

Değirmen ve Haç (2011) Filmi Ekseninde Teknoloji ve Sanat İlişkisi

Tuğrul Karanfil¹

Öz

Sanat ve teknoloji ilişkisi başlığı altındaki çalışmanın kapsamı, bilginin modern çağda yayılma kabiliyeti ekseninde tartışılacaktır. Günümüzde bilgiye erişim, teknolojinin sağladığı imkânlar doğrultusunda son derece hızlanmıştır; çalışma boyunca bu erişim kabiliyetinin olumlu ve olumsuz yönleri irdelenirken, bilginin niteliksel çeşitliliği tartışma alanının sınırlarının genişlemesi eğilimini görünür kılmıştır. Lech Majewski'nin *Değirmen ve Haç* (*The Mill and The Cross*-2011) adlı filmi eksen alınarak incelenen modern teknoloji ile sanatsal bilginin dönüşümü, insan ve teknoloji arasındaki ilişkinin de detaylı bir şekilde irdelenmesini gerekli kılmıştır. Lech Majewski, *Değirmen ve Haç* adlı filmde Pieter Bruegel'in sanatsal eserlerinin sinema diliyle aktarımını hedeflemiştir. Filmin niteliği itibarıyla kurgusal bir gerçeklik yaratmaktan ziyade, Bruegel'in fotoğrafik, ama içerisinde hareket barındıran resimlerine, sinematografik anlatıyla ve oyuncular vasıtasıyla fiziki eylemi eklemiştir. Böylece Majewski, yalnızca Bruegel'in tablolarını sinemada görünür kılarak sanatsal bilginin geniş kitlelere ulaşmasına imkân sağlamamış; aynı zamanda resimlere yeni bir oluş katmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bruegel, Majewski, Sinema, Felsefe, Teknoloji

The Relation Between Technology and Art Based on the Mill and the Cross (2011)

ABSTRACT

*Current work, which is based on the relation of art and technology, discusses the ability of transformation of knowledge in modern time. The access to information has been accelerated by the possibilities that the technology offers nowadays. While the positive and negative aspects of this accessibility are examined throughout the article; the qualitative diversity of knowledge appears to tend to expand the boundaries of the debate area. The transformation of modern art and artistic knowledge which is researched as the main subject in *The Mill and The Cross* (2011) by Lech Majewski, is the reason of analysis of the relationship between man and technology in particular. In Lech Majewski's *The Mill and The Cross*; he aims to direct the transfer of Pieter Brueghel's artistic work in cinematic language. It is far from creating a fictitious reality in terms of a movie; Majewski adds the physical action into Bruegel's photographic but moving images with the cinematographic narrative and actors. Thus, Majewski not only allows Bruegel's paintings to be visible in cinema and artistic information to reach broad masses, but also adds a new formation to the paintings.*

Keywords: Bruegel, Majewski, Cinema, Philosophy, Technology

¹ Öğr. Gör. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Drama ve Oyunculuk Bölümü, tugrulkaranfil@aydin.edu.tr

GİRİŞ

Teknoloji vasıtasıyla 1564 yılında yapılmış bir sanat eserinin günümüz sinemasının imkânlarıyla geniş kitlelere ulaşması, teknolojinin sanatsal veriyi iletme becerisini kanıtlar. Öte yandan teknolojik imkânlar iletilmek istenen bilgi yığınına çerçevelediği takdirde, teknolojik beceri hizmet ettiği ideoloji çerçevesinde kısıtlı bir kolaylık sağlar (Bolt, 2015: 12). Çerçevelemek, var etmek yerine tasvir etmektir; zira sınırlıdır, keşfe açık değildir. Tasvirde, var olan nesnenin taklidinin inşasına yönelik bir eylem mevcuttur. Çerçevenilmiş teknolojik sunumda, yeni bir hakikat yaratmaktan ziyade, var olan hakikatin benzerini sunmak hedeflenir. Bu bağlamda sanat ve hakikat arasındaki ilişkinin niteliğini irdelemekte fayda var; zira sanat, bir hakikat yaratımı olarak kabul edildiğinde, Majewski'nin, Bruegel'in resimlerini sinemaya aktarımı sanatsal bir aktivite mi, yoksa 1500'lü yıllarda var edilen sanatsal bir deneyimin taklidinin günümüzde teknoloji vasıtasıyla sunumu mu sorusu öne çıkar.

Heidegger için varlığın anlamı, temel argümandır. Sanatın varlığının sebebini netleştirmek, aynı zamanda Majewski'nin *Değirmen ve Haç* adlı filminin bir sanatsal tasarım olup olmadığı hususundaki tartışmaya ışık tutacaktır;

"Heidegger'in düşüncesi, başından sonuna, varlığın anlamı hakkındaki bu tek bir temel soru etrafında döner. Heidegger sanatı araştırdığında, bu insan deneyiminin özel ve diğer deneyimlerden yalıtılmış bir alanı olarak sanatın özelliklerini belirlemek amacıyla değil, sanatı varlığın amacını deşifre edebilecek muhtemel bir ipucu olarak gördüğü için yapar" (Bolt, 2015: 14).

Sanatsal tasarım, varlığın amacını ortaya çıkartacak ipucunu Heidegger'in tabiri olan "açığa çıkartma" yöntemi ile sunar (Bolt, 2015: 19). Bu açığa çıkartma, var etme deneyimini içinde barındırır. Çerçevenilmiş bir açığa çıkartma eyleminde ise var edilmiş gerçekliğin tasavvuru mevcuttur.

Teknoloji ve ideoloji arasındaki ilişki, hayatı rafine etme bağlamında paralellik gösterir. Zira her ikisi de sorunu yorumlar ve sorun ile baş edebilmek adına yöntem geliştirir. Her ikisinin de sunduğu çözüm, soruna belli bir açıdan bakmayı gerekli kılar. Teknoloji ekseninde -görsel ve işitsel medya unsurları kullanıcı için- bir imajlar dünyası yaratır. Seçilen imajlar, ticari bir kaygı güdüyorsa alıcının algı dünyası bu hedef doğrultusunda çerçevenilmiş olacaktır. Teknolojinin gelişimi ile akıllı telefonların günlük yaşama bu denli dahil olması, sosyal medyanın insan ilişkileri üzerindeki etkisi ve internet kullanımının artışı, bilişim teknolojilerinin yatırım sahasına dönüşmesine neden olmuştur. Günümüz insanının teknolojik aygıtlara olan ilgisini açıklamada Heidegger'in varlığın sebebine dair sorusu yardımcı olacaktır; insanın, teknokratik insana dönüşmesine sebep olan varlık sebebi nedir? Yaşamaya zorunlu kılınan insanın, zorunlu kılınan nesne (hayat) ile olan bağını arttırması temel bir eğilim olarak kabul görebilir. Heidegger (Bolt, 2015: 24); "...dünya içinde var olmanın varlıksal kalıbı derttir" der; teknokratik insanın varoluş derdi ise hayat ile arasındaki bağı kuvvetlendirmektir. Teknoloji, insan ile hayat arasındaki iletişimi ziyadesiyle arttırmıştır. Elbette bu artış, sunulmak için uygun görülen imajlarla sınırlıdır. Descartes'i referans alan Kartezyen özne, "Düşünüyorum, öyleyse varım" derken, teknokratik insan, "Teknolojiyi kullanıyorum, öyleyse varım" yargısına varmıştır (Bolt, 2015: 28). Zira günümüzde var olmak için düşünmek yetmemektedir. Hayatla bağını (iletişimini) arttırmak için teknolojik cihazları araç olarak kullanan teknokratik insanın diğer insanlarla ortak imajlara maruz kalması, var olmak için "aynılaştan" insanın aslında yok olduğunun bir işareti midir? Heidegger'e göre dünyaya fırlatılmış her Dasein,² küreselleşmenin aynılaştırışı etkisine rağmen farklı dünyalara sahiptir; bir Dasein için diğerinin hayatına -onun izin verdiği ölçüde- dahil olmak, hayat ile kurulan bağlardan biridir. Bu nedenle sosyal medyanın başka dünyaları keşfetmek adına sağladığı imkân, bu ihtiyacı önce yaratmış ve sonra gidermiştir.

Ticari kaygılarla tüketiciye seçili imajları sunan teknoloji üreticisi ile ticari kaygı gütmeksizin tercih hakkı kullanan Dasein'in şahsi kaygısının ortak sonucu, çerçevelenmiş bir *varoluşa* hizmet etmeleridir. Teknolojik nesne üreticisi, ürünün satışı için gerekli reklamı seçili imajlar yoluyla yapar; öte yandan Dasein'in sosyal medya hesaplarında haz duymak ve kalabalık olmak adına kendisine benzer kişileri barındırması, kendi adına hayatını kolaylaştırmak için seçtiği bir yöntemdir. Gerek ticari bir kaygı barındırsın gerekse bireysel haz adına olsun, her iki yönelimde de hayatı rafine etme eğilimi baş gösterir. Bu eğilim, farklı disiplinlerde tasvirlik adı altında özgün sanatsal tasarımın ihtiyaç duyduğu varoluş nüvesinin yok oluşunun sebebidir.

"Dünya içinde var olmak Dasein'a neler kazandırır, neler kaybettirir? Heidegger'e göre insan varoluşunun dramasına yön veren, dünya içinde var olmanın fırlattığı olanaklardır. Yaşamın ortasına fırlatılmışızdır. Ve onun gelgitleri, çalkantıları ve akıntılarıyla sürükleniriz. Daha doğduğumuz andan, yani dışarı atılıp, biz çılgınlıklar ve tekmeler atarken, bir doktorun ya da ebenin bizi aldığı ve bizim kontrol edemediğimiz bir ortamda, bize sorulmamış bir zamanda, bizi seçmediğimiz bir anneye teslim ettiği andan itibaren, kendi irademiz dışında, geleceğe doğru fırlatılırız. Heidegger buna Dasein'in 'fırlatılmışlığı' (Geworfenheit) der" (Bolt, 2015: 29).

