, zaman ve mekan gözetmeyen ilişki olarak tanımlanan ve sanat formlarının hemen hemen her alanında görülebilen "metinlerarasılık", her sanat yapıtının yatay, dikey ya da çapraz şekilde kendi sanat disiplini içinde ya da farklı disiplinlerde yapılmış eserlerden izler taşıdığı temeline dayanmaktadır. Kendinden önce var olan birçok sanat dalının özelliklerini bünyesinde toplayan sinema pek çok farklı sanat dalıyla örtüşen özellikler taşımaktadır. Bu örtüşme elbette yalnızca farklı sanat dalları ile değil, kendi içerisinde farklı eserler arasında da olabilmektedir. Bir filmin çeşitli özellikleri ön plana alınarak başka bir filmde kullanılabilir. Özellikle bu durum tür filmlerinde çok daha fazla ön plana çıkmaktadır, çünkü türsel klişeler üzerinden seyirciyi garantilemek adına çekilen tür filmleri, türün hayranlarına eskiden beğendikleri bir filme saygı duruşu anlamına da gelmektedir. Uyarılma sırasında dilsel ve görsel kodlar arasında bazı değişimler olsa da, iki film arasında kaçınılmaz olarak metinlerarası bir ilişki bulunmaktadır. Metinlerarasılığı sağlayan dilsel ve görsel kodlar herhangi bir detay, konu, hareket vb. olabilir. Bu çalışmada ele alınan western filmlerinde metinlerarasılığın arandığı konu, şiddet ve şiddetin estetikleştirilmesidir. Nitekim western filmleri temel olarak şiddete ve ataerkil ilişkilere dayanır. Bu bağlamda çalışmada Sergio Leone'nin yönettiği 1964 yapımı *Birkaç Dolar İçin (For a Few Dollars More)* ve Quentin Tarantino'nun yönettiği 2012 yapımı *Django Unchained (Zincirsiz)* filmleri arasındaki metinlerarası ilişki şiddetin estetikleştirilmesi bağlamında incelenmiştir. İki film pek çok yönden birbiriyle bağlantılıdır ve 1964 yapımı olan *Birkaç Dolar İçin* filminin, *Django Unchained* filmi ile olan bağlantıları ele alınmıştır. Pek çok yönden iç içe geçmiş bu iki film sayesinde seyirci için metinlerarasılığın ön planda olduğu bir seyir mümkündür.

Bu çalışmada şiddetin estetikleştirilmesinin metinlerarası bağlamda tartışılması amaçlanmıştır; bu doğrultuda araştırma nesnesi olarak Sergio Leone'nin *Birkaç Dolar İçin* ve Leone'nin büyük bir hayranı olduğunu her fırsatta dile getiren (Peary, 2010: ix) Quentin Tarantino'nun *Django Unchained* filmleri seçilmiştir. Filmlerin analiz edilmesinde, iki filmin söylemsel ve göstergesel örtüşmelerinin ortaya konulması ve metinlerarasılık unsurlarının belirlenmesinden yola çıkılmıştır. Öncelikle her film kendi içinde değerlendirilmiş; ardından filmlerde şiddetin estetikleştirilmesi metinlerarasılık temelinde ve göstergesel ve söylemsel ortaklıklarına bakarak karşılaştırma yapılmıştır. Karşılaştırma sonucunda ortaya konulan bulgular nitel olarak analiz edilmiştir.

Metinlerarasılık kuramı

1960'lı yıllarda Julia Kristeva ve Roland Barthes gibi yapısalcılar tarafından ortaya atılan metinlerarasılık, farklı eserler arasında görülen benzerlikler, bir eserin diğerinden taşıdığı izleri belirleme amaçlı olarak kullanılan iletişimsel etkileşimi ön plana çıkaran post

yapısalcı bir kavramdır. 1980’lerde araştırma nesnesi olarak metnin düşüşü metinlerarasının yükselişine denk gelmiş; metinlerarasılık kuramı belirli eserlere tek tek odaklanmak yerine her metni diğer metinlerle ve böylece metinlerarası ile bağlantılı olarak ele almıştır (Stam, 2014: 211).

Metinlerarasılık ilk olarak Bakhtin (aktaran Rifat, 2013: 163)’in diyalojizm (söyleşimcilik) kavramından etkilenen Kristeva tarafından ortaya atılmıştır. “Diyalojizm, insanlararası bir karşılıklı etkileşim ve söyleşim olgusunun varlığını belirtir”. Bir başka deyişle, Bakhtin, söylemlerin (ya da metinlerin) tarihsel, toplumsal, kültürel geçmişleri ve çevreleriyle birlikte ele alınması gerektiğine inanır; çünkü bir metin hem kendinden önceki metinlerle, hem de o metni okuyanların (ya da dinleyenlerin) yaratacakları metinlerle çoksesli bir ilişki içinde bulunmaktadır.

Metinlerarasılık sözcüğü “iki metin arasındaki her türden alışveriş işlemi” anlamına gelse de sadece yazınsal alanda değil, bütün sanat formları arasında görülebilmektedir (Aktulum, 2011: 13). Nitekim Barthes (1990), metnin sadece yazıdan oluşmadığını ve yazıyla sınırlandırılmayacağını savunmakta; eser ve metin arasında bir ayırım yapmaktadır. Bu ayırımı “eser” nesnenin görüngüsel yüzeyi olarak tanımlanmaktadır. Bir kişinin elinde tuttuğu bir kitap, yani önceden var olan ve tasarlanmış olan anlamı içeren tamamlanmış bir ürün buna örnek olarak verilebilir (Stam, 2014: 197).

Metinlerarasılık bir tür konuşma ya da söyleşim biçimi olarak yalnızca basit bir taklit değil, daha önceden inşa edilmiş anlam süreçlerinden yola çıkarak elde edilmiş yeni metinler elde etmeye dayanmaktadır. Dolayısıyla bir yer ya da bağlam değiştirme işlemidir. Kristeva’ya (1980: 36) göre aynı zamanda göstergelerin yeni bir anlamla donatılarak yeni bir göstergeler sistemi oluşturmasına dayanan metinlerarasılığın yöntemleri arasında alıntı, gizli, alıntı, anırtırma, yansılama, öykünme, anlatı içinde anlatı, vb. gibi teknikler bulunmaktadır. Kristeva’nın (1980: 66) metinlerarasılık yaklaşımında yazar, okur ve dış etkenler temeldir. Bu temel unsurlar, yaratım ve alımlama süreçlerinde çeşitli noktalarda örtüşmektedirler. Eserler arasındaki izler açıkça göndermeler şeklinde ya da örtük bir biçimde olabilmektedir. Nitekim bu doğrultuda yazar ve alımlayan kişi (okur/seyirci) bilinçli ya da bilinçsiz olarak daha önce okuduğu, gördüğü ya da izlediği önceki metinlere zihinsel referanslarda bulunur ve yeni metnin okuma sürecinde kendi anlam dünyasını buna göre kurar (Tatlı, 2017). Kristeva (1980: 36) metinlerarasılık bir metnin tamamıyla anlaşılabilir, içedönük bir bütün olarak var olamayacağını; dolayısıyla kapalı bir sistem olarak işlev göremeyeceğini öne sürer. Nitekim eseri ortaya koyan kişi de bir metni diğer metinleri okuyarak, geçmiş deneyimlerine, gözlemlerine değinerek derler. Bu nedenle bir metin, çeşitliliklerin bir araya getirilmesi ve bir araya getirilen metinlerin her birinin asimile edilerek yeni bir metnin ortaya konulmasıdır. Dolayısıyla öznelerarasılığı¹ da geri getirir, çünkü metinler izole oluşumlar değildir; kültürel, kişisel ve kurumsal anlamda mutlaka benzerlikler, ortak noktalar taşır. Bu durum kaçınılmaz olarak bireyin kelimelerine, söylemlerine yansır ve ürettiği metinler de bundan nasibini alır. Kristeva’nın (1980: 36) da vurguladığı gibi bir metinsel söylem diğer bir metinsel söylemden izler taşır ve yeni metin eski metinden aldıklarıyla nötralize olur. Metin aracılığıyla somutlaştırılan anlam sürekli ve görünür değildir, çünkü metin kelimelerin/göstergelerin anlamı hakkında yapılan toplumsal zıtlaşmaları ya da uzlaşmaları simgeler.

Metinler birer pratik ve üretkenliktir. Bundan dolayı metinlerarasılık, kelimelerin ya da göstergelerin düzenlenmesini simgeler. Bu yeniden üretim süreci ister istemez ideolojiktir ve Kristeva’ya (1980: 66) göre metinler de ideolojiktir; dolayısıyla toplumsal mücadeleler, kırılma noktaları, kültürel değerler ya da eğilimleri mutlaka bünyesinde

taşır. Sinemada metinlerarasılığın kendini göstermesi bu noktada daha da önem taşır, çünkü filmler metinlerarasılığa yer verdiği ölçüde ideolojik değerlerin aktarıcısı konumundadır. Metinlerarasılık bir metnin toplumsal bir metin haline dönüşmesine ve toplumsal tarih içerisinde sürekliliğini sağlamaya uğraşır. Bu yüzden taklide indirgenemez, çünkü bir metnin tek başına bir anlamı yokken, aynı metin toplumsal bağlamı içerisinde kullanıldığı noktada devam eden bir sosyo-kültürel sürecin parçası haline gelir.

Kristeva (1980: 66) metinlerarasılığı yatay ve dikey ekseninde ele almaktadır. Yatay ekseninde iletişim yazar ve okur arasında gerçekleşmekte iken dikey ekseninde iletişim doğrudan ve eşzamanlı olarak metinle gerçekleşmektedir. Bakhtin'in (1981) Diyalojik Metin Kuramı'na da bu noktada değinmek gerekmektedir. Bakhtin (1981: 128), yatay ve dikey eksenlerden bahsederken, yatay eksenin öznel alıcı temelli iken dikey boyutun metin bağlamı olduğunu belirtmektedir. Metnin her bir kelimesi bir diğer metnin en az bir kelimesi ile kesişir. Metinlerarasılık kendisini tek bir araçla sınırlandırmaz; hem popüler hem de bilge diğer sanatlar ve araçlarla söyleşimci ilişkilere izin verir.