Teknokratik insanın da imajlar dünyasına maruz kalışı, buna benzer bir fırlatılmışlıktır. Teknolojik ürünlerin özellikle ihtiyaç yaratması ve bu ihtiyacı gidermesi, günümüzde kazançlı bir ticari yöntem dönüşmüştür. Bu kazanç, insanı teknolojik metayı tüketmeye mecbur kılmıştır. Kapitalist toplumlardaki satış odaklı tüm dış etkiler, bireyi yalnızca ürünü satınalmaya değil, aynı zamanda başkalarının takdirini de satınalmaya yöneltmiştir. Zira iPhone'un bir üst modelini alma eğilimi; büyük oranda başkalarının takdirini de satınalma eğilimini içinde barındırır. O halde teknokratik insanın takdir kazanma eğilimi, teknoloji

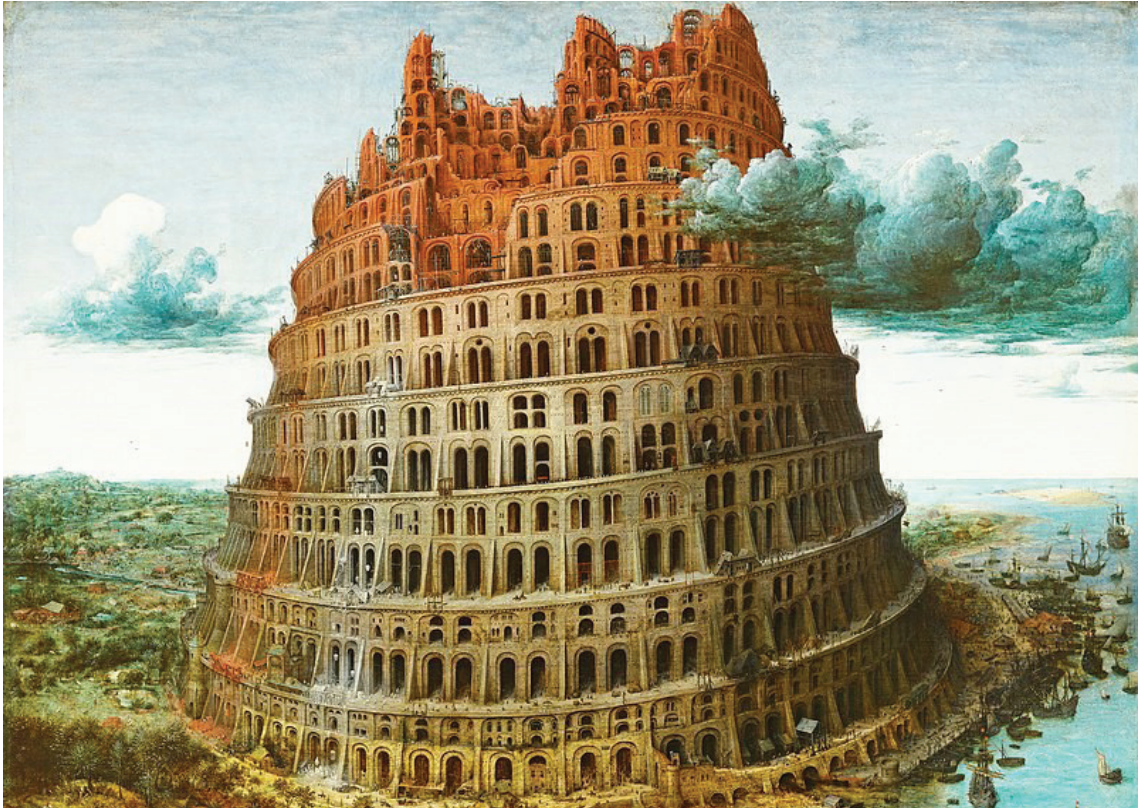
üreticisi tarafından ihtiyaç olarak yaratılmış ve bu ihtiyacın tüketici tarafından giderilmesi beklenmiştir.

Teknolojinin yarattığı ve giderilmesini önerdiği diğer bir konu sürattir. Üst model bir akıllı telefon, var olmak için iletişime geçme ihtiyacı içinde olduğunuz dünyaya daha hızlı bağlanma fırsatı verirken, bin beygir gücünde bir araç, gideceğiniz yere başkalarına kıyasla daha hızlı ulaşma imkânını size sunar. Böylece şahsi haz tatmini için başkalarının takdirine daha süratli bir şekilde nail olmuş oluruz. Günlük yaşantı içerisinde günlük sıradan eylemlerimizi internet hızı seviyesinde yürütememek, Dasein için bir kayıp olmasa da, bu rasyonel bakış çoğu zaman modern toplumda gereksiz bir detay olarak kabul görülür.

Virginia Üniversitesi'nde yapılan bir araştırmada, teste katılan biri, 15 dakika hareketsiz kalmaktansa elektrik cezasına maruz kalmayı kabul etmiştir (Kuzuluoğlu, 2017). Sosyal medya gibi diğer tüm teknolojik mecra ve ürünler, teknokratik insanın boşta kalmama eğilimini meşrulaştırmıştır.

Yukarıda sayılan sürat ve takdir öğelerinin yanı sıra teknolojinin öne sürdüğü pek çok dış etki fırlatılmış insanın narsist benliğini daha da öne çıkarır. Bu dış etkilerden biri, sosyal medyada Dasein'in² bir başka kişiyi takip etmeyi ona lütuf, takibi bırakmayı ise ceza olarak görmesinde öne çıkar. Sosyal medya bu bağlamda bir paradoks meydana getirir. Sosyal medyada Dasein, kendisine benzer kişilerle iletişim kurma eğilimindedir. Öte yandan kentli olmak, farklı olanlarla beraber yaşama durumudur. Beş dakikada bir *Whatsapp'a*, *Instagram'a*, *Twitter* ya da *Facebook'a* gelen mesajlarını kontrol etmeyen bir teknokratik insan, *hayatı kaçırma tehlikesi* ile baş başa kaldığı kanaatindedir. Hayata bağlanmayı, kendisi ile benzer insanların

² Dasein, "orada olmayı" ifade eder. Dasein, öz'ün tam karşıtı olarak, "varoluş" için kullanılan bir terimdir. Dasein, öz'ünü dünyada yaşarken imar ve inşa eder. Hem "dünya içindeki varlık" hem de "ötekilerle birlikte varlık"tır.



Resim 1. Babil Kulesi/Pieter Brugel (I) [https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Brugel_\(I\)#/media/File:Pieter_Brugel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_\(Rotterdam\)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Brugel_(I)#/media/File:Pieter_Brugel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_(Rotterdam)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg)

bulduğu sosyal medya hesabına giriş yapmak ile paralel gören teknokratik insanın, farklı insanlarla beraber yaşamak zorunda olduğu realist dünyaya karşı azalan tahammülü, bahsi geçen paradoksun temel sebebidir.

Gelişen teknoloji, dijital sanatların popülerliğini arttırırken, dijital medya unsurlarının üretimini de yaygınlaştırmıştır. Bu noktada sorulması gereken soru, gündelik deneyim ile sanat eseri arasındaki farkın ne olduğudur. Bir *Instagram* fotoğrafçısı ile bir Rönesans ressamı arasındaki fark nedir? Heidegger, Dasein ile her günkü Dasein arasında bir ayrıma gider; ona göre varlığı ilgilendiren temel sorun insanın her günkü etkinliği değil, insanın ve şeylerin varlıklarının varlığına dair sakladıkları ve ortaya çıkardıklarıdır (Bolt, 2015: 35). Sanat eseri, *hakikati* açığa çıkarabilme becerisine sahip olduğundan (Bolt, 2015: 47), *Calvary Alayı* adlı

tablodaki en önemli figür olan İsa'yı resmin merkezine alıp, onu gören gözler için saklamayı tercih eden Bruegel'in tavrı, Heidegger'in iddiasına referans olarak gösterilebilir. Zira Bruegel için hakikati açığa çıkarmanın yolu, onu saklı tutmaktır.

Sanat eserinin oluşumu Adorno'ya göre yaratıcı praksise ihtiyaç duyar, lakin bu noktada Adorno sanat eserinin "kasıtlı bir işe yaramazlık" olduğu konusunda Kant ile hemfikirdir. Zira otonom sanat³, kültür endüstrisi tarafından kullanılsa da, bir protestodur, kapitalist toplumda *meta* bir işe yararken, özerk sanat ürünü kasıtlı olarak işe yaramaz (Boucher, 2016: 100-101). O halde bu kasıt, Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosu ile bir Instagram kullanıcısının günlük etkinliğini

³Otonom/özerk sanat eseri, sanatçının tüketiciye ihtiyaç duymadan ürettiği tasarıdır. Tüketilmesi için üretilen sanat eseri, tüketicinin algı sınırlılığı oranında estetik olma gayesini taşıyacaktır.

fotoğrafladığı hareketsiz imajla arasındaki farkın da temel sebebidir.

Teknoloji çağını, bir tasvir veya tasavvur çağı olarak nitelendirmek doğru olacaktır. Heidegger'e göre modern insan "mevcut olanı" bir nesne olarak karşısına yerleştirir. Modern insan tüm nesnelerin merkezinde olduğunu ve bu nesnelerin kendisini tasvir ettiğini tasavvur eder. Bu nedenle tasvir çağı şiddet üretir (Bolt, 2015: 66). Modern insanın bu zaafından faydalanan dijital meta üreticisi firmalar, sosyal medya hesaplarıyla yoğun bir şekilde kullanıcılarını tasvir edebilmek için inovasyon modelleri geliştirme gayretindedirler. Teknokratik insan ise tasvir rejimine uygun bir şekilde fotoğrafına ya da videosuna (hareketli imaj) daha fazla beğeni alabilme savaşına girer. Aynı şekilde sinema salonunda film başlamadan önce zorunlu olarak izletilen on beş dakikalık gıda, kıyafet ya da genel anlamıyla meta tanıtımı, bu zorunluluk nedeniyle tasvir çağı şiddetinin bir diğer göstergesidir.

Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosunun perspektif olarak merkezine yerleştiği kutsal bir figür olarak İsa'nın yerini, modern toplumda sıradan insan almıştır. Majewski'nin *Değirmen ve Haç* adlı filminde de görüleceği üzere, İspanyol lejyonelerinin baskılarına karşı İsa'yı temsil eden dramatik persona, Flandra halkına kendi kaderlerini ellerine alabilecek güce haiz olduklarını söyler. Temel paradoks, ekonominin, siyasetin ya da çağdaş sanatın merkeze aldığı modern insanın sabit bir rezerv olarak kendi kaderini tayin etme hakkını elinde bulunduramamasıdır. "İnsan Kaynakları" ve "İnsan Kaynakları Yönetimi" ifadeleri, bu algının bir sonucudur (Bolt, 2015: 81-82). Bu bağlamda Facebook ve İspanyol lejyoneleri arasında ortak bir payda mevcuttur.

Modern insanla teknolojik nesne arasındaki ilişkinin niteliği, *sahip olma arzusu* üzerine kuruludur. Var olan her şeyin bir rezerv olduğu böyle bir durumda insan, nesneyi "oluruna" bırakamaz. Oysaki yaratıcılık, üretmenin ötesinde, *şeyin* oluşumuna imkân tanımadır (Bolt, 2015: 112).



Resim 2. Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-peasants-and-chechmate.jpg>

Eski Yunanlılar, teknoloji kelimesinin kökü olarak "techne" sözcüğü ile sanat etkinliğini tanımlar ve sanatçıya "technites" derlerdi. Techne sözcüğü, üretme manasında kullanılmaz ve sanatın özünü oluşturan sanatçının becerisi değildir; techne sözcüğü *açığa çıkmaya olanak sağlama bilinci* olarak ifade edilebilir (Bolt, 2015: 108-109). O halde bir hakikati açığa çıkarmak adına İsa'yı tablonun merkezine koyduğu halde, onu daha zor fark edilmesini sağlayacak aksiyonel bir dizgenin içine yerleştirmeyi tercih eden Bruegel ile hareketli imajlar ile tabloyu tasvir eden Majewski arasındaki sanatsal faaliyetin niteliği nasıl açıklanabilir? Majewski, teknolojinin çocuğu olarak ifade edilebilecek sinema ile Bruegel'in tabloda dondurduğu anın öncesini ve sonrasını seyirciye aktarır. Sinemanın

anlatım dili -her ne kadar epizotik bir anlatım tercih edilse de- dramatik personalar ile seyirci arasında bir özdeşlik ve *katharsis* kurulumunun tesis edilmesine olanak sağlar.

Diyalogların az olduğu filmde, fotoğrafik öğeler hareketli imajlara dönüşür ve Bruegel'in sunduğu öyküyü geliştirmek ve yorumlamak yerine, onun açıklayıcısı olma rolünü üstlenir. Bu nedenle Majewski, *Değirmen ve Haç* filmiyle, Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosunda ortaya çıkardığı hakikatin destekçisi olmuştur.



Resim 3: Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Virgin.jpg>

Öte yandan, teknobilimin insan ve makine melezleşmesine olanak sağlaması, Descartes'in özerk öznesinin altının oyulmasına neden olmuştur (Bolt, 2015: 113). Zira, "cyborg'leşen" modern insan, teknolojinin protezleşmesinin bir sonucudur (Lazzarato, 2016: 231).

Heidegger, nedenselliği Aristo'nun 4 neden öğretisiyle şöyle açıklar:

1. Maddi neden (causa materialis),
2. Formel/biçimsel neden (causa formalis),
3. Ereksel/amaçsal neden (causa finalis),
4. Etkin neden (causa efficiens) (Bolt, 2016: 115-116).

Aristo'nun nedensellik öğretisinin filmdeki karşılığına bakıldığında maddi neden olarak ışık ve çizgi akışı; formel neden olarak süre-imaj akışı; ereksel neden olarak Bruegel'in tasarladığı fotoğrafik anı virtüel detaylarla zenginleştirerek ressamın saklayarak açığa çıkardığı hakikati daha da görünür kılama niyeti; etkin nedenin de soyut bir tasarımı görüntülerle somutlaştıran ve anlam üreten sanatçı olduğu söylenebilir. Majewski'nin resimdeki gerçekliği açığa çıkarmak adına dondurulmuş anın öncesini ve sonrasını kurgulayarak imaj yaratımına dair seyircinin elindeki Tanrısal yetiyi alması, filmin resme göre daha az nitelikli olduğu anlamına gelmemelidir.

Teknolojinin sürekli gelişimi, makine ve insan arasındaki ilişkinin de sürekli olarak yeniden değerlendirilmesini gerekli kılar. Teknolojik bir araç olarak sinema, Lazzarato'nun dediği gibi (2016: 210), "...bize imajlardan kurulu ikinci bir doğa bahşetmiştir." Yeni bir ihtiyaç alanı ve ekoloji yaratmıştır. Makine insanın (Cyborg), bu ekolojik şartlara uyum sağlaması zamanla daha da kolay bir hal alır; zira Eski Yunan dönemindeki dünya içinde var olma düşüncesi, modern zamanda her şeyi bilme ve kontrol etme arzusuna dönüşmüştür (Bolt, 2015: 143). Sinemanın bilgi transferi bağlamında işlevsel olması, narsistik modern insanın halihazırda bilgiye tasasız erişimine imkân tanır. Böylece Majewski'nin imaj manipülasyonu, yaratıcı Tanrısal yetisi elinden alınmış seyirci tarafından kabul edilebilir bir hal alır.

Heidegger, Dasein'in dünyayı tarafsız gözlemlemeyeceğini öne sürer. Bunun temel sebebi imaj manipülasyonu ve enformatik yığılımdır. Referans noktası, artistik yönelimin hayat maddesi ile bağlantısının güçlü tutulması olmalıdır. Aksi halde sanat eseri zararsız ve etkisiz haliyle kasıtlı işe yaramazlığından soyutlanıp yararsız bir hal alacak ve Schopenhauer'in dediği gibi "yaşamın uyuşturucusu" olma rolünü üstlenecektir (Bolt, 2015: 132). Bu çerçevede temel sorun, zararsız virtüel bilginin küreselleşmesi ve makine-insana tek katkı ve yan etki olarak zihinsel tembelliği sunmasıdır.

Hayatın internet hızıyla aktığı enformasyon çağında, bilimin hegemonyası inşa olur. Heidegger, araştırma olarak bilimi kavramsallaştırırken üç özellik öne sürer; prosedür, yöntem ve kendi kendine devam eden sürekli bir etkinlik. Bu üç özellik bilimin hegemonyasını mümkün kılar (Bolt, 2015: 139). Bilim, nitelikli bilginin sınırlarını netleştirip daha da genişletmek için çaba sarf ederken, Rönesans döneminde Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosuna bakan biri ile teknokratik çağın insanının bakışı arasındaki fark -genişleyen enformatik sınırla doğru orantılı olarak- açılmaktadır. Zira *temsil ve gerçeklik* arasındaki ilişki değişmiş, enformasyon çağında bir imaj çok sayıda çağrışıma sebep olmuş ve *şeyleri* birbirinden ayıran kategoriler çökmüştür. Bilim, nitelikli bilgiye erişim yöntemini sunarken, bilginin teknokratik çağın ekonomiyapısına uygun şartlarda sunulacağını da belirtmek gerekir. Sanatsal ya da bilimsel bilginin tüketiciye erişimindeki bu dinamik, Baudrillard'a göre trans-estetik momentte her şeyin estetikleşmesine ve tüketilmek üzere imal edilmesine neden olur. Baudrillard, her şeyin ve her biçimin estetikleşmesini "kültürün Xerox derecesi" ifadesiyle tanımlar ve bu çerçevede politika gösteriye; seks, reklam ve pornografiye ve genel itibarıyla kültür olarak adlandırılan, ama nitelikli sanatsal bilgiden yoksun, semiyotikleştirici bir sürece dönüşür. Medyatik süreç, sanat eserinin kolay kopyalanabilir bir hal almasına neden olmaktadır. Majewski'nin filmi, Bruegel'in ortaya çıkarmaya çalıştığı hakikati desteklese de, teknokratik çağın

simülasyon teknolojisi yüksek sanatla, düşük kitlesel kültür arasındaki postmodern çöküşün yaşandığı geç kapitalizm çağında, seyircinin galeri yerine sinemaya gitmesine neden olur mu? (Toffoletti, 2014: 24-25). Majewski'nin sinematografik tasviri, Bruegel'in tablosunun sanatsal niteliğini azaltır mı? Majewski'nin tasarladığı virtüel gerçekliğin üzerinde Bruegel'in fırça darbeleri görülemese de, Baudrillard'ın tabiriyle "gerçekliğin yerini almış işaretlerin hipergerçeklik noktasında" bulunan teknokratik insan için Rönesans resminin merak konusu olacağı ihtimaller dahilindedir (Akt. Toffoletti, 2014: 32). Majewski bu ihtimali Andy Warhol minvalinde, Kant'ın sanatı tanımlarken kullandığı kasıtlı işe yaramazlık tabirini referans alarak ve simülatif geç kapitalizm çağında filme 1.1 milyon EUR harcayarak gerçekleştirmeyi dener. Baudrillard'ın, sanatı anlam üretmeyen bir imaj konumuna indirgediği için Warhol'u alkışlaması ve Duchamp'ın pisuvarı işlevsel bir nesne olmaktan çıkarıp, estetik bir nesne haline getirmesi aynı düzlemde birbiriyle tutarlı tavidir (Toffoletti, 2014: 46-47). Warhol, ilk dönem filmlerinde "zaman" kavramını sorgular; bu türdeki ilk filmi *Uyku*'da (*Sleep*, 1963), altı saat boyunca uyuyan bir adamın uyuyuşu yansıtılır (Coşkun, 2017: 267). Süre-imajlardan örülü videoyu, resim ve fotoğraftan ayıran temel kavram olan *zamanı* farklı değerlendiren ve video-zaman ilişkisini sorgulayan Warhol ile Bruegel'e yeniden bakmamızı salık veren Majewski, paralel bir anlayışı benimsemiştir.