Sinemada metinlerarasılık

Bir metnin kendinden önceki bir metne dayanabileceğini savunan Gerard Genette (aktaran Rifat, 2013: 148), metinlerarası ilişkiler bütünü ötemetinsellik kavramıyla açıklamış ve arametinsellik, yanmetinsellik, üstmetinsellik, ilerimetinsellik (anametinsellik) ve önmetinsellik olmak üzere beş farklı ötemetinsellik ilişkisinden oluşan bir model geliştirmiştir. Arametinsellik, “bir metnin bir başka metin içinde etkin olarak varoluşu”dur. Yanmetinsellik ise ana metnin yanmetinlerle arasındaki ilişkiyi ifade eder. Ön sözler, illüstrasyonlar buna örnektir. Sinemada ise filmin afişi, filmde izler taşıyan kıyafetler veya oyuncaklar yanmetinsellik örnekleridir. Üstmetinsellik, bir metin ile bu metni yorumlayan metin arasındaki eleştirel ilişki iken önmetinsellik ise bir metnin başlıkları yoluyla okurun beklentilerini yönlendirmesiyle ilgilidir. Bir metin, yaratıcısı tarafından bilinçli veya farkında olmadan daha önce üretilen bir metinle bağ kurabilir. Bununla birlikte önmetinsellik kurulan bağ çok derin değildir ve basit çağrışımsal düzeydedir. Örnek olarak Tarantino'nun *Django Unchained* isimini tercih etmesi akıllara Sergio Corbucci'nin 1964 yapımı *Django* filmi getirir. Son olarak anametinsellik, bir metnin kendisinden önceki metne (altmetin) bağlayan ilişkidir. Üretilen yeni metin daha önceden var olan metne dönüştürülmektedir. Bu dönüşüm iki şekilde olabilir: dolaylı dönüşüm ve yalın dönüşüm. Dolaylı dönüşümde söyleyiş biçimi değil, söylenen şey etkilenir. “Yani, konu farklıdır ama biçim aynıdır.” Yalın dönüşümde ise anlatım biçimi farklıdır ama konunun (temanın) benzerliği belirgindir. Bu noktada Stam (2014: 218), anametinselliğin film analizleri için uygun olduğunu ifade eder.

Sinemada metinlerarasılık, önceden çekilen filmlerin daha sonra yeniden üretilmesi noktasında anlam bulmaktadır. Kristeva'nın metinlerarası yaklaşımına göre bir metin olarak bir önceki filmin bire bir yinelenmesi değil, metinsel bir devrim ve yeniden üretimdir. Metinlerarasılık kuramı sinemada metinsel analizin sınırlamalarına bir cevap olarak görülebilir. Örneğin metinsel analiz sınırlarında bir tür filminin yalnızca türsel özelliklerine bakmak yeterlidir. Bununla birlikte metinlerarasılık türüne göre “tasniflenmiş özlerle ve tanımlarla, metnin oluşumsal canlandırmalar-arası ile olduğundan daha az ilgilenir” (Stam, 2014: 211). Metinlerarasılık daha aktif olması nedeniyle; yönetmeni önceden var olan metinleri dinamik bir biçimde yeniden üreten kişi olarak görülür.

Sinemada çoğunlukla edebi eserler ve film uyarlamaları arasındaki metinlerarasılık üzerine yapılan çalışmalar mevcuttur (Gül, 2017; McFarlane, 1996; Çakır, 2009). Var olan bir malzemenin bir başka filme en uygun şekilde aktarılması için yapılan uyarlamalarda ise bir filmde bir başka filme aktarılan duygu ve düşüncelerin işitsel ve görsel karşılıklarını bulmak mümkündür. Sinemada filmler arasında çeşitli unsurların aktarılmasında ya da uyarlanmasında farklı yaklaşımlar vardır. Bu yaklaşımlar aktarma, yorumlama ve benzerlik/koşutluk kurma olarak sıralanmaktadır. Aktarma; olaylar dizisi, kişilikler ve mesajın olay akışında en az değişiklik ile doğrudan senaryoya aktarılması olarak tanımlanmaktadır. Yorumlamada ise özellikle filmin amaçlı olarak değiştirilmesi söz konusudur. Benzerlik/koşutluk kurma, öykünün temelini baz alındığı ancak, olayın geçtiği yer, kişiler gibi birçok özelliğinin değiştirilmesine dayanmaktadır.

Yönetmen ya da seyirci için filmlerde metinlerarasılığın nasıl kullanıldığını anlamak bireysel ya da kolektif pratikleri geliştirmeye dayanmaktadır. Yönetmen üzerinde olduğu metinlerarası zemini fark ettiği anda filminde daha emin adımlarla ilerleyebilir. Başka bir filme çağrışım yapmak istediğinde, seyircinin ilişkili bağlamı görebilmesi için daha becerikli ve hassas olabilir; seyircinin görmek istemediği şeyleri, yeniden kurguladığı filmin dışında tutabilir. Kendisinin diğer filmle ilişkili görmediği konuyla alakalı başka metinleri filmine taşımak isterse seyirci gibi/seyirci yerine karar verebilir (Bazerman, 2004: 53). Özellikle tür filmleri ilk ortaya çıktıkları dönemde birtakım uyuşmaları yapısına aldıysa, bu uyuşmalar yönetmen tarafından “çeşitlenerek, genişleyerek ve yenilenerek yeni filmlerde” devam ettirilir (Akbulut, 2005: 55).

Sinemada şiddet ve şiddetin estetikleştirilmesi

Şiddet insanın varoluşundan itibaren insandaki en temel güdülerden biri ve hayatın her alanında kendini gösteren bir olgudur. Bu yönüyle şiddet, en az insanlık tarihi kadar eskidir. Mağara duvarlarına çizilen ilk resimlerde bile insanların, av hikayelerini görselleştirme çabasında olduğu görülür. Bu çaba uygarlığın adım adım gelişmesiyle değişik formlarda kendini göstermeye devam etmiştir. Her ne kadar şiddet tüm insanlar tarafından olumsuz bakış açısıyla nitelense ve eleştirilse de kendini hayatın tüm alanlarında göstermektedir. İster insanın yaratılıştan şiddet eğilimine sahip olduğu iddia edilsin, ister sonradan öğrenilip, edinilmiş düşünce ve davranışların sonucu olduğunun altı çizilsin, yalnızca insanların gündelik hayatında değil, insanın üretimlerinde de şiddetin -izlerine değil, bizzat kendine- rastlamak mümkündür. Medya içeriklerinin ideolojik birer aktarım olduğu bakış açısıyla yola çıkıldığında şiddetin her türlü biçiminin medya çıktılarında görülmesi kaçınılmaz olmaktadır. Buradaki ideolojik aktarım şiddetin normalleştirilmesi, şiddetin kötü yanlarını göstermek ya da yalnızca katarsis bile olabilmektedir.

Görsel sanatlar açısından şiddet, sanatçılar tarafından resim sanatında, fotoğrafta ve sinemada sıklıkla temsil edilmektedir. Resimde ve fotoğrafta şiddete dair bir an resmedilebilirken, sinemada ise durum farklıdır. Pomerance (2004: 47) filmlerde görülen şiddet türlerini mekanik, mitik, özbiçimsel ve dramaturjik olmak üzere dörde ayırmaktadır. Bu dört kategori arasında gri alanlar bulursa da bir gösterge olarak filmlerdeki şiddetin esnekliğini ortaya koyma açısından yararlı bir sınıflandırma olarak değerlendirilmektedir.

Sinemanın resim sanatına ve fotoğrafa göre hikaye anlatımında daha başarılı olması ve seyirciyle arasında empati kurma konusunda daha avantajlı olması ile şiddetin sinemada sunumu bambaşka bir boyut kazanmaktadır. Özellikle sinemanın bir sanat

haline gelmesinden ve dilinin yetkinleşmesinden sonra şiddet artık sadece belge niteliğindeki görüntüler olarak sunulmamakta, sinemanın dilinin ve estetiğinin bir parçası haline gelmektedir. Haberlerde izlenen, gazetelerde okunan, internette takip edilen şiddet olayları hangi kategoriye dahil edilirse edilsin, sinema aracılığıyla aktarılan kurgusal şiddetin insanlar üzerindeki etkisinin büyük olduğu bir gerçektir, çünkü şiddetin en az pornografi kadar seyircinin dikkatini çekmesi söz konusudur. Bu nedenle şiddet sinemada adeta pornografik bir anlatımla estetikleştirilmektedir. Bununla birlikte Chong (2004: 265) filmlerdeki şiddette esas sorun filmlerin kendinden kaynaklanmaktan ziyade algılanma süreçlerindedir. Özellikle de şiddeti kendi gerçek hayatında somutlaştırarak hem kutlayan hem de aynı zamanda toplum içerisindeki algı nedeniyle ayıplayan seyirci, şiddetin farklı mecralarda sunulan türleriyle, şiddetin konuşlanması arasındaki farkın çökmesine neden olur. Şiddeti arzulayan seyirci, şiddetin estetikleştirilmesi doğrultusunda da yönetmene yol gösterir, çünkü filmde görülen şiddet basit bir olgu değil, hem tutucu hem de ileri görüşlü amaçlar için yayılan karmaşık bir anlamlandırma pratiğidir (Kendrick, 2006: 108). Seyircinin adrenalinini yükseltmenin giderek daha zor bir hale geldiği günümüzde, yönetmenin seyirciyi etkilemek adına şiddetin yoğunluğunu arttırması gerekmektedir (Taylor, 2010: 60). Elbette ki salt şiddet bir noktaya kadar etkili olsa da, estetik unsurların ilave edildiği bir şiddet sahnesi seyircinin çok daha derinden filmle özdeşleşme kurmasına imkan vermektedir.

Grønstad'a (2008: 39) göre filmlerdeki teşvik edici ve alkış tutulan şiddet arasında bir ayırım yapmak gerekmektedir. Bazı durumlarda şiddete sözde ortaya koyduğu yenilikler ya da düzen değiştirici etkisi, üslup ve zarafeti ya da kışkırtıcılığı nedeniyle övgüler yağdırılabilir. Seyirci bir filmdeki şiddeti dehşete düşürücü ya da sarsıcı olarak niteleyebilir. Fakat dehşete düşürücü ya da sarsıcı şiddet estetik değerlerden yoksun kabul edilerek sansürlenebilir. Örneğin *Bir Sırp Filmi*² içerdiği dehşete düşürücü ve sarsıcı şiddet nedeniyle pek çok ülkede sansürlenmiştir. Bununla birlikte en az onun kadar şiddet ve kan içeren pek çok film seyirci ile buluşmayı başarmıştır. Bu türlü bir yaklaşım estetik, sanatsal bir biçimi ve toplumun ahlaki değerlerine uygun olduğu sürece bir filmin sorgulanabilir mantığını, sorgulamaksızın onaylar.

Birkaç Dolar İçin filminin analizi

For a Few Dollars More (Birkaç Dolar İçin) Sergio Leone'nin Dolar Üçlemesi³ olarak adlandırılan film serisinin 1965 yılında çekilen ikinci western filmidir. Film, Monco (Clint Eastwood) ve Mortimer (Lee Van Cleef) isimli iki ödül avcısının intikam ve daha çok para kazanmak için güçlerini birleştirerek banka soygunu planlayan İndio (Gian Maria Volonté) ve çetesiyle girdikleri mücadeleyi konu edinmektedir. *Birkaç Dolar İçin* filmi bir western olması nedeniyle ve konusu itibarıyla yoğun bir fiziksel şiddet içermektedir. Filmde, fiziksel şiddet büyük oranda silahlarla bazen de kaba kuvvet kullanılarak uygulanmaktadır. Bu şiddetin uygulanma nedenleri; hayatta kalabilmek, adaleti sağlamak, intikam almak, para kazanmak olarak sıralanabilir. Bu film özelinde bakıldığında şiddeti uygulayan iki taraf olduğu görülmektedir: Ödül avcıları ve suçlular. Suçlular, işledikleri suçlar nedeniyle devlet tarafından aranan kaçaklardır. Suçlular, ölü ya da diri bir şekilde yakalandıkları takdirde, yakalayan kişilere büyük para ödülleri vaat edildiği için ödül avcılığı Amerika'da neredeyse bir meslek haline gelmiştir. Filmin başındaki "yaşamın değerinin olmadığı bir yerde, ölüm zaman zaman para etmiştir. Ödül avcılarının ortaya çıkış nedeni de budur." yazısı da bu mesleğin neden ortaya çıktığını açıklar.