Her ne kadar yaratım süreci olarak resim ve fotoğraf birbirlerinden ayrı olsalar da, ereksel olarak temelde aynı amaca hizmet ederler; zamanı durdurmak. "Esrik, narsist, saplantılı, nevi şahsına münhasır, anlık ve geri dönülemez" fotoğraflık imajı (nesneyi) seçen kişinin fotoğrafçı olduğuna dair genel kanıya karşın; Baudrillard, fotoğraflanan nesnenin kendisini fotoğrafçıya (özneye) görünür kıldığını öne sürer (Coşkun, 2017: 63). Özerk yapısı itibarıyla resim ve fotoğraf aynı kategoride incelenebilir. Nörolojik düzlemdeki bir çağrışım yoluyla ressamın virtüel imajı tuvaline aktarması ile kendisini görünür kılan nesnenin özne tarafından kadrajlanması,



Resim 4. Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Mill-1.jpg>

fırça ve deklanşör arasındaki farkın yaratım sürecinde ortadan kalkmasını sağlar. Sinema ise -her ne kadar Woody Allen, "Sabah platoya geldiğimde, ne çekeceğimi bilmem, hatta bu konuda düşünmemişimdir bile..." (Akt. Aydın, 2015: 117) dese de- bir senaryo, bir çekim planı ve arka arkaya aktığı takdirde semantik bir ifade kazanacak olan bir düzleme genel anlamda ihtiyaç duyduğundan dolayı, yönetmenin manipülsayonu çok daha ön plana çıkar.

Nesneler satılmak için imal edilirken, reklamlar ise hediye olarak sunulur. Reklama inanmamızın sebebi bizi ikna etmesi değil, reklamın bize inandığını bilmemizdir. L'Oreal, "Çünkü siz buna değersiniz" derken son derece ısrarcıdır (Akt. Toffoletti, 2014: 83). Öte yandan imaj, nesneye ulaşmamızı mümkün kılmaz ve imajı tüketmek -arzu tatminini sağlayamayacağından- seyirci için hayal kırıklığını da içinde barındırır. İmaj, nesneye giden yolda en süratli araç olmasa da başka bir imaja giden en kestirme yoldur. Louis

Vuitton'un üst üste gelen LV sembolü ya da Coco Chanel'in iç içe geçmiş iki C tasarımı, artık tanıttığı üründen de bağımsız, anlam taşıyıcı ve özerk imajlar haline gelmişlerdir (Toffoletti, 2014: 97). Böylece sinema, televizyon, bilgisayar ekranı ve imaj üreten diğer tüm aygıtlar, gerçek dünyanın dışında bir gerçeği yansıtmanın ötesinde, yeni bir gerçeklik yaratır ve gerçeğin bizatihi kendisi olurlar. "Gerçeğin katli", yeni bir gerçeğin taşıyıcısı olur (Toffoletti, 2014: 102-103).

Che Guavera'nın ünlü fotoğrafının tişörtlerin üzerine basılması ya da çarmıha gerili İsa figürünün teolojik nesnelere üzerine konması, yüklü oldukları anlam itibarıyla taşıyıcı olduklarının göstergesidir.

Diğer taraftan Majewski, *Değirmen ve Haç* filmi ile tarihi bir olayın ücretsiz reklamı olma rolünü üstlenirken, bir yandan da -Prada ve Armani minvalinde markaların değer taşıyıcı sembolleri gibi- zihinde sabit çağrışıma neden olacak imajları kullanmıştır. Bir köylünün inek otlatması, çarmığa gerili İsa, çocukların yaramazlık yapması, dans eden köylüler, idam edilen bir mahkûmun yanı başındaki yakınının ağlaması, yeni resmi üzerine çalışan bir ressamın dalgın tavrı, annesinin memesinden süt emen bebek ya da kurukafa, kara bulut, çorak toprak, yırtıcı kuşlar tarafından parçalanmış ceset gibi imgelerin "ölüm"ü çağrıştırması, filmdeki sabit çağrışım yaratan süre-imajlar olarak kabul edilebilir.

Kapitalizm, Che imajını değiş tokuş değeri olan bir metaya dönüştürür ve kendi sistemine muhalif olan bir simgeye, kendi sınırları içerisinde yer vererek onu normalleştirir. Majewski ise tam tersini yapar; kutsiyet atfedilen kişiler idama götürülürken, *oyunan çocukların* kadraja girmesine izin verir. Tanrı'nın öfkesini temsil eden gök gürlemelerinin duyulduğu sahnede tarlada sevişen köylüleri gösterir. Aynı sahnede -kutsiyet atfedilen değirmenin üzerine kurulu olduğunu tahmin ettiğimiz kayalıkların yamacına- idrarını yapan çocukları yansıtır. Köylülerin dans ettiği sahnenin ardına bir işkence sahnesini bağlar ya da İsa'nın

ölümünün gösterildiği günün ertesinde güneşli bir günü tasvir eder ve dans eden köylülerin görüntüsüyle sekansı tamamlar.

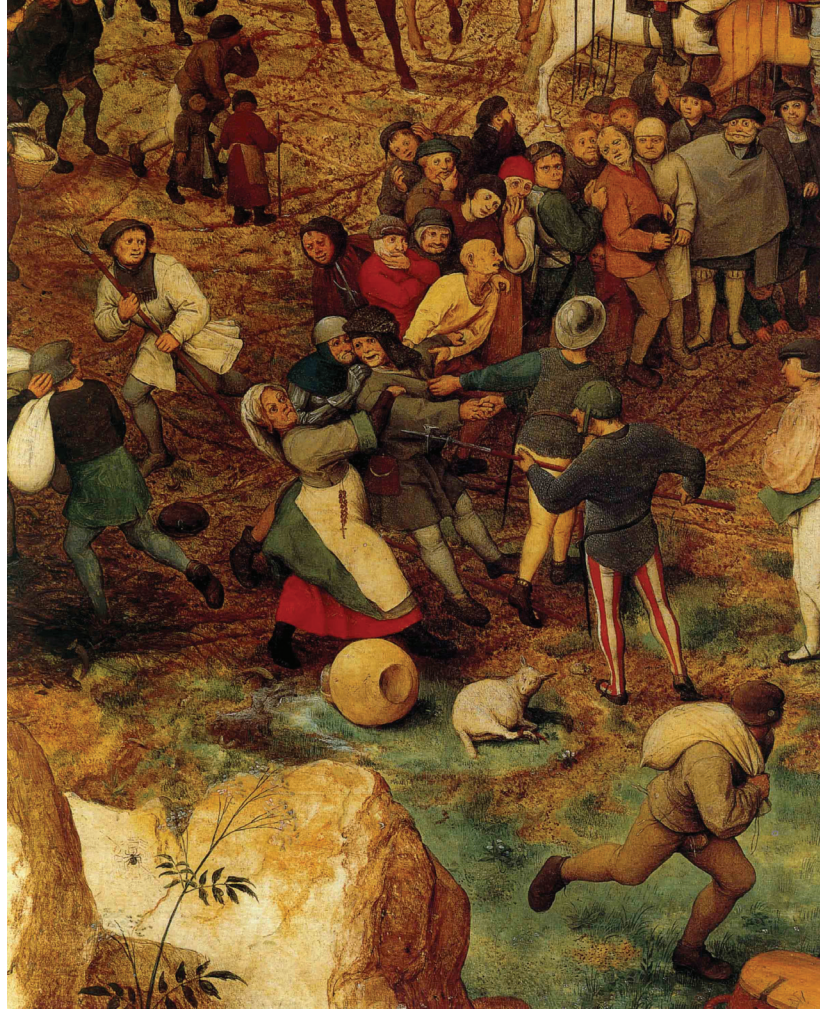
Majewski, formel anlamda sabit çağrışım yapan, alışıldık virtüel nesnelere olağandışı bir yaklaşım sergilese de, aslında zıttı ile var olan yaşamın bizatihi kendisini aktararak yaşamsal maddeyle ve dolayısıyla yaşamsal hakikatle bağ kurmaktadır.

İsa'nın ölümünden sonra Tanrı'nın öfke çığlıklarının temsili olarak göğün gürlediği sahnede epizod olarak gösterilen köylülerin sevişmesi ve özellikle çocukların çiş sahnesi, Derrida ile bağlantı kurulmasına olanak tanır. Zira her iki eylem sonunda vücuttan açığa çıkan döl ve idrar; Derrida'nın görsel arkeolojisinde bedensel dışıklar olarak toplumu temellendiren değer alanlarının göstergesidir. Bedensel sıvı, içle dış arasındaki ilişkinin kırılım noktası ve Batı metafiziğine direnişin ifşasıdır. Zira bilimin bilgi üretimi için kullandığı fiziksel ve beden faniliğine tanıklık eden maddi izlerdir (Ricgards, 2014: 112-113).

Aristoteles ve Platon'dan beri Batı toplumlarındaki düşünme modeli, nedensel ve hiyerarşiktir. Ağaç imajı ele alındığında, tohumun *neden* ve ağacın *sonuç* olduğu çıkarımının ötesinde, bir soyağacı ele alındığında kuşaklar arasındaki ilişkilere de gönderme yapılır. Batı toplumunda ağaç imgesi tek bir hakikat ve ağacın etrafındaki boşluk ya da ağaç olmayanlar bu hakikatten türetilen *ötekilerdir*. Hâlâ geçerliliğini koruyan bu ikili düşünme modeline Nietzsche 19'uncu yüzyılda farklı bir bakış açısı getirmiş ve Deleuze de bu yaklaşımdan etkilenecek Guttari ile beraber "köksap"⁴ fikrini geliştirmiştir.

Köksap fikri, Batılı hâkim fikre karşıt bir model sunmaktan öte, nasıl düşündüğümüzü yeniden sorgulamak hedefindedir. Böylece ağaç fikrini

⁴ Köksapın kelime anlamı, yeraltında yapay olarak büyüyen, dallanarak köklenen ve yeni filizler veren bitki sapıdır. Birçok ot ve günlük diyetimizden bildiğimiz birçok bitki, örneğin kuşkonmaz, zencefil ve patates köksapsıdır (Sutton, Jones, 2016: 21).



Resim 5. Calvary Alayı (1564) tablosundan bir detay

<http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-left-lower-Detail.jpg>

yerinden ederek onun yerine geçer. Farkı daha anlaşılabilir kılmak adına ağaç imgesi üzerinden gidersek, ağaç bir hakikattir, fakat ormanda tek bir hakikat, tek bir ağaç ve tek bir neden-sonuç yoktur. Ağaç, tek bir nedenin sonucu değildir; su, güneş ve toprağın bileşimi ağacı var eden diğer dinamiklerdir; bu nedenle tohumu tek bir neden olarak kabul etmekten ziyade, sonucu, farklı unsurların bir araya gelmesinden müteşekkil bir bileşim olarak düşünmek köksapsıdır. Bu bağlamda her şey köksapsıdır (Sutton, Jones, 2016: 21-22).

Birkiye (2016: 109), "Her büyük oyun bir boşluk etrafında yapılır" der. Majewski'nin ölüme, yaşama, kutsal motiflere, kısacası sabit çağrışım yaratan imajlara yaklaşımı, Birkiye'nin kastettiği boşluğun ve muğlaklığın inşasını mümkün kılar. Deleuze de bir düşünceyi

köksapsı olarak keşfetme çabasının derin bir muğlaklığın oluşumuna sebebiyet vereceğini belirtir. Bu nedenle Majewski'nin rejisinin bizleri virtüel görüntü karşısında düşürdüğü boşluk, aslında yaşayan insanın hayatı seyrederken içine düşmesi gereken boşluğun karşılığıdır. Majewski'nin rejisinin köksapsı/muğlak yapısı, seyirciyi -Deleuze'ün *Bin Yayla*'da kullandığı ifadeyle- "yersiz-yurtsuzlaştırır" (Akt. Sutton, Jones, 2016: 24).

Video oyunlarının da oynayan üzerinde aynı etkiyi yarattığı görülür, "kendini oyuna kaptırma" ifadesi, Super Mario'da Mario'nun ya da Tom Raider'da Lara Croft adlı avatarın yerine geçerek sağlanır. Böylece yaşamsal kimliğimizi bir kenara bırakarak yersiz-yurtsuzlaştırırız. Öte yandan avatar sayesinde yeni bir kimlik edinip yeniden yer-yurt sahibi oluruz (Sutton, Jones, 2016: 34-35). *Vice City* adlı oyunda, dilediğimiz model arabaya binme imkânıyla araba özgürlüğünü deneyimlerken, bir dramatik persona olarak James Bond üzerine kurgulanan video oyunlarında "gizil, şiddetli bir seksizm" şeklinde tanımlanabilecek eril bir davranış tarzını kazanma imkânına sahip oluruz (Sutton, Jones, 2016: 40-42). Özellikle video oyunlarında olay örgüsünün inşası -kısmen de olsa- oynayanın elindedir; *hamartia*, *asal krizler*, *baht dönüşü* gibi dramatik kavşakların olay omurgasının neresine/ne zaman yerleştirileceğine karar verme yetkisi *oyuncunun* kendi elindedir. Oyuncunun avatar olarak hata yaptıktan/elendikten sonra oyuna yeniden başlama şansı, oyuncunun kendi kaderini tayin etme hakkını sonsuz bir şekilde yeniden kazanma yetisidir. Oyuncu, oyundan elenerek yer-yurt edinmesine vesile olan avatarın/virtüel kimliğin kaybını yaşadığı başarısızlık anının ardından, oyuna yeniden başlayarak yeniden kimlik edinir; yer-yurt sahibi olur. Oyunda atlanılan seviyeler ise yeni kimliği onaylanan ve ödüllendirilen oyuncunun haz noktasıdır. Oynadıkça beceri sahibi olan oyuncu için oyun sırasında karşılaşıcağı engelleri öngörme ve üstesinden gelme becerisi, oyunu oynama eyleminin gerekçesi, yani *tözüdür*. Bu *töz*, özgüvendir. Kendi kaderini tayin etme

becerisini elinde bulunduran oyuncu, bu güçten keyif alır; çünkü her çeşit güç erotiktir.

Majewski ise rejisiyle yaşamsal madde ile bağlantı kurar; eserine muğlak bir derinlik kazandırarak değer birikimi sağlar. Deleuze, kimliğin -sabit görünse de- her zaman hareket halinde olan, hiç bitmeyen bir oluş projesi olduğunu söylerken, aslında yaşamsal bir hakikati ifade etmektedir (Sutton, Jones, 2016: 65-66). Bu bitmeyen oluş projesi yaşamın bir hakikati ve tözüdür. Zira Spinoza'nın dediği gibi, "Her *töz* zorunlu olarak sonsuzdur" (Spinoza, 2017: 40). Majewski, toplumsal verilerle kendimiz için yarattığımız ve sabit kabul ettiğimiz kimliklerimizin esasında virtüel olduğunu anlatarak seyirciyi, yaşamın muğlak sularına bırakır. Bu muğlaklık, video oyunlarının seyirciye kazandırdığı sanal özgüven ve başarıyı geri alır. Seyirciyi konforlu alanın dışına çıkararak bir diyalektik tesis eder.

Paik, video teknolojisinin doğayı değil, zamanı taklit ettiğini öne sürer. Sinema, zamanı kristalleştirerek (sıkıştırma/genleştirme) bir güç istenci yaratır. Nietzsche, bu güç istencinin, mikro ve makro kozmosu kapsayan tüm kuvvetlerin kendisinden kaynaklandığı ilksel bir duygulanımsal kuvvet, bir *pathos* olduğunu iddia eder. Bu istenç eylemin temel kaynağıdır (Lazzarato, 2016: 20). Spinoza'nın tabiriyle eylemin tözüdür (Spinoza, 2017: 198). Modernizmdeki sanat nesnesinin süreç ve performans dönüştüğü postmodernizmde (Boucher, 2016: 121), sinemanın süre-ımaj bağlamındaki tözüyle paralellik kuran dönemin teknik-sanat retoriği, teknokratik insanın narsist kimliğiyle de örtüşür; zira zamanı kristalleştirme makinelerinin kontrolü, teknolojiyi kendisine protez eylemiş insanın eline geçmiştir.

Fiziksel yönden diğer canlılara kıyasla pek de kabiliyetli olmayan insan için protez teknoloji, evrimsel sürecin bir sonucudur. Tabiata kutsiyet atfetmenin iyimser bir yaklaşım olacağı, bu bağlamda insanın makineyi de eklediği doğal seleksiyon sürecinin sonucunda, melez makine-insanın dünya için bir kanser hücresi

olup olmadığı sorusuna verilecek cevap, bu çalışma için bir önerme olarak kabul edilebilir. Lakin çalışmanın temel amacı cevap bulmaktan öte, farklı cevapların üretilmesini sağlayacak soruların türetilmesidir.

İnsanın tabiat karşısında *çare* üretmeye yönelik çabası içerisinde sanatın yeri ise primitiv kamera olan gözümüze protez olarak geliştirdiğimiz Dziga Vertov'un *Sine-göz*'ü ile anlam kazanacaktır. Zira sine-göz, zamanın mikroskobu, mesafesiz görme imkânı ve gözün göremediği şeyi gösterme kudretine sahip ekranın görelilik teorisi (Lazzarato, 2016: 221). Öte yandan sine-gözün görülmeyeni gösterme gücü, sanatın kasıtlı işe yaramazlığında açığa çıkacaktır.

Somatik bir haz nesnesi ve keyifli bir gerilim olarak tanımlanabilecek cinsel aşkın niteliği, Adorno'nun sanatın işlevine dair iması ile örtüşür; zira sanat, amaçsız bir amacı içerdiği, hakikatin araçsallık karşısı geçerliliğine bağlanabildiği ölçüde ve kasıtlı bir işe yaramaz olduğu takdirde fayda üretecektir. Zira sanat da cinsel aşk gibi kendini tatmin ederken, başkasını da tatmin etmeyi içerir (Boucher, 2016: 133).

Değirmen ve Haç adlı filmdeki hareketli imajlar, Bruegel'in tablosundaki dondurulmuş ana dinamizm katarken resme bakanın, donmuş anın öncesini ve sonrasını tahmin etme/ yaratma yetisini elinden almıştır. Bu bağlamda bir anlatı sanatı olarak roman ile bir gösterge sanatı olarak resim arasında benzerlik kurmak mümkündür; zira edebi bir türde satır aralarını hayal eden okuyucu ile dondurulmuş bir anın geçmişini ve geleceğini hayal eden seyirci, ortak bir yaratım sürecini elinde tutma imkânına sahip olur.

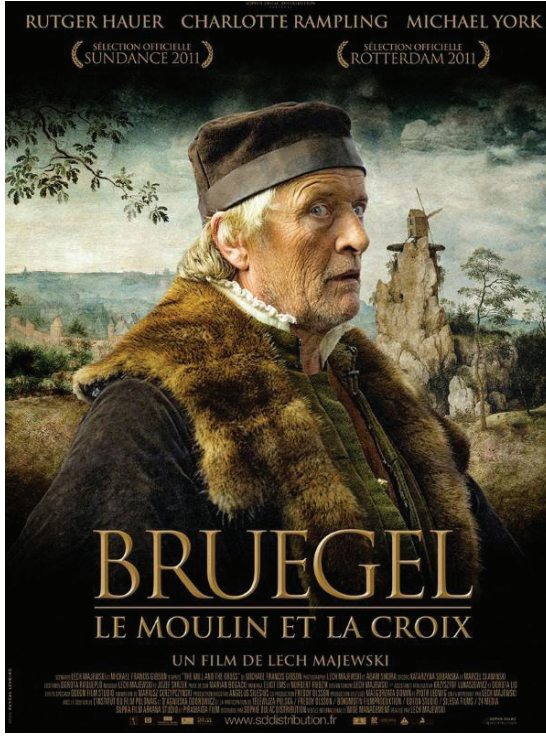
Diğer yandan filmin ritmi ve zamansal olarak kapladığı alan ile zamanı genleştirme yetkisine sahip olan yönetmen dilediği imajları, dilediği kamera hareketi ile seyirciye sunar; bu yolla seyirciye, hayal etmek yerine, yönetmenin hayaline şahit olma önerisi sunulur. İmaj manipülasyonu olarak da ifade edilebilecek bu

öneri, Bruegel'in resmine dair resme bakanın özgün tasarısını desteklemekten ziyade, yönetmenin yeniden yaratımına olanak sağlar ve seyirciye, yönetmen tarafından çizilen yol haritasının sınırları çerçevesinde bir serbest çağrışım imkânı sunar.

Değirmen ve Haç filmi kapsamında Majewski'nin anlam yaratma kaygısının seyircide yaratacağı serbest çağrışımları incelemek adına, filmin sinematografik yapısına göz atmakta fayda var.