Filmde beş ana düello sahnesi vardır. Filmdeki olay örgüsünün bu beş düello sahnesi etrafında şekillendiğini söylemek mümkündür. Filmde gerçekleşen ilk iki düelloda filmin başkarakterleri Monco ve Mortimer hakkında bilgi verilir. Üçüncü düelloda, filmin antagonist karakteri olarak nitelendirilebilecek İndio tanıtılır. Dördüncü düello sahnesi filmdeki diğer düellolara göre farklıdır. Bu sahne fiziksel şiddetin aksine psikolojik bir şiddet içerir. Bu sahne iki ödül avcısı Monco ve Mortimer'in birbirini tanıdığı ve birbirlerine psikolojik açıdan üstünlük kurmaya çalıştığı mizahi bir düello sahnesidir. Son düello sahnesi ise dramatik yapıdaki düğümün çözülmesini ve karakterlerin amaçlarına ulaşmasını sağlayan sahnedir. Bu sahnede Mortimer kötü adam İndio'yu öldürerek ondan intikam alırken, Monco da yüklü miktarda bir para ödülünün sahibi olur.

Karakterlere bakıldığında Mortimer eski bir albaydır. Çok iyi silah kullanır ve silahlar konusunda çok bilgilidir. Akıllı ve tecrübeyi simgeler. Monco ise daha genç ve fiziksel açıdan güçlü bir karakterdir. Çok hızlı bir silahşördür. Salt gücü ve hızı simgeler. İndio ise acımasızlığı ve kötülüğü simgeler. Filmde farklı açılardan birbirlerinden üstünlükleri bulunan Monco ve Mortimer uzlaşma yoluna gider. Böylece akıl ve güç sentezlenerek kötülükle ve acımasızlıkla mücadele eder.

Filmde şiddetin en yoğun olduğu ve şiddetin estetize edildiği sahneler düellolardır. Genellikle taraflardan biri diğerini savunmasız halde yakalasa bile rakibine son bir şans vermesiyle düello başlar. Kötü karakterler bile karşısındakini savunmasız bir şekilde öldürmeyecek kadar "adil" insanlardır. Düelloların estetik olma sebeplerinden biri taraflara sağlanan eşitlik ve iki tarafın da birbirlerine şiddet uygulama şansına sahip olmasıdır. İki tarafın da silahlanması gerilimi iyice tırmandırır ve taraflardan birinin az sonra ölecek olması izleyicilerde büyük bir merak uyandırır. Taraflardan biri savunmasızken bu denli merak duygusunun oluşması söz konusu değildir. Belki de taraflardan biri savunmasız olsa bu sahneler klasik bir işkence sahnesine benzeme ihtimali taşımaktadır. İşkence içeren sahnelerde genellikle uygulanan şiddetin yaratıcılığı veya dozu sahneye bir estetik katmaktadır. İşkence sahneleri, gücünü büyük oranda işkencecinin acımasızlığı ve işkenceye maruz kalanın direnci arasındaki çatışmadan almaktadır. Fakat düello sahnelerinde merak ön plandadır ve izleyici bu meraktan haz alır. Hatta düellonun tarafları dahi içinde buldukları durumdan haz duyarlar. Özellikle düello sona erdikten sonra kazanan kişinin yakın çekimde verilen yüzünde bu hazı görmek mümkündür. Filmdeki bütün düello sahnelerinde mutlaka olayı bir ya da birden fazla kişi açık veya gizli bir şekilde izlemektedir. Gerçek hayatta belki de 5-10 saniye sürecek bir düello, filmde dakikalar boyunca sürmektedir. İzleyici sahnenin büyümesine kapılarak sabırsızlıkla silahların patlamasını ve taraflardan birinin yere düşmesini görmek ister. İzleyici özellikle de bir karakterle özdeşim kurduysa bu duygu daha da güçlenir. Kendi desteklediği karakterin hayatta kalması için karşısındakini öldürmesi gerektiğine inanır ve şiddet burada artık izleyici tarafından arzulanan bir hal alır. Eğer izleyicinin desteklediği karakter düelloyu kaybederse bu sefer de başka bir haz söz konusudur. İzleyici bu kez de desteklediği karakterin ölümünden büyük bir acı duyacak, onun fedakarlığını ve cesaretini takdir edecektir.

Filmin açılış sekansında uçsuz bucaksız bir çölde geniş planda kim olduğu belli olmayan bir atlı uzaklardan yavaşça kameraya doğru ilerlemektedir. Atlı, kameraya doğru yaklaşmaya devam ederken önce bir şarjör sesi duyulur daha sonra silah sesi gelir ve atlı vurulur. Vuran kişi izleyiciye hiç gösterilmezken, vurulan kişinin de kimliği belirsizdir. Film büyük bir gizem içinde güzel bir manzarada gerçekleşen ölümle başlar. Abisel (1999: 99-100), bu gizemin western türünü çekici kıldığını ifade eder: "Western

filmlerinde dramatik eylemin gerçekleştiği çevrenin nitelikleri değerlendirildiğinde ortaya çıkan en önemli nokta, henüz tümüyle keşfedilmemiş, denetlenemeyen dolayısıyla da çeşitli tehlikeler içeren alanları kapsıyor olmasıdır. Bu bilinmeyen topraklarda iyi ve kötü sürprizlerin yarattığı gerilim, westernlerin çekiciliğinin dayanaklarından biridir.”

Atlının ölümünden sonra ekran kararmadan müzikle birlikte filmin jeneriği başlar. Film müziğine ritmik bir şekilde silah sesleri eşlik eder. Jenerik biterken ekran zincirleme bir geçişle kırmızı olur. Bu kırmızı şiddeti ve kanı çağrıştırmaktadır. Bu kırmızı fon üzerinde beyaz renkte “yaşamın değerinin olmadığı bir yerde, ölüm zaman zaman para etmiştir. Ödül avcılarının ortaya çıkış nedeni de budur” yazısı belirir.

Ödül avcısı eski Albay Mortimer trenle yaptığı yolculuk sonrası geldiği kasabada bir suçlunun peşine düşer. Suçlunun kaldığı yeri öğrenir ve oraya ulaştığında suçlu Mortimer’den kaçmaya çalışır. Mortimer bütün soğukkanlılığıyla atına binip kaçan suçlunun önce atını vurur. Atın yere düşmesiyle birlikte kamera hızlı bir şekilde ölen ata ve yerde yuvarlanan suçluya zoom hareketiyle yakınlaşır. Mortimer’in yüzünde haz dolu bir ifade vardır. Kasabanın yerlileri de olan biteni meraklı gözlerle izlemektedir. Daha sonra Mortimer ağır hareketlerle nişan alır. Suçlu da çaresiz gözlerle Mortimer’e bakmaktadır. Suçlu kaçmaya fırsat bulamadan Mortimer tek kurşunla vurulur. Vurulma esnasında kamera açı değiştirir ve suçlu kameranın yeni konumuna doğru yuvarlanır. Suçlu henüz ölmemiştir, güçlükle ayağa kalkar. Mortimer de ayağa kalkan suçluya doğru yakınlaşır. Suçlu, Mortimer’e doğru ateş eder fakat isabet ettiremez, çünkü silahının menzili yetersizdir. Silahlar konusunda uzman olan Mortimer de bunun farkındadır ve sakın bir şekilde kendi silahının namlusunu değiştirerek menzilini uzatır. Suçlu ise bir eliyle yaralanmış omzunu tutarken diğer elindeki silahla Mortimer’e doğru yaklaşarak ateş etmeye devam eder. Yaklaşmasına rağmen Mortimer’i vuramaz. Kasabadan biri ise büyük bir keyifle olanları izlemeye devam eder. Tam bu sırada Mortimer tekrar nişan alır ve ateş eder. Ateş etme anı Mortimer’in gözünden verilir. Suçlunun yere düşme anında ise kamera açısı değişir ve suçlunun tam alnından vurulduğu görülür.

Bu cinayet sahnesinde Mortimer adeta avıyla oynayan bir avcı gibidir. Mortimer’in silahlara olan hakimiyeti ve eski bir asker olmasından gelen tecrübesinden dolayı isterse suçluyu çok kısa sürede vurabilecek yeteneğe sahip olduğu anlaşılmaktadır. Buna rağmen o, hem kasabadaki seyircilere hem de film seyircilerine görsel bir şov yaşatmaktadır. Önce kaçmaya çalışan suçlunun atını vurur. Daha sonra suçluyu yaralar. Yaralanan suçlunun kendisine ateş etmesine izin verir ve en sonunda suçluyu nişancılık yeteneğini göstermek istercesine alnının ortasından vurur. Mortimer, suçluyu sadece para için değil keyif için yapmaktadır ve öldürme işini adeta bir sanata dönüştürmüştür. Yönetmen Sergio Leone’nin yarattığı karakter ve düello sahnesinde tercih ettiği mizansene bakıldığında izleyiciye farklı bir haz vermektedir. Leone bu hazzı oluşturmak adına sinemanın tekniklerinden faydalanır. Örneğin atın yere düşmesiyle birlikte kamera hızlı bir şekilde ölen ata ve yerde yuvarlanan suçluya zoom hareketiyle yakınlaşır. Vurulma esnasında kamera açı değiştirir ve suçlu kameranın yeni konumuna doğru yuvarlanır. Ateş etme anı Mortimer’in gözünden verilir. Suçlunun yere düşme anında ise kamera açısı değişir ve suçlunun tam alnından vurulduğu görülür.



Görsel 1. Birkaç Dolar İçin filmi

Bir düello sahnesinde şiddetin en yoğun olduğu iki an ateş edilme ve vurulma anıdır. Genellikle ateş etme anını, ateş edenin gözünden verirken vurulma anını ise vurulmanın gözünden verir veya vurulana teşhir edecek bir kamera açısı tercih eder. Vurulanın bedenindeki yaralanmayı da estetik bir kamera açısıyla izleyiciye gösterir. Kamera sürekli şiddeti takip eden bir gölge gibidir. Mortimer bu destansı ölüm sahnesinden sonra ödülünü almaya gider ve şerifin ofisinde aranan başka bir suçlunun afişi dikkatini çeker. Suçluyla ilgili gerekli bilgileri aldıktan sonra şerif, Mortimer'e Monco isimli birinin daha suçlunun peşinde olduğunu söyler. Aynı suçlunun peşinden gitmek Mortimer ve Monco'nun yollarını kesiştirecektir.

Monco suçlunun bulunduğu White Rocks kasabasına gider. Kalabalık bir bara girer ve suçluyu aramaya başlar. Kısa süre sonra suçluyu bulur. Monco'nun avını yakalama biçimi ise Mortimer'den farklıdır. Monco daha hızlı, avıyla oynamadan onu doğrudan etkisiz hale getirir. Silah kullanırken de son derece hızlıdır. Mortimer suçluya yaklaşmaz ve suçluyu da kendine yakınlaştırmazken, Monco yakalayacağı suçluyla yumruk yumruğa kavga edecek kadar yakın mesafeye gelir. Mortimer tecrübesini ve bilgisini kullanırken, Monco hızını ve gücünü kullanır. Kamera açıları, hareketleri ve mizansen de Monco'nun hızını ve gücünü vurgulayacak şekilde tasarlanmıştır. Monco'nun suçluyu öldürdüğü sahne Mortimer'in suçluyu öldürdüğü sahneye göre daha kısa planlardan oluşur. Bir önceki düello sahnesine göre daha farklı bir estetiğe sahiptir. Monco izleyiciyi, seri hareketleri ve kuvvetiyle etkiler.

İki başrol oyuncusu da izleyiciye şiddeti uygulayış biçimleriyle tanıtılır. Hem Monco hem de Mortimer suçluları zorlanmadan etkisiz hale getirir. Bu iki karakter, son olarak hapisten yeni kaçan ve banka soygunu planlayan İndio'nun peşine düşerler. Önceki suçluların geçmişine dair fazla bilgi verilmezken, İndio hakkında detaylı bilgi verilir ve onun ne kadar tehlikeli ve akıllı bir suçlu olduğu vurgulanır. İndio'nun önceki suçlulardan farklı olarak bir de çetesi vardır. İndio ve çetesi birlikte hapisten kaçarken onları engellemeye çalışan askerleri öldürürler. Fakat bu sahnede her şey olabildiğince sıradan şekilde görselleştirilir. Askerlerin öldürülmesinde bir suçlunun öldürülmesindeki veya bir düellodaki görsel estetik yoktur. Düellolarda yakın yüz planları, uzun çekimler ve özenle yapılan aydınlatma bu sahnede görülmez. Hapishanenin karanlık koridorlarında askerlerin ölümleri bile güçlkle seçilir. Dışarı çıktıklarında hava yeni aydınlanmakta olduğu için ölümlerde görsel açıdan estetik unsurlara rastlanmaz.

İndio hapisten kaçtıktan sonra ilk olarak kendisinin hapse girmesine neden olan ödül avcısından intikam almaya gider. Ödül avcısını evinde eşi ve çocuğuyla birlikte yakalar. Hapiste geçirdiği günlere karşılık olarak ödül avcısının ailesini öldürür. Fakat bu ölümler görselleştirilmez. İndio'nun adamları, çocuğu ve kadını evden dışarı çıkartır. Onların öldüğünü sadece silah seslerinden ve ödül avcısının tepkisinden anlarız. Yönetmen, bir kadının ve çocuğun ölümünü göstermemeyi tercih eder.

İndio, eşinin ve çocuğunun ölümünden sonra ödül avcısına bir silah vererek onu düelloya davet eder. İndio önce cebinden bir saat çıkartır ve saati açınca müzik çalmaya

başlar. Müzik bittiği anda ateş etmek serbesttir. İndio ve ödül avcısı yerlerini alırlar ve müziğin bitmesini beklerler. İndio'nun çetesi de bir şekilde olan biteni müdahale etmeden izlemektedir. Düello sahnesi başlangıcından bitişine kadar tam otuz plandan oluşur. İlk olarak genel çekimlerle mekan detaylı şekilde tasvir edilir. Daha sonra düello yapan kişilerin boy planları ve gittikçe yakınlaşan yüz çekimleri gelir.

Bu çekimlerde gergin bakışlar ve terleyen suratlar vurgulanır. Aralara da İndio'nun adamlarının meraklı ve gerilimli yakın plan yüzlerinin çekimleri girer. Planların sürekli olarak değişmesi de merak ve gerilimi arttırmaktadır. Müziğin bitmesiyle İndio, ödül avcısını tek kurşunla öldürür. Bütün gerilimin yerini derin bir rahatlama almıştır. Bunu bir nevi katarsis olarak da adlandırmak mümkündür. İndio'nun adamları ödül avcısının cansız bedenini dışarı taşıırken, çetenin bir başka üyesi ise İndio'ya sigara getirir. Aralarında herhangi bir diyalog olmadan gerçekleşen bu olay, bunun her düello sonrası gerçekleşen bir ritüel olduğunun göstergesidir. İndio ise adamının verdiği sigarayı yakar ve kendinden geçmiş bir surat ifadesiyle içer, çünkü İndio, şiddetten ve adam öldürmekten keyif alan birisidir.

İndio ve çetesinin başına koyulan ödül miktarının fazla olması onları ödül avcıları için daha da çekici bir hale getirir. Monco ve Mortimer de İndio'nun peşindedir. Monco para kazanmak için İndio'nun peşindeyken, Mortimer ise İndio'dan intikam alma amacındadır. Fakat İndio ve çetesinin sayıca üstün olması nedeniyle Monco ve Mortimer güçlerini birleştirmeye ve ödülü paylaşmaya karar verirler. Ancak bu kararı almak onlar için kolay olmaz. Bir gece vakti aralarında ufak bir anlaşmazlık çıkar. Bu anlaşmazlık giderek şiddete dönüşmeye başlar. Bu sahne, bir gerginlik çıkacağını anlayan kasabadaki çocukların bir köşeye saklanarak olayı izlemesiyle başlar. İlk olarak Monco, Mortimer'in çizmesine basar. Onları gizlice izleyen çocuklar da "bizim oynadığımız oyun gibi" benzetmesi yaparlar. Mortimer de Monco'nun çizmesine basarak ona aynı şekilde karşılık verir. Bunun üzerine Monco, Mortimer'e bir yumruk atar ve Mortimer yere düşer. Mortimer sakin bir şekilde yere düşen şapkasını alacağı sırada Monco, şapkayı silahıyla vurur. Şapka Mortimer'den uzaklaşır. Mortimer yeniden sakin bir şekilde şapkasına doğru ilerler. Tam şapkayı almak için eğildiğinde Monco şapkayı tekrar vurur. Bu bir süre tekrarlanır. Şapka iyice uzaklaştığında Monco ateş ettiği halde şapkayı vuramaz. Bu durum filmin başındaki Mortimer'in ödül avcısını öldürdüğü sahneyi hatırlatır. Mortimer defalarca vurulan şapkasını yerden alır ve başına takar. Sonra silahını çıkartır, namlusunu değiştirir ve Monco'nun kafasındaki şapkayı vurur. Şapka havaya uçar. Mortimer şapka yere düşmeden defalarca şapkayı vurur.

Sahne görsel açıdan kıyaslandığında diğer düello sahnelerinden farksızdır. İki ödül avcısı da İndio'yu alt edebilmek için birbirlerine muhtaçtır. Bunun için birbirlerine zarar zarar vermeseler bile yine de aralarında yoğun bir psikolojik şiddet görülmektedir. Monco'nun hızlı silah kullanımına, Mortimer silahlar konusundaki bilgisiyle cevap verir. Bu sahnede aynı zamanda iki ödül avcısı birbirinin becerilerini görmüştür. İkili birbirini şiddeti uygulayış biçimleriyle tanımıştır. Şiddet tarzları, belki de bu iki ödül avcısının kimliklerinin en önemli belirleyicisidir.

Monco ve Mortimer bir plan yaparlar. Plana göre Monco, İndio'ya gerçekleştireceği banka soygununda yardım eder ve İndio'nun güvenini kazanarak çetenin bir üyesi olur. Banka soygunu başarıyla gerçekleştirilir ve çete parayı paylaşmak için ıssız bir kasabaya gelir. Parayı paylaşma konusunda yaşanan anlaşmazlıklar sonucunda çetede çözümler başlar. Monco ve Mortimer işbirliği yaparak tüm çete üyelerini öldürür. Çeteden geriye sadece çete lideri İndio kalmıştır. Mortimer ise onu öldürerek intikam alma fırsatını yakalamıştır. İndio her düelloda olduğu gibi cebinden

müzikli cep saatini çıkarır. Mortimer'e müzik durunca ateş etmenin serbest olduğunu söyler. İndio cep saatinin müziğini defalarca dinlediği için ezberlemiştir ve müziğin ne zaman biteceğini çok iyi bilmektedir. Monco da bunu fark etmiştir. Elinde İndio'nun müzikli saatinin bir benzeri vardır. (Monco saati Mortimer'den gizlice almıştır). Müzik durmadan önce elindeki saatin müziğini başlatır. Monco gerçek düellonun şimdi başladığını söyleyerek bir köşeye oturup düelloyu izlemeye başlar. Tıpkı önceki düellolarda olduğu gibi bu düellonun da artık bir izleyicisi vardır. Bu sefer İndio'nun düelloları her zaman kazanmasını sağlayan saat yoktur. Müziğin nerede duracağını çok iyi bilemez ve uzun süre çalan müzik sona erince Mortimer, İndio'yu öldürür. Mortimer, kız kardeşini ve kız kardeşinin sevgilisini öldüren İndio'dan intikam almanın verdiği rahatlıkla bütün parayı ve ödül değeri taşıyan İndio'nun çetesine ait cesetleri Monco'ya bırakmıştır. İki ödül avcısı başarılı bir işbirliğinin ardından amaçlarına ulaşarak farklı yollara giderler.

Birkaç Dolar İçin filminde şiddete düellolar üzerinden bakıldığında; özdeşleştirme, gerilim oluşturma, merak duygusunu arttırma ve şiddeti mantık çerçevesine oturtarak meşrulaştırma yoluyla estetize edilmektedir. Bunun yanı sıra filmin türü, içeriği ve tekniği de şiddetin estetize edilmesine büyük oranda yardımcı olmaktadır. Filmin olay örgüsü, dramatik yapısı karakterleri şiddeti uygulamaya mecbur bırakmaktadır. Bazen hayatta kalmak için, bazen düzeni sağlamak için bazense intikam duygusuyla hareket eden karakterler, kötü adamlara karşı şiddete başvururlar. Şiddet onların amaçlarına ulaşması için tek yoldur ve bundan büyük keyif alırlar; hatta uyguladıkları şiddetin sonucunda da devlet tarafından ödüllendirilirler. Teknik olarak bakıldığında ise; tercih edilen açılar, düellolarda karakterlerin birbirlerine karşı konumlandırılışı, gittikçe yaklaşan ve tekrar uzaklaşan planlar, aniden başlayıp biten gerilimli müzikler yoluyla şiddet estetik bir şekilde sunulmaktadır.

Zincirsiz filminin analizi

Amerikalı bağımsız yönetmen Quentin Tarantino da özgün sinema diliyle ve şiddeti yorumlama biçimiyle öne çıkmaktadır. Tarantino filmlerinde şiddet; estetik kamera açılarıyla, ağır çekimlerle, kurgusal geçişlerle veya bunun gibi sinemanın olanaklarıyla estetik bir şekilde sunulmaktadır. Tarantino filmlerde kullanılan şiddetin iki türü olduğunu söylemekte ve filmlerinde kullandığı şiddetin “çizgi film” şiddeti tarzında algılanmaması gerektiğini çünkü kendisinin filmlerinde sert, kaba, huzursuz edici ve seyirciyi derinden etkileyen türde bir şiddet olduğunun altını çizmektedir (Brunette, 2010: 40). Kısaca söylemek gerekirse Tarantino filmlerdeki şiddeti sevmekte ve şiddeti tamamen estetik bir konu olarak nitelemektedir (Fuller, 2010: 76).