Değirmen ve Haç (2011): Bir Film Okuması

Polonyalı yönetmen Lech Majewski tarafından 2011 yılında çekilen Polonya-İsveç ortak yapımı *Değirmen ve Haç* adlı film, Flaman Rönesans ressamı Pieter Bruegel'in 1564 tarihli *Calvary Alayı* ya da diğer adıyla *Çarmıha Gidiş* adlı manzara tablosunun sinematografik bir canlandırması niteliğindedir. Filmin açılışında kamera soldan sağa doğru dolly ile yavaşça kayar; bu sırada tabloda yer alan tarihi kişiliklerden bazılarında şahit oluruz. Bunlar, resim içerisindeki araziye yerleştirilmiş oyuncu modeller tarafından tasvir edilir ve çekim planı boyunca devrim içerisinde -sanki Bruegel resim çalışmasına başlamak için modelleri bekliyormuş imajı yaratmak isteniyormuşçasına- hareket ederler. Blue Box teknolojilerinden faydalanan Majewski, tablonun sabit arazi imajının üzerine hareketli oyuncuları yerleştirmiştir ve filmin açılış planında arazinin yalnızca ön cephesini kademeli olarak görürüz. Kadraja en yakın kademede çarmıha gerilecek bir çift ve Meryem'i canlandıran oyuncu kıyafetlerini giyerken, geriye doğru konuşlanmış oyuncular hareketsiz durmaktadır; ancak tıpkı Bruegel'in tablosunda olduğu gibi süregiden bir eylemin donmuş halini tasvir ederler. Zaman zaman atların hareket edişleri, arka fonun da bir fotoğraf ya da resim olmaktan ziyade, bir kurgu olduğu izlenimini yaratmaktadır. Kameranın soldan sağa doğru hareketi esnasında bir dış ses akan görüntüye eşlik eder. Seyirci olarak bizler görüntü üzerine binen diyalogun sonuna şahitlik ederiz ve buna göre -kesin olmamakla beraber- bir resim alıcısının, ressama sipariş verdiği resmin içeriğine dair bilgi verdiği kanaatine varabiliriz. Kamera sağa



Resim 6. Değirmen ve Haç (2011) filminin afişi

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

yaklaştıkça kaya üzerine konumlandırılmış bir at kafasının iskeleti ve kayaya yaslanmış ve oyuncuları resmeden Bruegel'i görürüz. Kamera durakladığında görüntüye binen ses kaynağının kayaya yaslanmış Bruegel ve yanındaki asilzade olduğu açıklık kazanır. Bruegel, oyuncuların kıyafetlerini düzeltir, detay çizimler için oyunculara yaklaşır. Kamera plonje açığa geçtiğinde kazanılan kuşbakışı görüntü, *Calvary Alayı* tablosunun tüm detaylarını görme imkânını bize sunar. Bu planda imaj içerisindeki birkaç unsur, asilzade ile sohbet eden Bruegel, tabloda Bruegel'in ölüm bölgesi olarak tabir ettiği kısımdaki birkaç atlı asker ve tablonun sol tarafında yaşam alanı olarak tanımlanan kısımdaki oynayan çocuklardır.

Bruegel'in pek çok çalışmasında *oynayan çocuklar* imgesine rastlanmaktadır. Resmin bütünü içerisinde bir köşede uzuneşek oynayan, topaç çeviren, fıçılara binen, körebe oynayan, güreş tutan, çember çeviren,

birbirlerini çekiştiren, dans eden ve bir yerlere tırmanan çocuklara rastlamak mümkündür. Resim içerisinde oynayan çocukların içinde bulunduğu devinim; iki zıt eylemin çatışması sonucunda oluşur. Bu çatışma resme bir süreklilik ve dinamizm kazandırır (Snow, 1997: 6). Resim, süregiden bir hareketin dondurulmuş anını tasvir etse bile, biz hareketin öncesi ve sonrasını tahmin edebiliriz.

Majewski'nin, filmine de konu olan *Calvary Alayı* tablosunda yönetmen, yaşam bölgesi adlı kısımda oynayan çocukların devinimini dondurmamıştır. Tablonun sağ tarafındaki ölüm alanında hareket halinde birkaç insan figürü bulunsa da hareketin yoğunluğu itibariyle dikkatimiz oynayan çocuklar üzerinde kalır. Çocukların neşesi ve enerjisi, yaşam alanı olarak ayrılmış bölgenin de niteliğine katkı sunar. Ve henüz filmin bu aşamasında çarpmıha gerilmemiş İsa için hayatın devamı, seyircinin yaşam alanı üzerinde kalan dikkatinin devamlılığı ile doğru orantılıdır. Filmin bir başka sekansında *Calvary Alayı* tablosunda yer alan araziyi görürüz. Akşam çökmüştür ve arazi üzerinde ellerinde meşale olan iki adam dolaşmaktadır. Bruegel, resmi için böyle bir detay tasarlamamıştır. Öte yandan Majewski'nin resimde görülmeeyeni seyirciye sunması, canlı oyuncularla pratikte sağladığı üç boyutlu gerçekliğe katkı sunmakta, böylece görsel derinliği, ontolojik gerçeklik ile katmanlaştırmaktadır.

Filmin genelinde çekim planları epizotik olarak sunulur; bu yöntem, bir resmin üç boyutlu halini resmetmek isteyen bir yönetmenin neden-sonuç ilişkisinin seyirci tarafından kurulmasını istediğine dair gözle görülür beklentisidir. Bahsi geçen epizotlardan biri, ormanın derinliklerinde eli baltalı birkaç köylünün dolaşması ve köylülerden birinin ağaçlardan birisinin üzerine bıçağıyla haç çizdiği plandır.

Sonraki planda sisli bir arazide, sisi yararak seyircinin üzerine gelen atlı askerler dikkati çeker. Filmin hiçbir sahnesinde kamera ele alınmamış ve kamera hareketleri tasarruflu kullanılmıştır. Bu tavır, arka arkaya gelen fotoğrafların dizilimiyle meydana gelen



Resim 7. *Değirmen ve Haç* (2011) filminden bir plan <https://www.cineserie.com/movies/377107/>

sekansların filmin bütününü meydana getirmesine olanak sağlamıştır. 16'ıncı yüzyılda anların fotoğraflarını çeken/resmini yapan Bruegel ile çağımızın sinemacı ressamı Majewski arasında kurulabilecek paralellik fotoğraf, resim ve sinema gibi farklı disiplinlerin ortak paydada buluştuğu noktada göze görünür.

Atlı askerlerin kameraya doğru sisi yaparak gelişi, beklenmedik bir anda maruz kalınan saldırı izlenimini vermektedir ki, seyirci ve atlı asker arasında kurulan ilişki, bu plan dolayısıyla biz seyircilerin taraf olmasına olanak sağlar ve saldırının henüz sonlanmadığı ve yakın gelecekte böyle bir istila/cezalandırma/saldırı ihtimaliyle karşılaşılacağına dair ipucu vermektedir.

Sonraki görüntü bir erkeğin baş planıyla başlayan ve genel planda seyirciyi yatak odasının içine dahil eden plandır. Odada bir masa, yeni uyanmış ve yataktan kalkan bir çift vardır. Çiftin tavırlarından sevgili oldukları açıktır. Odanın penceresi Bruegel'in *Calvary Alayı* tablosunda görülen araziye bakmaktadır ve arazide idam amaçlı kullanılan uzun ahşap sırtık üzerine bağlanmış tekerlek imgesi, yatak

odasının manzarasını oluşturur. Yakın çevrede uçan yırtıcı kuşların sesleri odanın içine dolmaktadır.

Seyirci olarak aklımızda kaldığı üzere arazideki tek kapalı mekân değirmendir. Yatak odasının manzarası, değirmenin içinde olduğumuz izlenimini yaratır. Bir sonraki planda kamera sağdan sola doğru yavaşça dolly ile kayar ve görüntüye yataklarında yatan ve didişerek uyanan iki yaşlı çift dahil olur. Yaşlı adam masaya oturur ve tabaktaki ufalanmış buğdayı avuçlar. Yaşlı kadın karanlığın içinde kaybolur ve kamera kayma hareketini sonlandırıp tam sola vardığında genel plana değirmeni döndüren mekanizma ve genç bir adam dahil olur. Artık seyirci olarak değirmenin içinde olduğumuza eminiz, ama bir önceki planda yatak odasında gördüğümüz genç çift ile bu insanlar arasındaki ilişkinin niteliğine hâlâ haiz değilizdir.

Genç adam, değirmenin tepesine doğru iç mekândaki merdivenlerden yukarı bakar; alt açıyla çekilen görüntü değirmenin yüksekliğine dair bilgi verip mekânsal derinliği inşa ederken, adamın ahşap merdivene basarken çıkardığı ayak seslerinin tokluğu, işitsel derinlik ile



Resim 8. Değirmen ve Haç (2011) filminden bir plan

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

mekânın büyüklüğü hususunda seyirciye fikir verir.

Genç adam, sonunda değirmenin dışına çıkar; yırtılmış, eski değirmenin iskeletinden ayrılmış çerçevesine kumaşı bağlar ve değirmeni çevirmeye başlar. Değirmenin dönmesiyle içerideki mekanizma da çalışmaya başlar ve iç mekanizmanın tok ve güçlü sesi, tüm değirmende yankılanır. Sesin gücü değirmenin canlı, kontrol sahibi ve kudretli bir varlık olduğu fikrini bize empoze eder. Değirmen dönmeye başlamıştır; artık *zaman* akmaktadır. Sonraki alt açıyla çekilen planda bir at arabası tekerleğini yuvarlayarak götüren bir köylüyü görürüz. Dönen değirmenin ardından dönen bir tekerleğe yapılan vurgu; döngüsel, akan ve zaman zaman durma kabiliyeti olan bir *gerçekliğin* metaforik anlamı niteliğindedir. Sonraki görüntülerde ahırdan at arabasını çıkaran, ahırın kapısının yanına uzanıp zaman öldüren ve sisli bir arazide önündeki yuvarlak/

döngüsel örümcek ağı üzerinde dolaşan örümceği rahatsız eden köylü figürleri dikkati çeker. Birkaç plan önce gördüğümüz ormanlık arazi içerisinde baltalarıyla dolaşan köylüler yeniden kadraya girer; iki köylü bir ağacı kesmektedir ve muhtemelen kestikleri daha önce üzerine haç çizdikleri/işaretledikleri ağaçtır. Plonje açıdan ağacın devrilişini görürüz. Haç işareti, balta ile ağacın yaşamına son veriş ve ağacın yıkılış eylemi, İsa'nın çarmıha götürülüş eylemini tematik olarak desteklemektedir. Bir sonraki görüntüde aziz kılığındaki birinin yerdeki ağaca bakıp istavroz çıkartması, bu iddiayı destekleyici niteliktedir; zira bu eylem ile ağaç hem kişilik hem kutsiyet kazanır.