Django Unchained (Zincirsiz), Quentin Tarantino'nun senaryosunu yazdığı ve yönettiği 2012 yapımı, spaghetti western alt türünde çekilmiş bir filmidir. Kanlı sahnelere özenle seçilmiş film müziklerinin ve uzun diyalogların eşlik ettiği filmin (Denby, 2013) başrollerinde Jamie Foxx, Christoph Waltz, Samuel L. Jackson ve Leonardo DiCaprio oynamaktadır. İki filmin müzikleri de Ennio Morricone tarafından bestelenmiştir. Film 1800'lü yıllarda Django (Jamie Foxx) isimli eskiden köle olan ve Dr. King Schultz (Christoph Waltz) isimli eskiden diş hekimi olan iki adamın yollarının para ve intikam ekseninde kesişmesini konu edinmektedir. *Django Unchained* filmi hem bir auteur yönetmen olarak Tarantino'nun kişisel tarzı hem de bir western filmi olması nedeniyle yoğun bir fiziksel ve psikolojik şiddet içermektedir. Filmde fiziksel şiddet *Birkaç Dolar İçin* filminde olduğu gibi silahlar ve kaba kuvvet ile uygulanmakta; yine şiddetin

uygulanma nedenlerinin hayatta kalmak, adaleti sağlamak, intikam almak ve para kazanmak olarak öne çıktığı görülmektedir.

Filmin açılış sekansında bir gece vakti Teksas civarında at sırtındaki iki köle tacirinin beş köleyi zincirle sürükleyerek götürdüğü görülür. Kölelerin fiziksel durumları çok kötü bir haldedir. Götürülen köleler arasında Django da vardır. Böylesi dramatik bir sahneye spaghetti western tarzı bir tema müziği eşlik eder. Müzik esnasında Django bir geriye dönüş sahnesi (flashback) ile karısı Broomhilda'nın zorla götürüldüğü ana gider. Spaghetti western türü filmlerde geriye dönüş sahneleri genellikle güzel, mutlu anlar olmaz; bilakis en acı verici anıların seyirciye aktarıldığı sahnelerdir (Tarantino, 2011: 1).

Yolun karşısından gelen bir atlı araba ile köle tacirleri huzursuz olur. Fakat köle tacirleri arabadaki kişinin giyim tarzına baktıklarında (Dr. King Schultz) dikkate almalarına gerek görmeyecekleri bir kişiyle karşı karşıya olduklarını düşünürler. Dr. King Schultz, hiç beklenmedik bir şekilde iki köle tacirinden birini başından vurur. Diğer tacirin de atını vurur. Vurulma anları yakın plan verilir ve yoğun bir şekilde kan fişkirir. Köle taciri ölmüş atın altında kalmasına rağmen hala hayattadır. Dr. Schultz Django'yu yanına alırken diğer köleleri serbest bırakır ve onlara silahını bırakır. Köleler de atın altında sıkışmış olan taciri başından vurur. Bu plan uzak bir mesafeden sunulsa bile vurulma anında kanın fişkirması ve saçılan organların yere düşerken çıkardıkları ses açık bir şekilde verilir.

Dr. Schultz hem çok akıllı hem de zekası ile insanları kolaylıkla kandırabilen birisidir. Denby'ye (2013) göre özellikle Tarantino burada Alman asıllı olan Dr. Schultz'a "kalın kafalı ve küstah Amerikalılara" dersini verme yolunda bir rol biçer. Dr. Schultz, Brittle Brothers diye bilinen üç kişinin çalıştığı Carrucan Çiftliği'nde bulunmuş bir köleyi aramaktadır ve köleler arasından onları tanıyan Django'dur. Köle tacirleri Dr. Schultz'un Django ile konuşmasından rahatsız olurlar ve ardından çıkan çatışma sonrası köle tacirlerinden biri öldürülür. Dr. Schultz, Django'yu zincirlerinden kurtarır ve Django filmin adında da belirtildiği gibi "zincirsiz" olur.

Dr. King Schultz toplumsal değer yargılarını küçümseyen ve iyiliğe inanmayan bir tiptedir; her şeyi para için yapmaktadır. Fakat bu durum Django ile tanışmasıyla birlikte kırılmaya uğrar. Schultz kendi hayatını Django'nun Mississippi'de büyük bir çiftlikte köle olan karısını kurtarmak için riske atar.

Django ve Dr. Schultz bir kasabaya gelirler. Django'nun at üstünde olması, giyimi ve bir beyaz gibi davranması kasaba halkının tepkisini çeker ve yaşlı şerif, Django ve Dr. Schultz'u cezalandırmaya gelir. Dr. Schultz, şerifi öldürür ve tüm kasaba şok olur. Eyalet polisinin gelmesinin ardından şerifin kimlik değiştirmiş bir suçlu olduğu ortaya çıkar ve hapse girmesi beklenen Dr. Schultz'a, eski bir kanun kaçağını öldürdüğü için iki yüz dolar ödeme yapılır.

Dr. Schultz'un şerifi öldürme sahnesi de oldukça şaşırtıcıdır. Dr. Schultz pasif ve tehlikesiz bir izlenim verirken küçük silahını hızlıca çekerek şerifi öldürür. Öldürme anı iki açıdan verilir. İlkinde Dr. Schultz'un silahını çekme hareketine ani bir zoom yapılır ve silah tüm ekranı kaplar. Bu kamera hareketi sahneye dinamizm katar. Şerifin ölme anı ise tepe açısıyla verilir.



Görsel 2. *Django Unchained* filmi

Dr. Schultz ve Django kaçak şerifi yakaladıktan sonra Django'nun da eskiden köle olarak çalıştığı kimlik değiştiren ve kendini gizleyen üç erkek kardeşi yakalamak için bir çiftliğe gelirler. Dr. Schultz hedef şaşırtır ve bir köle satın almak için geldiğini söyleyerek çiftlikteki insanları oyalarken Django çiftlikteki suçluları bulur. Kardeşlerden ilkini silahla öldürür. Öldürdüğü adamı kıyafetindeki beyaz bölgeden vurur ve böylece o beyaz bölge kırmızıya boyanır. Kırmızı ve beyazın kontrastı şiddetin estetik bir biçimde sunulmasını desteklemiş olur.



Görsel 3. *Django Unchained* filmi

Django kardeşlerden ikincisini ise önce kırbaçla uzun süre dövüp etkisiz hale getirdikten sonra beş el ateş ederek öldürür. Django'nun suçluyu kırbaçla dövme anı ağır çekim (slow motion) tekniği kullanılarak verilir. Böylece uygulanan şiddetin bütün detaylarının izleyici tarafından daha rahat bir şekilde algılanması mümkün kılınır. Silah seslerini duyan Dr. Schultz olay yerine gelir. Dr. Schultz, üçüncü suçlunun at üstünde kaçtığını Django'dan öğrenir ve suçlu atıyla pamuk tarlasında dörtnala giderken tüfeğiyle vurur. Bu sahnede de yine ağır çekim tekniği kullanılır. Suçlunun at üstünde düşüşü ve vücudundan kanın fişkırması açık ve algılanabilir şekilde verilir. Suçludan fişkıran kanın bir kısmı tarladaki pamuklara gelir.



Görsel 4. *Django Unchained* filmi

Çiftlikteki üç kardeşin öldürülmesine kızan çiftlik sahibi, Dr. King Schultz ve Django'yu öldürmek için adamlarını toplar ve gece vakti ikilinin kaldığı yere baskın düzenler; fakat tecrübeli Dr.Schultz bunu tahmin edip bir tuzak hazırlar. Dr. Schultz at arabasına dinamit yerleştirir ve çiftlik sahibinin adamlarının arabaya yaklaşmasını bekler. Yaklaştıklarında ise arabayı havaya uçurur. Büyük bir patlama meydana gelir ve birçok

kişi ölür. Hayatta kalanlar da atlarıyla kaçıma başlar. Django, çiftlik sahibini atın üstündeyken vurur. Vurulma anı slow motion tekniğiyle verilir ve çiftlik sahibinin beyaz atının kana bulanmış gövdesi de bilinçli bir şekilde izleyiciye gösterilir.

Dr. Schultz ve Django uzun bir yolculuktan sonra Calvin Candie adındaki acımasız bir köle tacirinin evine gelirler. Amaçları Django'nun eşi Broomhilda'yı kurtarmaktır. Dr. Schultz ve Django Candie'nin malikanesine geldiklerinde salonun orta yerinde iki siyah köle dövüştürülmekte ve beyazlar onları izleyerek eğlenmektedir. İki dövüşçü de kanlar içinde kalmıştır. Candie, kazanan dövüşçüye büyük bir çekiç verir ve diğerini öldürmesini ister. Dövüşçü çekiçle rakibinin kafasını parçalar. Bu sahne dramatize edilmez ve çekiçle vurma anı görselleştirilmez. Kaybeden dövüşçünün ayaklarının hareketsiz kalmasının yakın çekimle gösterilmesi ve ses efektleriyle dövüşçünün öldüğü anlaşılır.

Dr. King Schultz ve köle taciri Calvin Candie ufak bir anlaşmazlık yaşarlar ve bu bir ego savaşına dönüşür. Dr. King Schultz herkesin içinde yine beklenmedik bir anda malikanenin sahibi Calvin Candie'yi tam göğsüne taktığı beyaz çiçekten silahıyla vurur ve çiçekten kan akar. Bunun üzerine çok büyük bir çatışma çıkar. Django tek başına Candie'nin adamlarıyla mücadele etmek zorunda kalır. Yaklaşık altı dakika aralıksız süren bir çatışma sekansında sürekli silahlar patlar, evin her yeri harap olur ve on beşten fazla kişi hayatını kaybeder. Django ise daha fazla direnemez ve teslim olur. Django'nun adeta köleliğe isyan ettiği ve tüm benliğiyle verdiği mücadelede filmde kullanılan müziğin sözleri de Django'nun duygularını tamamlayıcı bir niteliktedir:

Ölene dek çarpışmakta haksız mıyım? / Hepiniz hatırlayacaksınız beni verdiğiniz son nefeste.
/ Soyumu devam ettirmek istedim, milyonlarca tohum saçtım. / Hepiniz beni hatırlayacaksınız. / Efsanem sonsuza dek yaşayacak. / Beni parçaladılar geri dönerim diye korktular çünkü. / Barış istedi zenciler adamlarımdan korktular çünkü. / Onları götürüp yüzlerini çizdiler, sildiler ve yok saydılar.

Django filmin sonunda esir düşmesine rağmen, Dr. King Schultz'u hatırlatan bir kurnazlıkla kurtulmayı başarır ve hem intikam almak hem de eşi Broomhilda'yı kurtarmak için malikâneye geri döner. Tıpkı ona çok şey öğreten Dr. Schultz gibi malikaneye dinamit yerleştirir ve malikaneyi havaya uçurur. Bu patlama sahnesi de filmdeki diğer patlamalar gibi gece gerçekleşir. Böylelikle patlama sonucunda ortaya çıkan alevler ve ışık, gecenin karanlığıyla görsel bir zıtlık oluşturarak daha büyük bir etki uyandırmaktadır.