Sonraki çekim açısında yataktayatan bir bebeği göğüs plan ile görürüz. Yeniden değirmenin içinde, Bruegel'in odasında yızdır. Bruegel, resim taslaklarını kontrol eder, çizimlerinin birinin üzerindeki silgi parçası/yapışkan bir

cismi tırnağıyla sayfadan ayırır. Tarihe mal olmuş resimlerin üzerine yapışan silgi parçası resimleri sıradanlaştırır, dokunulmazlıklarını ellerinden alır; Bruegel'i tarihi bir figür olmaktan çıkarıp insani kılar. Bruegel, taslaklarını alıp odadan çıkar ve yatakta yatan çocuklardan biri yastık savaşı başlatır; bir anda birçok çocuk yatağın üzerindeki çamaşırları yerlere fırlatır, yastıkları at misali kullanarak oynamaya başlarlar. Bruegel'in pek çok resminde kullandığı oynayan çocuklar temasını Majewski de böylece filmine yerleştirmiş olur. Oynayan çocukların -resimde varsaydığımız ve filmde bizzat işittiğimiz- çığlıkları, Bruegel'in resimlerine olduğu kadar Majewski'nin de filmine dinamizm katar; yaşamsal coşkuyu getirir. Yan odadaki genç annenin kucağındaki bebeğin çığlığı, filmin bu sessiz ve az diyaloglu yapısını bir anda kırar. Birbirleriyle ilişkilerinin niteliğini bilmediğimiz

bu insanlar, en azından değirmende kolektif bir yaşamın sürdüğü sonucunu çıkarmamıza yardımcı olur.

Sonraki açıda, sisin içindeki atlı askerleri görürüz. İstilayı/saldırıyı/ölümü temsil eden askerlerin görüntüsü, oynayan çocukların hemen arkasından kadraja girer. Aynı tezat dizilim, ölü/ yerde yatan ağacın ardından değirmendeki yatak odasında bulunan bebeğin görüntüsünü bize servis eden yönetmenin bilinçli tercihinin bir sonucudur. Yaşam ve ölüm temalı imajları bize sunan yönetmen, değirmen ve tekerlekle temsil ettiği ölüm ve yaşam döngüsünü kurgusal dizilimle de inşa etmeye çalışmıştır.

Sis, askerleri siluet olarak görmemizi sağlar; onlar kişiliksizdir, yalnızca bir kavramın temsilleridir, tıpkı ölüm gibi tarif edilemeyen, ama varsayılan bir genellemedir.



Resim 9. Değirmen ve Haç (2011) filminden bir plan

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>



Resim 10. Değirmen ve Haç (2011) filminden bir plan

<https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Sonraki sahnede değirmenin iç mekân çekimine geçilir; buna göre kahvaltılarını tamamlayan genç çift ineklerini alıp *Calvary Alayı* tablosunun resmedildiği araziye giderler. Köylünün birinden ekmek alırlar. Bruegel, araziye kuşbakışı görebileceği bir yere konumlanmış, manzarayı resmetmektedir. Arazide daha önce gördüğümüz üzere, at arabası tekerleğini yuvarlayan bir köylü ve dans eden başka köylüler vardır. Dans eden köylülerden biri, yük taşıyan başka bir köylüye cinsel tacizde bulunur. Oynayan çocuklar gibi dans eden köylüler de Bruegel'in resimlerinde kullandığı dikkat çeken imajlardan biridir. Ve kırsal hayatın günlük rutini içerisinde dans etme eylemiyle verilen yaşamsal sıradanlığın yanı sıra, cinsel taciz aksiyonu da köylülerin yabanıllığı ve yaşamsallıklarına yeni bir gerçeklik boyutu katar. Köylülerin sıradan günlük rutinleri, araziye bir anda giriş yapan atlı askerler ile kesintiye uğrar. Askerler köylülerden birini kırbaçlayıp, at arabası tekerleğine bağlar ve sonra -tabloda gördüğümüz- idam aracı olarak kullanılan sırıklardan birine bağlarlar.

Sonraki çekim planı, askerlerin kameradan atlarıyla uzaklaşıp sisin içinde kaybolduğu bir hareketli imajdır. Birkaç plan önce aynı açıda, fakat aksi yöne hareket eden askerlerin temsil ettiği ölüm, gelmiş ve gitmektedir.

Sonraki sekans, filmin başında gördüğümüz ve Bruegel'e resim siparişi veren bankerin sahnesiyle başlar. Flandralı bankerin Bruegel'e düzenli olarak resim siparişi verdiği, odasının duvarındaki Bruegel'e ait olan *Karda Avcılar* tablosundan bellidir. Bu sahnede bankerin hem kendisine hem filme ait bilgiler, monoloğu vasıtasıyla verilir. Buna göre bankerin aynı zamanda bir resim koleksiyoncusu ve hayırseverler derneği üyesi olduğunu, İspanya Kralı'nın farklı inanç gruplarına karşı olan hoşgörüsüzlüğü sebebiyle şiddete başvurduğunu, Kralın paralı askerlerinin Flandra halkına zalimce davrandığını öğreniriz. Monolog dış ses olarak duyulduğu sırada, görüntüye sırığa bağlanan Flandralı genç adamın cesedinin yırtıcı kuşlar tarafından kemirilmesi dahil olur.

Bruegel -filmde de ifade ettiği gibi- resminde bir hikâye anlatmayı planlamıştır. Bu hikâye içerisinde, Flandra bölgesinde yaşanan her şeyi ve herkesi dahil etmek istemiştir. Bruegel, resmini filmin bazı sahnelerinde de ifade edildiği gibi örümcek ağına benzetmiş ve resmi bir örümcek gibi örmeye ve bağlantı noktalarını tespit etmeye çalışmıştır. *Calvary Alayı* resminin merkezine İsa'yı yerleştirmiş ve onun İspanyol lejyonerleri tarafından *Golgotha* tepesine götürülüşünü tasvir etmeye çalışmıştır. İsa'yı merkeze koysa da -en önemli kişi olduğu için- onu gözlerden saklamaya çalışmıştır. Bu amaçla Simon, haçı taşımaya yardım etmek için Esther'in yanından uzaklaşır ve herkesin dikkati Simon'a yönelir. Bu tavır, İsa üzerindeki dikkatin dağılmasına neden olur.

Kayaların üzerindeki değirmenin etrafında bulunan herkes, resimdeki yaşam ve ölüm alanları arasında dolanırlar. Değirmenin balkonunda, çok yükseğe konumlanmış değirmenci; Tanrı gibi yalnızca etrafı seyreder. Filmde, Bruegel'i canlandıran dramatik persona, değirmenciye şöyle tanımlar: "*O, hayat ve kader ekmeğini öğüten, / Cennetin büyük değirmencisi...*"

Resmin sol tarafında şehrin uzaktan silueti görünür; şehrin duvarları bir daire oluşturur; Bruegel bunu yaşam çemberi olarak adlandırır. Çemberin yanında taze yapraklarıyla hayat ağacı bulunmaktadır. Resmin sağ tarafında ölüm çemberi olarak tanımlanan çarمیğa gerilecek kişiler için dikilmiş haçların etrafındaki kalabalığın oluşturduğu kara bir daire vardır. Ölüm çemberinin aşağısında, hayat ağacının tam karşısında, Bruegel'in ölüm ağacı olarak tanımladığı sııklar vardır. İspanyol askerleri, mahkûmları bu sııkların ucundaki tekerleklere bağlayarak ölüme terk etmektedirler. Ölüm ağacının altındaki kayalığın üzerinde kurumuş bir at kafası bulunmaktadır. Kayalığın yanına Bruegel, kendisini ve resmi sipariş veren bankerini çizmiştir. Film boyunca zaman zaman Meryem'in monologlarına şahit oluruz; monologlar boyunca Meryem baş planla ya da genel plan ile başlayarak zoom in ile göğüs/baş

plana geçilmiştir; kamera hareketi Meryem'in sözlerine odaklanmamıza imkân sağlamaktadır.

Meryem, Flandra halkını eleştirmektedir; Paskalya'da mabedin yanında İsa'nın nutuklarını hayranlıkla seyreden halk ve hatta alkışlayan İspanyol lejyonerleri; İsa'nın tutuklanmasıyla beraber idam taraftarı olmuşlardır. Meryem, İsa'nın doğumu sırasında komşuların şahit olduğu, gökyüzünde meydana gelen olağanüstü doğa olaylarından bahseder, İsa'nın kutsiyetine vurgu yapar. İnsanların yaşam haklarına el koyma iradesini kendinde gören yönetimi eleştiren Meryem, İsa'nın bir cümlesini hatırlatır: "Ben yeryüzünde bir ateş yakmak için geldim. Biz kaderin ateşini kendi ellerimize alabilecek kadar güçlüyüz..."

Flandralı bir mahkûm olarak İsa'yı temsil eden dramatik persona, Flandra halkı temsilinde tüm baskı altındaki halklara, bireysel özgürlüklere el koyma teşebbüsünü gösteren muktedirlere karşı isyan ateşini yakma cesaretini önermiş bir Spartaküs'tür. Çeşitli sahnelerde işkence gören mahkûmların, işkence altında idam alanına götürülme görüntülerine yer verilirken, İsa'nın götürüldüğü plandan hemen sonra alt açıyla banker ekrana yansır. Flandralı bankerin arkasındaki sebebiyle bir kısmını görev bildiğimiz Bruegel'in *Babil Kulesi* resmi görüntüye girer. Tanrı'ya ulaşmayı hedefleyenlerin inşa ettiği *Babil Kulesi*'nin yıkılışı -efsaneyle göre- insanlığın kibrinin cezalandırılmasının temsildir. Kurgusal dizilim nedeniyle İsa'nın idam hazırlığı sahnesinin ve *Babil Kulesi* resminin art arda verilmesi, İsa'nın ölüm sebebinin insanlığın kibri olduğu mesajına bir atıf mahiyetindedir.

İsa, "*Mabedi yıkın, üç gün içinde yeniden dikerim...*" repliği nedeniyle ölüm cezasına çarptırılmıştır. Bu bilgiyi resim koleksiyoncusu bankerin monoloğu sırasında öğreniriz ve ona göre İsa'nın anlatmak istediği şey *dönüşümdür*. Yönetmen, yaşamsal döngüyü/dönüşümü film boyunca değirmen, tekerlek, çocuk oyuncakçı çember gibi çeşitli objeler ve kurgusal dizilim vasıtasıyla simgeleştirmiştir. Zira İsa'nın çarمیğa götürüldüğü yol boyunca etrafta neşe içinde

oyun oynayan çocukları görmek mümkündür; acı ve neşe yan yanadır.

Calvary Alayı tablosunun resmedildiğinin çekim planına geldiğimiz sırada, resim koleksiyoncusu, Bruegel'in yanına gelip mahkûmların ölümünü engelleyebilmek için zamanı durdurabilmeyi çok istediğini söyler. Bunun üzerine Bruegel sağ elini kaldırır; ardından alayı kuşbakışı seyreden Tanrı/değirmenci de sağ elini kaldırır; değirmen dönmeyi bırakır ve zaman durur. Böylece tabloda resmedilen an, ekrana yansır.

Zamanı durduran kudret, önce Bruegel'in ve sonrasında değirmencinin (Tanrı) el hareketiyle görselleşir. Tanrı'nın ve sanatçının ortak noktaları, *yaratım* beceresine sahip olmalarıdır. Majewski, bu mizansenle sanatçının, Tanrı'nın yeryüzündeki yansıması olduğu çıkarımına varmamıza imkân tanır. Resimde daha önce de belirtildiği üzere Simon, haçı taşımaya yardım etmek üzere Esther'in yanından ayrılır ve herkes merkezdeki İsa'ya değil Simon'a bakar. Bruegel, İsa'yı merkeze konumlandırırsa da özellikle onu saklamak istemiştir. Zira görmeyi bilen gözlerin onu seçmesini ister. Bu tavır, Bruegel'e göre, *İsa'nın Doğumu* ya da *İkarus'un Düşüşü* çalışmalarını hatırlatır. Bruegel'e göre insanlar, dünyayı değiştiren bu olayların öneminden habersizdirler. Resimdeki önemli olayların gizlenişi, bu kayıtsızlığın pratikteki metaforik yansımasıdır.

Film boyunca tezat içerikli unsurlar ardına sunulur: İsa'nın öldürüldüğü günü takiben, gece çıkan fırtına sırasında şimşegin ani lokal aydınlatmaları, bu tezat temaları birbirine bağlar. Buna göre yoğun yağış ve gök gürültüsü altında iki ufak çocuk -muhtemelen değirmenin üzerine konumlandığı kayalığa- idrarlarını yaparlar ve tarlada iki köylü sevişir. Kamera zaman zaman değirmeni gösterir; gök gürültüsüyle bütünleşen değirmenin kudreti ve eylem içindeki -işeyen ve sevişen- köylülerin duraksayıp sesin geldiği yöne bakmaları, bu sekansın, İsa'nın ölümüne öfkelenen Tanrı'nın serzenişinin sinematografik aktarımı olduğu hususunda seyirciyi ikna eder.

Ertesi gün güneşin cömert ışıkları İsa'nın çarmıha gerildiği araziye aydınlatmaktadır. Köylüler neşe içinde dans ederler. Hayat devam etmektedir. Sonraki planda *Calvary Alayı* tablosu bir müzenin duvarında, *Babil Kulesi* tablosunun yanındaki yerini almıştır.

Majewski, doğrusal bir kurgu ve simgesel bir anlatım yoluyla Bruegel'in resmini çok boyutlu bir hale getirerek hikâyeyeleştirmiştir. Resimdeki silüetleri dahi zorlukla belli olan figürleri canlandırma yoluyla kişileştirmiş, seyircinin resimdeki hikâyeyi daha kolay içselleştirmesini sağlamıştır. Renk ve perspektif kullanımı ile görüntüye derinlik katmış, insan gözünün gündelik hayatta aşına olduğu bir algı düzlemi yaratmıştır.

Majewski'nin sinema diliyle Bruegel'in resmini ticari bir kaygı gütmeyen yeniden değerlendirmesi. teknik olarak manipülasyon yoluyla yönetmenin tasarısını seyirciye sunma taraftarı olan bir sanat dalının, resimdeki az boyutlu ifade şeklini, çok boyutlu bir anlatım aracına dönüştürmesine neden olmuştur.

SONUÇ

Sanayi toplumunda demiryolu ile ulaşım ağının gelişimi ve buharlı makinenin kullanımı üretim artışına sebep olmuş, sermaye birikimine imkân tanımıştır. Postmodernist/geç kapitalist çağda, elektronik cihazların makine ile üretimi yoluyla ise sermaye birikimi, sanayi toplumuna göre hem katlanarak artmış hem küreselleşmiştir. Sanayi toplumunda demiryolu ve saat, simge niteliğindeki nesnelere; postmodern çağda temel ekonomik değer, enformasyondur. Enformasyon çağında mikro saniyelere ulaşan bilgisayar hızı, ticari kaygılar ile üretilen imajları süratle tüketiciye ulaştırır. Bu nedenle modern birey sinema, televizyon, internet ve reklam yoluyla yoğun bir imaj manipülasyonu ve enformasyon yığılımı altında kalır (Yılmaz, 2013: 204). Geç kapitalist çağda enformasyon süratle üretilirken, simülatif bir yapıya da sahiptir. Özellikle sanatın mimetik niteliği, imaj yoluyla simülatif enformasyonun üretiminde tercih edilen bir yöntemdir. Sanat, hayatın

gerçeğini yeniden yorumlayarak çoğaltır ve sanal gerçeklikler üretir. Canlandırma sanatı ile yaratılan sanal gerçeklik, postmodernizmde ticari kaygı güden reklamlara dönüşebilir. Zira reklam, John Berger (2017: 132)'in ifade ettiği gibi: "...gelecekteki alıcıya seslenmek zorundadır." Bu kapsamda sanat, henüz var olmayan bir geleceğin tasarlanmasında etkili bir ifade aracı olarak kullanılabilir.

Enformasyon çağının en etkili ve dijital imaj üretebilen araçlarından biri olarak sinema da -diğer pek çok iletişim aygıtı gibi- ticari kaygılara hizmet eden ifade araçlarından birine dönüşmüştür. Disiplinler arası bir sanatsal ifade yolu olarak sinemayı, enformasyonun temel ekonomik değer olduğu postmodern çağda sadece ticari kaygılar ile seyircinin röntgencilik eğilimini tatmin etmek ya da katharsis yaşamasını sağlamak için bir araç olarak kullanmaktan ziyade, niteliği yüksek sanatsal bilgiyi transfer etme yönünde kullanmak işlevsel bir öneri olacaktır. Zira böyle bir öneri, sinemanın eğitici yönünün de ön plana çıkmasına hizmet edecektir.

Lech Majewski'nin *Değirmen ve Haç* isimli filmi de yüksek bütçesine rağmen, popüler bir konuyu işlemekten ziyade, sanatsal niteliği yüksek bir resmi sinematografik bir dille yeniden yorumlamayı tercih etmiştir. Sinema yoluyla Bruegel'in tablosu, galerinin dışına çıkma ve küresel ölçekte seyirciye ulaşma imkânına kavuşmuştur.

Hayata dair bir hakikatin sanatsal ifade yoluyla yeniden değerlendirilip, yeni anlamlar yaratılması; seyircinin, hayatın katı gerçeğini yeniden yorumlamasına olanak sağlar. Geleceği -sanal gerçeklik yaratımı yoluyla- pazarlamayı hedefleyen kapitalist çağda yeniden yaratma yetisine sahip olan sanat, ticari kaygılarından arındığı ölçüde yaşamın *uyuşturucusu* değil, *uyaranı* olma görevine devam edecektir.

KAYNAKÇA

Aydın, H. (2015). Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Berger, J. (2017). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis Yayınları.

Bolt, Barbara. (2015). Yeni Bir Bakışla Heidegger. Çev. Murat Özbek, İstanbul: Kolektif Kitap.

Boucher, Geoff. (2016). Yeni Bir Bakışla Adorno. Çev. Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap.

Coşkun, Esen E. (2017). Dünya Sinemasında Akımlar. Ankara: Phoenix Yayıncılık.

Lazzarato, M. (2016). Video Felsefe. çev. Şule Çiltaş Solmaz, İstanbul: Otonom Yayıncılık.

Martin-Jones, D., Sutton, D. (2016). Yeni Bir Bakışla Deleuze. Çev. Murat Özbek, Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap.

Richard, M.K. (2014). Yeni Bir Bakışla Derrida. Çev. Zeynep Talay, İstanbul: Kolektif Kitap.

Snow, E. (1997). Inside Bruegel. New York: North Point Press.

Spinoza, B. (2017). Ethica. çev. Çiğdem Dürüşken, İstanbul: Alfa Yayınları.

Toffoletti, K. (2014). Yeni Bir Bakışla Baudrillard. çev. Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap.

Yılmaz, M. (2013). Modernden Postmoderne Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.

DERGİLER

Birkiye, M. (2016). *Hedda Gabler Burada: Bir Sahneleme Okuması İçin Kavramlar Üstüne İlk Çalışma*. Aydın Sanat, Yıl 2. Sayı 4. Aralık. s. 109-113. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları.

TV PROGRAMLARI

Kuzuluoğlu, S. (18.03.2017). *Gündem Özel*. CNN Türk.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Resim 1. [https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Bruegel_\(I\)#/media/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_\(Rotterdam\)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Pieter_Bruegel_(I)#/media/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Tower_of_Babel_(Rotterdam)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg)

Resim 2. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-peasants-and-chechmate-.jpg>

Resim 3. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Virgin.jpg>

Resim 4. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-Detail-the-Mill-1.jpg>

Resim 5. <http://artboom.info/wp-content/uploads/2011/06/1564-Pieter-Bruegel-the-Elder-The-Procession-to-Calvary-left-lower-Detail.jpg>

Resim 6. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Resim 7. <https://www.cineserie.com/movies/377107/>

Resim 8. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Resim 9. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>

Resim 10. <https://www.chacuncherchesonfilm.fr/film/1633-bruegel-le-moulin-et-la-croix/info>