Filmde en fazla dikkat çeken nokta Django'nun her hareketinin başından itibaren diğer kölelerden farklı olmasıdır. Django gerek hareketleri, gerek giysi seçimi, gerek aksesuarları, gerek bazı durumlarda gösterdiği alışılmışın dışında tepkileriyle seyircide şaşkınlık ve hayranlık, filmin içindeyse aykırılıktan doğan ayıplama ile karşılaşır. Nişancılıktaki yeteneği de bir başka ön plana çıkan özelliğidir. Ahlaki yargıları Dr. Schultz'un oğlunun yanındaki bir suçluyu öldürmesini istemesinde tereddüde yol açarken; aynı ahlaki yargıları Calvin Candie'nin olduğu bir ortamda kaçak zencilere yönelik olarak merhamet göstermeyerek tipik western filmlerindeki kahraman ahlakını ters yüz eder.

Filmde, *Birkaç Dolar İçin* filminde olduğu gibi düello sahneleri olmasa da, beş ana olay üzerinden filmin gidişatı belirlenir. Her bir olay epik bir anlatı ile kahraman, intikam ve adalet üçgenini tamamlar. Filmde gerçekleşen ilk iki olayda (Dr. Schultz'un Django'yu kurtarması ve Dr. Schultz'un gerçekte suçlu olan bir kasaba şerifini öldürmesi) filmin başkarakterleri Django ve Dr. King Schultz hakkında bilgi verilir. Seyirci ana karakterlerle tanışır ve onların filmin ilerleyen sahnelerinde yapacaklarına yönelik

gerekçelerini öğrenir. Zaten bu nedenle filmin ilk yarısı uzun yol hikayesi tarzında ilerler. İkinci yarıda filmin antagonist karakteri olarak nitelendirilebilecek Calvin Candie tanıtılır. Calvin Candie ve Dr. Schultz arasında gerçekleşen çatışma diğer sahnelerdeki çatışmalardan farklı olarak, iki adam arasındaki ego savaşıdır. Filmin sonunda gerçekleşen ve fazlaca kan ve şiddet içeren sahne esasen beyaz adamlar için diğer siyahlardan farklı konumda olan iki kişi Django ve Stephen arasında gerçekleşir. İkisi de birbirinden başından itibaren hoşlanmazlar. Stephen yaltakçı ve zalim kişiliği ile diğer tüm siyahları baskı altında tutmak ve aşağılamanın bir yolu olarak “zenci” kelimesini üstüne basarak kullanarak Django’ya hitap eder. İkisi de birbirlerini beyaz adamlara yakınlığı nedeniyle eleştirir. Bir nevi birbirlerine ayna tutan iki karakter ortalık kan gölüne döndüğünde bile birbirlerine hakaret etmeye devam ederler. Mücadeleden Django galip çıkar ve karısı Broomhilda ve Dr. King Schultz sayesinde elde ettikleri özgürlükleriyle yeni hayatına doğru ilerler.

Karakterlere yakından bakıldığında Dr. King Scultz, sonradan ödül avcısı olmuş Alman bir diş hekimidir. Çok iyi silah kullanmasının yanı sıra stratejik düşünme yeteneğiyle akli ve tecrübeyi simgeler. Django ise daha genç ve fiziksel açıdan güçlü bir karakterdir. Çok hızlı bir silahşördür. Salt gücü ve hızı simgeler. Calvin Candie ise acımasızlığı ve kötülüğü; Stephen ise pragmatikliği ve kurnazlığı simgeler. Çok iyi bir konuşmacı olan Dr. King Schultz, hitabet konusundaki eşitini Calvin Candie ile tanıştığında bulur. Denby (2013) iki tiplmeyi de sözlü olarak aktif sadistler” olarak niteler. Aralarındaki tek fark Calvin Candie’nin duygularına göre hareket etmesi, Dr. Schultz’un ise her zaman mantığın tarafında yer almasıdır. Nitekim mantığın tarafında yer alması ve diplomatik doğası onun vahşi koşullarda hayatta kalmasını sağlarken, Calvin Candie ile olan son konuşmasında egosuna yenilmesi onun sonunu getiren olay olur.

Filmde şiddet içeren sahnelerde genellikle uygulanan şiddetin yaratıcılığı veya dozu sahneye bir estetik katmaktadır. Çatışma sahneleri gücünü büyük oranda zayıfın güçlü karşısında intikam sonucu elde ettiği adaletten alır. Taraflar arasındaki bitmeyen gerilim izleyicinin merakı ve gerilimini en üst seviyede tutar. Özellikle çatışma sona erdikten sonra kazanan kişinin yakın çekimde verilen yüzünde bu hazzı görmek mümkündür. Esasen film boyunca kahramanların yaşadıkları duygusal değişimler yakın plan çekimlerle izleyiciye yansıtılır ve böylece seyirci özdeşleşme sürecini daha derinden hisseder. Tarantino’nun Leone’den bu noktada en büyük farkı yarattığı karmaşadır. Leone kahramanlarını en karizmatik halleriyle seyirciye yansıtmayı tercih ederken, Tarantino diğer filmlerinde olduğu gibi söylem ve kargaşayı, titizlik ve cinayeti aynı anda seyirciye sunar (Denby, 2013). Bir katliam anında bile taraflar birbirleriyle konuşmaya devam ederler ya da Dr. King Schultz aslında aranan bir katil olan şerifi öldürmeden ve öldürdükten sonra absürt sayılabilecek bir titizlik ve sakinlikle hareket eder ve her hareketinin açıklamasını kibar bir şekilde yapma ihtiyacı duyar.

Filmin genelinde şiddet içeren sahnelerin görselleştirmesinde birtakım benzerlikler göze çarpmaktadır. Silahla gerçekleştirilen ölüm sahnelerinde kan genellikle beyaz bir yüzeye sıçrar veya öldürülen kişi kıyafetinin beyaz kısmından vurulur. Bu sayede kan daha belirgin bir şekilde görünür hale gelir. Bir diğer nokta ise neredeyse bütün ölümlerin beklenmedik bir anda olması ve izleyiciyi şaşırtmasıdır. Özellikle Dr. King Schultz ve Django birini öldürmeden önce, öldürürken veya öldürdükten hemen sonra durumla alakasız konuşmalar yaparlar. Bu konuşmalar, onların öldürme eylemini sıradanlaştırır ve sahneye mizahi bir duygu katar.

***Birkaç Dolar İçin ve Zincirsiz* filmlerinde metinlerarasılık ve şiddet**

For a Few Dollars More (*Birkaç Dolar İçin*) ve *Django Unchained* (*Zincirsiz*) filmleri arasındaki metinlerarasılığın benzerlik/koşutluk kurma tekniği üzerinden ilerlediği görülmektedir. Filmlerin açılış sahnelerinde tipik western müziği ve renkli harflerle filmin adı yazılır. *Birkaç Dolar İçin* filminin yapıldığı dönem itibariyle olağan olan bu durum, Tarantino tarafından metinlerarasılığın ortak noktaları referans alma tekniğinde değerlendirilebilir. Yine *Birkaç Dolar İçin*'de kullanılan detay plan ve ani zoom hareketleri, Tarantino'nun spaghetti western türüne saygı duruşunda bulunduğu ve bu türün etkisinde kaldığı unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Filmlerin isimleri de metafor oluşturacak şekilde verilmiştir. *Django Unchained*'de, Django'nun kölelik zincirlerinden kurtulması, *Birkaç Dolar İçin*'de film boyunca yapılan her hareketin, gerçekleşen her olayın yalnızca biraz daha fazla para için olduğu, filmlerin isimleri aracılığıyla da vurgulanır. İki film arasındaki ilişkinin bir başka kesişim noktası da 1966 yapımı *Django* filmidir. Bu film Sergio Corbucci'nin, Leone'nin filmlerinden açıkça etkilendiği bir film olarak dikkat çekmektedir. Corbucci'nin *Django* filmi özellikle bir kasabadaki iki farklı çetenin arasında kalan yalnız kovboyun hikayesini anlatması, filmin bazı noktalarında bire bir örtüşen diyaloglar, sinematografi ve hatta başrol tercihi⁴ açısından Sergio Leone'nin *Dolar Üçlemesi*'nin ilk filmi olan 1964 yapımı *A Fistful of Dollars* (*Bir Avuç Dolar*) filminin büyük oranda benzeridir. Tarantino'nun ve Corbucci'nin filmleri karşılaştırıldığında bazı benzerlikler vardır fakat benzerlikler yalnızca iki filmin ismi, türü ve jenerik müziklerinin aynı olması ile sınırlıdır. Tarantino, Leone'nin filmlerinden esinlenen başka bir yönetmenin filminin adını kendi filminde kullanmıştır. Fakat bu benzeşimin Corbucci'nin Leone'nin filminden esinlenerek çektiği filmde Leone kadar ilgi görmemesi nedeniyle Corbucci'ye itibarını teslim etmek mi, yoksa yine Corbucci'nin elde edemediği başarıyı hem Leone'yi taklit ederek hem de *Django* adını kullanarak elde edip gövde gösterisi yapma amaçlı olup olmadığı tartışmaya açık bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dr. Schultz ve Django gibi Mortimer ve Monco da gittikleri sıradan western kasabalarda sıra dışı tiplerdir. İki filmde de başkahramanlar arasında usta-çırak ilişkisi ve dostluk/güven söz konusudur. Daha yaşlı olan kahraman stratejik ve akılcı hareket ederken, genç olanın daha fazla oranda duygularına kapılarak hareket ettiği görülmektedir. Django da Mortimer de fiziksel olarak oldukça karizmatik ve yakışıklı karakterlerdir. Hem giysileri hem duruşlarıyla etraftakilerin dikkatini çekerler. Tecrübe ve heyecan karşıtlığı ise filmlerde genç ve yaşlı karşıtlığı üzerinden verilir. Bununla birlikte her iki filmde de yaşlı kahramanın duygusal olarak derinden etkilendikleri olaylar vardır. Hatta bu durum *Django Unchained*'de Dr. King Schultz'un ölümüyle sonuçlanır. İki kahraman da yeri geldiğinde diğerinin açığını aramayı ve bu durumu davranışları ya da sözleriyle dile getirmekten geri durmaz. Fakat bunu herhangi bir aşağılama amaçlı yapmazlar. Zaten karşı taraf da diğerinin haklılığını kabullenir. Hatta kendi eksikliğinin diğer tarafından dile getirilmesi ya da kapatılmasını memnuniyetle karşılar.

İki filmde de silah çekme ya da silahı kılıfına koyma gibi hareketler adeta bir ritüel şeklinde gerçekleştirilir. Buna paralel olarak figüranlar dışındaki hemen her oyuncunun ölümü "karizmatik"tir. Mutlaka bir intikam ve hak edişe dayanır. Seyirci bu durumdan keyif alır ve şiddetin meşruluğuna alkış tutar. Çatışma, düello ya da ölüm sahnelerinde kullanılan müzikler de bu karizmatikliği ve estetikliği tamamlar. Müziğin ritminin olayın seyrine göre değişmesi ya da sözlerinin gerçekleşen olaya uygun bir içeriğe sahip olması genel planı güçlendirir. Örneğin *Birkaç Dolar İçin*'de müzikli saat eşliğinde yapılan düellolar ya da *Django Unchained*'de Django'nun Brittle Brothers'ı öldürdüğü sahneler

müzik eşliğinde sunularak, salt görüntü ya da konuşma olsa yavan olabilecek bir sahneyi



çok daha etkili bir hale getirmiştir. İki filmin müziklerinin bestecisinin Ennio Morricone olması da burada belirtilmesi gereken önemli bir detaydır; müzik gibi şiddeti destekleyen bir unsur metinlerarasılık bağlamında besteci noktasında da değerlendirilmelidir.

Müzik gibi şiddeti destekleyici ve adeta bir ritüel şeklinde yansıtılan bir diğer ise eylem tütün içmektir. Öldürdükten sonra yakılan sigaralar şiddetin estetikleştirilmesinin yanında pornografikleştirilmesine de bir örnektir. Filmlerde müzik ve tütün içmek dışında görülen ve dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da şiddetin metafor kullanılarak “subliminal” mesajlarla iletilmesidir. Örneğin *Django Unchained*'de Calvin Candie'yi öldüren Django yakalanır, fakat bir yolunu bulup kurtulur ve Calvin Candie'nin çifliğine karısını almak için geri döner. Bunu sessiz ya da gizli bir biçimde yapmaz. Stephen ve Calvin'in kardeşi de dahil ev sakinlerinin eve gelmesini üzerinde Calvin'in giysileriyle bekler. Tarantino beyaz adamın siyahlara uyguladığı şiddeti, intikam anında Django'ya yani eski bir köleye giydirmiş olmaktadır; böylece Calvin Candie'nin giysileri uygulanan şiddetin metaforu haline gelmektedir.

Birkaç Dolar İçin'de seyirci Mortimer'i ilk olarak elinde yüzünü kapatacak şekilde İncil okurken görür. Seyirci normal olarak onun bir din adamı olduğunu düşünebilecekken filmin ilerleyen sahnelerinde Mortimer'in bir ödül avcısı olduğu anlaşılır. Burada da Leone'nin metafor kullanımı söz konusudur. İncil, insan öldürerek geçimini sağlayan bir ödül avcısının meşruiyetini simgeler. Yönetmen, Mortimer'in uygulayacağı şiddeti İncil metaforu ile temizler, çünkü Mortimer şiddet uyguluyor olsa da, onun uyguladığı şiddet suçlulara yöneliktir. Her iki filmdeki bu metaforik anlatım ve anlatının zıtlıklar, çelişkiler üzerinden verilmesi Grønstad'a (2008: 10) göre yalnızca şiddeti estetik hale getirmekle kalmaz; estetik bir şiddet yaratır.



Görsel 5. *Django Unchained* filmi

Görsel 6. *Django Unchained* filmi

Western filmlerinde sıklıkla görülen ölümün normalleştirilmesi ve sıradan bir şeymiş gibi algılanması her iki filmde de, filmin türüne istinaden kolaylıkla izlenebilmektedir. Herhangi bir durumda en ufak aykırı ses **çıkaran** bir insanın öldürülmesi, bir siyahın ata binmesi kadar bile yadırganmaz. Nitekim bir siyahın ata binmesi toplumsal normlara karşı bir durumdur, öldürmek ise western filmlerinin türsel klişeleri arasındadır ve görece normal sayılmaktadır. Toplumsal normların alt üst edilmesi *Birkaç Dolar İçin*'de de suçlu konumunda olan birinin (İndio) kilisede vaaz verir gibi konuşması görülür. Toplumsal normları alt üst eden bu suçlu, ödül

avcısı iki kişi tarafından sonunda cezasını bulur. Django ise bizzat toplumsal normları alt üst eden kişidir. Seyirci tarafından filmin kötü karakteri olarak algılanan Calvin Candie ise o dönemki şartlara bakıldığında toplumsal normlara aykırı hiçbir şey yapmamaktadır. Zira eziyet ettiği köleler kendi malıdır ve onlara para ödemiştir. Dolayısıyla iki filmdeki toplumsal normlara aykırı hareket etme ya da toplumsal normlara uyma davranışı ters yüz edilmiş; metinlerarasılığın postmodernist yaklaşımıyla paralel bir kurgulamadır.

Seyircinin belki de filmdeki değer yargılarını sorgulayacağı yegane olaylar, iyi tarafta olan kahramanlar arasındaki ilişkidir. Dr. Schultz ve Django'nun gittikleri kasabalar western filmlerindeki alışlagelmiş tarzda kasabalar olmasına rağmen, alışılmış olmayan kendileridir. En başta siyahi insanların ata binmesi toplumsal normlara aykırı bir durumdur. Bunun dışında herhangi bir bara girmeleri, masaya oturmaları, içki ısmarlamaları, içmeleri ve özellikle kamusal alanda beyaz bir adamla içkilerini paylaşmaları yasaktır. Fakat Dr. Schultz Django'nun tüm çekinmelerine karşın Django'nun tüm bu hareketleri yapmasını teşvik eder. *Birkaç Dolar İçin*'de iki ödül avcısı muhtemelen birbirlerinin en büyük rakipleri olmaları gerekirken, onlar dost olmayı tercih ederler. Hatta birbirlerini koruma, kollama ve intikam hikayelerinde etkin rol oynama çabası içinde olurlar. Benzer şekilde *Django Unchained*'de de Dr. King Schultz, oğlunun yanında bir babayı bile vurmaya çekinmeyecek kadar duygusuzken, Django'nun köle olan karısı için kendi hayatını gözünü kırpmadan riske atar. Django'yu korur, kollar; adeta ona yol gösteren ve nasıl davranması gerektiğini öğreten bir baba figürü olur. Dr. Schultz Django'ya kelimenin tam anlamıyla sahip çıkar ve onu hem toplumsal kurallar anlamında hem de ödül avcılığı konusunda eğitir. Django usta bir nişancı ve ahlaki değer yargıları kendi geçmiş tecrübelerine dayanarak şekillenen bir ödül avcısına dönüşür. Nihayetinde ana hedefleri Django'nun karısını bulmak ve kurtarmaktır. Dr. Schultz ile çıktıkları bu yolculuk onların yolunu Calvin Candie (Leonardo DiCaprio) ve Stephen (Samuel L. Jackson) ile kesiştirir. Calvin Candie, Broomhilda'nın çalıştığı çiftliğin sahibi acımasız bir adamken; Stephen ise Django'nun tabiriyle köle tüccarlarından bile daha aşağılık bir pozisyon olan kahyalık görevindeki siyah adamdır. Stephen çiftlikte kölelerden üstün fakat beyazlardan aşağı bir statüde olması itibarıyla yemek odasında Calvin'in yanı başında bulunabilmekte ve ortamı rahatlıkla gözlemleyebilmektedir. Django'nun da kendisiyle eşit statüde olmasından rahatsızlık duyar ve onu rakip olarak görür. Fagan (2016: 3) bu durumun siyah insanların bir mal olarak görüldüğü 19. yüzyılda Dr. Schultz'un günümüz insanların siyahlara bakış açısını temsil ettiğini öne sürmektedir. Dr. Schultz *Django Unchained*'de 21. yüzyılda geçerli, insan olmak ya da etrafındaki insanlara nasıl muamele edilmeli minvalindeki tanımlamalara göre hareket ederek filmin sembolik düzeninin tam tersi bir rolü üstlenmektedir. Böylece Tarantino 21. yüzyıl seyircisinin aradığı cevapları filmin içerisinde bir mahkeme kurarak vermiş olmaktadır.

Birkaç Dolar İçin ve *Django Unchained* filmlerinin ikisinde de kahramanlar arasında bu türlü bir baba-oğul ilişkisi ve öğretmenlik sürecini görmek mümkündür. Diğer yandan Dr. King Schultz'un insani değerleri umursamamayı öğrettiği Django'nun karısına kavuşabilmesi için ödül avcılığında gelen paraları ve kişisel güvenliğini tehlikeye atmasına benzer bir durum *Birkaç Dolar İçin*'de de görülmektedir. Albay Mortimer pek çok zorluk neticesinde birlikte kazandıkları paranın tamamını filmin sonunda Monco'ya bırakmaktadır.

Her iki filmdeki kötü karakter de karizmatik, etkileyici ve psikopat tiplerdir. Kendi çevrelerinde etkiledikleri ve onlara bağlı olan çok sayıda insan bulunmaktadır.

Şiddetin varlığından keyif alırlar. Calvin Candie de İndio da güç delisidirler ve herhangi bir vahşeti yüzlerinde ezici bir zevkle izlerler. Her iki yönetmen de intikam hikayesi üzerinden kurguladıkları filmlerini seyircinin beklentisini tatmin ederek sunmaktadırlar. Western filmlerinde sıklıkla görülen intikam, genel olarak çektiği tüm filmlerde intikam olgusuna eğilen Tarantino tarafından da malzeme olarak kullanılmıştır. Yönetmen ezilenlere, despot efendileri karşısındaki itaatkarlıklarını tersine çevirecek şekilde fırsat vermiştir.

Tarantino'nun filminde de tıpkı *Birkaç Dolar İçin* filminde olduğu gibi bütün çatışma sahnelerini mutlaka bir ya da birden fazla kişi izlemektedir. Sergio Leone; ölüm anlarından önce uzun süren yüz planlar ve değişen açılarla görselleştirirken, Tarantino ise ölümleri hiç beklenmedik anlarda verir ve Leone'ye göre daha az açı, daha kısa planlar tercih eder. Böylece Leone'nin filminde uzun bekleyişlerle bir gerilim meydana gelip ölüm seyirci tarafından arzulanırken, Tarantino'nun filminde ise ölüm aniden gerçekleştiği için izleyici şaşırır ve şok olur. *Birkaç Dolar İçin* filminde ölümlerin yavaş ve gerilimli gerçekleşmesi sahneye bir ciddiyet katarken, *Django Unchained* filminde aniden gerçekleşmesi sahneye mizahi bir yön katar.

İzleyen kişiler arasına *Django Unchained*'de köleler de eklenir. Seyirci sahnenin büyümesine kapılarak sabırsızlıkla silahların patlamasını ve taraflardan birinin yere düşmesini görmek ister. İzleyici özellikle de bir karakterle özdeşleşme kurduysa bu duygu daha da güçlenir. Kendi desteklediği karakterin hayatta kalması için karşısındakini öldürmesi gerektiğine inanır ve şiddet burada artık izleyici tarafından arzulan bir hal alır. Eğer izleyicinin desteklediği karakter kaybeden taraf olursa bu sefer de başka bir haz söz konusudur. İzleyici bu kez de desteklediği karakterin ölümünden büyük bir acı duyacak, onun fedakarlığını ve cesaretini takdir edecektir.

Birkaç Dolar İçin filmi de *Django Unchained* filmi de sonunda ortalığın mezbahaya dönmesi ile son bulur. Fakat Tarantino'nun şiddeti adeta pornografik bir biçimde seyirciye yansıtması Leone'nin filminde görülmez. Leone filminde şiddeti estetik bir şekilde vermiş olsa da Tarantino'nun yaptığı gibi pornografik düzeye çıkarmaz. Örneğin *Morto ve Mortimer* filmin sonunda tüm suçluları öldürseler ve hepsini bir arabaya herhangi bir malmışçasına yığsalar da, öldürme anları *Django* gibi adeta şiddetin modern dağıtıcısı şeklinde olmaz. Bununla birlikte her iki filmde de uygulanan şiddetin gerekçeleri vardır; bu gerekçeler "iyi insanlar ve kahramanların intikam alma ve öldürme" eylemlerini haklılaştırır. Böyle davranmak için tahrik ve istismar edilmişlerdir. Bu da uyguladıkları şiddeti meşrulaştırır. Neticede iki filmin sonunda da seyirci yöntem ne olursa olsun adaletin tecelli etmesinden kaynaklı mutlu sona kavuşturulur.

Sonuç

Leone'nin en sevdiği yönetmenlerden biri olduğunu her fırsatta vurgulayan Tarantino da onun izinden gitmekte; iki yönetmen de filmlerinde intikam hikayeleri ve şiddet öğelerine yer vermektedirler. *Birkaç Dolar İçin* ve *Django Unchained* filmlerinin metinlerarasılığının şiddetin estetikleştirilmesi bağlamında ele alındığı bu çalışmada her iki filmin de metinlerarasılık açısından pek çok referans noktaları bulunduğu ortaya konulmuştur. Yalnızca şiddet üzerinden değil pek çok farklı konunun işlenişi de filmlerde paralellik gösterir. Bir metindeki konunun başka bir metindeki söylem ve göstergeler içinde yeniden konumlandırılması önem taşımaktadır. Elbette benzerlik/koşutluk tekniği ile bir filmde diğerine yapılan aktarım, işaretlerin ya da hareketlerin birbiriyle bağlantısı postmodern anlamda metinlerin anlamlarının da yeniden telaffuzunu gerektirmektedir

(Raj, 2015: 80). Örneğin Tarantino'nun filmde western türüne özgü unsurları mizahi bir üslupla ele alırken, Leone'nin her ne kadar film içinde mizah da barındırsa türün tüm özelliklerini katı bir şekilde uyguladığı görülmektedir. King (2004: 129) mizah ile şiddetin birbirine karıştırılmasının Hollywood'un sinemaya özel bir katkısı olduğunu öne sürmekte; mizah sosuyla servis edilen şiddetin aynı anda hem haz verici hem de rahatsız edici olduğunun altını çizmektedir. Neticesinde her iki yönetmen de filmlerinde profesyonellik, sadakat ve ihaneti baş tacı etmekte, seyirciyi kah güldürüp, kah dehşete düşürmektedirler.

Şiddetin filmlerde kendini en yüksek düzeyde göstermesi kötü karakterlerin masum insanlara yaptıkları tekrarlanan şiddet olayları neticesinde olmaktadır. Dikkat edilmesi gereken nokta her iki filmde de baş kötünün ölüm anının diğer ölümlerin olmadığı kadar estetik bir biçimde sahnelenmesidir. *Birkaç Dolar İçin*'de kasabanın sokaklarının dışında düelloya özel olarak hazırlanmış gibi duran yuvarlak bir alanda müzik eşliğinde vurulan İndio'nun ölümü de, *Django Unchained*'de ceketine tam kalbinin üstüne denk gelen beyaz bir karanfil takılı olan Calvin Candie'nin, karanfilin tam ortasından vurulmasıyla beyaz rengin kırmızıya dönüşmesi kadar estetik bir ölümdür. Her ikisi de yalvarmaz, diğer ölenler gibi aşağılanmaya maruz kalmaz ya da kan revan içinde kalmazlar. Kötü karakterlerin başlangıçta yaptıkları suç ne kadar büyükse hak ettikleri ceza da o kadar büyük olmalıdır. Kötü karakterlerin sıradan bir şekilde öldürülmeleri seyirciyi tatmin etmez. Ya *Birkaç Dolar İçin*'deki gibi kötü karakterin kendi kazdığı kuyuya düşmesiyle ya da *Django Unchained*'deki gibi mantığın sesi olan Dr. King Schultz'un sabrının taşması sonucu öldürülürler. Her iki durum da beklenmeyen olaylardır ve seyirci baş kötünün sıradanlığın dışına taşan sonundan haz duyar. Nitekim seyircinin mutlu olması ve ahlaki açıdan taşların yerine oturması buna bağlıdır. Böylece Webb ve Browne (2004: 94)'ın Hollywood yapımı filmlerdeki şiddeti analiz ederek ortaya koyduğu "gaddarlık kültürü", filmlerdeki şiddet ve seyircinin bundan haz alması arasındaki ilişki aracılığıyla yeniden üretilmiş olmaktadır. Ne de olsa Tarantino'nun anlayışında zaten "şiddet çok sinemasal bir şeydir" (Taylor, 2010: 58) ve şiddet aracılığıyla sinemada dünyanın işleyişiyle ilgili bir şeyler söylemek mümkündür.

Notlar

¹ Öznelerarasılık (Intersubjectivity): Sembol ve işaretlerin değişimi yoluyla bağımsız bireyler arasında rızaya dayalı geçerlilik; bireyin kendi deneyimlerine bağlı olarak karşılıklı anlaşma ve katılıma dayalı ilişki kurması (de Quincey, 2000: 138).

² Srdan Spasojevic'in yönettiği 2010 Sırbistan yapımı film.

³ *Bir Avuç Dolar* (1964) ve *İyi, Kötü, Çirkin* (1966) ise Dolar Üçlemesi'nin diğer iki filmidir.

⁴ Django karakterini canlandıran aktör Franco Nero hem fiziksel olarak hem de oyunculuk tarzı olarak Clint Eastwood'a benzemektedir.

Kaynakça

- Abisel, Nilgün (1999) *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayınevi.
- Akbulut, Hasan (2005) Cennetten Çok Uzakta: Metinlerarası Bir Yolculuk. *Selçuk İletişim*, 4(1): 42-57.
- Aktulum, Kubilay (2011) *Metinlerarasılık / Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru Yayınları.
- Bakhtin, Mihail Mihayloviç (1981) *The Dialogic Imagination*. Teksas Üniversitesi Yayınları: Austin.

- Barthes, Roland (1990) *From Word to Text. Image-Music-Text*, Tr. by Stephen Heath. Londra: Fontana.
- Bazerman, Charles (2004) Intertextualities: Volosinov, Bakhtin, Literary Theory, and Literacy Studies. *Bakhtian Perspectives on Language, Literacy, and Learning*, Ed. Arneha F. Ball and Sarah W. Freedman, pp. 53-65, Cambridge University Press.
- Brunette, Peter (2010) Karakterlerin Doğaçlama Yapmasına İzin Veririm!. *Quentin Tarantino*, Der. Gerald Peary, ss. 36-42. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Chong, Sylvia (2004) From 'Blood Auteurism' to the Violence of Pornography: Sam Peckinpah and Oliver Stone. *New Hollywood Violence*, Ed. Steven Jay Schneider, pp. 249-269, Manchester University Press: Manchester and New York.
- Çakır, Süreyya (2009) Toplumsal Tarih Ekseninde Metinlerarasılık: Yılanların Öcü. *Dil ve Edebiyat Dergisi*, 6(2): 31-52.
- Denby, David (2013) Django Unchained: Put-on, Revenge and The Aesthetics of Trash. *Culture Desk*, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/django-unchained-put-on-revenge-and-the-aesthetics-of-trash>, Erişim tarihi: 26 Eylül 2017.
- Fagan, Abigail (2016) Interpellating Django: The Functions of the Gaze in Tarantino's Django Unchained. *International Journal of Zizek Studies*, 7(3). <http://zizekstudies.org/index.php/IJZS/article/view/723>, Erişim tarihi: 10 Ekim 2017.
- Fuller, Graham (2010) Önce Cevaplar, Sonra Sorular. *Quentin Tarantino*, Der. Gerald Peary, ss. 62-83. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Grønstad, Asbjørn (2008) *Trans-Figurations Violence, Death, and Masculinity in American Cinema*. Holland: Amsterdam University Press.
- Gül, Mehmet Emre (2017) Zeki Demirkubuz Sinemasında Dostoyevski'nin İzleri: Yeraltı Filmi Örneği. *Innovation and Global Issues in Social Sciences Bildiri Kitabı*, Der. N. Bilici, R. Pehlivanlı, K. Ashırkanova, ss. 914-928.
- Kendrick, James (2006) The Many Shades of Red, Review of Steven Jay Schneider (2004). *Film-Philosophy*, 10(3): 104-108.
- King, Geoff (2004) 'Killingly Funny': Mixing Modalities in New Hollywood's Comedy-With-Violence. *New Hollywood Violence*, Ed. Steven Jay Schneider, pp. 126-144, Manchester and New York: Manchester University Press.
- Kristeva, Julia (1980) *Desire in Language: A Semiotic Approach to Language and Art*. New York: Columbia University Press.
- McFarlane, Brian (1996) *Novel to Film: An Introduction to The Theory of Adaptation*. <seas3.elte.hu/coursematerial/BulgozdiImola/NoveltoFilm.doc.>, Erişim Tarihi: 10 Eylül 2017.
- Peary, Gerald (2010) *Quentin Tarantino*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Pomerance, Murray (2004) Hitchcock and the Dramaturgy of Screen Violence. *New Hollywood Violence*, Ed. Steven Jay Schneider, pp. 34-57. Manchester and New York: Manchester University Press.
- De Quincey, Christian (2000) Intersubjectivity: Exploring Consciousness From The Second-Person Perspective. *The Journal of Transpersonal Psychology*, 32(2): 135-155.
- Raj, Elmo (2015) Text/Texts: Interrogating Julia Kristeva's Concept of Intertextuality. *Research Journal of Humanities and Social Sciences*, 3: 77-80.

- Rifat, Mehmet (2013) XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Stam, Robert (2014) *Sinema Teorisine Giriş*, Çev. Selda Salman, Çiğdem Asatekin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tarantino, Quentin (2011) *Django Unchained Script*. <http://www.alwaysontherun.net/script-djangounchained.pdf>, Erişim tarihi: 29 Eylül 2017.
- Tatlı, Osman (t.y.) Postmodernizmde Metinlerarasılık ve Pastiş. <http://www.fakirane.org/postmodernizmde-metinlerarasilik-ve-pastis-osman-tatli>, Erişim tarihi: 30.09.2017.
- Taylor, Ella (2010) Quentin Tarantino'nun Rezervuar Köpekleri ve Abartının Heyecanı. *Quentin Tarantino*, Der. Gerald Peary, ss. 51-62. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Webb, Theresa and Browne, Nickolas (2004) The Big Impossible: Action-Adventure's Appeal to Adolescent Boys. *New Hollywood Violence*, Ed. Steven Jay Schneider, pp. 80-101. Manchester and New York: Manchester University Press.